



# Istituto Comprensivo XX Settembre

Via Signorelli, 1 - Catania - Telefono/Fax 095 434114



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e Ricerca



## Rubriche di valutazione

Scuola dell'Infanzia

I.C. XX SETTEMBRE

Catania



**Alunni anni 3**

A.S. 2017/2018

## Rubrica di valutazione

Ordine scuola

Scuola Infanzia

### » Competenze di base scuola dell'infanzia

Scuola dell'infanzia

Il sé e l'altro

Il corpo e il movimento

Immagini, suoni e colori

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

Nome e Cognome Alunno \_\_\_\_\_

Sezione \_\_\_\_\_

## Competenze

### 1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità

<b>1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia												
Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili												
Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni												
Manifestare interesse per i membri e le tradizioni del gruppo di appartenenza												
Passare gradualmente da un linguaggio e un comportamento egocentrico ad uno socializzato												
Partecipare attivamente alle attività, ai giochi												
Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro												
Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune												
Riconoscere e distinguere i ruoli e le funzioni delle figure adulte di riferimento												
Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro												
Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### Criteri di valutazione alunni Anni 3

1° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p><b>Il Sé e l'altro</b></p>	<p>È ancora insicuro e ansioso, mostra difficoltà nel momento del distacco dalle figure genitoriali, mostra difficoltà nel lasciarsi coinvolgere nelle attività proposte.</p> <p>Esprime con difficoltà le proprie esigenze.</p> <p>Gioca da solo o di rado con i compagni mettendo spesso in atto comportamenti egocentrici.</p> <p>Non è autonomo nelle attività di routine</p> <p>Non riconosce il significato delle regole e non rispetta i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Ha raggiunto una sufficiente autonomia personale, ma dimostra una certa insicurezza.</p> <p>Cerca spesso il conforto dell'insegnante pur esprimendo più spontaneamente i propri bisogni. Mostra una certa difficoltà nella condivisione di giochi e materiali la mediazione dell'insegnante è talvolta necessaria.</p> <p>Rispetta talvolta le regole, i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Sia nell'attività didattica che ludica, dimostra di avere sviluppato una buona autonomia. Svolge con maggiore sicurezza le attività di routine, sebbene dimostri qualche difficoltà nell'orientamento temporale</p> <p>Racconta un'esperienza</p> <p>Partecipa alle attività proposte collaborando con i compagni e rispettando le regole.</p>	<p>È pienamente inserito nel contesto scolastico.</p> <p>Accetta i ritmi e le attività della sezione, sa interagire correttamente con i compagni anche i meno abituali e le figure adulte di riferimento nelle varie situazioni, rispettando le regole.</p> <p>Riesce a rievocare un vissuto socializzandolo con una certa precisione.</p> <p>Partecipa con curiosità ed entusiasmo alle attività proposte rispettando i materiali condividendoli con i compagni.</p>

## **Competenze**

### **2° Campo di Esperienza: Il Corpo e il Movimento**

- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo- relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita.

<b>2° Campo di Esperienza: Il Corpo e Il Movimento</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.												
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare												
Rispettare le regole nei giochi												
Interagire correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento.												
Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia												
Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé.												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
----------	------	------------	----------

**Criteria di valutazione alunni Anni 3**

<b>2° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<p><b><i>Il Corpo e il movimento</i></b></p>	<p>Non percepisce pienamente lo spazio sezione come spazio di appartenenza                      Non ha ancora acquisito un buon controllo motorio                      Rispetta le basilari regole di igiene ma possiede scarsa autonomia nelle attività di routine.                      Pur riconoscendo il proprio corpo e le diverse parti che lo compongono, ha difficoltà nella ricostruzione di un semplice puzzle raffigurante la figura umana.                      Il supporto dell'insegnante è spesso richiesto nell'esecuzione di semplici esercizi motori.</p>	<p>Sebbene manifesti qualche incertezza nel denominare le varie parti del corpo in un'immagine, riesce a ricostruire la figura umana e si cimenta in una prima rappresentazione grafica.                      Osserva le principali regole di igiene personale e manifesta il desiderio di assolvere autonomamente alle attività di routine chiedendo all'occorrenza aiuto alle insegnanti e/o ai compagni.                      Coordina sufficientemente i movimenti globali e segmentari, anche in rapporto agli altri.</p>	<p>Riconosce e denomina il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni.                      Ricomponi puzzle della figura umana.                      Riconosce ed esprime i propri bisogni fisiologici.                      Mangia correttamente                      Prova piacere nel movimento, vive pienamente la propria corporeità e interagisce correttamente con gli altri nei giochi motori.                      Riesce a muoversi in modo autonomo e coordinato sia pure mostrando qualche difficoltà nell'effettuare percorsi.</p>	<p>Possiede un'ottima capacità di coordinazione motoria, sia globale, sia segmentaria. Si muove con scioltezza nello spazio sezione e scolastico                      Sa eseguire e verbalizzare percorsi. Rappresenta graficamente il corpo                      È capace di ricomporre rapidamente puzzle della figura umana. Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p>

## **Competenze**

### **3° Campo di Esperienza: Immagini, suoni, colori**

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura )
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante.



