Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – Sito: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - PEC: vric84600r@pec.istruzione.it

RUBRICA VALUTATIVA

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 3 ANNI

Leggenda: **A** obiettivo pienamente raggiunto

M obiettivo raggiunto sufficientemente

I obiettivo raggiunto in parte

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: **Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica**

Competenza digitale

CAMPI DI ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE 3 ANNI	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Ascolta brevi consegne e semplici racconti, soprattutto con la mediazione dell'adulto.						
Comprende messaggi semplici riferiti alla quotidianità.						
Comunica bisogni, emozioni ed esperienze attraverso parole e semplici frasi.						
Interagisce con adulti e coetanei.						
Utilizza parole riferite alle esperienze quotidiane						
Riconosce personaggi e situazioni di una storia						
Con il supporto dell'adulto prova a raccontare semplici episodi						

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**: Competenza in materia di cittadinanza**

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL SÉ E L'ALTRO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***3 anni***	**Intermedia**			**Finale**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Se chiamato, riconosce il proprio nome. la propria figura e individua il proprio con.						
Si riconosce in una foto e/o allo specchio						
Esprime i propri bisogni emotivi primari (gioia, disagio, paura) attraverso manifestazioni gestuali e verbali immediate.						
Tollera e accetta la presenza contestuale dei pari nel medesimo spazio di gioco.						
Cerca attivamente il contatto e la rassicurazione della figura adulta nei momenti di disorientamento o insicurezza.						
Accetta con serenità le routine e i ritmi della giornata scolastica.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenze matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria**

Competenze digitale

Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA**: LA CONOSCENZA DEL MONDO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***3 anni***	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Osserva l'ambiente vicino e manipola oggetti con interesse.						
Raggruppa oggetti in base a una qualità evidente.						
Riconosce piccole quantità.						
Si orienta nello spazio vicino con guida.						
Riconosce le principali routine della giornata.						
Osserva cambiamenti semplici.						
Nomina oggetti e fenomeni noti.						
Mostra interesse per nuove esperienze.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Competenze digitale

Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IMMAGINI, SUONI E COLORI**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***3 anni***	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Sperimenta l'uso creativo di materiali diversi con curiosità e senso di scoperta.						
Manifesta piacere visivo ed emotivo davanti a un'immagine o a un colore.						
Partecipa con interesse ai momenti di canto comune e ai giochi sonori.						
Riconosce la presenza o l'assenza di stimoli acustici nell'ambiente.						
Si avvale della comunicazione non verbale per esprimere i propri bisogni						
Entra spontaneamente nel gioco d'imitazione guidato dall'adulto						
Mantiene l'attenzione visiva durante la proiezione di contenuti adatti alla sua età						
Mostra curiosità verso gli strumenti tecnologici d'uso quotidiano						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Competenze digitale
Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***3 ANNI***	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Riconosce alcune parti del corpo						
Sperimenta camminare, correre, saltare con incertezza						
Si muove nello spazio vicino con guida						
Mostra una prima consapevolezza corporea						
Compie semplici azioni di cura con aiuto						
Esprime emozioni con gesti e movimenti						
Partecipa a giochi semplici con sostegno						
Esegue semplici percorsi motori						

Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – **Sito**: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - **PEC**: vric84600r@pec.istruzione.it

RUBRICA VALUTATIVA

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 4 ANNI

Leggenda: **A** obiettivo pienamente raggiunto

M obiettivo raggiunto sufficientemente

I obiettivo raggiunto in parte

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: **Competenza alfabetica funzionale - Competenza multilinguistica**

Competenza digitale

CAMPI DI ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE 4 ANNI	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Ascolta racconti e conversazioni comprendendone il significato generale.						
Segue consegne articolate in più passaggi.						
Esprime esperienze, idee ed emozioni utilizzando frasi più articolate.						
Partecipa alle conversazioni rispettando progressivamente i turni di parola.						
Utilizza un lessico più ampio e appropriato alle situazioni.						
Comprende e utilizza nuovi vocaboli appresi attraverso esperienze e racconti.						
Ricostruisce una storia attraverso immagini.						
Verbalizza esperienze seguendo una successione temporale.						
Mostra interesse verso canti, filastrocche o brevi messaggi proposti in una lingua diversa dall'italiano o nella lingua madre d'origine.						

