

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GARIBALDI"

FONDI

A.S. 20 , /20

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
ALUNNI 3 ANNI
VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COGNOME E NOME ALUNNO/ A

PLESSO DISEZIONE.....

DOCENTI

Nella compilazione delle tabelle barrare le caselle che interessano.

CAMPI DI ESPERIENZA	INDICATORI DI COMPETENZA	NOVEMBRE			GIUGNO		
		SÌ	NO	IN PARTE	SÌ	NO	IN PARTE
Il sé 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 e il movimento	Riconosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso.						
	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 stimoli sensoriali principali.						
Immagini, suoni e colori	Conosce e denomina i colori primari.						
	Sperimenta alcune tecniche grafico-pittoriche.						
	Manipola e sperimenta diversi materiali						
	Inventa semplici storie usando materiali di						
	Disegna in modo finalizzato.						
	Descrive il contenuto del proprio disegno.						
	Ascolta e canta semplici canzoncine e filastrocche.						
	Riproduce facili ritmi usando il corpo e semplici strumenti.						
	Esprime contenuti e sentimenti attraverso vari canali.						
I discorsi e le parole	Acquisisce la corretta pronuncia dei principali fonemi.						
	Denomina oggetti e immagini.						
	Esprime i propri bisogni.						
	Comprende semplici consegne.						
	Ascolta e comprende una breve storia.						
	Usa un linguaggio semplice per comunicare con i compagni e con gli adulti.						
	Memorizza e ripete brevi filastrocche e						
La conoscenza del mondo	Riconosce e definisce le principali forme geometriche(cerchio e quadrato)						
	Riconosce le principali grandezze (piccolo-grande,lungo-corto, alto-basso).						
	Comprende e descrive quantità(pochi- tanti). Conta fino a tre.						
	Comprende e descrive concetti topologici e spaziali(aperto-chiuso, dentro-fuori, sopra-sotto)						

Costruisce insiemi in base a un criterio (forma,colore, dimensione).						
Comprende l'alternanza tra giorno e notte						
Comprende la sequenza di due azioni relative a una sequenza vissuta (prima-dopo)						
Osserva gli aspetti principali delle stagioni.						

OSSERVAZIONI

FONDI _____

LE INSEGNANTI

ISTITUTO COMPRENSIVO "G. GARIBALDI"

FONDI

A.S. 20 , /20

GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE
ALUNNI 4 ANNI
VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COGNOME E NOME ALUNNO/ A

PLESSO DI SEZIONE

DOCENTI

Nella compilazione delle tabelle barrare le caselle che interessano.

CAMPI DI ESPERIENZA	INDICATORI DI COMPETENZA	NOVEMBRE			GIUGNO		
		SÌ	NO	IN PARTE	SÌ	NO	IN PARTE
Il sé e l'altro	Si riconosce parte di un gruppo.						
	Conosce e rispetta le principali regole di convivenza.						
	Conquista l'autonomia nelle situazioni di vita quotidiana (servizi igienici, pranzo, gioco).						
	Si relaziona e si confronta con adulti e bambini.						
	Gioca in maniera costruttiva con gli altri.						
	Collabora con i compagni per un fine comune.						
	Conquista l'autonomia nello svolgere semplici attività.						
Il corpo e il 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.						
	Esegue sequenze di movimenti e percorsi su imitazione.						
	Esegue saltelli.						
	Esegue attività di coordinazione oculo-manuale (percorsi e ripassi).						
	Discrimina gli stimoli sensoriali principali.						
Immagini, suoni e colori	Conosce e denomina i colori primari e secondari.						
	Utilizza varie tecniche grafico-pittoriche.						
	Sperimenta materiali diversi.						
	Esegue giochi simbolici e di ruolo.						
	Disegna in modo finalizzato e su consegna verbale.						
	Descrive il contenuto del proprio disegno.						
	Memorizza ed esegue canti , ripete filastrocche e semplici poesie .						
	Riproduce ritmi e ne percepisce le differenze(lento-veloce)						
	Partecipa a semplici drammatizzazioni.						
I discorsi e le 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.						
	Memorizza e ripete filastrocche e poesie.						
	Mostra curiosità per il segno grafico della scrittura.						
La conoscenza del mondo	Riconosce e riproduce le principali forme geometriche(cerchio, triangolo,quadrato).						
	Comprende e discrimina grandezze(piccolo- medio -grande, lungo - medio - corto, alto - medio -basso).						
	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)						
Costruisce insiemi in base a criteri dati (forma, colore, dimensione, proprietà ...)						
Comprende e distingue la routine della giornata scolastica.						
Comprende ed esegue la sequenza di azioni relative a un'esperienza(prima - dopo-infine)						
Conosce le principali caratteristiche delle stagioni.						

