



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 I sez.

Bambino/a
Cognome Nome

Nato/a il a (Prov.)

VALUTAZIONE DELLE DISCIPLINE PER IL PASSAGGIO ALLA CLASSE SUCCESSIVA

ITALIANO

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Comunicazione orale: concordanze (genere, numero), tratti prosodici (pausa, durata, accento, intonazione), la frase e le sue funzioni in contesti comunicativi (affermativa, negativa, interrogativa, esclamativa). <input type="checkbox"/> Organizzazione del contenuto della comunicazione orale e scritta secondo il criterio della successione temporale. <input type="checkbox"/> Tecniche di lettura. <input type="checkbox"/> Alcune convenzioni di scrittura: corrispondenza tra fonema e grafema, raddoppiamento consonanti, accento parole tronche, elisione, troncamento, scansione in sillabe. <input type="checkbox"/> I diversi caratteri grafici e l'organizzazione grafica della pagina. <input type="checkbox"/> La funzione dei segni di punteggiatura forte: punto, virgola, punto interrogativo	Lettura e scrittura in lingua italiana	1 2 3 4
	Mantenere l'attenzione sul messaggio orale, avvalendosi del contesto e dei diversi linguaggi verbali e non verbali (gestualità, mimica, tratti prosodici, immagine, grafica).	1 2 3 4
	Comprendere, ricordare e riferire i contenuti essenziali dei testi ascoltati.	1 2 3 4
	Intervenire nel dialogo e nella conversazione, in modo ordinato e pertinente.	1 2 3 4
	Narrare brevi esperienze personali e racconti fantastici, seguendo un ordine temporale.	1 2 3 4
	Utilizzare tecniche di lettura.	1 2 3 4
	Leggere, comprendere e memorizzare brevi testi di uso quotidiano e semplici poesie tratte dalla letteratura per l'infanzia.	1 2 3 4
	Scrivere semplici testi relativi al proprio vissuto.	1 2 3 4
	Organizzare da un punto di vista grafico la comunicazione scritta, utilizzando anche diversi caratteri.	1 2 3 4
	Rispettare le convenzioni di scrittura conosciute.	1 2 3 4

INGLESE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Formule di saluto. <input type="checkbox"/> Espressioni per chiedere e dire il proprio nome. <input type="checkbox"/> Semplici istruzioni correlate alla vita di classe quali l'esecuzione di un compito o lo svolgimento di un gioco (go, come, show, give, point, sit down, stand up, ...). <input type="checkbox"/> Ambiti lessicali relativi a colori, a numeri (1-10) a oggetti di uso comune e a animali domestici.	Comprendere e rispondere ad un saluto.	1 2 3 4
	Presentarsi e chiedere il nome delle persone.	1 2 3 4
	Comprendere ed eseguire istruzioni e procedure.	1 2 3 4
	Identificare, abbinare colori, figure, oggetti, animali.	1 2 3 4
	Eseguire semplici calcoli.	1 2 3 4
	Riconoscere e riprodurre suoni e ritmi della L2.	1 2 3 4

STORIA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Successione e contemporaneità delle azioni e delle situazioni. <input type="checkbox"/> Concetto di durata e misurazione delle durate delle azioni. <input type="checkbox"/> Ciclicità dei fenomeni temporali e loro durata (giorni, settimane, mesi, stagioni, anni, ...).	Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e riconoscere rapporti di successione esistenti tra loro.	1 2 3 4
	Rilevare il rapporto di contemporaneità tra azioni e situazioni.	1 2 3 4
	Utilizzare strumenti convenzionali per la misurazione del tempo e per la periodizzazione (calendario, stagioni, ...).	1 2 3 4
	Organizzare il lavoro scolastico utilizzando il diario.	1 2 3 4
	Riconoscere la ciclicità in fenomeni regolari e la successione delle azioni in una storia, in leggende, in aneddoti e semplici racconti storici.	1 2 3 4

