

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
SCUOLA PRIMARIA
GAMBETTOLA

Insegnante/i.....

Anno scolastico.....

Curricolo Annuale

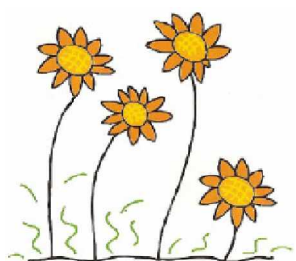
Curricolo Annuale

Scuola Primaria

Scuola Primaria

"G. PASCOLI"

classi 2^a



TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

L'alunno partecipa a scambi comunicativi attraverso messaggi semplici, chiari e pertinenti formulati in un registro adeguato.

Produce testi legati alle diverse occasioni di scrittura che la scuola offre.

ITALIANO

Comprende testi di tipo diverso utilizzando strategie di lettura funzionali agli scopi.

Legge testi a voce alta, con tono di voce espressivo, con lettura silenziosa e autonoma, riuscendo a formulare su di essi semplici pareri personali.

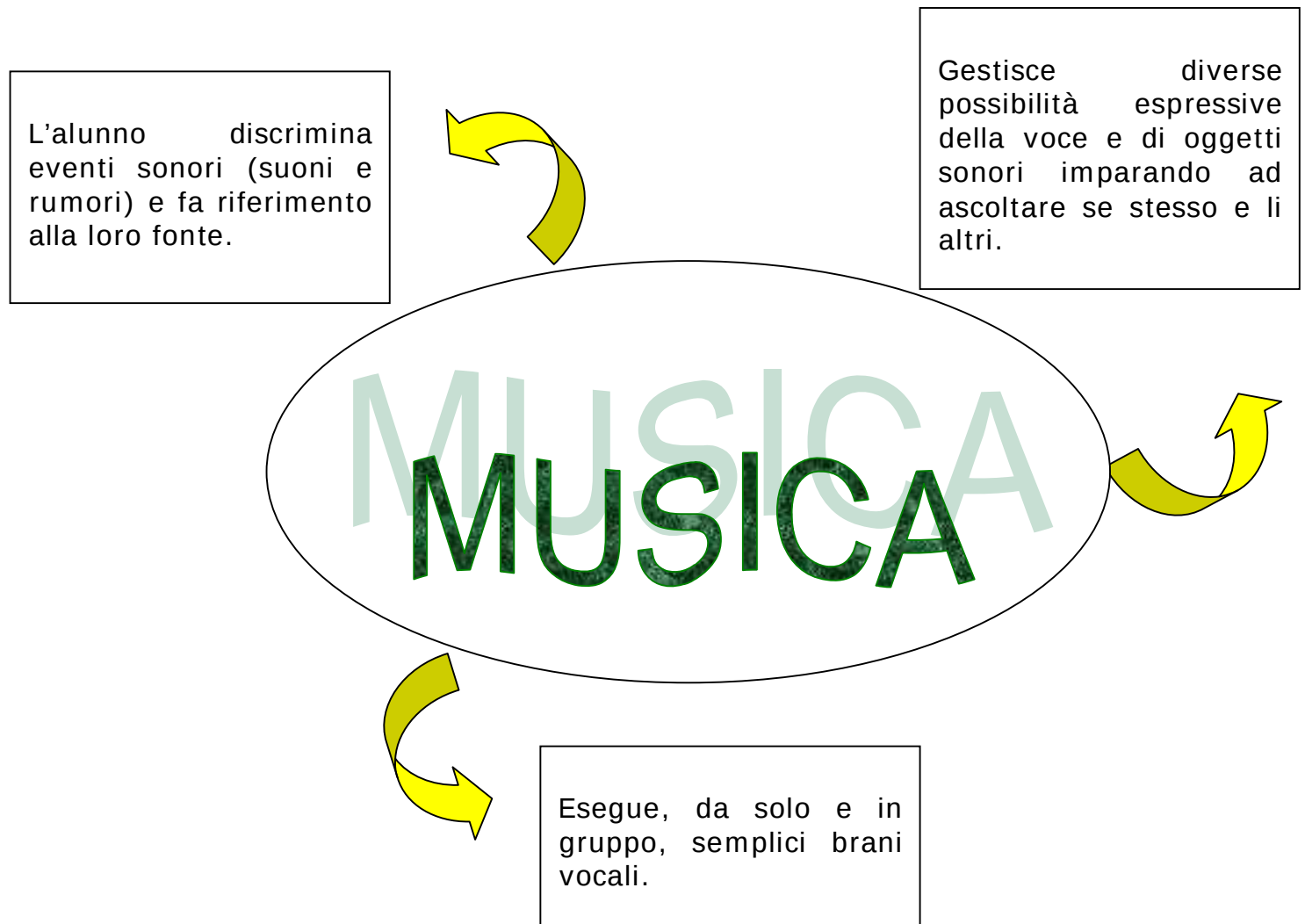
ITALIANO 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Ascoltare e parlare Æ Interagire in una conversazione formulando domande e dando risposte pertinenti su argomenti di esperienza diretta. Æ Comprendere l'argomento e le informazioni principali di discorsi affrontati in classe. Æ Seguire la narrazione di testi ascoltati o letti mostrando di saperne cogliere il senso globale. Æ Raccontare oralmente una storia personale o fantastica rispettando l'ordine cronologico e/o logico. Æ Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività che conosce bene. Æ Leggere Æ Leggere testi (narrativi, descrittivi) cogliendo l'argomento centrale, le informazioni essenziali, le intenzioni comunicative di chi scrive. Æ Leggere semplici e brevi testi letterari sia poetici sia narrativi, mostrando di saperne cogliere il senso globale.	Æ Intuizione dei concetti di descrizione e narrazione. Æ Convenzioni ortografiche Æ Concetto di frase semplice e complessa, soggetto e predicato	Æ Leggere in modo ritmato e intonato secondo il senso Æ Interagire nello scambio comunicativo in modo adeguato alla situazione rispettando le regole stabilite. Æ Comprendere il significato di semplici testi orali e scritti riconoscendone la funzione e individuandone gli elementi essenziali. Æ Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo e narrativo. Æ Produrre semplici testi scritti descrittivi e narrativi. Æ Descrivere azioni, accadimenti, proprietà e collegarli nel tempo presente, passato e futuro. Æ Utilizzare semplici tecniche di memorizzazione e strategie di autocorrezione.

