

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PER LA VALUTAZIONE DELL'UNITA' DI APPRENDIMENTO

di processo con competenze ed evidenze

INFANZIA

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO processo

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA <i>Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza</i> <i>Comprendere testi di vario tipo letti da altri</i> <i>Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento</i>	1. Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati
	2. Comprende parole e discorsi, ascolta e comprende narrazioni
	3. Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
	4. Racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.
	5. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
	6. Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE <i>Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza</i> <i>Interagire oralmente in situazioni di vita quotidiana</i>	7. Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate
	8. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria
	9. Individua il significato di semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti
	10. Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA <i>Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare</i> <i>Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.</i> <i>Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.</i> <i>Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.</i> <i>Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.</i> <i>Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.</i> <i>Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.</i> <i>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.</i>	11. Utilizzare organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio
	12. Mettere in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferire le fasi di una procedura o di un semplice esperimento
	13. Osservare e individuare caratteristiche del proprio corpo, dell'ambiente e del paesaggio e distinguerne le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi
	14. Raggruppare, ordinare, seriare oggetti; effettuare corrispondenze biunivoche, realizzare sequenze grafiche, ritmi, ecc.
	15. Utilizzare quantificatori; numerare
	16. Utilizzare semplici manufatti tecnologici e spiegarne la funzione e il funzionamento
	17. Distinguere e individuare le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano
	18. Utilizzare semplici diagrammi e tabelle per organizzare dati
COMPETENZA DIGITALE <i>Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante</i>	19. Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizzare il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche
	20. Utilizzare tastiera e mouse; aprire icone e file.
	21. Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici
	22. Utilizzare il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali
IMPARARE A IMPARARE <i>Acquisire ed interpretare l'informazione.</i>	23. Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e spiegarle
	24. Formulare ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti
	25. Individuare problemi e formulare semplici ipotesi e procedure risolutive

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
<i>Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.</i>	26. Ricavare informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ...
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE <i>Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato. Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza. Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia. Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento. Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini. Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio. Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.</i>	27. Utilizzare strumenti predisposti per organizzare dati
	28. Motivare le proprie scelte
	29. Riferire propri stati d'animo e riconoscerli sugli altri; esprimerli in modo appropriato
	30. Conoscere e riferire eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita
	31. Formulare ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole...
	32. Collaborare nel gioco e nel lavoro, portare aiuto
	33. Osservare le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo
34. Osservare comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente	
35. Osservare comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.	
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA <i>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</i>	36. Prendere iniziative di gioco e di lavoro
	37. Collaborare e partecipare alle attività collettive
	38. Osservare situazioni e fenomeni, formulare ipotesi e valutazioni
	39. Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza
	40. Prendere decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità
	41. Ipotizzare semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco
	42. Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE LINGUAGGI, CREATIVITÀ, ESPRESSIONE <i>Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)</i>	43. Riferire in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari...
	44. Illustrare racconti, film, spettacoli
	45. Drammatizzare racconti, narrazioni, filmati
	46. Realizzare giochi simbolici
	47. Realizzare manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche
	48. Esprimere semplici valutazioni su opere d'arte viste nel territorio, fotografate o riprese audiovisivamente
	49. Ascoltare brani musicali, seguirne il ritmo col corpo, eseguire semplici danze
	50. Esprimere valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati
	51. Riprodurre ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce , con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...)
	52. Partecipare al canto corale
	53. Individuare e nominare le parti del proprio corpo e descriverne le funzioni; individuare e riconoscere segnali del proprio corpo (respirazione, battito cardiaco, fame, sete, dolore, ecc.)
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE IL CORPO E IL MOVIMENTO	54. Individuare elementi connessi alle differenze id genere

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
<p><i>Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse</i></p> <p><i>Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune</i></p> <p><i>Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo</i></p> <p><i>Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita</i></p>	55. Individuare semplici norme di igiene e di salute per proprio corpo e osservarle
	56. Gestire in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangiare utilizzando le posate, vestirsi, svestirsi, utilizzare i servizi igienici
	57. Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
	58. Controllare la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici
	59. Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osservare comportamenti atti a prevenire rischi
	60. Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo
61. Eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole	

