

ALUNNO/A:

SEZ.

A.S.

Competenza chiave europea		Competenze – Profilo dell’alunno/a	Livelli	
1	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione	Racconta, narra, descrive situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi		Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico
				Si esprime attraverso la lingua con frasi comprensibili strutturate correttamente (frase minima)
				Si esprime attraverso enunciati comprensibili, racconta propri vissuti con domande stimolo dell’insegnante
				Si esprime attraverso cenni, parole, enunciati relativi a bisogni, sentimenti. Nomina oggetti noti
2	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Raggruppa e ordina secondo criteri diversi		Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità
				Ordina in autonomia oggetti. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (bottoni grandi e gialli)
				Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base ad uno o più criteri (tutti i giocattoli, i cerchi grandi e piccoli, i bottoni rossi e quelli blu)
				Ordina oggetti in base ad un criterio (mette in serie oggetti dal più grande al più piccolo ..... ) con l’aiuto dell’insegnante
		Si orienta nel tempo della vita quotidiana		Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riferisce correttamente eventi del passato recente, sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo
				Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana. Riconosce rapporti di successione tra eventi e routine (prima dopo.)
				Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente
				Sa riferire azioni della routine scolastica con domande stimolo dell’insegnante
3	Competenze digitali	Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie		Da solo o in coppia, usa il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando il mouse in modo autonomo
				Con precise istruzioni dell’insegnante realizza semplici elaborazioni grafiche al computer con l’utilizzo del mouse e le frecce per muoversi nello schermo
				Con precise istruzioni dell’insegnante esegue giochi di tipo linguistico, logico, grafico al computer
				Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà spiegazioni
4	Imparare ad imparare	Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti e le spiega; autovaluta comportamenti ed elaborati		Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà spiegazioni, quando non sa darsi spiegazioni elabora ipotesi richiedendo l’aiuto dell’insegnante; autovaluta il proprio operato.
				Su domande stimolo dell’insegnante individua relazioni fra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni funzionali, topologiche) e ne dà spiegazioni, pone domande quando non sa darsi la spiegazione
				Nel gioco mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone a richiesta, la ragione
				Mette in relazioni oggetti su richiesta dell’insegnante (il cucchiaino sul tavolo)

DESCRITTORI LIVELLI DI CERTIFICAZIONE – SCUOLA DELL'INFANZIA "WALT DISNEY – DON STURZO – ICS ALESSANDRINI- CESANO BOSCONO

5	Competenze sociali e civiche	Gioca e lavora in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.		Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sa argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini
				Partecipa attivamente al gioco simbolico, con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso
				Gioca con i compagni scambiando informazioni e stabilendo accordi per breve tempo. Partecipa alle attività collettive apportando contributi utili e collaborativi se interessato
				Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o in piccolo gruppo comunicando mediante azioni o parole/frasi. Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione
		Assume comportamenti corretti per il rispetto delle persone delle cose, dei luoghi e dell'ambiente, segue le regole di comportamento e si assume responsabilità		Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall'adulto. Riconosce l'autorità dell'adulto, è sensibile alle sue osservazioni e s'impegna ad aderirvi
				Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte ai comportamenti non corretti e s'impegna a modificarli
				Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte ai comportamenti non corretti e cerca di controllarli
		Manifesta il senso dell'identità personale attraverso l'espressione consapevole delle proprie esigenze e dei propri sentimenti controllati ed espressi in modo adeguato		Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami dell'insegnante e in condizioni di tranquillità.
				Sviluppa il senso dell'identità personale (conoscenza di sé, rafforzamento della sicurezza e della stima di sé e della fiducia nelle proprie capacità) percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato
				Si esprime con frasi minime strutturate correttamente. Comunica sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto
				Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili. Racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.
		6	Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Assume e porta a termine compiti e iniziative pianificando il proprio lavoro
	Assume e porta a termine compiti e iniziative pianificando il proprio lavoro.			
	Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine i compiti dati con precisione e cura. Chiede se non ha capito			
	Esegue consegne semplici e porta a termine i compiti dati con precisione e cura			
7	Consapevolezza ed espressione culturale	Conosce il proprio corpo, padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse		Esegue compiti richiesti imitando i compagni o con l'aiuto dell'insegnante
				Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. Controlla l'esecuzione del movimento, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi motori
				Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e ne produce rappresentazioni da fermo. Controlla la coordinazione oculo manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi (cerchio, palla, ostacoli, birilli...) e in compiti di manualità fine (tagliare, piegare strappare...)
				Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. Controlla schemi motori statici e dinamici (sedere, camminare, saltare, correre, strisciare, seguire percorsi...)
		Padroneggia gli strumenti necessari a un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi		Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante. Controlla alcuni schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare
				Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative in modo autonomo
				Si esprime attraverso il disegno con intenzionalità e definendo particolari. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica
				Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno spiegando cosa voleva rappresentare
	Esegue disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese del foglio			

