EDUCAZIONE CIVICA

Competenze chiave europee	**COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA** **COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA** **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI**
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018 Legge 20 agosto 2019, n. 92 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92
Classe	**PRIMA**
NUCLEO TEMATICO	**SOSTENIBILITA'**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi; **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse.** **SCIENZE E TECNOLOGIA**	*Sperimentare con oggetti e materiali* Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali *Osservare e sperimentare sul campo* Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, individuandone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi; osservare fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) individuandone la variabilità; **TECNOLOGIA** Analizzare le proprietà di alcuni materiali: legno, stoffa, plastiline, paste, ecc. Costruire semplici manufatti con materiali diversi	• Viventi e non viventi • Il corpo umano; i sensi • Proprietà degli oggetti e dei materiali • Materiali di uso comune • Funzionamento di semplici strumenti di gioco e di utilità **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** • Viventi e non viventi • Il corpo umano; i cinque sensi • Materiali di uso comune	**SCIENZE** Osserva e riconosce regolarità o differenze nell'ambito naturale; utilizza e opera classificazioni. Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente…). **TECNOLOGIA** Riconosce nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le interrelazioni con l'uomo e l'ambiente Conosce e utilizza oggetti, strumenti e macchine di uso comune, li distingue e li descrive in base alla funzione, alla forma, alla struttura e ai materiali. Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni

	Costruire semplici giochi e strumenti con materiali diversi e spiegarne il funzionamento.		tecniche per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando con i compagni.
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita **EDUCAZIONE FISICA**	Coordinare azioni, schemi motori di base con sufficiente autocontrollo. Utilizzare in maniera appropriata attrezzi ginnici semplici. Partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, rispettando le regole. Assumere comportamenti rispettosi dell'igiene e della salute. Esprimere vissuti ed emozioni attraverso la gestualità e la drammatizzazione	Elementi di igiene del corpo e nozioni essenziali di anatomia Le regole di gioco **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** Rispetta le regole dei giochi. Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamentali.	Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici Partecipa a giochi rispettando le regole e gestendo ruoli ed eventuali conflitti Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico – sanitario e della sicurezza di sé e degli altri

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)**
SCIENZE **Riconoscere le principali interazioni tra mondo naturale e comunità umana, individuando alcune problematicità dell'intervento antropico negli ecosistemi;** **Utilizzare il proprio patrimonio di conoscenze per comprendere le problematiche**	Possiede conoscenze scientifiche frammentarie, esclusivamente legate all' esperienza personale Assume comportamenti di vita non conformi alle istruzioni dell'adulto. Fatica a completare semplici rappresentazioni	Possiede conoscenze scientifiche molto semplici e legate all' esperienza personale Conosce comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto ma poche volte li mette in atto Completa semplici rappresentazioni grafiche di percorsi o di ambienti	Possiede conoscenze scientifiche elementari, legate a semplici fenomeni direttamente legati alla personale esperienza di vita. È ' in grado di fornire semplici spiegazioni che procedono direttamente dall'esperienza. Assume quasi sempre comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto.	Possiede conoscenze scientifiche tali da poter essere applicate soltanto situazioni a lui familiari. Assume comportamenti di vita ispirati a conoscenze di tipo scientifico direttamente legate all'esperienza, su questioni discusse e analizzate nel gruppo o in famiglia. Osserva fenomeni sotto lo stimolo dell'adulto; pone domande su fenomeni direttamente legati all'esperienza. Utilizza semplici strumenti per l'osservazione,

scientifiche di attualità e per assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. **TECNOLOGIA** **Progettare e realizzare semplici manufatti e strumenti spiegando le fasi del processo.**	grafiche di percorsi o di ambienti conosciuti anche con il supporto dell'insegnante. Utilizza giochi, manufatti e strumenti tecnologici in modo non sempre appropriato.	conosciuti con il supporto dell'insegnante. Utilizza giochi, manufatti e strumenti tecnologici in modo sostanzialmente appropriato.	Completa elaborati suggeriti dall'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare fenomeni di esperienza.	la sperimentazione ed è in grado di dare spiegazioni di carattere scientifico. Completa elaborati grafici, manuali, tecnologici a fini di osservazione e sperimentazione di semplici fenomeni d'esperienza in modo autonomo
ED. FISICA **Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole;** **assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune** **Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo** **Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita**	Rispetta parzialmente le regole dei giochi. Partecipa, se sollecitato, a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra Pur con la supervisione dell'adulto, osserva con fatica le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni..	Sotto la supervisione dell'adulto, osserva le norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni. Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando abbastanza le regole stabilite.	Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta quasi sempre le regole dei giochi e osserva norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.	Controlla i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche e verbali aggressive. Utilizza con molta padronanza il movimento anche per rappresentare e comunicare stati d'animo, nelle rappresentazioni teatrali, nell'accompagnamento di brani musicali, seguendo i suggerimenti dell'insegnante. Assume sempre comportamenti rispettosi dell'igiene, della salute e della sicurezza, proprie ed altrui. Utilizza il corpo per esprimere sensazioni, emozioni, per accompagnare ritmi, brani musicali, nel gioco simbolico e nelle drammatizzazioni. Rispetta sempre le regole dei giochi e osserva norme igieniche e comportamenti di prevenzione degli infortuni.

