

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
	<u>ALUNNI 3 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA' (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza. Comprendere testi di vario tipo letti da altri. Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionamento.	1. Esprimere sentimenti e stati d'animo formulando frasi di senso compiuto.	Si esprime solo a gesti	Si esprime usando la parola/frase e con il supporto dell'insegnante.	Si esprime in maniera corretta struttura semplici frasi.
	2. Eseguire le consegne date.	Esegue con difficoltà le consegne.	Esegue consegne con l'aiuto dell'insegnante.	Esegue semplici consegne autonomamente.
	3. Ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi altrui.	Ascolta con difficoltà (si muove di continuo, parla, si alza e si rotola) e non comprende quello che viene detto.	Ascolta semplici storie per un breve lasso di tempo e ne comprende solo alcune parti.	Ascolta brevi storie e racconti e con domande risponde in maniera corretta.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA			
	ALUNNI 3 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, operare con i numeri. Contare. Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana	1. Raggruppare secondo criteri (dati o personali)	Non sa raggruppare gli oggetti.	Raggruppa gli oggetti secondo un solo criterio dato (colore)	Raggruppa oggetti secondo due criteri dati (colore e forma es. giochi rossi)
	2. Individuare i primi concetti topologici attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.	Non conosce i concetti topologici sopra/sotto e dentro/fuori.	Conosce una coppia di concetti topologici sopra/sotto o dentro/fuori.	Conosce e individua i concetti topologici di sopra/sotto e dentro/fuori.
	3. Numerare (ordinalità del numero)	Numera con difficoltà entro il numero 3.	Numera entro il numero 3.	Numera correttamente almeno fino al numero 5.

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA			
	ALUNNI 3 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Manifestare il senso di appartenenza	1. Manifestare il senso di appartenenza al gruppo	Gioca da solo	Gioca stimolato dai compagni	Interagisce in maniera adeguata con i compagni
Riflettere, confrontarsi, ascoltare discutere con adulti e bambini. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo nel rispetto delle regole	2. Accettare gradualmente e rispettare le regole, i ritmi , le turnazioni	Conosce e non rispetta le regole	Conosce e rispetta le regole con il richiamo dell'insegnante	Conosce e rispetta le regole autonomamente.
Assumere comportamenti corretti, per la sicurezza, per il rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento.	3. Partecipare attivamente alle attività e alle conversazioni	Non partecipa nè alle attività né durante le conversazioni	Partecipa alle attività e alle conversazioni solo se stimolato dall'insegnante	Porta il suo contributo durante le attività, conosce e rispetta le regole durante le conversazioni.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:CORPO E MOVIMENTO			
	ALUNNI 3 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità motorie di base in situazioni diverse. Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole, assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune. Utilizzare gli aspetti comunicativi- relazionali del messaggio corporeo	1. Alimentarsi e riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia	Mangia solo con l'aiuto dell'adulto; Non sempre comunica all'adulto i suoi bisogni fisiologici	Mangia per lo più in autonomia e quando è in difficoltà chiede aiuto all'adulto; non sempre comunica all'adulto i suoi bisogni fisiologici in maniera tempestiva.	Mangia da solo; comunica all'adulto i suoi bisogni fisiologici in maniera tempestiva.
	2. Nominare , indicare, le parti essenziali del corpo	Non nomina le parti del corpo e non le indica.	Nomina e indica solo alcune parti del corpo(viso,occhi,naso,bocca)	Indica e nomina correttamente le parti essenziali del corpo.
	3. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare.	Controlla gli schemi motori del sedersi , del correre, del camminare e gattonare.	Controlla gli schemi motori: sedersi, correre, saltare, gattonare e camminare.	Controlla gli schemi motori : sedersi, correre, saltare, strisciare, camminare , gattonare.
	4. Rispettare le regole nei giochi	Non rispetta le regole nei giochi.	Partecipa ai giochi proposti rispettando in parte le regole.	Partecipa ai giochi rispettando sempre le regole fondamentali.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: immagini , suoni, e colori			
	<u>ALUNNI 3 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI e COLORI			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	1. Sperimentare e produrre semplici sequenze sonore, musicali con la voce, con il corpo, con strumenti musicali	Non riproduce sequenze sonore (rumoreggia)	Riproduce semplici sequenze sonore e musicali con la voce e con il corpo.	Riproduce semplici sequenze musicali con la voce, con il corpo e con strumenti musicali.
	2. Partecipa al gioco simbolico	Si rifiuta di partecipare ad attività di gioco simbolico.	Partecipa al gioco simbolico se stimolato.	Partecipa con interesse al gioco simbolico in autonomia.
	3. Esplorare i materiali a disposizione e li utilizza in modo personale.	Non esplorare i materiali a disposizione.	Esplora i materiali a disposizione se stimolato dall'adulto	Esplora i materiali a disposizione con interesse e/o in autonomia