PRIMO CICLO
primaria + secondaria di primo grado

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

processo

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	1. Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori, le regole della conversazione e osservando un registro adeguato al contesto e ai destinatari.
	2. Ascolta e comprende testi di vario tipo "diretti" e "trasmessi" dai media, riferendone il significato ed esprimendo valutazioni e giudizi.
	3. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti di studio e di ricerca, anche avvalendosi di supporti specifici (schemi, mappe, presentazioni al computer, ecc.).
	4. Legge testi di vario genere e tipologia esprimendo giudizi e ricavandone informazioni
	5. Scrive correttamente testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, espositivo, regolativo, argomentativo) adeguati a situazione, argomento, scopo, destinatario.
	6. Produce testi multimediali, utilizzando l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori.
	7. Comprende e usa in modo appropriato le parole del vocabolario di base (fondamentale; di alto uso; di alta disponibilità).
	8. Riconosce e usa termini specialistici in base ai campi di discorso.
	9. Riconosce il rapporto tra varietà linguistiche/lingue diverse (plurilinguismo) e il loro uso nello spazio geografico, sociale e comunicativo
	10. Padroneggia e applica in situazioni diverse le conoscenze fondamentali relative al lessico, alla morfologia, alla sintassi
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE	11. Interagisce verbalmente con interlocutori collaboranti su argomenti di diretta esperienza, routinari, di studio
	12. Comprende il senso generale di messaggi provenienti dai media
	13. Legge e comprende comunicazioni scritte relative a contesti di esperienza e di studio
	14. Scrive comunicazioni relative a contesti di esperienza e di studio (istruzioni brevi, mail, descrizioni di oggetti e di esperienze)
	15. Opera confronti linguistici e relativi ad elementi culturali tra la lingua materna (o di apprendimento) e le lingue studiate
COMPETENZE IN MATEMATICA	16. Si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni
	17. Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.
	18. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni.
	19. Spiega il procedimento seguito, anche in forma scritta; confronta procedimenti diversi e riesce a passare da un problema specifico a una classe di problemi.
	20. Sa utilizzare i dati matematici e la logica per sostenere argomentazioni e supportare informazioni.
	21. Utilizza e interpreta il linguaggio matematico (piano cartesiano, formule, equazioni...) e ne coglie il rapporto col linguaggio naturale e le situazioni reali
	22. Nelle situazioni di incertezza legate all'esperienza si orienta con valutazioni di probabilità.
	23. Attraverso esperienze significative, utilizza strumenti matematici appresi per operare nella realtà.
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA SCIENZE	24. Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale.
	25. Utilizza e opera classificazioni.
	26. Analizza un fenomeno naturale attraverso la raccolta di dati, l'analisi e la rappresentazione; individua grandezze e relazioni che entrano in gioco nel fenomeno stesso.
	27. Utilizza semplici strumenti e procedure di laboratorio per interpretare fenomeni naturali o verificare le ipotesi di partenza.
	28. Spiega, utilizzando un linguaggio specifico, i risultati ottenuti dagli esperimenti, anche con l'uso di disegni e schemi.
	29. Realizza elaborati, che tengano conto dei fattori scientifici, tecnologici e sociali dell'uso di una data risorsa naturale (acqua, energie, rifiuti, inquinamento, rischi....)
	30. Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA - GEOGRAFIA	31. Si orienta nello spazio fisico e rappresentato in base ai punti cardinali e alle coordinate geografiche, utilizzando carte a diversa scala, mappe, strumenti e facendo ricorso a punti di riferimento fissi.
	32. Utilizza opportunamente carte geografiche, fotografie attuali e d'epoca, immagini da telerilevamento, elaborazioni digitali, grafici, dati statistici, sistemi informativi geografici per comunicare efficacemente informazioni spaziali.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
	33. Utilizza le rappresentazioni scalari, le coordinate geografiche e i relativi sistemi di misura
	34. Distingue nei paesaggi italiani, europei e mondiali, gli elementi fisici, climatici e antropici, gli aspetti economici e storico-culturali
	35. Ricerca informazioni geografiche e fa confronti anche utilizzando strumenti tecnologici
	36. Osserva, legge e analizza sistemi territoriali vicini e lontani, nello spazio e nel tempo e ne valuta gli effetti di azioni dell'uomo.
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA - TECNOLOGIA	37. Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente
	38. Fa ipotesi sulle possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologico, riconoscendo opportunità e rischi.
	39. Conosce i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.
	40. Utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.
	41. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.
	42. Conosce oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali.
	43. Utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune.
	44. Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o <i>infografiche</i> , relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali, utilizzando elementi del disegno tecnico o altri linguaggi multimediali e di programmazione anche collaborando e cooperando con i compagni
	45. Ricava dalla lettura e dall'analisi di testi o tabelle informazioni sui beni o sui servizi disponibili sul mercato.
	46. Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione e li utilizza in modo efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.
COMPETENZA DIGITALE	47. Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, computer nei suoi diversi tipi, Hifi ecc.)
	48. Utilizza i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relative all'ambito in cui si trova ad operare
	49. Identifica quale mezzo di comunicazione/informazione è più utile usare rispetto ad un compito/scopo dato/indicato
	50. Conosce gli strumenti, le funzioni e la sintassi di base dei principali programmi di elaborazione di dati (anche Open Source).
	51. Produce elaborati (di complessità diversa) rispettando una mappa predefinita/dei criteri predefiniti, utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo
IMPARARE A IMPARARE	52. Pone domande pertinenti
	53. Applica strategie di studio
	54. Reperisce informazioni da varie fonti
	55. Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare)
	56. Argomenta in modo critico le conoscenze acquisite
	57. Autovaluta il processo di apprendimento
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	58. Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere
	59. Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta
	60. Assume le conseguenze dei propri comportamenti, senza accampare giustificazioni dipendenti da fattori esterni
	61. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente
	62. In un gruppo fa proposte che tengano conto anche delle opinioni ed esigenze altrui
	63. Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, senza escludere alcuno dalla conversazione o dalle attività
	64. Argomenta criticamente intorno al significato delle regole e delle norme di principale rilevanza nella vita quotidiana e sul senso dei comportamenti dei cittadini
	65. Conosce le Agenzie di servizio pubblico della propria comunità e le loro funzioni
	66. Conosce gli Organi di governo e le funzioni degli Enti: Comune, Provincia, Regione
	67. Conosce gli Organi dello Stato e le funzioni di quelli principali: Presidente della Repubblica, Parlamento, Governo, Magistratura
	68. Conosce i principi fondamentali della Costituzione e sa argomentare sul loro significato
	69. Conosce i principali Enti sovranazionali: UE, ONU...
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'	70. Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo.
	71. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato.
	72. Progetta un percorso operativo e lo ristruttura in base a problematiche insorte, trovando nuove strategie risolutive.
	73. Coordina l'attività personale e/o di un gruppo