ITALIANO 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Scrivere Æ Produrre semplici testi di vario tipo legati a scopi concreti (per utilità personale, per stabilire rapporti interpersonali) e connessi con situazioni quotidiane (contesto scolastico e/o familiare). Æ Produrre testi legati a scopi diversi (narrare, descrivere, informare). Æ Comunicare per iscritto con frasi semplici e compiute, strutturate in un breve testo che rispetti le principali convenzioni ortografiche. Riflettere sulla lingua Æ Conoscere le parti variabili del discorso e gli elementi principali della frase semplice	Æ I segni di punteggiatura debole e del discorso diretto. Æ I nomi, gli articoli, i tempi del verbo, le qualità.	

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

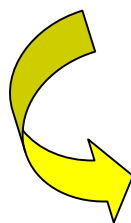
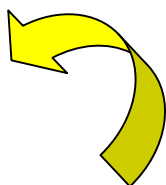


MUSICA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Æ Usare la voce, gli oggetti sonori per produrre, riprodurre, creare e improvvisare fatti sonori ed eventi musicali di vario genere. Æ Eseguire in gruppo semplici brani vocali curando l'espressività e l'accuratezza esecutiva in relazione ai diversi parametri sonori. Æ Cogliere all'ascolto gli aspetti espressivi e strutturali di un brano musicale, traducendoli con parola, azione motoria e segno grafico.	Æ Le caratteristiche musicali (intensità, durata, altezza, timbro, velocità, fonte ...) di suoni, rumori e voci di ambienti naturali e artificiali. Æ Le analogie e le differenze fra parlato e canto (respiri, accenti, ritmi, durate, altezze, velocità ...).	Æ Utilizzare le possibilità foniche ed espressive della propria voce per eseguire ritmi, onomatopée, filastrocche e canti. Æ Utilizzare il proprio corpo, oggetti o semplici strumenti didattici per eseguire ritmi e/o effetti sonori. Æ Memorizzare ed eseguire ritmi, melodie e canti. Æ Esprimere il senso di una musica ascoltata attraverso il corpo, il disegno o la parola.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

L'alunno utilizza gli elementi grammaticali di base del linguaggio visuale per osservare, descrivere e leggere immagini.



Utilizza conoscenze sul linguaggio visuale per produrre e rielaborare in modo creativo le immagini attraverso molteplici tecniche.

ARTE E IMMAGINE 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Percettivo visivi Æ Esplorare immagini, forme e oggetti presenti nell’ambiente utilizzando le capacità visive, uditive, olfattive, gestuali, tattili e cinestetiche. Leggere Æ Riconoscere attraverso un approccio operativo linee, colori, forme presenti nel linguaggio delle immagini e nelle opere d’arte. Æ Individuare nel linguaggio del fumetto, filmico e audiovisivo le sequenze narrative. Æ Descrivere tutto ciò che vede in un’opera d’arte, sia antica che moderna, dando spazio alle proprie sensazioni, emozioni. Produrre Æ Esprimere sensazioni, emozioni, pensieri in produzioni di vario tipo (grafiche, plastiche, multimediali...) usando materiali e tecniche adeguate e integrando diversi linguaggi.	Æ I colori primari e secondari. Æ Le potenzialità espressive dei materiali plastici (argilla, plastilina, cartapesta...) e di quelli bidimensionali (pennarelli, carta, pastelli, tempere ...). Æ Le relazioni spaziali: figura, sfondo, vicinanza, sopra, sotto, destra, sinistra, dentro, fuori; il rapporto verticale e quello orizzontale; le figure e i contesti spaziali, i piani: primo, secondo, terzo.	Æ Usare il colore in modo creativo e significativamente espressivo. Æ Rappresentare elementi tridimensionali con materiali plastici e utilizzare materiali e tecniche espressive per rappresentazioni bidimensionali. Æ Riconoscere nella realtà e nella rappresentazione le relazioni spaziali. Æ Riconoscere forme diverse nella loro struttura essenziale come la figura umana nelle sue varie parti: testa, collo, torace, braccia ...

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2



CORPO MOVIMENTO SPORT 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Il corpo e le funzioni senso-percettive Æ Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente; riconoscere, classificare, memorizzare e rielaborare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche). Il movimento del corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo Æ Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre / saltare, afferrare / lanciare, ecc). Æ Sapere controllare e gestire le condizioni di equilibrio statico-dinamico del proprio corpo. Æ Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali (contemporaneità, successione e reversibilità) e a strutture ritmiche. Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e con attrezzi. Æ Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo – espressiva. Æ Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi,	Æ Gli schemi motori e le loro possibili combinazioni. Æ Le forme del gioco (giochi di imitazione, di immaginazione, della tradizione popolare, di regole, giochi organizzati sotto forma di gara). Æ Il linguaggio corporeo come modalità espressiva e comunicativa. Æ	Æ Muoversi con destrezza, controllando e combinando più schemi motori tra loro (correre-saltare, afferrare-lanciare eccetera) per adattarli ai parametri spazio-temporali. Æ Comprendere ed eseguire esercizi ritmici. Æ Utilizzare efficacemente la gestualità fino-motoria con piccoli attrezzi codificati e non. Æ Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie modulandone l'intensità del carico e valutando anche le capacità degli altri. Æ Utilizzare in modo corretto e sicuro per sé e per i compagni spazi e attrezzature. Æ Partecipare attivamente ai giochi organizzati anche in forma di gara, cooperando all'interno del gruppo, accettando le diversità e rispettando le regole. Æ Utilizzare il linguaggio gestuale e motorio per comunicare, individualmente e collettivamente, stati d'animo, idee, sensazioni eccetera.

