



disegnare il futuro

fondazione **sanzeno** rete disegnare il futuro

LOGICO, WATSON!

ISTITUTO COMPRENSIVO "DON MILANI"

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO "DANTE ALIGHIERI".

CLASSE 1 C

A.S. 2022_23

Insegnanti: Bonato, Cantamessa, Ceruti, Martello, Mazzi, Paliotto, Parolini, Stocchero, Truncali, Verucchi, Zenatti

BISOGNI FORMATIVI (BREVE DESCRIZIONE):

la classe presenta diversi alunni di origine straniera, alcuni in fase di alfabetizzazione. Un bisogno formativo evidente risulta essere quello di migliorare e rinforzare le competenze linguistiche.

COMPETENZE EUROPEE:

Competenza chiave:

- competenza alfabetico-funzionale
- competenza multilinguistica

Competenze correlate:

- competenza digitale
- imparare ad imparare
- sociale e civica

TITOLO DELL'UDA "Logico, Watson!"

DISCIPLINE COINVOLTE:

italiano
inglese
tedesco
matematica
motoria
arte
tecnologia
musica

LABORATORI UTILIZZATI:

laboratorio di informatica

COMPITO DI REALTA': creazione, impaginazione, stampa e vendita di una raccolta di giochi enigmistici (cruciverba, sudoku, istruzioni per origami, istruzione per esercizi ginnici...).

PRODOTTO FINALE ATTESO: una rivista di enigmistica

VERIFICHE AUTENTICHE DI CONTROLLO DEL LO SVILUPPO DI COMPETENZA NEL COMPITO DI REALTA' (VERIFICHE DISCIPLINARI):

realizzazione dei giochi e relativa soluzione, utilizzo dei software per la digitalizzazione del prodotto

UNITA' DI APPRENDIMENTO(da format F. Da Re)
consegna agli studenti – espansione della parte ideativa sintetizzata nella croce

Denominazione – titolo dell'UDA

"Logico, Watson!"

Compito autentico

specificare i fattori caratteristici:
descrizione sommaria di cosa si chiede di fare;
scopo del percorso;
modalità di lavoro: gruppi – frontale
– lezioni dialogate – circol time –
momenti assembleari.

Ai ragazzi si chiede di realizzare una rivista enigmistica. Dovranno realizzare:

- cruciverba con definizioni riguardanti contenuti visti in italiano (antologia e grammatica) e storia
- cruciverba con definizioni riguardanti la geografia
- cruciverba con definizioni in lingua inglese e/o tedesca
- rebus
- sudoku
- elenco di indicazioni per realizzare un origami
- disegni geometrici speculari-simmetrici
- vignette umoristiche
- anagrammi
-

La rivista potrà essere venduta a fine anno su prenotazione: pertanto i ragazzi dovranno promuovere la vendita e ideare un metodo per la raccolta delle prenotazioni (ad esempio con Moduli di Google).

Scopo principale del percorso è quello di promuovere un approfondimento della lingua italiana con la creazione di giochi di parole, esercitando così la produzione lessicale, l'ortografia e l'associazione tra la definizione di concetti e le parole.

Modalità di lavoro:

per **cruciverba**: in plenaria si individua il focus tematico e successivamente le parole che andranno incastrate per creare la struttura del cruciverba. Successivamente in piccoli gruppi (le definizioni). Al termine della creazione della struttura verrà creato un file con Documenti di Google con lo schema e le definizioni (Drive condiviso).

per **sudoku e altri giochi**: creazione di diversi giochi in piccoli gruppi.

I gruppi saranno 6: 5 composti da 3 ragazzi e 1 composto da 4 ragazzi. I gruppi saranno diversi per le varie discipline in modo da favorire una collaborazione con tutti i compagni (ciascun docente formerà gruppi specifici).

