

RUBRICHE DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

CM 1865/17 – Art. 2 D. Lgs. 62/17

ISTITUTO COMPRENSIVO "A. MAIURI" POMPEI

SOMMARIO

DISCIPLINA	PAGINA
DESCRITTORI DI VALUTAZIONE	3
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	6
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	8
COMPETENZA DIGITALE	10
IMPARARE AD IMPARARE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	11
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE E L'ALTRO E TUTTI	13
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA	15
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	17
GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO	19

STRUMENTI DELLA VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA

La verifica si attua mediante: rubriche valutative, osservazioni sistematiche, schede, giochi motori, attività grafico-pittoriche, attività manipolative.

LEGENDA

A = Pienamente adeguato

B = Adeguato

C = Parzialmente adeguato

D = Non ancora adeguato

DESCRITTORI DI VALUTAZIONE DEI CAMPI DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SE' E L'ALTRO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI E COLORI	I DISCORSI E LE	CONOSCENZA DEL MONDO	LIVELLO
Il bambino ha instaurato rapporti positivi con i pari e con gli adulti, partecipa e collabora alle attività di gruppo, rispetta le regole riconoscendo e dando valore ad identità differenti dalle proprie.	Il bambino riconosce la globalità del corpo e le parti che lo compongono. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi, orientandosi nello spazio e riconoscendo la propria lateralità.	Il bambino si esprime attraverso il linguaggio grafico-pittorico e usa appropriatamente diverse tecniche e materiali. Riproduce suoni, canti e ritmi con il corpo e con semplici strumenti.	Il bambino si esprime con chiarezza e usa la lingua madre con ricchezza di lessico e creatività. Riconosce e riproduce segni grafici e simbolici. Ascolta, comprende e rappresenta brevi storie.	Il bambino ha sviluppato buone capacità in base a ordine, raggruppamento, classificazione secondo criteri dati; identifica qualità e proprietà. Usa i numeri e conta entro la decina.	A
Il bambino interagisce con i pari e con gli adulti, riconosce e rispetta le regole.	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo e interagisce con gli altri nei giochi di movimento, inclusione e integrazione.	Il bambino ha interiorizzato i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli per codificare i suoni. Usa tecniche diverse nelle varie attività in modo spontaneo e guidato.	Il bambino si esprime con un linguaggio corretto, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. Ascolta e comprende brevi storie. Riconosce il proprio nome e le lettere che lo compongono.	Il bambino sa discriminare, abbinare e raggruppare oggetti. Conosce concetti spazio- temporali e si orienta sulla base di indicazioni. Riconosce i numeri e li associa alla quantità.	B

<p>Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, ma non ha ancora raggiunto la piena accettazione delle regole e nei rapporti interpersonali incontra qualche difficoltà.</p>	<p>Il bambino percepisce e riconosce il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità</p>	<p>Il bambino utilizza, se guidato, materiali, strumenti e tecniche espressive; ha interiorizzato i primi alfabeti musicali.</p>	<p>Il bambino esprime con un linguaggio semplice bisogni, sentimenti e pensieri. Ascolta brevi storie e le ripete se motivato.</p>	<p>Il bambino individua e discrimina la successione temporale delle azioni. Raggruppa ed ordina oggetti e materiali in base a diversi criteri. Riconosce i numeri ma li associa alla quantità solo se opportunamente guidato.</p>	<p>C</p>
<p>Il bambino ha difficoltà a relazionarsi con il gruppo, privilegiando il rapporto individuale.</p>	<p>Il bambino osserva il proprio corpo e lo usa come strumento di socializzazione.</p>	<p>Il bambino riconosce i colori, usa le tecniche di base se guidato. Riconosce i primi alfabeti musicali.</p>	<p>Il bambino si esprime con un linguaggio elementare e poco articolato e con lessico essenziale. Ha tempi di attenzione e di ascolto ancora brevi.</p>	<p>Il bambino descrive i fenomeni osservati ma evidenzia ancora difficoltà. Mostra ancora incertezze nel raggruppare ed ordinare oggetti. Riconosce i numeri solo se guidato.</p>	<p>D</p>

