

RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

LE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	I CAMPI D'ESPERIENZA
Competenza alfabetica funzionale	I DISCORSI E LE PAROLE
Competenza multilinguistica	I DISCORSI E LE PAROLE
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	LA CONOSCENZA DEL MONDO
Competenza digitale	IMMAGINI, SUONI, COLORI
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	<ul style="list-style-type: none"> - IL SÉ E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE - LA CONOSCENZA DEL MONDO
Competenza in materia di cittadinanza	<ul style="list-style-type: none"> - IL SÉ E L'ALTRO
Competenza imprenditoriale	<ul style="list-style-type: none"> - IL SÉ E L'ALTRO - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI - I DISCORSI E LE PAROLE - LA CONOSCENZA DEL MONDO
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	<ul style="list-style-type: none"> - IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

La competenza alfabetica funzionale indica la capacità di individuare, comprendere, esprimere, creare e interpretare concetti, sentimenti, fatti e opinioni, in forma sia orale sia scritta, utilizzando materiali visivi, sonori e digitali attingendo a varie discipline e contesti. Essa implica l'abilità di comunicare e relazionarsi efficacemente con gli altri in modo opportuno e creativo. Il suo sviluppo costituisce la base per l'apprendimento successivo e l'ulteriore interazione linguistica.

EVIDENZE OSSERVABILI: Esprime in modo comprensibile i propri pensieri, vissuti, bisogni, esperienze. Ascolta le comunicazioni altrui intervenendo in modo appropriato. Riferisce il contenuto generale di comunicazioni ascoltate, di testi narrati, di contenuti audiovisivi visti. Esegue correttamente consegne seguendo istruzioni. Inventiva semplici narrazioni a scopo di gioco o di racconto. Realizza semplici esperienze di scrittura; scrive il proprio nome, copia parole a corredo di disegni, ecc.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza alfabetica funzionale	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente, quando riferisce esperienze personali e vissuti; quando chiede informazioni o esprime bisogni. - Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto. - Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. - Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. - Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime con frasi brevi e semplici ma strutturate correttamente. Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti più vicini, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante. - Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. - Esegue consegne semplici impartite dall'adulto o dai compagni. - Distingue i simboli delle lettere dai numeri. - Copia il proprio nome
	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante collocando correttamente nel tempo le esperienze immediatamente vicine. - Esegue consegne espresse in modo piano, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. - Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari

		scambiando informazioni e intenzioni relative ai giochi e ai compiti.
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime attraverso cenni, parole frasi, enunciati minimi relativi a bisogni, sentimenti, richieste "qui e ora"; nomina oggetti noti. - Racconta vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell'insegnante, ma non riferite a dimensioni temporali definite. - Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate. - Interagisce con i compagni attraverso parole frasi, cenni e azioni. - Ascolta racconti e storie mostrando, attraverso l'interesse e la partecipazione, di comprendere il significato generale

COMPETENZA MULTILINGUISTICA

Capacità di utilizzare diverse lingue in modo appropriato ed efficace allo scopo di comunicare. Essa comprende una dimensione storica e competenze interculturali e si basa sulla capacità di mediare tra diverse lingue e mezzi di comunicazione.

EVIDENZE OSSERVABILI: Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard; recita brevi e semplici filastrocche; canta canzoncine imparate a memoria; traduce semplici frasi proposte in inglese dall'insegnante contenenti termini noti; nomina oggetti usando termini noti.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza multilinguistica	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza semplici frasi standard che ha imparato in modo pertinente per chiedere, comunicare bisogni, presentarsi, dare elementari informazioni riguardanti il cibo, le parti del corpo, i colori. - Traduce in italiano semplicissime frasi proposte dall'insegnante (es. The sun is yellow; I have a dog, ecc.). - Recita poesie e canzoncine imparate a memoria. - Date delle illustrazioni o degli oggetti anche nuovi, sa nominarli, quando può utilizzare i termini che conosce.
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Nomina con il termine in lingua straniera gli oggetti noti: gli arredi, i propri materiali, gli indumenti, le parti del corpo, indicandoli correttamente.

		<ul style="list-style-type: none"> - Sa utilizzare in modo pertinente semplicissime formule comunicative per dire il proprio nome, chiedere quello del compagno, indicare oggetti, ecc. - Riproduce filastrocche e canzoncine. - Date delle illustrazioni già note, abbina il termine straniero che ha imparato.
	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante. - Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria. - Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Ascolta canzoncine e ritmi prodotti dai compagni o dall'insegnante.

COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

La competenza matematica è la capacità di sviluppare e applicare il pensiero e la comprensione matematici per risolvere una serie di problemi in situazioni quotidiane e comporta, a differenti livelli, la capacità di usare modelli matematici di pensiero e di presentazione (formule, modelli, costrutti, grafici, diagrammi) e la disponibilità a farlo. La competenza in scienze si riferisce alla capacità di spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione, per identificare le problematiche e trarre conclusioni che siano basate su fatti empirici, e alla disponibilità a farlo. Le competenze in tecnologia e ingegneria sono le applicazioni di tali conoscenze e metodologie per dare risposta ai desideri o ai bisogni avvertiti dagli esseri umani. La competenza in scienze, tecnologia e ingegneria implica la comprensione dei cambiamenti determinati dall'attività umana e della responsabilità individuale del cittadino.

EVIDENZE OSSERVABILI: Utilizza organizzatori spaziali e temporali per orientarsi nel tempo e nello spazio; mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti (giorni, mesi...), eventi della propria storia anche nel raccontare; riferisce le fasi di una procedura o di un semplice esperimento. Osserva e individua caratteristiche dell'ambiente e del paesaggio e distingue le trasformazioni dovute al tempo o all'azione di agenti diversi; raggruppa, ordina, serietà oggetti; effettua corrispondenze biunivoche; realizza sequenze grafiche, ritmi, ecc. Utilizza quantificatori ed è in grado di numerare. Utilizza semplici manufatti tecnologici e ne spiega funzione e funzionamento. Distingue e individua le caratteristiche dei materiali di uso quotidiano.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizza correttamente gli organizzatori temporali prima, dopo, durante. - Riordina in corretta successione azioni della propria giornata e ordina in una semplice linea del tempo eventi salienti della propria storia personale. - Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione. - Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natale=inverno, ecc.). - Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti. - Raggruppa e ordina oggetti giustificando i criteri; in classificazioni o seriazioni date di oggetti o rappresentate graficamente, individua, a richiesta, i criteri e gli eventuali elementi estranei. - Utilizza correttamente i quantificatori "alcuni", "una parte". - Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente. - Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Colloca correttamente nel tempo della giornata le azioni abituali e le riferisce in modo coerente. - Colloca correttamente nel passato, presente, futuro, azioni abituali. - Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, nella natura. - Si orienta correttamente negli spazi di vita (casa, scuola, pertinenze); esegue percorsi noti con sicurezza; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti. - Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). - Nomina le cifre e ne riconosce i simboli; numera correttamente entro il 10. - Utilizza correttamente i quantificatori uno,

		<p>molti, pochi, nessuno.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizza semplici oggetti con le costruzioni, la plastilina, utilizza giochi meccanici ipotizzandone il funzionamento.
	<p>2 BASE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente. - Sa riferire azioni della propria esperienza collocandole correttamente in fasi della giornata nominate dall'insegnante. - Ordina e raggruppa spontaneamente oggetti in base a caratteristiche salienti e sa motivare la scelta (tutti i giocattoli; i cerchi grandi e quelli piccoli; i bottoni rossi e quelli blu...) - Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola. - Colloca gli oggetti negli spazi corretti. - Individua differenze e trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nel paesaggio e pone domande sulle ragioni.
	<p>1 INIZIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l'alimentazione e che seguono routine note (mettersi gli indumenti; lavarsi le mani, sedersi a tavola, ecc.). - Ordina oggetti in base a macro-caratteristiche (mette in serie i cubi dal più grande al più piccolo), su indicazione dell'insegnante. - Costruisce torri e utilizza correttamente le costruzioni. - Individua, a richiesta, grosse differenze in persone, animali, oggetti (il giovane e l'anziano; l'animale adulto e il cucciolo; l'albero con le foglie e quello spoglio, ecc.) - Distingue fenomeni atmosferici molto diversi (piove, sereno, caldo, freddo...). - Si orienta nello spazio prossimo noto e vi si muove con sicurezza.

