

**COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

	Profilo delle competenze	Competenze chiave	Campi di esperienza coinvolti
1	Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione. Competenze sociali e civiche	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: I DISCORSI E LE PAROLE IL SÉ E L'ALTRO
2	Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.	Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO
3	Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO
4	Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici	Imparare ad imparare. Competenze sociali e civiche	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO
5	Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	Imparare ad imparare. Consapevolezza ed espressione culturale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: RELIGIONE
6	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza.	Imparare ad imparare.	Tutti i campi di esperienza
7	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.	Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione.	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: DISCORSO E LE PAROLE
8	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.	Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO
9	Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	Imparare ad imparare. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO
10	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta.	Imparare ad imparare Spirito di iniziativa e imprenditorialità.	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: LA CONOSCENZA DEL MONDO
11	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	Competenze sociali e civiche.	Tutti i campi di esperienza, con particolare riferimento a: IL SÉ E L'ALTRO IMMAGINI, SUONI, E COLORI IL CORPO E IL MOVIMENTO IL SÉ E L'ALTRO

## Scuola dell'Infanzia

### CAMPO DI ESPERIENZA – I DISCORSI E LE PAROLE – LETTERE

	INDICATORI	DESCRITTORI
Alunni Anni 3	Comprendere e comunicare	Comprende semplici messaggi e si esprime con un repertorio linguistico limitato. Comprende comandi di crescente complessità migliorando il proprio lessico. Comprende e rielabora messaggi esprimendosi con frasi e periodi strutturati.
Alunni Anni 4	Comprendere, comunicare ed interpretare i vari linguaggi	Comprende i contenuti di testi narrati e letti. Individua ed elabora verbalmente i passaggi essenziali di fatti, eventi, narrazioni. Comprende i messaggi e i testi che gli vengono inviati e li verbalizza con un linguaggio articolato e corretto
Alunni Anni 5	Comprendere e produrre messaggi, rielaborarli in codici diversi	Si esprime con chiarezza e con un repertorio linguistico sempre più ricco. Esprime i contenuti soggettivi: bisogni, emozioni, sentimenti, opinioni. Acquisisce fiducia nelle proprie capacità espressive e comunicative, raggiungendo una competenza linguistica tale da comunicare ed esprimere bisogni, idee, sentimenti, emozioni e pensieri.
<b>CAMPO DI ESPERIENZA – La conoscenza del mondo – MATEMATICA</b>		
	INDICATORI	DESCRITTORI
Alunni anni 3	Saper orientarsi nello spazio vicino, utilizzando i termini più appropriati	Utilizza correttamente alcuni termini in relazione ad un percorso compiuto: davanti –dietro, vicino-lontano Individua relazioni spaziali: aperto-chiuso, sopra-sotto, dentro-fuori, alto-basso. Costruisce relazioni spaziali tra oggetti, persone, animali, servendosi dei termini grande, piccolo, lungo, corto, pieno, vuoto.
Alunni Anni 4	Saper discriminare le qualità degli oggetti e riconoscerne l'uso	Riconosce e discrimina gli oggetti in base al colore e alle dimensioni. Riconosce i principali concetti topologici e spaziotemporali: sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano, prima-dopo. Raggruppa in base ad uno o più indicatori (colore-formadimensioni)