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.				<u>ALUNNI 3 anni</u>
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI				
		LIVELLI DI PADRONANZA			
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	
Acquisire ed interpretare l'informazioni;	1. Rispondere a semplici domande su un testo o su un video	Risponde a gesti	Risponde con semplici parole .	Risponde articolando brevi frasi.	
Individuare collegamenti e relazioni;	2. Utilizzare semplici tabelle sulle routine(presenze, meteo)	Riconosce il proprio contrassegno	Utilizza tabelle delle presenze e degli agenti atmosferici sulla base delle indicazioni fornite dall'adulto	Utilizza in autonomia semplici tabelle di routine.	
Organizzare il proprio apprendimento, individuando , scegliendo varie modalità di informazioni	3. Utilizzare in autonomia il materiale dato dall'adulto e svolgere un compito sulla base delle consegne fornite	Utilizza il materiale eseguendo il compito dato con l'aiuto dell'insegnante.	Prova ad utilizzare il materiale e a svolgere la consegna chiedendo aiuto all'adulto in caso di bisogno.	Si organizza per svolgere semplici compiti in autonomia.	

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE <u>ALUNNI 3 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COMPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Assumere e portare a termine compiti e iniziative.	1. Prende iniziative di gioco.	Non prende iniziative di gioco di gruppo	A volte prende iniziative di gioco .	Prende iniziative di gioco autonomamente e sa organizzarsi
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti , al proprio lavoro prendere decisioni.	2. Collabora e partecipa alle attività collettive.	Non partecipa alle attività collettive	Partecipa ad attività collettive stimolato dall'adulto.	Collabora e partecipa alle attività in maniera autonoma.
Organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.				
Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.				

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE			
	<u>ALUNNI 4 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi d'esperienza Comprendere testi di vario tipo letti da altri Riflettere sulla lingua e sulle sue regole di funzionanto	1. Esprimersi formulando frasi di senso compiuto.	Comunica in maniera non chiara	Si esprime attraverso un linguaggio chiaro e semplice.	Si esprime formulando frasi articolate e di senso compiuto
	2. Comprende semplici narrazioni e discorsi altrui	Non comprende semplici narrazioni	Comprende e risponde con supporto dell'insegnante	Esegue consegne e risponde autonomamente.
	3. Eseguire rispettare e verbalizzare le consegne	Esegue le consegne con l'aiuto dell'insegnante e non riesce a verbalizzare.	Esegue consegne autonomamente e e sa verbalizzare con domande stimolo	Esegue le consegne in maniera completa e verbalizza autonomamente

