



Scuola dell'infanzia paritaria
«San Giuseppe» - FG1A08000B
71121 Foggia via C. Marchesi, 48
tel. 0881-743467 fax 0881-719330
g.vignozzi@ertificatovirgilio.it
istitutosangiuseppefg@pec.it
www.scuolasangiuseppefoggia.it

PTOF 2019/22

RUBRICHE DI VALUTAZIONE

DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Sommario	
	Pag.
DESCRITTORI DI VALUTAZIONE	3
COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE	5
COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO	7
COMPETENZA DIGITALE CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	9
IMPARARE AD IMPARARE, CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	10
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO E TUTTI	12
SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI	14
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI	16
GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO	18

STRUMENTI DELLA VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA

Il Collegio dei Docenti adotta le seguenti griglie per la formulazione del giudizio sull'apprendimento e sul comportamento. La verifica si attua mediante: rubriche valutative, osservazioni sistematiche, schede, giochi motori, grafici, attività manuali.

DESCRITTORI DI VALUTAZIONE DEI CAMPI DI ESPERIENZA SCUOLA DELL'INFANZIA

IL SÉ E L'ALTRO	IL CORPO E IL MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI E COLORI	I DISCORSI E LE PAROLE	CONOSCENZA DEL MONDO	LIV
Il bambino ha instaurato rapporti positivi con i pari e con gli adulti, partecipa e collabora alle attività di gruppo, rispetta le regole riconoscendo e dando valore ad identità differenti dalle sue.	Il bambino riconosce la globalità del corpo e le parti che lo compongono. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi, orientandosi nello spazio e riconoscendo la propria lateralità.	Il bambino si esprime con produzioni grafico-pittoriche e usa appropriatamente diverse tecniche e materiali. Produce suoni, canti e ritmi con il corpo e con semplici strumenti.	Il bambino si esprime con chiarezza e usa la lingua madre con ricchezza di lessico e creatività. Riconosce e riproduce segni grafici e simbolici. Ascolta, comprende e rappresenta brevi storie.	Il bambino ha sviluppato buone capacità di ordinamento, raggruppamento, classificazione secondo criteri, identifica qualità e proprietà. Usa i numeri e conta entro la decina.	A
Il bambino interagisce con i pari e con gli adulti, riconosce e rispetta le regole.	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo e interagisce con gli altri nei giochi di movimento, inclusione e integrazione.	Il bambino ha interiorizzato i primi alfabeti musicali, utilizzando simboli per codificare i suoni. Usa tecniche diverse nelle varie attività in modo spontaneo e guidato.	Il bambino si esprime con un linguaggio corretto, si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione. Ascolta e comprende brevi storie.	Il bambino sa discriminare, abbinare e raggruppare oggetti. Conosce i concetti spazio-temporali e si orienta sulla base di indicazioni. Riconosce i numeri e li associa alla quantità.	B
Il bambino sviluppa il senso dell'identità personale, ma non ha ancora raggiunto la piena accettazione delle regole e nei rapporti interpersonali incontra qualche difficoltà.	Il bambino percepisce e riconosce il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità	Il bambino utilizza, se guidato, materiali, strumenti e tecniche espressive ed ha interiorizzato i primi alfabeti musicali.	Il bambino esprime con un linguaggio semplice bisogni, sentimenti e pensieri. Ascolta brevi storie e le ripete se motivato.	Il bambino conosce e discrimina la successione delle azioni, raggruppa ed ordina oggetti e materiali con diversi criteri. Riconosce i numeri ma li associa alla quantità solo se opportunamente guidato.	C
Il bambino ha difficoltà a relazionarsi pienamente con il gruppo, preferendo il rapporto individuale.	Il bambino osserva il proprio corpo e lo usa come strumento di socializzazione.	Il bambino riconosce i colori, usa le tecniche di base, se guidato. Riconosce i primi alfabeti musicali.	Il bambino si esprime con un linguaggio elementare e poco articolato, e con lessico essenziale. Ha tempi di attenzione e di ascolto ancora brevi.	Il bambino descrive i fenomeni osservati ma evidenzia ancora difficoltà nel raggruppare ed ordinare oggetti. Riconosce i numeri solo se guidato.	D