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

DESCRITTORI DI VALUTAZIONE BAMBINI DI 5 ANNI

IL SE' E L'ALTRO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	LINGUAGGI, CREATIVITA' ESPRESSIONE	I DISCORSI E LE PAROLE	CONOSCENZA DEL MONDO	LIVELLO
Collabora con gli altri, usa strutture e risorse comuni. Rileva la necessità del rispetto della convivenza civile.	Riconosce il corpo nella sua globalità e ne discrimina le parti che lo compongono.	Si esprime attraverso il linguaggio grafico-pittorico e attraverso attività di percezione e produzione musicale.	Comprende e decodifica messaggi. Sviluppa capacità di ascolto. Rielabora brevi narrazioni.	Sa raggruppare, ordinare e classificare oggetti; discrimina e nomina caratteristiche in base a colore, forma e dimensione; riconosce forme.	A
Sa instaurare positivi rapporti interpersonali con pari e adulti. Partecipa e collabora alle attività di gruppo.	Percepisce e riconosce il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità.	Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli per codificare i suoni.	Si esprime con lessico corretto. Sa comunicare bisogni. Esprime sentimenti ed emozioni.	Usa numeri e conta entro la decina. Quantifica e stabilisce relazioni tra quantità.	B
Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.	Usa l'attività motoria come strumento di socializzazione, di inclusione ed integrazione.	Riproduce suoni, canti ritmi con la voce, con il corpo, con semplici strumenti.	Riconosce segni grafici e simbolici. Esplora e sperimenta prime forme di comunicazione scritta.	Riconosce e analizza la successione temporale delle azioni. Conosce misuratori del tempo.	C
Sa riconoscersi come appartenente a una famiglia, a un gruppo, a una comunità.	Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali statici e dinamici.	Sperimenta i linguaggi del campo solo se sollecitato.	Sperimenta semplici forme comunicative di lingue diverse dalla propria.	Conosce i concetti spazio-temporali e si orienta sulla base di indicazioni.	D

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA :COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA		
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per definirne regole e progettare attività. Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di linguaggi diversi, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	L'alunno racconta vissuti ed esperienze solo se supportato da domande. Guidato, si esprime con parole e semplici frasi relativi a bisogni, stati d'animo e sentimenti.	- Utilizza vocaboli nuovi relativi ad esperienze vissute con frasi complesse di senso compiuto, con una pronuncia corretta e scorrevole.
C	L'alunno ascolta narrazioni, le rielabora e riesce a riordinarle in due sequenze principali. Se stimolato dall'insegnante, racconta i propri vissuti, esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni, in modo chiaro. Si esprime attraverso frasi per comunicare e fare semplici richieste, comprende parole e discorsi.	- Comunica esperienze, esprime le proprie idee, stati d'animo, pareri, inventa storie, riordina una storia in sequenza
B	L'alunno ascolta e comprende narrazioni, ripete l'argomento principale; riconosce le sequenze principali e ne ricostruisce l'ordine temporale. Racconta esperienze e vissuti, esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo comprensibile. Si esprime e comunica con frasi brevi e semplici, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi.	- Ascolta, comprende, completa e inventa testi narrativi; comprende consegne sempre più complesse; memorizza poesie e filastrocche.
A	L'alunno sa ascoltare e comprende narrazioni, racconta e inventa storie con fantasia, divide una narrazione nelle giuste sequenze con ricchezza di particolari e ne ricostruisce correttamente l'ordine temporale. Esprime e comunica agli altri, in modo chiaro, pensieri, emozioni, esperienze vissute e sentimenti attraverso il linguaggio verbale. Sa usare la lingua italiana con proprietà, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	-Trasferisce nel codice verbale messaggi formulati con altri codici, utilizza simboli per scrivere messaggi, distingue il disegno dalla scrittura, riconosce le lettere dell'alfabeto e le distingue dai simboli numerici.

LEGENDA**A** = Pienamente adeguato**B** = Adeguato**C** = Parzialmente adeguato**D** = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari. Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati. Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine. Svolge semplici compiti secondo indicazioni date in lingua straniera. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	L'alunno, ascolta suoni e parole pronunciate. Guidato ripete alcune semplici parole. Ascolta canzoncine e filastrocche e, guidato, ripete alcune semplici parole ascoltate.	- Saluta, si presenta, nomina oggetti, animali, persone, parti del corpo. - Memorizza piccoli canti e filastrocche - Arricchisce il proprio vocabolario linguistico con colori e numeri (da 1 a 10)
C	L'alunno ascolta e ripete parole e brevissime frasi pronunciate, seguendo indicazioni date. Abbina parole a illustrazioni corrispondenti.	
B	L'alunno comprende il significato di nuovi vocaboli e di brevissime frasi. Riconosce e nomina oggetti, parti del corpo, cose, animali e colori. Memorizza e riproduce semplici filastrocche e canzoncine.	
A	L'alunno sa comprendere il significato di nuovi vocaboli, di brevi messaggi, in maniera autonoma. Saluta, si presenta, nomina, oggetti, animali, colori e parti del corpo sia guardando immagini date ad essi riferiti che in maniera indipendente da esse. Memorizza e recita filastrocche e poesie.	