<b>3° Campo di Esperienza: Immagini, suoni e colori</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...)												
Ascoltare brani musicali												
Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico												
Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale												
Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.												
Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà												
Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare												
Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, matematico, topologico al computer.												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

**Criteria di valutazione alunni Anni 3**

<b>3° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<p><b>Immagini, suoni e colori</b></p>	<p>Collabora talvolta con i compagni nello svolgimento di una attività non manifestando curiosità nei confronti di quanto proposto. Non si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico.</p> <p>Non esprime graficamente i propri vissuti emotivi e non denomina correttamente i colori che non sempre usa in modo appropriato, preferendo utilizzare un solo colore.</p> <p>Manifesta ritrosia nella manipolazione di materiali amorfi.</p> <p>Partecipa, dimostrando scarso interesse, alla lettura di immagini e mostra insufficiente attenzione nella fruizione di spettacoli teatrali e nell'ascolto di brani musicali.</p> <p>Mostra difficoltà nell'esecuzione di giochi didattici al computer.</p>	<p>Conosce i colori primari, usa i colori in modo appropriato, pur non rispettando completamente i contorni di una figura. Si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico pur non mostrando particolare interesse. Talvolta, attribuisce contenuti ai propri disegni liberi e/o a tema. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo.</p> <p>Utilizza varie tecniche espressive e mostra curiosità nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie. Segue, sia pure per breve tempo, spettacoli per bambini partecipando alle vicende dei personaggi.</p> <p>Mostra curiosità nella fruizione di brani musicali</p>	<p>Nelle rappresentazioni grafiche utilizza diverse tecniche espressive e i colori derivati. Colora rispettando i contorni.</p> <p>Possiede una buona capacità di cogliere i particolari di un'immagine.</p> <p>Partecipa con curiosità alla sperimentazione delle diverse tecniche grafico-pittoriche. Mostra un buon coinvolgimento nell'attività di gioco simbolico. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. Mostra interesse nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie. Segue spettacoli teatrali, filmati... con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire</p>	<p>Utilizza correttamente i colori primari e derivati.</p> <p>Colora dentro i margini</p> <p>Utilizza diverse tecniche grafico-pittoriche che prevedono anche la manipolazione di materiali amorfi, dimostrando un'ottima capacità creativa ed espressiva</p> <p>Partecipa con entusiasmo alla drammatizzazione di una storia, esprimendo emozioni e vissuti.</p> <p>Mostra curiosità e un buon livello di attenzione nei confronti di quanto proposto mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie</p> <p>Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali...).</p>

## **Competenze**

### **4° Campo di Esperienza: I Discorsi e le parole**

- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata rilevanza in lingua straniera.
- Acquisire ed interpretare l'informazione.

<b><i>Campo di Esperienza: I Discorsi e le parole</i></b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Comprendere parole di uso quotidiano in lingua straniera												
Rispondere a domande su un testo o su un video												
Utilizzare semplici strategie di memorizzazione												
Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto												
Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati												
Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
----------	------	------------	----------

### Criteria di valutazione alunni Anni 3

4° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p><b>I Discorsi e le parole</b></p>	<p>Utilizza poco la lingua italiana in funzione comunicativa.            Ha difficoltà nella comprensione e memorizzazione di brevi racconti, nella lettura di immagini, nella pronuncia di fonemi.            Mostra difficoltà nel riordinare le sequenze di un racconto e nel rielaborare le esperienze vissute.            Ha difficoltà nella comprensione di semplici parole in lingua straniera.</p>	<p>Ha sviluppato un linguaggio sufficiente, ma esprime ciò di cui ha bisogno solo se sollecitato dall'insegnante.            Ascolta, decodifica e memorizza, con il supporto dell'insegnante, un breve racconto            Manifesta ancora qualche difficoltà articolatoria            Legge le immagini e rielabora le esperienze vissute solo se guidato e sollecitato dall'insegnante.            Mostra curiosità nei confronti della lingua straniera</p>	<p>Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di riferimento.            Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di linguaggio.            Legge correttamente le immagini e rielabora le esperienze vissute.            Ascolta e decodifica una storia e mostra di possedere una buona memoria a breve e lungo termine            Mostra interesse nei confronti della lingua straniera</p>	<p>Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di riferimento, esprimendo spontaneamente le proprie esigenze.            Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di linguaggio.            Legge correttamente le immagini.            Decodifica una storia ascoltata e la memorizza ricordandone i particolari ed evocando esperienze vissute.            Mostra interesse nei confronti della lingua straniera e utilizza correttamente alcune parole di uso quotidiano.</p>

## **Competenze**

### **5° Campo di Esperienza: La Conoscenza del mondo**

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, contare
- Collocare nello spazio se stesso, oggetti e persone.
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri prestabiliti.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze

<b>5° Campo di Esperienza: La Conoscenza del mondo</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Raggruppare secondo criteri (dati o personali)												
Raggruppare secondo attributi e caratteristiche												
Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)												
Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta												
Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni												
Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi												
Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica												
Porre domande sulle cose e la natura <b>e i fenomeni osservati</b>												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### Criteri di valutazione alunni Anni 3

<b>5°CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>La Conoscenza del mondo</b>	<p>Con difficoltà riesce ad eseguire raggruppamenti riordinando materiali secondo un criterio dato. Mostra incertezza nell'individuare somiglianze e differenze e nell'individuare i rapporti topologici</p> <p>Non ha ancora interiorizzato la sequenza delle azioni quotidiane anche relativamente alla giornata scolastica. Non mostra interesse per i fenomeni osservati.</p>	<p>Raggruppa secondo criteri dati, anche se non sempre in modo corretto. Individua somiglianze e differenze, coglie, sia pure con qualche incertezza, i rapporti topologici.</p> <p>Comincia ad orientarsi nel tempo della giornata scolastica.</p> <p>Riconosce l'alternanza giorno e notte, ma con difficoltà verbalizza una sequenza di azioni abitualmente compiute. Mostra talvolta curiosità nei confronti dei fenomeni osservati.</p>	<p>Ha acquisito una buona capacità di classificazione ed individuazione dei rapporti temporali.</p> <p>Dimostra una buona capacità di orientamento temporale. Coglie somiglianze e differenze nelle stagioni, manifestando interesse per i fenomeni osservati</p> <p>Si orienta nella dimensione temporale prima- dopo sebbene manifesti ancora qualche incertezza</p>	<p>Manifesta sicurezza e disinvoltura nelle attività di raggruppamento, Riferisce correttamente gli eventi temporali ed i fenomeni osservati, percependo la sequenza prima, dopo e cogliendo, con sicurezza, il nesso di causa/effetto, ponendo domande relativamente a quanto osservato</p>





