Curricolo verticale di Cittadinanza

(in raccordo con le competenze previste dall'UE e in ambito Nazionale al termine dell'obbligo d'istruzione)

COMPETENZE DI BASE A CONCLUSIONE DELL'OBBLIGO DI ISTRUZIONE	**COMPETENZA/E CHIAVE DI CITTADINANZA DA PROMUOVERE**	**COMPETENZA/E CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE**
Competenze sociali e civiche: Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. È consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.	Competenza specifica 1 Competenza specifica 2 Competenza specifica 3	Spirito di iniziativa e intraprendenza.
PROFILO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DEL I CICLO DI ISTRUZIONE		
Ha cura e rispetto di sé, come presupposto di un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile. Ha attenzione per le funzioni pubbliche alle quali partecipa nelle diverse forme in cui questo può avvenire: momenti educativi informali e non formali, esposizione pubblica del proprio lavoro, occasioni rituali nelle comunità che frequenta, azioni di solidarietà, manifestazioni sportive non agonistiche, volontariato, ecc.		

COMPETENZE CHIAVE PER APPRENDIMENTO PERMANENTE
Spirito di iniziativa ed intraprendenza

DISCIPLINE DI RIFERIMENTO: tutte
DISCIPLINE CONCORRENTI: tutte

Lo Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare**.**
É una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. É anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria		Scuola Sec. di I grado
COMPETENZASPECIFICA 1 *Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.*	**COMPETENZE SPECIFICA 1** *Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.*		**COMPETENZA SPECIFICA 1** *Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.*
Percorsi formativi	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**
Fine scuola Infanzia	**Fine classe terza primaria**	**Fine scuola primaria**	**Fine Scuola Secondaria di I grado**
1.1 Fare considerazioni rispetto ad un vissuto. 1.2 Giustificare le scelte con semplici spiegazioni. 1.3 Confrontare la propria idea con quella altrui. 1.4 Conoscere i ruoli nei diversi contesti di gioco.	1.1 Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto. 1.2 Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti. 1.3 Giustificare le scelte con semplici argomentazioni. 1.4 Confrontare la propria idea con quella altrui. 1.5 Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.	1.1 Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali. 1.2 Decidere tra due alternative (nel gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni. 1.3 Condividere la propria scelta spiegando i vantaggi e i rischi.	1.1 Assumere e completare iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze. 1.2 Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. 1.3 Attuare le soluzioni e valutare i risultati. 1.4 Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.
Conoscenze: Interiorizzazione delle regole della conversazione per saper esprimere il proprio parere nel rispetto dei ruoli e delle posizioni altrui.	Conoscenze: Comprensione delle regole della discussione per confrontarsi nel rispetto dei ruoli, della loro funzione e delle opinioni altrui.	Conoscenze: Modalità di decisione riflessiva e condivisa attraverso l'uso di strumenti utili.	Conoscenze: Saper applicare le fasi del *problem solving* per raggiungere una decisione riflessiva e condivisa.

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria		Scuola Sec. di I grado
COMPETENZA SPECIFICA 2 *Assumere e portare a termine compiti e iniziative pianificando il proprio lavoro.*	**COMPETENZA SPECIFICA 2** *Assumere e portare a termine compiti e iniziative pianificando il proprio lavoro.*		**COMPETENZA SPECIFICA 2** *Assumere e portare a termine compiti e iniziative pianificando il proprio lavoro.*
Percorsi formativi	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**
Fine scuola Infanzia	**Fine classe terza primaria**	**Fine scuola primaria**	**Fine Scuola Secondaria di I grado**
2.1 Formulare proposte di gioco. 2.2 Cooperare con gli altri nel gioco. 2.3 Esprimere la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti. 2.4 Ipotizzare possibili soluzioni. 2.5 Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.	2.1 Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza. 2.2 Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante. 2.3 Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito. 2.4 Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di un'azione eseguiti.	2.1 Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità. 2.2 Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portali a termine. 2.3 Descrivere le fasi di un compito e le azioni necessarie per svolgerlo, compiere una procedura, portare a termine una consegna. 2.4 Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per portare a termine un lavoro. 2.5 Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto oppure di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe.	2.1 Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni per le scelte mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui. 2.2 Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.
Conoscenze: Organizzazione propositiva del gioco in tutte le sue fasi attraverso la cooperazione con gli altri.	**Conoscenze:** Conoscenza delle modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) per la pianificazione di compiti.	**Conoscenze:** Diverse forme di esercizio di democrazia nella scuola. Significato dei concetti di diritto, di dovere, di responsabilità, di identità, di libertà. Significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto.	**Conoscenze:** Applicazione delle fasi di una procedura attraverso l'organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria		Scuola Sec. di I grado
COMPETENZA SPECIFICA 3 *Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving*	**COMPETENZA SPECIFICA 3** *Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving*		**COMPETENZA SPECIFICA 3** *Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving*
Percorsi formativi	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**	**Percorsi formativi**
Fine scuola Infanzia 3.1 Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto 3.2 Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. 3.3 Formulare ipotesi di soluzione. 3.4 Esprimere semplici giudizi su un avvenimento.	**Fine classe terza primaria** 3.1 Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza. 3.2 Formulare ipotesi di soluzione. 3.3 Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili. 3.4 Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento …	**Fine scuola primaria** 3.1 Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione. 3.2 Individuare gli strumenti a propria disposizione e quelli mancanti per risolvere una situazione problematica. 3.3 Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa. 3.4 Applicare la soluzione e commentare i risultati.	**Fine Scuola Secondaria di I grado** 3. 1 Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili. 3.2 Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta. 3.3 Attuare le soluzioni e valutare i risultati. 3.4 Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili. 3.5 Ipotizzare soluzioni nuove a problemi di esperienza
Conoscenze: Individuazione di nuove strategie per la risoluzione di problemi.	**Conoscenze:** Individuazione delle fasi di un problema. Modalità di decisione. .	**Conoscenze:** Individuazione delle fasi di una procedura. Lettura e realizzazione di diagrammi di flusso e fasi del *problem solving*.	**Conoscenze:** Le fasi del *problem solving*. Modalità di decisione riflessiva.