

## SCHEDA DI VALUTAZIONE CLASSE PRIMA

ITALIANO	LIVELLO RAGGIUNTO
<p><b>Ascolto e parlato</b> Ascoltare e comprendere messaggi verbali e letture; intervenire in modo adeguato. Interagire in una conversazione.</p>	
<p><b>Lettura</b> Discriminare grafemi e sillabe; leggere e comprendere parole, frasi, brevi testi.</p>	
<p><b>Scrittura</b> Scrivere in modo autonomo e sotto dettatura lettere, sillabe, parole, frasi, rispettando gradualmente le convenzioni ortografiche trattate.</p>	
INGLESE	
<p><b>Ascolto</b> Cogliere il significato di vocaboli e semplici istruzioni, brevi frasi di uso quotidiano, relativi ai temi affrontati in classe.</p> <p><b>Parlato</b> Interagire e/o riprodurre semplici parole riferite ai temi affrontati in classe.</p>	
STORIA	
<p><b>Uso delle fonti</b> Ricavare informazioni su avvenimenti riguardanti il proprio vissuto da alcune fonti.</p>	
<p><b>Organizzazione delle informazioni</b> Collocare nel tempo fatti ed esperienze in base a rapporti di successione cronologica, di durata, di contemporaneità e ciclicità.</p>	
GEOGRAFIA	
<p><b>Orientamento</b> Muoversi nello spazio, utilizzando gli indicatori topologici.</p>	
<p><b>Linguaggio della geo-graficità</b> Riportare sia verbalmente, sia attraverso una rappresentazione grafica, percorsi effettuati nello spazio circostante.</p>	
<p><b>Paesaggio - Regione e sistema territoriale</b> Riconoscere i diversi spazi e le loro funzioni.</p>	
MATEMATICA	
<p><b>Numeri</b> Contare, leggere, scrivere, rappresentare, ordinare e confrontare i numeri naturali; eseguire gradualmente addizioni e sottrazioni utilizzando tecniche e strategie adatte.</p>	
<p><b>Spazio e figure</b> Orientarsi nello spazio fisico, riconoscere e denominare elementi geometrici</p>	
<p><b>Relazioni, dati e previsioni</b> a) Classificare numeri, figure e oggetti b) Rappresentare e risolvere semplici situazioni-problema</p>	
SCIENZE	
<p>Osservare la realtà circostante per ricavare somiglianze e differenze e stabilire classificazioni.</p>	
TECNOLOGIA	
<p><b>Vedere e osservare - Prevedere e immaginare - Intervenire e trasformare</b> Riconoscere e utilizzare strumenti, materiali e istruzioni per realizzare un prodotto. Riconoscere e/o utilizzare strumenti tecnologici, programmi e/o app.</p>	

<b>ARTE E IMMAGINE</b>	
<b>Esprimersi e comunicare - Osservare e leggere le immagini - Comprendere e apprezzare le opere d'arte.</b> Utilizzare colori e materiali diversi per riprodurre esperienze, emozioni e l'ambiente conosciuto.	
<b>EDUCAZIONE FISICA</b>	
<b>Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo - Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva - Il gioco, lo sport, le regole e il fair play - Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Utilizzare diversi schemi motori di base partecipando alle attività o ai giochi proposti rispettando le regole.	
<b>MUSICA</b>	
Sperimentare il suono e riprodurre semplici brani musicali utilizzando la voce, il corpo e/o strumenti di uso comune.	
<b>EDUCAZIONE CIVICA</b>	

### I livelli di apprendimento: descrittori

**Avanzato:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.

**Intermedio:** l'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

**Base:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

**In via di prima acquisizione:** l'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.