CORPO MOVIMENTO SPORT 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Æ Comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti, anche nelle forme della drammatizzazione e della danza. Æ Assumere e controllare in forma consapevole diversificate posture del corpo con finalità espressive. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play Æ Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di numerosi giochi di movimento e presportivi, individuali e di squadra, e nel contempo assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo, accettando i propri limiti, cooperando e interagendo positivamente con gli altri, consapevoli del "valore" delle regole e dell'importanza di rispettarle. Sicurezza e prevenzione, salute e benessere Æ Conoscere e utilizzare in modo corretto e appropriato gli attrezzi e gli spazi di attività. Æ Percepire e riconoscere "sensazioni di benessere" legate all'attività ludico-motoria.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

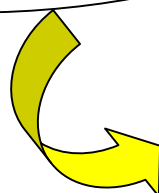
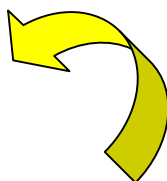


STORIA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Organizzazione delle informazioni Æ Rappresentare graficamente e verbalmente le attività, i fatti vissuti e narrati, definire durate temporali e conoscere la funzione e l'uso degli strumenti convenzionali per la misurazione del tempo. Æ Riconoscere relazioni di successione e di contemporaneità, cicli temporali, mutamenti, permanenze in fenomeni ed esperienze vissute e narrate. Uso dei documenti Æ Individuare le tracce e usarle come fonti per ricavare conoscenze sul passato personale, familiare e della comunità di appartenenza. Strumenti concettuali e conoscenze Æ Avviare la costruzione dei concetti fondamentali della storia: famiglia, gruppo, regole, ecc. Produzione Æ Rappresentare conoscenze e concetti appresi mediante grafismi, racconti orali, disegni.	Æ Concetto di periodizzazione. Æ Testimonianze di eventi, momenti, figure significative presenti nel proprio ambiente, relativamente alla storia personale.	Æ Utilizzare in modo appropriato gli indicatori temporali. Æ Utilizzare l'orologio nelle sue funzioni. Æ Riordinare gli eventi secondo la successione logica. Æ Riconoscere situazioni di contemporaneità. Æ Individuare le relazioni di causa e effetto nei fatti quotidiani. Æ Riconoscere le trasformazioni connesse al trascorrere del tempo confrontando oggetti, persone, ambienti di oggi con quelli del passato. Æ Distinguere e confrontare alcune tipologie di fonti storiche.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

L'alunno si orienta nello spazio circostante utilizzando riferimenti topologici.

