



**Programmazione didattico-educativa di istituto
 SCUOLA PRIMARIA**

FILONE 7: Spirito di iniziativa		
INDICATORE: DIMOSTRA ORIGINALITÀ E SPIRITO DI INIZIATIVA		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1[^]</u> Mostra curiosità della realtà circostante	Conosce <ul style="list-style-type: none"> la realtà che lo circonda 	<ul style="list-style-type: none"> Intervenire in modo creativo Assumere iniziative personali di gioco e di lavoro e le porta a termine
<u>classe 2[^]</u> Mostra interesse e attenzione nei confronti della realtà circostante	<ul style="list-style-type: none"> le regole che sottendono al contesto circostante 	<ul style="list-style-type: none"> Trarre insegnamenti dalla realtà che lo circonda
<u>classe 3[^]</u> Interiorizza la realtà circostante e	<ul style="list-style-type: none"> le dinamiche della realtà circostante e l'influenza degli andamenti della realtà 	<ul style="list-style-type: none"> Uniformarsi cedendo parte delle informazioni per una unitarietà d'intenti del gruppo

la rielabora		
<p><u>classe 4^</u></p> <p>Esprime la propria personalità e collabora coi pari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • il proprio mondo interiore • l'efficacia di creare e fare collegamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Argomentare in modo critico i termini di una consegna e li condivide coi pari • Integrare e valuta le conoscenze pregresse con le nuove informazioni
<p><u>classe 5^</u></p> <p>Esprime la propria personalità in modo originale e condivide con gli altri le proprie intuizioni.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conosce la valenza delle proprie intuizioni • Conosce la modalità per creare collegamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare informazioni con coerenza e originalità • Argomentare giudizi, criteri personali e punti di vista diversi • Aggiungere informazioni alle consegne date

FILONE 7: Spirito di iniziativa		
INDICATORE: È IN GRADO DI REALIZZARE PROGETTI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1^</u> Progetta giochi e attività utilizzando i materiali a disposizione e organizzando lo spazio fisico	Conosce <ul style="list-style-type: none"> • Le proprie capacità creative e inventive • Intuisce i principali step di una semplice progettazione 	Sa <ul style="list-style-type: none"> • Sfruttare il pensiero immaginativo- creativo • Organizzare le esperienze didattiche Sa allestire lo spazio fisico
<u>classe 2^</u> Progetta semplici attività di lavoro	<ul style="list-style-type: none"> • i principali step di una progettazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Formulare semplici ipotesi
<u>classe 3^</u> Progetta attività di studio e di lavoro utilizzando le conoscenze apprese	<ul style="list-style-type: none"> • linguaggi diversi, fruibili allo scopo del compito • le fasi progettuali • la finalità dei propri atteggiamenti 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare linguaggi diversi per finalità progettuali • Formulare ipotesi di lavoro • Ripensare le fasi di lavoro
<u>classe 4^</u> Progetta attività di studio e di lavoro utilizzando le conoscenze apprese e valutando le difficoltà	<ul style="list-style-type: none"> • le proprie risorse e i propri limiti • le soluzioni adeguate alle proprie capacità operative 	<ul style="list-style-type: none"> • Chiedere aiuto per sopperire ai propri bisogni • Ricavare informazioni da fonti diverse Individua strategie migliori

	<ul style="list-style-type: none">• strumenti, tecniche e procedure adatte al compito	<ul style="list-style-type: none">• Condividere e collabora in modo pertinente nelle attività• Sintetizzare informazioni tratte da diverse fonti
<p><u>classe 5^</u></p> <p>Progetta attività di studio e di lavoro utilizzando le conoscenze apprese, valutando le difficoltà e verificando i risultati raggiunti</p>	<ul style="list-style-type: none">• la possibilità di sfruttare, accedere a varie fonti• la valenza delle opinioni proprie e altrui• Conosce gli strumenti di progettazione (schemi, mappe, tabelle, grafici)	<ul style="list-style-type: none">• Collaborare e attivare negoziazioni con i pari• Modificare la pianificazione di un progetto in base a nuovi bisogni• Costruire documentazioni ottenute da fonti diverse

FILONE 7: Spirito di iniziativa		
INDICATORE: SI ASSUME LE PROPRIE RESPONSABILITÀ		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1[^]</u> Gestisce con una certa autonomia il tempo della giornata scolastica	Conosce <ul style="list-style-type: none"> le tecniche basilari dell'ascolto finalizzato 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare gli elementi principali di una consegna/ traccia Comprendere e porta a termine un compito dato
<u>classe 2[^]</u> Gestisce con autonomia il tempo della giornata scolastica	<ul style="list-style-type: none"> le principali regole della conversazione strategie di lettura 	<ul style="list-style-type: none"> Individuare gli elementi di una consegna data: destinatari, compito da svolgere, prodotto finale Portare a termine un compito dato nei tempi stabiliti
<u>classe 3[^]</u> Vive in modo organizzato il tempo scuola	<ul style="list-style-type: none"> gli elementi della comunicazione 	<ul style="list-style-type: none"> Ascoltare e legge consegne individuando le parole chiave Lavorare con interesse
<u>classe 4[^]</u> È consapevole dei propri diritti e doveri	<ul style="list-style-type: none"> le regole del gruppo e i rispettivi ruoli 	<ul style="list-style-type: none"> Lavorare con efficacia Proporre possibili soluzioni