Istituto Comprensivo XX Settembre

Via Signorelli, 1 - Catania - Telefono/Fax 095 434114



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e Ricerca



Rubriche di valutazione

Scuola dell'Infanzia

I.C. "XX SETTEMBRE"

Catania



**Alunni anni 4**

A.S. 2017/2018

## Rubrica di valutazione

Ordine scuola

Scuola Infanzia

» Competenze di base scuola dell'infanzia

Scuola dell'infanzia

Il sé e l'altro

Il corpo e il movimento

Immagini, suoni e colori

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

Nome e Cognome Alunno \_\_\_\_\_

## Sezione

### Competenze

#### 1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- *Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.*
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

<b>1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia												
Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili												
Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni												
Manifestare interesse per i membri e le tradizioni del gruppo di appartenenza												
Passare gradualmente da un linguaggio e comportamento egocentrico ad uno socializzato												
Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro												
Partecipare attivamente alle attività, ai giochi												
Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune												
Riconoscere e distinguere i ruoli e le funzioni delle figure adulte di riferimento												
Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni												
Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

#### Criteria di valutazione alunni Anni 4

1° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>Il Sé e l'altro</b>	<p>È ancora insicuro e ansioso, mostra difficoltà nel momento del distacco dalle figure genitoriali, mostra difficoltà nel lasciarsi coinvolgere nelle attività proposte.</p> <p>Esprime con difficoltà le proprie esigenze.</p> <p>Gioca da solo o di rado con i compagni mettendo spesso in atto comportamenti egocentrici.</p> <p>Non è autonomo nelle attività di routine</p> <p>Non riconosce il significato delle regole e non rispetta i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Ha raggiunto una sufficiente autonomia personale, ma dimostra una certa insicurezza.</p> <p>Cerca spesso il conforto dell'insegnante pur esprimendo più spontaneamente i propri bisogni. Mostra una certa difficoltà nella condivisione di giochi e materiali la mediazione dell'insegnante è talvolta necessaria.</p> <p>Rispetta talvolta le regole, i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Sia nell'attività didattica che ludica, dimostra di avere sviluppato una buona autonomia. Svolge con maggiore sicurezza le attività di routine, sebbene dimostri qualche difficoltà nell'orientamento temporale</p> <p>Racconta un'esperienza</p> <p>Partecipa alle attività proposte collaborando con i compagni e rispettando le regole.</p>	<p>È pienamente inserito nel contesto scolastico. Accetta i ritmi e le attività della sezione, sa interagire correttamente con i compagni anche i meno abituali e le figure adulte di riferimento nelle varie situazioni, rispettando le regole.</p> <p>Riesce a rievocare un vissuto socializzandolo con una certa precisione.</p> <p>Partecipa con curiosità ed entusiasmo alle attività proposte rispettando i materiali condividendoli con i compagni.</p>

## **Competenze**

### **2° Campo di Esperienza: Il Corpo e il Movimento**

- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo -relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

<b>2° Campo di Esperienza: <i>Il Corpo e Il Movimento</i></b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.												
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare												
Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza												
Rispettare le regole nei giochi												
Interagire correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento												
Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia												
Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé												
Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

#### Criteri di valutazione alunni Anni 4

<b>2° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>Il Corpo e il movimento</b>	<p>Non percepisce pienamente lo spazio sezione come spazio di appartenenza</p> <p>Non ha ancora acquisito un buon controllo motorio</p> <p>Rispetta le basilari regole di igiene ma possiede scarsa autonomia nelle attività di routine.</p> <p>Pur riconoscendo il proprio corpo e le diverse parti che lo compongono, ha difficoltà nella ricostruzione di un semplice puzzle raffigurante la figura umana.</p>	<p>Sebbene manifesti qualche incertezza nel denominare le varie parti del corpo in un'immagine, riesce a ricostruire la figura umana e si cimenta in una prima rappresentazione grafica.</p> <p>Osserva le principali regole di igiene personale e manifesta il desiderio di assolvere autonomamente alle attività di routine chiedendo all'occorrenza aiuto alle insegnanti e/o ai compagni.</p> <p>Coordina sufficientemente i</p>	<p>Riconosce e denomina il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce semplici rappresentazioni.</p> <p>Ricomponi puzzle della figura umana.</p> <p>Riconosce ed esprime i propri bisogni fisiologici.</p> <p>Mangia correttamente</p> <p>Prova piacere nel movimento, vive pienamente la propria corporeità e interagisce correttamente con gli altri nei giochi motori.</p> <p>Riesce a muoversi in modo</p>	<p>Possiede un'ottima capacità di coordinazione motoria, sia globale, sia segmentaria. Si muove con scioltezza nello spazio sezione e scolastico nel rispetto della propria e dell'altrui sicurezza</p> <p>Sa eseguire e verbalizzare percorsi. Rappresenta graficamente il corpo</p> <p>È capace di ricomporre rapidamente puzzle della figura umana. Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il</p>

