

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE 2017/18

SCUOLA DELL'INFANZIA

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA: COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA				
<i>Livelli</i>	<i>INIZIALE</i>	<i>BASE</i>	<i>INTERMEDIO</i>	<i>AVANZATO</i>
CAMPI D'ESPERIENZA:	DISCORSI E PAROLE			
COMPETENZE SPECIFICHE	D	C	B	A
Usare un lessico adeguato e corretto per raccontare l'esperienza	Verbalizza utilizzando strutture linguistiche semplici avvalendosi di un lessico inadeguato per raccontare l'esperienza	Utilizza strutture linguistiche essenziali e verbalizza l'esperienza in maniera sostanzialmente corretta	Utilizza un lessico adeguato e corretto per raccontare l'esperienza	Utilizza un lessico ricco e appropriato tale da verbalizzare l'esperienza in maniera formalmente corretta .
leggere, comprendere rielaborare le informazioni in modo personale e creativo	Individua le fonti con difficoltà e chiede aiuto all'insegnante per ricavare le informazioni utili	Individua le fonti in maniera poco completa e non sempre riesce a ricavare le informazioni necessarie al soddisfacimento del compito	Individua le fonti in maniera sostanzialmente completa e ne ricava informazioni implicite ed esplicite	Individua le fonti e le seleziona in maniera chiara, esaustiva e coerente con gli obiettivi assegnati
COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE				

CAMPI D'ESPERIENZA: DISCORSI E PAROLE				
Utilizzare oralmente in modo semplice, parole e frasi standard memorizzate	Comprende con l'aiuto dell'insegnante parole di uso comune	Comprende ed utilizza con l'aiuto dell'insegnante parole di uso comune	Utilizza in modo autonomo parole d'uso comune ed espressioni standard; memorizza brevi canzoncine	Utilizza in modo autonomo parole d'uso comune ed espressioni standard associandole ad elementi della realtà; memorizza semplici canzoncine
COMPETENZA DI BASE IN MATEMATICA SCIENZE E TECNOLOGIA				
CAMPI D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO				
COMPETENZA MATEMATICA	D INIZIALE	C BASE	B INTERMEDIO	A AVANZATO
raggruppare, classificare ed ordinare secondo criteri diversi	Esegue semplici raggruppamenti con l'aiuto dell'insegnante	Esegue autonomamente semplici raggruppamenti	Esegue raggruppamenti e opera classificazioni in base a caratteristiche diverse in modo autonomo	Esegue raggruppamenti e classificazioni complesse in base alle proprietà degli oggetti in modo autonomo
numerare e confrontare quantità	Numera progressivamente	Numera progressivamente ed associa il simbolo alla quantità con l'aiuto dell'insegnante	Numera progressivamente ed usa la simbologia in modo autonomo e pertinente	Confronta e valuta quantità ed opera semplici operazioni
rappresentare e confrontare figure geometriche, individuando relazioni a partire da situazioni reali.	Conosce le principali figure geometriche piane.	Denomina correttamente figure geometriche nello spazio e le rappresenta graficamente	Riconosce e rappresenta graficamente forme che si trovano in natura e nella realtà circostante.	Riconosce e rappresenta graficamente forme che si trovano in natura e nella realtà circostante, cogliendone le differenze
SCIENZA	D	C	B	A
Osservare e riflettere le trasformazioni sul proprio corpo sui fenomeni naturali e sugli organismi viventi sulla base di criteri o ipotesi.	Conosce le trasformazioni del proprio corpo e dei fenomeni naturali	Individua e coglie le differenze nelle trasformazioni del proprio corpo e dei fenomeni naturali con l'aiuto dell'insegnante	Individua e coglie le differenze nelle trasformazioni dei fenomeni naturali e degli organismi viventi autonomamente	Formula ipotesi sulle diverse trasformazioni naturali

GEOGRAFIA	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Localizza sé stesso oggetti e persone nello spazio e colloca eventi nel tempo	Localizza persone , oggetti e nello spazio e colloca eventi nel tempo con l'aiuto dell'insegnante	Localizza se stesso,oggetti e persone nello spazio.e colloca eventi nel tempo autonomamente	Denomina e rappresenta graficamente alcune posizioni e relazioni spaziali	Esegue e rappresenta percorsi sulla base d'indicazioni verbali . Consolida la laterizzazione e la coordinazione.
CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE				
CAMPI D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI E COLORI				
IMMAGINI, SUONI E COLORI	D	C	B	A
Scopre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.	Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi.	. Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici.	copre il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti
Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale	Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.	Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.	Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive in modo creativo e personale ed esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; attraverso	Mostra poco interesse al racconto e non è in grado di raccontare ciò che	Partecipa con interesse al racconto di storie e alla loro drammatiz-	Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative

