



MIUR UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO “eSpazia”

Via XX Settembre, 42 00015 Monterotondo (Roma)
 tel. 06900921 fax 0690092322 -mail icventisettembre@tiscalinet.it
 Cod. Fisc. 97196880583

Anno Scolastico 2004 – 2005

Classe sez.

Bambino/a.....
Cognome Nome

Nato/a il a (Prov.)

**VALUTAZIONE DELLE DISCIPLINE
 PER IL PASSAGGIO ALL'ANNO SUCCESSIVO**

Obiettivi specifici dell'apprendimento del Primo biennio (seconda e terza primaria)

ITALIANO

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Tratti prosodici: intensità, velocità, ritmo, timbro e modalità di parziale traduzione degli stessi nello scritto, mediante punteggiatura e artifici tipografici.	Simulare situazioni comunicative diverse con il medesimo contenuto (es.: chiedere un gioco: alla mamma per convincerla, nel negozio per acquistarlo, ad un amico per giocare, ...).	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Grammatica e sintassi	Avvalersi di tutte le anticipazioni del testo (contesto, tipo, argomento, titolo, ...) per mantenere l'attenzione, orientarsi nella comprensione, porsi in modo attivo nell'ascolto.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Relazioni di connessione lessicale, polisemia, iper/iponimia, antinomia fra parole sulla base dei contesti.	Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione (descrivere, narrare, regolare, ...) e individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi).	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Convenzioni ortografiche (accento monosillabi, elisione, scansione nessi consonantici, uso della lettera "h", esclamazioni, sovrabbondanza di gruppi di grafemi, ...).	Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Concetto di frase (semplice, complessa, nucleare), predicato e argomenti.	Interagire nello scambio comunicativo (dialogo collettivo e non, conversazione, discussione, ...) in modo adeguato alla situazione (per informarsi, spiegare, richiedere, discutere, ...), rispettando le regole stabilite.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Segni di punteggiatura debole e del discorso diretto all'interno di una comunicazione orale e di un testo scritto.	Utilizzare forme di lettura diverse, funzionali allo scopo, ad alta voce, silenziosa per ricerca, per studio, per piacere,...	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Rapporto fra morfologia della parola e significato (derivazione, alterazione, ...).	Leggere testi descrittivi e narrativi di storia, mitologia, geografia, scienze, ...	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Coniugazione del verbo: persona, tempo, modo indicativo.	Produrre semplici testi scritti descrittivi, narrativi, regolativi.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> I nomi e gli articoli.	Raccogliere idee per la scrittura, attraverso la lettura del reale, il recupero in memoria, l'invenzione.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Descrivere azioni, processi, accadimenti, proprietà, ecc... e collocarli nel tempo presente, passato, futuro.	Pianificare semplici testi scritti, distinguendo le idee essenziali dalle superflue e scegliendo le idee in base a destinatario e scopo.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Tecniche di memorizzazione e memorizzazione di poesie.	Utilizzare semplici strategie di autocorrezione.	1 2 3 4

INGLESE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Lettere dell'alfabeto. <input type="checkbox"/> Suoni della L2. <input type="checkbox"/> Espressioni utili per semplici interazioni (chiedere e dare qualcosa, comprendere domande e istruzioni, seguire indicazioni). <input type="checkbox"/> Ambiti lessicali relativi ad oggetti personali, all'ambiente familiare e scolastico, all'età, ai numeri (10-50), a dimensione e forma degli oggetti di uso comune.	Individuare e riprodurre suoni.	1 2 3 4
	Abbinare suoni/parole.	1 2 3 4
	Percepire il ritmo e l'intonazione come elementi comunicativi per esprimere accettazione, rifiuto, disponibilità, piacere, dispiacere o emozioni.	1 2 3 4
	Seguire semplici istruzioni, eseguire ordini.	1 2 3 4
	Presentare se stessi e gli altri.	1 2 3 4
	Chiedere e dire l'età	1 2 3 4
	Individuare luoghi e oggetti familiari e descriverne le caratteristiche generali..	1 2 3 4
	Numerare, classificare oggetti.	1 2 3 4
	Scoprire differenze culturali all'interno dei gruppi (familiari, scolastici).	1 2 3 4

