

CURRICOLO SCUOLA PRIMARIA

SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ

Competenza chiave europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 18-12-2006 Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo 1948			
Classe	PRIMA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
COMUNICARE PARTECIPARE	Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco ... Formulare ipotesi di soluzione Effettuare semplici indagini su fenomeni di esperienza Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro	Regole della discussione Modalità di rappresentazione grafica (schemi, tabelle, grafici) Fasi di un'azione Semplici modalità di decisione CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno): fasi essenziali di una azione semplici tabelle regole basilari di discussione (alzata di mano)	Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.

RUBRICA DI VALUTAZIONE
CLASSE PRIMA

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
<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>Le argomentazioni apportate per sostenere le proprie opinioni sono ancora poco pertinenti all'argomento oggetto di discussione.</p> <p>Le ipotesi risolutive su semplici problemi sono inadeguate.</p> <p>I compiti assegnati risultano svolti in modo superficiale e/o incompleto; le iniziative spontanee di gioco e di lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto.</p> <p>La descrizione di semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato risulta carente dal punto di vista logico, temporale e causale.</p>	<p>Generalmente fatica ad esternare le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>In presenza di un problema, intuisce semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati in modo approssimativo; esita ad assumere iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Riconosce semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</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>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>

Competenza chiave europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 18-12-2006 Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo 1948			
Classe	SECONDA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p>COMUNICARE</p> <p>PARTECIPARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p>	<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>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 d'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>Spiegare le fasi di un esperimento, di una ricerca, di un compito</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 compito, di una azione eseguiti</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>Semplici modalità di decisione</p> <p>CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):</p> <p>fasi di una azione</p> <p>tabelle e semplici grafici</p> <p>regole basilari di discussione (alzata di mano e rispetto del turno)</p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto.</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE
CLASSE SECONDA

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
<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>Le argomentazioni apportate per sostenere le proprie opinioni sono ancora poco pertinenti all'argomento oggetto di discussione.</p> <p>Le ipotesi risolutive su semplici problemi sono inadeguate.</p> <p>I compiti assegnati risultano svolti in modo superficiale e/o incompleto; le iniziative spontanee di gioco e di lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto.</p> <p>La descrizione di semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato risulta carente dal punto di vista logico, temporale e causale.</p>	<p>Generalmente fatica ad esternare le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p> <p>In presenza di un problema, intuisce semplici ipotesi di soluzione.</p> <p>Porta a termine i compiti assegnati in modo approssimativo; esita ad assumere iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Riconosce semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</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>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>

Competenza chiave europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 18-12-2006 Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo 1948			
Classe	TERZA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p>COMUNICARE</p> <p>PARTECIPARE E COLLABORARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO</p>	<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>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 d'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>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>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>CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):</p> <p>fasi di una azione</p> <p>tabelle e semplici grafici</p> <p>regole basilari di discussione (alzata di mano e rispetto del turno)</p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutare, riflettendo sul percorso svolto.</p>

		Ripercorrere verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito, di una azione eseguiti		
--	--	--	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE

CLASSE TERZA

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza;	Fatica a riconoscere e confonde i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Le argomentazioni apportate per sostenere le proprie opinioni sono ancora poco pertinenti all'argomento oggetto di discussione. Le ipotesi risolutive su semplici problemi sono inadeguate. I compiti assegnati	Individua i principali ruoli nella comunità di vita e le relative funzioni. Generalmente fatica ad esternare le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, intuisce semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati in modo approssimativo; esita ad assumere iniziative spontanee di gioco o	Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. 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. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili

<p>adottare strategie di problem solving</p>	<p>risultano svolti in modo superficiale e/o incompleto; le iniziative spontanee di gioco e di lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto. La descrizione di semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato risulta carente dal punto di vista logico, temporale e causale.</p>	<p>di lavoro. Riconosce semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>		<p>conseguenze di scelte diverse. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.</p>
---	---	---	--	--

Competenza chiave europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 18-12-2006 Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo 1948			
Classe	QUARTA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p>COMUNICARE</p> <p>PARTECIPARE E COLLABORARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>PROGETTARE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p>	<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>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; 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 una consegna, ecc.</p> <p>Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti</p> <p>Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale</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> <p style="text-align: center;">CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):</p> <p style="text-align: center;">organizzazione di una agenda giornaliera semplici diagrammi di flusso</p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutare, riflettendo sul percorso svolto.</p>