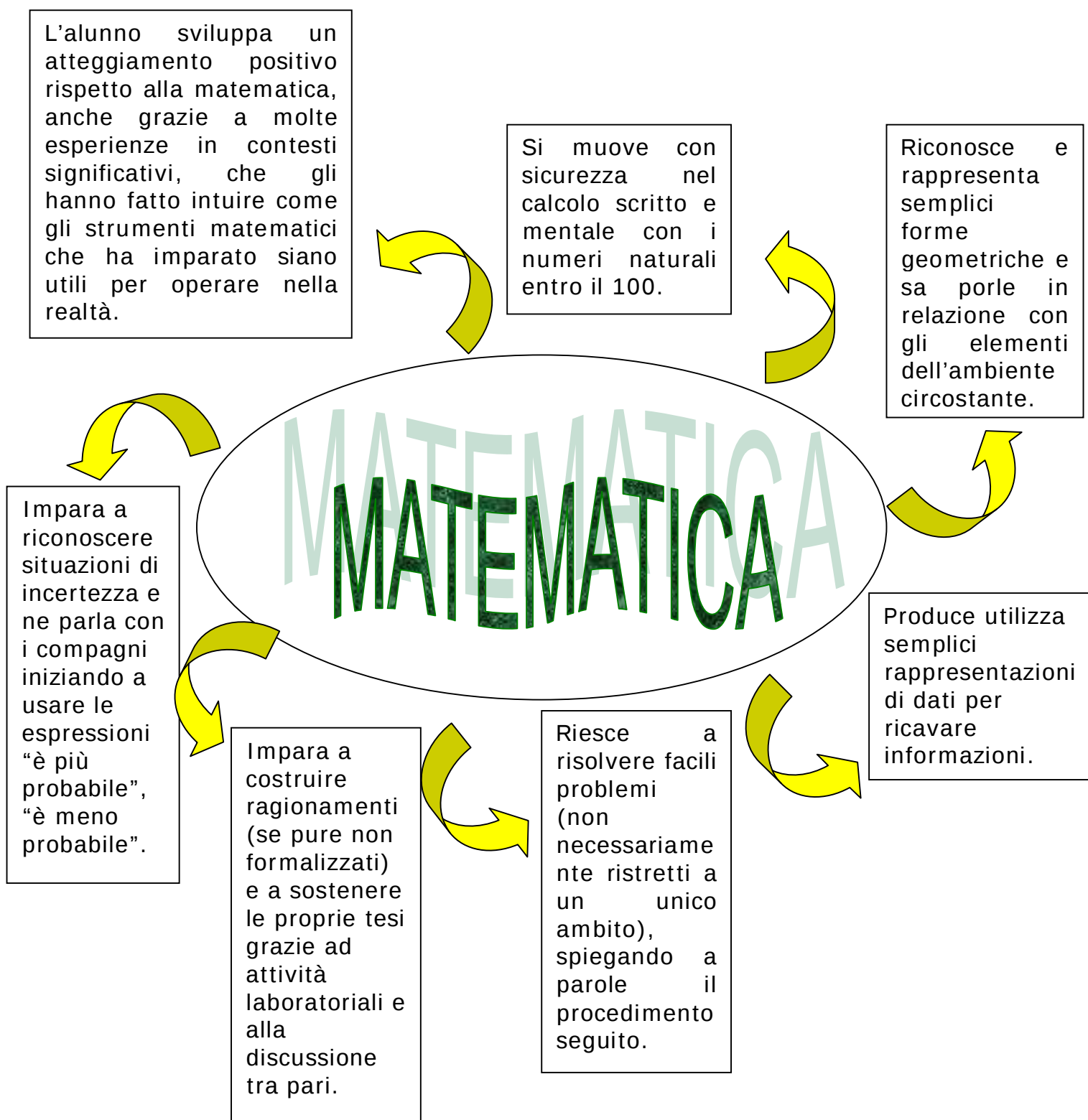


Si rende conto che lo spazio geografico è costituito da elementi fisici e antropici.

GEOGRAFIA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Orientamento Æ Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, sapendosi orientare attraverso punti di riferimento e utilizzando gli organizzatori topologici (sopra, sotto, avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.). Carte mentali Æ Acquisire la consapevolezza di muoversi e orientarsi nello spazio grazie alle proprie carte mentali, che si strutturano e si ampliano man mano che si esplora lo spazio circostante. Linguaggio della geo - graficità Æ Rappresentare in prospettiva verticale oggetti e ambienti noti (pianta dell'aula, di una stanza della propria casa, del cortile della scuola, ecc.) e rappresentare percorsi esperiti nello spazio circostante. Æ Leggere e interpretare la pianta dello spazio vicino, basandosi su punti di riferimento fissi. Paesaggio Æ Esplorare il territorio circostante attraverso l'approccio senso-percettivo e l'osservazione diretta.	Æ Il rapporto tra la realtà geografica e la sua rappresentazione. Æ Spazi aperti e chiusi, elementi fissi e mobili del paesaggio. Æ L'uomo e le sue attività come parte dell'ambiente e della sua fruizione-tutela.	Æ Leggere semplici rappresentazioni cartografiche utilizzando legende. Æ Riconoscere, descrivere e rappresentare i principali tipi di paesaggio. Æ Distinguere gli elementi fisici e antropici di un paesaggio. Æ Riconoscere le più evidenti trasformazioni apportate dall'uomo nel proprio territorio.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2



