

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

ALLA SCOPERTA DELLA CIVILTÀ EGIZIA CON IL WEBQUEST



UTILIZZARE LE RISORSE DELLA RETE PER COLLABORARE

CLASSE 4^A D

IC LI PUNTI SASSARI

UNITA' DI APPRENDIMENTO STORIA/ITALIANO	
DOCENTI: ANGIUS COSTANZA/DERIU ALESSANDRA	
TITOLO ALLA SCOPERTA DELLA CIVILTÀ EGIZIA CON IL WEBQUEST	
DESCRIZIONE GENERALE DELL' ARGOMENTO E DEL CONTENUTO Analizzare la civiltà dell'Antico Egitto attraverso la tecnica del WEBQUEST	
COMPITO/PRODOTTO Scrivere un racconto storico ambientato nell'Antico Egitto	
CLASSI O ETÀ ALUNNI COINVOLTI Classe 4 ^a D	
PREREQUISITI Conosce gli elementi che contraddistinguono un quadro di civiltà Verbalizza le conoscenze e i concetti appresi e li rappresenta mediante semplici schemi e disegni Conosce e rappresenta la struttura narrativa di un racconto Scrive testi narrativi e descrittivi sufficientemente corretti	
DISCIPLINA/E COINVOLTE 1) STORIA 2) ITALIANO 3) TECNOLOGIA	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE 1) Consapevolezza ed espressione culturale identità storica 2) Comunicazione nella madrelingua 3) Competenze sociali e civiche 4) Competenza digitale	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N. 1 Consapevolezza ed espressione culturale identità storica Competenze specifiche: • Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali.	
ABILITA'	CONOSCENZE
• Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali; individuare periodizzazioni. • Confrontare i quadri storici delle civiltà studiate. • Costruire mappe spazio temporali delle civiltà studiate. • Elaborare rappresentazioni sintetiche delle società	• La civiltà dell'Antico Egitto

studiate mettendo in rilievo le relazioni tra gli elementi caratterizzanti. • Elaborare in testi orali e scritti gli argomenti studiati, anche usando risorse digitali.	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA N.2. Comunicazione nella madrelingua Competenze specifiche: • Comprende e opera su testi funzionali allo studio • Scrive testi descrittivi e narrativi comprendendone caratteristiche e strutture.	
ABILITA'	CONOSCENZE
• Leggere e comprendere lo scopo, la struttura e gli elementi caratteristici di un testo informativo. • Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza per scopi pratici e conoscitivi • Sperimentare tecniche e tipologie diverse di descrizione. • Raccontare esperienze personali o storie inventate organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico e inserendo gli opportuni elementi descrittivi e informativi. • Individuare i diversi tipi di sequenze in cui si può articolare un testo. • Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza. •	• Il testo informativo: la struttura, l'ordine e gli elementi grafici; il lessico specifico; le parole chiave; le tecniche di studio. • Il testo narrativo; struttura ed elementi della narrazione; • le sequenze; • le tecniche narrative;
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA N. 3 Competenze sociali e civiche Competenze specifiche: • Essere in grado di interagire nel gruppo.	
ABILITA'	CONOSCENZE
• Ascoltare e rispettare il punto di vista altrui. • Partecipare e collaborare al lavoro collettivo in modo produttivo e pertinente • Prestare aiuto ai compagni in difficoltà	• Regole della vita e del lavoro in classe. • Significato dei termini: regola, tolleranza, lealtà e rispetto
COMPETENZE CHIAVE EUROPEA N.4 Competenza Digitale Competenze specifiche: • Utilizza le nuove tecnologie e svolge semplici attività.	