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA ALUNNI 4 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SE' E L'ALTRO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA' (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Manifestare il senso di appartenenza Riflettere, confrontarsi, ascoltare discutere con adulti e bambini. Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo nel rispetto delle regole Assumere comportamenti corretti, per la sicurezza, per il rispetto delle persone, delle cose e dell'ambiente; seguire le regole di comportamento.	1. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni	Esprime e riconosce il proprio stato d'animo solo su richiesta dell'insegnante e con il suo aiuto.	Esprime e riconosce il proprio stato d'animo autonomamente.	Esprime e riconosce il proprio stato d'animo su di sé e sugli altri.
	2. Manifestare il senso di appartenenza: riconoscere le maestre, gli spazi, i materiali, i ruoli, i compagni.	Riconosce i compagni, gli spazi, le maestre, i ruoli con il supporto dell'insegnante.	Riconosce i compagni, le maestre, gli spazi, materiali e ruoli in autonomia.	Riconosce e collabora con i compagni, le maestre, gli spazi, i materiali e i ruoli.
	3. Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni	Riconosce regole, ritmi e turnazioni con l'aiuto dell'insegnante ma non sempre le rispetta.	Gradualmente riconosce le regole e le accetta autonomamente.	Conosce, accetta e rispetta le regole, i ritmi e le turnazioni
	4. Conoscere le norme di comportamento in caso di bisogno(terremoto)	Non riconosce le norme di comportamento	Riconosce le norme di comportamento con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce situazioni di emergenza e rispetta le norme per la sicurezza.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA			
	<u>ALUNNI 4 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità; operare con i numeri; contare. · Osservare con attenzione il proprio corpo e gli organismi viventi nel loro ambiente naturale; accorgersi dei loro cambiamenti ponendo domande e facendo confronti. Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprire le funzioni e possibili usi. Colloca nello spazio se stessi, oggetti, persone; orientarsi nel tempo della vita quotidiana Utilizza semplici simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti.	1. Raggruppare secondo criteri	Raggruppa oggetti in base ad una caratteristica(bottoni rossi nella scatola dei bottoni)	Raggruppa oggetti in base a due caratteristiche(portami un gioco rosso)	Raggruppa oggetti in base a più caratteristiche e criteri.
	2. Mettere in successione ordinata fatti e fenomeni della realtà	Ordina due sequenze che rappresentano fenomeni di vita giornaliera(prima lavo le mani poi le asciugo)	Ordina tre sequenze con l'aiuto dell'insegnante(realizzazione biscotti(impasto, faccio le forme e cuocio)	Ordino tre sequenze in autonomia.
	3. Individua i primi concetti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.	Conosce la posizione di oggetti e persone nello spazio: sopra/sotto; dentro: fuori. Si rifiuta di eseguire percorsi	Colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti: sopra: sotto; dentro/ fuori; vicino/ lontano. Esegue percorsi noti	Riconosce e colloca correttamente gli oggetti negli spazi pertinenti: sopra:sotto; dentro:fuori; vicino/lontano. Esegue e costruisce da solo percorsi.
	4. .Numerare e contare con l'uso della mano abbinando il gesto alla parola	Numera correttamente entro il 5, ma non ha la corrispondenza etichetta\quantità	Numera correttamente entro il 10, ma non ha la corrispondenza etichetta\ quantità.	Numera correttamente entro il 10 associando nella maniera giusta il numero alla quantità.

	5. Descrivere e confrontare fatti ed eventi	Descrive un momento di un esperienza vissuta	Descrive due momenti di un esperienza vissuta (ho fatto i biscotti e li ho cotti)	Descrive un evento di un'esperienza vissuta discriminandone tre momenti
	6. Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine	Il bambino/a osserva	Il bambino/a osserva e manipola	Il bambino /a osserva, manipola e realizza un oggetto.
	7. Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica	Colloca fatti e si orienta nella dimensione giorno/notte	Colloca fatti e si orienta nelle attività della giornata scolastica con l'aiuto dell'insegnante	Colloca fatti e si orienta nella scansione della attività scolastiche in autonomia.

