

## TRAGUARDI FORMATIVI

### COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA

Campi d'Esperienza: **TUTTI**

COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA'	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<ul style="list-style-type: none"><li>• Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto: -valutare alternative, -prendere decisioni.</li><li>• Assumere e portare a termine compiti ed iniziative.</li><li>• Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</li><li>• Adottare strategie di problem solving.</li><li>• Pianificare e organizzare il proprio lavoro: realizzare semplici progetti.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</li><li>• Sostenere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti.</li><li>• Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</li><li>• Formulare proposte di lavoro, di gioco.</li><li>• Confrontare la propria idea con quella altrui.</li><li>• Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</li><li>• Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza.</li><li>• Formulare ipotesi di soluzione.</li><li>• Effettuare semplici indagini su fenomeni d'esperienza.</li><li>• Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</li><li>• Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento....</li><li>• Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</li><li>• Ripercorrere verbalmente le</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Regole della discussione</li><li>• I ruoli e la loro funzione</li><li>• Modalità di rappresentazione grafica ( schemi, tabelle, grafici)</li><li>• Fasi di un'azione</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Discutere su argomenti diversi di interesse.</li><li>• Rispettare i turni e ascoltare gli altri.</li><li>• Spiegare e sostenere le proprie ragioni.</li><li>• Di fronte a un problema sorto nel lavoro o nel gioco ( o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni, attuarle e verificarle.</li><li>• Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustificare le decisioni prese.</li><li>• Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</li><li>• "Progettare" un'attività pratica o manipolativa attraverso un disegno preparatorio e la rappresentazione grafica delle cose occorrenti per la realizzazione.</li><li>• Individuare ed illustrare le fasi di una semplice procedura.</li></ul>

	fası di un lavoro, di un compito, di azioni eseguite.		
--	---	--	--

## EVIDENZE

### 1. Prendere iniziative di gioco e di lavoro.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Accetta di eseguire compiti impartiti dall'adulto.	Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.	Esegue consegne e porta a termine compiti affidatigli.	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Chiede se non ha capito.

### 2. Collaborare e partecipare alle attività collettive.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Imita il lavoro o il gioco dei compagni.	Partecipa alle attività collettive.	Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.	Collabora proficuamente nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più piccoli e in difficoltà.

### 3. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

1° LIVELLO	2° LIVELLO	3° LIVELLO	4° LIVELLO
Compie scelte.	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro.	Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni ascoltando anche il punto di vista di altri.