ABILITA'	CONOSCENZE
• Realizzare narrazioni digitali in modo autonomo utilizzando programmi didattici o ambienti di apprendimento. • Saper riflettere riguardo alle risorse presenti nella RETE.	• Software open source • Uso e gestione degli archivi digitali
STRATEGIA E TECNICA DIDATTICA (METODOLOGIE, ATTIVITÀ, STRUMENTI, MODALITÀ DI LAVORO) Le varie strategie, gli strumenti, le metodologie, le modalità di lavoro, sono state essenzialmente individuate tenendo conto della composizione del gruppo classe, con l'intento di venire incontro alle diversità dei singoli alunni, di facilitare tutte le forme d'espressione e soprattutto di favorire il potenziale di intelligenza di ogni singolo allievo. È stata utilizzata pertanto una metodologia di tipo collaborativo, supportata dalla tecnica del Webquest: una modalità di ricerca ispirata da principi costruttivisti ed orientata al problem solving, che ha consentito ai bambini di ricavare informazioni da internet, con un percorso guidato da domande prestabilite dal docente partendo da siti già validati. La tecnologia ha avuto chiaramente un ruolo dominante in questa attività. I bambini, oltre ai PC messi a disposizione dai docenti e da alcune famiglie, avevano a disposizione un archivio digitale dove collocare o dal quale attingere ai materiali necessari per realizzare il compito loro assegnato. Prima dell'inizio dell'attività è stata infatti creata su google drive della classe una cartella condivisa relativa alla civiltà degli antichi Egizi. All'interno di questa erano presenti sottocartelle relative ai temi che i bambini avrebbero dovuto analizzare. Ad ogni bambino era stato inoltrato "l'invito a collaborare", data cioè la possibilità di accedere alle risorse presenti nel cloud. La scelta metodologica del webquest è sembrata quella più adatta considerato il contesto nel quale si operava e le motivazioni degli alunni che già negli anni passati avevano sperimentato modalità legate alla attività di ricerca e di problem solving.	

UN WEBQUEST PER SCOPRIRE LA CIVILTÀ' EGIZIA

Cerca nel sito

- 1 INTRODUZIONE
- 2 COMPITO
- 3 PROCEDIMENTO
- 4 RISORSE
- 5 VALUTAZIONE
- 6 CURIOSITÀ
- Mappa del sito

1 INTRODUZIONE



Cari bambini della 4ª D,

Quest'anno andremo ad esplorare la civiltà dell'Antico Egitto attraverso una webquest, un metodo che vi permetterà di fare una ricerca nel web e scoprire i misteri di questa grande civiltà.

Sarete aiutati da un percorso guidato, preparato appositamente per voi, e avrete a disposizione un elenco di siti già selezionati ed una cartella condivisa su Google Drive dove potrete trovare ed inserire immagini e testi da utilizzare per la costruzione di alcune slide con il software Mimio.

In questo gioco voi sarete gli assistenti di un famoso scrittore che ha deciso di ambientare il suo prossimo romanzo nell'Antico Egitto. Il personaggio principale è Salim una giovane donna che riesce a raggiungere il suo amato nel regno dei morti.

Chiede quindi ai suoi assistenti, cioè a voi, di cercare tutte le notizie indicate nell'elenco che troverete più avanti.

Al termine della ricerca dovreste produrre due slide su Mimio, il software utilizzato per la LIM.

Infine, con tutto il gruppo classe, realizzeremo un ipertesto.

In bocca al lupo



UN WEBQUEST PER SCOPRIRE LA CIVILTÀ' EGIZIA

Cerca nel sito

- 1 INTRODUZIONE
- 2 COMPITO
- 3 PROCEDIMENTO
- 4 RISORSE
- 5 VALUTAZIONE
- 6 CURIOSITÀ
- Mappa del sito

2 COMPITO



Da questo momento diventerete assistenti di un famosissimo scrittore di fiabe per bambini che vuole ambientare la storia nell'Antico Egitto. La protagonista è Salim, una giovane ragazza costretta a recarsi nel regno dei morti per riportare in vita il suo amato. In qualità di collaboratori dovreste quindi cercare informazioni sulla vita quotidiana di questa antica civiltà. In particolare dovreste capire cosa mangiavano gli Egizi, dove vivevano, conoscere quale era il ruolo della donna e infine il culto dei morti.

