

## VALUTAZIONE FINALE

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

Alunno \_\_\_\_\_ Classe I Primaria sez. \_\_\_\_\_



ITALIANO		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
ASCOLTO E PARLATO	Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe e intervenire rispettando il proprio turno.	
	Ascoltare testi mostrando di saperne cogliere il senso globale e risporli in modo comprensibile a chi ascolta.	
LETTURA	Leggere semplici testi cogliendo l'argomento di cui si parla e individuando le informazioni principali	
SCRITTURA	Scrivere sotto dettatura curando in modo particolare l'ortografia	
	Scrivere autonomamente frasi semplici e compiute	
ELEMENTI DI GRAMMATICA ESPLICITA E RIFLESSIONE SUGLI USI DELLA LINGUA	Arricchire il lessico per costruire e ampliare le frasi	

INGLESE		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
ASCOLTO	Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni di uso quotidiano.	
PARLATO	Interagire con un compagno per presentarsi e giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.	

## VALUTAZIONE FINALE

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

Alunno \_\_\_\_\_ Classe I Primaria sez. \_\_\_\_\_



ARTE E IMMAGINE		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
ESPRIMERSI E COMUNICARE	Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.	
OSSERVARE E LEGGERE LE IMMAGINI	Guardare e osservare un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali.	

MUSICA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	VD
	Eseguire brani vocali-strumentali curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.	
	Riconoscere gli elementi costitutivi basilari del linguaggio musicale.	

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

## VALUTAZIONE FINALE

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

Alunno \_\_\_\_\_ Classe I Primaria sez. \_\_\_\_\_



STORIA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
ORGANIZZAZIONE DELLE INFORMAZIONI.	Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, durate, periodi, cicli temporali.	
	Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati.	

GEOGRAFIA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
ORIENTAMENTO	Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici.	
REGIONE E SISTEMA TERRITORIALE	Riconoscere nel proprio ambiente di vita le funzioni dei vari spazi	

MATEMATICA		
DIMENSIONI	OBIETTIVI	
NUMERI	Contare oggetti o eventi con la voce e mentalmente in senso progressivo e regressivo.	
	Leggere e scrivere numeri naturali in notazione decimale; confrontarli e ordinarli anche rappresentandoli sulla retta.	
	Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare oralmente le procedure di calcolo.	
SPAZIO E FIGURE	Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.	

## VALUTAZIONE FINALE

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

Alunno \_\_\_\_\_ Classe I Primaria sez. \_\_\_\_\_



<b>RELAZIONI, DATI E PREVISIONI</b>	Classificare numeri, figure, oggetti in base ad una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune a seconda dei contesti e dei fini.	
-------------------------------------	--	--

<b>SCIENZE N. S.</b>		
<b>DIMENSIONI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	
<b>OSSERVARE E SPERIMENTARE SUL CAMPO</b>	Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi di animali e vegetali.	
	Avere familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici e con la periodicità dei fenomeni celesti.	
<b>L'UOMO I VIVENTI E L'AMBIENTE</b>	Riconoscere e descrivere le caratteristiche del proprio ambiente.	

<b>TECNOLOGIA</b>		
<b>DIMENSIONI</b>	<b>OBIETTIVI</b>	<b>VD</b>
<b>INTERVENIRE E TRASFORMARE</b>	Realizzare un oggetto descrivendo la sequenza delle operazioni.	
<b>VEDERE E OSSERVARE</b>	Conoscere le funzioni principali di una applicazione informatica.	