DESCRITTORI DI VALUTAZIONE BAMBINI DI 5 ANNI

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

COMPETENZA EUROPEA: COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA		
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 		
LIV	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRIPTORI DELLE COMPETENZE
A	L'alunno sa ascoltare e comprende narrazioni, racconta e inventa storie con fantasia, divide una narrazione nelle giuste sequenze con ricchezza di particolari e ne ricostruisce correttamente l'ordine temporale. Esprime e comunica agli altri emozioni ed esperienze vissute, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in modo chiaro. Sa usare la lingua italiana con proprietà, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	- Utilizza vocaboli nuovi relativi ad esperienze vissute utilizzando frasi complesse di senso compiuto, con una pronuncia corretta e scorrevole. - Comunica esperienze, esprime le proprie idee, stati d'animo, pareri, inventa storie, riordina una storia in sequenza
B	L'alunno ascolta e comprende narrazioni, ripete l'argomento principale; riconosce le sequenze principali e ne ricostruisce l'ordine temporale. Racconta esperienze e vissuti, esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo comprensibile. Si esprime e comunica con frasi brevi e semplici, arricchisce il proprio lessico, comprende parole e discorsi.	- Ascolta, comprende e completa e inventa testi narrativi, comprende consegne sempre più complesse, memorizza poesie e filastrocche, comprende i collegamenti di eventi
C	L'alunno ascolta narrazioni, le rielabora e riesce a riordinarle in due sequenze principali. Se stimolato dall'insegnante racconta i propri vissuti, esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni, in modo chiaro. Si esprime attraverso frasi per comunicare e fare semplici richieste, comprende parole e discorsi.	-Trasferisce nel codice verbale messaggi formulati con altri codici, utilizza simboli per scrivere messaggi, distingue il disegno dalla scrittura, riconosce le lettere dell'alfabeto e le distingue dal simbolo numerico.
D	L'alunno racconta vissuti ed esperienze solo se supportato da domande. Guidato, si esprime con parole e semplici frasi relativi a bisogni, stati d'animo e sentimenti.	

COMPETENZA EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE		
CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 		
LIV.	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRIPTORI DELLE COMPETENZE
A	<p>L'alunno sa comprendere il senso di nuovi vocaboli, brevi messaggi e il significato globale di una semplice frase, in maniera autonoma.</p> <p>Saluta, si presenta, nomina, oggetti, animali, colori e parti del corpo sia guardando le immagini ad essi riferiti che in maniera indipendente da esse.</p> <p>Sa utilizzare, oralmente, in maniera corretta, parole e frasi semplici. Saluta, si presenta, nomina, oggetti, animali, colori e parti del corpo sia guardando le immagini ad essi riferiti che in maniera indipendente da esse</p> <p>Sa recitare filastrocche e canta canzoncine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Saluta, si presenta, nomina oggetti, animali, persone, parti del corpo. - Memorizza piccoli canti e filastrocche - Arricchisce il proprio vocabolario linguistico con colori e numeri (da 1 a 10)
B	<p>L'alunno comprende il senso di nuovi vocaboli, brevissime frasi pronunciate e le istruzioni date dall'insegnante.</p> <p>Riconosce oggetti, nomina parti del corpo, cose, animali e colori.</p> <p>Riproduce semplici filastrocche e canzoncine.</p>	
C	<p>L'alunno ascolta e ripete parole e brevissime frasi pronunciate seguendo le istruzioni date dall'insegnante;</p> <p>Abbina le parole alle illustrazioni corrispondenti, nomina solamente le parole più semplici.</p>	
D	<p>L'alunno guidato, ascolta suoni e parole pronunciate. Guidato ripete alcune semplici parole ascoltate.</p> <p>Guidato, ascolta canzoncine e filastrocche e ripete alcune semplici parole ascoltate.</p>	