	<p>Il supporto dell'insegnante è spesso richiesto nell'esecuzione di semplici esercizi motori. Scarsamente coordinato nei giochi di gruppo, non riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza.</p>	<p>movimenti globali e segmentari, anche in rapporto agli altri. Riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>autonomo e coordinato sia pure mostrando qualche difficoltà nell'effettuare percorsi. Riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza.</p>	<p>potenziale comunicativo ed espressivo. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p>
--	---	--	--	---

## Competenze

### 3° Campo di Esperienza: Immagini, suoni, colori

- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante



<b>3° Campo di Esperienza: <i>Immagini, suoni, colori</i></b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...)												
Ascoltare brani musicali												
Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.												
Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive												
Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico												
Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale												

Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà													
Impugnare differenti strumenti e ritagliare													
Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri													
Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare													
Muovere correttamente il mouse ed i suoi tasti													
Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer													

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### Criteri di valutazione alunni Anni 4

<b>3° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>Immagini, suoni, colori</b>	Collabora talvolta con i compagni nello svolgimento di una attività non manifestando curiosità nei confronti di quanto proposto. Non si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico. Non esprime i propri vissuti emotivi e non denomina correttamente i colori che non sempre usa in modo appropriato, preferendo utilizzare un solo colore.	Conosce i colori primari, usa i colori in modo appropriato, pur non rispettando completamente i contorni di una figura. Si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico pur non mostrando particolare interesse. Talvolta, attribuisce contenuti ai propri disegni liberi e/o a tema. Esprime e comunica emozioni e vissuti	Nelle rappresentazioni grafiche utilizza diverse tecniche espressive e i colori derivati. Colora rispettando i contorni.  Possiede una buona capacità di cogliere i particolari di un'immagine.  Partecipa con curiosità alla	Utilizza correttamente i colori primari e derivati.  Colora dentro i margini  Utilizza diverse tecniche grafico-pittoriche che prevedono anche la manipolazione di materiali amorfi, dimostrando un'ottima capacità creativa ed espressiva

	<p>Non si lascia coinvolgere nelle attività di drammatizzazione</p> <p>Manifesta ritrosia nella manipolazione di materiali amorfi e mostra difficoltà nell'utilizzo degli strumenti grafici.</p> <p>Partecipa, dimostrando scarso interesse, alla lettura di immagini e mostra insufficiente attenzione nella fruizione di spettacoli teatrali e nell'ascolto e nella riproduzione di brani musicali.</p> <p>Mostra difficoltà nell'utilizzo di hardware e nell'esecuzione di giochi didattici al computer.</p>	<p>attraverso il linguaggio del corpo.</p> <p>Si lascia coinvolgere nelle attività di drammatizzazione. Utilizza varie tecniche espressive e mostra curiosità nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie.</p> <p>Segue, sia pure per breve tempo, spettacoli per bambini partecipando alle vicende dei personaggi. Mostra curiosità nella fruizione ed esecuzione di brani musicali.</p>	<p>sperimentazione delle diverse tecniche grafico-pittoriche. Mostra un buon coinvolgimento nell'attività di gioco simbolico e nella drammatizzazione. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. Mostra interesse nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie. Segue spettacoli teatrali, filmati... con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire</p>	<p>Possiede un'adeguata capacità di utilizzo degli strumenti grafici. Adeguata la coordinazione oculo - manuale. Partecipa con entusiasmo alla drammatizzazione di una storia, esprimendo emozioni e vissuti. Mostra curiosità e un buon livello di attenzione nei confronti di quanto proposto mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali...).</p>
--	---	---	--	---

## Competenze

### 4° Campo di Esperienza: I Discorsi e le parole

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri

- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento
- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente, nelle lingue straniere, relative ad ambiti di immediata rilevanza
- Acquisire ed interpretare l'informazione
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.

<b>4° Campo di Esperienza: I Discorsi e le Parole</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti												
Ascoltare e comprendere i discorsi altrui												
Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo												

Esprimere sentimenti e stati d'animo												
Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni												
Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto												
Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche												
Inventare storie e racconti												
Comprendere nella lingua straniera: parole, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente												
Rispondere a domande su un testo o su un video												
Utilizzare semplici strategie di memorizzazione												
Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.												
Costruire brevi sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate; riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze												
Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto												
Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### ***Criteria di valutazione alunni Anni 4***

<b>4° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b><i>I Discorsi e le parole</i></b>	Utilizza poco la lingua italiana in funzione comunicativa. Ha difficoltà nella	Ha sviluppato un linguaggio sufficiente, ma esprime ciò di cui ha bisogno solo se	Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di	Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di

	<p>comprensione e memorizzazione di brevi racconti, nella lettura di immagini, nella riorganizzazione delle sequenze di un racconto e nella pronuncia di fonemi. Mostra difficoltà nel rielaborare le esperienze vissute. Ha difficoltà nella comprensione di semplici parole in lingua straniera.</p>	<p>sollecitato dall'insegnante. Ascolta, decodifica e memorizza e riordina con il supporto dell'insegnante, un breve racconto. Manifesta ancora qualche difficoltà articolatoria. Legge le immagini e rielabora le esperienze vissute solo se guidato e sollecitato dall'insegnante. Mostra curiosità nei confronti della lingua straniera.</p>	<p>riferimento. Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di linguaggio. Legge correttamente le immagini e rielabora le esperienze vissute. Ascolta e decodifica riordina una storia mostrando di possedere una buona memoria a breve e lungo termine. Mostra interesse nei confronti della lingua straniera.</p>	<p>riferimento, esprimendo spontaneamente le proprie esigenze. Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di linguaggio. Legge correttamente le immagini. Decodifica una storia ascoltata e la memorizza rielaborandola verbalmente ricordandone i particolari. Evoca esperienze vissute. Mostra interesse nei confronti della lingua straniera e utilizza correttamente alcune parole di uso quotidiano.</p>
--	--	---	---	--

