

PROTOCOLLI di VALUTAZIONE – SCUOLA DELL’INFANZIA



INDICE

Nota introduttiva

Protocolli di valutazione Scuola dell'infanzia

Nota Introduttiva

In queste pagine si riportano i protocolli di valutazione adottati nei tre ordini di scuola (infanzia, primaria, secondaria di primo grado) che compongono l'istituto comprensivo “P. N. Vaccina – G. Lotti – Della Vittoria”. Si tratta di un documento che completa il curriculum di istituto e che si è ritenuto opportuno redigere a parte sia per non appesantire la lettura del curriculum d'istituto sia per fornire uno strumento di consultazione agile e immediato ai docenti (redattori e fruitori al tempo stesso), ma anche agli alunni e alle loro famiglie. Al di là del doveroso adempimento burocratico, i protocolli di valutazione sono manifestazione di gradualità e “verticalità” negli obiettivi da perseguire nei tre ordini di scuola ed espressione ultima e più profonda della progettualità educativa e didattica della scuola, frutto del costante lavoro di ricerca e riflessione (alla luce dei documenti nazionali) dei docenti.

PREMESSA

La Scuola dell'Infanzia è un'istituzione scolastica che, liberamente scelta dalle famiglie, accoglie tutti i bambini e le bambine di età compresa tra i tre e i sei anni e si propone di promuovere lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia, della relazione e della conoscenza e di promuovere il senso di cittadinanza, offrendo un'ottima occasione di esercizio al Diritto all'Educazione.

La scuola dell'infanzia dell'I.C. è parte integrante del percorso formativo unitario e, mediante l'elaborazione del curriculum verticale, condivide e attua un unico progetto educativo che si propone di accompagnare il bambino durante il percorso scolastico.

Il curriculum, principale strumento di progettazione didattica, è elaborato partendo dalle Indicazioni Nazionali e svolge un ruolo fondamentale per le istituzioni scolastiche, alle quali è stata riconosciuta maggiore autonomia progettuale ed organizzativa.

Nelle Indicazioni Nazionali viene, infatti, esplicitato che “ogni scuola predispone il curriculum all'interno del Piano dell'Offerta Formativa, nel rispetto delle finalità, dei traguardi dello sviluppo della competenza, degli obiettivi di apprendimento”.

Nella Scuola dell'Infanzia il curriculum si sviluppa attraverso i campi d'esperienza, intesi come specifici ambiti entro i quali promuovere lo sviluppo del bambino, partendo dall'azione per arrivare alla conoscenza e all'acquisizione della competenza, che è la capacità del bambino di utilizzare e applicare ciò che ha appreso anche in altri contesti di vita.

I docenti pongono al centro del loro progetto educativo il rispetto della centralità della persona, accogliendo i bisogni dei propri alunni, rendendo ospitale il contesto scolastico e connotandolo come luogo di relazioni curate e di apprendimenti significativi, funzionali allo sviluppo delle competenze, verificati attraverso una rubrica valutativa, che permette un'adeguata valutazione del bambino al termine del percorso formativo.

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde a una funzione di carattere formativo che riconosce, accompagna, descrive e documenta processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità di ogni singolo individuo.

La valutazione svolge prevalentemente un ruolo orientativo, che permette di individuare i bisogni educativi e le potenzialità di ciascuno bambino, al fine di riuscire ad attuare un'adeguata stesura del progetto, un accurato monitoraggio della sua realizzazione e un'eventuale revisione in itinere.

I livelli di maturazione raggiunti da ciascun bambino devono essere osservati e compresi.

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le dimensioni del suo sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, e potenziando, attraverso un atteggiamento di ascolto, di empatia, le abilità nascoste.

Importante è la pratica della documentazione che va intesa come un processo che produce e lascia tracce, che riflette sulla capacità mnemonica, nei bambini e negli adulti.

La documentazione rende visibile la modalità e il percorso di formazione e permette di apprezzare i processi di apprendimento individuali e di gruppo.

Una particolare attenzione dovrà porsi per la valutazione degli alunni diversamente abili. Tale valutazione dovrà riferirsi al percorso individuale dell'alunno e non dovrà far riferimento a standard né quantitativi né qualitativi, ma dovrà essere finalizzata a mettere in evidenza i progressi dell'alunno.

Per valutare in modo “autentico” è necessario utilizzare una molteplicità di strumenti:

- Osservazioni sistematiche con griglie adeguate alla registrazione di comportamenti agiti in relazione all’argomento di lavoro (comprensione e adeguatezza al compito, organizzazione e gestione degli spazi e dei materiali...);
- Osservazioni occasionali con l’annotazione, nel corso dell’attività, del numero e della qualità degli interventi (domande e/o risposte pertinenti, interventi coerenti al contesto...);
- Documentazione (elaborati, immagini fotografiche, griglie per la raccolta dati ...);
- Verifica attraverso una rubrica valutativa, che permette un’adeguata valutazione del bambino al termine del percorso formativo.

Nello specifico si prevede di compilare per ciascun alunno di 3, 4 e 5 anni la compilazione delle griglie di valutazione, a metà anno e a fine anno.

