Scuola Secondaria I Grado "G Cesare" *Classe Seconda* *UDAU I BIMESTRE*	**Competenze sociali e civiche**				**Imparare ad imparare**				**Spirito di iniziativa ed imprenditorialità**				**Competenza digitale**			
	L'alunno mostra atteggiamenti responsabili nella partecipazione alla vita scolastica				Acquisisce informazioni partendo dalla propria esperienza di vita quotidiana e scolastica e le organizza con adeguati strumenti di rappresentazione				Mostra fiducia in sé e riconosce i propri limiti nell'affrontare semplici progetti guidati, individualmente e in gruppo.				Utilizza alcuni software didattici			
	Indicatori				Indicatori				Indicatori				Indicatori			
Alunni	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D

Scuola Secondaria I Grado "G Cesare" *Classe Seconda* *UDAU II BIMESTRE*	**Competenze sociali e civiche**				**Imparare ad imparare**				**Spirito di iniziativa ed imprenditorialità**				**Competenza digitale**			
	Mostra comportamenti responsabili e riconosce le istituzioni e i valori etici.				Seleziona l'informazione partendo da situazioni concrete, e le rappresenta. Utilizza una strategia di studio appropriata e adeguati strumenti di rappresentazione.				Affronta con fiducia progetti guidati				Utilizza i software didattici a disposizione.			
	Indicatori				Indicatori				Indicatori				Indicatori			
Alunni	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D

Scuola Secondaria I Grado "G Cesare" *Classe Seconda* *UDAU III BIMESTRE*	**Competenze sociali e civiche**				**Imparare ad imparare**				**Spirito di iniziativa ed imprenditorialità**				**Competenza digitale**			
	Conosce le principali istituzioni e i valori etici				Interpreta informazioni da più fonti utilizzando una strategia di studio appropriata.				Comincia ad individuare semplici problemi e ad ipotizzare soluzioni				Comincia ad operare approfondimenti ricavando informazioni da internet e software didattici			
	Indicatori				Indicatori				Indicatori				Indicatori			
Alunni	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D

Scuola Secondaria I Grado "G Cesare" *Classe Seconda* *UDAU IV BIMESTRE*	**Competenze sociali e civiche**				**Imparare ad imparare**				**Spirito di iniziativa ed imprenditorialità**				**Competenza digitale**			
	Partecipa alla vita scolastica rispettando le regole di convivenza civile.				Individua collegamenti e relazioni tra informazioni provenienti da fonti diverse				Comincia ad individuare problematiche legate all'esperienza concreta e ad ipotizzare semplici progetti di soluzione				Ricava e seleziona informazioni da internet e software didattici			
	Indicatori				Indicatori				Indicatori				Indicatori			
Alunni	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D