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA		
CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. • Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • 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. 		
LIV.	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
A	<p>L'alunno conta e opera con i numeri, esegue le prime misurazioni di lunghezze, pesi e le altre quantità. Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà. Confronta quantità, utilizza simboli per registrarle. Risolve problemi di vita quotidiana. Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e sa ricostruirlo verbalmente e graficamente.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute, usando un linguaggio appropriato. Utilizza con proprietà i concetti topologici; riferisce correttamente eventi del passato recente e non; sa dire cosa succede in un futuro immediato e prossimo.</p> <p>È capace di utilizzare strumenti tecnologici per raggiungere un obiettivo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dimostra prima abilità di tipo logico - Sa ordinare, seriare e raggruppare per forma, colore e grandezza. - Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana - Realizza semplici misurazioni. - Sa elaborare semplici previsioni ed ipotesi. - Riferisce una semplice sequenza temporale.
B	<p>L'alunno si applica nelle strategie del contare e dell'operare con i numeri, e nelle prime misurazioni di lunghezza, pesi e le altre quantità. Raggruppa e ordina oggetti secondo semplici criteri e ne identifica alcune proprietà. Confronta quantità, utilizza simboli conosciuti per registrarle. Risolve problemi di vita quotidiana. Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</p> <p>Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute, usando un linguaggio appropriato. Utilizza con proprietà quasi tutti i concetti topologici.</p> <p>Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa succede in un futuro immediato.</p> <p>È capace di utilizzare strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inizia ad interiorizzare le coordinate spazio temporali. - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi.

<p>C</p>	<p>L'alunno, stimolato, raggruppa oggetti secondo semplici criteri. Ha difficoltà a confrontare quantità. Risolve semplici problemi di vita quotidiana. Necessita di stimoli per utilizzare le proprie conoscenze, e gli strumenti a disposizione. Si orienta nello spazio noto, esegue un percorso con continue sollecitazioni. Riesce ad organizzare in sequenze figurate solo se brevi e semplici. Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata; Riferisce eventi del vissuto molto recente, con un linguaggio non sempre adeguato. Stimolato utilizza strumenti tecnologici.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Costruisce e riconosce insiemi di potenze diverse, insiemi unitari, vuoti, equipotenti, omogenei ed eterogenei. - Numera fino a dieci e associa i simboli numerici alla quantità e viceversa. - Comprende ed analizza i fenomeni atmosferici e utilizza sistemi grafici di registrazione
<p>D</p>	<p>L'alunno, guidato, compie operazioni di raggruppamento e seriazione; risolve i piccoli problemi di vita quotidiana solo se opportunamente supportato; Necessita di guida per orientarsi nello spazio, anche se conosciuto, esegue un percorso con guida. Guidato, organizza sequenze figurate con massimo 2 figure (prima e dopo). Riferisce di eventi legati al proprio vissuto. Guidato, osserva strumenti tecnologici.</p>	

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

COMPETENZA EUROPEA : IMPARARE AD IMPARARE, Consapevolezza ed espressione culturale		
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>Il bambino:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali ...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. - Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Utilizza strumenti predisposti per organizzare dati - Motiva le proprie scelte 		
LIV.	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRIPTORI DELLE COMPETENZE
A	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ha un ottimo livello di osservazione, sa raggruppare oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; individua, i criteri e gli eventuali elementi estranei; osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti. - È interessato e motivato verso nuove esperienze e nuove conoscenze; si fa domande e cerca nessi fra gli eventi; riflette in modo critico sull'esperienza e sul percorso di scoperta; sa lavorare in gruppo con spirito collaborativo. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e i possibili usi; utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti), spiegandone la funzione e il funzionamento dei più semplici organizza le informazioni relative a ciò che ha osservato; sa procurarsi ed organizzare il materiale necessario; fa ipotesi ed utilizza strategie di apprendimento personali; mantiene la concentrazione fino al termine dell'attività; organizza informazioni in semplici grafici, tabelle. - Individua e risolve semplici problemi, formula ipotesi e procedure risolutive con sicurezza. Realizza le sequenze illustrate di una storia o inventata da lui stesso o con i compagni, dimostrando originalità. Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; elabora ipotesi. - Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa fare richieste, sa descrivere come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati 	<ul style="list-style-type: none"> - Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni. - Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana. - È attento alle consegne. - Si appassiona, porta a termine il lavoro. - Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.