Per questa ricerca sarete divisi in gruppi, a ciascuno verrà assegnato un compito ben specifico.

Commenti

UN WEBQUEST PER SCOPRIRE LA CIVILTÀ' EGIZIA

Cerca nel sito

3 PROCEDIMENTO



La fase del lavoro saranno queste:

- 1) suddivisione in 4 gruppi di lavoro a assegnazione dell'argomento
- 2) lettura attenta del compito assegnato a ciascun gruppo
- 3) visita dei siti web indicati a lettura delle informazioni
- 4) coinvolgimento delle immagini utili trovate nel sito nella cartella condivisa di Google Drive
- 5) trascrizione, attraverso un esploratore, delle informazioni rilevanti utili in un file Word
- 6) formalizzazione del testo
- 7) lettura del testo scritto per evitare ripetizioni e per la correzione degli errori
- 8) costruzione di due slide con il software Mimio.

UN WEBQUEST PER SCOPRIRE LA CIVILTÀ' EGIZIA

Cerca nel sito

- 1 INTRODUZIONE
- 2 COMPITO
- 3 PROCEDIMENTO
- 4 RISORSE
- 5 VALUTAZIONE
- 6 CURIOSITÀ
- Mappa del sito

4 RISORSE



Ecco un elenco di siti dove trovare informazioni:

PER TUTTE	http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/
ALIMENTAZIONE	http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/
ABITAZIONI	http://www.egyptology.com/ http://www.egyptology.com/

UN WEBQUEST PER SCOPRIRE LA CIVILTÀ' EGIZIA

Cerca nel sito

6 CURIOSITÀ

Vuoi andare a visitare le piramidi e i templi dell'Antico Egitto?



Una volta entrato nel sito clicca "Launch Interactive"

Ti piacerebbe scrivere il tuo nome con i caratteri geroglifici?



Clicca qui

Attraverso tale strategia didattica si applica in realtà una modalità di insegnamento incentrato sulla ricerca.

Con il Webquest infatti si costruisce il quadro concettuale attraverso:

- a) l'identificazione del problema e la sua esatta definizione, (conoscere alcuni aspetti della civiltà dell'Antico Egitto)
- b) la definizione di un tema specifico (aspetti della vita quotidiana: abitazioni, alimentazione, ruolo della donna, culto dei morti) per poi passare alla lettura di studi e di ricerche relative all'argomento.
- c) la costruzione di un quadro operativo, scegliendo la strategia di verifica e gli strumenti di raccolta dei dati

d) l'uso di metodologie e le tecniche attive da usare per raccogliere e analizzare le Informazioni (uso di internet, gestione dei dati su Google Drive)

SITUAZIONE DI INNESCO

La classe 4^a D, formata da 24 bambini, ha sempre manifestato una forte curiosità, già dallo scorso anno, per i temi di carattere storico legati all'evoluzione dell'uomo, nel corrente anno scolastico il desiderio di approfondire le proprie conoscenze in relazione ai quadri di civiltà dei grandi fiumi, è esploso.

I bambini, che già sapevano quali sarebbero stati gli argomenti che avremmo trattato, hanno portato a scuola numerosi libri sulle antiche civiltà, mostrando una voglia irrefrenabile di ampliare le proprie conoscenze.

Per coinvolgere in misura ancora maggiore i bambini è stato proposto loro di diventare assistenti di un famosissimo scrittore di fiabe per bambini che vuole ambientare la storia nell'Antico Egitto.

La protagonista sarebbe stata Salim, una giovane ragazza costretta a recarsi nel regno dei morti per riportare in vita il suo amato.

In qualità di collaboratori gli alunni hanno quindi dovuto cercare informazioni sulla vita quotidiana di questa antica civiltà.