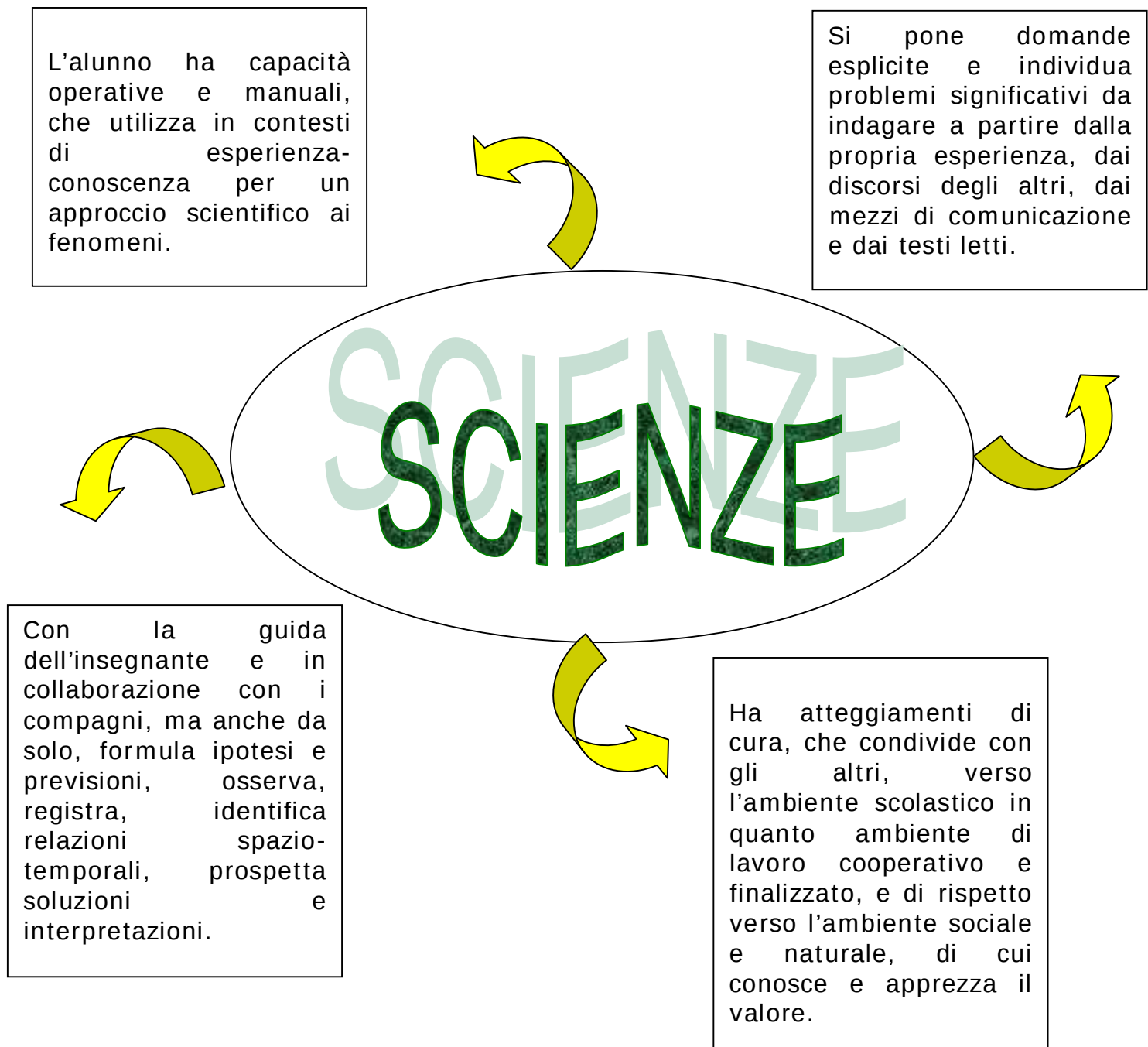
MATEMATICA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Numeri Æ Contare oggetti o eventi, con la voce e mentalmente, in senso progressivo e regressivo e per salti di due, tre. Æ Eseguire mentalmente semplici operazioni con i numeri naturali e verbalizzare le procedure di calcolo. Æ Conoscere con sicurezza le tabelline della moltiplicazione dei numeri fino a 10. Eseguire le operazioni con i numeri naturali con gli algoritmi scritti usuali. Spazio e figure Æ Comunicare la posizione di oggetti nello spazio fisico, sia rispetto al soggetto, sia rispetto ad altre persone o oggetti, usando termini adeguati (sopra/sotto, davanti/dietro, destra/sinistra, dentro/fuori). Æ Eseguire un semplice percorso partendo dalla descrizione verbale o dal disegno, descrivere un percorso che si sta facendo e dare le istruzioni a qualcuno perché compia un percorso desiderato. Æ Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.	Æ Rappresentazione e valore posizionale delle cifre dei numeri naturali in base dieci. Æ Operazioni aritmetiche con i numeri naturali; significato dello zero e del numero uno nelle quattro operazioni. Æ Le tabelline della moltiplicazione. Æ Tecniche di calcolo mentale e strategie per la soluzione di problemi. Æ Sistemi di misura non convenzionali e convenzionali. Æ Elementi delle rilevazioni statistiche: unità statistica, tabelle di frequenza, rappresentazioni grafiche. Æ Le principali figure geometriche dei piani e dello spazio.	Æ Eseguire operazioni aritmetiche, verbalizzare i processi e usare i simboli dell'aritmetica per rappresentarli. Æ Esplorare, rappresentare e risolvere semplici situazioni problematiche. Æ Eseguire semplici calcoli mentali e scritti. Æ Misurare con le unità di misura convenzionali e non. Æ Qualificare le situazioni certe ed incerte. Æ Individuare, riconoscere, qualificare, rappresentare le informazioni in proprio possesso utilizzando tabelle e grafici. Æ Disegnare, denominare e descrivere alcune figure geometriche del piano: quadrato, triangolo, rettangolo, cerchio.

MATEMATICA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Relazioni, misure, dati e previsioni Æ Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini. Æ Argomentare sui criteri che sono stati usati per realizzare classificazioni e ordinamenti assegnati. Æ Rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2



SCIENZE 2°

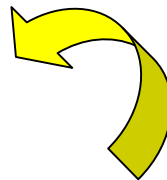
Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Sperimentare con oggetti e materiali Æ Attraverso interazioni e manipolazioni individuare qualità e proprietà di oggetti e materiali e caratterizzarne le trasformazioni, riconoscendovi sia grandezze da misurare sia relazioni qualitative tra loro (all'aumentare di ...,aumenta o diminuisce); provocare trasformazioni variandone le modalità, e costruire storie per darne conto: "che cosa succede se...", "che cosa succede quando..."; leggere analogie nei fatti al variare delle forme e degli oggetti, riconoscendo "famiglie" di accadimenti e regolarità ("è successo come...") all'interno di campi di esperienza. Osservare e sperimentare sul campo Æ Osservare, descrivere, confrontare, correlare elementi della realtà circostante: per esempio imparando a distinguere piante e animali, terreni e acque, cogliendone somiglianze e differenze e operando classificazioni secondo criteri diversi; acquisire familiarità con la variabilità dei fenomeni atmosferici (venti, nuvole, pioggia, ecc.) e con la periodicità su diverse scale temporali dei fenomeni	Æ L'acqua, elemento essenziale per la vita.. Æ Solidi, liquidi, gas nell'esperienza di ogni giorno. Æ Varietà di forme, comportamenti e trasformazioni nelle piante e negli animali familiari all'allievo.	Æ Comprendere il valore del rispetto per l'ambiente e per l'acqua. Æ Osservare, comprendere e descrivere trasformazioni di oggetti e materiali. Æ Osservare, comprendere e descrivere comportamenti e trasformazioni di animali e piante. Æ Descrivere un ambiente esterno in relazione all'attività umana che si svolge.

SCIENZE 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
celesti (dì/notte, percorsi, del sole, fasi della luna stagioni, ecc.). L'uomo i viventi e l'ambiente Æ Osservare e interpretare le trasformazioni ambientali sia di tipo stagionale, sia in seguito all'azione modificatrice dell'uomo Æ Riconosce i diversi elementi di un ecosistema naturali e coglierne le prime relazioni. Æ Riconoscere la diversità dei viventi: differenze/ somiglianze fra piante, animali ed altri organismi. Æ Individuare la relazione fra gli organismi viventi e il loro ambiente.		

