|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** *La competenza imprenditoriale presuppone la consapevolezza che esistono opportunità e contesti diversi nei quali è possibile trasformare le idee in azioni nell'ambito di attività personali, sociali e professionali, e la comprensione di come tali opportunità si presentano. (...)Le capacità imprenditoriali si fondano sulla creatività, che comprende immaginazione, pensiero strategico e risoluzione dei problemi, nonché riflessione critica e costruttiva in un contesto di innovazione e di processi creativi in evoluzione.* | | |
| DISCIPLINE E INSEGNAMENTI DI RIFERIMENTO: **TUTTE** | | |
| SEZIONE B*:***TRAGUARDI FORMATIVI** | | |
| COMPETENZA CHIAVE EUROPEA | **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** | |
| ***Fonti di legittimazione***: | Raccomandazione del Parlamento Europeo - Consiglio del 22 maggio 2018  Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 | |
| **COMPETENZE SPECIFICHE**   * **Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare e 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.** | **ABILITA’**   1. Decidere tra più alternative (nel gioco, nella scelta di un libro o di un’attività). 2. Esprimere la propria idea e ascoltare quella altrui. 3. Assumere gli impegni affidati e portarli a termine. 4. Formulare proposte di gioco e portarle a termine. 5. Spiegare le fasi di un gioco. 6. Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro. 7. Formulare ipotesi di soluzione in situazioni problematiche in contesti reali d’esperienza. 8. Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 9. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un’azione eseguiti. | **CONOSCENZE**  Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione.  Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).  Fasi di un problema, di un gioco, di un’azione.  Modalità di decisione. |