STORIA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Indicatori temporali. <input type="checkbox"/> Rapporti di causalità tra fatti e situazioni. <input type="checkbox"/> Trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse al trascorrere del tempo. <input type="checkbox"/> Concetto di periodizzazione. <input type="checkbox"/> Testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio territorio e caratterizzanti la storia locale. <input type="checkbox"/> La terra prima dell'uomo e le esperienze umane preistoriche: la comparsa dell'uomo, i cacciatori delle epoche glaciali, la rivoluzione neolitica e l'agricoltura, lo sviluppo dell'artigianato e primi commerci. <input type="checkbox"/> Passaggio dall'uomo preistorico all'uomo storico nelle civiltà antiche. <input type="checkbox"/> Miti e leggende delle origini	Applicare in modo appropriato gli indicatori temporali, anche in successione.	1 2 3 4
	Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni.	1 2 3 4
	Riordinare gli eventi in successione logica e analizzare situazioni di concomitanza spaziale e di contemporaneità.	1 2 3 4
	Individuare a livello sociale relazioni di causa e effetto e formulare ipotesi sugli effetti possibili di una causa.	1 2 3 4
	Osservare e confrontare oggetti e persone di oggi con quelli del passato.	1 2 3 4
	Distinguere e confrontare alcuni tipi di fonte storica orale e scritta.	1 2 3 4
	Riconoscere la differenza tra mito e racconto storico.	1 2 3 4
	Leggere ed interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio.	1 2 3 4
	Individuare nella storia di persone diverse vissute nello stesso tempo e nello stesso luogo gli elementi di costruzione di una memoria comune.	1 2 3 4

GEOGRAFIA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Rapporto tra realtà geografica e sua rappresentazione: concetti di carta geografica, legenda, scala, posizione relativa ed assoluta, localizzazione. <input type="checkbox"/> Differenza tra spazio aperto e chiuso, tra elemento fisso e mobile, tra elemento fisico e antropico, paesaggio. <input type="checkbox"/> Carta mentale del proprio territorio comunale, provinciale, regionale con la distribuzione dei più evidenti e significativi elementi fisici e antropici. <input type="checkbox"/> Elementi fisici e antropici che caratterizzano i paesaggi del proprio territorio (urbano, perturbano, rurale, ...) e le loro trasformazioni nel tempo. <input type="checkbox"/> L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela. <input type="checkbox"/> Comportamenti adeguati alla tutela degli spazi vissuti e dell'ambiente vicino.	Formulare proposte di organizzazione di spazi vissuti (aula, la propria stanza, il parco,...) e di pianificazione di comportamenti da assumere in tali spazi.	1 2 3 4
	Leggere semplici rappresentazioni iconiche e cartografiche, utilizzando le legende e i punti cardinali.	1 2 3 4
	Riconoscere e rappresentare graficamente i principali tipi di paesaggio (urbano, rurale, costiero, ...).	1 2 3 4
	Descrivere un ambiente naturale nei suoi elementi essenziali, usando una terminologia appropriata.	1 2 3 4
	Riconoscere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio, cogliendo i principali rapporti di connessione e interdipendenza.	1 2 3 4
	Riconoscere le più evidenti modificazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.	1 2 3 4
	Organizzare un percorso pedonale (nel giardino, nel cortile della scuola, ...) da percorrere secondo le regole del codice stradale.	1 2 3 4
	Simulare comportamenti da assumere in condizione di rischio con diverse forme di pericolosità (sismica, vulcanica, chimica, idrogeologica, ...).	1 2 3 4

MATEMATICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
Il numero <input type="checkbox"/> Rappresentazione dei numeri naturali in base dieci: il valore posizionale delle cifre. <input type="checkbox"/> Moltiplicazione e divisione tra numeri naturali. <input type="checkbox"/> Significato del numero zero e del numero uno e loro comportamento nelle quattro operazioni.. <input type="checkbox"/> Algoritmi delle quattro operazioni. <input type="checkbox"/> Sviluppo del calcolo mentale. <input type="checkbox"/> Ordine di grandezza.	Riconoscere nella scrittura in base 10 dei numeri, il valore posizionale delle cifre.	1 2 3 4
	Esplorare, rappresentare e risolvere situazioni problematiche utilizzando la moltiplicazione e la divisione.	1 2 3 4
	Verbalizzare le operazioni compiute e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarle.	1 2 3 4
	Acquisire e memorizzare le tabelline.	1 2 3 4
	Eeguire moltiplicazioni e divisioni tra numeri naturali con metodi, strumenti e tecniche diversi (calcolo mentale, carta e penna, moltiplicazione a gelosia o araba, divisione canadese ecc.).	1 2 3 4
	Ipotizzare l'ordine di grandezza del risultato per ciascuna delle quattro operazioni tra numeri naturali.	1 2 3 4
	Geometria <input type="checkbox"/> Le principali figure geometriche del piano e dello spazio. <input type="checkbox"/> Rette incidenti, parallele, perpendicolari. <input type="checkbox"/> Introduzione del concetto di angolo a partire da contesti concreti. <input type="checkbox"/> Simmetrie di una figura. <input type="checkbox"/> Introduzione intuitiva del concetto di perimetro e area di figure piane e del concetto di volume di figure solide. <input type="checkbox"/> Concetto di scomponibilità di figure poligonali.	Costruire mediante modelli materiali, disegnare, denominare e descrivere alcune fondamentali figure geometriche del piano e dello spazio.
Descrivere gli elementi significativi di una figura ed identificare, se possibile, gli eventuali elementi di simmetria.		1 2 3 4
Individuare gli angoli in figure e contesti diversi.		1 2 3 4
Identificare il perimetro e l'area di una figura assegnata.		1 2 3 4
La Misura <input type="checkbox"/> Lessico delle unità di misura più convenzionali. <input type="checkbox"/> Sistema di misura. <input type="checkbox"/> Convenzionalità della misura.	Associare alle grandezze corrispondenti le unità di misura già note dal contesto extrascolastico.	1 2 3 4
	Effettuare misure dirette ed indirette di grandezze (lunghezze, tempi, ...) ed esprimerle secondo unità di misure convenzionali e non convenzionali.	1 2 3 4
	Esprimere misure utilizzando multipli e sottomultipli delle unità di misura.	1 2 3 4
	Risolvere semplici problemi di calcolo con le misure (scelta delle grandezze da misurare, unità di misura, strategie operative).	1 2 3 4
Introduzione al pensiero razionale <input type="checkbox"/> Linguaggio: le terminologie relative a numeri, figure e relazioni. <input type="checkbox"/> Analisi di analogie e differenze in contesti diversi.	Raccontare con parole appropriate (ancorché non specifiche) le esperienze fatte in diversi contesti, i percorsi di soluzione, le riflessioni e le conclusioni.	1 2 3 4
	Acquisire la consapevolezza della diversità di significato tra termini usati nel linguaggio comune e quelli del linguaggio specifico.	1 2 3 4
	In contesti vari individuare, descrivere e costruire relazioni significative, riconoscere analogie e differenze.	1 2 3 4
Dati e previsioni <input type="checkbox"/> Elementi delle rilevazioni statistiche: popolazione (o collettivo) statistico, unità statistica, carattere, modalità qualitative e quantitative, tabelle di frequenze, rappresentazioni grafiche (diagrammi a barre, aerogrammi rettangolari, ...), moda. <input type="checkbox"/> Situazioni certe o incerte. <input type="checkbox"/> Qualificazione delle situazioni incerte.	Porsi delle domande su qualche situazione concreta (preferenze, età di un gruppo di persone, professioni, sport praticati, ecc).	1 2 3 4
	Individuare a chi richiedere le informazioni per poter rispondere a tali domande.	1 2 3 4
	Raccogliere dati relativi ad un certo carattere.	1 2 3 4
	Classificare tali dati secondo adatte modalità.	1 2 3 4
	Rappresentare i dati in tabelle di frequenze o mediante rappresentazioni grafiche adeguate alla tipologia del carattere indagato.	1 2 3 4
	Individuare la moda in una serie di dati rappresentati in tabella o grafico.	1 2 3 4
	Riconoscere, in base alle informazioni in proprio possesso, se una situazione è certa o incerta.	1 2 3 4
	Qualificare, in base alle informazioni possedute, l'incertezza (è molto probabile, è poco probabile, ...).	1 2 3 4

