GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

ANNI TRE

Alunno		Luogo	o di nascita	Data (di nascita		
						Frequenza	
Plesso di				Sozi	ione	0	BASSA
r iesso ui				Jezi	ione	0	MEDIA
						0	ALTA
Docenti						0	CONTINUA
					-	0	DISCONTINUA
LEGENDA	SI	NO	P=PARZIAL	MENTE			

CAMPI DI ESPERIENZA	INDICATORI DI COMPETENZA	INIZ.	INTER.	FIN.
IL SE' E L'ALTRO	Supera serenamente il distacco dalla famiglia.			
	Conosce e rispetta le prime regole di convivenza.			
	Conquista l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici,			
	pranzo, gioco).			
	Si relaziona con adulti e bambini.			
	Condivide momenti di gioco.			
	Collabora con gli altri.			
	Affronta nuove esperienze e partecipa alle attività proposte.			
IL CORPO IN	Riconosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso.			
MOVIMENTO	Conosce l'uso delle principali parti del corpo.			
	Assume le principali posizioni.			
	Si muove liberamente nello spazio disponibile.			
	Esegue semplici sequenze motorie.			
	Mantiene l'equilibrio.			
	Esegue attività di coordinazione oculo-manuale.			
	Discrimina gli ostacoli sensoriali principali.			
IMMAGINI, SUONI,	Conosce e denomina i colori primari.			
COLORI	Sperimenta alcune tecniche grafico-pittoriche.			
	Manipoli e sperimenta diversi materiali.			
	Disegna in modo finalizzato.			
	Descrive il contenuto del proprio disegno.			
	Attribuisce significati ai propri elaborati grafici.			
	Riproduce facili ritmi usando il corpo e semplici strumenti.			
I DISCORSI E LE PAROLE	Acquisisce la corretta pronuncia dei principali fonemi.			
	Ascolta e comprende una breve storia.			
	Denomina oggetti e immagini.			
	Esprime i propri bisogni.			
	Comprende semplici consegne.			
	Memorizza e ripete brevi filastrocche.			
	Usa un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli			
11.00100051171	adulti.			
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Discrimina le percezioni sensoriali.			
DEL WONDO	Riconosce e denomina le condizioni atmosferiche.			
	Comprende l'alternanza tra giorno e notte.			
	Comprende la sequenza di due azioni relative ad un'esperienza vissuta			
	(prima/dopo).			
	Riconosce le principali grandezze (piccolo/grande, lungo/corto,			
	alto/basso).			
	Comprende e opera secondo il concetto quantitativo uno/tanti. Conta fino a tre.			
	Riconosce e distingue le principali figure geometriche (cerchio e	-	-	
	quadrato).			
	Osserva gli aspetti principali delle stagioni.			
	Costruisce insiemi in base a un criterio (forma, colore, dimensione).			

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

ANNI QUATTRO

Alunno	Luogo di nascita Data di nascita	BASSA
		o MEDIA
Plesso di	Sezione	o ALTA
		 CONTINUA
		 DISCONTINUA

LEGENDA SI NO P=PARZIALMENTE

	Fasi della valutazione	INIZ.	INTER.	FIN.
IL SE' E	Si riconosce parte di un gruppo.			
L'ALTRO	Conosce e rispetta le principali regole di convivenza.			
	Conquista l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (servizi			
	igienici, pranzo, gioco).			
	Interagisce con adulti e coetanei.			
	Si relaziona e si confronta con adulti e bambini.			
	Offre spontaneamente il proprio aiuto.			
	Sa associare le emozioni alle situazioni determinanti.			
	Sa relazionarsi con gli altri durante giochi simbolici e cooperativi.			
	Riferisce e rappresenta, attraverso i disegni, il proprio nucleo familiare.			
IL CORPO IN	Controlla gli schemi motori di base statici e dinamici.			
MOVIMENTO	Riconosce e denomina le parti del corpo su se stesso, sull'altro e			
	su un'immagine. Rappresenta graficamente la figura umana.			
	Assume posizioni e movimenti del corpo.			
	Distingue e riproduce i diversi stati emotivi attraverso la mimica.			
	Esegue attività di coordinazione oculo-manuale (percorsi e ripassi).			
	E' cosciente della propria dominanza laterale.			
IMMAGINI,	Associa i colori ai vari elementi della realtà.			
SUONI,	Conosce e denomina i colori primari e secondari.			
COLORI	Utilizza varie tecniche grafiche-pittoriche.			
	Sperimenta materiali diversi.			
	Disegna in modo finalizzato su consegna verbale.			
	Descrive il contenuto del proprio disegno.			
	Memorizza ed esegue canti.			
	Riproduce ritmi e ne percepisce le differenze (lento-veloce).			
I DISCORSI E LE	Ascolta, comprende e riferisce contenuti di narrazioni.			
PAROLE	Memorizza e ripete filastrocche e poesie.			
	Verbalizza vissuti ed esperienze.			
	Memorizza e usa correttamente nuove parole.			
	Acquisisce la corretta pronuncia dei fonemi.			
	Denomina e descrive oggetti e immagini.			
	Esprime verbalmente i propri bisogni.			
	Comprende ed esegue consegne verbali.			
	Ascolta e comprende storie cogliendone l'argomento generale dietro domande stimolo dell'insegnante.			
	Usa un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli adulti.			
LA	Riconosce, denomina e rappresenta le condizioni atmosferiche.			
CONOSCENZA	Conosce le principali caratteristiche delle stagioni.			
DEL MONDO	Riconosce e riproduce le principali forme geometriche (cerchio,			