GEOGRAFIA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Organizzatori temporali e spaziali (prima, poi, mentre, sopra, sotto, davanti, dietro, vicino, lontano, ecc.). <input type="checkbox"/> Elementi costitutivi dello spazio vissuto: funzioni, relazioni e rappresentazioni.	Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.	1 2 3 4
	Descrivere verbalmente, utilizzando indicatori topologici, gli spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto.	1 2 3 4
	Analizzare uno spazio attraverso l'attivazione di tutti i sistemi sensoriali, scoprirne gli elementi caratterizzanti e collegarli tra loro con semplici relazioni.	1 2 3 4
	Rappresentare graficamente in pianta spazi vissuti e percorsi anche utilizzando una simbologia non convenzionale.	1 2 3 4
	Riconoscere la propria posizione e quella degli oggetti nello spazio vissuto rispetto a diversi punti di riferimento.	1 2 3 4

MATEMATICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
Il numero <input type="checkbox"/> I numeri naturali nei loro aspetti ordinali e cardinali. <input type="checkbox"/> Concetto di maggiore, minore, uguale. <input type="checkbox"/> Operazioni di addizione e di sottrazione fra numeri naturali.	Usare il numero per contare, confrontare e ordinare raggruppamenti di oggetti.	1 2 3 4
	Contare sia in senso progressivo che regressivo.	1 2 3 4
	Esplorare, rappresentare (con disegni, parole, simboli) e risolvere situazioni problematiche utilizzando addizioni e sottrazioni.	1 2 3 4
	Leggere e scrivere numeri naturali sia in cifre, sia in parole.	1 2 3 4
	Comprendere le relazioni tra operazioni di addizione e sottrazione.	1 2 3 4
Geometria <input type="checkbox"/> Collocazione di oggetti in un ambiente, avendo come riferimento se stessi, persone, oggetti. <input type="checkbox"/> Osservazione ed analisi delle caratteristiche (proprietà) di oggetti piani o solidi. <input type="checkbox"/> Mappe, piantine, orientamento. <input type="checkbox"/> Caselle ed incroci sul piano quadrettato.	Localizzare oggetti nello spazio fisico, sia rispetto a se stessi, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori).	1 2 3 4
	Eeguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno e viceversa.	1 2 3 4
	Ritrovare un luogo attraverso una semplice mappa.	1 2 3 4
	Individuare la posizione di caselle o incroci sul piano quadrettato.	1 2 3 4
La misura <input type="checkbox"/> Riconoscimento di attributi di oggetti (grandezze) misurabili (lunghezza, superficie, ...). <input type="checkbox"/> Confronto diretto e indiretto di grandezze.	Osservare oggetti e fenomeni, individuare grandezze misurabili.	1 2 3 4
	Compiere confronti diretti di grandezze.	1 2 3 4
	Effettuare misure per conteggio (per esempio di passi, monete, quadretti, ecc.), con oggetti e strumenti elementari (ad esempio la bottiglia, la tazza, ecc.).	1 2 3 4
Introduzione al pensiero razionale <input type="checkbox"/> Classificazione e confronto di oggetti diversi tra loro.	In situazioni concrete classificare oggetti fisici e simbolici (figure, numeri, ...) in base ad una data proprietà.	1 2 3 4
Dati e previsioni <input type="checkbox"/> Rappresentazioni iconiche di semplici dati, ordinate per modalità.	Raccogliere dati e informazioni e saperli organizzare con rappresentazioni iconiche ordinate per modalità (pittogrammi).	1 2 3 4

SCIENZE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Identificazione e descrizione di oggetti inanimati e "viventi". <input type="checkbox"/> Caratteristiche proprie di un oggetto e delle parti che lo compongono. <input type="checkbox"/> I primi confronti (più alto di, il più alto - più pesante di, il più pesante - più duro di, il più duro ...). <input type="checkbox"/> Identificazione di alcuni materiali (legno, plastica, metalli, vetro...).	Esplorare il mondo attraverso i cinque sensi.	1 2 3 4
	Definire con un nome corpi di diverso tipo (che cos'è? Perché dici che è proprio quello?).	1 2 3 4
	Elencare le caratteristiche di corpi noti e le parti che lo compongono (com'è?, come è fatto?).	1 2 3 4
	Raggruppare per somiglianze (veicoli, animali, piante...).	1 2 3 4
	Descrivere animali comuni mettendo in evidenza le differenze (bipedi e quadrupedi, carnivori ed erbivori, altre differenze facili da cogliere).	1 2 3 4
	Ordinare corpi in base alle loro proprietà di leggerezza, durezza, fragilità, ...	1 2 3 4