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:CORPO E MOVIMENTO			
	ALUNNI 4 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	CORPO E MOVIMENTO			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Conoscere il proprio corpo, padroneggiare abilità di base in situazioni diverse; Partecipare alle attività di gioco rispettandone le regole, assumere responsabilità delle proprie azioni per il bene comune Utilizzare gli aspetti comunicativi-espressivi del messaggio corporeo	1. Alimentarsi e vestirsi, riconoscere i segnali del corpo con buona autonomia.	Va supportato dall'adulto nel vestirsi e va aiutato durante i pasti; non sempre riconosce i segnali del corpo	A volte chiede di accedere ai servizi igienici e solo qualche volta va aiutato durante i pasti e a vestirsi	Si tiene pulito, si veste chiede di accedere ai servizi igienici e mangia da solo.
	2. Nominare , indicare, rappresentare le parti del corpo	Nomina e individua alcune parti del corpo e le rappresenta graficamente in maniera incomprensibile	Nomina e indica le principali parti del corpo e le rappresenta graficamente	Nomina , indica le parti del corpo e le rappresenta in maniera corretta.
	3. Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.	Non riesce a controllare gli schemi motori di base: sedersi, camminare, correre,	A volte riesce a controllare gli schemi motori di base: sedersi, camminare, correre rotolare a volte riesce a stare in equilibrio	Riesce autonomamente a controllare alcuni schemi motori: sedersi, camminare, correre, rotolare, saltare e stare in equilibrio

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: immagini , suoni, e colori ALUNNI 4 anni			
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, COLORI			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali	1. Rappresentare graficamente storie utilizzando diverse tecniche di espressione: drammatizzazione, disegno, pittura e altre attività manipolative; usare diversi modi per stendere il colore	E' interessato alla produzione di tecniche grafico-pittoriche, manipolative e di drammatizzazione	E' interessato ,si esprime a livello grafico, usa diversi modi per stendere il colore non sempre in maniera corretta	Si interessa alla produzione grafico-pittorica, e si esprime correttamente con particolari stendendo il colore correttamente
	2. Partecipa ad ogni attività di gioco simbolico	Non partecipa al gioco simbolico ma solo individuale	Partecipa solo se stimolato dall'insegnante	Partecipa ad ogni attività di gioco simbolico organizzandosi autonomamente
	3. Ascoltare brani musicali e partecipare attivamente al canto corale	Non partecipa all'attività di ascolto di brani musicali	Ascolta e canta	Ascolta con interesse e canta messaggi musicali seguendo il ritmo

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA	COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.				<u>ALUNNI 4 anni</u>
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI				
		LIVELLI DI PADRONANZA			
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA' (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO	
Acquisire ed interpretare l'informazione Individuare collegamenti e relazioni, trasferire in altri contesti Organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità i informazione	1. Formulare domande per acquisire informazioni	Pone domande su sollecitazione dell'insegnante	Pone semplici domande su un testo o situazioni stimolo	Pone semplici domande e prova ad interpretare le informazioni per trovare semplici soluzioni personali	
	2. Compila semplici tabelle	Mette la sua presenza nel tabellone specifico	Compila il cartellone del tempo e delle presenze	Compila il cartellone del tempo e delle presenze autonomamente e sa leggerlo	
	3. Utilizzare in autonomia il materiale dato dall'adulto e svolgere un compito in base alle consegne	Prova ad utilizzare il materiale ma chiede aiuto all'adulto	Si organizza da solo per semplici compiti	Svolge semplici compiti in autonomia e pone semplici domande e informazioni	
	4. Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze	Riordina sequenze con l'aiuto dell'insegnante	Riordina due sequenze in autonomia e le verbalizza con domande stimolo dell'insegnate	Riordina due sequenze e le verbalizza autonomamente	