		<p>Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>		
--	--	---	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE

CLASSE QUARTA

COMPETENZE SPECIFICHE	D	C	B	A
	LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
<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>Fatica a riconoscere e confonde i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Le argomentazioni apportate per sostenere le proprie opinioni sono ancora poco pertinenti all'argomento oggetto di discussione. Le ipotesi risolutive su semplici problemi sono inadeguate. I compiti assegnati risultano svolti in modo superficiale e/o incompleto; le iniziative spontanee di gioco e di lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto. La descrizione di semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato risulta carente dal</p>	<p>Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.</p>	<p>Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. 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. 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. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi</p>	<p>Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. 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>

	punto di vista logico, temporale e causale.		risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.	
--	---	--	--	--

Competenza chiave europea	SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa 18-12-2006 Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo 1948			
Classe	QUINTA			
COMPETENZE TRASVERSALI	COMPETENZE DISCIPLINARI SPECIFICHE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
<p>COMUNICARE</p> <p>PARTECIPARE E COLLABORARE</p> <p>IMPARARE A IMPARARE</p> <p>AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE</p> <p>RISOLVERE PROBLEMI</p> <p>PROGETTARE</p>	<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>Assumere gli impegni affidati e portarli a termine con diligenza e responsabilità; 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</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> <p style="text-align: center;">CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):</p> <p>organizzazione di una agenda giornaliera e settimanale</p> <p>diagrammi di flusso</p> <p>fasi del problem solving</p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.</p> <p>Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.</p> <p>Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.</p> <p>Coordina l'attività personale e/o di un gruppo</p> <p>Sa auto valutare, riflettendo sul percorso svolto.</p>

		<p>termine una consegna, ecc. Individuare gli strumenti a propria disposizione per portare a termine un compito e quelli mancanti Collocare i propri impegni nel calendario giornaliero e settimanale Progettare in gruppo l'esecuzione di un semplice manufatto; di un piccolo evento da organizzare nella vita di classe Individuare problemi legati all'esperienza concreta e indicare alcune ipotesi di soluzione Analizzare - anche in gruppo - le soluzioni ipotizzate e scegliere quella ritenuta più vantaggiosa Applicare la soluzione e commentare i risultati</p>		
--	--	--	--	--

RUBRICA DI VALUTAZIONE

CLASSE QUINTA

COMPETENZE SPECIFICHE	D LIVELLO INIZIALE (L'alunno/a, se opportunamente guidato, svolge compiti semplici in situazioni note)	C LIVELLO BASE (L'alunno/a svolge compiti semplici, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese)	B LIVELLO INTERMEDIO (L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli mostrando di saper utilizzare conoscenze e abilità acquisite)	A LIVELLO AVANZATO (L'alunno/a, in autonomia, svolge compiti complessi anche in situazioni nuove, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità acquisite. Prende decisioni e sostiene le proprie opinioni in modo consapevole e responsabile)
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	Fatica a riconoscere e confonde i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Le argomentazioni apportate per sostenere le proprie opinioni sono ancora poco pertinenti all'argomento oggetto di discussione. Le ipotesi risolutive su semplici problemi sono inadeguate. I compiti assegnati risultano svolti in modo superficiale e/o incompleto; le iniziative spontanee di gioco e di lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto. La descrizione di semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato risulta carente dal punto di vista logico, temporale e causale.	Individua i ruoli presenti nella comunità di vita e le relative funzioni. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Descrive semplici fasi di giochi o di lavoro in cui è impegnato.	Conosce ruoli e funzioni nella scuola e nella comunità. Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. 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. 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. Riconosce situazioni certe, possibili, improbabili, impossibili, legate alla concreta esperienza. Sa formulare semplici ipotesi	Rispetta le funzioni connesse ai ruoli diversi nella comunità. Conosce i principali servizi e strutture produttive, culturali presenti nel territorio. Assume iniziative personali, porta a termine compiti, valutando anche gli esiti del lavoro; sa pianificare il proprio lavoro e individuare alcune priorità; sa valutare, con l'aiuto dell'insegnante, gli aspetti positivi e negativi di alcune scelte. Sa esprimere ipotesi di soluzione a problemi di esperienza, attuarle e valutarne gli esiti. 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.

			risolutive a semplici problemi di esperienza, individuare quelle che ritiene più efficaci e realizzarle.	
--	--	--	--	--