<p>Discipline e laboratori con esperti discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Disciplina coinvolta: tecnologia e arte. Contenuti curriculari agganciati alle attività: linguaggio specifico delle discipline,</p>
<p>Discipline e laboratori gestiti in autonomia discipline coinvolte nei laboratori: contenuti curriculari agganciati ai laboratori - specificare</p>	<p>Discipline coinvolte: lettere, matematica, tecnologia, arte,,lingue straniere</p>
<p>Competenza/e chiave EU da sviluppare prioritariamente – Indicare quali aspetti verranno sviluppati</p>	<p>competenza alfabetica funzionale</p>
<p>Prodotto ATTESO e DESTINATARIO e prodotti intermedi</p>	<p>prodotto atteso: libretto di giochi enigmistici di contenuto disciplinare prodotti intermedi: singoli giochi prodotti al termine di percorsi disciplinari</p>
<p>Verifiche autentiche intermedie e finali</p>	<p>Risoluzione in autonomia di giochi enigmistici. Realizzazione digitale di tabelle, testi e impaginazione del materiale cartaceo con l'utilizzo di Google Documenti. Somministrazione di test di verifica nelle singole discipline</p>
<p>Fasi di applicazione (scomposizione del compito autentico)</p>	<p>Da compilare sul piano di lavoro: Fase condivisione di senso Fase di sviluppo degli obiettivi di apprendimento e dei laboratori, percorsi per lo sviluppo delle competenze Fase delle verifiche autentiche Fase della riflessione ex post sul percorso svolto</p>
<p>Tempi</p>	<p>Compilare diagramma di Gant : cronoprogramma di massima delle fasi e dei laboratori con esperti /laboratori gestiti in autonomia .</p>

PIANO DI LAVORO
SPECIFICAZIONE DELLE FASI

<i>Fasi di applicazione</i>	<i>Attività (cosa fa lo studente)</i>	<i>Metodologia (cosa fa il docente)</i>	<i>Obiettivi di apprendimento/Esiti attesi</i>	<i>Tempi</i>	<i>Evidenze delle competenze per la Valutazione</i>
1. FASE DELLA CONDIVISIONE DI SENSO: problematizzazione presentazione del compito di realtà sua organizzazione		presentazione dell'attività in classe con docenti coinvolti	Coinvolgere e stimolare gli alunni alla collaborazione per la realizzazione di un progetto comune.	1h	rispetto degli altri e partecipazione
2.FASE PER LA REALIZZAZIONE DEI COMPITI AUTENTICI <i>percorsi disciplinari per lo sviluppo degli obiettivi di apprendimento, per l'attuazione dei laboratori e per lo sviluppo delle competenze dichiarate</i>	Progetta, in collaborazione con i compagni, su carta, la rivista di enigmistica. Realizza su carta giochi enigmistici con docenti di diverse discipline: cruciverba, sudoku, rebus in lingua, disegni (autoritratto, vignette...). Impaginazione grafica su piattaforma Gsuite.	Presentazione di esempi di giochi sulla base di contenuti e competenze acquisite nelle diverse discipline. Attività individuali e di gruppo.	Realizzare semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno o strumenti multimediali. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate riorganizzandole in modo personale (giochi enigmistici).	20 h	capacità di ideare e portare a termine un progetto; collaborare con gli altri; utilizzo di software di base (fogli di calcolo e documenti) e condivisione del prodotto

<p>3. FASE DELLE VERIFICHE AUTENTICHE</p> <p><i>Realizzazione di prodotti che prevedano un problem solving, che siano lievemente più complessi rispetto alle risorse cognitive che sono possedute dagli alunni</i></p>	<p>Risoluzione in autonomia di giochi enigmistici.</p> <p>Realizzazione digitale di tabelle, testi e impaginazione del materiale cartaceo con l'utilizzo di Google Documenti.</p>	<p>Somministrazione di test di verifica nelle singole discipline.</p>		<p>20 h</p>	<p>Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico. L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione.</p>
<p>4. FASE DELLA RIFLESSIONE AUTOVALUTATIVA FINALE</p> <p><i>Riflessioni collettive o individuali sul percorso svolto Momenti autovalutativi sui traguardi raggiunti Sulle capacità sviluppate Gradimento del percorso Questionario orientativo</i></p>	<p>Compilazione questionario di gradimento su Google Moduli</p>			<p>1 h</p>	

Indicazioni di massima per un questionario orientativa per ogni alunno/a (da somministrare alla fine del percorso e/in alcune tappe intermedie

2. In quale delle attività laboratoriali ti sei sentito più a tuo agio?
3. In quale disciplina ti senti più a tuo agio?
4. Quali attività rifaresti?
5. In che cosa ti sei sentito più capace?
6. In che cosa ti sei sentito più frustrato?

Da usare con gli studenti e CdC
Per avere sempre presente il cronoprogramma
Indicare i laboratori curricolari con esperti – i lab. gestiti in modo autonomo – i laboratori extracurricolari

Fasi	TEMPI						
	dicembre	gennaio	febbraio	marzo	aprile	maggio	giugno
Condivisione Senso	Presentazione del progetto alla classe.						
Fase dei compiti di realtà		Lab. autonomi: realizzazione dei giochi enigmistici nelle varie discipline.	Lab. autonomi: realizzazione dei giochi enigmistici nelle varie discipline.	Lab. con esperta di grafica: scrittura e impaginazione.	Scrittura e impaginazione.	Stampa. Organizzazione della vendita.	Vendita della rivista.
Verifiche autentiche intermedie e finali				Verifiche intermedie: soluzione in autonomia di giochi enigmistici.			Verifica finale: comprensione delle fasi necessarie per la realizzazione di un prodotto commerciale.
Riflessione							Compilazione di un questionario di gradimento utilizzando Google Moduli.