triangolo e quadrato).	
Comprende e discrimina grandezze (piccolo-medio-grande; corto-medio-lungo; basso-medio-alto).	
Comprende e descrive quantità (uno, pochi, tanti, zero). Conta fino a cinque.	
Comprende e utilizza le relazioni spaziali (davanti-dietro; dentro-fuori; vicino-lontano; sopra-sotto).	
Comprende ed esegue la sequenza di azioni relative a un'esperienza (prima-dopo-infine).	
Riordina immagini in sequenza.	
Costruisce insiemi in base a criteri dati (forma, colore, dimensioni, proprietà).	
Stabilisce relazioni tra gli organi sensoriali e le percezioni.	
Comprende e distingue la routine della giornata scolastica.	

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

ANNI CINQUE

Alunno		Frequenza		
		o BASSA		
Luogo di nascita	Data di nascita	o MEDIA		
Plesso di	Sezione	o ALTA		
1 16330 di	SCZIONE	 CONTINUA 		
		 DISCONTINUA 		

Docenti

LEGENDA

COMPETENZE SI NO P=PARZIALMENTE

Competenze chiave di riferimento (I campi d'esperienza prevalenti e concorrenti).	Tappe significative verso le competenze chiave (Compiti di sviluppo in termini d'identità, autonomia, competenza, cittadinanza).	Descrittori di competenza/traguardi	INIZ.	INTER.	FIN.
Comunicazione nella madre lingua (I discorsi e le parole –	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute. Comunica e si esprime	Utilizza la lingua italiana; arricchisce e precisa il proprio lessico; fa ipotesi sui significati; inventa nuove parole.			
tutti i campi d'esperienza).	con una pluralità di linguaggi. Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	Comprende parole e discorsi; ascolta narrazioni; racconta storie; sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.			
		Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il			

1		linguaggio verbale.	1112111	
		migaaggio voibale.		
		Sperimenta prime forme di scrittura formale.		
Comunicazione nelle lingue straniere (I discorsi e le parole –	Riconosce e utilizza in situazioni ludiche i primi elementi della	Utilizza in modo pertinente parole e semplici frasi standard imparate.		
tutti).	comunicazione e facili parole legate a contesti reali.	Nomina oggetti noti in contesto reale.		
Competenza matematica e competenza di base in scienza e tecnologia (La conoscenza del	Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio- temporali, ed a orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei	Raggruppa, ordina oggetti, compie seriazioni, effettua corrispondenze, realizza sequenze grafiche e ritmiche.		
mondo).	media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni.	Utilizza quantificatori e numeri. Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia.		
	Formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche della vita	Riferisce le fasi di un semplice esperimento.		
	quotidiana.	Individua rapporti spaziali e tipologici di base attraverso l'azione diretta.		
Competenza digitale (Tutti i campi	Utilizza le nuove tecnologie per giocare e	Riconosce lettere e numeri sulla tastiera.		
d'esperienza)	svolgere semplici attività didattiche con la supervisione dell'insegnante.	Utilizza il PC per attività e giochi didattici.		
Imparare ad imparare (tutti i campi di esperienza)	Coglie diversi punti di vista; riflette e negozia significati; utilizza gli errori come fonte di	Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, filmati, immagini ed errori personali.		
	conoscenza. Ha maturato una sufficiente fiducia in sé. E' progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti. Quando occorre sa chiedere aiuto.	Ha fiducia nelle proprie capacità di apprendere e, se necessario, si rivolge all'adulto o al compagno per raggiungere un risultato.		
Competenze sociali e civiche (Il sé e l'altro – tutti i campi d'esperienza)	Condivide esperienze e giochi. Utilizza materiali e risorse comuni.	Collabora nel gioco e nel lavoro in modo costruttivo e creativo, osservando le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.		
	Affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del	Riconosce e controlla le emozioni		

GRIGERE DI VILLE II ELIGINE DECCENTELLE INTINIZIA						
comportamento nei contesti privati e pubblici. Sviluppa l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni morali e etiche.	Formula ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza e sulle regole.					