Competenze chiave europee	**COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA** **COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE** **COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI** **COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA**
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018 Legge 20 agosto 2019, n. 92 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92
NUCLEO TEMATICO	**COSTITUZIONE DEMOCRAZIA LEGALITÀ DIRITTI UMANI**

COMPETENZE	ABILITÀ	CONOSCENZE	EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA
A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria **CITTADINANZA**	Descrivere il significato delle regole Mettere in atto comportamenti corretti nel gioco, nel lavoro, nell'interazione sociale Partecipare alla costruzione di regole di convivenza in classe a nella scuola Rispettare le proprie attrezzature e quelle comuni Individuare alcuni comportamenti utili alla salvaguardia dell'ambiente e all'oculato utilizzo	Regole della vita e del lavoro in classe Significato di regola Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** Regole della vita e del lavoro in classe	Aspetta il proprio turno prima di parlare; ascolta prima di chiedere Collabora all'elaborazione delle regole della classe e le rispetta. In un gruppo fa proposte. Partecipa attivamente alle attività formali e non formali, Guidato dall'insegnante riflette sul proprio comportamento. Assume comportamenti rispettosi di sé, degli altri, dell'ambiente

	delle risorse e mette in atto quelli alla sua portata Prestare aiuto ai compagni in difficoltà partecipare e collaborare al lavoro collettivo		
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune. **ED. FISICA**	Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, rispettando le regole e i compagni.	Le regole di gioco **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** Le regole dei giochi. I comportamenti responsabili.	Partecipa a giochi rispettando le regole, assumendo ruoli e gestendo eventuali conflitti con la mediazione dell'insegnante
Padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti utilizzando le conoscenze metalinguistiche. **ITALIANO**	Ascoltare per comprendere narrazioni, consegne, istruzioni e spiegazioni. Partecipare a dialoghi e conversazioni di gruppo.	Lessico fondamentale per la gestione di semplici comunicazioni orali in contesti formali e informali. **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** comunicazione di semplici esperienze lettura autonoma comprensione di brevi testi scrittura di frasi minime sotto dettatura ed in autonomia	Interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative, rispettando gli interlocutori e le regole della conversazione. Ascolta e comprende testi di vario tipo. Espone oralmente all'insegnante e ai compagni argomenti relativi al proprio vissuto.
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** **IMPRENDITORIALITÀ**	Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco … Formulare ipotesi di soluzione Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro	Regole della discussione Semplici modalità di decisione **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):** 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)**
A partire dall'ambito scolastico, assumere responsabilmente atteggiamenti e ruoli e sviluppare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria **ED. CITTADINANZA**	Riconosce e rispetta in parte spazi, materiali, personale della scuola e contesti. Conosce e rispetta le regole della comunità scolastica solo in parte. Porta a termine compiti e attività solo se sollecitato. Accetta e rispetta parzialmente i tempi degli altri, i turni, i ritmi della classe. Riconosce ed esprime parzialmente i propri sentimenti e le proprie emozioni e non sempre accetta le sconfitte e le frustrazioni, a volte anche con reazioni fisiche e verbali.	Riconosce e rispetta sufficientemente spazi, materiali, personale della scuola e contesti. Conosce le regole della comunità scolastica e le rispetta in maniera accettabile. Porta a termine compiti e attività in modo sufficientemente autonomo. Accetta e rispetta sufficientemente i tempi degli altri, i turni, i ritmi della classe. Riconosce ed esprime sufficientemente i propri sentimenti e le proprie emozioni e non sempre accetta le sconfitte e le frustrazioni.	Riconosce e rispetta abbastanza spazi, materiali, personale della scuola e contesti. Conosce e rispetta abbastanza le regole della comunità scolastica. Ha superato la dipendenza dall'adulto, porta a termine compiti e attività in modo abbastanza autonomo. Accetta e rispetta abbastanza i tempi degli altri, i turni, i ritmi della classe. Riconosce ed esprime i propri sentimenti e le proprie emozioni, ma non sempre accetta le sconfitte e le frustrazioni.	Riconosce e rispetta spazi, materiali, personale della scuola e contesti. Conosce e rispetta le regole della comunità scolastica. Ha superato la dipendenza dall'adulto, assume iniziative e porta a termine compiti e attività in autonomia. Accetta e rispetta senza problemi i tempi degli altri, i turni, i ritmi della classe. Riconosce ed esprime i propri sentimenti e le proprie emozioni, accettando le sconfitte e le frustrazioni senza reazioni fisiche e verbali.
Sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile, di consapevolezza di sé, rispetto delle diversità, di confronto responsabile e di dialogo; comprendere	Mette in atto solo in parte alcune abilità sociali del gruppo classe. Fatica a scambiare giochi, materiali e collaborare con i compagni.	Mette in atto minimamente le abilità sociali apprese. Scambia giochi, materiali e collabora minimamente con i compagni.	Promuove abilità sociali nel gruppo classe e le mette abbastanza in atto. Scambia giochi, materiali e collabora abbastanza con i compagni.	Partecipa alla costruzione di regole di convivenza in classe e promuove abilità sociali nel gruppo classe. Scambia giochi, materiali e collabora con i compagni.

