

SCUOLA DELL'INFANZIA

CRITERI DI VALUTAZIONE PER I TRAGUARDI DELLE COMPETENZE

ANNI 3

	1	2	3	4
LIVELLI DI PADRONANZA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO	Il bambino, se opportunamente guidato, rispetta semplici consegne in situazioni nuove.	Il bambino rispetta semplici consegne in situazioni note mostrando di possedere le conoscenze e le abilità fondamentali.	Il bambino rispetta le consegne e affronta situazioni nuove mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	Il bambino rispetta le consegne eseguendole con responsabilità, risolve situazioni problematiche in autonomia mostrando padronanza delle conoscenze e delle abilità.
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE – COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA				
Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili				
Racconta, a richiesta, vissuti immediatamente vicini				
Esegue consegne semplici				
Ascolta narrazioni e storie mostrando interesse e partecipazione				
Esprime sentimenti e stati d'animo interagendo con i pari				

**COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MULTILINGUISTICA
CAMPI DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE – COMUNICAZIONE, LINGUA, CULTURA**

Ascolta brani e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante				
Riproduce parole e brevissime frasi prodotte dall'insegnante				

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA

CAMPI DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO – ORDINE, MISURA, SPAZIO, TEMPO, NATURA

Esegue operazioni di cura personale e alimentazione secondo routine note.				
Categorizza e ordina oggetti, a richiesta, per macro-caratteristiche				
Spiega semplicemente le ragioni delle scelte operate				
Si orienta con sicurezza nell'aula e negli spazi noti della scuola.				
Distingue semplici fenomeni atmosferici.				

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA DIGITALE

CAMPI DI ESPERIENZA: LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE – GESTUALITA', ARTE, MUSICA, MULTIMEDIALITA'

Assiste a rappresentazioni multimediali.				
Esplora le tecnologie e ne sperimenta possibili usi e funzioni				

Si avvicina al pensiero computazionale				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA				
Nel gioco, mette in relazione oggetti secondo precise ragioni				
Di fronte a un problema pone domande e ipotizza soluzioni.				
Consulta e riflette su libri illustrati				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA CAMPI DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO – LE GRANDI DOMANDE, IL SENSO MORALE, IL VIVERE INSIEME				
Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni, parole e frasi.				
Interagisce e comunica con i compagni nel gioco.				
Osserva la routine della giornata.				
Rispetta con serenità le regole di convivenza, le cose proprie e altrui.				
Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IMPRENDITORIALE CAMPI DI ESPERIENZA: TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA				

Esegue le consegne e porta a termine i compiti affidatigli.				
Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato.				
Partecipa con interesse alle attività collettive.				
Spiega le ragioni delle sue scelte.				
Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe.				
Individua i problemi e cerca soluzioni				
Descrive le fasi di un lavoro				
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE CAMPI DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI – IL CORPO E IL MOVIMENTO				
Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi.				
Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.				
Usa diversi tipi di colori rispettando sommariamente i margini.				

Produce suoni, rumori e ritmi con la voce o con oggetti				
Osserva le principali abitudini di igiene personale.				
Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà.				
Partecipa ai giochi e ne rispetta le regole.				
Indica e nomina le parti del proprio corpo e le funzioni principali.				
Individua ed evita le situazioni pericolose.				
Controlla schemi motori statici e dinamici (sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare).				
Sa muoversi a ritmo.				
Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motoria.				