

Istituto Comprensivo "S. Giovanni Bosco – G. Venisti"

Via Cellamare 2 -70010 CAPURSO (BA)

Tel-Fax 080/4551074 - e-mail <u>BAIC82300C@istruzione.it</u> - PEC <u>BAIC82300C@PEC.ISTRUZIONE.IT</u> cod. meccan. BAIC82300C - cod. fiscale 93423330724 - codice univo UFU5AG

Web site: www.sqbosco-qvenisti.edu.it

GRIGLIE DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA

La valutazione nella scuola dell'Infanzia risponde ad una funzione di carattere formativo. Come esplicitato dalle Indicazioni Nazionali, essa non si limita a verificare gli esiti del processo di apprendimento ma traccia il profilo di crescita di ogni singolo bambino incoraggiando lo sviluppo di tutte le sue potenzialità. Considerando il percorso evolutivo di ogni bambino come processo unitario, verranno osservati e considerati gli ambiti relativi ai cinque campi di esperienza.

FTA' 3 ANNI

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE – IMPRENDITORIALE										
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERN			FINA					
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE				
	Ha superato il distacco dalla famiglia										
E L'ALTRO	Instaura un rapporto di fiducia con l'insegnante										
	Si avvicina ai compagni e cerca di instaurare rapporti con loro sviluppando il senso di appartenenza al gruppo										
IL SE'	Segue semplici regole di comportamento										
_	Si inserisce spontaneamente nel gruppo gioco										
	Condivide giochi e materiali										
	Partecipa alle attività										

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA E INGEGNERIA COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE								
	INDICATORI DI COMPETENZA E	I	NTERMED	DIA		FINALE			
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE		
	Sa collocare sè stesso e gli								
	oggetti in relazione spaziale tra								
00	di loro seguendo consegne								
DEL MONDO	verbali (sopra / sotto,								
	dentro / fuori)								
	Osserva gli organismi viventi e i								
	loro ambienti								
Z,	Percepisce ritmi di scansione								
Ž	della giornata scolastica								
SCI	Sa confrontare semplici								
A CONOSCENZA	quantità								
Ö	Esplora, manipola e osserva								
A	oggetti e materiali								
ځ	Conosce le dimensioni grande,								
	piccolo								
	Conosce i colori di base (rosso,								
	giallo e blu)								

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA TRASVERSALE IMPARARE AD IMPARARE IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E	I	NTERME	DIA		FINALE				
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
	È autonomo a tavola e nell'uso dei servizi igienici									
은	Chiede l'intervento dell'adulto per									
Z	provvedere alla cura della propria									
Σ̈́	persona									
IL MOVIMENTIO	Riconosce i propri indumenti e oggetti personali									
ш	Collabora al riordino degli ambienti scolastici									
9	Si orienta nello spazio scolastico									
L CORPO	Nomina le parti del corpo									
=	Si muove autonomamente per eseguire semplici percorsi									
	Impiega schemi motori di base (camminare, saltare, correre)									
	Impugna correttamente posate e matite									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA DIGITALE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
INDICATORI DI COMPETENZA E INTERMEDIA FINA										
LORI	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
ı, col	Assegna un significato alle proprie produzioni grafiche									
NOO	Utilizza materiali e strumenti per la manipolazione									
INI, SI	Segue con piacere spettacoli di vario tipo									
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Ha sviluppato interesse per l'ascolto									
	Esegue semplici filastrocche e cantilene									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE - MULTILINGUISTICA COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E INTERMEDIA FINALE									
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
PAROLE	Ascolta e memorizza fiabe, filastrocche e racconti									
	Interagisce verbalmente sia con l'adulto che con i compagni									
==	Ascolta l'insegnante che parla									
RSI E	Riconosce i personaggi di una storia									
DISCORSI	Struttura in modo chiaro semplici frasi									
<u> </u>	Presenta difficoltà di linguaggio									
	Comprende la lingua italiana ma non la produce(bambini stranieri)									

ETA' 4 ANNI

	COMPETENZA CONSAPEVO	OLEZZA	ED ESPE	RESSIONE C	CULTURA	4 <i>LE</i>				
CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA TRASVERSALE IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERM			FINAL	E			
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
•	Denomina correttamente le varie parti del corpo									
ENTIC	Riproduce in maniera adeguata all'età lo schema corporeo									
IL MOVIMENTIO	Adotta pratiche corrette di cura personale e di igiene									
MC	Controlla l'esecuzione del gesto									
E	Impiega schemi motori di base: camminare, saltare, correre									
IL CORPO	Ha una buona coordinazione generale									
) II CC	Sta affinando la motricità fine: taglia, piega, infila									
	Sa vestirsi e svestirsi da solo									
	Impugna correttamente: matita, pennarello, forbici									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE - MULTILINGUISTICA COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E APPRENDIMENTI ATTESI	I	NTERME	DIA		FINALE				
		SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
OLE	Comprende, racconta e memorizza fiabe, racconti filastrocche									
PAROLE	Esprime e comunica emozioni									
33 31	Riconosce i personaggi di una storia									
DISCORSI	Descrive e commenta immagini con le parole									
I DISC	Comunica in italiano o in una lingua madre(bambini stranieri									
	Comprende la lingua italiana ma non la produce (bambini stranieri)									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA DIGITALE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERM	EDIA		FINA	LE			
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
MMAGINI, SUONI, COLORI	Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative									
	Utilizza materiali e strumenti in modo appropriato									
ō	Interpreta poesie e filastrocche									
SINI, SU	E' interessato all'espressione drammatico teatrale e sonoro musicale									
ΙŽ	Conosce i colori primari e derivati									
IMM	Riproduce semplici battute ritmiche con mani e piedi									
	Riproduce graficamente , in maniera adeguata all'età,									
	esperienze vissute									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE DI BASE IN MATEN INGEO COMPETENZE TRASVERSALI IMPARA	GNERI	4								
	INDICATORI DI COMPETENZA E INTERMEDIA FINALE										
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE				
DEL MONDO	Esplora manipola e osserva oggetti e materiali										
	Conosce concetti topologici										
	Sa confrontare semplici quantità										
	Conosce e denomina alcune forme geometriche										
A CONOSCENZA	Organizza il disegno in uno spazio dato										
ONO.	Dimostra concentrazione nel portare a termine il proprio lavoro										
LA CG	Osserva e descrive diversi aspetti del mondo naturale										
	E' curioso e dimostra interesse per piccoli esperimenti e/o esperienze										