COMPETENZA CHIAVE EUREOPEA	COMPETENZA IMPRENDITORIALE			
	<u>ALUNNI 4 anni</u>			
CAMPO DI ESPERIENZA	TUTTI			
		LIVELLI DI PADRONANZA		
COPETENZE SPECIFICHE	ABILITA` (obiettivo competenza)	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni Assumere e portare a termine compiti e iniziative Pianificare ed organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza; adottare strategie di problem solving	1. Prende iniziative di gioco	Gioca solo se stimolato dall'adulto	Gioca autonomamente in un piccolo gruppo	Prende iniziative di gioco in autonomia e riesce ad organizzarsi negli angoli gioco.
	2. Collabora e partecipa alle attività collettive	Collabora e partecipa solo con l'aiuto dell'insegnante	Collabora e partecipa se è interessato	Collabora e partecipa in autonomia portando a termine le consegne
	3. Esprime valutazioni sul proprio lavoro	Valuta le proprie azioni solo con l'aiuto dell'insegnante	Valuta in autonomia semplici azioni legate al gioco spontaneo	Valuta in autonomia semplici azioni o il proprio lavoro sapendosi esprimersi verbalmente
	4. Organizzare il proprio lavoro e trovare soluzioni nuove	Non riesce ad organizzare il lavoro né a trovare soluzioni	Organizza il lavoro con l'aiuto dell'insegnante e trova soluzioni non realizzabili(fantastiche)	Organizza il lavoro da solo in autonomia e trova soluzioni realizzabili per risolvere i problemi

--	--	--	--	--

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (I Discorsi e le parole)	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Esprimere sentimenti e stati d'animo formulando frasi di senso compiuto	1.Si esprime attraverso cenni,parole- frasi, enunciati minimi relativi a bisogni sotto richiesta.	1.Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili riferiti a sentimenti, bisogni e stati d'animo.	1. Si esprime attraverso la lingua con frasi, ma strutturate correttamente.
Interagire con altri, mostrando fiducia nelle proprie capacità comunicative, ponendo domande, esprimendo sentimenti e bisogni, comunicando azioni e sentimenti.	2. Interagisce attraverso cenni e azioni spontaneamente	2.Interagisce con parole \ frasi.	2. Interagisce con una frase strutturata usando un lessico appropriato.
Descrivere ,raccontare inventare eventi personali, storie, racconti e situazioni riassumendo con parole proprie una breve vicenda presentata come racconto. Ricercare assonanze e rime.	3. Racconta con difficoltà vissuti ed esperienze, se supportato da domande precise e strutturate da parte dell' insegnante. Non trova assonanze e ritmi	3.Racconta i propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante. Trova ritmi e assonanze aiuto dall'insenante	3 Racconta esperienze e vissuti in modo comprensibile, collocando correttamente nel tempo i fatti, avvalendosi anche delle domande orientative dell'insegnante; sa esprimere sentimenti, trova ritmi e assonanze
Eseguire e rispettare le consegne.	4 Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate:(per esem. prendere un oggetto nominato e indicato; alzarsi, recarsi in un posto noto e vicino.)	4. Esegue consegne espresse in modo chiaro con frasi molto semplici.	4. Esegue consegne impartite dall'adulto o dai compagni con compiti strutturati e sempre piu`complessi .
Ascoltare e comprendere narrazioni e discorsi altrui. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo.	5. Ascolta racconti e storie mostrando scarso interesse; non interviene mai	5. Ascolta narrazioni o letture dell'adulto e individua l'argomento generale del testo intervenendo su domande stimolo dell'insegnante.	5. Ascolta narrazioni o letture dell'insegnante sapendo riferire l'argomento principale e le informazioni più rilevanti raccontando per sommi capi la vicenda, in modo corretto nella costruzione della frase intervenendo autonomamente e in modo pertinente.

