

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA			
DIMENSIONE DEL PROFILO: 1. Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO I discorsi e le parole COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE			
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; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro, scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconti e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire 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.			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Si esprime attraverso cenni , parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste “qui e ora”; nomina oggetti noti. Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell’insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate: prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi; recarsi in un posto noto e vicino, ecc. Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l’interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. Ascolta narrazioni o letture dell’adulto e individua l’argomento generale del testo su domande stimolo dell’insegnante, così come alcune essenziali informazioni esplicite; pone domande sul racconto e sui personaggi. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.	Si esprime con frasi brevi e semplici , ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell’insegnante. Esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Sa illustrare un breve racconto in sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. A partire dalle sequenze, ricostruisce per sommi capi il racconto. Distingue i simboli delle lettere dai numeri. Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce la parola	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; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro, scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati. Ascolta e comprende narrazioni, racconti e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e definire 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.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE			
DIMENSIONE DEL PROFILO: 2. È in grado di esprimersi a livello elementare in lingua inglese e di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO I discorsi e le parole COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE			
<p>Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate per nominare elementi del proprio corpo, del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate, informazioni di routine.</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Recita semplici e brevi filastrocche; canta canzoncine imparate a memoria.</p>			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante	<p>Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.</p> <p>Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria</p> <p>Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.</p>	<p>Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.</p> <p>Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative imparate a memoria per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc.</p> <p>Riproduce filastrocche e canzoncine. Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato</p>	<p>Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.</p> <p>Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate per nominare elementi del proprio corpo, del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.</p> <p>Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate, informazioni di routine.</p> <p>Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.</p> <p>Recita semplici e brevi filastrocche; canta canzoncine imparate a memoria.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA E TECNOLOGIA			
DIMENSIONE DEL PROFILO: 3. <i>Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.</i>		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO La conoscenza del mondo COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE COMPETENZA MATEMATICA			
<p>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 non convenzionali. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, sopra/sotto ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Ordina oggetti in base a macrocaratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni.</p>	<p>Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cechi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...)</p>	<p>Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli..). Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze. Utilizza correttamente i quantificatori uno, molti, pochi, nessuno. Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.</p>	<p>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 non convenzionali. Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri, sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezza, pesi e altre quantità. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, sopra/sotto ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p>

EVIDENZE COMPETENZA SCIENTIFICA

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

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.) Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...).</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p>	<p>Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.</p> <p>Rappresenta graficamente fenomeni atmosferici servendosi di simboli convenzionali</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali.)</p>	<p>Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura</p> <p>Rappresenta graficamente differenze e trasformazioni, mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti (una persona anziana, un bambino, un cucciolo, un oggetto vecchio e rovinato, ecc.)</p> <p>Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali</p>	<p>Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti.</p>

EVIDENZE COMPETENZA TECNOLOGICA

Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Conosce strumenti tecnologici presenti a scuola.	Conosce e nomina strumenti tecnologici presenti a scuola.	Conosce strumenti tecnologici presenti a scuola e sa indicarne le funzioni.	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			
DIMENSIONI DEL PROFILO: 5. Si orienta nello spazio e nel tempo; osserva, descrive e attribuisce significato ad ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche.		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO La conoscenza del mondo COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE			
<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, sopra/sotto ecc.; segue correttamente un percorso nello spazio fisico sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro: colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana; riferisce correttamente eventi del passato recente; dice cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>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.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte, esprimendo anche proprie valutazioni.</p>			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.);</p> <p>Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.</p> <p>Ascolta brani musicali noti.</p> <p>Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.</p>	<p>Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente.</p> <p>Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante.</p> <p>Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.</p> <p>Colloca gli oggetti negli spazi corretti.</p> <p>Riproduce ritmi sonori e grafici.</p> <p>Ascolta brani musicali noti.</p> <p>Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi.</p>	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, sopra/sotto ecc</p> <p>Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente.</p> <p>Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali.</p> <p>Evoca fatti ed esperienze del proprio recente passato ordinandoli con sufficiente coerenza</p> <p>Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti.</p> <p>Esegue ritmi sonori e li riproduce graficamente.</p> <p>Ascolta brani musicali con attenzione.</p> <p>Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire.</p>	<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, destra/sinistra, sopra/sotto ecc.; segue correttamente un percorso nello spazio fisico sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro: colloca le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana; riferisce correttamente eventi del passato recente; dice cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>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.</p> <p>Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, oggetti</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo; sviluppa interesse per l'ascolto della musica e la fruizione di opere d'arte, esprimendo anche proprie valutazioni.</p>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