In particolare capire cosa mangiavano gli Egizi, dove vivevano; conoscere quale era il ruolo della donna e infine il culto dei morti

La classe è stata divisa in gruppi e a ciascuno è stato dato un argomento da analizzare e approfondire

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Strumenti. PC tablet, risorse presenti nella RETE

Metodologia Conversazioni collettive, Ricerca azione Cooperative learning Brainstorming, lezione partecipata

Fase 0	Tempi di attuazione Febbraio/Aprile
	Prima dell'avvio dell'attività didattica è stata pertanto definita dai docenti la struttura del webquest relativo all'argomento, una sorta di vademecum per i bambini.
	Per la realizzazione del Webquest sulla civiltà egiziana è stata utilizzata una delle app di Google: Google sites, un'applicazione semplice e intuitiva per la costruzione di siti web.

Attraverso un account Google, è possibile collegarsi a Sites e creare un sito Internet gratuito (con uno spazio di archiviazione pari a 100MB) in pochi e semplici click senza scrivere nemmeno una linea di codice. Basta compilare il modulo che viene proposto, dare un nome al sito e successivamente scegliere le pagine da creare e inserire in esse i contenuti tramite un comodo editor visuale.



<https://sites.google.com/site/laciviltaegiziabasciulla/>

Sul canale di youtube sono presenti numerosi tutorial che possono aiutare

https://www.youtube.com/results?search_query=tutorial+google+sites+italiano

Attraverso la navigazione nel sito i bambini sono stati in grado di, sia casa che a scuola, accedere alle risorse definite dai docenti (siti internet, filmati) e seguire le indicazioni in merito ai compiti assegnati, alle procedure da seguire, ai tempi.

Una risorsa facile da utilizzare, in qualunque momento e in qualunque luogo, non solo dagli alunni ma anche dalle famiglie che in questo modo sono state coinvolte nell'attività didattica.

Attività: l'analisi delle risorse

Fase
2

Inizialmente con tutta la classe sono stati analizzati alcuni aspetti della civiltà egizia quali il tempo, il luogo, l'organizzazione sociale. La classe è stata quindi divisa in gruppi e a ciascuno è stato assegnato il compito di analizzare alcuni aspetti della civiltà.

I testi sono stati in seguito rielaborati collettivamente, trascritti al PC e consegnati a tutti i bambini.

Per coinvolgere maggiormente le famiglie il progetto è stato presentato alla fine del primo quadrimestre in occasione della consegna del pagellino e, in quella circostanza, è stata chiesta la collaborazione dei genitori per ospitare i gruppi di lavoro nelle proprie case.



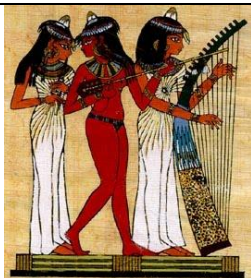
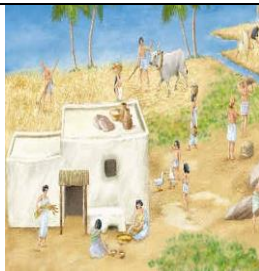
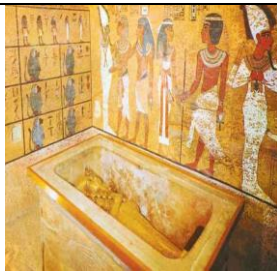
Per tre pomeriggi i bambini hanno, seguendo le rigorose indicazioni proposte nel sito, analizzato le risorse presenti nella RETE e verbalizzato le informazioni principali su un file "DOC".

In un secondo momento gli esiti dei lavori realizzati dagli alunni sono stati analizzati nel contesto scolastico e apportate le necessarie modifiche. In diversi casi i gruppi avevano infatti trascritto informazioni non indispensabili o ripetuto gli stessi concetti più volte.