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Raggruppare secondo criteri (dati o personali). Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche.	1.Ordina e raggruppa oggetti in base a caratteristiche date: (tutti i giocattoli, i cerchi grandi e quelli piccoli, i bottoni rossi e quelli blu...).	1. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni, anche combinate (i bottoni grandi e gialli...). Ordina in autonomia oggetti.	1.Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle. Opera corrispondenze biunivoche con oggetti o con rappresentazioni grafiche; ordina sequenze.
Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni.	2.Utilizza in modo non corretto le costruzioni e il materiale strutturato.	2.Realizza semplici oggetti con le costruzioni.	2.Sa copiare una costruzione realizzata dall'insegnante.
Numerare (ordinalità, cardinalità del numero). Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari.	3. Numera correttamente entro il 10.	3. Numera correttamente entro il 20.	3.Numera correttamente entro il 30.
Interpretare e produrre simboli numerici	4. Riconosce i simboli fino a 5 in modo autonomo.	4. Riconosce i simboli in modo autonomo entro il 10.	4. Riconosce i simboli in modo autonomo entro il 15.
Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta. Esplorare e rappresentare lo spazio utilizzando codici diversi. Comprendere e rielaborare mappe e percorsi.	5.Si orienta con sicurezza nello spazio dell'aula e negli spazi più prossimi e noti della scuola.	5.Si orienta con sicurezza negli spazi di tutta la scuola;	5.Si orienta con sicurezza negli spazi interni ed esterni alla scuola.
Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale: giorno/notte, scansione attività legate al trascorrere della giornata scolastica, giorni della settimana, le stagioni. Elaborare previsioni ed ipotesi. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni (relazioni logiche, spaziali e temporali). Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta.	6.Riconosce le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini: sopra\sotto; dentro\fuori; aperto\chiuso.	6.esegue percorsi noti; colloca correttamente oggetti negli spazi pertinenti usando i termini sopra\sotto; dentro\fuori; apero\chiuso; vicino\lontano.	6.Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro; sopra/sotto; dentro\fuori;aperto\chiuso; vicino\lontano; in avanti'all' indietro e li utilizza verbalmente in modo corretto nel parlare.
Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari. Misurare spazi e oggetti utilizzando strumenti di misura non convenzionali.	7.Utilizza correttamente i quantificatori: uno, molti, pochi, nessuno con l'aiuto dell'insegnante.	7.Utilizza correttamente i quantificatori: uno, molti, pochi, nessuno in autonomia.	7.Utilizza correttamente e autonomamente i quantificatori: uno, molti, pochi, nessuno ,li usa e li sa nominare.

[illegible]

SCIENZE Data.....	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA:		COMPETENZE DI BASE IN SCIENZA	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Individuare analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni. Individuare la relazione fra gli oggetti. Stabilire la relazione esistente fra gli oggetti, le persone e i fenomeni Descrivere , confrontare e mettere in successione fatti ed eventi Utilizzare la manipolazione diretta sulla realtà come strumento di indagine.	1.Individua, con l'aiuto dell'insegnante, grosse differenze in persone, animali oggetti comuni (il giovane e l'anziano, l'albero con le foglie e quello spoglio, l'animale adulto e il cucciolo).Ordinare tre sequenze con l'aiuto dell'insegnante	1.Individua differenze e trasformazioni nelle persone, animali , oggetti e pone domande. Ordina tre sequenze in autonomia.	1.Individua e motiva trasformazioni note nelle persone, nelle cose, negli animali e nel paesaggio rappresenta graficamente e differenze mostrando di distinguere gli elementi caratterizzanti. Ordina tre o più sequenze in autonomia, pone domande e dà spiegazioni.
Elaborare previsioni ed ipotesi. Fornire spiegazioni sulle cose e sui fenomeni. Utilizzare un linguaggio appropriato per la rappresentazione dei fenomeni osservati e indagati. Interpretare e produrre simboli, mappe e percorsi.	2.Distingue fenomeni atmosferici diversi (piove, sereno, caldo, freddo) con l'aiuto del docente.	2.Distingue fenomeni atmosferici diversi(pioggia, sereno, caldo, freddo) autonomamente;	2.Distingue fenomeni atmosferici diversi (piove, sereno, caldo, freddo) autonomamente e li rappresenta graficamente servendosi di simboli convenzionali.