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**: Competenza in materia di cittadinanza**
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL SÉ E L'ALTRO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE 4 ANNI	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Esprime e argomenta verbalmente le proprie preferenze, i propri gusti e gli interessi personali.						
Denomina e riconosce le emozioni di base sulle immagini, sui volti altrui e nel contesto quotidiano.						
Interagisce e partecipa a giochi di scambio e cooperazione in coppia.						
Manifesta atteggiamenti empatici e comportamenti di consolazione verso i compagni in condizione di disagio.						
Rispetta l'avvicendamento e la turnazione nell'uso dei materiali ludici con la mediazione dell'adulto.						
Collabora al riordino del materiale utilizzato su sollecitazione dell'insegnante.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenze matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria**

Competenze digitale

Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***4 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Esplora con curiosità ambienti, materiali e oggetti.						
Classifica oggetti secondo uno o due criteri.						
Confronta quantità e conta fino a piccoli numeri.						
Si orienta in spazi semplici e comprende indicazioni spaziali.						
Comprende prima/dopo e alcune successioni temporali.						
Nota trasformazioni negli esseri viventi e nei materiali.						
Descrive ciò che osserva con parole semplici.						
Prova a risolvere piccoli problemi con aiuto.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Competenze digitale
Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***4 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Nominare e localizza le principali parti del corpo						
Coordina meglio i movimenti di base						
Si orienta in spazi semplici seguendo indicazioni						
Inizia a distinguere destra e sinistra						
Si muove con crescente autonomia nelle routine						
Usa il corpo per imitare e comunicare						
Rispetta alcune regole e turni						
Riproduce semplici ritmi e sequenze						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Competenze digitale
Competenza personale, sociale e capacità di Imparare ad imparare - Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IMMAGINI, SUONI, COLORI**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***4 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Utilizza intenzionalmente tecniche diverse in base all'elaborato da realizzare.						
Inizia a esprimere un gusto personale nella scelta dei colori e delle forme.						
Coordina la propria voce e i propri movimenti a tempo con la musica.						
Esprime i propri vissuti emotivi legati all'ascolto di un brano musicale.						
Collabora attivamente con i compagni nella gestione del gioco simbolico. Dimostra flessibilità e immaginazione nel dare nuovi significati agli oggetti.						
Dimostra flessibilità e immaginazione nel dare nuovi significati agli oggetti.						
Fruisce in modo attivo e non passivo dei messaggi audiovisivi proposti.						
Sperimenta l'uso iniziale della tecnologia per scopi comunicativi semplici.						

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU
Ministero dell'Istruzione e del Merito
Italiadomani
ISTITUTO COMPRENSIVO CARLO EDERLE VILLABARTOLOMEA
Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – **Sito:** www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - **PEC:** vric84600r@pec.istruzione.it

RUBRICA VALUTATIVA

SCUOLA DELL'INFANZIA

SEZIONE 5 ANNI

Leggenda: **A** obiettivo pienamente raggiunto

M obiettivo raggiunto sufficientemente

I obiettivo raggiunto in parte

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**: Competenza alfabetica-funzionale -Competenza multilinguistica, Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale**

CAMPI DI ESPERIENZA: **I DISCORSI E LE PAROLE**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE 5 ANNI	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Ascolta con attenzione racconti e conversazioni, cogliendone informazioni, sequenze e significati.						
Comprende consegne articolate e le porta a termine autonomamente.						
Si esprime in modo chiaro e articolato						
Racconta esperienze, formula domande, esprime opinioni						
Interviene nelle conversazioni rispettando i turni e adeguando il linguaggio al contesto.						
Utilizza un lessico ricco e appropriato						
Sperimenta sinonimi, descrizioni e diverse modalità espressive, mostrando consapevolezza dell'uso della lingua.						
Risponde con il corpo e con la voce a canti e stimoli sonori in lingua diversa						
Ripete e contestualizza parole chiave (colori, animali, routine) durante il gioco						
Comprende parole chiave, formule di cortesia o brevi istruzioni in lingua straniera/diversa se inserite nella routine quotidiana o nel gioco.						