Si è proceduto pertanto ad una revisione dei testi sulla base di semplici mappe predisposte collettivamente da tutta la classe.

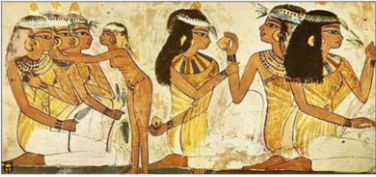
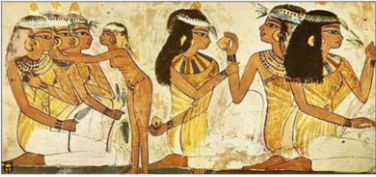
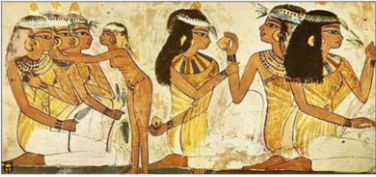


Testi espositivi realizzati dai bambini

			
<u>IL RUOLO DELLA DONNA</u>	<u>LE ABITAZIONI</u>	<u>L'ALIMENTAZIONE</u>	<u>IL CULTO DEI MORTI</u>

La fase successiva, che prevedeva la costruzione di diapositive sul software open source di GOOGLE SLIDES, ha incontrato non poche difficoltà per problemi di natura tecnica.

Il software della suite di GOOGLE DRIVE, presuppone infatti un utilizzo on line, pertanto è indispensabile una connessione continua. L'attività che si sarebbe dovuta svolgere nel

Fase 3	laboratorio di informatica non ha garantito tale requisito e in alcuni casi i bambini non hanno potuto vedere realizzato interamente il proprio lavoro. Va inoltre sottolineato che diverse famiglie non hanno una linea ADSL nella propria casa e pertanto l'attività non è potuta continuare tra le mura domestiche. Le diapositive non sempre sono risultate complete per tutti i gruppi che hanno comunque fatto del proprio meglio.				
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="245 528 855 864"> L'ALIMENTAZIONE  </td><td data-bbox="855 528 1473 864"> Alimenti principali Gli alimenti principali degli Egiziani erano il pane e la birra che servivano anche per pagare gli operai dato che non esisteva il denaro.  </td></tr> <tr> <td data-bbox="245 864 855 1200"> Mangiavano anche orzo, cereali, verdure, frutta e pesce. Bevevano anche acqua e vino.  </td><td data-bbox="855 864 1473 1200"> Il cibo dei ricchi I ricchi mangiavano carne lessata di uccello e raramente carne arrosto. I poveri mangiavano pesce secco, pane e verdure.  </td></tr> </table>	L'ALIMENTAZIONE 	Alimenti principali Gli alimenti principali degli Egiziani erano il pane e la birra che servivano anche per pagare gli operai dato che non esisteva il denaro. 	Mangiavano anche orzo, cereali, verdure, frutta e pesce. Bevevano anche acqua e vino. 	Il cibo dei ricchi I ricchi mangiavano carne lessata di uccello e raramente carne arrosto. I poveri mangiavano pesce secco, pane e verdure. 
L'ALIMENTAZIONE 	Alimenti principali Gli alimenti principali degli Egiziani erano il pane e la birra che servivano anche per pagare gli operai dato che non esisteva il denaro. 				
Mangiavano anche orzo, cereali, verdure, frutta e pesce. Bevevano anche acqua e vino. 	Il cibo dei ricchi I ricchi mangiavano carne lessata di uccello e raramente carne arrosto. I poveri mangiavano pesce secco, pane e verdure. 				
Fase 4	Attività: il racconto di avventura ambientato nell'Antico Egitto L'ultima fase della presente unità ha visto i bambini lavorare in gruppo e individualmente nella costruzione di un racconto di avventura ambientato nell'Antico Egitto. Il testo costituisce il compito/prodotto non solo per il percorso di apprendimento incentrato sulla disciplina della storia, ma anche per quello relativo alla disciplina dell'italiano I bambini dovevano infatti per quanto riguarda la disciplina storica dovevano dimostrare • Conoscere alcuni aspetti della civiltà egizia, in particolare Abitazioni Alimentazione Ruolo della donna Culto dei morti				

Per quanto riguarda invece la disciplina dell'italiano invece dovevano essere capaci di

- Realizzare una struttura narrativa sulla base di un input dato (racconto di avventura)
- Inserire sequenze dialogiche e descrittive (descrizione dinamica, uso dei dati sensoriali).