Nomi dei bambini/e	1	2	1	2	1	2

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni. Collaborare e rispettare i tempi degli altri.	1.Gioca con i compagni, rispetta le regole con difficoltà	1.Gioca con i compagni rispettando le regole.	1.Il bambino gioca rispettando le regole e collabora in modo costruttivo e creativo con gli altri
Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative portando a termine compiti e attività in autonomia. Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni.	2.Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con frasi semplici talvolta su interessamento dell'adulto. Pone domande se stimolato.	2.Esprime le proprie esigenze con frasi brevi e/o semplici ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo e bisogni in modo pertinente e corretto. Pone domande su di sé e sulla propria storia.	2.Esprime le proprie esigenze con frasi corrette e pertinenti. Esprime i suoi sentimenti e riconosce i stati d'animo le proprie e altrui, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Pone domande su di sé e sulla propria storia. Si orienta nelle prime generalizzazioni di presente, passato e futuro.
Rispettare le norme per la sicurezza e la salute date e condivise, conoscere le norme di comportamento in caso di bisogno (emergenza)	3.Riconosce i comportamenti corretti ma non sempre li rispetta.	3.Riconosce i comportamenti corretti e li rispetta.	3. Riconosce i comportamenti non corretti e pericolosi e si impegna ad agire in maniera adeguata. Presta aiuto ai compagni in difficoltà
Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco e nelle attività.	4.Argomenta le proprie ragioni comunicando mediante azioni o semplici frasi nel piccolo gruppo.	4.Argomenta verbalmente le proprie ragioni nel gruppo.	4.Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE.	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Individuare il materiale e strumenti occorrenti e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto	1.non riesce a procurarsi il materiale da solo per svolgere compiti e consegne.	1.sceglie strategie per organizzarsi il lavoro e portare a termine le consegne nel tempo stabilito.	1. Individua spontaneamente oggetti e strumenti per svolgere autonomamente il proprio lavoro; porta a termine le consegne correttamente rispettando i tempi e conosce la funzione corretta degli strumenti usati .
Utilizzare le informazioni possedute per formulare ipotesi e risolvere semplici problemi d'esperienza quotidiana legati al vissuto diretto.	2. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere.	2.Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita.	2.Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, ipotizza semplici soluzioni e le prova.
Riformulare un semplice testo a partire dalle sequenze.	3.Su domande stimolo ricava informazioni da immagini.	3.ricava informazioni in modo autonomo dalle immagini.	3. Rielabora un testo in sequenze e lo ricostruisce a partire dalle sequenze.
Compilare semplici tabelle	4- Compila praticamente semplici tabelle (rilevazioni metereologiche).	4.Sa leggere e ricavare dati da semplici tabelle (es. le rilevazioni metereologiche).	4.Ricava dati e riferisce informazioni da semplici tabelle;utilizza tabelle già predisposte per leggere organizzare dati (rilevazioni metereologiche, presenze).

