
Indice

Riferimenti normativi		<u>pagina 3</u>
Scuola dell'Infanzia		
Scuola dell'Infanzia:	Traguardi formativi	<u>pagina 4</u>
Scuola dell'Infanzia:	Evidenze	<u>pagina 6</u>
Scuola dell'Infanzia:	Livelli di padronanza	<u>pagina 7</u>
Scuola Primaria		
Scuola Primaria:	Traguardi formativi	<u>pagina 9</u>
Scuola Primaria:	Repertorio di Compiti significativi	<u>pagina 11</u>
Scuola Primaria:	Evidenze	<u>pagina 12</u>
Scuola Primaria:	Livelli di padronanza	<u>pagina 13</u>
Scuola Secondaria		
Scuola Secondaria	Traguardi formativi	<u>pagina 15</u>
Scuola Secondaria:	Repertorio di Compiti significativi	<u>pagina 17</u>
Scuola Secondaria:	Evidenze	<u>pagina 18</u>
Scuola Secondaria:	Livelli di padronanza	<u>pagina 19</u>

Riferimenti normativi

“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”. **(Raccomandazione del Consiglio d’Europa 22.05.2018)**

“Senso di iniziativa e di imprenditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi. L'individuo è consapevole del contesto in cui lavora ed è in grado di cogliere le opportunità che gli si offrono. È il punto di partenza per acquisire le abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo”. **(Raccomandazione del Consiglio d’Europa 2006)**

"Lo spirito di iniziativa 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. È una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. È anch'essa fondamentale per lo sviluppo dell'autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo". **(Indicazioni nazionali per il curricolo)**

Traguardi formativi

Spirito di iniziativa e imprenditorialità nella Scuola dell'Infanzia: Traguardi formativi riferiti a tutti i campi di esperienza			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	COMPITI SIGNIFICATIVI
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p>	<p>Esprimere valutazioni rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici spiegazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento ...</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici).</p> <p>Fasi di un'azione.</p>	<p>Discutere su argomenti diversi di interesse; rispettare i turni e ascoltare gli altri; spiegare e sostenere le proprie ragioni.</p> <p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco (o predisposto dall'insegnante) ipotizzare possibili soluzioni; attuarle e verificarle.</p> <p>Prendere decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività, ecc. e giustificare la decisione presa</p> <p>Individuare e illustrare le fasi di una semplice procedura.</p> <p>Esprimere valutazioni sul lavoro svolto e suggerire modalità di miglioramento attraverso la discussione comune o il colloquio con l'insegnante.</p>

	<p>lavoro. Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti.</p>		
--	--	--	--

Evidenze

Evidenze osservabili

- Prende iniziative di gioco e di lavoro.
- Collabora e partecipa alle attività collettive.
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco.
- Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

Livelli di padronanza

Spirito di iniziativa e imprenditorialità nella Scuola dell'Infanzia: Livelli di padronanza			
Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
<p>Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p> <p>Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.</p>	<p>Esegue semplici consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli.</p> <p>Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.</p> <p>Partecipa alle attività collettive.</p> <p>Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.</p> <p>Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza.</p>	<p>Esegue consegne e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura.</p> <p>Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto.</p> <p>Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni.</p> <p>Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.</p> <p>Opera scelte tra due alternative, motivandole.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc.</p>	<p>Esegue consegne complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.</p> <p>Chiede se non ha capito.</p> <p>Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire istruzioni.</p> <p>Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli</p>

			esperimenti anche con i compagni, sapendo descrivere le fasi.
--	--	--	--

Traguardi formativi

Spirito di iniziativa e imprenditorialità nella Scuola Primaria: Traguardi formativi riferiti a tutti gli ambiti disciplinari				
COMPETENZE SPECIFICHE	FINE CLASSE TERZA SCUOLA PRIMARIA		FINE CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	
	ABILITÀ	CONOSCENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE
<p>Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.</p> <p>Assumere e portare a termine compiti e iniziative.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.</p> <p>Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.</p> <p>Risolvere i problemi che si incontrano nella vita e nel lavoro e:</p> <ul style="list-style-type: none"> • proporre soluzioni; • valutare rischi e opportunità; • scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; • agire con flessibilità; • progettare e pianificare; 	<p>Valutare aspetti positivi e negativi rispetto ad un vissuto.</p> <p>Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti.</p> <p>Giustificare le scelte con semplici argomentazioni.</p> <p>Formulare proposte di lavoro, di gioco ...</p> <p>Confrontare la propria idea con quella altrui.</p> <p>Conoscere i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro.</p> <p>Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali di esperienza.</p> <p>Formulare ipotesi di soluzione.</p> <p>Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza.</p> <p>Organizzare dati su schemi e</p>	<p>Regole della discussione.</p> <p>I ruoli e la loro funzione.</p> <p>Modalità di rappresentazione grafica: schemi, tabelle, grafici.</p> <p>Fasi di un problema.</p> <p>Fasi di un'azione.</p> <p>Modalità di decisione.</p>	<p>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità.</p> <p>Assumere semplici iniziative personali di gioco e di lavoro e portarle a termine.</p> <p>Decidere tra due alternative (in gioco; nella scelta di un libro, di un'attività) e spiegare le motivazioni.</p> <p>Spiegare vantaggi e svantaggi di una semplice scelta legata a vissuti personali.</p> <p>Convincere altri a fare una scelta o a condividere la propria, spiegando i vantaggi; dissuadere spiegando i rischi.</p> <p>Descrivere le fasi di un compito o di un gioco.</p> <p>Descrivere le azioni necessarie a svolgere un compito, compiere una procedura, portare a termine</p>	<p>Strumenti per la decisione: tabelle dei pro e dei contro.</p> <p>Modalità di decisione riflessiva.</p> <p>Organizzazione di un'agenda giornaliera e settimanale.</p> <p>Le fasi di una procedura.</p> <p>Diagrammi di flusso.</p> <p>Fasi del problem solving</p>