In un primo momento, gli alunni hanno definito la fabula del racconto di avventura tenendo conto di una premessa che definiva l'ambiente in cui si svolge la storia, la protagonista e il contesto sociale del periodo.

UN'AVVENTURA AMBIENTATA NELL'ANTICO EGITTO

Salim, una principessa che viveva con suo padre, il Faraone, nel palazzo reale, un giorno, mentre si trovava per una cerimonia sulle rive del Nilo, incontrò un servo di nome Names.

Salim si innamorò del ragazzo e iniziarono ad incontrarsi di nascosto.

Quando il Faraone lo scoprì, ordinò alla figlia di non vederlo mai più.

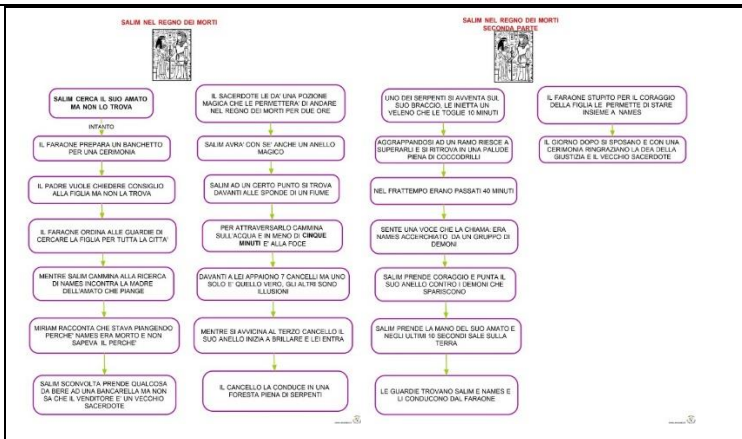
Names, affranto dal dolore, morì di crepacuore.

Salim allora decide di recarsi nel regno dei morti per riportare in vita il suo amato



La costruzione della fabula ha impegnato i bambini per circa due giorni. Definire la struttura narrativa di una storia non è sicuramente un'attività semplice: di fatto la fabula costituisce l'impalcatura, il progetto della narrazione che deve avere un costrutto logico e cronologico coerente.

Dopo una prima stesura le fabule sono state condivise dall'intero gruppo classe che ha proposto, motivandole, alcune modifiche. È seguita infine l'attività di revisione della struttura narrativa ad opera del gruppo di lavoro.

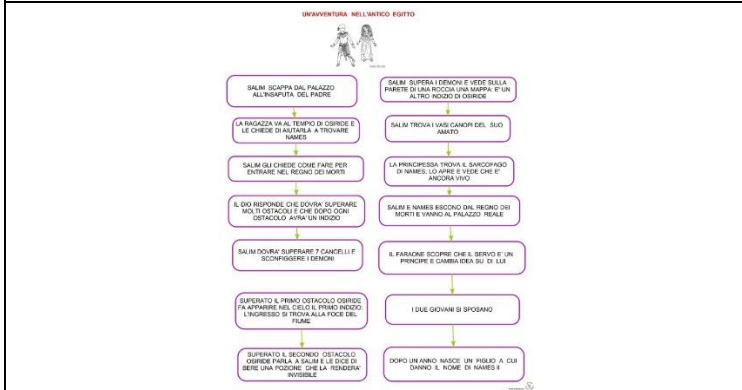


[Gruppo di lavoro: Laura Fara, Ester Pilo, Marta Palmieri, Marina Ye, Benedetta Bazzoni, Angelica Decherchi.](#)