Alunni Anni 5	Saper individuare e misurare globalmente le quantità	Il bambino riconosce e discrimina le relazioni spaziali (dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano) e le varie dimensioni (grande/medio/piccolo). Riconosce e denomina le principali figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo) e usa dei quantificatori universali (di più, di meno, poco, tanto, molto, niente). Compie relazioni tra insiemi di carattere affettivo (parentale), di carattere percettivo (colore, forme, dimensioni), di carattere numerico (corrispondenza biunivoca).
<b>CAMPO DI ESPERIENZA – LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE - ARTE E TECNICA</b>		
	<b>INDICATORI</b>	<b>DESCRITTORI</b>
Alunni anni 3	Conoscere, sperimentare e giocare con i materiali graficopittorici	Osserva l'ambiente e comprende la realtà. Capacità di fruire il linguaggio iconico attraverso l'imitazione e la produzione di un disegno come approccio logico cognitivo della realtà. Osserva l'ambiente, compie esperienze, riproduce colori e forme (colori fondamentali : rosso, giallo e blu, quadrato, cerchio).
Alunni Anni 4	Osservare e comprendere la realtà, utilizzando linguaggi, tecniche e materiali diversi	Traccia varie forme le scontorna, le interpreta realizzando cromatismi e usando tecniche diverse (colori a dita, tempera, pennelli, plastilina) e funzionali. Osserva la realtà che lo circonda, rappresenta graficamente, ricerca analogie percettiveolfattive, visive, tattilogustative. Usa varie tecniche espressive per produrre elaborati in modo libero o su consegna. Opera confronti e ricerche cromatiche e produce mescolanze (colori derivati).
Alunni Anni 5	Affinare le capacità percettive, manipolative/espressive	Si esprime graficamente, discrimina e rispetta proporzioni (grande piccolo, alto basso), colori (celeste, rosa, bianco) e rapporti spaziali (dentro-fuori, destra-sinistra). Riproduce graficamente esperienze e situazioni ambientali incontrate, esprime sentimenti: i pensieri e le emozioni in forme, colori ed immagini. Rappresenta la propria famiglia, gli amici, gli ambienti scolastici ed extrascolastici, dimostra di aver sviluppato capacità di analisi e di sintesi.

MUSICA

	INDICATORI	DESCRIPTORI
Alumni anni 3	Esplorare la realtà	<p>Impara ad ascoltare e a distinguere le voci dei compagni.</p> <p>Percepisce i suoni dell'ambiente in cui vive.</p> <p>Presta attenzione all'ascolto di storie e filastrocche.</p> <p>Impara a ripetere canti semplici.</p> <p>Utilizza la voce per produrre suoni. Utilizza oggetti per produrre suoni.</p> <p>Imita semplici movimenti al suono di una musica.</p> <p>Impara a rilassarsi al suono di una musica.</p> <p>Intuisce e localizza la provenienza di un suono.</p> <p>Impara a distinguere tra suoni e rumori.</p>
Alumni Anni 4	Ricerca nell'ambiente scolastico, attraverso attività di percezione e di produzione, il paesaggio sonoro	<p>Riconosce e nomina strumenti musicali.</p> <p>Usa il linguaggio sonoro per interagire e comunicare.</p> <p>Riproduce con le mani ritmi binari.</p> <p>Riconosce musiche di filmati, spot pubblicitari e favole.</p> <p>Migliora la capacità di cantare in coro.</p> <p>Sviluppa la coordinazione del corpo sulla base di un ritmo.</p> <p>Scopre le caratteristiche del suono anche attraverso il movimento.</p> <p>Riconosce ed abbina suoni a simboli ed immagini.</p> <p>Utilizza, per produrre suoni, oggetti di uso comune e strumenti musicali in dotazione alla scuola.</p>
Alumni Anni 5	Elaborare creativamente il vissuto musicale, codificare i suoni percepiti e riprodurli coniugando voce e oggetti sonori	<p>Riproduce con le mani ritmi ternari ED è capace di sviluppare schemi ritmici</p> <p>Sa riprodurre i suoni indicati</p> <p>Partecipa con piacere ad attività di ascolto e produzione musicale, utilizzando voce, corpo, oggetti e semplici strumenti.</p> <p>Distingue suoni diversi cogliendone le differenze.</p> <p>Riconosce e costruisce semplici strumenti musicali.</p> <p>E' capace di elaborare il vissuto musicale in modo creativo.</p> <p>Riesce a codificare i suoni percepiti, li riproduce coniugando voce ed oggetti sonori.</p>

**Competenze chiave di cittadinanza da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria**

**competenze chiave di cittadinanza**

L'elevamento dell'obbligo di istruzione a dieci anni intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.