<ul style="list-style-type: none"> • conoscere l'ambiente in cui si opera anche in relazione alle proprie risorse 	<p>tabelle con l'aiuto dell'insegnante.</p> <p>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito</p> <p>Qualificare situazioni incerte in: possibili, impossibili, probabili.</p> <p>Esprimere semplici giudizi su un messaggio, su un avvenimento.</p> <p>Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un'azione.</p>		<p>una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un'attività.</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 Indicare alcune ipotesi di soluzione e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa.</p> <p>Applicare la soluzione e commentare i risultati.</p>	
--	---	--	--	--

Repertorio di possibili compiti significativi

Compiti significativi

- Pianificare le fasi di un compito, di un lavoro, di un esperimento, distribuirle nel tempo secondo logica e priorità, verbalizzarle e scriverle.
- Progettare attività, lavori, valutandone la fattibilità in ordine alle risorse disponibili, ai costi di quelle mancanti, al tempo, alle possibilità.
- Prendere decisioni singolarmente e in gruppo in ordine ad azioni da intraprendere, modalità di svolgimento di compiti, ecc., valutando tra diverse alternative e motivando i criteri di scelta.
- Date diverse possibilità di azione, valutare i pro e i contro di ognuna; i rischi e le opportunità, i diversi fattori implicati e il loro peso e motivare la scelta finale.
- Dato un problema da risolvere, pianificare e realizzare le soluzioni rispettando le fasi del problem solving.
- Redigere relazioni e rapporti su azioni effettuate o progettazioni portate a termine.

Evidenze osservabili

EVIDENZE (comportamenti osservabili)

L'alunno:

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.
- Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.
- Coordina l'attività personale e/o di un gruppo. Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.

Livelli di padronanza

Spirito di iniziativa e imprenditorialità nella Scuola Primaria: Livelli di padronanza			
Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni.</p> <p>Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.</p> <p>Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati; sa descrivere le fasi di un lavoro sia preventivamente che successivamente ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</p> <p>Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro.</p> <p>Sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità.</p> <p>Sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza.</p> <p>Generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante.</p>	<p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.</p> <p>Conosce le strutture di servizi, amministrative, produttive del proprio territorio e le loro funzioni; gli organi e le funzioni degli Enti territoriali e quelli principali dello Stato.</p> <p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro; pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze.</p> <p>Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienza, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti, anche con il supporto dei pari.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per</p>

			<p>risolvere problemi di esperienza e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali, ecc., traendone semplici informazioni</p>
--	--	--	--

Traguardi formativi

Spirito di iniziativa e imprenditorialità nella Scuola Secondaria di primo grado: Traguardi formativi riferiti a tutte le discipline		
Descrittori in uscita al termine della scuola secondaria di primo grado		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving.	<p>Individuare problemi legati alla pratica e al lavoro quotidiano e indicare ipotesi di soluzione plausibili.</p> <p>Scegliere le soluzioni ritenute più vantaggiose e motivare la scelta.</p> <p>Attuare le soluzioni e valutare i risultati.</p> <p>Suggerire percorsi di correzione o miglioramento.</p> <p>Generalizzare soluzioni idonee a problemi simili.</p>	<p>Fasi del problem solving:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analisi dei fattori o delle cause che contribuiscono al sorgere del problema; • individuare una serie di soluzioni alternative per raggiungere l'obiettivo finale; • valutazione delle soluzioni migliori; • implementazione di un piano; • misurazione dell'efficacia degli interventi.
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	<p>Organizzare i propri impegni giornalieri e settimanali individuando alcune priorità e organizzando il proprio materiale scolastico.</p> <p>Pianificare l'esecuzione di un compito legato all'esperienza e a contesti noti, descrivendone le fasi, distribuendole nel tempo, individuando le risorse materiali e di lavoro necessarie e indicando quelle mancanti.</p> <p>Scomporre una semplice procedura nelle sue fasi e distribuirle nel tempo.</p> <p>Descrivere le fasi di un esperimento, di un compito, di una procedura da svolgere o svolti.</p>	<p>Struttura di una agenda giornaliera o/e settimanale.</p> <p>Fasi di una procedura.</p>

Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.	Progettare ed eseguire semplici manufatti artistici e tecnologici; organizzare eventi legati alla vita scolastica (feste, mostre, piccole uscite e visite) in gruppo e con l'aiuto degli insegnanti. Calcolare i costi di un progetto e individuare modalità di reperimento delle risorse e smaltimento. Sapersi relazionare con le organizzazioni del territorio per l'ottenimento delle autorizzazioni.	Strumenti di progettazione: disegno tecnico; planning; diagrammi di flusso, grafici, tabelle, calcoli e percentuali, mappe concettuali. Organizzazione del territorio e delle istituzioni presenti da cui ottenere autorizzazioni, e collaborazioni.
	Assumere e completare iniziative nella vita personale, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze in relazione alla vita scolastica. Utilizzare strumenti di supporto alle decisioni. Analisi delle proprie attitudini.	Strumenti per la decisione: tabella pro-contro. Orientamento scolastico.
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni e accettare le conseguenze.	Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte. Individuare elementi certi, possibili, probabili, ignoti nel momento di effettuare le scelte.	Modalità e processi di decisione riflessiva.
	Individuare e giustificare le scelte valutando gli esiti, accettando quelli non soddisfacenti e reperendo possibili correttivi.	Esempi di processi di conoscenza umana resi possibili dall'alternanza tra fallimenti e successi. Strumenti di auto-motivazione. (imparare a reagire al fallimento in maniera pro-attiva) Iceberg del successo.
	Discutere e argomentare in gruppo i criteri e le motivazioni delle scelte, mettendo in luce fatti, rischi, opportunità e ascoltando le motivazioni altrui.	Strategie di comunicazione e di argomentazione.

Repertorio di possibili compiti significativi

Compiti Significativi

- Organizzazione di una mostra destinata agli studenti delle altre classi dell'istituto per la presentazione degli elaborati di un progetto.
- Organizzazione di un piccolo evento con richiesta di autorizzazione alla segreteria e al dirigente, convocazione dei genitori e preparazione scaletta degli interventi sia con scopi didattici, come ad esempio in occasione della Giornata della Memoria, sia con scopi ricreativi, come per il carnevale.
- Progetto e realizzazione di elaborati per le occasioni di scambio interculturale, come per esempio il progetto Erasmus.
- Realizzazione di migliorie negli spazi scolastici attraverso il riutilizzo e la riorganizzazione dell'arredo esistente.
- Realizzazione di un autofinanziamento per la partecipazione alle gite scolastiche con elaborati progettati a scuola e proposti in ambito esterno alla scuola.

Evidenze

EVIDENZE (comportamenti osservabili)

L'alunno:

- Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
- Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto a un compito assegnato.
- Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive, anche con l'aiuto dell'insegnante.
- Coordina l'attività personale e/o di un gruppo.
- Sa autovalutarsi, riflettendo sul percorso svolto.

Livelli di padronanza

Spirito di Iniziativa e Imprenditorialità nella Scuola Secondaria di primo grado: Livelli di padronanza			
Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità.</p> <p>Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati, con il supporto di un adulto, ed esprime semplici valutazioni sugli esiti delle proprie azioni.</p> <p>Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili conseguenze di scelte diverse.</p> <p>Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza.</p> <p>Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza.</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità.</p> <p>Conosce i principali servizi e strutture produttive e culturali presenti nel territorio.</p> <p>Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte.</p> <p>Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza.</p> <p>Sa utilizzare alcune conoscenze apprese, con il supporto dell'insegnante, per risolvere problemi di esperienza; generalizza le soluzioni a problemi analoghi, utilizzando suggerimenti dell'insegnante</p>	<p>Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o che gli sono assegnati nel lavoro, nel gruppo, nella comunità.</p> <p>Conosce le strutture di servizi, amministrative, del proprio territorio e le loro funzioni.</p> <p>Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo responsabile, sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità valutando gli esiti del lavoro.</p> <p>Utilizza le conoscenze apprese per risolvere problemi e ne generalizza le soluzioni a contesti simili.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante e il supporto del gruppo, sa effettuare semplici indagini su fenomeni sociali, naturali ecc., traendone semplici informazioni.</p>	<p>Conosce le principali strutture di servizi, produttive e culturali, del territorio regionale e nazionale, gli organi amministrativi a livello territoriale e nazionale.</p> <p>Assume iniziative nella vita personale e nel lavoro, valutando aspetti positivi e negativi di scelte diverse e le possibili conseguenze.</p> <p>Sa pianificare azioni nell'ambito personale e del lavoro, individuando le priorità.</p> <p>Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco, tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quella altrui.</p> <p>È in grado di assumere ruoli di responsabilità all'interno del gruppo (coordinare il lavoro, tenere i tempi, documentare il lavoro, reperire materiali ecc.).</p> <p>Sa, con la collaborazione del gruppo e dell'insegnante, redigere semplici progetti (individuazione del risultato atteso, obiettivi intermedi, risorse e tempi necessari, pianificazione delle azioni, realizzazione, valutazione degli esiti, documentazione).</p>