[Testo di Benedetta](#)

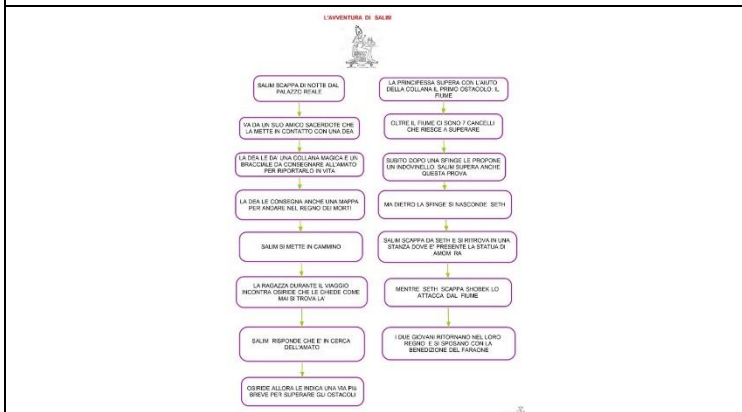
[Testo di Laura](#)

[Testo di Marta P.](#)



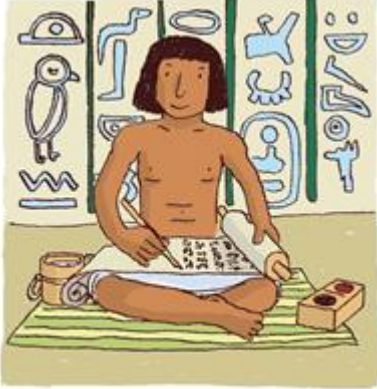
[Gruppo di lavoro: Marta Carboni, Tommaso Pini, Matteo Spanu,, Mattia Margiotta.](#)

[Il testo di Matteo](#)



[Gruppo di lavoro: Martina Tiloca, Dafne Fiori, Erika Pinna, Francesco Casula, Mirko Murgia](#)

[Testo di Francesco](#)

	ALLA RICERCA DI NAMES SALIM DIVENTA SCOPRIE CHE... SALIM DIVENTA IL RAGAZZO E IL TRAPIANTO DI SALIM PER NON PERDERE IL SUO CORPORE. LA RAGAZZA TRAPIANTA IL RAGAZZO DOVE... SALIM SCOPRE LA SUA STELLA GUIDA CHE SI CHIAMAVA SALIM E CHE GUARDAVA LA STELLA CHE SALIM... SALIM SUPERA TUTTI I DIFFICOLTA'... DOPO AVERE ATTRAVERATO TUTTI I PERICOLI RAGGIUNGE IL CANTO... SCOPRIE PERCHÉ E PERCHÉ RAGGIUNGE IL CANTO...	
	<u>Gruppo di lavoro: Aurora Dore, Martina Cozzi, Valeria Caddeo, Alessio Brundu</u>	<u>Il testo di Aurora</u>
	UN'AVVENTURA NELL'ANTICO EGITTO SALIM CHE ERA ANCHE DOTTORISSA, ACROBATA E GUERRIERA SE LA POTEVA CAVARE... SALIM SI CHIUSO IN CAMERA SUA E ORGANIZZAVA UN RITO RELIGIOSO... RAGGIUNGE IL REGNO DEI MORTI E VEDE PERÒ 7 CANCELLI DA SUPERARE... DOPO AVERLI SUPERATI VEDE TRE STRADINE SUE PESTE... VA NELLA PRIMA E VEDE IL SUO AMATO PROTETTO DA UN MOSTRO METÀ UOMO E METÀ COCCORIELLO... SCOMPARE IL MOSTRO E PORTA L'AMATO NEL REGNO DEI VIVI... IL FARAONE CAMBIA IDEA PERCHÉ SCOPRE CHE NAMES È UN PRINCIPE E PERMETTE CHE SI SPOGINO...	
	<u>Gruppo di lavoro Alessio Nieddu, Gabriele Fadda, Elisa Huang Ye, Immacolata Carboni</u>	<u>Il testo di Alessio</u>

Una volta definita la struttura narrativa, i bambini hanno elaborato un testo scritto inserendo i dialoghi tra i personaggi e le descrizioni statiche e dinamiche.