OSSERVAZIONI

FONDI _____

Le insegnanti

**ISTITUTO COMPRENSIVO
GARIBALDI FONDI
GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DELLE COMPETENZE IN INGRESSO E IN USCITA
ALUNNI 5 ANNI**

Cognome e nome alunno/a _____

Plesso di _____ sezione _____

Docenti _____

VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Nella compilazione delle tabelle barrare le caselle che interessano.

COMPETENZE

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	Pienamente acquisito	Acquisito	Sufficientemente acquisito	Parzialmente acquisito
Comunicazione nella madre lingua (i discorsi e le parole – tutti)	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.	Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole.				
		Comprende parole e discorsi, ascolta narrazioni, racconta storie, sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni.				
		Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale.				
		Sperimenta prime forme di scrittura formale				
Comunicazione nelle lingue straniere (I discorsi e le parole – tutti)	Riconosce ed utilizza in situazioni ludiche i primi elementi della comunicazione e facili parole legate a contesti reali.	Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate.				
		Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.				
		Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti.				
Competenza di base matematica, scienza e tecnologia (La conoscenza del mondo)	Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli,	Raggruppa, ordina oggetti, compie seriazioni, effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche e ritmi.				

	delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie . Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	Utilizza quantificatori e numeri.				
		Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia.				
		Riferisce le fasi di un semplice esperimento.				
		Individua rapporti spaziali e topologici di base attraverso l'azione diretta.				
Competenza digitale (tutti)	Utilizza le nuove tecnologie per giocare e svolgere semplici attività didattiche con la supervisione dell'insegnante.	Riconosce lettere e numeri sulla tastiera.				
		Utilizza tastiera e mouse, apre icone o file.				
		Utilizza il PC per attività e giochi didattici.				
Imparare ad imparare (tutti)	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. Ha un positivo rapporto con la corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.	Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, filmati, immagini ed errori personali.				
		Ha fiducia nella propria 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)	Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	Collabora nel gioco e nel lavoro osservando le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Riconosce e controlla le emozioni. Formula ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza e sulle regole. Riconosce i principali diritti e doveri che si riflettono nella vita di comunità.				

Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità (Tutti)	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.	Prende iniziative di gioco e di lavoro.				
		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.				
Consapevolezza ed espressione culturale (Il corpo e il movimento - immagini, suoni, colori)	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	Drammatizza racconti, narrazioni e filmati.				
		Coordina i gesti oculo- manuali completando schede grafico-operative.				
		Realizza giochi simbolici.				
		Realizza manufatti plastici e grafici utilizzando diverse tecniche manipolative.				
		Ascolta brani musicali, segue il ritmo con il corpo ed esegue semplici danze.				

COMPORAMENTO

Autocontrollo	Sì	No	In parte
Manca di autocontrollo			
Possiede autocontrollo, ma è discontinuo			
Possiede autocontrollo			
Possiede autocontrollo e senso di responsabilità			
Rispetto delle regole			
Ha un atteggiamento sfrontato di fronte ai richiami			
Non rispetta le regole di convivenza			

Comprende ma non rispetta le regole			
Comprende ed accetta le regole			
Socializzazione			
Tende ad isolarsi			
Va d'accordo solo con alcuni			
Va d'accordo con tutti			
E' disponibile verso gli altri con i quali accetta il confronto			
Partecipazione			
Disinteressato			
Interessato saltuariamente			
Deve essere sollecitato			
Interessato			
Interessato e propositivo			
Autonomia			
Non è autonomo			
Deve essere guidato per condurre il proprio lavoro			
Sa organizzare il proprio lavoro			
E' autonomo			
Impegno			
Non si impegna			
Si impegna saltuariamente			
Si impegna soprattutto a scuola			
Si impegna a scuola e a casa			
Ritmi di apprendimento			
Molto lento			
Lento			
Normale			
Veloce			
Modalità di reazione			
Si demoralizza all'insuccesso			
Indifferente			
Se incoraggiato reagisce			

Reagisce da solo			
------------------	--	--	--

RAPPORTO SCUOLA/FAMIGLIA

Collaborativo Delegante Contestativo Assente

LIVELLO DELLE COMPETENZE RAGGIUNTE

Profilo	Descrittore	
Avanzato	Competenze pienamente raggiunte	
Intermedio	Competenze raggiunte	
Base	Competenze parzialmente raggiunte	
Iniziale	Competenze scarsamente raggiunte	