Si valuteranno:

- elaborati grafico-pittorici (disegni liberi, pitture, percorsi grafici, schede di completamento del segno grafico ...);
- comunicazione (formulazione di domande, esposizioni orali: risposta a domande precise, narrazione di fiabe o eventi, interventi spontanei, capacità di inserirsi in un semplice dialogo...); -
- esercitazioni pratiche (composizioni con materiale strutturato e non, organizzazione autonoma di materiali e immagini conosciute per realizzare diverse forme artistiche, elaborati realizzati con tecniche e/o materiali vari, abilità in attività quali: scollare, incollare, strappare, tagliare, colorare, infilare, capacità di eseguire percorsi motori più o meno complessi...);
- capacità relazionali e sociali (capacità di relazionarsi ed interagire positivamente con il gruppo di pari e con gli adulti, conoscenza e rispetto delle regole scolastiche, capacità di instaurare rapporti di collaborazione cooperazione, capacità di gestire le emozioni...).

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

Capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni in forma sia orale che scritta e di interagire in modo creativo sul piano linguistico in un'intera gamma di contesti culturali e sociali.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

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 progettare attività e per definirne regole.
- Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Comunicazione e comprensione	<i>Ascoltare e comprendere discorsi</i> <i>Formulare frasi di senso compiuto e comunicare agli altri emozioni, sentimenti</i>	Ascolta racconti e storie sollecitato all'attenzione dall'insegnante. Si esprime attraverso cenni, parole- frasi, relativi a bisogni, richieste legate al concreto. Esprime i propri bisogni attraverso enunciati minimi.	Ascolta racconti e storie con attenzione. Si esprime attraverso enunciati minimi relativi a bisogni, richieste ed esprime i propri sentimenti attraverso enunciati semplici ma con precise informazioni.	Ascolta racconti e storie mostrando attenzione e partecipando attraverso domande pertinenti. Si esprime utilizzando frasi brevi e semplici, relative a richieste, bisogni, sentimenti. Racconta vissuti personali in maniera particolareggiata.	Ascolta racconti e storie mostrando attenzione, interesse, partecipando attivamente e rispondendo in maniera pertinente alle domande poste dagli altri. Si esprime utilizzando frasi articolate, con un lessico ricco e appropriato. Espone bisogni, richieste, sentimenti non necessariamente legati al concreto. Racconta vissuti personali in modo dettagliato. Comunica i propri stati d'animo motivandoli attraverso un linguaggio elaborato e ricco di particolari.

	<p><i>Memorizza rime, filastrocche, drammatizzazioni</i></p> <p><i>Sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura</i></p>	<p>Memorizza e ripete solo alcune parole di canzoni, di poesie e di filastrocche.</p> <p>Comprende semplici consegne e brevi racconti.</p>	<p>Memorizza e ripete singole strofe di canzoni, poesie e filastrocche aiutandosi in parte con il linguaggio gestuale.</p> <p>Comprende consegne e racconti intuendone gli aspetti principali.</p>	<p>Memorizza e ripete la maggior parte delle strofe di una canzone, di una poesia o di una filastrocca servendosi per la parte mancante del linguaggio gestuale.</p> <p>Comprende consegne e racconti, cogliendone la successione logico-temporale.</p>	<p>Memorizza e ripete integralmente le canzoni, le filastrocche e le poesie utilizzando in contemporanea voce e gesto.</p> <p>Comprende consegne e racconti, cogliendone la successione logico-temporale, dettagli e significato.</p>
--	--	--	--	---	---

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Ascoltare e comprendere discorsi				
Formulare frasi di senso compiuto e comunicare agli altri emozioni, sentimenti				
Memorizza rime, filastrocche, drammatizzazioni				
Sperimentare prime forme di comunicazione attraverso la scrittura				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Comprende le principali abilità richieste per la comunicazione nella madre lingua, ma anche abilità quali la mediazione e la comprensione interculturale. Il livello di padronanza di un individuo varia tra le quattro dimensioni: comprensione orale, espressione orale, comprensione scritta ed espressione scritta.

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino 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 le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante. Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Comunicazione e compre	<i>Comprendere parole, brevi istruzioni e frasi di uso quotidiano pronunciate chiaramente in lingua straniera</i>	Comprende parole e brevi frasi pronunciate dall'insegnante.	Comprende e riproduce parole e brevissime frasi, pronunciate dall'insegnante.	Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.	Comprende i messaggi ricevuti dall'insegnante ed è in grado di rispondere.
	<i>Descrivere, raccontare e riassumere eventi personali storie raccontate e situazioni</i>	Conosce i nomi in lingua straniera delle parti del corpo e degli oggetti di uso comune.	Nomina, con i termini in lingua straniera imparati, gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.	Riconosce oggetti, parti del corpo, aspetti familiari dell'ambiente quando l'insegnante li nomina in lingua straniera.	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.
	<i>Riprodurre filastrocche e semplici canzoni in lingua straniera</i>	Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.	Riproduce brevissime filastrocche imparate	Riproduce filastrocche e canzoncine	Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Comprende parole, brevi istruzioni e frasi di uso quotidiano e pronuncia chiaramente in lingua straniera				
Descrive, racconta e riassumere eventi personali storie racconti e situazioni				
Riprodurre filastrocche e semplici canzoni in lingua straniera				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

Capacità e disponibilità a usare modelli matematici di pensiero logico spaziale e di presentazione schemi grafici ecc. Capacità a usare l'insieme delle conoscenze per spiegare il mondo che ci circonda. Competenza in campo tecnologico, intesa come applicazione di tale conoscenza. Entrambe le competenze comportano la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività degli uomini e la consapevolezza delle responsabilità di ciascun cittadino.