TECNOLOGIA E INFORMATICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> I bisogni primari dell'uomo e i manufatti, gli oggetti, gli strumenti e le macchine che li soddisfano.	Osservare e analizzare gli oggetti, gli strumenti e le macchine d'uso comune utilizzati nell'ambiente di vita e nelle attività dei fanciulli classificandoli in base alle loro funzioni primarie (raccolgere, sostenere, contenere, distribuire, dividere, unire, dirigere, trasformare, misurare, trasportare).	1 2 3 4
	Utilizzare il computer per eseguire semplici giochi anche didattici.	1 2 3 4
	Accendere e spegnere la macchina, attivare il collegamento a Internet.	1 2 3 4
	Accedere ad alcuni siti Internet (ad es. quello della scuola).	1 2 3 4

MUSICA

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> La sonorità di ambienti e oggetti naturali ed artificiali. <input type="checkbox"/> Tipologie di espressioni vocali (parlato, declamato, cantato, recitazione, ecc.) <input type="checkbox"/> Giochi vocali individuali e di gruppo. <input type="checkbox"/> Filastrocche, non-sense, proverbi, favole, racconti, ecc. <input type="checkbox"/> Materiali sonori e musiche semplici per attività espressive e motorie.	Produzione Utilizzare la voce, il proprio corpo, e oggetti vari, a partire da stimoli musicali, motori, ambientali e naturali, in giochi, situazioni, storie e libere attività per espressioni parlate, recitate e cantate, anche riproducendo e improvvisando suoni e rumori del paesaggio sonoro.	1 2 3 4
	Percezione Discriminare e interpretare gli eventi sonori, dal vivo o registrati.	1 2 3 4
	Attribuire significati a segnali sonori e musicali, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali.	1 2 3 4

ARTE ED IMMAGINE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> I colori primari e secondari. <input type="checkbox"/> Potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, pastasale, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere,...). <input type="checkbox"/> Le differenze di forma. <input type="checkbox"/> Le relazioni spaziali.	Usare creativamente il colore.	1 2 3 4
	Utilizzare il colore per differenziare e riconoscere gli oggetti.	1 2 3 4
	Rappresentare figure tridimensionali con materiali plastici.	1 2 3 4
	Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione: relazioni spaziali (vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori); rapporto verticale, orizzontale; figure e contesti spaziali.	1 2 3 4
	Utilizzare la linea di terra, disegnare la linea di cielo ed inserire elementi del paesaggio fisico tra le due linee.	1 2 3 4
	Rappresentare figure umane con uno schema corporeo strutturato.	1 2 3 4
	Distinguere la figura dallo sfondo.	1 2 3 4

ATTIVITA' MOTORIE E SPORTIVE

ARGOMENTI TRATTATI	ABILITÀ DISCIPLINARI	Punteggi
<input type="checkbox"/> Le varie parti del corpo. <input type="checkbox"/> I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale. <input type="checkbox"/> L'alfabeto motorio (schemi motori e posturali) <input type="checkbox"/> Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo. <input type="checkbox"/> Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale. <input type="checkbox"/> Giochi tradizionali.	Riconoscere e denominare le varie parti del corpo.	1 2 3 4
	Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento.	1 2 3 4
	Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche).	1 2 3 4
	Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, ...).	1 2 3 4
	Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti.	1 2 3 4
	Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali.	1 2 3 4
	Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche.	1 2 3 4
	Comprendere il linguaggio dei gesti.	1 2 3 4
	Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole.	1 2 3 4