## Competenze

## 5° Campo di Esperienza: La Conoscenza del mondo

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, contare
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura
- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem-solving
- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti

5° Campo di Esperienza: <i>La Conoscenza del mondo</i>	Valutazione iniziale	Valutazione Intermedia	Valutazione Finale
--	----------------------	------------------------	--------------------

<b>Abilità</b>												
Raggruppare secondo criteri (dati o personali)												
Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche												
Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)												
Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà												
Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta												
Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi												
Comprendere e rielaborare mappe e percorsi												
Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni												
Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni												
Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi												
Porre domande sulle cose e la natura												
Elaborare previsioni ed ipotesi												
Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati												
Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti												
Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza												
Confrontare la propria idea con quella altrui												
Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro												
Formulare proposte di lavoro, di gioco ...												
Formulare ipotesi di soluzioni												

*Legenda Livelli:*

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO



## Criteria di valutazione alunni Anni 4

5° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p><b>La Conoscenza del mondo</b></p>	<p>Con difficoltà riesce ad eseguire raggruppamenti riordinando materiali secondo un criterio dato. Mostra incertezza nell'individuare un elemento intruso. Non ha ancora interiorizzato la sequenza delle azioni quotidiane anche relativamente alla giornata scolastica. Ha difficoltà nello stabilire i nessi di causa/effetto e nell'orientamento spaziale. Distingue non sempre correttamente in base ai concetti topologici e alla quantità. Solo se aiutato riconosce e verbalizza le caratteristiche di un oggetto o di un ambiente.</p>	<p>Raggruppa secondo criteri dati, anche se non sempre in modo corretto. Si orienta nel tempo della giornata sebbene manifesti qualche incertezza. Riesce con l'aiuto dell'insegnante a distinguere dimensioni e posizioni. Riconosce l'alternanza giorno e notte. Ha sviluppato la capacità di associazione logica e supportato dall'insegnante riesce a formulare proposta di lavoro/gioco.</p>	<p>Ha acquisito buone capacità di confrontare elementi in base ai concetti topologici. Mostra curiosità nei confronti dell'ambiente che lo circonda e dei principali fenomeni metereologici e stagionali. Riconosce il concetto di ciclicità riuscendo a descriverlo sommariamente. Ha maturato buone capacità logiche cogliendo analogie e differenze in modo pertinente.</p>	<p>Manifesta sicurezza e disinvoltura nelle attività di classificazione. Coglie associazioni logiche. Riferisce correttamente gli eventi temporali percependo la sequenza prima/ dopo. Dimostra interesse nei confronti dell'ambiente, dei fenomeni metereologici e stagionali, ponendo domande e cogliendo con sicurezza il nesso di causa/effetto. Ottimo l'orientamento spazio/temporale.</p>



# Istituto Comprensivo XX Settembre

Via Signorelli, 1 - Catania - Telefono/Fax 095 434114



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e Ricerca

## Rubrica di valutazione

Ordine scuola

Scuola Infanzia

» Competenze di base scuola dell'infanzia

Scuola dell'infanzia

Il sé e l'altro

Il corpo e il movimento

Immagini, suoni e colori

I discorsi e le parole

La conoscenza del mondo

## Rubriche di valutazione

Scuola dell'Infanzia

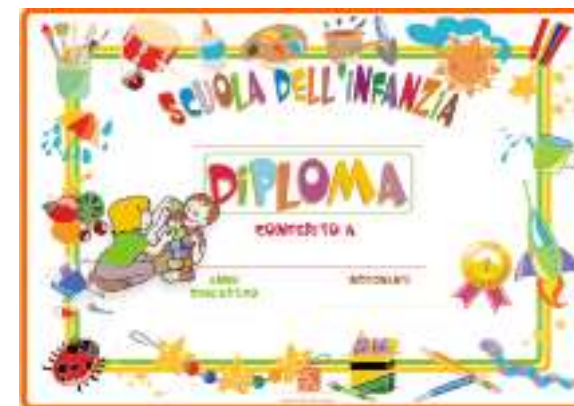
I.C. "XX SETTEMBRE"

Catania



**Alunni anni 5**

A.S. 2017/2018



Nome e Cognome Alunno \_\_\_\_\_

Sezione

## Competenze

### 1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro

- Manifestare il senso dell'identità personale, attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti, controllati ed espressi in modo adeguato.
- Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.
- Porre domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia
- Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sui valori, sulle ragioni che determinano il proprio comportamento.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con gli altri bambini, tenendo conto del proprio e dell'altrui punto di vista, delle differenze e rispettandoli.
- Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.
- Individuare e distinguere chi è fonte di autorità e di responsabilità, i principali ruoli nei diversi contesti; alcuni fondamentali servizi presenti nel territorio.
- Assumere comportamenti corretti per la sicurezza, la salute propria e altrui e per il rispetto delle persone, delle cose, dei luoghi e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento e assumersi responsabilità.