<p>B</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno ha un buon livello di osservazione, sa raggruppare oggetti e materiali secondo semplici criteri, e ne identifica le differenze; osserva il suo corpo, l'ambiente ed i fenomeni naturali con discreta attenzione. - É attratto da nuove esperienze e conoscenze; tenta un approccio critico all'esperienza; in gruppo è collaborativo; - Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, e riflette sulle funzioni e i possibili usi; - utilizza manufatti meccanici e tecnologici (giochi, strumenti). Riflette sulle informazioni relative a ciò che ha osservato, sa organizzarsi il materiale necessario, fa ipotesi e tenta strategie di apprendimento; ha un buon livello di concentrazione; organizza informazioni in semplici, grafici, tabelle. - Individua problemi e fa semplici ipotesi e procedure risolutive. Realizza le sequenze illustrate di una storia o inventata da lui stesso o con i compagni. - Individua spontaneamente relazioni tra oggetti e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa dare spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto. - Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire come opererà, motivando le scelte intraprese. Utilizza le informazioni da semplici mappe, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. 	
<p>C</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno se sollecitato ha un discreto livello di osservazione, raggruppa oggetti e materiali e ne individua semplici caratteristiche. Sollecitato osserva il suo corpo e l'ambiente. - Saltuariamente mostra interesse per le esperienze, e se sollecitato lavora in gruppo. - Stimolato, compie semplici riflessioni sull'esperienza; sa utilizzare il materiale necessario all'esperienza, solamente se già organizzato; mantiene la concentrazione per un breve tempo, e solamente se interessato. - Individua problemi e fa semplici ipotesi. - Comprende e riordina le sequenze di una storia. - Individua relazioni tra oggetti e sa chiedere aiuto. - Di fronte a problemi nuovi, prova a trovare soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante. Utilizza le informazioni da semplici tabelle già predisposte per organizzare dati. 	
<p>D</p>	<ul style="list-style-type: none"> - L'alunno, se costantemente guidato e motivato, tenta un approccio conoscitivo degli oggetti, identificandone le caratteristiche più evidenti. Con guida e se fortemente interessato osserva il corpo e la situazione che sta vivendo. - Guidato, incontra serie difficoltà nel lavoro di gruppo. incontra difficoltà nella gestione di soluzioni di problemi e non ha competenze organizzative del materiale da utilizzare. - guidato riesce ad individuare semplici problemi. Riordina le sequenze di una storia. Guidato individua relazioni tra oggetti. - Guidato di fronte a problemi nuovi, tenta soluzioni e chiede la conferma dell'insegnante. 	

COMPETENZA EUROPEA: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE		
CAMPI DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO E TUTTI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>- Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>- Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.</p> <p>- 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.</p> <p>- 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.</p> <p>- Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.</p>		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
A	<p>L'alunno sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre, comunicando il suo punto di vista. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme.</p> <p>Accetta con fiducia i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro e coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti, prestando loro aiuto, autonomamente. Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio e partecipa ad alcune iniziative, dimostrando interesse.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande. - Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. - Sa di appartenere al territorio e partecipa alle tradizioni e agli eventi culturali.
B	<p>L'alunno conosce la propria storia personale e familiare e le tradizioni della comunità e le mette a confronto con altre. Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro e coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti, prestando loro aiuto. Riconosce i principali segni della sua cultura e del territorio.</p>	
C	<p>L'alunno conosce la propria storia personale e familiare. Prova a porre domande sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male e ha raggiunto una prima consapevolezza delle regole del vivere insieme.</p> <p>Accetta i compagni portatori di differenze e stabilisce relazioni con loro e li coinvolge nei giochi. Riconosce alcuni segni della sua cultura e del territorio.</p>	