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI / EVIDENZE
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – IDENTITA' STORICA	74. Sa auto valutarsi, riflettendo sul percorso svolto
	75. Colloca gli eventi storici all'interno degli organizzatori spazio-temporali
	76. Individua relazioni causali e temporali nei fatti storici
	77. Sa utilizzare le fonti (reperirle, leggerle e confrontarle)
	78. Organizza le conoscenze acquisite in quadri di civiltà, strutturati in base ai bisogni dell'uomo
	79. Confronta gli eventi storici del passato con quelli attuali, individuandone elementi di continuità/ discontinuità/similitudine/somiglianza o di diversità
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE	80. Collega fatti d'attualità ad eventi del passato e viceversa, esprimendo valutazioni
	81. Utilizza voce, strumenti e nuove tecnologie per produrre anche in modo creativo messaggi musicali
	82. Distingue e classifica gli elementi base del linguaggio musicale anche rispetto al contesto storico e culturale
	83. Utilizza tecniche, codici e elementi del linguaggio iconico per creare, rielaborare e sperimentare immagini e forme
	84. Analizza testi iconici, visivi e letterari individuandone stili e generi
	85. Legge, interpreta ed esprime apprezzamenti e valutazioni su fenomeni artistici di vario genere (musicale, visivo, letterario)
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA	86. Esprime valutazioni critiche su messaggi veicolati da codici multimediali, artistici, audiovisivi, ecc. (film, programmi TV, pubblicità, ecc.)
	87. Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici
	88. Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti
	89. Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi
	90. Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