DIMENSIONE DEL PROFILO: 8. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono congeniali.		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO Immagini suoni colori Il corpo e il movimento COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE			
<p>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. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo; 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 ed altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, 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 suoni percepiti e riprodurli.</p>			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. Colora su aree estese di foglio. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.</p>	<p>Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. Segue semplici ritmi attraverso il movimento Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grossomotorie; sommariamente nella manualità fine. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori: matite, pennarelli, colori a dita, tempere... su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti. Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine.</p>	<p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. Si muove seguendo accuratamente ritmi. Controlla la coordinazione oculomanuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, puntinare, colorare ...). Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo. Usa diverse tecniche coloristiche. Partecipa con interesse al gioco simbolico portando contributi personali. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.</p>	<p>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. Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo; 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 ed altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo, 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 suoni percepiti e riprodurli.</p>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE			
DIMENSIONE DEL PROFILO: 7. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco.		CAMPI DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO Il sé e l'altro COINVOLTI Tutti	
EVIDENZE			
<p>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 e del vivere insieme. 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>			
LIVELLI DI PADRONANZA			
INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Pone domande su di sé, sulla propria storia. Partecipa alle conversazioni in piccolo gruppo e solo se interessato. Conosce alcune regole del vivere insieme.</p>	<p>Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli. Partecipa alle conversazioni ascoltando i contributi degli altri. Riconosce alcuni diritti e doveri di bambino nel contesto della famiglia e della scuola.</p>	<p>Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi. Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Partecipa alle conversazioni intervenendo e ascoltando i contributi degli altri. È consapevole dei propri diritti e dei propri doveri di bambino nel contesto della famiglia e della scuola.</p>	<p>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 e del vivere insieme. 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>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **COMPETENZA DIGITALE**

“La competenza digitale è ritenuta dall’Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d’oggi. L’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Si ritrovano abilità e conoscenze che fanno capo alla competenza digitale in tutte le discipline e tutte concorrono a costruirla. Competenza digitale significa padroneggiare certamente le abilità e le tecniche di utilizzo delle nuove tecnologie, ma soprattutto utilizzarle con “autonomia e responsabilità” nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli. In questo senso, tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione.”

DIMENSIONE DEL PROFILO:

4. Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

Tutti

EVIDENZE

Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell’insegnante, utilizza il computer per attività e giochi didattici e per elaborazioni grafiche.
Utilizza la tastiera alfabetica e numerica per riconoscere lettere e numeri; usa con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle.
Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Assiste a rappresentazioni multimediali Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer da parte di compagni più grandi.	Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell’insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini presentate dall’insegnante.	Con precise istruzioni dell’insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.	Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell’insegnante, utilizza il computer per attività e giochi didattici e per elaborazioni grafiche. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica per riconoscere lettere e numeri; usa con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file, cartelle. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

<p>COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: IMPARARE A IMPARARE</p> <p><i>“Imparare a imparare è una competenza metodologica e metacognitiva fondamentale per potere acquisire, organizzare e recuperare l'apprendimento. Va perseguita con sistematicità e intenzionalità fin dai primi anni di scuola, affinché le abilità che vi sono coinvolte possano essere padroneggiate dagli alunni in autonomia nell'adolescenza. Anche per questa competenza, l'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Infatti le strategie dell'Imparare a imparare debbono essere impiegate in tutte le azioni e le procedure d'apprendimento, in tutte le discipline. Tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti nella sua costruzione; il possederla non solo contribuisce al successo nell'apprendimento, ma anche al senso di fiducia, autostima e autoefficacia degli allievi”.</i></p>			
<p>DIMENSIONE DEL PROFILO:</p> <p>6) Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare ed organizzare nuove informazioni</p>		<p>CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI</p> <p>Tutti</p>	
<p>EVIDENZE</p>			
<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>			
<p>LIVELLI DI PADRONANZA</p>			
<p>INIZIALE</p>	<p>BASE</p>	<p>INTERMEDIO</p>	<p>AVANZATO</p>
<p>Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo).</p> <p>Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.</p> <p>Applica la risposta suggerita.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.</p>	<p>Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.</p> <p>Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni.</p> <p>Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.</p>	<p>Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p> <p>Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <p>Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.</p>	<p>Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.</p> <p>Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.</p> <p>Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p> <p>Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.</p>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: **SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA**

