

CRITERI DI VALUTAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA "GIOVANNI PLANA"

CM 1865/17 – Art. 2 D. Lgs. 62/17

STRUMENTI DELLA VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA

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

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 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.		
LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	L'alunno racconta vissuti ed esperienze solo se supportato da domande . Guidato , si esprime con parole e semplici frasi relativi a bisogni, stati d'animo e sentimenti.	Utilizza vocaboli nuovi relativi ad esperienze vissute utilizzando frasi complesse di senso compiuto, con una pronuncia corretta e scorrevole.
2	L'alunno ascolta narrazioni , le rielabora e riesce a riordinarle in due sequenze principali. Se stimolato dall'insegnante racconta i propri vissuti, esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni, in modo chiaro. Si esprime attraverso frasi per comunicare e fare semplici richieste, comprende parole e discorsi.	Comunica esperienze, esprime le proprie idee, stati d'animo, pareri, inventa storie, riordina una storia in sequenza
3	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,

4	<p>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.</p> <p>Esprime e comunica agli altri emozioni ed esperienze vissute, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale in modo chiaro.</p> <p>Sa usare la lingua italiana con proprietà, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.</p>	<p>comprende i collegamenti di eventi</p> <p>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.</p>
----------	---	--

COMPETENZA EUROPEA : COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Comprende brevi messaggi orali, precedentemente imparati, relativi ad ambiti familiari.

Utilizza oralmente, in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate, per nominare elementi del proprio corpo e del proprio ambiente ed aspetti che si riferiscono a bisogni immediati.

Interagisce nel gioco; comunica con parole o brevi frasi memorizzate informazioni di routine.

Svolge semplici compiti secondo le indicazioni date e mostrate in lingua straniera dall'insegnante.

Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	<p>L'alunno guidato, ascolta suoni e parole pronunciate.</p> <p>Guidato ripete alcune semplici parole ascoltate.</p> <p>Guidato, ascolta canzoncine e filastrocche e ripete alcune semplici parole ascoltate.</p>	<p>Saluta, si presenta, nomina oggetti, animali, persone, parti del corpo.</p>
2	<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>	<p>Memorizza piccoli canti e filastrocche</p> <p>Arricchisce il proprio vocabolario linguistico con colori e numeri (da 1 a 10)</p>
3	<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>	

4	<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>	
----------	---	--

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

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.

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.

1	<p>L'alunno guidato, compie operazioni di raggruppamento e seriazione;</p> <p>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.</p> <p>Guidato, organizza sequenze figurate con massimo 2 figure (prima e dopo). Riferisce di eventi legati al proprio vissuto.</p> <p>Guidato osserva strumenti tecnologici.</p>	<p>Dimostra prima abilità di tipo logico</p> <p>Sa ordinare , seriare e raggruppare per forma, colore e grandezza.</p> <p>Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana</p>
2	<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.</p> <p>Si orienta nello spazio noto, esegue un percorso con continue sollecitazioni. Riesce ad organizzare in sequenze figurate solo se brevi e semplici.</p>	<p>Realizza semplici misurazioni.</p> <p>Sa elaborare semplici previsioni ed ipotesi.</p>

	<p>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>	<p>Costruisce e riconosce insiemi di potenze diverse, insiemi unitari, vuoti, equipotenti, omogenei ed eterogenei. Numerava 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>
3	<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. 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. Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa succede in un futuro immediato. E' capace di utilizzare strumenti tecnologici.</p>	
4	<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. 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. E' capace di utilizzare strumenti tecnologici per raggiungere un obiettivo.</p>	

COMPETENZA EUROPEA : COMPETENZA DIGITALE

CAMPO DI ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo della competenza

Con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.

Utilizza tastiera e mouse; apre icone e file.

Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici.

Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali.

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	L'alunno guidato con istruzioni precise, utilizza la tastiera. Guidato, assiste a rappresentazioni e giochi multimediali con saltuario interesse	<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>
2	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.	
3	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	
4	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.	

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

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

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
0		

<p>1</p>	<p>L'alunno se costantemente guidato e motivato tenta un approccio conoscitivo degli oggetti, identificandone le caratteristiche più evidenti. Con guida e se fortemente interessato osserva il corpo e la situazione che sta vivendo. Guidato, incontra 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.</p>	<p>Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.</p> <p>Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.</p> <p>È attento alle consegne.</p>
<p>2</p>	<p>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>	<p>Si appassiona, porta a termine il lavoro.</p> <p>Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.</p>
<p>3</p>	<p>L'alunno ha un buon livello di osservazione, sa raggruppare oggetti e materiali secondo semplici criteri, e ne identifica le differenze; osserva il suo corpo, l'ambiente ed i fenomeni naturali con discreta attenzione. E' 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.</p>	

	<p>Utilizza le informazioni da semplici mappe, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.</p>	
<p>4</p>	<p>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.</p> <p>E' 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.</p> <p>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.</p> <p>Individua e risolve semplici problemi , formula ipotesi e procedure risolutive con sicurezza.</p> <p>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.</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 fare richieste, sa descrivere 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>	

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**

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.

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	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. Guidato comincia a riconoscere i più importanti segni della sua cultura e del territorio	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione. È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
2	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.	
3	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.	
4	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.	

COMPETENZA EUROPEA : COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE E L'ALTRO E TUTTI

COMPETENZE PREVISTE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Traguardi per lo sviluppo della competenza

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.

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	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.	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.

2	<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.</p> <p>Riconosce alcuni segni della sua cultura e del territorio.</p>	
3	<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.</p> <p>Riconosce i principali segni della sua cultura e del territorio.</p>	
4	<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.</p> <p>Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio e partecipa ad alcune iniziative, dimostrando interesse.</p>	

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

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

LIVELLO	DESCRIZIONE DEL LIVELLO	DESCRITTORI DELLE COMPETENZE
1	L'alunno guidato esegue compiti impartiti dall'adulto. Imita il lavoro o il gioco dei compagni.	-Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.
2	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.	-Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone. -Percepisce le reazioni ed i cambiamenti delle cose, dell'ambiente e delle persone.
3	L'alunno con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e organizza i dati raccolti. 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. Opera scelte tra due alternative. 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. 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.	
4	L'alunno riferisce come opera rispetto a un compito. Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi. 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. Utilizza semplici strumenti già predisposti di organizzazione e rappresentazione dei dati raccolti. 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.	

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	COMPETENZE DI CITTADINANZA	INDICATORI	DESCRITTORI	VALUTAZIONE	
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	COLLABORARE E PARTECIPARE	Interazione nel gruppo.	Partecipa a giochi e attività collettivi, collaborando attivamente con il gruppo.	A	
			Partecipa a giochi e attività collettivi collaborando con il gruppo.	B	
			Sollecitato partecipa a giochi e attività collettivi , collaborando con il gruppo	C	
			Guidato partecipa e collabora con il gruppo	D	
			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