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**: Competenza in materia di cittadinanza**
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL SÉ E L'ALTRO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE 5 ANNI	***INTERMEDIA***			***FINALE***		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Riferisce ed elabora narrazioni su episodi personali e vissuti significativi.						
Adotta autonomamente strategie di autoregolazione emotiva in seguito a situazioni di tensione o conflitto.						
Collabora alla realizzazione di attività in piccolo gruppo finalizzate al raggiungimento di un obiettivo comune.						
Dimostra atteggiamenti inclusivi e accoglienti nei confronti dei pari, favorendo l'integrazione di ciascuno.						
Ricorda e applica in modo autonomo le norme di convivenza e i regolamenti condivisi all'interno del gruppo sezione.						
Dimostra cura e rispetto costante per i beni materiali, gli arredi e gli spazi comuni della scuola.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenze di base matematica, scienze e tecnologia e ingegneria**
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***5 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Osserva con attenzione, confronta elementi e formula semplici ipotesi.						
Ordina e classifica in modo più autonomo secondo criteri diversi.						
Conta con maggiore sicurezza e riconosce quantità e prime relazioni numeriche.						
Si orienta con autonomia e usa correttamente relazioni spaziali.						
Riconosce successioni, cicli del tempo e organizza eventi in sequenza.						
Riconosce trasformazioni, fa confronti e verbalizza osservazioni.						
Spiega, confronta e prova a motivare le proprie osservazioni.						
Formula strategie, fa tentativi autonomi e verifica i risultati.						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**
Competenza digitale
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***5 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Riconosce, nomina e rappresenta il corpo in modo più completo						
Controlla i movimenti in modo sicuro e preciso						
Si orienta con autonomia nello spazio e nei percorsi						
Consolida lateralità e schema corporeo						
Gestisce in autonomia molte routine scolastiche						
Usa il corpo in modo creativo e intenzionale						
Collabora, rispetta regole e turni nei giochi di gruppo						

COMPETENZE IN CHIAVE EUROPEE: : **Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**

Competenza digitale

Competenza di personale, sociale e capacità di imparare ad imparare-Competenza imprenditoriale

CAMPI DI ESPERIENZA: **IMMAGINI, SUONI, COLORI**

GRIGLIA DI VALUTAZIONE ***5 ANNI***	**INTERMEDIA**			**FINALE**		
Il bambino:	**I**	**M**	**A**	**I**	**M**	**A**
Dimostra originalità e spirito di iniziativa nella produzione artistica personale.						
Sviluppa un primo atteggiamento critico-riflessivo di fronte a un'opera d'arte.						
Familiarizza con i primi alfabeti musicali per registrare e riprodurre i suoni.						
Mostra sensibilità per il paesaggio sonoro e matura i primi gusti musicali.						
Realizza piccole produzioni teatrali o danze collaborando per un fine comune.						
Gestisce le proprie potenzialità corporee ed espressive davanti a un pubblico						
Utilizza le nuove tecnologie in modo creativo e consapevole con la mediazione dell'adulto.						
Sviluppa un primo atteggiamento critico rispetto ai messaggi multimediali veicolati.						

Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – Sito: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - PEC: vric84600r@pec.istruzione.it

SCUOLA DELL'INFANZIA DI _____

SCHEDA DI CONTINUITÀ

Griglia di rilevazione a.s._____

ALUNNO _____

NAT_ A _____il _____

NAZIONALITA'_____

RESIDENTE A _____

IN VIA _____

FREQUENZA:

☐ 1° anno

☐ 2° anno

☐ 3° anno

☐ regolare
☐ non regolare

FAMIGLIA: provenienza e lingua_____

fratelli /sorelle_____

Notizie utili relative a percorsi consigliati e/o avviati presso strutture specialistiche (logopedia, terapie, …)