QUADRO RIASSUNTIVO DELLE COMPETENZE SVILUPPATE

(crocettare le competenze e le relative indicate nel piano di lavoro e completare con obiettivi di apprendimento)

Competenze chiave EU 2018		Evidenze osservabili Tratte dalle competenze EU 2018		Obiettivi di apprendimento tratti dall'impianto valutativo di Istituto e congruenti con le evidenze osservabili
	Competenza alfabetico-funzionale	X	Comprendere in forma orale e scritta	produrre testi con codici linguistici definiti
		X	Esprimersi in forma orale e scritta	
		X	Elaborare informazioni	
	Competenza multilinguistica	X	Comprendere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta	produrre testi con codici linguistici definiti
			Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta	
			Interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che Scritta	
	Competenze matematiche-scientifiche-tecnologiche	X	Rappresentare modelli matematici e scientifici	rappresentare graficamente processi e soluzioni conoscenza di numeri e funzioni
		X	Risolvere problemi	
		X	Spiegare scientificamente il mondo che ci circonda	
	Competenza digitale	X	Usare uno strumento informatico	utilizzare strumenti informatici in modo consapevole, seguendo le indicazioni
		X	Realizzare materiali digitali	
			Utilizzare il linguaggio computazionale	
	Competenza personale, sociale, imparare a imparare		Aver cura di sé	lavorare in gruppo in modo proficuo e rispettoso
		X	Interagire/comunicare con gli altri	
			Imparare ad imparare	
	Competenza civica e in materia di cittadinanza	X	Impegnarsi per interessi comuni	
			Partecipare ad un processo decisionale democratico	
			Interessarsi a problemi ed eventi della società	
	Competenza imprenditoriale		Osservare la realtà	saper creare modelli partendo da un'idea condivisa
		X	Ideare	
		X	Trasformare le idee in realtà	

Competenza in consapevolezza ed espressione culturali	Conoscere la diversità delle culture	
	Comprendere i diversi modi di comunicazione	
	Consapevolezza dell'identità personale e del proprio patrimonio culturale	

RUBRICHE VALUTATIVE DI PROCESSO

Indicazioni di lavoro

Prendere in visione i livelli di competenza come vengono descritti nella certificazione delle competenze del modello MIUR e i due esempi di rubriche riportati sotto.

Descrivere nei successivi format di rubrica vuoti i livelli di competenza attesi per ciascuna evidenza che si intende valutare utilizzando i format DIF con le evidenze delle competenze EU 2018 selezionate dal Gruppo DIF (griglie nere che vi verranno inviate)

CROCETTARE NELLA PRIMA COLONNA:

- **LA COMPETENZA CHIAVE CHE SI INTENDE VALUTARE;**
- **LA /LE EVIDENZA/E CHE SI INTENDE/ INTENDONO VALUTARE**
- **I DESCRITTORI DELLE EVIDENZE OGGETTO DI VALUTAZIONE (eventualmente modificare /adattare le descrizioni dei livelli)**

1) Competenza alfabetico-funzionale					
X	Comprendere in forma orale e scritta	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
	Legge o ascolta un messaggio espresso in forma orale o scritta e in lingua diversa dalla propria cogliendone il significato essenziale	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Individua il contenuto essenziale di un messaggio orale o scritto espresso con materiali visivi, sonori, digitali	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Conosce le varie forme di interazione, di testi letterari e non, di stili e registri della lingua	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Esprimersi in forma orale e scritta					
X	Presenta in forma orale o scritta un contenuto in modo chiaro, un lessico appropriato e preciso, coerente e coeso, comprensibile a chi lo legge o lo ascolta	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Produce brevi testi orali o scritti seguendo le norme di una codificazione linguistica	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Sa esprimersi in diverse forme e tipologie linguistiche	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Comunica si relaziona con altri in modo opportuno e creativo.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Elaborare informazioni				

