

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEGLI APPRENDIMENTI -PRIMARIA

UDA 1: INSIEME PER COSTRUIRE...

Focus: “Finalmente insieme” (interazione serena e costruttiva nel piccolo gruppo)

COMPITO DI REALTÀ'

Primaria:

classi 1^: Realizzazione di semplici manufatti utilizzando materiali di riciclo.

classi 2^a: "Il patentino del bravo cittadino"

classi 3^: "Gioco da tavolo dei diritti e dei doveri "

classi 4^: Cartelloni con Spot e/o slogan

classi 5^: Realizzazione di un “quartiere “

[illegible]

2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																
21																

-1: sempre

-2: spesso

-3: ogni tanto

-4: poche volte

[illegible]

[illegible]

Rubrica di valutazione Scuola primaria

Focus: “Finalmente insieme”
(interazione serena e costruttiva nel
piccolo gruppo)

Compito di realtà:

classi 1[^]: Realizzazione di semplici manufatti
utilizzando materiali di riciclo.

classi 2[^]: "Il patentino del bravo cittadino"

classi 3[^]: "Gioco da tavolo dei diritti e dei doveri "

UDA 1

“INSIEME PER COSTRUIRE...”

**Sotto tematiche: consapevolezza personale e civica, pensiero logico-
matematico, nuove tecnologie, spirito imprenditoriale**

OTTOBRE/NOVEMBRE/DICEMBRE/GENNAIO

2022-2023

classi 4^: Cartelloni con Spot e/o slogan

classi 5^: Realizzazione di un “quartiere “

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	Evidenze osservabili	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
<p>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ IMPARARE AD IMPARARE</p> <p>L'alunno è consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.</p> <p>Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>	Riconosce e applica diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui.	A	Riconosce pienamente e applica consapevolmente diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui.
		B	Riconosce e applica consapevolmente diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui.
		C	Riconosce e applica adeguatamente diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui.
		D	Riconosce e applica sufficientemente diritti e doveri che regolano le nuove norme di vita sociale, percependo le esigenze ed i sentimenti propri ed altrui.
	Acquisisce ed interpreta informazioni e individua collegamenti e relazioni.	A	Acquisisce pienamente ed interpreta in modo costruttivo informazioni e individua collegamenti e relazioni.

		B	Acquisisce ed interpreta adeguatamente informazioni e individua collegamenti e relazioni.
		C	Acquisisce ed interpreta informazioni e individua collegamenti e relazioni.
		D	Acquisisce ed interpreta informazioni e individua collegamenti e relazioni se guidato
COMPETENZA DIGITALE L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi. È consapevole della sicurezza e della cybersicurezza, e delle questioni legate alla proprietà intellettuale.	Usa i mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi Si orienta in semplici percorsi di programmazione. Riconosce potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche	A	Usa i mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi e interagisce con i docenti e i compagni per la risoluzione positiva dei problemi con piena autonomia
		B	Usa i mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi e interagisce con i docenti e i compagni per la risoluzione positiva dei problemi con buona autonomia
		C	Usa i mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi e interagisce con i docenti e i compagni per la risoluzione positiva dei problemi con sufficiente autonomia
		D	Usa i mezzi tecnologici riconoscendo codici, linguaggi e rischi e interagisce con i docenti e i compagni per la risoluzione positiva dei problemi solo se guidato

<p>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</p> <p>L' alunno effettua valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valuta alternative, prende decisioni.</p> <p>L' alunno si assume e porta a termine compiti e iniziative.</p> <p>L' alunno pianifica e organizza il proprio lavoro; realizza semplici progetti</p> <p>L' alunno trova soluzioni nuove a problemi di esperienza; adotta strategie di problem solving</p>	<p>Prende decisioni, singolarmente e /o condivise dal 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 e descrivendo il processo logico che ha determinato tale esito.</p>	<p>A</p>	<p>Prende decisioni, valuta e progetta percorsi operativi in piena autonomia e consapevolezza , con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.</p>
---	---	----------	---

		B	Prende decisioni, valuta e progetta percorsi operativi in autonomia, con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
		C	Prende decisioni, valuta e progetta percorsi operativi, con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
		D	Prende decisioni, valuta e progetta percorsi operativi, con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati solo aiutato.

<p>COMPETENZA MATEMATICA COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</p> <p>L'alunno sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematici per risolvere problemi in situazioni quotidiane.</p> <p>L'alunno sa spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione.</p> <p>L'alunno comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino.</p>	<p>L'alunno si muove con sicurezza nel calcolo, ne padroneggia le diverse rappresentazioni e stima la grandezza di un numero e il risultato di operazioni.per operare nella realtà</p> <p>Riconosce e denomina le forme del piano e dello spazio, le loro rappresentazioni e individua le relazioni tra gli elementi.</p> <p>Riconosce alcune problematiche scientifiche di attualità e utilizza le conoscenze per assumere comportamenti responsabili (stili di vita, rispetto dell'ambiente...).</p>	<p>A</p>	<p>Analizza e risolve problemi in piena autonomia e consapevolezza , con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.</p>
---	--	----------	--

		B	Analizza e risolve problemi in autonomia, con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
		C	Analizza e risolve problemi , con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati.
		D	Analizza e risolve problemi , con strategie diverse, in tutti gli ambiti di contenuto, mantenendo il controllo sia sul processo risolutivo sia sui risultati solo se aiutato.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

UDA 1: "INSIEME PER COSTRUIRE..."

Sotto tematiche: nuove tecnologie, consapevolezza personale e civica, pensiero logico- matematico, spirito imprenditoriale.

Focus: "Finalmente insieme" (interazione serena e costruttiva nel piccolo gruppo)

COMPITO DI REALTÀ:

classi 1^: Realizzazione di semplici manufatti utilizzando materiali di riciclo.

classi 2^: "Il patentino del bravo cittadino"

classi 3^: "Gioco da tavolo dei diritti e dei doveri "

classi 4^: Cartelloni con Spot e/o slogan

classi 5^: Realizzazione di un "quartiere "

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE	COMPETENZA DIGITALE	COMPETENZA IMPRENDITORIALE	COMPETENZA MATEMATICA COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLA COMPETENZA	<p>Partecipare a scambi comunicativi (conversazione, discussione di classe o di gruppo) con compagni e insegnanti rispettando il turno e formulando messaggi chiari e pertinenti, in un registro il più possibile adeguato alla situazione.</p> <p>Utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare informazioni utili per l'apprendimento, mettere in relazione e sintetizzare. Favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, saper gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.</p>	<p>Sapersi orientare tra i diversi mezzi di comunicazione ed essere in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.</p> <p>Iniziare a riconoscere in modo critico caratteristiche, funzioni, potenzialità, rischi e limiti della tecnologia attuale.</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 individuali e di gruppo.</p> <p>Pianificare e organizzare il proprio lavoro</p>	<p>Intuire come gli strumenti matematici siano utili per operare nella realtà.</p> <p>Costruire e utilizzare modelli concreti di figure geometriche</p> <p>Costruire ragionamenti formulando ipotesi, utilizzando rappresentazioni di dati in tabelle o grafici mettendoli in relazione.</p>

[illegible]