il significato delle regole per la convivenza sociale e rispettarle. **ED.CITTADINANZA**	Fatica ad accettare i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e a stabilire relazioni con loro.	Accetta sufficientemente i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce poche relazioni con loro.	Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale ma non sempre stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.	Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune **ED.FISICA**	Rispetta parzialmente le regole dei giochi e necessita di richiami Anche se sollecitato, non sempre partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra.	Rispetta parzialmente le regole dei giochi. Partecipa, se sollecitato, a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra.	Partecipa a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole. Accetta i diversi ruoli a lui affidati all'interno del gruppo, rispettando quasi sempre le regole stabilite. Controlla i momenti di conflittualità senza reazioni fisiche e verbali aggressive.	Partecipa con entusiasmo a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando sempre le regole. Accetta i diversi ruoli a lui affidati all'interno del gruppo, rispettando sempre le regole stabilite. In autonomia controlla i momenti di conflittualità con modalità appropriate
Padroneggiare gli strumenti espressivi per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari contesti utilizzando le conoscenze metalinguistiche **ITALIANO**	Fatica ad interagire nelle conversazioni, anche se aiutato, ed esprime in modo poco coerente esperienze e vissuti. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, senza coglierne l'argomento principale. Espone oralmente con difficoltà all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze o testi.	Interagisce nelle conversazioni con l'aiuto di domande stimolo ed esprime in modo generalmente coerente esperienze e vissuti. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendo l'argomento principale se guidato. Espone oralmente con incertezza all'insegnante e ai compagni argomenti appresi da esperienze o testi, anche se guidato.	Interagisce in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime con coerenza esperienze e vissuti. Ascolta testi di tipo narrativo e di semplice informazione raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente con chiarezza argomenti appresi da esperienze o da testi.	Interagisce sempre in modo pertinente nelle conversazioni ed esprime con coerenza esperienze e vissuti. Ascolta testi di vario tipo raccontati o letti dall'insegnante, riferendone l'argomento principale. Espone oralmente in modo comprensibile e coerente, all'insegnante e ai compagni, argomenti appresi da esperienze o da testi.
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**	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	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	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	Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati; Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera e, con il supporto dell'adulto, sa formulare ipotesi sulle possibili

lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving. **IMPRENDITORIALE**	lavoro sono legate all'intervento dei compagni e dell'adulto.	assumere iniziative spontanee di gioco o di lavoro		conseguenze di scelte diverse.

Competenze chiave europee	**COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA** **COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE** **COMPETENZA IMPRENDITORIALE** **COMPETENZA DIGITALE**			
Documenti di riferimento	Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 18-12-2006 Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 22-05-2018 Indicazioni nazionali e nuovi scenari 2018 Legge 20 agosto 2019, n. 92 "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica, ai sensi dell'articolo 3 della legge 20 agosto 2019, n. 92			
NUCLEO TEMATICO	**CITTADINANZA DIGITALE**			
COMPETENZE	**ABILITÀ**	**CONOSCENZE**	**EVIDENZE / TRAGUARDI DI COMPETENZA**	
Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio; **TECNOLOGIA**	Accendere e spegnere il computer. Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere; utilizzare alcune funzioni principali, come creare e salvare il file. Utilizzare programmi per svolgere giochi didattici Interagire attraverso mezzi di comunicazione	• I mezzi di comunicazione • Le principali parti del computer (tastiera e mouse) e le principali periferiche **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno) :** Le principali parti del computer (tastiera e mouse) e le principali periferiche	Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione Riconosce e denomina correttamente i principali dispositivi di comunicazione ed informazione (TV, telefonia fissa e mobile, Computer nei suoi diversi tipi, Hi fi ecc.) Utilizza comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire compiti operativi semplici, anche collaborando e cooperando con i compagni.	