D	L'alunno guidato riconosce la propria storia personale e familiare. Prova a conoscere le diversità culturali e a scoprire le principali regole del vivere insieme. Guidato stabilisce semplici relazioni con compagni portatori di differenze e gioca con loro. Riconosce alcuni segni della sua cultura e del territorio.	
----------	--	--

COMPETENZA EUROPEA: SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA		
CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI		
COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA		
Traguardi per lo sviluppo della competenza		
<p>L'alunno:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 		
LIV.	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRIPTORI DELLE COMPETENZE
A	<p>L'alunno riferisce come opera rispetto a un compito. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.</p> <p>Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.</p> <p>Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti.</p> <p>Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Manifesta curiosità e voglia di sperimentare. - Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone. - Percepisce le reazioni ed i cambiamenti delle cose, dell'ambiente e delle persone.
B	<p>L'alunno, con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e organizza i dati raccolti.</p> <p>Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine.</p> <p>Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Opera scelte tra due alternative.</p> <p>Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni. Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.</p> <p>Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note, se falliscono, chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.</p>	

C	L'alunno esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. 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, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.
D	L'alunno guidato esegue compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni.

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

D	<p>L'alunno guidato segue spettacoli teatrali, filmati, cercando di rielaborarli in forma grafica. Elabora manufatti grafico-pittorici-plastici utilizzando semplici tecniche. Nella coloritura riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione. Prende parte a semplici attività di drammatizzazione e a semplici giochi simbolici.</p> <p>Guidato comincia a riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio</p>	
----------	---	--

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

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

LEGENDA

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



**SCHEDA DI PASSAGGIO DELLE COMPETENZE AL
TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

Le insegnanti di sezione

tenuto conto del percorso scolastico effettuato

DICHIARANO

che l'alunn..... ,

nat ... a il..... ,

ha frequentato nell'anno scolastico / la sez

ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

Foggia,

	Profilo delle competenze	Competenze chiave	Campi di esperienze coinvolti	Livello
1	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati semplici, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Tutte i campi di esperienza, con particolare riferimento a: I discorsi e le parole.	
2	È in grado di utilizzare semplicissime formule comunicative imparate a memoria. Riproduce semplici canzoncine	Comunicazione nelle lingue straniere.	I discorsi e le parole.	
3	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a semplici problemi reali.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Tutte i campi di esperienza, con particolare riferimento a: La conoscenza del mondo	
4	Con la sorveglianza dell'insegnante, partecipa a rappresentazioni multimediali ed esegue semplici giochi al computer.	Competenze digitali.	Tutte i campi di esperienza, in particolare: I discorsi e le parole.	
5	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base, ed è in grado di trasferirli in altri contesti. Organizza il proprio apprendimento	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutte i campi di esperienza.	
6	Comprende e riconosce sé stesso e gli altri accettandoli e rispettandoli. Riconosce le diverse identità e tradizioni artistiche e culturali.	Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutti i campi di esperienza, in particolare: Il sé e l'altro.	
7	Esegue attività motorie grafiche e sonore con intenzionalità e buona accuratezza, apportando contributi personali e originali.	Consapevolezza ed espressione culturale.	Tutti i campi di esperienza, in particolare: Immagini, suoni colori e Il corpo e il movimento	
8	Organizza autonomamente semplici progetti, utilizzando le conoscenze apprese e la consegna fornita	Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	Tutte i campi di esperienza.	
9	Ha piena consapevolezza di sé, assume comportamenti corretti rispettando se stesso e l'altro e l'ambiente. Chiede chiarimenti per portare semplici contributi. Pone semplici domande per approfondire l'argomento.	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche.	Tutte i campi di esperienza, in particolare: Il sé e l'altro	

Le insegnanti