<b>1° Campo di Esperienza: Il Sé e l'altro</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia												
Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili												
Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni												
Manifestare interesse per i membri e le tradizioni del gruppo di appartenenza.												
Scoprire e riconoscere nell'altro la diversità in tutte le sue forme e manifestazioni												
Passare gradualmente da un linguaggio e comportamento egocentrico ad uno socializzato												
Scoprire e conoscere il proprio corpo anche in relazione alla diversità sessuale												
Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco, nel lavoro												
Partecipare attivamente alle attività, ai giochi												
Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni												
Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune												
Riconoscere e distinguere i ruoli e le funzioni delle figure adulte di riferimento												
Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise nel gioco e nel lavoro												

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

## Criteria di valutazione alunni Anni 5

1° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p><i>Il Sé e l'altro</i></p>	<p>È ancora insicuro e ansioso, mostra difficoltà nel momento del distacco dalle figure genitoriali, mostra difficoltà nel lasciarsi coinvolgere nelle attività proposte.</p> <p>Esprime con difficoltà le proprie esigenze.</p> <p>Gioca da solo o di rado con i compagni mettendo spesso in atto comportamenti egocentrici.</p> <p>Non è autonomo nelle attività di routine</p> <p>Non riconosce il significato delle regole e non rispetta i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Ha raggiunto una sufficiente autonomia personale, ma dimostra una certa insicurezza.</p> <p>Cerca spesso il conforto dell'insegnante pur esprimendo più spontaneamente i propri bisogni. Mostra una certa difficoltà nella condivisione di giochi e materiali la mediazione dell'insegnante è talvolta necessaria.</p> <p>Rispetta talvolta le regole, i ritmi e le turnazioni.</p>	<p>Sia nell'attività didattica che ludica, dimostra di avere sviluppato una buona autonomia. Svolge con maggiore sicurezza le attività di routine, sebbene dimostri qualche difficoltà nell'orientamento temporale</p> <p>Racconta un'esperienza</p> <p>Partecipa alle attività proposte collaborando con i compagni e rispettando le regole.</p>	<p>È pienamente inserito nel contesto scolastico.</p> <p>Accetta i ritmi e le attività della sezione, sa interagire correttamente con i compagni anche i meno abituali e le figure adulte di riferimento nelle varie situazioni, rispettando le regole.</p> <p>Riesce a rievocare un vissuto socializzandolo con una certa precisione.</p> <p>Partecipa con curiosità ed entusiasmo alle attività proposte rispettando i materiali condividendoli con i compagni.</p>

## Competenze

## **2° Campo di Esperienza: Il Corpo e il Movimento**

- Conoscere il proprio corpo; padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse
- Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune
- Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo
- Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita

<b>2° Campo di Esperienza: Il Corpo e Il Movimento</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere												
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare												
Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza												
Rispettare le regole nei giochi												
Interagire correttamente con i coetanei e gli adulti di riferimento												
Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia												
Tenersi puliti, osservare le pratiche di igiene e di cura di sé												
Distinguere, con riferimento a esperienze vissute, comportamenti, azioni, scelte alimentari potenzialmente dannose alla sicurezza e alla salute												

Legenda Livelli:

<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>

### Criteri di valutazione alunni Anni 5

<b>2° CAMPO DI ESPERIENZA</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>BASE</b>	<b>INTERMEDIO</b>	<b>AVANZATO</b>
<b>Il Corpo e il movimento</b>	Non percepisce pienamente lo spazio sezione come spazio	Sebbene manifesti qualche incertezza nel denominare le	Riconosce e denomina il proprio corpo, le sue diverse	Possiede un'ottima capacità di coordinazione motoria, sia

	<p>di appartenenza Non ha ancora acquisito un buon controllo motorio Rispetta le basilari regole di igiene ma possiede scarsa autonomia nelle attività di routine. Pur riconoscendo il proprio corpo e le diverse parti che lo compongono, ha difficoltà nella ricostruzione di un semplice puzzle raffigurante la figura umana. Il supporto dell'insegnante è spesso richiesto nell'esecuzione di semplici esercizi motori. Scarsamente coordinato nei giochi di gruppo, non riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza.</p>	<p>varie parti del corpo in un'immagine, riesce a ricostruire la figura umana e si cimenta in una prima rappresentazione grafica. Osserva le principali regole di igiene personale e manifesta il desiderio di assolvere autonomamente alle attività di routine chiedendo all'occorrenza aiuto alle insegnanti e/o ai compagni. Coordina sufficientemente i movimenti globali e segmentari, anche in rapporto agli altri. Riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza con l'aiuto dell'insegnante.</p>	<p>parti e ne produce semplici rappresentazioni. Ricompone puzzle della figura umana. Riconosce ed esprime i propri bisogni fisiologici. Mangia correttamente Prova piacere nel movimento, vive pienamente la propria corporeità e interagisce correttamente con gli altri nei giochi motori. Riesce a muoversi in modo autonomo e coordinato sia pure mostrando qualche difficoltà nell'effettuare percorsi. Riconosce i comportamenti dannosi alla sicurezza.</p>	<p>globale, sia segmentaria. Si muove con scioltezza nello spazio sezione e scolastico nel rispetto della propria e dell'altrui sicurezza Sa eseguire e verbalizzare percorsi. Rappresenta graficamente il corpo E' capace di ricomporre rapidamente puzzle della figura umana. Vive pienamente la propria corporeità e ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. Sperimenta schemi posturali e motori e li applica nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi.</p>
--	---	---	---	---

## Competenze

### 3° Campo di Esperienza: Immagini, suoni, colori



- Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali (strumenti e tecniche di fruizione e produzione, lettura)
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

