|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CLASSE II** | | |
| **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  DISCIPLINE CONCORRENTI: 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 Curriculo 2012 | |
| COMPETENZE SPECIFICHE | ABILITA’ | CONOSCENZE |
| * Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. * Assumere e portare a termine compiti. * Avviarsi ad organizzare il proprio lavoro.   Trovare soluzioni a semplici problemi di esperienza quotidiana. | Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.  Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.  Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.  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: possibili, impossibili, probabili.  Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento …  Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro collettivo.  Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un’azione eseguiti. | Discussione in classe.  Regole della discussione.  I ruoli e la loro funzione.  Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).  Fasi di un problema.  Fasi di un’azione .  Modalità di decisione.  Giochi  Esperimenti  Verbalizzazione di esperienze |