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità. Colloca correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone utilizzando concetti topologici (avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, etc.) ; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	<p>L'alunno, guidato, compie operazioni di raggruppamento e seriazione; risolve piccoli problemi di vita quotidiana solo se opportunamente supportato. Necessita di guida per orientarsi nello spazio e per eseguire un percorso. Guidato, ordina semplici sequenze temporali figurate. Guidato, osserva strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dimostra prima abilità di tipo logico. - Sa ordinare, seriare e raggruppare per forma, colore e grandezza. - Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.

C	<p>L'alunno, opportunamente stimolato, raggruppa oggetti secondo semplici criteri. Ha difficoltà a confrontare quantità. Risolve semplici problemi di vita quotidiana. Necessita di stimoli per utilizzare le proprie conoscenze e gli strumenti a disposizione.</p> <p>Si orienta nello spazio noto, esegue un percorso su sollecitazioni. Riesce ad organizzare semplici sequenze temporali figurate.</p> <p>Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata.</p> <p>Se stimolato utilizza strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compie semplici misurazioni. - Sa elaborare semplici previsioni ed ipotesi. - Riferisce una semplice sequenza temporale. - Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio temporali. - Rileva le caratteristiche principali di
B	<p>L'alunno conta e sperimenta prime misurazioni di lunghezza, peso altre quantità. Raggruppa e ordina oggetti secondo semplici criteri e ne identifica alcune proprietà. Confronta quantità, utilizza simboli conosciuti per registrarle. Risolve semplici problemi di vita quotidiana.</p> <p>Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riesce a raccontare, in modo chiaro, episodi legati al proprio vissuto. Utilizza con proprietà concetti topologici.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa succede in un futuro immediato.</p> <p>E' capace di utilizzare semplici strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Riconosce e compone insiemi unitari, vuoti, equipotenti, omogenei ed eterogenei. - Numera fino a dieci; associa i simboli numerici alla quantità e viceversa. - Comprende ed analizza i fenomeni atmosferici e utilizza semplici sistemi grafici di registrazione.
A	<p>L'alunno conta e opera con i numeri, esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi e le altre quantità. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà. Confronta quantità e utilizza simboli per registrarle. Risolve problemi di vita quotidiana.</p> <p>Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e sa ricostruirlo verbalmente e graficamente.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute, usando un linguaggio appropriato.</p> <p>Utilizza con proprietà i concetti topologici; riferisce correttamente eventi del passato recente e non; sa dire cosa succede in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>E' capace di utilizzare strumenti tecnologici per raggiungere un obiettivo.</p>	

LEGENDA

A = Pienamente adeguato

B = Adeguato

C = Parzialmente adeguato

D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : COMPETENZA DIGITALE		
CAMPO DI ESPERIENZA:		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche. Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	L'alunno, guidato, utilizza la tastiera. Opportunamente sollecitato, riesce ad interessarsi a giochi multimediali.	<p>Competenze digitali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad orientarsi nel mondo dei simboli e delle rappresentazioni. - Inizia ad orientarsi nel mondo dei media e delle tecnologie.
C	L'alunno, sollecitato, familiarizza con la tastiera e sperimenta le funzioni dei tasti. Stimolato e supportato, esegue al computer semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico.	
B	L'alunno utilizza la tastiera alfabetica e numerica ed individua le principali icone che gli servono e sa aprire file e cartelle. Utilizza il computer e sperimenta semplici giochi. Ha destrezza nell'uso del mouse.	
A	L'alunno utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento; riconosce e sa utilizzare icone. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Sa utilizzare il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici. Ha destrezza nell'uso del mouse. Mostra attitudine nell'uso delle tecnologie.	

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : IMPARARE AD IMPARARE, Consapevolezza ed espressione culturale		
CAMPO DI ESPERIENZA:		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati, etc. Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati. Motiva le proprie scelte.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	<p>L'alunno, se costantemente guidato e motivato, tenta un approccio conoscitivo degli oggetti, identificandone le caratteristiche più evidenti. Con guida e se fortemente interessato, osserva il corpo e la situazione che sta vivendo. Guidato, incontra difficoltà nel lavoro di gruppo e nella gestione di soluzioni di problemi; non ha competenze organizzative del materiale da utilizzare. Opportunamente stimolato, riesce ad individuare semplici problemi, riordina le sequenze di una storia, individua relazioni tra oggetti. Guidato, di fronte a problemi nuovi, tenta soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - È attento alle consegne. -Si appassiona, porta a termine il lavoro.
C	<p>L'alunno, se sollecitato, riesce ad avere un discreto livello di osservazione, raggruppa oggetti e materiali e ne individua semplici caratteristiche. Sollecitato, osserva il proprio corpo e l'ambiente. Saltuariamente, mostra interesse per le esperienze didattiche proposte e, se sollecitato, lavora in gruppo. Stimolato compie semplici riflessioni sull' esperienza; sa utilizzare il materiale necessario all'esperienza, solamente se già organizzato; mantiene la concentrazione per un breve tempo e solamente se interessato. Individua problemi e fa semplici ipotesi. Comprende e riordina le semplici sequenze di una storia. Individua relazioni tra oggetti e sa chiedere aiuto. Di fronte a problemi nuovi, prova a trovare soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante. Utilizza informazioni da semplici tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.

