

Criteri di osservazione/valutazione del team docente

DESCRIZIONE DELLE COMPETENZE		LIVELLI A – AVANZATO B – INTERMEDIO C – BASE D – INIZIALE	
<u>SOCIO – COMPORTAMENTALE</u>		COMPETENZA CHIAVE: Competenze sociali e civiche.	
CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: IL SÈ E L'ALTRO			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Agire in modo responsabile ed autonomo (Rispettare le regole)	Conserva con cura materiale personale e materiale comune.		
	Mantiene un comportamento corretto e non prevaricatore nei confronti dei coetanei		
	Riconosce i propri ed altrui stati d'animo		
	Riconosce una situazione di difficoltà e chiede aiuto all’adulto.		
Risolvere problemi	Assume e porta a termine compiti e iniziative		
	Risolve situazioni conflittuali senza la mediazione dell'adulto		
Collaborare e partecipare	Collabora attivamente con i compagni		
	Si relaziona in modo positivo con l'adulto		
	Partecipa alle attività di piccolo e grande gruppo		
Imparare ad imparare	Mantiene l'attenzione e la concentrazione nel tempo		
	Individua il materiale occorrente e lo utilizza secondo la consegna data dall'insegnante		
Progettare	Prende iniziative nelle attività ludiche libere		
	Pianifica e organizza il proprio lavoro		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
ASCOLTARE ED INTERAGIRE NELLA COMUNICAZIONE			
Ascoltare e comprendere parole, discorsi altrui, storie e racconti	Ascolta e comprende parole e discorsi		
	Fornisce risposte adeguate a domande poste		

Usare il linguaggio verbale in modo appropriato e pertinente alle diverse situazioni	Esprime emozioni e sentimenti in relazione ad un contesto		
	Interviene in modo pertinente in una conversazione		
RIFLETTERE SULLA LINGUA			
Distinguere i diversi suoni: manipolazione sillabica e fonemica. Giocare con le parole	Cerca somiglianze significati ed analogie tra suoni e significati		
	Fa ipotesi sul significato delle parole		
LEGGERE E COMPRENDERE			
Leggere e comprendere testi di sole immagini e non Sperimentare prime forme scritte di comunicazione	Descrive immagini		
	Ricostruisce storie in sequenza		
	Associa parole ad immagini		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: I DISCORSI E LE PAROLE, IL SÈ E L'ALTRO			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Dimostrare curiosità nei confronti di altre culture e lingue straniere. Ascoltare e comprendere semplici parole ed espressioni familiari. Esplorare e sperimentare prime forme di comunicazione.	Sviluppa una sensibilità alla pluralità di lingue diverse		
	Comprende parole, istruzioni e frasi di uso quotidiano		
	Riproduce suoni, tonalità e semplici parole della lingua straniera		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: LA CONOSCENZA DEL MONDO			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Raggruppare ed ordinare secondo criteri diversi (classificazione, seriazione) Confrontare quantità (di più, di meno, uguale) Familiarizzare con le strategie del contare	Individua somiglianze e differenze		
	Raggruppa secondo una o più caratteristiche		
	Esegue seriazioni in base ad un criterio dato		
	Usa quantificatori logici: tanti-pochi, di più-di meno...		
	Riconosce e confronta piccole quantità		

Associare semplici simboli a quantità Collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti e persone	Sa aggiungere e togliere a livello concreto		
	Conta verbalmente fino a 9		
	Colloca graficamente in modo corretto se stesso, oggetti e persone		
Conoscere i concetti topologici Descrivere e classificare figure in base a caratteristiche geometriche	Localizza oggetti nello spazio fisico usando i concetti topologici: alto/basso, sopra/sotto, davanti/dietro, dentro/fuori, vicino/lontano destra/sinistra		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: LA CONOSCENZA DEL MONDO, IL CORPO E IL MOVIMENTO, I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Individuare le posizioni di oggetti nello spazio usando termini come avanti, dietro, sopra, sotto, destra e sinistra Raggruppare ed ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi Osservare con attenzione l'ambiente naturale circostante Individuare caratteristiche di ambienti noti e rappresentare mappe e percorsi	Individua le posizioni degli oggetti nello spazio usando termini adeguati		
	Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali		
	Raggruppa ed ordina secondo criteri diversi (grandezza, lunghezza, altezza, spessore, lontananza e vicinanza).		
	Verbalizza e rappresenta graficamente un percorso specifico		
	Individua e descrive gli elementi che caratterizzano l'ambiente osservato		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: LA CONOSCENZA DEL MONDO, IL SÈ E L'ALTRO, I DISCORSI E LE PAROLE			
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Comprende sequenze e successioni temporali in riferimento al proprio vissuto		
	Collega e distingue diverse storie personali nei gruppi di riferimento (famiglia, gruppo dei pari...)		