<b>3° Campo di Esperienza: Immagini, suoni, colori</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità:</b>												
Seguire spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, cinematografici...)												
Ascoltare brani musicali												

Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente													
Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive													
Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico													
Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale													
Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale													
Rappresentare sul piano grafico, pittorico, plastico: sentimenti, pensieri, fantasie, la propria e reale visione della realtà													
Impugnare differenti strumenti e ritagliare													
Partecipare attivamente al canto corale sviluppando la capacità di ascoltarsi e accordarsi con gli altri													
Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare													
Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti													
Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio													
Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer													
Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli													

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### Criteria di valutazione alunni Anni 5

3° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>Immagini, suoni, colori</b>	Collabora talvolta con i compagni nello svolgimento di una attività non manifestando curiosità nei	Conosce i colori primari, usa i colori in modo appropriato, pur non rispettando completamente i	Nelle rappresentazioni grafiche utilizza diverse tecniche espressive e i colori derivati. Colora	Utilizza correttamente i colori primari e derivati. Colora dentro i margini

	<p>confronti di quanto proposto. Non si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico. Non esprime i propri vissuti emotivi e non denomina correttamente i colori che non sempre usa in modo appropriato, preferendo utilizzare un solo colore. Non si lascia coinvolgere nelle attività di drammatizzazione. Manifesta ritrosia nella manipolazione di materiali amorfi e mostra difficoltà nell'utilizzo degli strumenti grafici. Partecipa, dimostrando scarso interesse, alla lettura di immagini e mostra insufficiente attenzione nella fruizione di spettacoli teatrali e nell'ascolto e nella riproduzione di brani musicali. Mostra difficoltà nell'utilizzo di hardware e nell'esecuzione di giochi didattici al computer.</p>	<p>contorni di una figura. Si lascia coinvolgere nelle attività di gioco simbolico pur non mostrando particolare interesse. Talvolta, attribuisce contenuti ai propri disegni liberi e/o a tema. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. Si lascia coinvolgere nelle attività di drammatizzazione. Utilizza varie tecniche espressive e mostra curiosità nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie. Segue, sia pure per breve tempo, spettacoli per bambini partecipando alle vicende dei personaggi. Mostra curiosità nella fruizione ed esecuzione di brani musicali.</p>	<p>rispettando i contorni. Possiede una buona capacità di cogliere i particolari di un'immagine. Partecipa con curiosità alla sperimentazione delle diverse tecniche grafico-pittoriche. Mostra un buon coinvolgimento nell'attività di gioco simbolico e nella drammatizzazione. Esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo. Mostra interesse nei confronti di quanto proposto attraverso le nuove tecnologie. Legge ancora con qualche incertezza la tastiera, sebbene mostri interesse per i giochi didattici. Segue spettacoli teatrali, filmati... con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire</p>	<p>Utilizza diverse tecniche grafico-pittoriche che prevedono anche la manipolazione di materiali amorfi, dimostrando un'ottima capacità creativa ed espressiva. Possiede un'adeguata capacità di utilizzo degli strumenti grafici. Adeguata la coordinazione oculo-manuale. Partecipa con entusiasmo alla drammatizzazione di una storia, esprimendo emozioni e vissuti. Mostra curiosità e un buon livello di attenzione nei confronti di quanto proposto mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie dimostrando di sapere leggere i simboli sulla tastiera. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali...).</p>
--	---	---	---	--

## Competenze

### 4° Campo di Esperienza: I Discorsi e le parole

- Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza
- Comprendere testi di vario tipo letti da altri.
- Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.
- Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente, in lingua Inglese, relative ad ambiti di immediata rilevanza.
- Interagire in lingua Inglese, in situazioni di vita quotidiana.
- Acquisire ed interpretare l'informazione.
- Individuare collegamenti e relazioni; trasferire in altri contesti.

- Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione.

<b>4° Campo di Esperienza: I Discorsi e le Parole</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b>Abilità</b>												
Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e avvenimenti.												
Ascoltare e comprendere i discorsi altrui.												
Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo												
Riassumere con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto												
Esprimere sentimenti e stati d'animo												
Descrivere e raccontare eventi personali, storie, racconti e situazioni												

Inventare storie e racconti.														
Familiarizzare con la lingua scritta attraverso la lettura dell'adulto, l'esperienza con i libri, la conversazione e la formulazione di ipotesi sui contenuti dei testi letti.														
Riprodurre e confrontare scritte.														
Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche														
Comprendere parole, brevissime istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano e divenute familiari, pronunciate chiaramente e lentamente in lingua Inglese														
Rispondere a domande su un testo o su un video														
Utilizzare semplici strategie di memorizzazione														
Utilizzare le informazioni possedute per risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto														
Applicare semplici strategie di organizzazione delle informazioni: individuare le informazioni esplicite principali di un testo narrativo o descrittivo narrato o letto dall'adulto o da un filmato.														
Costruire brevi e sintesi di testi, racconti o filmati attraverso sequenze illustrate														
Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze														
Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto														

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

#### Criteria di valutazione alunni Anni 5

4° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b><i>I Discorsi e le parole</i></b>	Utilizza poco la lingua italiana in funzione comunicativa. Ha difficoltà nella comprensione e memorizzazione di brevi racconti, nella lettura di immagini, nella riorganizzazione delle sequenze di un racconto e nella pronuncia di fonemi.	Ha sviluppato un linguaggio sufficiente, ma esprime ciò di cui ha bisogno solo se sollecitato dall'insegnante. Ascolta, decodifica e memorizza e riordina con il supporto dell'insegnante, un breve racconto. Manifesta ancora qualche difficoltà articolatoria	Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di riferimento. Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di linguaggio. Legge correttamente le	Interagisce verbalmente e in modo corretto con i compagni e le figure adulte di riferimento, esprimendo spontaneamente le proprie esigenze. Comprende i discorsi e arricchisce il suo lessico con nuovi significati. Ha acquisito una buona proprietà di

