

TRAGUARDI INTERMEDI DI COMPETENZA PROGETTUALE ED ORGANIZZATIVA SCUOLA SECONDARIA

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Prima	Ricerca, organizza e si procura nuove informazioni per costruire il proprio patrimonio di conoscenze	L'alunno Individua, sviluppa ed esercita i punti di forza e li riconoscer in se stesso e nell'altro	Il potenziamento della lettura, della scrittura e del calcolo.	Caratterizzare l'ambiente scolastico e proporre giochi di ruolo.
	Dimostra originalità e spirito di iniziativa	L'alunno possiede la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà anche attraverso il confronto tra pari.	Le relazioni nel gruppo. Le situazioni problematiche.	Collabora in un gruppo di lavoro o di gioco tenendo conto dei diversi punti di vista e confrontando la propria idea con quelle altrui.
	È in grado di realizzare progetti	L'alunno possiede un patrimonio di conoscenze di base che utilizza nella quotidianità.	Le regole del contesto scolastico.	Progettare ed eseguire semplici manufatti e organizzare eventi legati alla vita scolastica.
	Si assume le proprie responsabilità	L'alunno si assume le responsabilità per la realizzazione di compiti e incarichi.	Gli incarichi e i ruoli.	Assume in modo pertinente i ruoli che gli competono o gli sono assegnati nel le attività didattiche, nel gruppo, nella comunità.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Seconda	Ricerca, organizza e si procura nuove informazioni per costruire il proprio patrimonio di conoscenze	L'alunno Individua, sviluppa ed esercita i punti di forza e li riconoscer in se stesso e nell'altro.	Potenziamento e consolidamento delle abilità di base della lettura, della scrittura e del calcolo.	Consolidare gli apprendimenti ed iniziare a riconoscerne l'importanza nel vissuto quotidiano.
	Dimostra originalità e spirito di iniziativa	L'alunno individua problemi legati all'esperienza concreta ed indicare alcune ipotesi di soluzione	Le situazioni problematiche.	Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate a scegliere la più vantaggiosa. Applicare la soluzione e valutare i risultati.
	È in grado di realizzare progetti	L'alunno possiede un patrimonio di conoscenze di base che utilizza nella quotidianità.	Le regole del contesto scolastico. Progetti di manufatti.	Progettare ed eseguire semplici manufatti e organizzare eventi legati alla vita scolastica. Descrivere fasi, risorse e azioni necessarie, distribuendole nel tempo.
	Si assume le proprie responsabilità	L'alunno si assume le responsabilità per la realizzazione di compiti e incarichi.	Gli incarichi e i ruoli.	Assume iniziative personali pertinenti, porta a termine compiti in modo accurato e responsabile, valutando con accuratezza anche gli esiti del lavoro.

Classe	Indicatore	Traguardo	Conoscenze	Abilità
Terza	Ricerca, organizza e si procura nuove informazioni per costruire il proprio patrimonio di conoscenze	L'alunno Individua, sviluppa ed esercita i punti di forza e li riconoscer in se stesso e nell'altro.	Potenziamento e consolidamento delle abilità di base della lettura, della scrittura e del calcolo.	Riconoscere e valutare aspetti positivi e negativi rispetto a un proprio vissuto, vantaggi e svantaggi.
	Dimostra originalità e spirito di iniziativa	L'alunno individua problemi legati all'esperienza concreta ed indicare alcune ipotesi di soluzione.	Le situazioni problematiche.	Analizzare, anche in gruppo, le soluzioni ipotizzate a scegliere la più vantaggiosa. Applicare la soluzione e valutare i risultati.
	È in grado di realizzare progetti	L'alunno possiede un patrimonio di conoscenze di base che utilizza nella quotidianità.	Le regole del contesto scolastico. Progetti di manufatti.	Sostenere la propria opinione con argomenti coerenti, convincere altri, dissuadere. Descrivere le modalità con cui si sono operate le scelte.
	Si assume le proprie responsabilità	L'alunno prende coscienza delle proprie responsabilità e Suggestire percorsi di miglioramento.	Gli incarichi e i ruoli.	Pondera i diversi aspetti connessi alle scelte da compiere, valutandone rischi e opportunità e le possibili conseguenze. Reperisce e attua soluzioni a problemi di esperienze, valutandone gli esiti e ipotizzando correttivi e miglioramenti anche con il supporto dei pari.