- **Imparare ad imparare:** organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.
- **Progettare:** elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.
- **Comunicare**
  - *comprendere* messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
  - *rappresentare* eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- **Collaborare e partecipare:** interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.
- **Agire in modo autonomo e responsabile:** sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.
- **Risolvere problemi:** affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.
- **Individuare collegamenti e relazioni:** individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.
- **Acquisire ed interpretare l'informazione:** acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E DI CITTADINANZA**

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
Imparare a imparare	Imparare ad imparare	Conoscenza di sé (limiti, capacità...)	E' pienamente consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e li sa gestire.	10
			È consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e li sa gestire.	9
			È consapevole delle proprie capacità e dei propri punti deboli e inizia a saperli gestire.	8
			Riconosce generalmente le proprie risorse e capacità e inizia a saperli gestire.	7
			Si avvia a identificare punti di forza e di debolezza e cerca di gestirli.	6
			Ricerca in modo autonomo e spontaneo fonti e informazioni.	10
			Sa gestire in modo appropriato, produttivo e autonomo, i diversi supporti utilizzati e scelti.	9
			Ricerca in modo autonomo e produttivo, i diversi supporti utilizzati e scelti.	8
			Ricerca in modo autonomo fonti e informazioni. Sa gestire in modo appropriato i diversi supporti utilizzati e scelti.	7
			Ricerca e utilizza in modo autonomo fonti e informazioni, gestendo i diversi supporti utilizzati.	6
Guidato/a ricerca e utilizza fonti e informazioni e riesce a gestire i supporti di base utilizzati.	10			
Metodo di studio personale, attivo e creativo, utilizzando in modo corretto e proficuo il tempo a disposizione	9			
Metodo di studio personale, efficace e produttivo, utilizzando in modo corretto il tempo a disposizione	8			
Metodo di studio autonomo ed efficace, utilizzando in modo adeguato il tempo a disposizione	7			
Metodo di studio abbastanza autonomo ed efficace, utilizzando in modo adeguato il tempo a disposizione	6			
Metodo di studio ancora dispersivo, incerto, non sempre adeguato				

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Progettare	Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.	Utilizza in maniera completa le conoscenze apprese e approfondite per ideare e realizzare un prodotto.	10
			Utilizza in maniera completa le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto.	9
			Utilizza nel complesso le conoscenze apprese per pianificare e realizzare un prodotto.	8
			Utilizza discretamente le conoscenze apprese per realizzare un prodotto.	7
			Utilizza parzialmente le conoscenze apprese per realizzare un semplice prodotto	6
			Organizza il materiale in modo razionale e originale	10
			Organizza il materiale in modo corretto e razionale	9
			Organizza il materiale in modo appropriato	8
			Si orienta nell'organizzare il materiale	7
			Organizza il materiale in modo non sempre corretto	6
-Comunicazione nella madrelingua	Comunicare e comprendere e rappresentare	Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere	Comprende tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti.	10
			Comprende nel complesso tutti i generi di messaggi e di diversa complessità trasmessi con diversi supporti.	9
			Comprende diversi generi di messaggi e di una certa complessità trasmessi con vari supporti	8
			Comprende nel complesso messaggi di molti generi trasmessi con diversi supporti diversi	7
			Comprende semplici messaggi trasmessi con alcuni supporti	6
			Si esprime utilizzando in maniera sicura, corretta, appropriata e originale tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	10
			Si esprime utilizzando in maniera corretta e appropriata i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	9
			Si esprime utilizzando correttamente tutti i linguaggi disciplinari mediante supporti vari	8
			Si esprime utilizzando abbastanza correttamente i linguaggi disciplinari mediante supporti vari.	7
			Si esprime utilizzando in modo semplice ed essenziale i linguaggi disciplinari.	6
-Competenza digitale				
-Consapevolezza ed espressione culturale				