COMPORAMENTO PREVALENTE

Collaborativo, responsabile e ben integrato	
Scarsamente collaborativo e poco integrato	
Non collaborativo e non integrato	

ANNOTAZIONI

FONDI _____

LE INSEGNANTI

SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE
A TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Livello

Indicatori esplicativi

A - AVANZATO L'alunno/a ha la capacità, di operare autonomamente interpretazioni o azioni, di riflettere su di esse e di argomentarle opportunamente, costruendo ed esprimendo opinioni personali su problemi affrontati e sulle situazioni proposte.

B - INTERMEDIO L'alunno/a ha la capacità di interpretare in modo autonomo una situazione problematica, di saper scegliere le risorse più opportune per affrontarle in modo adeguato

C - BASE L' alunno/a ha la capacità di esprimere prestazioni puramente esecutive ma in modo autonomo, in situazioni che altri hanno pre-interpretato per lui.

D - INIZIALE L'alunno/a ha la capacità di esprimere, ma solo se guidato passo passo, prestazioni puramente esecutive, in situazioni che altri hanno pre-interpretato per lui.

Grado	D	C	B	A
descrittore	Ha acquisito solo in parte le capacità e le conoscenze richieste e solo con l'ausilio delle insegnanti.	Ha raggiunto una sufficiente autonomia nel portare a termine le consegne grazie a stimoli e motivazioni che gli consentono di svolgere il proprio lavoro.	Ha acquisito le competenze prefissate attraverso le varie attività proposte mostrando interesse sia in quelle guidate che spontanee.	Ha pienamente acquisito con autonomia le competenze stabilite dimostrando creatività operativa anche in situazioni complesse ed attivando interazioni positive con i coetanei.

	Profilo delle competenze	Competenze Chiave	Campi di esperienza coinvolti
1	<ul style="list-style-type: none"> * Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole. * Comprende parole e discorsi, ascolta narrazioni, racconta storie, sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni. * Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale. * Sperimenta prime forme di scrittura formale. 	Comunicazione nella madre lingua	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: I discorsi e le parole
2	<ul style="list-style-type: none"> * Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate. * Recita brevi e semplici filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria. * Nomina oggetti noti in un contesto reale o illustrati usando termini noti. 	Comunicazione nelle lingue straniere	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: I discorsi e le parole
3	<ul style="list-style-type: none"> * Raggruppa, ordina oggetti, compie seriazioni, effettua corrispondenze biunivoche, realizza sequenze grafiche e ritmi. * Utilizza quantificati e numeri. * Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia. * Riferisce le frasi di un semplice esperimento. * Individua rapporti spaziali e topologici di base attraverso l'azione diretta. 	Competenza di base matematica, scienza e tecnologia	La conoscenza del mondo
4	<ul style="list-style-type: none"> * Distingue lettere e numeri sulla tastiera. * Utilizza tastiera e mouse, apre icone o file. * Utilizza PC per attività o giochi didattici. 	Competenza digitale	Tutti i campi di esperienza
5	<ul style="list-style-type: none"> * Ricava informazioni da: spiegazioni, schemi, filmati, immagini ed errori personali. * Ha fiducia nella propria capacità di apprendere e, se necessario, si rivolge all'adulto o al compagno per raggiungere un risultato. 	Imparare ad imparare	Tutti i campi di esperienza
6	<ul style="list-style-type: none"> * Collabora nel gioco e nel lavoro osservando le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. * Riconosce e controlla emozioni. * Formula ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza e sulle regole. * Riconosce i principali diritti e doveri che si riflettono nella vita di comunità. 	Competenze sociali e civiche	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Il sé e l'altro

7	<ul style="list-style-type: none"> * Prende iniziative di gioco e di lavoro. * 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. 	Spirito d'iniziativa ed imprenditorialità	Tutti i campi di esperienza
8	<ul style="list-style-type: none"> * Drammatizza racconti, narrazioni e filmati. * Coordina i gesti oculo-manuali completando schede grafico-operative. * Realizza giochi simbolici. * Realizza manufatti plastici e grafici utilizzando diverse tecniche manipolati. * Ascolta brani musicali, segue il ritmo con il corpo ed esegue semplici danze. 	Consapevolezza ed espressione culturale	IL corpo e il movimento - Immagini, suoni, colori