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- 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 suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.
- Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.
- Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Osservare, esplorare, dedurre, sintetizzare	<i>Orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente</i>	Si orienta nel tempo distinguendo giorno e notte.	Distingue le scansioni delle attività legate al trascorrere della giornata.	Individua la successione giorni della settimana.	Individua e conosce la successione dei mesi e delle stagioni.
	<i>Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le esperienze.</i>	Inizia a descrivere fatti ed eventi con l'aiuto dell'insegnante.	Descrive fatti ed eventi autonomamente.	Inizia a confrontare fatti ed eventi se guidato.	Descrive e confronta fatti ed eventi in autonomia.
Comprensione e capacità di operare	<i>Individuare analogie e differenze.; Individuare le relazioni fra gli oggetti.</i>	Osserva ed esplora attraverso l'uso dei cinque sensi con la guida dell'insegnante.	Osserva ed esplora attraverso l'uso dei cinque sensi autonomamente. Raggruppa spontaneamente oggetti in base ad un attributo.	Comincia ad individuare le trasformazioni naturali con la guida dell'insegnante.	Comincia ad individuare le trasformazioni naturali autonomamente.

	<p><i>Raggruppare oggetti ed immagini in base alla quantità indicata. Abbinare il Simbolo numerico alla quantità.</i></p>	<p>Raggruppa oggetti con l'aiuto dell'insegnante. Raggruppa secondo la quantità indicata con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>Raggruppa secondo quantità indicate solo fino a cinque e con materiale concreto.</p>	<p>Raggruppa oggetti in base a più attributi. Raggruppa oggetti ed immagini secondo le indicazioni fino ad un numero di dieci.</p>	<p>Raggruppa oggetti ed immagini in base a più attributi e mette in corrispondenza elementi di insiemi diversi. Raggruppa oggetti ed immagini e sa indicare la quantità con il simbolo numerico.</p>
	<p><i>Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio.</i></p>	<p>Individua le posizioni: sopra/sotto, dentro/fuori, lontano/vicino con la guida dell'insegnante</p>	<p>Individua i rapporti topologici in autonomia.</p>	<p>Individua i rapporti topologici con riferimento sia alla sua collocazione nello spazio che a quella degli oggetti.</p>	<p>Individua con sicurezza i rapporti topologici seguendo indicazioni date o oralmente oppure attraverso l'utilizzo di immagini.</p>

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZA, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Sa orientarsi nel tempo della vita quotidiana; colloca nel tempo eventi del passato recente.				
Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le esperienze				
Individua analogie e differenze Individua le relazioni fra gli oggetti.				
Raggruppa oggetti ed immagini in base alla quantità indicata Abbina il simbolo numerico alla quantità.				
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

Saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società e dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Abilità di base per saper usare il computer per reperire, valutare, conservare, produrre presentare e scambiare informazioni.

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Il bambino si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.
- Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la videoscrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.
- Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici.
- 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.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Utilizzare le nuove tecnologie	<p><i>Acquisire familiarità con le parti principali del PC.</i></p> <p><i>Riconoscere lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.</i></p> <p><i>Utilizzare il computer per visionare immagini e video e per attività, giochi didattici</i></p>	<p>Riconosce le principali componenti del computer.</p> <p>Individua le lettere sulla tastiera e le digita singolarmente.</p> <p>Visiona immagini e video.</p>	<p>Riconosce, sa nominare le parti del computer e sa descrivere la loro funzione e il loro utilizzo.</p> <p>Digita sulla tastiera semplici parole con non più di due sillabe, copiandole da un foglio.</p> <p>Sotto la supervisione dell'adulto, esegue semplici giochi di tipo logico, linguistico, matematico al computer utilizzando il mouse.</p> <p>Visiona immagini e video con interesse e partecipazione.</p>	<p>Riconosce le parti del computer e le loro funzioni ed è in grado di utilizzarle in maniera corretta.</p> <p>Digita sulla tastiera semplici parole sotto dettatura.</p> <p>Con precise indicazioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri.</p> <p>Visiona immagini, video e brevi documentari formulando domande all'insegnante.</p>	<p>Riconosce le parti del computer e le utilizza con padronanza e sicurezza anche in situazioni impreviste.</p> <p>Scrive in maniera fluente sul foglio elettronico brevi frasi sotto dettatura.</p> <p>Utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici utilizzando con destrezza il mouse e aiutando i compagni in difficoltà. Visiona immagini, video, documentari e cortometraggi rielaborando verbalmente gli aspetti salienti di quanto osservato.</p>

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Familiarizza con le parti principali del PC				
Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software Didattici				
Utilizza il computer per visionare immagini e video e per attività, giochi didattici.				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

Consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni mediante una gestione efficace del tempo e di tutte le informazioni ricevute. Le esperienze pratiche della vita applicate alle conoscenze e alle abilità personali.

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il bambino individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega.

- Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure solutive, motiva le proprie scelte.
- Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati
- Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Consapevolezza del proprio processo di apprendimento	<i>Individuare relazioni tra oggetti, avvenimenti.</i>	Mette in relazione oggetti solo su richiesta dell'insegnante.	Mette spontaneamente in relazione determinati oggetti spiegandone, a richiesta, la ragione.	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni. Pone domande se non sa dare una spiegazione.	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni elabora in totale autonomia delle ipotesi e chiede conferma all'adulto.
Comunicazione	<i>Individuare problemi e motivare le proprie scelte.</i> <i>Ricavare informazioni, dare spiegazioni</i>	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Mette in pratica la risposta suggerita. Stimolato e sostenuto, segue le attività proposte utilizzando gli strumenti di lavoro suggeriti.	Pone domande su procedure da seguire, mette in pratica la risposta suggerita ed estende quanto appreso a situazioni analoghe; su richiesta propone soluzioni personali. Ricava informazioni utilizzando semplici tabelle già predisposte. Chiede aiuto se non riesce a procedere.	Dinanzi ad un problema nuovo utilizza le soluzioni a lui note; se tali soluzioni falliscono è in grado di elaborarne di nuove; in caso di eccessivi tentativi errati chiede aiuto all'adulto o al compagno. Utilizza le informazioni ricavate da semplici mappe, grafici e schemi; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati in maniera autonoma.	Dinanzi a problemi nuovi tenta diverse soluzioni; sa spiegare come ha operato, motiva le scelte intraprese. Ricava informazioni mappe, diagrammi, tabelle, grafici in tot autonomia. Riferisce accuratamente ciò che fatto fornendo spiegazioni logiche.

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti				
Individua problemi e motiva le proprie scelte				
Ricava informazioni, da spiegazioni				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

Competenze personali interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale.

CAMPO DI ESPERIENZA: "IL SÉ E L'ALTRO" – "CORPO E MOVIMENTO" - TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- 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.

- Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.

- Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.

- Il bambino acquisisce la propria identità corporea e prende consapevolezza della diversità sessuale.
- Utilizza il linguaggio motorio e corporeo per esprimere i propri stati d'animo attraverso drammatizzazioni ed esperienze ritmico-musicali.
- Sperimenta le prime forme di movimento finalizzato.
- Comprende il valore delle regole e l'importanza di rispettarle e condividerle nelle varie occasioni di gioco-sport.
- Conosce le norme più elementari per la tutela della salute e della sicurezza.
- Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
	<i>Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</i>	Gioca nel piccolo gruppo come gregario; mostra incertezza dinanzi a situazioni nuove.	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri adattandosi ai cambiamenti.	Gioca in modo costruttivo anche nel grande gruppo, sa confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con gli altri.	Partecipa attivamente ai giochi di gruppo, è propositivo, si relaziona con sicurezza con compagni e adulti.

<p>Competenze personali interpersonali e interculturali</p>	<p><i>Sviluppare il senso dell'identità personale.</i></p> <p><i>Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti.</i></p> <p><i>È curioso ed osserva tutto ciò che lo circonda. Coglie le diversità culturali, si apre al confronto e rispetta le regole.</i></p>	<p>Mostra una bassa autostima e scarsa tollerabilità alle frustrazioni.</p> <p>Osserva l'ambiente che lo circonda e si relaziona con gli altri rispettando le prime regole del vivere sociale.</p> <p>Si orienta con difficoltà nella dimensione temporale e, solo se stimolato, si muove negli spazi a lui familiari</p>	<p>Mostra fiducia in se stesso e tollera le piccole frustrazioni.</p> <p>Esprime le proprie esperienze e le mette a confronto con quelle degli altri. Rispetta le regole di vita scolastica.</p> <p>Comincia a distinguere passato, presente e futuro e si muove liberamente negli spazi spiegando le azioni svolte.</p>	<p>Dimostra buona sicurezza di sé e una positiva autostima.</p> <p>Attento a ciò che lo circonda esprime le proprie emozioni e partecipa alle relazioni della vita scolastica.</p> <p>Possiede una buona organizzazione temporale e si muove con disinvoltura negli spazi circostanti.</p>	<p>Ha un'identità matura ed equilibrata.</p> <p>E' curioso ed osserva tutto ciò che lo circonda. Coglie le diversità culturali, si apre al confronto e rispetta le regole.</p> <p>Si orienta con sicurezza nella dimensione temporale e si muove con padronanza negli spazi a lui noti e in quelli meno noti.</p>
<p>Partecipazione costruttiva alla vita sociale.</p>	<p><i>Riconoscere i più importanti segni della propria cultura e del territorio</i></p> <p><i>Acquisire la propria identità corporea e prende consapevolezza della diversità di genere</i></p> <p>Rispettare e condivide il valore delle regole nelle varie occasioni di gioco-sport.</p>	<p>Sperimenta i primi elementi per la conoscenza dell'organizzazione della società.</p> <p>Riconosce le parti principali del corpo.</p> <p>Comprende e rispetta le regole nel gioco e nello sport quando è sollecitato dall'insegnante.</p>	<p>Conosce i segni essenziali degli ambienti culturali.</p> <p>Riconosce le parti principali del proprio corpo e di quello altrui.</p> <p>Conosce le regole del gioco e dello sport e le applica senza sollecitazione dell'insegnante.</p>	<p>Comprende e si orienta ad affrontare i temi del funzionamento della vita sociale.</p> <p>Riconosce le parti del corpo e individua le differenze tra i compagni di sezione.</p> <p>Conosce e applica le regole nel gioco e nello sport anche in situazioni nuove.</p>	<p>Affronta con sicurezza i temi del funzionamento della vita sociale.</p> <p>Riconosce il proprio corpo anche in relazione alla diversità di genere.</p> <p>Conosce e applica le regole ed è in grado di spiegarle agli altri.</p>