il disegno, la pittura e altre attività manipolative	ascolta.	zazione.	simbolici.	
ESPRESSIONE CORPOREA	D	C	B	A
Conoscere il proprio corpo; Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.	Indica le parti del corpo su di sé e sugli altri.	Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali	Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.	Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo.
Utilizzare gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo	Rappresenta il proprio corpo con espressioni grafiche essenziali	Rappresenta in modo completo il proprio corpo, anche se schematicamente	Ha consapevolezza del proprio corpo e lo rappresenta nei vari segmenti.	Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e lo rappresenta fermo e in movimento
Utilizzare nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione e ai corretti stili di vita	Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; mangia autonomamente	Mangia correttamente servendosi delle posate; esprime le proprie preferenze alimentari e accetta di provare alimenti non noti.	Mangia correttamente e compostamente; distingue gli alimenti più indicati per la salvaguardia della salute e accetta di mangiarli	Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, l'identità sessuale e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione.
IMPARARE AD IMPARARE				
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI				
COMPETENZE SPECIFICHE	D	C	B	A
Acquisire ed interpretare l'informazione.	Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta.	Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, richiesto, riferisce le più semplici.	Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.	Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.
Individuare semplici collegamenti tra informazioni contenute in testi narrati o letti dagli adulti o filmati con l'esperienza vissuta o	Guidato individua i principali collegamenti tra fenomeni e concetti appresi. Ha difficoltà nella loro rappresentazione	Individua i principali collegamenti e le fondamentali relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi.	Su domande stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni;	Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni;

con conoscenze già possedute			che, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; Li rappresenta in modo corretto .	quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto.
COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE				
CAMPI D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO; TUTTI				
COMPETENZE SPECIFICHE	D	C	B	A
Conoscere elementi della storia personale e familiare, le tradizioni della famiglia, della comunità, alcuni beni culturali, per sviluppare il senso di appartenenza.	Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante. Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	Pone domande su di sé , sulla propria storia , sulla realtà	Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità.	Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, a richiesta dell'adulto.
Riflettere sui propri diritti e sui diritti degli altri, sui doveri, sulle principali regole di convivenza comunitaria	Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami solleciti dell'insegnante e in condizioni di tranquillità	Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.	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.	Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni
Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.	Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi.	Gioca con i compagni scambiando informazioni e stabilendo accordi nel breve periodo.	Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.	Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.
SPIRITO D'INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA'				
CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI				
COMPETENZE SPECIFICHE	D	C	B	A
Pianificare e	Ha bisogno di continue	Va sollecitato	Individua il materiale	Si organizza da

organizzare il proprio lavoro	sollecitazioni dell'insegnante per Individuare il materiale occorrente ed il compito da svolgere.	ulteriormente per individuare il materiale occorrente. La sua prestazione è adeguata	occorrente ed i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto raggiungendo l'obiettivo	solo: prende i materiali a disposizione, si concentra, chiede spiegazioni per capire meglio la consegna e le procedure da attivare
Realizzare semplici progetti	La coordinazione oculo-manuale e la motricità fine è via via migliorata permettendogli di operare nella quotidianità in modo autonomo.	Ha una coordinazione oculo-manuale ed una motricità fine che gli permettono di raggiungere dei buoni risultati nella quotidianità.	Ha una coordinazione oculo-manuale ed una motricità fine adeguata che gli permettono di raggiungere dei buoni risultati nella quotidianità.	Ha acquisito un'ottima manualità fine che gli consente di agire adeguatamente nella quotidianità.
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza	Esegue compiti impartiti dall'adulto.	Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli.	Opera scelte tra due alternative, motivandole.	Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.
Adottare strategie di problem solving	Imita il lavoro o il gioco dei compagni senza spirito d'iniziativa.	Spiega con frasi molto semplici e con pertinenza, pur con imperfetta coerenza, le proprie intenzioni riguardo ad una procedura, un lavoro, un compito cui si accinge.	Con le indicazioni dell'insegnante, compie semplici indagini e utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare i dati raccolti.	Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti anche con i compagni, sapendone descrivere le fasi.
COMPETENZA DIGITALE				

CAMPI D'ESPERIENZA: TUTTI

COMPETENZE SPECIFICHE

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare svolgere compiti, acquisire informazioni, con la supervisione dell'insegnante

Assiste a rappresentazioni multimediali

Realizza semplici elaborazioni grafiche con paint.

Utilizza la tastiera alfabetica e numerica ed individua le principali icone necessarie per giocare.

Utilizza il mouse e le frecce per muoversi nello schermo ed esegue con la guida dell'insegnante giochi linguistici e logici.