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione	
Competenze sociali e civiche	Collaborare e partecipare	Interazione nel gruppo.	Interagisce in modo collaborativo, partecipativo e costruttivo nel gruppo.	10	
			Interagisce in modo partecipativo e costruttivo nel gruppo	9	
			Interagisce attivamente nel gruppo	8	
			Interagisce in modo collaborativo nel gruppo.	7	
			Ha difficoltà di collaborazione nel gruppo.	6	
			Disponibilità al confronto	Gestisce in modo positivo la conflittualità e favorisce il confronto	10
				Gestisce in modo positivo la conflittualità ed è sempre disponibile al confronto	9
				Gestisce in modo positivo la conflittualità ed è quasi sempre disponibile al confronto	8
				Cerca di gestisce in modo positivo la conflittualità	7
				Non sempre riesce a gestisce la conflittualità	6
	Rispetto dei diritti altrui	Conosce e rispetta sempre e consapevolmente i diversi punti di vista e ruoli altrui.	10		
		Conosce e rispetta sempre i diversi punti di vista e i ruoli altrui.	9		
		Conosce e rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui.	8		
		Generalmente rispetta i diversi punti di vista e i ruoli altrui	7		
		Rispetta saltuariamente i diversi punti di vista e i ruoli altrui	6		
Agire in modo autonomo e responsabile	Assolvere gli obblighi scolastici	Assolvere gli obblighi scolastici	Assolve in modo attivo e responsabile gli obblighi scolastici	10	
			Assolve in modo regolare e responsabile gli obblighi scolastici	9	
			Assolve in modo regolare e abbastanza responsabile gli obblighi scolastici	8	
			Assolve in modo regolare gli obblighi scolastici	7	
			Assolve in modo discontinuo gli obblighi scolastici	6	
			Rispetta in modo scrupoloso le regole	10	
			Rispetta consapevolmente le regole	9	
			Rispetta sempre le regole	8	
			Rispetta generalmente le regole	7	
			Rispetta saltuariamente le regole	6	

Competenze chiave europee	Competenze di cittadinanza	Descrittori	Indicatori	Valutazione
-Competenze in Matematica e Competenze di base in Scienze e Tecnologia -Spirito di iniziativa e Imprenditorialità	Risolvere problemi	Risoluzione di situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline	Riconosce i dati essenziali, autonomamente individua le fasi del percorso risolutivo in maniera originale anche in casi articolati, ottimizzando il procedimento.	10
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo anche in casi di una certa complessità e diversi da quelli affrontati, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici ed efficaci.	9
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo anche in casi diversi da quelli affrontati, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti logici e adeguati.	8
			Riconosce i dati essenziali, individua le fasi del percorso risolutivo, relativamente a situazioni già affrontate, attraverso una sequenza ordinata di procedimenti adeguati.	7
			Riconosce i dati essenziali in situazioni semplici e individua solo parzialmente le fasi del percorso risolutivo, tentando le soluzioni adatte	6
			Individua in modo preciso e ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto e creativo.	10
			Individua in modo ordinato i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto.	9
			Individua i collegamenti e le relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo corretto	8
			Individua i principali collegamenti e le fondamentali relazioni tra i fenomeni, gli eventi e i concetti appresi. Li rappresenta in modo adeguatamente corretto.	7
			Ha difficoltà nella loro rappresentazione.	6
Individuare collegamenti e relazioni	Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi	Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari	Opera autonomamente e in modo corretto e creativo collegamenti fra le diverse aree disciplinari, anche in relazione a problematiche complesse.	10
			Opera autonomamente e in modo sicuro e corretto collegamenti coerenti e completi fra le diverse aree disciplinari.	9
			Opera autonomamente e in modo corretto collegamenti coerenti fra le diverse aree disciplinari.	8
			Opera con una certa autonomia collegamenti fra le diverse aree disciplinari. Guidato riesce ad operare semplici collegamenti fra le diverse aree disciplinari.	7
			Guidato riesce ad operare semplici collegamenti fra le diverse aree disciplinari.	6

**-Competenza digitale**

Acquisire e interpretare l'informazione	Capacità di analizzare l'informazione	Analizza spontaneamente e autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.. Ne valuta consapevolmente l'attendibilità e l'utilità.	10
Valutazione dell'attendibilità e dell'utilità		Analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Ne valuta consapevolmente l'attendibilità e l'utilità	9
		Analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Cerca di valutarne l'attendibilità e l'utilità	8
		Stimolato/a analizza autonomamente l'informazione, ricavata anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione. Cerca di valutarne l'attendibilità e l'utilità	7
		Deve essere guidato nella ricerca di informazioni richieste, ricavate anche dalle più comuni tecnologie della comunicazione.	6
Distinzione di fatti e opinioni		Sa distinguere in modo corretto, preciso e riflessivo fatti e opinioni.	10
		Sa distinguere in modo corretto e preciso fatti e opinioni.	9
		Sa distinguere in modo corretto fatti e opinioni	8
		Sa distinguere in modo abbastanza corretto fatti e opinioni principali.	7
		Deve essere guidato nella distinzione tra i fatti principali.	6