	Conoscere le norme più elementari per la tutela della salute e della sicurezza	Segue le indicazioni dell'adulto nel riconoscere alcune situazioni di pericolo ma non le mette in pratica.	Segue le indicazioni dell'adulto nell'affrontare situazioni di pericolo e talvolta le mette in pratica	Mette in atto comportamenti corretti in situazione di pericolo.	Mette in atto in maniera autonoma e consapevole comportamenti corretti in caso di pericolo.
--	--	--	--	---	---

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPO DI ESPERIENZA: "IL SÉ E L'ALTRO" – "CORPO E MOVIMENTO"- TUTTI

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sostiene le proprie ragioni con adulti e Bambini				
Sviluppa il senso d'identità Personale				
Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti				
Si orienta con autonomia negli spazi noti e nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro				
Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio				
Acquisisce la propria identità corporea e prende consapevolezza della diversità di genere.				
Rispetta e condivide il valore delle regole nelle varie occasioni di gioco-sport.				

**Conosce le norme più elementari
per la tutela della salute e della
sicurezza**

--

--

--

--

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Capacità di tradurre le idee in azione con creatività, innovazione, assunzione di rischi, pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi.

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Prende iniziative di gioco e di lavoro.
- Collabora e partecipa alle attività collettive.
- Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni.
- Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.
- Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità.
- Ipotizza 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.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
Capacità di tradurre le idee in azione con creatività, innovazione	<i>Collaborare e partecipare alle attività collettive</i> <i>Prendere iniziative di gioco e di lavoro.</i> <i>Prendere decisioni relative a giochi o a compiti.</i>	Esegue consegne semplici impartite dagli adulti, imitando il lavoro o il gioco dei compagni. Aspetta che l'adulto intervenga in aiuto per portare a termine una consegna. Si associa alle proposte di gioco e di lavoro degli altri.	Esegue le consegne affidate dall'adulto e porta a termine i compiti con cura. Chiede se non ha capito in modo da poter procedere speditamente nel lavoro. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.	Esegue compiti complessi e li porta a termine con precisione ed autonomia. Assume compiti in sezione e li porta a termine. Formula proposte di gioco e di lavoro e, se richiesto, sa impartire semplici istruzioni.	Esegue consegne complesse e le porta a termine in autonomia e fornendo un aiuto agli altri bambini. Prende l'iniziativa e assume compiti nel lavoro. Formula proposte di gioco e di lavoro, fornisce, autonomamente, agli altri le istruzioni e li guida per portare a termine il gioco o il lavoro.

<p>Pianificare e gestire progetti per raggiungere obiettivi</p>	<p><i>Individuare semplici soluzioni a problemi di esperienza.</i></p> <p><i>Esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.</i></p>	<p>Di fronte ad una procedura nuova o ad un problema mai affrontato, aspetta l'intervento degli altri. Nelle attività di gruppo, aspetta l'intervento altrui.</p> <p>Si adegua all'opinione degli altri compagni.</p>	<p>Di fronte ad una procedura nuova o ad un problema mai affrontato, propone soluzioni note. Nelle attività di gruppo, propone la sua attività solo a determinati compagni.</p> <p>Espone la propria opinione soltanto ai compagni con cui è affiatato.</p>	<p>Di fronte ad una procedura nuova o ad un problema mai affrontato, propone soluzioni note e ne tenta di nuove, qualora le prime falliscano. Nelle attività di gruppo, prende l'iniziativa e propone soluzioni.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Dinanzi ad una procedura nuova tenta diverse soluzioni; sa spiegare come ha operato, motiva le scelte intraprese. Nelle attività di gruppo, prende l'iniziativa, propone soluzioni ed aiuta i compagni in difficoltà.</p> <p>Sostiene la propria opinione con varie argomentazioni e valuta argomentando quella degli altri compagni.</p>
--	---	---	---	---	--

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Collabora e partecipa alle attività collettive.				
Prende iniziative di gioco e di Lavoro.				
Prende decisioni relative a giochi o a compiti.				
Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza.				
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.				

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Comprende: espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni in un'ampia varietà di mezzi di comunicazione, compresi la musica, le arti dello spettacolo, la letteratura e le arti visive.

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI- IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

IMMAGINI, SUONI E PAROLE

- 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.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Rispetta le regole nel gioco e nel movimento, individua pericoli e rischi e li sa evitare.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

CRITERI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	LIVELLO INIZIALE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
IMMAGINI, SUONI E COLORI	<i>Utilizzare materiali, strumenti, tecniche espressive e creative.</i>	Il bambino utilizza il materiale a disposizione per realizzare un manufatto, e porta a termine la consegna guidato dall'insegnante.	Il bambino utilizza il materiale a disposizione per realizzare un manufatto, e porta a termine la consegna in modo autonomo.	Il bambino utilizza il materiale a disposizione per realizzare un manufatto con accuratezza e porta a termine la consegna autonomamente.	Il bambino utilizza il materiale a disposizione per realizzare un manufatto con accuratezza e in modo creativo e personale. Porta a termine la

