

GEOGRAFIA
I II III CLASSE

SCUOLA PRIMARIA

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Individua e definisce con sicurezza la posizione degli oggetti in relazione al proprio corpo secondo gli indicatori spaziali.• Riconosce, nomina e rappresenta ambienti del proprio vissuto, utilizzando un linguaggio specifico e appropriato.• Compie percorsi seguendo indicazioni date	10
<ul style="list-style-type: none">• Individua e definisce la posizione degli oggetti in relazione al proprio corpo secondo gli indicatori spaziali.• Riconosce, nomina e rappresenta ambienti del proprio vissuto, utilizzando un linguaggio appropriato.• Compie percorsi seguendo indicazioni date	9
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza gli indicatori spaziali.• Riconosce, nomina e rappresenta ambienti del proprio vissuto.• Compie percorsi seguendo indicazioni date.	8
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza con discreta autonomia gli indicatori spaziali.• Riconosce e nomina ambienti del proprio vissuto.• Non sempre è corretto nell'esecuzione di percorsi.	7
<ul style="list-style-type: none">• Conosce e sa descrivere gli elementi costitutivi dello spazio vissuto• Se guidato, utilizza alcuni indicatori spaziali.	6
<ul style="list-style-type: none">• Va guidato a descrivere in modo molto semplice gli elementi costitutivi dello spazio vissuto.• Non sa orientarsi nello spazio vissuto.	5

GEOGRAFIA
IV V CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza i termini specifici del linguaggio geografico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Dimostra di possedere ottime capacità espositive degli argomenti studiati e stabilisce collegamenti interdisciplinari.	10
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza i termini specifici del linguaggio geografico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Espone gli argomenti studiati in modo chiaro, articolato e pertinente stabilendo collegamenti interdisciplinari.	9
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza i termini specifici del linguaggio geografico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Espone gli argomenti studiati in modo chiaro e organico.	8
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza discretamente i termini specifici del linguaggio geografico e ricava le informazioni essenziali da carte e grafici.• Espone gli argomenti studiati seguendo un ordine logico.	7
<ul style="list-style-type: none">• Utilizza parzialmente i termini specifici del linguaggio geografico.• Espone gli argomenti con domande guida riferendo solo le informazioni minime.	6
<ul style="list-style-type: none">• Non utilizza i termini specifici del linguaggio geografico.• Non è in grado di esporre gli argomenti trattati .	5

SCIENZE
I II III CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Sa trarre dati e risultati pratici da una esperienza scientifica• Identifica e descrive oggetti inanimati e viventi• Utilizza un linguaggio preciso e corretto alla disciplina	10
<ul style="list-style-type: none">• Sa trarre dati e risultati pratici da una esperienza scientifica• Identifica e descrive oggetti inanimati e viventi• Utilizza un linguaggio adeguato alla disciplina	9
<ul style="list-style-type: none">• Sa trarre dati e risultati pratici da una esperienza scientifica• Identifica e descrive oggetti inanimati e viventi• Si avvia ad utilizzare un linguaggio adeguato alla disciplina	8
<ul style="list-style-type: none">• Sa trarre dati e risultati pratici evidenti da una esperienza scientifica• Identifica e si avvia a descrivere oggetti inanimati e viventi	7
<ul style="list-style-type: none">• Sa trarre dati e risultati pratici da una esperienza scientifica solo se guidato• Identifica oggetti inanimati e viventi	6
<ul style="list-style-type: none">• Non sa trarre dati e risultati pratici da una esperienza scientifica• Fatica a identificare oggetti inanimati e viventi	5

SCIENZE
IV V CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Usa i termini specifici del linguaggio scientifico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Dimostra di possedere ottime capacità espositive degli argomenti studiati e stabilisce collegamenti interdisciplinari.	10
<ul style="list-style-type: none">• Usa i termini specifici del linguaggio scientifico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Espone gli argomenti studiati in modo chiaro e articolato stabilendo collegamenti interdisciplinari.	9
<ul style="list-style-type: none">• Usa i termini specifici del linguaggio scientifico.• Sa utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni.• Espone gli argomenti studiati in modo chiaro e organico.	8
<ul style="list-style-type: none">• Usa discretamente i termini specifici del linguaggio scientifico• Si avvia ad utilizzare gli strumenti specifici della disciplina ricavandone informazioni• Espone gli argomenti studiati seguendo un ordine logico.	7
<ul style="list-style-type: none">• Usa parzialmente i termini specifici del linguaggio scientifico.• Espone gli argomenti con domande guida riferendo solo le informazioni minime.	6
<ul style="list-style-type: none">• Non usa i termini specifici del linguaggio scientifico.• Non è in grado di esporre gli argomenti trattati	5