<p>classe 5[^]</p> <p>Si assume responsabilità per la realizzazione di semplici compiti assunti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • la finalità dei propri atteggiamenti • la funzionalità e la validità delle regole dell'interazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Assumere ruoli con responsabilità • Proporre nuove soluzioni e coglie nuove opportunità
---	---	--

<p>FILONE 7: Spirito di iniziativa</p>		
<p>INDICATORE: CHIEDE AIUTO QUANDO SI TROVA IN DIFFICOLTÀ E SA FORNIRE AIUTO A CHI LO CHIEDE</p>		
<p>TRAGUARDI DI COMPETENZA</p>	<p>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</p>	
	<p>CONOSCERE</p>	<p>SAPER FARE</p>
<p>classe 1[^]</p> <p>In scambi di informazioni semplici e di routine, comunica in modo comprensibile i suoi vissuti e intuisce quelli altrui</p>	<p>Conosce</p> <ul style="list-style-type: none"> • le proprie e altrui emozioni • i comportamenti corretti • semplici situazioni problematiche • forme di autocontrollo 	<p>Sa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestire le emozioni • Comprendere semplici situazioni problematiche • Chiedere aiuto per sé e per gli altri
<p>classe 2[^]</p> <p>In scambi di informazioni di routine, comunica in modo comprensibile i vissuti personali e comprende quelli degli altri</p>	<ul style="list-style-type: none"> • le strategie di autocontrollo • le regole dello scambio comunicativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Affrontare semplici situazioni problematiche • Comunicare in modo efficace le proprie esperienze

<p><u>classe 3^</u> Esterna consapevolmente le proprie necessità Mostra interesse verso le ragioni e i vissuti altrui</p>	<ul style="list-style-type: none">• Conosce efficacemente i propri bisogni• il confronto con vari vissuti	<ul style="list-style-type: none">• Comprendere situazioni problematiche articolate• Ascoltare i racconti degli altri e li confronta con il proprio• Trovare soluzioni nuove per sé e per gli altri
<p><u>classe 4^</u> Chiede adeguatamente aiuto e cerca di fornirlo Interagisce nelle comunicazioni mostrando interesse verso le diverse opinioni</p>	<ul style="list-style-type: none">• le modalità di interazione nel rispetto delle idee altrui• il registro comportamentale nel rispetto degli altri	<ul style="list-style-type: none">• Analizzare situazioni problematiche• Rispettare e valorizza i contributi dei compagni
<p><u>classe 5^</u> Chiede adeguatamente aiuto e lo fornisce in caso di bisogno motivato Interagisce nelle comunicazioni mostrando interesse e attenzione alle ragioni e ai vissuti altrui</p>	<ul style="list-style-type: none">• la possibilità di analizzare situazioni problematiche	<ul style="list-style-type: none">• Analizzare situazioni problematiche articolate• Ascoltare i racconti degli altri, li rielabora e li confronta con il proprio vissuto

FILONE 7: Spirito di iniziativa		
INDICATORE: È DISPOSTO AD ANALIZZARE SE STESSO E A MISURARSI CON LE NOVITÀ E GLI IMPREVISTI		
TRAGUARDI DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
	CONOSCERE	SAPER FARE
<u>classe 1[^]</u> Si misura con le nuove situazioni e risponde positivamente	Conosce <ul style="list-style-type: none"> • la realtà che lo circonda • le proprie capacità 	Sa <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere esigenze problematiche relative al quotidiano • Valutare diverse alternative Giustifica le proprie scelte
<u>classe 2[^]</u> Si misura costruttivamente con le nuove situazioni	<ul style="list-style-type: none"> • le proprie capacità • le opportunità date da situazioni nuove 	<ul style="list-style-type: none"> • Esprimere e comunica esigenze problematiche di varia natura Individuare situazioni vantaggiose e le utilizza
<u>classe 3[^]</u> Affronta positivamente le novità	<ul style="list-style-type: none"> • le possibilità di sviluppo di un evento • il vantaggio di vivere nuove situazioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipare gli eventi e inizia a prevederne gli sviluppi • Affrontare consapevolmente una situazione nuova
<u>classe 4[^]</u> Si misura, affronta costruttivamente le novità e ne trae vantaggi Sa mettersi in discussione	<ul style="list-style-type: none"> • processi e prodotti del proprio lavoro e ne tiene conto per migliorare • la possibilità della sconfitta • le sue convinzioni 	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipare gli eventi e ne prevede gli sviluppi futuri • Utilizzare strategie di problem solving in situazioni non note • Operare delle scelte consapevoli

<p><u>classe 5^</u></p> <p>Sa mettersi in discussione anche in merito a critiche esterne Affronta costruttivamente novità ed imprevisti</p>	<ul style="list-style-type: none">• tesi e problemi, li confronta e li contestualizza seppur con qualche imprecisione• i procedimenti induttivi e deduttivi in situazioni di problem solving	<ul style="list-style-type: none">• Anticipare gli eventi, prevede e ne organizza gli sviluppi futuri• Organizzare processi volti alla risoluzione di problematiche non note