

SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Nella **Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006** vengono individuate otto competenze chiave per l'apprendimento permanente, fra le quali "Spirito di iniziativa e imprenditorialità", che viene così definita: *Il senso di iniziativa e l'imprenditorialità concernono la capacità di una persona di 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. È una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per 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.*

Il **Decreto Ministeriale n. 139 del 22 agosto 2007** individua otto competenze di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria; fra queste figurano

- "Progettare", ovvero *formulare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti,*

"Risolvere problemi", ovvero *affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.*

- La **Circolare Ministeriale n. 3 del 13 febbraio 2015** e le relative **Linee guida** presentano un modello di certificazione delle competenze, che recepisce quanto indicato nelle **Indicazioni Nazionali del 2012** in merito al *Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione*. "Spirito di iniziativa e imprenditorialità" viene così definita:

L'alunno al termine della scuola primaria:

Dimostra originalità e spirito d'iniziativa. È in grado di realizzare semplici progetti.

L'alunno al termine del primo ciclo di istruzione:

Dimostra originalità e spirito di iniziativa. È in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare sé stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

- Nella **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 23 maggio 2018** viene presentata una ridefinizione delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. "Spirito di iniziativa e imprenditorialità" diventa "Competenza imprenditoriale", così definita: *La competenza imprenditoriale si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire*

progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.

Per favorire una più agevole valutazione e certificazione delle competenze, il presente curriculum tiene conto di quanto indicato nelle Indicazioni Nazionali 2012 e nel modello italiano di certificazione delle competenze, che dal 2015 non ha subito variazioni.

Si tratta di una competenza trasversale, cioè riguardante tutte le discipline.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO (CONCLUSIONE DEL TERZO ANNO)

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

IDEARE, IMMAGINARE

- Ideare e immaginare prodotti ed elaborati creativi.

PRENDERE DECISIONI

- Prendere decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.

INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI

- Individuare problemi.
- Formulare procedure risolutive, valutandone i risultati.

PROGETTARE

- Progettare un percorso operativo (per realizzare un prodotto o un servizio) adattando le strategie in base ai problemi.

GESTIRE RISORSE

- Organizzare le risorse materiali.
- Valutare i tempi.
- Coordinare le attività all'interno di un gruppo.

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Criteri	Livelli di padronanza L'alunno			
	A - Avanzato	B - Intermedio	C - Base	D - Iniziale
IDEARE, IMMAGINARE	immagina prodotti ed elaborati creativi in modo autonomo e originale;	immagina prodotti ed elaborati creativi in modo autonomo;	immagina semplici prodotti ed elaborati creativi in modo parzialmente guidato;	immagina semplici prodotti ed elaborativi creativi con il supporto dell'insegnante;
PRENDERE DECISIONI	- in autonomia prende decisioni ponderate e, se necessario, con determinazione; - all'interno del gruppo coordina il processo di negoziazione che porta all'assunzione di decisioni condivise;	- prende decisioni in autonomia; - all'interno del gruppo partecipa al processo di negoziazione che porta all'assunzione di decisioni condivise;	- prende decisioni con qualche sollecitazione; - all'interno del gruppo dà semplici contributi nel processo di assunzione di decisioni condivise;	prende qualche decisione se sollecitato dall'insegnante o dal gruppo;
INDIVIDUARE PROBLEMI E SOLUZIONI	individua i dati essenziali di una situazione problematica anche complessa, formula ipotesi, propone soluzioni anche originali secondo il tipo di problema e valuta i risultati ottenuti dal procedimento scelto;	individua i dati essenziali di una situazione problematica e le fasi del percorso risolutivo attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici;	raccoglie i dati di una situazione problematica semplice e, parzialmente guidato, propone soluzioni secondo il tipo di problema;	individua i dati essenziali di una situazione problematica semplice e costruisce il procedimento logico se opportunamente guidato;
PROGETTARE	utilizza in maniera completa le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto;	utilizza adeguatamente le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto;	utilizza sufficientemente le conoscenze apprese per realizzare un semplice prodotto;	guidato, utilizza parzialmente le conoscenze apprese per realizzare un semplice prodotto;
GESTIRE RISORSE	organizza le risorse materiali, valuta i tempi e coordina le attività di gruppo in modo corretto e razionale.	organizza le risorse materiali, valuta i tempi e coordina le attività di gruppo in modo appropriato.	organizza le risorse materiali e valuta i tempi in modo generalmente corretto.	è guidato nella valutazione dei tempi e nel reperimento delle risorse materiali, che organizza in modo superficiale.