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

L'alunno utilizza
strumenti
informatici in
situazioni di gioco e
di relazione con gli
altri.

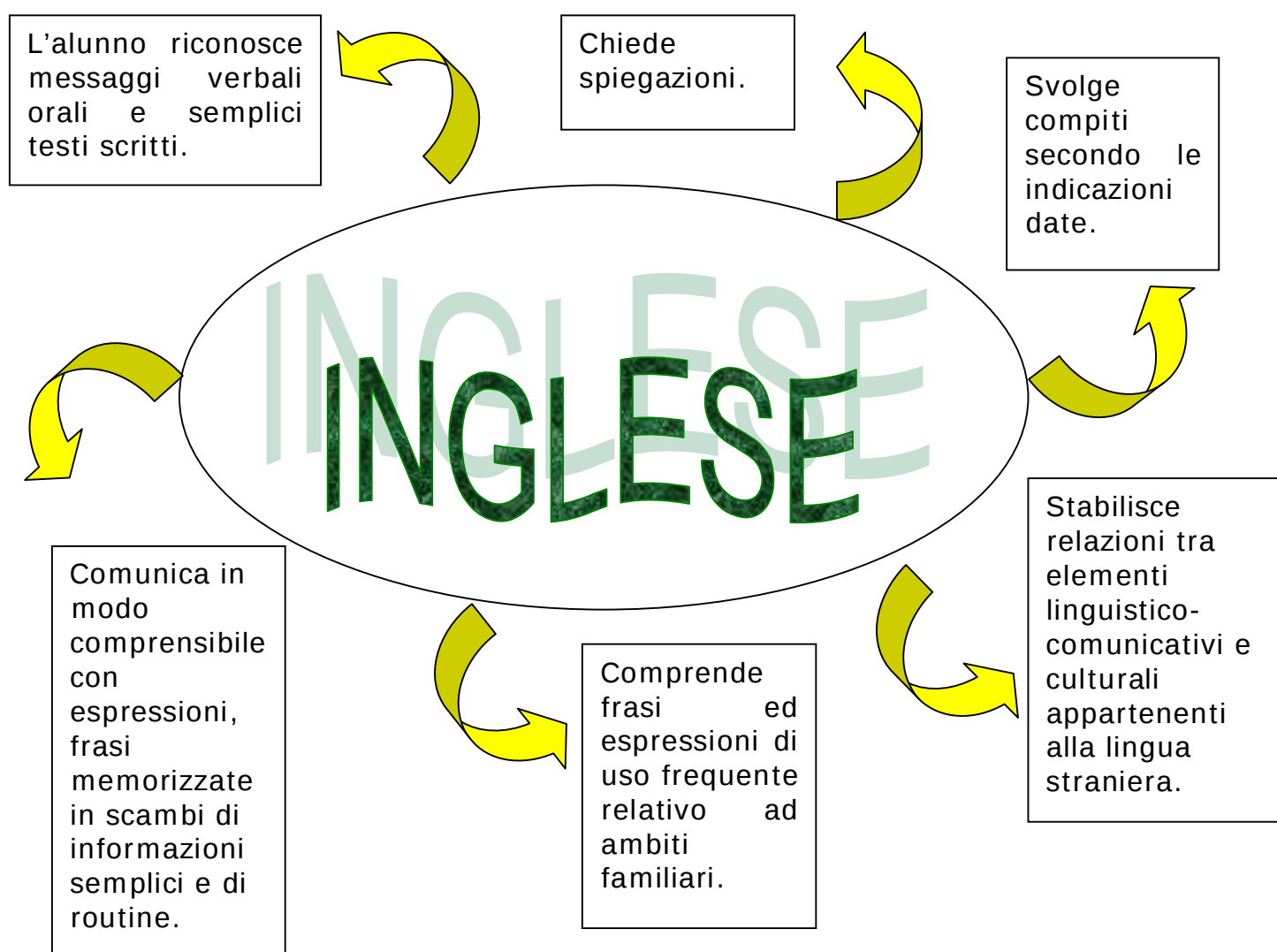


TECNOLOGIA

TECNOLOGIA 2°

Obiettivi di apprendimento	Conoscenze	Abilità
Esplorare il mondo fatto dall'uomo Æ Usare oggetti, strumenti e materiali coerentemente con le funzioni e i principi di sicurezza che gli vengono dati. Æ Seguire istruzioni d'uso e saperle fornire ai compagni. Æ Utilizzare semplici materiali digitali per l'apprendimento e conoscere a livello generale le caratteristiche dei nuovi media e degli strumenti di comunicazione.	Æ La gestione del computer e delle principali periferiche. Æ Il computer per risolvere problemi pratici. Æ Videoscrittura e videografia come strumenti per apprendere e comunicare.	Æ Riconoscere e utilizzare il computer e le principali periferiche per svolgere un compito. Æ Utilizzare le opzioni principali del sistema operativo. Æ Definire semplici procedure e procedimenti risolutivi per svolgere giochi didattici ed esercitazioni. Æ Utilizzare programmi adeguati per leggere, comporre testi ed illustrare (videoscrittura e videografia). Æ Aprire, chiudere, salvare un documento. Æ Osservare e rielaborare dati per risolvere problemi e presentare un'esperienza.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2