<p>Espressione creativa di idee, esperienze ed emozioni attraverso vari mezzi di comunicazione: musica, arti dello spettacolo, letteratura e arti visive</p>	<p><i>Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.</i></p> <p><i>Sperimentare e combinare elementi musicali di base.</i></p> <p><i>Riconoscere il proprio corpo e le sue diverse parti e rappresentarlo graficamente</i></p> <p><i>Maturare condotte che consentono una buona</i></p>	<p>Esegue disegni con finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio rispettando il contorno e in maniera autonoma.</p> <p>Segue spettacoli di vario tipo con interesse e curiosità.</p> <p>Ascolta con piacere brani musicali, riproduce suoni e rumori dell'ambiente, produce semplici ritmi con piccoli strumenti.</p> <p>Disegna la figura umana nelle sue parti essenziali in modo autonomo.</p> <p>Mette in atto le principali pratiche igieniche, si veste</p>	<p>Esegue disegni con finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio rispettando il contorno e in maniera autonoma.</p> <p>Segue spettacoli di vario tipo con interesse e curiosità.</p> <p>Ascolta con piacere brani musicali, riproduce suoni e rumori dell'ambiente, produce semplici ritmi con piccoli strumenti.</p> <p>Disegna la figura umana nelle sue parti essenziali in modo autonomo.</p> <p>Mette in atto le principali pratiche igieniche, si veste e si</p>	<p>Si esprime in modo creativo attraverso il disegno e le attività grafiche. Colora aree estese di foglio e figure più piccole rispettando i contorni.</p> <p>Segue spettacoli di vario tipo con curiosità e interesse. Esprime giudizi e commenta con l'aiuto di domande-stimolo.</p> <p>Ascolta con piacere e interesse brani musicali, riproduce suoni rumori dell'ambiente e produce ritmi con piccoli strumenti in modo spontaneo e creativo.</p> <p>Disegna la figura umana nelle sue parti essenziali e nei dettagli.</p> <p>Mette in atto le principali pratiche igieniche, si veste, si</p>	<p>consegna autonomamente nei tempi prestabiliti dall'insegnante.</p> <p>Si esprime in modo creativo attraverso il disegno e le attività grafiche con intenzionalità e in modo creativo e particolareggiato. Colora con precisione e accuratezza.</p> <p>Segue e comprende spettacoli di vario tipo con curiosità e interesse, manifestandone l'apprezzamento. Commenta ed esprime le proprie valutazioni personali.</p> <p>Ascolta con piacere e interesse brani musicali, riproduce suoni rumori dell'ambiente e produce ritmi con piccoli strumenti in modo spontaneo e creativo, combina elementi musicali di base.</p> <p>Disegna la figura umana in modo corretto e particolareggiato</p> <p>Conosce le norme e le pratiche igieniche e le mette</p>
---	--	---	--	--	--

<p><u>CORPO E MOVIMENTO</u></p>	<p><i>autonomia nella gestione della giornata a scuola.</i></p> <p><i>Sperimentare schemi posturali e motori e applicarli nei giochi individuali e di gruppo.</i></p> <p><i>Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio e interagire con gli altri nei giochi di movimento.</i></p>	<p>e si sveste con l'assistenza di un adulto. Si alimenta con l'aiuto fisico dell'adulto.</p> <p>Esegue alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante.</p> <p>Partecipa a semplici giochi motori in coppia o piccolo gruppo seguendo le indicazioni dell'insegnante.</p>	<p>sveste e si alimenta guidato da suggerimenti verbali dell'adulto.</p> <p>Esegue schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio seguendo le indicazioni verbali dell'insegnante.</p> <p>Partecipa a semplici giochi motori in coppia o piccolo gruppo coordinando i propri movimenti con quelli dei compagni.</p>	<p>sveste e si alimenta in modo autonomo.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio in maniera autonoma.</p> <p>Partecipa a giochi motori in grande gruppo con la guida dell'insegnante.</p>	<p>in atto con autonomia e sicurezza. Si veste, si sveste da solo, sa utilizzare bottoni e cerniere. Si alimenta in modo composto ed autonomo.</p> <p>Svolge con piacere attività che richiedono movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi, ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Partecipa a giochi motori in grande gruppo coordinando i propri movimenti con quelli dei compagni in modo autonomo, supportando i bambini in difficoltà.</p>
--	---	---	--	---	---

TABELLA RUBRICA DI VALUTAZIONE

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI- IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDO DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE	LIVELLO INIZIALE D	LIVELLO BASE C	LIVELLO INTERMEDIO B	LIVELLO AVANZATO A
Utilizza materiali, strumenti, tecniche espressive e creative				
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo				
Sperimenta e combina elementi musicali di base				
Riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti e lo rappresenta graficamente				
Matura condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola				
Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo				
Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio e interagisce con gli altri nei giochi di movimento				

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA 3 ANNI

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO Identità/socializzazione	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Ha superato il distacco dalla famiglia.						
Accetta l'ambiente scolastico e i suoi ritmi.						
Riconosce alcune importanti emozioni con crescente riconoscimento e gestione delle stesse.						
Riconosce le fondamentali regole di vita comunitaria.						
Riconosce le figure adulte di riferimento ed instaura con esse buoni rapporti di comunicazione.						
Stabilisce relazioni positive con i compagni (collaborazione e rispetto).						
Partecipa alle attività proposte.						
Porta a termine l'attività.						
Riordina giochi e materiale al termine dell'attività.						
Riconosce i propri bisogni.						
Chiede aiuto in caso di difficoltà.						
Ascolta, interviene e pone domande.						

IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Percepisce, riconosce, denomina le parti del corpo su di sé, sugli altri e su una immagine.						
Conosce e rappresenta graficamente lo schema corporeo (con almeno 3 elementi).						
Si muove con disinvoltura negli spazi che gli sono familiari.						
È coordinato nei movimenti e riconosce il proprio spazio di azione e quello degli altri.						
Esegue semplici sequenze motorie su richiesta e/o su imitazione.						
Adotta corretti comportamenti igienici e alimentari						
Possiede una buona motricità fine: modellare il pongo... ritagliare, aprire una bottiglia...						

IMMAGINI SUONI COLORI Gestualità-arte musica	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Conosce, sperimenta e gioca con materiali diversi. Disegna con ricchezza di particolari.						
Mostra interesse per l'ascolto della musica.						
Produce suoni e rumori con materiali vari.						
Riconosce e discrimina i colori fondamentali.						
Formula piani di azione e sceglie materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare.						
Esprime emozioni attraverso i vari linguaggi espressivi.						

I DISCORSI E LE PAROLE Linguistico-espressivo	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Pronuncia correttamente tutti i fonemi.						
Ascolta il docente e i compagni che parlano.						
Interagisce verbalmente con docenti e compagni, rispettando i principi di turnazione nella conversazione.						
Ascolta e memorizza filastrocche.						
Struttura in modo chiaro semplici frasi.						
Risponde a semplici domande e comprende brevi consegne.						
Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le immagini.						

LA CONOSCENZA DELMONDO Matematico/scientifico	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Riconosce dimensioni relative ad oggetti.						
Ordina e classifica in base a criteri (colore, forma, dimensione).						
Individua, riconosce e verbalizza posizioni, usando termini appropriati: dentro-fuori, aperto-chiuso, vicino-lontano, in alto – in basso, davanti-dietro.						
Conta in senso progressivo fino a 10.						
DISTINGUE IL GIORNO DALLA NOTTE.						
Coglie le trasformazioni dovute al tempo che passa.						
IDENTIFICA LE CONDIZIONI METEO.						
Mostra interesse e partecipa ad attività inerenti la scoperta dell'ambiente.						
Percepisce e riconosce le prime forme geometriche: cerchio equadrato.						

LEGENDA:

SI: L'alunno riesce autonomamente a svolgere il compito.

NO: L'alunno nonostante il sostegno dell'insegnante non riesce a svolgere adeguatamente il compito.

IN PARTE: L'alunno svolge il compito solo con l'aiuto dell'insegnante.

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA 4 ANNI

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO Identità/socializzazione	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
È autonomo nelle attività di routine.						
Si relaziona con gli adulti e con i compagni.						
Si relaziona anche con compagni non abituali.						
Partecipa ad attività e giochi in modo attivo e collaborativo.						
Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole.						
È autonomo nell'esecuzione di un lavoro individuale.						
Si impegna e porta a termine un'attività.						
Riordina e rispetta il materiale.						
Riconosce ed esprime i propri bisogni e i propri sentimenti.						
Chiede aiuto in caso di difficoltà.						
Si prende cura di se stesso in modo autonomo						

(mangiare, andare in bagno, vestirsi).						
Si muove autonomamente negli spazi e nei tempi della scuola.						
Sperimenta soluzioni positive nella gestione del conflitto.						

IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Riconosce e nomina le principali parti del corpo.						
Rappresenta graficamente il proprio corpo e quello dei/delle compagni/e in modo adeguato all'età.						
Conosce gli organi di senso e discrimina le percezioni.						
Dimostra sicurezza nelle proprie capacità motorie.						
Esegue semplici percorsi motori.						
Controlla adeguatamente la motricità fine.						
Si esprime e comunica attraverso i diversi linguaggi corporei.						
Rispetta le norme igienico-sanitarie.						
Riconosce e riordina le proprie cose.						
Collabora al riordino dell'ambiente scolastico.						

IMMAGINI SUONI COLORI Gestualità-arte musica	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Sperimenta tecniche e materiali diversi.						
Riproduce forme e colori dell'ambiente.						
Interpreta filastrocche e canzoni.						
Esplora, conosce, riproduce la realtà motoria.						
Disegna spontaneamente e su consegna.						
Conosce e discrimina i colori secondari.						
Adopera i colori in modo creativo.						
Esprime emozioni attraverso i vari linguaggi espressivi.						

I DISCORSI E LE PAROLE Linguistico-espressivo	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Comprende parole e discorsi.						
Interagisce verbalmente con gli adulti di riferimento e con i compagni/e con frasi strutturate.						
Partecipa attivamente a una conversazione comprendendo i contenuti e rispettando i principi di turnazione.						
Verbalizza esperienze vissute.						
Ascolta e comprende brevi racconti.						
Rielabora una storia narrata, attraverso diversi linguaggi, rispettandone la sequenza temporale.						
Memorizza rime, poesie e filastrocche.						

LA CONOSCENZA DEL MONDO Matematico/scientifico	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Coglie i cambiamenti del proprio corpo e dell'ambiente circostante.						
Adotta comportamenti di rispetto dell'ambiente.						
Conosce le principali caratteristiche delle quattro stagioni.						
Percepisce i ritmi della giornata.						
Coglie la ciclicità della settimana.						
Riconosce le condizioni meteo.						
Riordina immagini in sequenza temporale e/o secondo criteri di causa/effetto.						
Discrimina le quantità (uno-nessuno, tanti-pochi).						
Discrimina correttamente le relazioni spaziali e temporali: uguale-diverso, corto-lungo, aperto-chiuso, grande-piccolo, alto-basso, più-meno, fuori-dentro, sopra-sotto, prima-dopo, vicino-lontano.						
Ordina e raggruppa oggetti secondo criteri diversi.						
Confronta e valuta quantità per favorire l'acquisizione del concetto di numero						
Riconosce e denomina le forme geometriche semplici (cerchio, quadrato e triangolo).						