SCIENZE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Proprietà di alcuni materiali caratteristici degli oggetti (legno, plastica, metalli, vetro...) <input type="checkbox"/> Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno <input type="checkbox"/> Il fenomeno della combustione. <input type="checkbox"/> Grandezze fondamentali (lunghezza, peso, tempo) e loro unità di misura. <input type="checkbox"/> Definizione elementare di ambiente e natura in rapporto all'uomo. <input type="checkbox"/> L'acqua, elemento essenziale per la vita. <input type="checkbox"/> Varietà di forme e trasformazioni nelle piante familiari all'allievo. <input type="checkbox"/> Varietà di forme e comportamenti negli animali. <input type="checkbox"/> Notizie elementari sulla sessualità nell'uomo: differenze fisiche, rapporti affettivi e di collaborazione tra i membri di una coppia, maternità e paternità.	Usare strumenti abituali per la misura di lunghezze, peso, tempo.	1 2 3 4
	Confrontare oggetti mediante misura delle grandezze fondamentali.	1 2 3 4
	Trasformare di oggetti e materiali: operazioni su materiali allo stato solido (modellare, frantumare, fondere) e liquido (mescolare, disciogliere, ...)	1 2 3 4
	Illustrare con esempi pratici alcune trasformazioni elementari dei materiali	1 2 3 4
	Stabilire e applicare criteri semplici per mettere ordine in un insieme di oggetti.	1 2 3 4
	Riconoscere le parti nella struttura delle piante.	1 2 3 4
	Descrivere un ambiente esterno mettendolo in relazione con l'attività umana.	1 2 3 4
	Dire perché si devono rispettare l'acqua, il suolo, ecc.	1 2 3 4
	Comprendere la necessità di complementarietà e sinergia per la sopravvivenza dell'ambiente e dell'uomo.	1 2 3 4
	Raccogliere reperti e riferire con chiarezza su ciò che si è scoperto durante l'esplorazione di un ambiente.	1 2 3 4
	Osservare e descrivere comportamenti di difesa/offesa negli animali.	1 2 3 4

TECNOLOGIA E INFORMATICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Osservazione ed analisi diretta di campioni di materiali. <input type="checkbox"/> Costruzione di modelli. <input type="checkbox"/> Concetto di algoritmo (procedimento risolutivo).	Ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali, realizzare modelli di manufatti d'uso comune e individuare i materiali più idonei alla loro realizzazione.	1 2 3 4
	Classificare i materiali in base alle caratteristiche di: pesantezza/leggerezza, resistenza, fragilità, durezza, elasticità, plasticità.	1 2 3 4
	Realizzare modelli, ricorrendo a schematizzazioni semplici ed essenziali.	1 2 3 4
	Individuare le funzioni degli strumenti adoperati dagli alunni per la costruzione dei modelli, classificandoli secondo le loro funzioni.	1 2 3 4
	Accedere ad Internet per cercare informazioni (siti meteo e siti per ragazzi).	1 2 3 4
	Scrivere piccoli e semplici brani utilizzando la videoscrittura e un buon correttore ortografico e grammaticale.	1 2 3 4
	Capire l'algoritmo mediante esempi concreti.	1 2 3 4
	Disegnare a colori adoperando semplici programmi di grafica.	1 2 3 4
	Utilizzare programmi didattici per l'insegnamento del calcolo (operazioni, tabellone ecc.).	1 2 3 4

MUSICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Parametri del suono: timbro, intensità, durata, altezza, ritmo, profilo melodico. <input type="checkbox"/> Strumentario didattico, oggetti di uso comune. <input type="checkbox"/> Giochi musicali con l'uso del corpo e della voce. <input type="checkbox"/> Brani musicali di differenti repertori (musiche, canti, filastrocche, sigle televisive, ...) propri dei vissuti dei bambini.	Produzione Eseguire per imitazione, semplici canti e brani, individualmente e/o in gruppo, accompagnandosi con oggetti di uso comune e coi diversi suoni che il corpo può produrre, fino all'utilizzo dello strumentario didattico, collegandosi alla gestualità e al movimento di tutto il corpo.	1 2 3 4
	Applicare semplici criteri di trascrizione intuitiva dei suoni.	1 2 3 4
	Percezione Riconoscere, descrivere, analizzare, classificare e memorizzare suoni ed eventi sonori in base ai parametri distintivi, con particolare riferimento ai suoni dell'ambiente e agli oggetti e strumenti utilizzati nelle attività e alle musiche ascoltate.	1 2 3 4

ARTE ED IMMAGINE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Gli elementi della differenziazione del linguaggio visivo. <input type="checkbox"/> Scala cromatica, coppie di colori complementari, spazio e orientamento nello spazio grafico. <input type="checkbox"/> Linguaggio del fumetto: segni, simboli e immagini; onomatopée, nuvolette e grafemi; caratteristiche dei personaggi e degli ambienti; sequenza logica di vignette. <input type="checkbox"/> Le forme di arte presenti nel proprio territorio. <input type="checkbox"/> Computer: software per il disegno.	Riconoscere e usare gli elementi del linguaggio visivo: il segno, la linea, il colore, lo spazio.	1 2 3 4
	Usare gli elementi del linguaggio visivo per stabilire relazioni tra i personaggi fra loro e con l'ambiente che li circonda.	1 2 3 4
	Utilizzare tecniche grafiche e pittoriche, manipolare materiali plastici e polimerici a fini espressivi.	1 2 3 4
	Collocare gli oggetti nello spazio individuando i campi e i piani.	1 2 3 4
	Distribuire elementi decorativi su una superficie (simmetrie bilaterali e rotatorie).	1 2 3 4
	Leggere e/o produrre una storia a fumetti, riconoscendo e facendo interagire personaggi e azioni del racconto.	1 2 3 4
	Utilizzare immagini ed accompagnarle con suoni al computer.	1 2 3 4

ATTIVITÀ MOTORIE E SPORTIVE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Schemi motori e posturali.	Muoversi con scioltezza, destrezza, disinvoltura, ritmo (palleggiare, lanciare, ricevere da fermo e in movimento, ...).	1 2 3 4
	Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi codificati e non nelle attività ludiche, manipolative e grafiche-pittoriche.	1 2 3 4
	Variare gli schemi motori in funzione di parametri di spazio, tempo, equilibri (eseguire una marcia, una danza, ...).	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Giochi di imitazione, di immaginazione, giochi popolari, giochi organizzati sotto forma di gare.	Apprezzamento delle traiettorie, delle distanze, dei ritmi esecutivi delle azioni motorie.	1 2 3 4
	Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.	1 2 3 4
	Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modularne l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Corrette modalità esecutive per la prevenzione degli infortuni e la sicurezza nei vari ambienti di vita.	Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature.	1 2 3 4
	Rispettare le regole dei giochi organizzati, anche in forma di gara.	1 2 3 4
	Cooperare all'interno di un gruppo.	1 2 3 4
	Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.	1 2 3 4
<input type="checkbox"/> Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo.	Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, situazioni, ecc.	1 2 3 4