Fase 5	Attività: L'autovalutazione Alla fine del percorso didattico gli alunni hanno effettuato due tipi di valutazione. <u>La prima</u> rivolta alla conoscenza degli aspetti relativi alla vita quotidiana della civiltà dell'Antico Egitto, oggetto di studio dell'attività di ricerca; <u>la seconda</u> incentrata sulle modalità del WEBQUEST. Entrambe le valutazioni sono state predisposte attraverso i "moduli di google"  
---------------	--

VERIFICA COMPETENZE			
VALUTAZIONE COMPETENZE			
COMPETENZA EUROPEA N° 1 Consapevolezza ed espressione culturale identità storica			
Indicatore n.1 Individua le relazioni tra gruppi umani e contesti spaziali			
Livello iniziale Con il sostegno dell'insegnante stabilisce qualche semplice relazione.	livello base Individua e stabilisce relazioni tra gruppi umani	livello intermedio Individua e stabilisce relazioni tra gruppi umani evidenziando i contesti spaziali	livello avanzato Individua e stabilisce relazioni in situazioni complesse tematizzando e concettualizzandole in modo pertinente.
COMPETENZA EUROPEA N° 2 Comunicazione nella madrelingua			
Indicatore n.1 Comprende e opera su testi funzionali allo studio.			
livello iniziale Comprende parzialmente il significato dei testi oggetto di studio.	livello base Comprende il significato dei testi cogliendone il senso generale ed il tema centrale.	livello intermedio Comprende il significato dei testi ascoltati e ne individua lo scopo e la funzione.	livello avanzato Comprende pienamente il significato, il tema e lo scopo di qualsiasi tipo di testo.
Indicatore n.2 Scrive testi descrittivi e narrativi comprendendone caratteristiche e strutture.			
Produce semplici testi scritti rispettando le basilari regole morfosintattiche.	Produce testi scritti funzionali, descrittivi e narrativi curando l'ortografia.	Produce testi scritti rispettando le regole morfosintattiche e legandoli a diversi scopi concreti.	Produce testi scritti rispettando tutte le regole morfosintattiche e adeguando il contenuto alle diverse situazioni contestuali.

COMPETENZA EUROPEA N° 3 Competenze sociali e civiche			
Indicatore n 1 Essere in grado di interagire nel gruppo.			
livello iniziale	livello base	livello intermedio	livello avanzato
La partecipazione deve essere continuamente sollecitate.	Partecipa alle attività proposte, ma necessità di incoraggiamento e/o di frequenti richiami per rispettare le regole del gruppo.	Partecipa spontaneamente e con interesse alle attività proposte. Sa ascoltare e accettare l'aiuto degli altri e offrire il proprio.	Interagisce positivamente nel gruppo, comprendendo i diversi punti di vista e valorizzando le proprie e le altrui capacità

COMPETENZA EUROPEA N° 4 Competenza digitale**Indicatore n.1 Utilizza le nuove tecnologie e svolge semplici attività.**

livello 1	livello 2	livello 3	livello 4
Utilizza semplici strumenti tecnologici con l'aiuto dell'insegnante o dei compagni.	Utilizza semplici strumenti tecnologici in modo autonomo.	Utilizza strumenti tecnologici in modo corretto e autonomo.	Utilizza strumenti tecnologici in modo appropriato e sicuro.