<p>B</p>	<p>L'alunno ha un buon livello di osservazione, sa raggruppare oggetti e materiali secondo semplici criteri e ne identifica le differenze; osserva il proprio corpo, l'ambiente ed i fenomeni naturali con discreta attenzione.</p> <p>E' attratto da nuove esperienze e mostra verso esse un approccio critico. In assetto gruppale è collaborativo. Si interessa a strumenti tecnologici e riflette sulle funzioni e i possibili usi; utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti). Riflette sulle informazioni relative a ciò che ha osservato, sa organizzare il materiale necessario, fa ipotesi e tenta strategie di apprendimento. Ha un buon livello di concentrazione. Organizza informazioni utilizzando semplici strumenti di registrazione.</p> <p>Individua problemi e fa semplici ipotesi e procedure risolutive. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata.</p> <p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti e ne dà semplici spiegazioni e, quando non sa darne, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante. Utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>	
<p>A</p>	<p>L'alunno ha un ottimo livello di osservazione, sa raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi e ne identifica alcune proprietà. Confronta e valuta quantità. Individua criteri ed eventuali elementi estranei. Osserva con attenzione il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti e i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.</p> <p>E' interessato e motivato verso nuove esperienze, si fa domande e cerca nessi fra gli eventi. Riflette in modo critico sull'esperienza e sul percorso di scoperta. Sa lavorare in gruppo con spirito collaborativo. Si interessa a strumenti tecnologici e sa scoprirne le funzioni e i possibili usi; utilizza semplici manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento e organizzando le informazioni relative a ciò che ha osservato. Fa ipotesi ed utilizza strategie di apprendimento personali; mantiene la concentrazione fino al termine dell'attività; organizza informazioni in semplici, grafici e tabelle.</p> <p>Individua e risolve semplici problemi, formula ipotesi e procedure risolutive con sicurezza. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata, dimostrando originalità. Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali, relazioni funzionali, relazioni topologiche, etc.) e rielabora spiegazioni.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere come procedere. Sa fare richieste e motiva il proprio operato. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>	

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE E L'ALTRO E TUTTI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme. Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	L'alunno guidato riconosce la propria storia personale e familiare. Prova a conoscere le diversità culturali e a scoprire le principali regole del vivere insieme. Guidato stabilisce semplici relazioni con compagni portatori di differenze e gioca con loro. Riconosce alcuni segni della propria cultura e del territorio.	-Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande. -Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.
C	L'alunno conosce la propria storia personale e familiare. Prova a porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Accetta i compagni portatori di differenze e stabilisce relazioni con loro e li coinvolge nei giochi. Riconosce alcuni segni della propria cultura e del territorio.	-Sa di appartenere al territorio e partecipa alle tradizioni e agli eventi culturali.
B	L'alunno conosce la propria storia personale e familiare e le tradizioni della comunità e le mette a confronto con altre. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro e coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti, prestando loro aiuto. Riconosce i principali segni della propria cultura e del territorio.	

A	<p>L' alunno sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre, comunicando il proprio punto di vista. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia; ha raggiunto una consapevolezza dei propri diritti, dei propri doveri e delle regole del vivere insieme.</p> <p>Accetta con fiducia i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro e coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti, prestando loro aiuto, autonomamente. Riconosce i più importanti segni della propria cultura e del territorio e partecipa ad alcune iniziative, dimostrando interesse.</p>	
----------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

LEGENDA**A** = Pienamente adeguato**B** = Adeguato**C** = Parzialmente adeguato**D** = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEE : SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Prende iniziative di gioco e di lavoro. Collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni, individua semplici soluzioni ai problemi. Prende decisioni relative a giochi o a compiti in presenza di più possibilità di scelta. Ipoteizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	L'alunno, guidato, esegue consegne; imita i compagni per procedere nello svolgimento delle attività.	-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare. -Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone.
C	L'alunno esegue le consegne e le porta a termine. Formula proposte di gioco ai compagni con i quali è più affiatato. Partecipa con interesse alle attività collettive, apportando il proprio contributo. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all'interno della famiglia e della classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e chiede aiuto. Spiega, con frasi molto semplici, le proprie intenzioni riguardo ad un compito da svolgere.	-Percepisce le reazioni ed i cambiamenti delle cose, dell'ambiente e delle persone.