_____

_____

_____

_____

ABILITÀ RELAZIONALI/IDENTITA'		1	2	3	4
1	Ha fiducia nelle proprie capacità				
2	Esprime bisogni e desideri				
3	Manifesta le proprie emozioni in modo adeguato				
4	È sensibile ai richiami				
5	Utilizza in maniera appropriata oggetti ed arredi				
6	È in grado di risolvere un problema o una difficoltà				
7	Tende ad isolarsi				
8	Manifesta aggressività				
9	Si adegua facilmente alle nuove situazioni				
10	È in grado di rispettare i tempi di attesa				
11	Accetta e rispetta le regole della vita sociale				
12	Adegua il proprio comportamento ai diversi ambienti-contesti				
13	Se gli viene richiesto, cambia attività insieme al resto della classe, anziché perseverare in quella precedentemente intrapresa				
14	È interessato nei confronti delle attività proposte				
15	Segue le istruzioni che gli sono date				
16	Mantiene l'attenzione per tempi adeguati				
17	Porta a termine gli incarichi assegnati				
18	Quando non capisce qualcosa, chiede chiarimenti				
19	Di fronte a situazioni che lo mettono in difficoltà tende a non abbandonare il compito ma a persistere				
20	Instaura rapporti positivi con l'insegnante e gli adulti della scuola				
21	Con le insegnanti si dimostra: ☐ disponibile ☐ collaborativo ☐ oppositivo …… ☐ cerca di attirare l'attenzione …….. ☐ cerca un rapporto esclusivo con l'insegnante ……... ……				

22	Instaura rapporti positivi con i compagni				
23	Con i compagni si dimostra: ☐ disponibile ☐ collaborativo ☐ oppositivo ☐ conflittuale ☐ cerca di attirare l'attenzione ☐ assume un ruolo di leader negativo ☐ assume un ruolo di gregario				
24	Di fronte alle proposte di attività strutturate reagisce: ☐ con serenità ☐ con serietà ☐ con ansia ☐ con rabbia ☐ con rifiuto ☐ con indifferenza ☐ si arrende				
25	Manifesta un corretto atteggiamento nei confronti del cibo				

ABILITÀ PRATICHE E MOTRICITÀ		1	2	3	4
1	Sa vestirsi-svestirsi				
2	Usa correttamente bottoni - zip				
3	Sa allacciare (es: bavaglia, scarpe, …)				
4	È autonomo nelle pratiche igieniche				
5	È autonomo nel mangiare				
6	Utilizza in modo appropriato le posate (cucchiaio – forchetta)				
7	Impugna correttamente gli strumenti di scrittura				

8	Utilizza in modo adeguato le forbici				
9	È in grado di ritagliare quadrati e rettangoli				
10	Usa correttamente la colla				
11	Usa correttamente il temperamatite				
12	Ha una coordinazione generale dei movimenti				
13	Ha una capacità di coordinazione oculo-manuale				
14	Ha una corretta direzionalità dei segni grafici, lettere, numeri (alto-basso)				
15	Legge immagini da sinistra a destra				
16	Lateralità	SX	DX	N D	

ABILITÀ COGNITIVE					
COMPRENSIONE LINGUISTICA		1	2	3	4
1	Ascolta e segue le conversazioni e le argomentazioni affrontate in sezione in modo adeguato rispetto all'età				
2	Ascolta e comprende le istruzioni/le consegne date a voce				
3	Ascolta e comprende storie				
4	Capisce il significato delle parole che l'insegnante usa (bambini stranieri)				
5	Recupera dalla propria memoria le informazioni, gli esempi, le indicazioni e le esperienze vissute in precedenza per utilizzarle in una nuova attività.				
6	Tiene a mente più cose contemporaneamente (per esempio se gli si chiedono tre oggetti/elementi/informazioni, li ricorda tutti)				