COMPETENZA DIGITALE

Presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione dei problemi e il pensiero critico

EVIDENZE OSSERVABILI: Con la supervisione dell'insegnante, utilizza il computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche; utilizza tastiera e mouse; apre icone e file. Riconosce lettere e numeri nella tastiera o in software didattici. Utilizza il PC per visionare immagini, documentari, testi multimediali

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza digitale	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Da solo o in coppia, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando con relativa destrezza il mouse per aprire icone, file e cartelle. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. - Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento. - Visiona immagini e documentari.
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici, linguistici, logici; familiarizza con lettere, parole, numeri. - Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e individua le principali icone che gli servono per il lavoro. - Realizza semplici elaborazioni grafiche. - Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi.
	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. - Visiona immagini presentate dall'insegnante.
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Assiste a rappresentazioni multimediali

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

E' la capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera. Comprende la capacità di far fronte all'incertezza e alla complessità, di imparare a imparare, di favorire il proprio benessere fisico ed emotivo, di mantenere la salute fisica e mentale, nonché di essere in grado di condurre una vita attenta alla salute e orientata al futuro, di empatizzare e di gestire il conflitto in un contesto favorevole e inclusivo.

EVIDENZE OSSERVABILI: Individua relazioni tra oggetti, avvenimenti (relazioni spaziali, temporali, causali, funzionali...) e le spiega. Formula ipotesi per spiegare fenomeni o fatti nuovi e sconosciuti. Individua problemi e formula semplici ipotesi e procedure risolutive. Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, tabelle, filmati ... Motiva le proprie scelte.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all'adulto - Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese. - Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. - Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Su domane stimolo dell'insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni (relazioni causali; relazioni funzionali; relazioni topologiche, ecc.) e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione. - Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce. - Utilizza semplici tabelle già predisposte per

		<p>organizzare dati (es. le rilevazioni meteorologiche) e ricava informazioni, con l'aiuto dell'insegnante, da mappe, grafici, tabelle riempite.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rielabora un testo in sequenze e, viceversa, ricostruisce un testo a partire dalle sequenze.
	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione - Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza personali soluzioni. - Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici.
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Mette in relazione oggetti su richiesta dell'insegnante (il cucchiaino sul tavolo; il peluche mamma e il peluche cucciolo). - Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita. - Consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni e le commenta

COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

Capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell'evoluzione a livello globale e della sostenibilità.

EVIDENZE OSSERVABILI: Riferisce i propri stati d'animo e li riconosce sugli altri; conosce e riferisce eventi della storia personale e familiare e tradizioni e usanze del proprio ambiente di vita. Formula ipotesi e riflessioni sui doveri e sui diritti, sulla giustizia, sulla corretta convivenza, sulle regole... Collabora nel gioco e nel lavoro, rispettando le regole condivise nel gruppo. Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, degli animali e dell'ambiente; osserva comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni nuovi o portatori di elementi di diversità per provenienza, condizione, lingua, ecc.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza in materia	4	- Esprime le proprie opinioni e i propri stati

<p>di cittadinanza</p>	<p>AVANZATO</p>	<p>d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni e ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti da intraprendere, rispondendo a domande stimolo dell'adulto</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri - Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro - Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti - 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. - Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi - Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell'adulto.
	<p>3 INTERMEDIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto; interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni. - Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso. Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo. - Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro - Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. - Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni. - Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.

	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. - Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro - Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà. - Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cenni e parole frasi. - Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole frasi. - Osserva le routine della giornata su istruzioni dell'insegnante

COMPETENZA IMPRENDITORIALE

Si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull'iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno valore culturale, sociale o finanziario.

EVIDENZE OSSERVABILI: Prende iniziative di gioco e di lavoro; collabora e partecipa alle attività collettive. Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni; individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Prende decisioni relative a giochi o a compiti, in presenza di più possibilità. Ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o la realizzazione di un gioco. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza imprenditoriale	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo. - Individua problemi di esperienza; di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all'adulto su quale sia migliore, la realizza, esprime semplici valutazioni sugli esiti. - Sa riferire come opererà rispetto a un

		<p>compito, come sta operando, come ha operato.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.
	<p>3 INTERMEDIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue consegne anche di una certa complessità e porta a termine compiti affidatigli con precisione e cura. - Si assume spontaneamente compiti nella classe e li porta a termine. Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce - Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni - Opera scelte tra due alternative, motivandole. - Esprime semplici giudizi e valutazioni sul proprio lavoro, su cose viste, su racconti, ecc. - Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.
	<p>2 BASE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue le consegne impartite dall'adulto e porta a termine i compiti affidatigli. Chiede se non ha capito. - Formula proposte di gioco ai compagni con cui è più affiatato. - Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. - Conosce i ruoli all'interno della famiglia e nella classe. - Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. 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.
	<p>1 INIZIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Esegue compiti impartiti dall'adulto; imita il lavoro o il gioco dei compagni.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

La competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali implica la comprensione e il rispetto di come le idee e i significati vengono espressi creativamente e comunicati in diverse culture e tramite tutta una serie di arti e altre forme culturali. Presuppone l'impegno di capire, sviluppare ed esprimere le proprie idee e il senso della propria funzione o del proprio ruolo nella società in una serie di modi e contesti.