SECONDO CICLO
secondaria di secondo grado

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

processo

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI - EVIDENZE
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA	1. Comprendere il significato ed i registri di messaggi orali in situazioni e contesti diversi, formali e non
	2. Interagire in situazioni comunicative / di front-office con capacità di ascolto dell'interlocutore / del cliente adottando strategie comunicative a seconda delle situazioni e proponendo soluzioni.
	3. Esporre un contributo, anche con risorse multimediali
	4. Leggere, analizzare, comprendere e interpretare testi scritti di diverso tipo, continui e non continui
	5. Applicare tecniche di lettura diverse (analitica, sintetica, espressiva)
	6. Progettare la stesura del testo per fasi (pianificazione, stesura e revisione) con attenzione alla variabili del processo comunicativo (scopo, contesto, emittente, destinatario). Rispettare le peculiarità di schemi testuali diversi.
	7. Redigere relazioni tecniche di laboratorio
	8. Argomentare il proprio punto di vista, dopo essersi adeguatamente documentati, considerando e comprendendo le diverse posizioni
COMUNICAZIONE NELLA LINGUA STRANIERA	9. Comprendere le idee fondamentali di testi, anche nel proprio settore di specializzazione.
	10. Interagire in situazioni orali con parlanti nativi.
	11. Produrre testi (nella lingua straniera)
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA MATEMATICA	12. Operare sui dati padroneggiando i contenuti specifici della matematica (oggetti matematici, proprietà, strutture)
	13. Utilizzare la matematica per il trattamento quantitativo dell'informazione (descrivere un fenomeno in termini quantitativi, interpretare la descrizione di un fenomeno con strumenti statistici, utilizzare modelli matematici...).
	14. Riconoscere enti, figure, luoghi geometrici; individuarne le relative proprietà, utilizzarli in ambiti diversi (<i>riconoscere forme in diverse rappresentazioni, individuare relazioni tra forme, immagini o rappresentazioni visive, visualizzare oggetti tridimensionali a partire da una rappresentazione bidimensionale e, viceversa, rappresentare sul piano una figura solida, saper cogliere le proprietà degli oggetti e le loro relative posizioni, ...</i>).
	15. Riconoscere il carattere misurabile di oggetti e fenomeni e interpretare le relazioni tra le grandezze; saper utilizzare strumenti di misura e utilizzare le formule
	16. Riconoscere la coerenza e il legame logico tra proposizioni di un determinato ambito, dimostrare proposizioni significative e documentare le proprie conclusioni assertive.
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIA SCIENZE	17. Risolvere problemi utilizzando gli strumenti della matematica
	18. Osservare e individuare analogie tra i fenomeni naturali e/o artificiali, reperendo informazioni utili dai testi e dalla rete, cogliendo le connessioni causa effetto e descrivendo attraverso griglie i tempi e le procedure, utilizzando gli opportuni strumenti (es. : lente d'ingrandimento, microscopio, fotografia, telecamera ad infrarossi, ...).
	19. Effettuare esperimenti o analisi raccogliendo dati quantitativi e qualitativi ed elaborandoli statisticamente generalizzando il campo di applicazione
	20. Confrontare e comparare le diverse forme di energia individuando, anche sotto il profilo economico ed ambientale, i vantaggi e gli svantaggi.
COMPETENZA DIGITALE	21. Riconoscere le potenzialità e i limiti delle tecnologie. Essere consapevoli degli effetti dei comportamenti individuali e collettivi sull'ambiente e sulla salute e quindi adottare stili di vita adeguati/improntati alla loro tutela
	22. Conoscere e utilizzare la strumentazione informatica
	23. Usare consapevolmente computer e rete
	24. Accedere in sicurezza e correttamente alla rete internet
	25. Ricercare informazioni nel web
	26. Elaborare informazioni trovate in rete
	27. Analizzare gestire e risolvere problemi matematici con uso di software
	28. Utilizzare e produrre testi multimediali