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

I II III CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e denomina le varie parti del corpo.• Padroneggia gli schemi motori di base in qualsiasi situazione.• Conosce le regole dei giochi e le rispetta sempre.	10
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e denomina parzialmente le varie parti del corpo.• Padroneggia con sicurezza gli schemi motori di base.• Conosce le regole dei giochi e le rispetta sempre.	9
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e denomina parzialmente le varie parti del corpo.• Padroneggia gli schemi motori di base.• Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta.	8
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e denomina parzialmente le varie parti del corpo.• Padroneggia discretamente gli schemi motori di base.• Conosce le regole dei giochi ma non sempre le rispetta.	7
<ul style="list-style-type: none">• Se guidato, riconosce e denomina le varie parti del corpo.• Fatica a padroneggiare gli schemi motori di base.• Non sempre rispetta le regole dei giochi.	6
<ul style="list-style-type: none">• Non riconosce e denomina le varie parti del corpo.• Non padroneggi gli schemi motori di base.• Non rispetta le regole dei giochi.	5

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

IV V CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Partecipa attivamente ai giochi organizzati anche in forma di gara, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità e rispettando le regole.• Utilizza in modo corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.• Padroneggia gli schemi motori di base in qualsiasi situazione.	10
<ul style="list-style-type: none">• Partecipa ai giochi organizzati anche in forma di gara, interagendo positivamente con gli altri, accettando le diversità e rispettando le regole.• Conosce le regole dei giochi e le rispetta.• Utilizza in modo corretto e sicuro gli spazi e le attrezzature.• Padroneggia con sicurezza gli schemi motori di base.	9
<ul style="list-style-type: none">• Partecipa ai giochi organizzati anche in forma di gara, interagendo con gli altri, accettando le diversità e rispettando le regole.• Padroneggia gli schemi motori di base.• Conosce le regole dei giochi e generalmente le rispetta.	8
<ul style="list-style-type: none">• Si muove con destrezza controllando e cambiando più schemi motori tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare,..) per adattarli a parametri spazio-temporali.• Padroneggia discretamente gli schemi motori di base.• Conosce le regole dei giochi ma non sempre le rispetta.	7
<ul style="list-style-type: none">• Si muove, se guidato, controllando e cambiando più schemi motori tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare,..) per adattarli a parametri spazio-temporali.• Non sempre rispetta le regole dei giochi e a volte coopera all'interno del gruppo.	6
<ul style="list-style-type: none">• Si muove in modo impacciato e non riesce a controllare e cambiare più schemi motori tra loro (correre, saltare, afferrare, lanciare,..) per adattarli a parametri spazio-temporali.• Non padroneggia gli schemi motori di base.• Non rispetta le regole dei giochi e non coopera all'interno del gruppo	5

TECNOLOGIA ED INFORMATICA

I II III CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce oggetti semplici in modo corretto e preciso.• Conosce semplici funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e• opera con esso in modo autonomo e corretto e sicuro anche in situazioni diverse.	10
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce oggetti semplici in modo corretto e preciso.• Conosce semplici funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e opera con esso in modo autonomo, corretto anche in situazioni diverse.	9
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e descrive oggetti semplici in modo corretto.• Conosce alcune funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e opera con esso in modo autonomo, in situazioni note.	8
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e descrive oggetti semplici in modo essenziale.• Conosce alcune funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e opera con esso in modo abbastanza corretto e adeguato al contesto.	7
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce e descrive oggetti semplici in modo approssimativo.• Conosce alcune funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e opera con esso in modo essenziale se aiutato.	6
<ul style="list-style-type: none">• Se guidato, riconosce e descrive oggetti semplici in modo incerto.• Conosce alcune funzioni del computer (utilizzo di semplici programmi /giochi didattici) e opera con esso in modo confuso e incerto anche se guidato.	5

TECNOLOGIA ED INFORMATICA

IV V CLASSE

	VOTO
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo corretto e preciso.• Utilizza programmi di posta elettronica, Word, Power Point in modo autonomo, corretto e sicuro.•	10
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo corretto.• Utilizza programmi di posta elettronica, Word, Power Point in modo autonomo.	9
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo approssimativo.• Utilizza programmi di posta elettronica, videoscrittura, Power Point in modo essenziale.	8
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo approssimativo.• Utilizza programmi di posta elettronica, videoscrittura, Power Point in modo essenziale.	7
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce, descrive e rappresenta oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo incerto.• Utilizza programmi di posta elettronica, videoscrittura, Power Point in modo essenziale se aiutato.	6
<ul style="list-style-type: none">• Riconosce oggetti semplici, utensili e macchine e sistemi tecnici in modo incerto.• Utilizza programmi di videoscrittura, Power Point in modo confuso e incerto.	5