EVIDENZE OSSERVABILI (IMMAGINI,SUONI,COLORI): Riferisce in forma orale per sommi capi il contenuto generale di spettacoli, film, documentari... Illustra racconti, film, spettacoli Drammatizza racconti, narrazioni, filmati. Realizza giochi simbolici. Realizza manufatti plastici e grafici con accuratezza e utilizzando diverse tecniche manipolative e coloristiche. Ascolta brani musicali, ne segue il ritmo col corpo, esegue semplici coreografie. Esprime valutazioni e impressioni su brani musicali ascoltati. Riproduce ritmi, fenomeni sonori e note musicali con la voce, con strumenti non convenzionali e semplici strumenti convenzionali (tamburello, triangolo, tastiera...) Partecipare al canto corale.

EVIDENZE OSSERVABILI (IL CORPO E IL MOVIMENTO): Individua e nomina le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni; individuare semplici norme di igiene del proprio corpo e le osserva; gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana: mangia utilizzando le posate, si veste si sveste, utilizza i servizi igienici. Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici. Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, eseguire semplici compiti grafici Controlla i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri; osserva comportamenti atti a prevenire rischi. Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo. Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.

COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRITTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali IMMAGINI, SUONI, COLORI	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none">- Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.- Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.- Canta canzoncine individualmente e in coro e

		partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali.
	3 INTERMEDIO	<ul style="list-style-type: none"> - Segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende e sapendole riferire - 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. Usa diverse tecniche coloristiche. - Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione.
	2 BASE	<ul style="list-style-type: none"> - Segue spettacoli per bambini con buon interesse per brevi periodi, partecipando alle vicende dei personaggi. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare. Usa diversi tipi di colori (matite, pennarelli, colori a dita, tempere...) rispettando sommariamente contorni definiti. - Riproduce suoni, rumori dell'ambiente, ritmi. Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. - Canta semplici canzoncine
	1 INIZIALE	<ul style="list-style-type: none"> - Segue spettacoli per bambini mantenendo l'attenzione per brevi periodi. - Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. - Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d'animo. - Colora su aree estese di foglio. - Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori. Riproduce semplici ritmi sonori.
COMPETENZA CHIAVE DI RIFERIMENTO	LIVELLI DI PADRONANZA	DESCRIPTORI DI LIVELLO ATTRIBUITO
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali IL CORPO E IL MOVIMENTO	4 AVANZATO	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale. Maneggia anche indumenti con aole e bottoni ed è in grado di vestirsi e svestirsi. - Mangia compostamente utilizzando le posate. - Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili. - Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi. - Controlla in maniera accurata alcune operazioni di manualità fine: colorare, piegare, tagliare lungo una riga, seguire una riga in un foglio riproducendo sequenze grafiche o il proprio nome ... - Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue

		<p>semplici danze. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.</p>
	<p>3 INTERMEDIO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale. Si sveste e si riveste da solo maneggiando anche asole e bottoni, purché di adeguate dimensioni. - Mangia correttamente e compostamente. - Interagisce con gli altri compagni proficuamente, ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. - Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio. - Si muove seguendo accuratamente ritmi. - Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, piegare, colorare ...).
	<p>2 BASE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Osserva le principali abitudini di igiene personale. Si sveste e si riveste da solo con indumenti privi di asole, bottoni o lacci. Chiede aiuto all'insegnante o ai compagni se è in difficoltà. - Mangia correttamente servendosi delle posate. - Partecipa ai giochi in coppia e collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi. - Indica e nomina le parti del proprio corpo e ne riferisce le funzioni principali. - Individua alcune situazioni potenzialmente pericolose e le evita. - Controlla schemi motori statici e dinamici: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare. - Segue semplici ritmi attraverso il movimento. - Controlla la coordinazione oculo-manuale in attività grosso-motorie; sommariamente nella manualità fine.
	<p>1 INIZIALE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi. Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno; si serve da solo di cucchiaio e forchetta. - Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo. - Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.



- Controlla alcuni schemi motori di base:
sedere, camminare, correre, rotolare.