RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Iniziale - D	Base -C	Intermedio -B	Avanzato -A

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE COMPETENZE SPECIFICHE/BASE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA Usare un lessico adeguato e corretto per raccontare l'esperienza																												
Leggere, comprendere rielaborare le informazioni in modo personale e creativo																												
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE Utilizzare oralmente in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate																												
COMPETENZE MATEMATICHE Raggruppare, classificare ed ordinare secondo criteri diversi.																												
Numerare e confrontare quantità																												
Rappresentare, confrontare figure geometriche, individuandone relazioni a partire da situazioni reali																												
COMPETENZE DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA- GEOGRAFIA **SCIENZE** Osservare e riflettere le trasformazioni sul proprio corpo sui fenomeni naturali e																												

sugli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi.																											
GEOGRAFIA Localizza sé stesso oggetti e persone nello spazio e colloca eventi nel tempo																											
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante																											
CONSAPEVOLEZZA ED ESPREZZIONE CULTURALE – PATRIMONIO ARTISTICO E MUSICALE **ARTE** Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale																											
Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative																											
MUSICA Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.																											
CONSAPEVOLEZZA ED ESPREZZIONE CULTURALE – ESPRESSIONE CORPOREA																											

Conoscere il proprio corpo; Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.																											
Partecipare alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune																											
Utilizzare gli aspetti comunicativo relazionali del messaggio corporeo																											
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita																											
IMPARARE AD IMPARARE																											
Acquisire ed interpretare l'informazione.																											
Individuare semplici collegamenti tra Informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o con conoscenze già possedute																											
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE **Conoscere elementi della storia personale e familiare,le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per svilup-pare il senso di appartenenza.**																											

Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sulle principali regole di convivenza comunitaria																											
Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.																											
SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITÀ **Assumere e portare a termine compiti e iniziative**																											
Pianificare e organizzare il proprio lavoro																											
Realizzare semplici progetti																											
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza																											
Adottarestrategie di problem Solving																											
COMPETENZA DIGITALE **Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante**																											