ESPRESSIONE ORALE		1	2	3	4
1	Pronuncia correttamente i **fonemi** □ Sì …….. □ No ……. Ha difficoltà nella pronuncia di fonemi (specificare quali) …… ……				
2	Si esprime correttamente a livello **morfologico** (Pronuncia correttamente parole bisillabe, trisillabe, polisillabe) □ Sì …… □ No …….				
3	Si esprime correttamente a livello **sintattico** (Frase minima/frase con espansioni) □ Sì …… □ No ……...				
4	Percepisce e ripete esattamente parole nuove subito dopo averle sentite				
5	Racconta un episodio cui ha assistito o al quale ha preso parte				
6	Esprime in modo chiaro pensieri, sentimenti ed esigenze				
7	Utilizza un vocabolario adeguato				
8	Racconta una semplice storia rappresentata in una serie di vignette				
9	Ripete con parole sue quanto gli è stato appena detto				
10	Memorizza e ripete filastrocche				
11	Memorizza e ripete sequenze di parole o non parole				

	COMPETENZA FONOLOGICA E METACOGNITIVA
	Riproduzione di ritmi corrispondenti alle sillabe di una parola: □ Sì □ No Riconoscimento del suono iniziale: □ Sì □ No Riconoscimento del suono finale: □ Sì □ No Spelling delle parole: □ Sì □ No Distingue i grafemi da altri segni grafici: □ Sì □ No Riconoscimento delle lettere in stampato maiuscolo: □ Sì □ No Eventuali note: …… ……

	ABILITÀ GRAFICHE	1	2	3	4
1	Disegna una figura umana in cui siano riconoscibili la testa, il corpo, le braccia e le gambe				
2	Copia una semplice figura geometrica (ad esempio un triangolo) in modo che questa risulti riconoscibile				
3	Utilizza lo spazio del foglio secondo le indicazioni date				
4	Colora rimanendo dentro i margini				
5	Riproduce segni grafici rispettando l'esatta direzionalità				
6	Segue una linea tratteggiata senza interruzioni				
7	Utilizza in modo adeguato la matita per disegnare o riprodurre segni (pressione, verso, scorrevolezza…)				

ABILITÀ SPAZIO - TEMPORALI		1	2	3	4
1	Si orienta nello spazio				
2	Si orienta nel tempo				
3	Coglie trasformazioni e relazioni di causa ed effetto				
4	Comprende ed utilizza gli indicatori topologici				
5	Comprende ed utilizza gli indicatori temporali				
6	Riordina sequenze temporali (almeno tre sequenze)				

ABILITÀ PRE-MATEMATICHE		1	2	3	4
1	Dice il nome dei numeri nell'ordine corretto ("a filastrocca")				
2	Conta oggetti correttamente (almeno fino 9)				
3	Confronta e valuta quantità				
4	Compie semplici ragionamenti basati sull'aggiungere e togliere				
5	Riconosce le forme geometriche (cerchio, triangolo, quadrato, rettangolo)				
6	Classifica in base alla forma, al colore, alla dimensione e alla funzione				
7	Sa seriare quattro/cinque oggetti per grandezza				

Capacità – Attitudini – Preferenze	…… …… ……

Situazione familiare Rapporti scuola – famiglia	…… …… ……

LEGENDA:
1 = non raggiunto
2 = iniziale
3 = intermedio
4 = avanzato

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI
Finanziato dall'Unione europea NextGenerationEU
Ministero dell'Istruzione e del Merito
Italiadomani
ISTITUTO COMPRENSIVO CARLO EDERLE VILLABARTOLOMEA
Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – Sito: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - PEC: vric84600r@pec.istruzione.it

COMPETENZE IN USCITA DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Competenze relazionali /identità	Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure.	Avverte gli stati d'animo propri e altrui.	Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé.	Interagisce con le persone percependone le reazioni e i cambiamenti.	Condivide esperienze e giochi.	Affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento in contesti privati e pubblici.	È sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.
Note							
Competenze cognitive	Manifesta curiosità e voglia di sperimentare.	Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	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.	Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.	Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi.	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione.	
Note							

Competenze progettuali/ organizzative	Interagisce con le cose, l'ambiente percependone le reazioni e i cambiamenti.	Utilizza materiali e risorse comuni.	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati.	Ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro.		
Note							
Competenze auto-valutative	È progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.	Utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	Diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.				
Note							

LEGENDA:
1 = non raggiunto
2 = iniziale
3 = intermedio
4 = avanzato

DATA

_____

INSEGNANTI

_____

_____