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE – IMPRENDITORIALE										
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERM	EDIA		FINA	LE				
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE				
	Ha superato il distacco dalla famiglia										
L'ALTRO	Relaziona facilmente con i compagni										
	Relaziona facilmente con gli adulti										
`AL.	Condivide giochi e materiali										
SE'E L	Si muove negli spazi della scuola con sicurezza										
II 8	Accetta regole fondamentali di convivenza										
	Partecipa serenamente a tutte le attività										
	Rivela spirito di iniziativa										
	Controlla pulsioni e tensioni emotive										

ETA' 5 ANNI

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE — IMPRENDITORIALE										
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERN	1EDIA		FINA	LE				
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE				
	Relaziona facilmente con compagni ed adulti										
02	E' autonomo nella gestione delle necessità personali										
L'ALTRO	Conosce e rispetta le regole di comportamento										
ш	Partecipa serenamente a tutte le attività										
. SE'	Si inserisce spontaneamente nel										
=	gruppo gioco e gioca in modo										
	costruttivo e creativo con gli altri										
	Rivela spirito di iniziativa										
	Sa superare conflitti e contrarietà										
	E' fiducioso nelle sue capacità										
	Aiuta i compagni in difficoltà										

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZA TRASVERSALE IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
	INDICATORI DI COMPETENZA E		INTERME	DIA		FINALE				
	APPRENDIMENTI ATTESI	SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
OIT	Impugna correttamente: matita, posate, forbici									
Ē	Ha una buona motricità fine									
IL MOVIMENTIO	Si coordina con gli altri nelle situazioni di gioco motorio e nelle attività manuali									
ш	Sa rappresentare il proprio corpo in stasi e in movimento									
IL CORPO	Percepisce la parte destra e sinistra del corpo									
II 0	Riconosce e denomina le parti principali del corpo									
	Riproduce lo schema corporeo in maniera completa									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE - MULTILINGUISTICA COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE									
I DISCORSI E LE PAROLE	INDICATORI DI COMPETENZA E APPRENDIMENTI ATTESI	INTERMEDIA			FINALE					
		SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE			
	Comprende parole e discorsi									
	Esprime e comunica emozioni									
	Comprende la lingua italiana ma non la produce (bambini stranieri)									
	Comunica in italiano o in una lingua madre (bambini stranieri)									
	Descrive e commenta immagini con le parole									
	Comprende, ripete, memorizza fiabe, filastrocche e racconti									
	Riconosce i personaggi di una storia									

CAMPO DI ESPERIENZA	COMPETENZA DIGITALE - CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE COMPETENZE TRASVERSALI IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE										
IMMAGINI, SUONI, COLORI	INDICATORI DI COMPETENZA E APPRENDIMENTI ATTESI	INTERMEDIA			FINALE						
		SI	NO	IN PARTE	SI	NO	IN PARTE				
	Si esprime attraverso il disegno e la pittura e le altre attività manipolative										
	Rappresenta graficamente esperienze e vissuti										
	Spiega il significato dei propri elaborati										
	Segue con curiosità spettacoli di vario tipo										
	Partecipa ai giochi sonori										
	Individua colori primari e derivati e li usa creativamente										
	Utilizza in modo adeguato il materiale scolastico										
	Interpreta e memorizza poesie filastrocche e canzoncine										

COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZA E TECNOLOGIA E INGEGNERIA **CAMPO DI COMPETENZE TRASVERSALI** IMPARARE AD IMPARARE - IMPRENDITORIALE **ESPERIENZA** INDICATORI DI COMPETENZA E **INTERMEDIA FINALE APPRENDIMENTI ATTESI** SI NO IN SI NO IN PARTE PARTE Esplora manipola e osserva oggetti e materiali Esplora manipola e osserva oggetti e materiali Individua le proprietà degli oggetti (colore, forma. dimensione) e ne rileva le differenze e le somiglianze Discrimina gli oggetti in base ad un criterio dato LA CONOSCENZA DEL MONDO Raggruppa oggetti e materiali seguendo criteri diversi Riconosce e distingue le figure geometriche principali Riconosce e denomina i numeri da uno a dieci Fa corrispondere la quantità al numero Riconosce i principali fenomeni atmosferici Osserva i fenomeni naturali accorgendosi dei loro cambiamenti Riordina in successione temporale le sequenze Riflette su comportamenti ecologici corretti Conosce e verbalizza sui giorni della settimana Osserva e descrive diversi aspetti del mondo naturale Si concentra e porta a termine il

lavoro iniziato