Esegue tracciati orizzontali-verticali-curvilinei-spiraliformi.						
---	--	--	--	--	--	--

LEGENDA:

SI: L'alunno riesce autonomamente a svolgere il compito.

NO: L'alunno nonostante il sostegno dell'insegnante non riesce a svolgere adeguatamente il compito.

IN PARTE: L'alunno svolge il compito solo con l'aiuto dell'insegnante.

GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA 5 ANNI

Anno Scolastico _____/_____

COGNOME _____

NOME _____

Sez. _____

DATA _____

CAMPI DI ESPERIENZA

IL SÉ E L'ALTRO Identità/socializzazione	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
È ben inserito nel gruppo						
Coopera con altri.						
Conosce e rispetta le regole del contesto scolastico.						
È autonomo nelle attività di routine.						
È autonomo nell'esecuzione del lavoro individuale.						
Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni.						
Si impegna in ogni attività portandola a termine.						
Ha fiducia in se stesso e nelle proprie capacità.						
Affronta con sicurezza nuove esperienze.						
Ha rispetto dello spazio e delle cose altrui.						
Riconosce e condivide i propri stati emotivi.						
Reagisce in modo adeguato ai richiami e alle frustrazioni.						
È consapevole della propria identità e storia personale.						

IL CORPO E IL MOVIMENTO Motricità	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Riconosce le parti del corpo su se stesso e sugli altri.						
Rappresenta graficamente la figura umana con almeno 6 elementi.						
Manifesta una corretta lateralizzazione.						
Controlla la motricità globale.						
Coordina i movimenti fini della mano.						
Esegue e riproduce graficamente percorsi motori.						
Rispetta norme igienico-sanitarie ed alimentari.						
È in grado di mimare con il corpo semplici storie.						
Riconosce e imita posizioni						
Si orienta nello spazio grafico.						
Esegue e riproduce graficamente percorsi motori.						
Esplora l'ambiente utilizzando i vari canali sensoriali.						

IMMAGINI SUONI COLORI Gestualità-arte musica	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Comunica ed esprime emozioni con linguaggi del corpo: la voce, il gesto, la drammatizzazione.						
Scopre, riconosce e fruisce dei suoni presenti nell'ambiente.						
Associa il movimento al ritmo e alla musica.						
Ascolta brani musicali.						
Esplora con la voce e con il corpo le proprie possibilità sonore espressive.						
Consolida l'uso di mezzi e tecniche espressive, manipolative e pittoriche.						
Si racconta attraverso il disegno						
Disegna spontaneamente e su consegna.						
Rappresenta la realtà utilizzando correttamente i colori.						
Assume ruoli nel gioco spontaneo.						

I DISCORSI E LE PAROLE Linguistico-espressivo	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Rispetta il ritmo della conversazione.						
Utilizza un linguaggio verbale appropriato in diverse situazioni comunicative.						
Verbalizza adeguatamente bisogni, emozioni e stati d'animo.						
Ascolta e comprende testi narrati.						
Rielabora narrazioni, storie...						
Risponde adeguatamente alle domande.						
Formula ipotesi e previsioni sul finale di una storia.						
Esplora con interesse libri illustrati.						
Associa il simbolo grafico al suono (lettera).						
Trascrive lettere e parole.						
Riconosce il proprio nome scritto.						
Sperimenta l'utilizzo di parole straniere.						

LA CONOSCENZA DELMONDO Matematico/scientifico	INTERMEDIA			FINALE		
	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE
Riproduce vari tipi di linea (verticale, orizzontale, obliqua).						
Classifica gli oggetti in base ai criteri di colore, forma e dimensione.						
Esegue la seriazione di oggetti e immagini per grandezza, lunghezza, altezza e larghezza.						
Identifica, nomina e riproduce il cerchio, il quadrato, il triangolo e il rettangolo.						
Utilizza correttamente i concetti topologici: piccolo-medio- grande, leggero-pesante, lungo-corto.						
Usa in modo corretto i comparativi: maggiore, minore o uguale.						
Ha interiorizzato le caratteristiche sulle quattro stagioni.						
Conosce e denomina i giorni della settimana e i mesi dell'anno.						
Riferire eventi rispetto a: prima- adesso-dopo/ ieri- oggi- domani.						
Riconoscere la simbologia numerica.						
Associare il numero alla quantità.						
Conta in sequenza fino a 10.						

Disporre in successione cronologica 4 o più scene di un racconto.						
Comprendere e riordinare le sequenze temporali.						
Operare con quantità e numeri (contare, aggiungere e togliere).						
Scoprire e sperimentare funzioni e uso delle nuove tecnologie multimediali.						

LEGENDA:

SI: L'alunno riesce autonomamente a svolgere il compito.

NO: L'alunno nonostante il sostegno dell'insegnante non riesce a svolgere adeguatamente il compito.

IN PARTE: L'alunno svolge il compito solo con l'aiuto dell'insegnante.