

## VALUTAZIONE INTERMEDIA



Anno scolastico \_\_\_\_\_

Alunno \_\_\_\_\_ Classe II Primaria sez. \_\_\_\_\_

ITALIANO		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ASCOLTO E PARLATO	Comprendere l'argomento e le informazioni principali dei discorsi affrontati in classe.	
	Seguire la narrazione di semplici testi ascoltati o letti cogliendone il senso globale.	
LETTURA	Leggere e comprendere testi di vario genere cogliendone il senso globale.	
SCRITTURA	Produrre semplici testi legati ad esperienze personali.	
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Conoscere ed utilizzare le principali regole ortografiche.	
	Cogliere la funzione e riconoscere grammaticalmente alcune parole all'interno della frase.	

INGLESE		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ASCOLTO	Individuare e riprodurre suoni; seguire semplici istruzioni ed eseguire consegne.	
PARLATO	Chiedere e dire la propria età; identificare oggetti relativi a giocattoli, scuola e cibo.	

MUSICA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
	Riconoscere, classificare e rappresentare gli elementi costitutivi basilari del linguaggio	

## VALUTAZIONE INTERMEDIA



Anno scolastico \_\_\_\_\_

Alunno \_\_\_\_\_ Classe II Primaria sez. \_\_\_\_\_

	musicale attraverso sistemi simbolici non convenzionali.	
	Eseguire collettivamente brani vocali e strumentali.	

EDUCAZIONE FISICA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro	
IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco-sport	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVA ED ESPRESSIVA	Elaborare ed eseguire semplici sequenze di movimento o semplici coreografie individuali e collettive	

STORIA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI	Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali in fenomeni ed esperienze vissute e narrate.	
PRODUZIONE SCRITTA E ORALE	Rappresentare le conoscenze apprese con grafismi, disegni corredati da didascalie	
	Riferire in modo semplice le conoscenze acquisite	

## VALUTAZIONE INTERMEDIA



Anno scolastico \_\_\_\_\_

Alunno \_\_\_\_\_ Classe II Primaria sez. \_\_\_\_\_

GEOGRAFIA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ORIENTAMENTO	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici.	
LINGUAGGIO DELLA GEO-GRAFICITÀ	Tracciare percorsi effettuati nello spazio circostante.	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Individuare gli elementi che compongono un ambiente e comprenderne la funzione.	

MATEMATICA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
NUMERI	Contare oggetti o eventi con la voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo	
	Eeguire semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare oralmente le procedure di calcolo	
	Leggere e scrivere numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta	
SPAZIO E FIGURE	Eeguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno	
RELAZIONI, DATI E PREVISIONI	Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle	

## VALUTAZIONE INTERMEDIA



Anno scolastico \_\_\_\_\_

Alunno \_\_\_\_\_ Classe II Primaria sez. \_\_\_\_\_

SCIENZE N.S.		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ESPLORARE E DESCRIVERE OGGETTI E MATERIALI	Seriare e classificare oggetti in base alle loro proprietà.	
OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO	Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.	

ARTE E IMMAGINE		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Esprimere emozioni e sensazioni e rappresentarle creativamente per comunicare la realtà percepita.	
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Osservare immagini e oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.	

TECNOLOGIA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	LIVELLO
VEDERE E OSSERVARE	Osservare oggetti d'uso comune classificandoli in base alle loro caratteristiche e/o funzioni.	
OSSERVARE E SPERIMENTARE	Conoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.	