

CLASSE	PRIMA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Valutare alternative e prendere decisioni	Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un'attività). Esprimere la propria idea e ascoltare quella altrui.	Regole del confronto.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. Formulare proposte di gioco e portarle a termine.	Ruoli e loro funzione.
Pianificare e organizzare il proprio lavoro.	Spiegare le fasi di un gioco.	Fasi di un gioco.
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	Formulare ipotesi di soluzione in situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.	Modalità di decisione.

<b>CLASSE</b>	SECONDA	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</b>	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro e al contesto; valutare alternative e prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto al proprio lavoro e al proprio vissuto. Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un'attività). Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. Formulare proposte di lavoro, di gioco e portarle a termine.</p> <p>Spiegare le fasi di un gioco e di un'attività.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione in situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p>	<p>Regole del confronto. Linguaggio adeguato da utilizzare nelle diverse situazioni.</p> <p>Ruoli e loro funzione.</p> <p>Fasi di un gioco. Fasi di un'attività.</p> <p>Modalità di decisione.</p>

<b>CLASSE</b>	<b>TERZA</b>	
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA</b>	<b>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'</b>	
<b>COMPETENZE</b>	<b>ABILITA'</b>	<b>CONOSCENZE</b>
<p>Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro e al contesto; valutare alternative e prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un'attività). Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. Formulare proposte di lavoro, di gioco e portarle a termine.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle. Spiegare le fasi di un esperimento, di un compito.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione in situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p>	<p>Regole del confronto. Linguaggio adeguato da utilizzare nelle diverse situazioni.</p> <p>Ruoli e loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici). Fasi di un problema. Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione.</p>

CLASSE	QUARTA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro e al contesto; valutare alternative e prendere decisioni.	Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. Giustificare le scelte con argomentazioni.	Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	Assumere iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine. Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un'attività) e spiegare le motivazioni. Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta legata a vissuti personali.	Ruoli e loro funzione.
Pianificare e organizzare il proprio lavoro.	Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti. Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.	Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale. Fasi di una procedura.
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, 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. Applicare la soluzione e commentare i risultati.	Fasi del problem solving.

CLASSE	QUINTA	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	
COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto al proprio lavoro e al contesto; valutare alternative e prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.</p> <p>Assumere iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.</p> <p>Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un'attività) e spiegare le motivazioni.</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una scelta legata a vissuti personali.</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti.</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale.</p> <p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto, di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.</p> <p>Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione.</p> <p>Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.</p> <p>Ruoli e loro funzione.</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Fasi di una procedura.</p> <p>Fasi del problem solving.</p>