INGLESE 2°

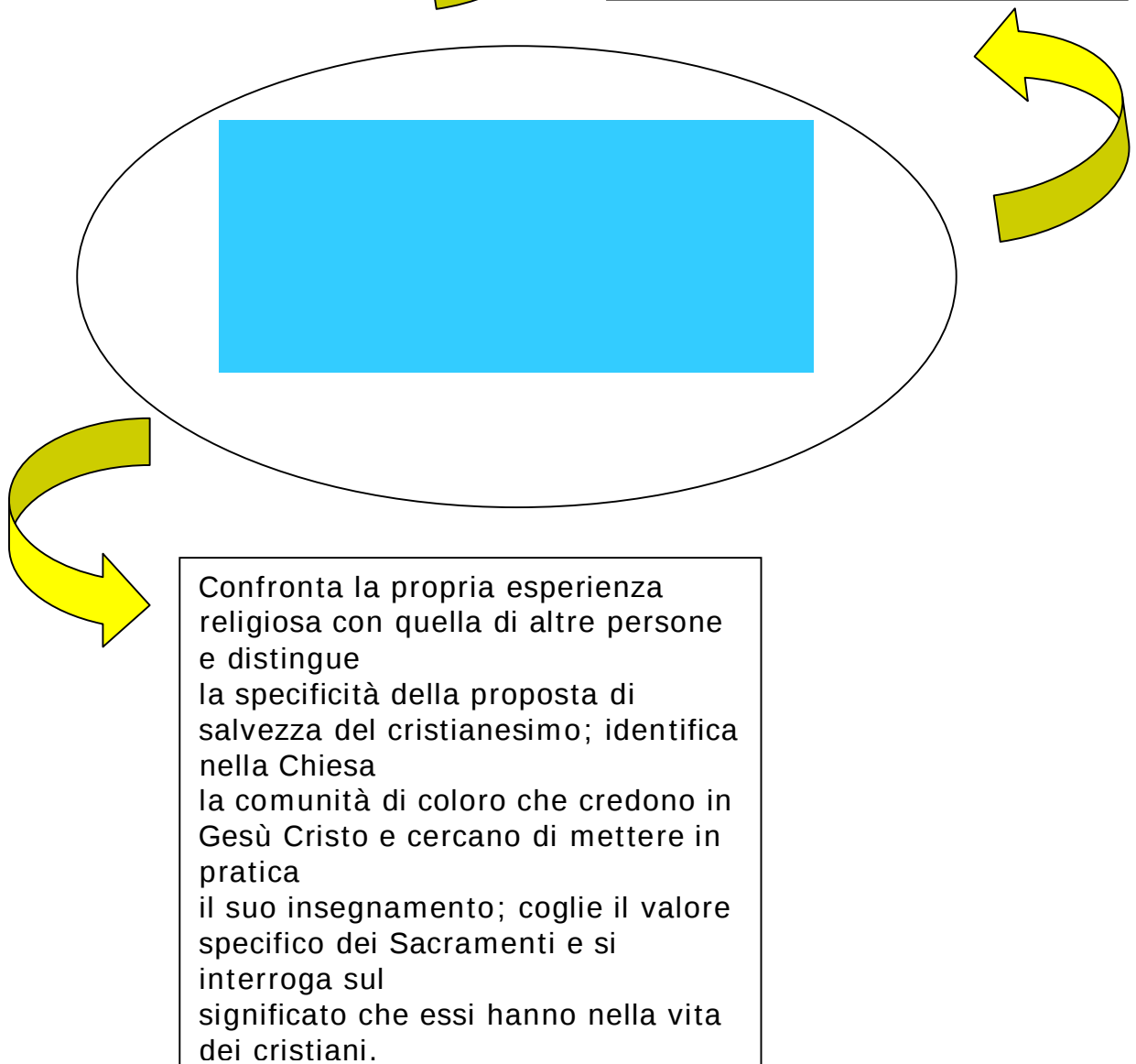
Obiettivi di apprendimento	Conoscenze *	Abilità
Listening Æ Ascoltare istruzioni e semplici e brevi messaggi di uso quotidiano con pronuncia chiara ed articolata. Reading Æ Leggere parole relative al nucleo tematico trattato, auguri e brevi messaggi mediante supporti visivi. Seaking Æ Interagire con un compagno per presentarsi utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione, anche se formalmente difettose. Writing Æ Copiare e scrivere parole relative al lessico proposto in classe.	Æ Colori Æ oggetti scolastici Æ Semplici istruzioni Æ parti del corpo Æ animali Æ alimenti Æ ambienti domestici Æ indumenti Æ giorni della settimana Æ Numeri fino al 20 Æ Comprensione di dialoghi rappresentati Æ Conoscere le festività	Æ Riconoscere e nominare i colori. Æ Eseguire semplici istruzioni. Æ Riconoscere e nominare i termini relativi agli argomenti proposti. Æ Riconoscere e utilizzare numeri fino al 20. Æ Recitare brevi filastrocche e memorizzare semplici canzoni. Æ Esprimersi linguisticamente in modo comprensibile utilizzando espressioni e frasi adatte alla situazione e all'interlocutore. Æ Abbinare nomi alle immagini. Æ Copiare semplici parole in modo corretto. Æ Riconoscere e nominare le diverse tradizioni inerenti alle festività.

* Le conoscenze possono variare in base alle diverse proposte del testo adottato.

TRAGUARDI DI COMPETENZA 2

L'alunno riflette su Dio Creatore e Padre, sugli elementi fondamentali della vita di Gesù e sa collegare i contenuti principali del suo insegnamento alle tradizioni dell'ambiente in cui vive, riconosce il significato cristiano del Natale e della Pasqua, traendone motivo per interrogarsi rispetto al modo in cui lui stesso percepisce vive tali festività.

Riconosce nella Bibbia, libro sacro per ebrei e cristiani, un documento fondamentale della cultura occidentale, distinguendola da altre tipologie di testi, tra cui quelli di altre religioni; identifica le caratteristiche essenziali di un brano biblico, sa farsi accompagnare nell'analisi delle pagine a lui più accessibili, per collegarle alla propria esperienza culturale ed esistenziale.