	<p>Mostra difficoltà nel rielaborare le esperienze vissute. Ha difficoltà nella comprensione di semplici parole in lingua straniera.</p>	<p>Legge le immagini e rielabora le esperienze vissute solo se guidato e sollecitato dall'insegnante. Mostra curiosità nei confronti della lingua straniera</p>	<p>immagini e rielabora le esperienze vissute. Ascolta e decodifica riordina una storia mostrando di possedere una buona memoria a breve e lungo termine individuando le informazioni principali che, con l'aiuto dell'insegnante, organizza in successione logica Mostra interesse nei confronti della lingua straniera</p>	<p>linguaggio. Legge correttamente le immagini. Decodifica una storia ascoltata e la memorizza rielaborandola verbalmente nel rispetto della successione logica e ricordandone i particolari. Evoca esperienze vissute. Mostra interesse nei confronti della lingua straniera e utilizza correttamente alcune parole di uso quotidiano.</p>
--	--	---	--	---

## Competenze

### 5° Campo di Esperienza: La Conoscenza del mondo

- Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare
- Utilizzare semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti non convenzionali.
- Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana; collocare nel tempo eventi del passato recente e formulare riflessioni intorno al futuro immediato e prossimo.
- Individuare le trasformazioni naturali su di sé, nelle altre persone, negli oggetti, nella natura.
- Osservare il proprio corpo, i fenomeni naturali e gli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi, con attenzione e sistematicità.
- Porre domande, discutere, confrontare ipotesi, spiegazioni, soluzioni e azioni.
- Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.
- Utilizzare un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni o le esperienze.

- Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni
- Assumere e portare a termine compiti e iniziative
- Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti
- Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving

<b>5° Campo di Esperienza: La Conoscenza del mondo</b>	<b>Valutazione iniziale</b>				<b>Valutazione Intermedia</b>				<b>Valutazione Finale</b>			
<b><i>Abilità</i></b>												
Raggruppare secondo criteri (dati o personali)												
Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche												
Numerare (ordinalità, cardinalità del numero)												
<i>Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari</i>												
Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà												
Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta												
Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi												
Comprendere e rielaborare mappe e percorsi												
Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni												
Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi												
Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le												

stagioni														
Porre domande sulle cose e la natura														
Elaborare previsioni ed ipotesi														
Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni														
Utilizzare unlinguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati														
Sostenere la propria opinione con argomenti semplici, ma pertinenti														
Formulare proposte di lavoro, di gioco														
Confrontare la propria idea con quella altrui														
<i>Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante</i>														
Riconoscere semplici situazioni problematiche in contesti reali d'esperienza														
Formulare ipotesi di soluzione														
Cooperare con altri nel gioco e nel lavoro														

Legenda Livelli:

INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

### Criteria di valutazione alunni Anni 5

5° CAMPO DI ESPERIENZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<b>La Conoscenza del mondo</b>	<p>Con difficoltà riesce ad eseguire raggruppamenti riordinando materiali secondo un criterio dato. Mostra incertezza nell'individuare un elemento intruso.</p> <p>Non è in grado di realizzare percorsi ritmici e organizzare dati su tabelle.</p> <p>Non ha ancora interiorizzato la sequenza delle azioni quotidiane anche relativamente alla giornata scolastica.</p>	<p>Raggruppa secondo criteri dati, anche se non sempre in modo corretto. Si orienta nel tempo della giornata sebbene manifesti qualche incertezza.</p> <p>Riesce con l'aiuto dell'insegnante a distinguere dimensioni e posizioni.</p> <p>Riconosce l'alternanza giorno e notte. Ha sviluppato la capacità di associazione logica e supportato dall'insegnante riesce a formulare proposte di</p>	<p>Ha acquisito buone capacità di confrontare elementi in base ai concetti topologici.</p> <p>Mostra curiosità nei confronti dell'ambiente che lo circonda e dei principali fenomeni meteorologici e stagionali.</p> <p>Riconosce il concetto di ciclicità riuscendo a descriverlo sommariamente.</p> <p>Ha maturato buone capacità logiche cogliendo analogie e differenze in modo pertinente.</p>	<p>Manifesta sicurezza e disinvoltura nelle attività di classificazione.</p> <p>Coglie associazioni logiche.</p> <p>Riferisce correttamente gli eventi temporali percependo la sequenza prima/ dopo.</p> <p>Dimostra interesse nei confronti dell'ambiente, dei fenomeni meteorologici e stagionali, ponendo domande e cogliendo con sicurezza il nesso di causa/effetto.</p>



	<p>Ha difficoltà nello stabilire i nessi di causa/effetto e nell'orientamento spaziale. Distingue, non sempre correttamente in base ai concetti topologici e alla quantità. Solo se aiutato riconosce e verbalizza le caratteristiche di un oggetto o di un ambiente.</p>	<p>lavoro/gioco. Sebbene con qualche difficoltà esegue percorsi ritmici e organizza dati in tabella.</p>	<p>Esegue percorsi ritmici binari e organizza dati in tabella.</p>	<p>Esegue percorsi ritmici binari e ternari, organizza autonomamente dati in tabella. Ottimo l'orientamento spazio/temporale.</p>
--	---	--	--	---