<p>B</p>	<p>L'alunno, su indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e organizza i dati raccolti.</p> <p>Esegue consegne, anche di una certa complessità, e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Opera scelte tra due alternative.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, etc.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note e, se falliscono, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni.</p>	
<p>A</p>	<p>L'alunno argomenta il proprio operato rispetto a un compito assegnatogli.</p> <p>Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Esegue consegne, anche complesse, e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative nelle consegne e nel gioco.</p> <p>Utilizza semplici strumenti, già predisposti, di organizzazione e rappresentazione di dati.</p> <p>Individua problemi e, di fronte a procedure nuove, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p>	

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
B = Adeguato
C = Parzialmente adeguato
D = Non ancora adeguato

COMPETENZA EUROPEA : CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE		
CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione ...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti. Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali. Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
D	<p>L'alunno guidato segue spettacoli teatrali, filmati, cercando di rielaborarli in forma grafica. Elabora manufatti grafico-pittorici-plastici utilizzando semplici tecniche. Nella coloritura riesce a rispettare i contorni delle figure non senza difficoltà. Prende parte a semplici attività di drammatizzazione e a semplici giochi simbolici. Guidato, comincia a riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del territorio</p>	<p>-Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione. - È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.</p>
C	<p>L'alunno, stimolato, segue spettacoli teatrali, filmati, cerca di rappresentarli graficamente. Elabora manufatti grafico-pittorici-plastici utilizzando diverse tecniche e nella coloritura riesce a rispettare i contorni delle figure. Prende parte alle attività di drammatizzazione e partecipa al gioco simbolico mostrando interesse. Stimolato, riconosce i più importanti segni della propria cultura e del territorio.</p>	

B	L'alunno segue spettacoli teatrali, filmati, e li rappresenta graficamente. Elabora manufatti grafico-pittorico-plastici e, nella coloritura realizzata con diverse tecniche, rispetta i contorni delle figure con precisione. Prende parte alle attività di drammatizzazione con interesse apportando contributi personali. Partecipa al gioco simbolico con interesse e in modo costruttivo. Riconosce i più importanti segni della propria cultura e del territorio.	
A	L'alunno segue spettacoli teatrali, filmati ed è in grado di riferirne il contenuto e rielaborarlo in forma grafica. Elabora manufatti grafico-pittorico-plastici con accuratezza e, nella coloritura realizzata con diverse tecniche, rispetta i contorni delle figure con precisione e originalità. Prende parte alle attività di drammatizzazione con interesse, apportando contributi personali e originali. Partecipa al gioco simbolico con interesse e in modo costruttivo. Riconosce i segni della propria cultura e del territorio.	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO RIFERITO ALLE COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA (ART.26 DEL D.M.62 /2017)

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DI CITTADINANZA	INDICATORI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	COLLABORARE E PARTECIPARE	Interazione nel gruppo.	Partecipa a giochi e attività collettivi, collaborando attivamente con il gruppo.	A
			Partecipa a giochi e attività collettivi collaborando con il gruppo.	B
			Sollecitato partecipa a giochi e attività collettivi , collaborando con il gruppo	C
			Guidato partecipa e collabora con il gruppo	D
		Disponibilità al confronto	Stabilisce rapporti corretti con i compagni e gli adulti	A
			Stabilisce rapporti adeguati con i compagni e gli adulti	B
			Sollecitato stabilisce rapporti, nel complesso adeguati, con i compagni e gli adulti	C
			Guidato stabilisce rapporti adeguati con i compagni e gli adulti	D
	Rispetto dei diritti altrui	Esprime, in modo adeguato, i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato.	A	
		Esprime i propri bisogni e autonomamente porta a termine il compito assegnato	B	
		Sollecitato esprime i propri bisogni e porta a termine il compito assegnato	C	
		Guidato esprime i propri bisogni e porta a termine il lavoro assegnato	D	
	AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE	Rispetto delle regole	Comprende, rispetta e condivide la necessità di regole	A
			Comprende, rispetta e condivide le regole	B
			Comprende e rispetta, nel complesso, le regole	C
			Comprende, con difficoltà, l'importanza delle regole	D

LEGENDA

- A** = Pienamente adeguato
- B** = Adeguato
- C** = Parzialmente adeguato
- D** = Non ancora adeguato