RELIGIONE CATTOLICA 2

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CONOSCENZE	ABILITA'
Æ Conoscere il significato biblico della creazione dell'uomo. Æ Scoprire che le regole della sapienza di Dio espresse nella Bibbia sono utili alla convivenza armoniosa. Æ Riconoscere la promessa di Dio all'umanità come segno del suo amore Æ Comprendere che la nascita di Gesù è segno dell'amore di Dio agli uomini. Æ Conoscere la missione, le opere e gli insegnamenti di Gesù. Æ Comprendere che i miracoli di Gesù sono segni dell'amore di Dio. Æ Riconoscere nella preghiera un legame tra Dio e un segno di legame tra Dio e l'uomo. Æ Riconoscere il Padre Nostro come modello di ogni preghiera cristiana. Æ Riconoscere nella Pasqua dei cristiani la Salvezza di Dio realizzata in Gesù. Æ Comprendere il senso cristiano della domenica. Æ Conoscere l'azione missionaria della Chiesa.	Æ L'origine del mondo e dell'uomo nel cristianesimo e nelle grandi religioni. Æ Gesù, il Messia, compimento delle promesse di Dio. Æ La preghiera, espressione di religiosità. Æ La festa della Pasqua. Æ La Chiesa, il suo credo e la sua missione.	Æ Comprendere, attraverso i racconti biblici delle origini, che il mondo è opera di Dio, affidato alla responsabilità dell'uomo. Æ Cogliere, attraverso opportune pagine evangeliche, come Gesù viene incontro alle attese di perdono, di giustizia e di vita eterna. Æ Identificare tra le espressioni delle religioni la "preghiera", e nel "Padre Nostro", la specificità della Preghiera cristiana. Æ Rilevare la continuità e la novità della Pasqua cristiana rispetto Pasqua ebraica. Æ Riconoscere nella fede e nei sacramenti di iniziazione, gli elementi che costituiscono la comunità cristiana.

Metodologia

Si propone una metodologia che intende promuovere nell'alunno la capacità di riconoscere e valorizzare le modalità di apprendimento.

Tale metodologia dovrà:

- Ø Valorizzare le esperienze e le conoscenze degli alunni;
- Ø Attuare interventi adeguati nei riguardi delle diversità;
- Ø Favorire l'esplorazione e la scoperta;
- Ø Incoraggiare l'apprendimento collaborativo (cooperative learning);
- Ø Realizzare percorsi per favorire l'operatività e contemporaneamente il dialogo e la riflessione, anche in forma di laboratorio.

Modalità di verifica e di valutazione

Attraverso l'osservazione in situazione, durante le diverse attività educativo – didattiche, si valuteranno i livelli acquisiti dagli alunni rispetto alle diverse autonomie:

- Ø Autonomia cognitiva
- Ø Autonomia critica
- Ø Autonomia emotivo – relazionale
- Ø Autoregolazione
- Ø Autostima

Per verificare e valutare il percorso di apprendimento personale di ogni alunno si utilizzeranno modalità strutturate e non, tenendo conto di momenti calendarizzati, comunicati in anticipo agli alunni e di varie situazioni in itinere non formalizzate come momenti di verifica.

Le interclassi, **liberamente, potrebbero** verificare a cadenza quadrimestrale, gli obiettivi di apprendimento posti in esecuzione nel corso del quadrimestre di riferimento, relativamente ad ogni disciplina.

Le prove dovranno essere il più complete e oggettive possibili, basate su 10 difficoltà o multipli. Sarebbe opportuno che assumessero la modalità delle prove INVALSI.

Per le classi prime, almeno nel 1° quadrimestre, in alcune discipline quali inglese, religione, tecnologia è preferibile la valutazione su 5 difficoltà poiché, non sapendo gli alunni ancora scrivere e leggere, la prova basata su 10 richieste risulterebbe disorientante.

Le prove **potrebbero essere** stabilite da insegnanti di ogni interclasse, collegialmente in sede di programmazione e dovranno riportare:

- ☐ gli obiettivi di riferimento;
- ☐ la prova somministrata.

In sede di interclasse, se si ritiene utile, si discuteranno i risultati di ogni classe e si potranno fare correttive laddove emergano risultati negativi.

Una particolare attenzione andrà rivolta alle prove degli alunni "H" le quali dovranno riportare gli obiettivi del P.E.I. a cura non solo dell'insegnante di sostegno ma anche del team di classe.

Lo stesso avverrà per alunni che fruiscono di un Piano Educativo Personalizzato (alunni stranieri neo inseriti nella classe con evidenti difficoltà linguistiche o alunni con difficoltà non certificate).

Il giudizio di valutazione potrebbe essere dato nella seguente forma:

PROVA SUPERATA: 10 (già Ottimo)	= Nessun errore
9 (già Distinto)	= 1 errore
8 (già Buono)	= 2 errori
7 (già Discreto)	= 3 errori
PROVA PARZIALMENTE SUPERATA 6 (già Sufficiente)	= 4 errori
5 (già Parziale)	= 5 errori
PROVA NON SUPERATA	= 6-10 errori

Saranno privilegiate le seguenti tipologie di prove, in quanto maggiormente rispondenti ai criteri di verificabilità oggettiva:

- Æ Test a scelta multipla
- Æ Test vero/falso
- Æ Individuazione di corrispondenza
- Æ Questionario a risposta aperta
- Æ Testo a buchi
- Æ Prove strutturate di altro tipo

Al fine di una valutazione globale dell'alunno, che non tenga conto semplicemente delle conoscenze acquisite ma tenda a rilevarne altresì le competenze e la maturazione generale, si attuerà anche l'osservazione sistematica dei comportamenti e delle modalità espresse dagli alunni in itinere.