Collocare le conoscenze acquisite nell'ordine temporale	Ricorda e ricostruisce attraverso forme di documentazione quello che si è visto, fatto e sentito, sa raccontare i fatti		
Stabilire collegamenti	Utilizza semplici strumenti (calendario, cartelloni, l'orologio dei mesi e stagioni) per collocare esperienze		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:		LA CONOSCENZA DEL MONDO, I DISCORSI E LE PAROLE	
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Esplorare, osservare e descrivere fenomeni	Esprime curiosità ed interesse verso l'ambiente		
	Osserva ed esplora l'ambiente naturale attraverso l'uso di tutti i sensi		
Interpretare scientificamente, l'uomo, i viventi, l'ambiente	Coglie trasformazioni sugli organismi viventi		
	Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere le osservazioni e le esperienze		
Note			

IL CORPO ED IL MOVIMENTO		COMPETENZA CHIAVE: Consapevolezza ed espressione culturale / Competenza in campo scientifico	
CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI:		IL CORPO E IL MOVIMENTO, IL SÈ E L'ALTRO, LA CONOSCENZA DEL MONDO	
COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE I quad. II quad.	
Denominare ed individuare le parti del corpo controllandole globalmente Combinare azioni motorie semplici con riferimenti spaziali e temporali Comunicare attraverso posture, gesti ed azioni Partecipare al gioco rispettando semplici regole e risolvendo semplici problemi motori Mettere in atto comportamenti personali nel rispetto della sicurezza	Individua e nomina le parti del corpo e descrive le funzioni		
	Rappresenta il corpo statico ed in movimento		
	Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici		
	Controlla la motricità fine (taglia, piega, colora...)		
	Esprime messaggi attraverso il movimento (danza, drammatizzazione, giochi di mimo...)		
	Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio		
Note			

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE	
		I quad.	II quad.
Conoscere e utilizzare semplici oggetti e strumenti di uso quotidiano, essere in grado di intuirne la funzione principale e osservarne la struttura Riconoscere e identificare nell'ambiente circostante elementi e fenomeni di tipo artificiale	Utilizza strumenti tecnologici (PC, tablet, LIM) *		
	Utilizza semplici oggetti di uso quotidiano (giochi e strumenti).		
	Utilizza i sensi per ricavare informazioni sui fenomeni del mondo circostante		

Note

*L'uso di strumenti tecnologici avviene sotto la guida dell'insegnante

CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: IMMAGINI SUONI COLORI, IL CORPO IN MOVIMENTO

COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE	
		I quad.	II quad.
Ascoltare e scoprire il mondo sonoro circostante	Riconosce, discrimina e classifica suoni e rumori del mondo circostante		
Produrre musica utilizzando il corpo, la voce e gli strumenti	Si muove a ritmo di musica da solo e in gruppo		
	Ascolta, memorizza e intona semplici melodie		
Muoversi a ritmo di musica da soli e in gruppo	Produce suoni con il corpo usando vari materiali		
	Sperimenta ritmi diversi attraverso giochi guidati		

Note**CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI: IMMAGINI SUONI COLORI, IL SÈ E L'ALTRO**

COMPETENZE	TRAGUARDI	VALUTAZIONE	
		I quad.	II quad.
Comunicare ed esprimere pensieri ed emozioni utilizzando il disegno, la pittura ed altre attività manipolative	Utilizza materiali diversi per rappresentare		
	Usa tecniche diverse per stendere il colore		
	Utilizza creativamente materiali grafico- espressivi		
Osservare e riconoscere gli elementi principali di un'immagine /o opera d'arte	Utilizza differenti strumenti (forbici, pennelli e pennarelli)		
Sviluppare interesse e curiosità per la fruizione di opere d'arte	Osserva e riconosce alcune caratteristiche di un'immagine (figura/sfondo, figure geometriche, elementi naturali, figura umana)		

	Riproduce semplici elementi di un'opera d'arte osservata		
Note			

LEGENDA

A: TRAGUARDO PIENAMENTE RAGGIUNTO

B: TRAGUARDO PARZIALMENTE RAGGIUNTO

C: TRAGUARDO NON RAGGIUNTO