

## SCHEDA DI VALUTAZIONE CLASSE SECONDA

ITALIANO	LIVELLO RAGGIUNTO
<b>Ascolto e parlato</b> Ascoltare e comprendere messaggi verbali e brevi testi. Riferire/ esporre oralmente contenuti o vissuti personali. Interagire in una conversazione.	
<b>Lettura</b> Leggere e comprendere frasi e testi.	
<b>Scrittura</b> Scrivere in modo autonomo e/o sotto dettatura parole, frasi, brevi testi, avvalendosi delle convenzioni ortografiche apprese.	
INGLESE	
<b>Ascolto</b> Cogliere il significato di vocaboli, istruzioni e brevi frasi di uso quotidiano.	
<b>Parlato</b> Interagire e/o produrre frasi utilizzando vocaboli e strutture note.	
STORIA	
<b>Uso delle fonti</b> Individuare tracce e usarle come fonti per costruire conoscenze sul passato.	
<b>Organizzazione delle informazioni.</b> Collocare nel tempo fatti ed esperienze vissute e narrate in base a rapporti di successione cronologica, di durata, di contemporaneità e ciclicità, anche con l'uso di strumenti di misurazione.	
<b>Strumenti concettuali e produzione scritta e orale</b> Individuare le trasformazioni operate dal tempo in oggetti, persone o situazioni; rappresentarle e/o riferirle.	
GEOGRAFIA	
<b>Orientamento</b> Utilizzare gli indicatori topologici per orientarsi nello spazio.	
<b>Linguaggio della geo-graficità</b> Rappresentare ambienti noti e tracciare percorsi effettuati.	
<b>Paesaggio - Regione e sistema territoriale</b> Individuare e descrivere gli elementi fisici e antropici.	
MATEMATICA	
<b>Numeri</b> a) Contare, leggere, scrivere, rappresentare, ordinare e confrontare gradualmente i numeri naturali e comprenderne il valore posizionale delle cifre. b) Eseguire gradualmente calcoli scritti e mentali.	
<b>Spazio e figure</b> a) Orientarsi nello spazio effettuando e descrivendo semplici percorsi. b) Riconoscere, denominare e riprodurre elementi geometrici	
<b>Relazioni, dati e previsioni</b> a) Classificare ed effettuare relazioni con numeri, figure e oggetti. b) Rappresentare e risolvere semplici problemi anche operando con dati e previsioni	
SCIENZE	
Osservare la realtà circostante per ricavare somiglianze e differenze e stabilire classificazioni.	
TECNOLOGIA	
<b>Vedere e osservare - Prevedere e immaginare - Intervenire e trasformare</b> Riconoscere e utilizzare strumenti, materiali e istruzioni per realizzare un prodotto. Riconoscere e utilizzare strumenti tecnologici, programmi e/o app.	

<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.**

**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.