“Lo Spirito di iniziativa e intraprendenza è la competenza su cui si fonda la capacità di intervenire e modificare consapevolmente la realtà. Ne fanno parte abilità come il sapere individuare e risolvere problemi, valutare opzioni diverse, rischi e opportunità, prendere decisioni, agire in modo flessibile e creativo, pianificare e progettare. Anche in questo caso, l’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Anche questa competenza si persegue in tutte le discipline, proponendo agli alunni lavori in cui vi siano situazioni da gestire e problemi da risolvere, scelte da operare e azioni da pianificare. E’ una delle competenze maggiormente coinvolte nelle attività di orientamento. E’ anch’essa fondamentale per lo sviluppo dell’autoefficacia e della capacità di agire in modo consapevole e autonomo.”.

DIMENSIONE DEL PROFILO:

9. Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E’ in grado di realizzare semplici progetti.

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

Tutti

EVIDENZE

Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro.
Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.
In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione.
Descrive semplici fasi di gioco o di lavoro in cui è impegnato.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Esegue compiti impartiti dall’adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue le consegne impartite dall’adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Conosce i ruoli all’interno della famiglia e nella classe. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni. Con le indicazioni dell’insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti. Opera scelte tra due alternative, motivandole. Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.</p>	<p>Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco o di lavoro. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni. In presenza di un problema, formula semplici ipotesi di soluzione. Descrive semplici fasi di gioco o di lavoro in cui è impegnato.</p>

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

“Le competenze sociali e civiche sono quelle su cui si fonda la capacità di una corretta e proficua convivenza. E’ forse la competenza più rilevante, senza la quale nessun altra può ritenersi costruita. Ne fanno parte, infatti, le dimensioni fondamentali di cui si sostanzia la competenza, ovvero l’autonomia e la responsabilità; implica abilità come il sapere lavorare in gruppo, il cooperare, il prestare aiuto, sostenere chi è in difficoltà, riconoscere e accettare le differenze. Anche in questo caso, l’approccio per discipline scelto dalle Indicazioni non consente di declinarla con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave nelle quali trovano riferimento le discipline formalizzate. Le competenze sociali e civiche si costruiscono attraverso la predisposizione di un clima scolastico equilibrato e cooperativo, attraverso la lettura critica dei fenomeni sociali nell’ambiente di vita e in quello più allargato; attraverso un’azione diretta di educazione alla solidarietà, all’empatia, alla responsabilità e proponendo esperienze significative che consentano agli alunni di lavorare esercitando in prima persona la cooperazione, l’autonomia e la responsabilità”.

DIMENSIONI DEL PROFILO:

10. Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

EVIDENZE

Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco e di lavoro.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Esegue compiti impartiti dall’insegnante. Imita il lavoro o il gioco dei compagni.</p>	<p>Esegue consegne impartite dall’adulto e porta a termine compiti affidatigli. Partecipa alle attività di gioco e di lavoro apportando contributi utili. Spiega con frasi semplici le proprie intenzioni.</p>	<p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli, con precisione e cura. Assume spontaneamente iniziative di gioco e di lavoro. Sostiene le proprie opinioni con semplici argomentazioni.</p>	<p>Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Porta a termine i compiti assegnati; assume iniziative spontanee di gioco e di lavoro.</p>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

DIMENSIONE: 11. *Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.*

EVIDENZE

Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.

Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.

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.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o in piccolo gruppo, comunicando mediante azioni o frasi. Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui facendo riferimento alle indicazioni dell'insegnante.</p>	<p>Gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi. Partecipa alle attività collettive in condizioni di interesse. Rispetta le proprie cose e quelle degli altri, accettando le osservazioni dell'adulto. Di fronte a comportamenti non corretti si impegna a modificarli.</p>	<p>Partecipa attivamente al gioco simbolico; Partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che lo riguardano. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà, su sollecitazione dell'insegnante. Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi le responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti.</p>	<p>Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà. 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.</p>

Infanzia Rubriche valutative generali Comp. europee

DIMENSIONE: 12. *Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.*

EVIDENZE

Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.

Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.

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.

LIVELLI DI PADRONANZA

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o dai compagni. Assume comportamenti corretti nel rispetto dell'ambiente.</p>	<p>Si tiene pulito; osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti. interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. Individua e assume alcuni comportamenti corretti nel rispetto dell'ambiente.</p>	<p>Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni. Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli. Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto e ai compagni e le evita. Assume comportamenti corretti nel rispetto dell'ambiente. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro.</p>	<p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto. Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi. 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.</p>