X	Rielabora contenuti ascoltati o scritti con sintesi, con parafrasi, con spiegazioni	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	. È empatico nel comprendere le intenzioni, il retroterra culturale di chi scrive e parla.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Comunica con empatia pensando a chi lo deve ascoltare o leggere	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	È attento nel distinguere e utilizzare fonti, nel formulare ed esprimere argomentazioni	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	È critico nel valutare informazioni e servirsene	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
2) Competenze multilinguistiche					
Comprendere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta					
	Coglie i punti essenziali di un messaggio scritto;	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Individua i punti essenziali di un messaggio orale	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Esprimere pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta					
	Sostiene una conversazione a vari livelli di competenza	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Produce testi a vari livelli di competenza	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Motiva le diverse scelte espressive	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Interpretare pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che Scritta					
X	Argomenta e rielabora le diverse conoscenze	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti

	Valorizza le convenzioni sociali, culturali e linguistiche	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
3) Competenze matematiche-scientifiche-tecnologiche					
Rappresentare modelli matematici e scientifici					
	Rappresenta graficamente processi e soluzioni	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Rielabora un modello matematico/scientifico per dimostrare una ipotesi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Adatta processi matematici/scientifici per risolvere problemi del contesto quotidiano	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Risolvere problemi					
X	Possiede la conoscenza dei numeri, delle misure, delle operazioni e delle rappresentazioni matematiche	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Identifica dati, incognite ed obiettivi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Pianifica una strategia risolutiva in contesti non noti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Spiegare scientificamente il mondo che ci circonda					
	Investiga mediante metodologie scientifiche	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Spiega fenomeni e processi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Verifica ipotesi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
4) Competenza digitale					
Usare uno strumento informatico					
X	Conosce le varie parti di uno strumento informatico e ne conosce la funzione	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti

X	Seleziona e valuta i contenuti digitali	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Gestisce i dati raccolti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Realizzare materiali digitali					
X	Conosce e sa usare alcune funzioni iniziali	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Elabora contenuti in forma digitale	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Utilizza software e hardware specifici	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Utilizzare il linguaggio computazionale					
	Prevede e pianifica le azioni necessarie per la soluzione di un problema	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Esegue compiti operativi in base ad istruzioni ricevute	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
5) Competenza personale, sociale, imparare a imparare					
Aver cura di sé					
	Conosce i propri punti di forza e criticità.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Ha cura del proprio benessere mentale, fisico ed emotivo	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Ha cura dell'ambiente e del proprio materiale	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Sa gestire ostacoli e affrontare cambiamenti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Interagire/comunicare con gli altri					

	Accetta la diversità e i bisogni degli altri.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Rispetta le opinioni altrui e riconosce i ruoli	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Partecipa attivamente al lavoro di gruppo	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Imparare ad imparare					
	Usa strategie varie per imparare.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Esegue compiti operativi in base ad istruzioni ricevute	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Sa imparare dai propri errori	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Sa organizzare e pianificare il proprio tempo e studio	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Sa applicare le conoscenze ai diversi contesti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
6) Competenza civica e in materia di cittadinanza					
Impegnarsi per interessi comuni					
	Rispetta le regole del bene comune	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Si assume le proprie responsabilità	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Cura l'ambiente in cui vive	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Partecipare ad un processo decisionale democratico					

	Propone soluzioni ai problemi della collettività	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Interessarsi a problemi ed eventi della società					
	È attento e sensibile a ciò che accade attorno a sé.	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
7) Competenza imprenditoriale					
Osservare la realtà					
	Raccoglie informazioni	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Individua i bisogni	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Ideare					
X	Evidenzia criticità e aspetti positivi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Propone soluzioni, innovazioni, cambiamenti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Trasformare le idee in realtà					
X	Pianifica i progetti	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Gestisce incertezze e rischi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
X	Lavora in team	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
8) Competenza in consapevolezza ed espressione culturali					
Conoscere la diversità delle culture					
	Conosce le diverse espressioni storico artistiche, a partire dalla propria	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti

	Colloca i diversi fenomeni culturali nello spazio e nel tempo	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	. Trova similarità e differenze fra la propria cultura e le altre	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Comprendere i diversi modi di comunicazione					
X	Decodifica i messaggi dei diversi linguaggi espressivi	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	. Si esprime nei diversi codici non verbali	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Argomenta e diverse scelte espressive	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
Consapevolezza dell'identità personale e del proprio patrimonio culturale					
	Conosce le diverse tradizioni e prodotti culturali propri	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti
	Ha cura del proprio patrimonio artistico ambientale	In modo autonomo, con responsabilità, anche in contesti non noti	In modo autonomo, anche in contesti non noti	In modo autonomo, in contesti noti	Se guidato, in contesti noti