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI - EVIDENZE
IMPARARE A IMPARARE	29. Selezionare fonti dirette e indirette, provenienti da supporti diversi, bibliografici e virtuali, di tipo formale e informale e da ambiti disciplinari vari. Utilizzarle per trarne informazioni, sviluppare progetti, gestire situazioni e problemi. Confrontare posizioni diverse.
	30. Organizzare, rielaborare e interpretare le informazioni anche con l'aiuto di strategie metodologiche (appunti, scalette, schematizzazioni, mappe concettuali)
	31. Utilizzare strumenti culturali (dizionari, browser, motori di ricerca, biblio-sitografie, indici, sussidi grafici e cartografici)
	32. Utilizzare adeguatamente strumenti tecnici. Tenere in ordine strumenti e spazi di lavoro
	33. Autovalutarsi: Analizzare il proprio stile di apprendimento
	34. Impiegare e rispettare i tempi di lavoro
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	35. Possedere un metodo per acquisire e memorizzare le informazioni. Gestire le proprie capacità di concentrazione e attenzione
	36. Comunicare e socializzare esperienze e saperi
	37. Cooperare e assumere incarichi
	38. Riconoscere i principi della Costituzione, l'ordinamento dello Stato, gli organi dell'Amministrazione centrale, periferica e degli Enti Locali
	39. Individuare e confrontare i diversi modelli istituzionali e sociali, in relazione alla loro evoluzione
	40. Individuare e spiegare la differenza tra patto, regola e norma
	41. Individuare e comprendere termini e concetti di un documento giuridico rapportandoli a esperienze di convivenza e ai valori della Costituzione. Utilizzare il lessico giuridico
	42. Individuare le caratteristiche dell'interculturalità nella prospettiva della coesione sociale
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	43. Progettare/Pianificare per fasi e con attenzione alle variabili progettuali
	44. Partecipare a gruppi di lavoro proponendo e negoziando per realizzare idee e progetti.
	45. Coordinare gruppi di lavoro
	46. Individuare problemi e applicare corrette procedure risolutive.
	47. Prendere decisioni valutando tra diverse possibilità e strategie
	48. Individuare opportunità disponibili sul territorio per attività personali, professionali, economiche
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE identità' storica	49. Collocare nel tempo e nello spazio, in senso diacronico e sincronico, fatti, eventi, elementi strutturali delle civiltà prese in considerazione
	50. Mettere in relazione e confrontare elementi strutturali delle civiltà studiate, modificazioni e trasformazioni, individuando nessi causa/effetto e premessa/conseguenza e ripercussioni nei tempi successivi
	51. Individuare le tracce della storia nel proprio territorio e rapportarle al quadro socio-storico generale
	52. Argomentare sul valore della memoria delle violazioni di diritti dei popoli per non ripetere gli errori del passato
	53. Individuare le interazioni uomo-ambiente e proporre regole per rispettare le risorse e i beni dell'ambiente naturale e di quello-antropizzato
	54. Individuare nella storia del passato le possibili premesse di situazioni della contemporaneità e dell'attualità
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE con riguardo al patrimonio culturale, artistico, letterario	55. Ricavare informazioni fondamentali sul patrimonio artistico, ambientale e letterario anche con riferimento al proprio territorio
	56. Individuare i tratti distintivi delle più importanti forme artistico- espressive
	57. Rilevare, in un'opera letteraria, genere, stile, funzione, scopo perseguiti dall'autore e contestualizzarla dal punto di vista storico-culturale
	58. Rilevare le principali caratteristiche di una opera d'arte
	59. Orientarsi tra testi e autori fondamentali della letteratura italiana e europea, anche con riferimento a tematiche di tipo scientifico, tecnologico e economico.
	60. Stabilire relazioni tra prodotti artistici e contesto storico sociale
	61. Conoscere azioni, enti e tecniche per la valorizzazione e tutela del patrimonio artistico, letterario e musicale.
	62. Conoscere ed apprezzare il patrimonio culturale del territorio
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE identità' corporea	63. Utilizzare i canali percettivi
	64. Collocare il proprio corpo e organizzare i propri movimenti nello spazio-tempo.
	65. Controllare gli schemi motori delle diverse attività e le capacità condizionali.
	66. Rispettare le regole e i ruoli del gioco motorio e sportivo e contribuire positivamente alle dinamiche di gruppo
	67. Riconoscere il valore della pratica sportiva per il benessere proprio e altrui e assumere comportamenti consoni, in rapporto alle potenzialità e ai limiti del proprio corpo

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO	CRITERI - EVIDENZE
	68. Comunicare attraverso l'espressività corporea. Controllare la propria gestualità
	69. Individuare il ruolo della musica e della danza nella storia e nella cultura