

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:	CLASSE: PRIMA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; • Adottare strategie di problem solving. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. • Formulare proposte di lavoro, di gioco... • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Spiegare le fasi di un esperimento. • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • Ruoli e loro funzione. • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:	CLASSE: SECONDA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; • Adottare strategie di problem solving. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un vissuto. • Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. • Formulare proposte di lavoro, di gioco... • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. • Spiegare le fasi di un esperimento. • Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili. • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione • Ruoli e loro funzione • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:	CLASSE: TERZA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; • Adottare strategie di problem solving. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Valutare aspetti pos. e negativi rispetto a un vissuto. • Formulare proposte di lavoro, di gioco... • Confrontare la propria idea con quella altrui. • Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro. • Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. • Formulare ipotesi di soluzione. • Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. • Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. • Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito... • Qualificare situazioni incerte in: poss., imposs., prob. • Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento... • Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. • Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti. 	<ul style="list-style-type: none"> • Regole della discussione. • Ruoli e loro funzione. • Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). • Fasi di un problema. • Fasi di un'azione. • Modalità di decisione. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:	CLASSE: QUARTA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; • Adottare strategie di problem solving. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. • Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. • Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. • Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna ecc. • Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. • Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. • Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. • Fasi di una procedura. • Diagrammi di flusso. • Fasi del problem solving. 	

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAREGO
CURRICOLO VERTICALE TRAGUARDI FORMATIVI SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZA CHIAVE:	SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA'	
DISCIPLINA DI RIFERIMENTO:	CLASSE: QUINTA	
COMPETENZE CHIAVE CONCORRENTI	COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA - COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	
COMPETENZA SPECIFICA	<ul style="list-style-type: none"> • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza;. • Adottare strategie di problem solving. 	
NESSI INTERDISCIPLINARI	TUTTE LE DISCIPLINE	
ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none"> • Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. • Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. • Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. • Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegandone i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi. • Descrivere le fasi di un compito o di un gioco. • Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. • Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale. • Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto o di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro. • Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. • Fasi di una procedura. • Diagrammi di flusso. • Fasi del problem solving. 	

ABILITA'	CONOSCENZE	TRAGUARDI
<ul style="list-style-type: none">• Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.• Analizzare (anche in gruppo) le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa; applicare la soluzione e commentarne i risultati.		

RUBRICA DI VALUTAZIONE

COMPETENZA CHIAVE	PROFILO DELLA COMPETENZA	CLASSE	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
9. SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA'	(9)Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.	QUINTA	Comprende e realizza il compito assegnato con l'aiuto dell'adulto. Viene aiutato per fare una scelta. Fatica ad interagire con gli altri.	Comprende e realizza il compito progettuale sulla base di alcune linee guida. Sceglie per imitazione. Interagisce con gli altri solo se incoraggiato.	Comprende e realizza il compito progettuale in piena autonomia. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.	Comprende, pianifica e realizza il compito progettuale in piena autonomia e in modo originale. Motiva le proprie scelte per convincere gli altri. Interagisce e collabora con gli altri in modo funzionale e propositivo.
9. SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA'	(9)Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.	QUARTA	Comprende e realizza il compito assegnato con l'aiuto dell'adulto. Viene aiutato per fare una scelta. Fatica ad interagire con gli altri.	Comprende e realizza il compito progettuale sulla base di alcune linee guida. Sceglie per imitazione. Interagisce con gli altri solo se incoraggiato.	Comprende e realizza il compito progettuale in piena autonomia. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.	Comprende, pianifica e realizza il compito progettuale in piena autonomia e in modo originale. Motiva le proprie scelte per convincere gli altri. Interagisce e collabora con gli altri in modo funzionale e propositivo.
9. SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA'	(9)Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.	TERZA	Fatica a completare un compito, nonostante le indicazioni fornite. Viene aiutato per fare una scelta. Ha difficoltà ad interagire con gli altri.	Esegue un compito progettuale sulla base di alcune linee guida. Sceglie per imitazione. Interagisce con gli altri solo se incoraggiato.	Porta a termine un compito assegnato in autonomia. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.	Elabora un compito progettuale in piena autonomia e in modo originale. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale e propositivo.
9. SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA'	(9)Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.	SECONDA	Fatica a portare a termine un compito nonostante il supporto dell'insegnante. Viene aiutato per fare una scelta. Ha difficoltà ad interagire con gli altri.	Porta a termine un compito con l'aiuto dell'insegnante. Sceglie per imitazione. Interagisce con pochi compagni.	Applica le linee guida dell'insegnante per realizzare un compito. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.	Elabora un compito progettuale applicando le linee guida dell'insegnante. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.
9. SPIRITO DI INIZIATIVA E SENSO DI IMPRENDITORIALITA'	(9)Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti.	PRIMA	Fatica a portare a termine un compito nonostante il supporto dell'insegnante. Ha difficoltà ad interagire con gli altri.	Porta a termine un compito con l'aiuto dell'insegnante. Interagisce con pochi compagni.	Applica le linee guida dell'insegnante per realizzare un compito. Opera delle scelte. Interagisce con l'intero gruppo.	Esegue un compito assegnato applicando le linee guida dell'insegnante. Motiva le proprie scelte. Interagisce con gli altri in modo funzionale.