Acquisire ed interpretare l'informazione **Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.** **Organizzare il proprio apprendimento.** **IMPARARE A IMPARARE**	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere Attivare semplici procedure per lo svolgimento dei compiti Partecipare a videolezioni rispettando le netiquette Formulare ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza	Semplici strategie di memorizzazione Semplici strategie di organizzazione del Tempo Semplici regole della netiquette **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):** leggere e orientarsi nell'orario scolastico e settimanale attraverso l'uso di immagini e dei colori; avere cura del proprio materiale scolastico; rispettare le regole della netiquette.	Pone domande pertinenti Reperisce informazioni da varie fonti Organizza le informazioni (ordinare – confrontare – collegare) Rispetta le regole della netiquette
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** **IMPRENDITORIALE**	Giustificare le scelte con semplici argomentazioni Formulare proposte di lavoro, di gioco … Formulare ipotesi di soluzione Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro anche a distanza Pianificare, svolgere e documentare le attività proposte dall'insegnante attraverso strumenti digitali	Regole della discussione on line Fasi di un'azione Semplici modalità di decisione Semplici modalità di documentazione delle attività **CONTENUTI IRRINUNCIABILI (obiettivi minimi previsti per l'Alunno):** fasi essenziali di una azione regole basilari di discussione (alzata di mano) semplici modalità di documentazione digitale (foto)	Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo. Valuta tempi, strumenti, risorse rispetto ad un compito assegnato. Supportato dall'adulto, documenta le attività svolte utilizzando strumenti digitali.

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)**
TECNOLOGIA **Utilizzare con dimestichezza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione, individuando le soluzioni potenzialmente utili ad un dato contesto applicativo, a partire dall'attività di studio;**	Assume comportamenti di vita non conformi alle istruzioni dell'adulto. Utilizza giochi, manufatti e strumenti tecnologici in modo non sempre appropriato. Sa riconoscere con qualche difficoltà i principali componenti del computer. Sa utilizzare tastiera e mouse solo con la guida diretta dell'insegnante.	Conosce comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto ma poche volte li mette in atto Utilizza giochi, manufatti e strumenti tecnologici in modo sostanzialmente appropriato. Conosce le principali componenti del computer e utilizza tastiera e mouse seguendo le indicazioni dell'insegnante.	Assume quasi sempre comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza semplici strumenti per osservare fenomeni di esperienza e per comunicare a distanza. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica, denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera.	Assume sempre comportamenti di vita conformi alle istruzioni dell'adulto. Dietro precise istruzioni e diretta supervisione, utilizza strumenti per osservare fenomeni di esperienza e per comunicate a distanza. Denomina e conosce le funzioni fondamentali di base dello strumento; con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare la tastiera e il mouse (word, paint).

Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti. Organizzare il proprio apprendimento. **IMPARARE A IMPARARE**	Fatica a formulare ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza o domande da porre. Supportato dall'adulto sa leggere e orientarsi nell'orario scolastico giornaliero. Anche se supportato fatica a ricavare informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante e a rispettare le regole della netiquette.	Formula ipotesi risolutive su semplici problemi di esperienza. E' in grado di leggere e orientarsi nell'orario scolastico giornaliero. Ricava informazioni dalla lettura di semplici tabelle con domande stimolo dell'insegnante. Rispetta parzialmente le regole della netiquette	Formula ipotesi risolutive su problemi di esperienza. E' in grado di leggere e orientarsi abbastanza nell'orario scolastico giornaliero. Ricava informazioni dalla lettura di tabelle in modo intuitivo. Rispetta abbastanza le regole della netiquette.	In autonomia sa formulare ipotesi risolutive su problemi di esperienza vissuta. E' in grado di leggere, orientarsi e gestire autonomamente l'orario scolastico e settimanale. Ricava informazioni dalla lettura di tabelle in modo intuitivo e propositivo. Rispetta sempre le regole della netiquette
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**	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.	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 di lavoro	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.	Assume iniziative personali nel gioco e nel lavoro e le affronta con impegno e responsabilità. Porta a termine i compiti assegnati e li documenta con il supporto dell'adulto. 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.