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE:CORPO E MOVIMENTO	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.	1.Si tiene pulito; chiede di accedere ai servizi.	1.Si tiene pulito, osserva le principali abitudini di igiene personale indirizzato dall'insegnante, chiedendo aiuto se è in difficoltà.	1.Osserva in autonomia le pratiche routinarie di igiene e pulizia personale.
Tenersi puliti, osservare, le pratiche di igiene e di cura di sé.	2.Si sveste e si riveste con l'assistenza dell'adulto o di un compagno.	2.Si sveste e si riveste da solo. Chiede aiuto all'adulto o a un compagno se è in difficoltà.	2.Si sveste e si riveste da solo.
	3.Non sempre si serve da solo delle posate.	3.Mangia correttamente servendosi delle posate.	3.Mangia correttamente e compostamente.
Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.	4.Partecipa a giochi in coppia o in piccolissimo gruppo.	4.Partecipa a giochi collettivi rispettando le regole prestabilite.	4.Partecipa a giochi collettivi interagendo e prendendo accordi sulle regole da seguire.
Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo e individuare le diversità di genere.	5.Indica su di sé le parti del corpo e lo rappresenta schematicamente.	5.Riconosce e nomina le varie parti del corpo e lo rappresenta in modo completo.	5.Riconosce e nomina il proprio corpo, le sue diverse parti e le loro funzioni. Rappresenta il corpo fermo e in movimento
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.	6.Controlla alcuni schemi motori di base: sedersi, camminare, correre.	6.Controlla schemi motori statici e dinamici: sedersi, camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare.	6.Padroneggia schemi motori statici e dinamici: sedersi camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.
Esercitare le potenzialità sensoriali, relazionali, conoscitive, ritmiche ed espressive del corpo	7.Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività grosso motorie, sommariamente intesa nella manualità fine. (infilare, prendere a pinza).	7.Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività motorie in compiti di manualità fine che implicano movimenti non di elevata precisione (tagliare, colorare, piegare...).	7.Controlla la coordinazione oculo- manuale in attività motorie che richiedono l'uso di attrezzi e in compiti di manualità fine che implicano movimenti di elevata precisione (tagliare in modo preciso lungo i contorni, colorare, piegare, impugnatura corretta).

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE: immagini , suoni, e colori	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Partecipa ad ogni attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale. Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.	1. Il bambino non sempre esprime e comunica emozioni attraverso il linguaggio del corpo e partecipa al gioco simbolico.	1.Il bambino solo se stimolato esprime e comunica emozioni e vissuti attraverso il linguaggio del corpo ed il gioco simbolico.	1.Il bambino comunica, si esprime e racconta in piena autonomia, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione, Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale	2.Partecipa al racconto di storie e alla loro drammatizzazione con il supporto dell'insegnante.	2.Racconta avvenimenti e storie attraverso semplici drammatizzazioni e giochi simbolici.	2.Inventa storie e sa esprimerle e rappresentarle attraverso la drammatizzazione, il disegno la pittura ed altre attività manipolative.
Rappresentare sul piano grafico, pittorico e plastico: sentimenti, pensieri, fantasie. Usare diversi modi per stendere il colore. Utilizzare diversi materiali per rappresentare. Impugnare differenti strumenti e ritagliare .	3.Usa diversi tipi di colori nella rappresentazione grafica: pennarelli, matite, colori a dita, tempere su spazi estesi di foglio e cercando di rispettare i contorni definiti.	3.Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico- manipolative con intenzionalità. Rispetta i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.	3.Utilizza in maniera creativa materiali, strumenti e tecniche espressive. Rispetta i contorni e utilizza i colori con realismo.
Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e discriminazione di rumori, suoni dell'ambiente e del corpo; produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti; cantare. Partecipare attivamente al canto corale sviluppando capacità di ascoltarsi e accordarsi gli altri.	4.Canta semplici canzoncine e produce semplici sequenze ritmiche con le voce.	4.Canta semplici canzoncine anche in coro abbinate alla produzione di ritmi con materiali non strutturati.	4.Canta canzoni in coro producendo musica con semplici strumenti musicali.
Seguire spettacoli di vario tipo. Ascoltare brani musicali. Vedere opere d'arte e beni culturali	5. Drammatizza semplici storie con l'aiuto dell'insegnante. Ascolta con difficoltà durante spettacoli di vario tipo.	5. Partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione. Segue e ascolta brevi spettacoli di vario tipo.	5.Ascolta,drammatizza e partecipa in autonomia e con piacere a spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali d'animazione) sviluppando interesse per l'ascolto di vari tipi di musica.

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA IMPRENDITORIALE	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Prende iniziative di gioco;	1.Non prende iniziative di gioco, né di lavoro.	1.A volte prova iniziative di gioco e di lavoro.	1.Prende iniziative di gioco e di lavoro con sicurezza.
Collabora e partecipa alle attività collettive;	2.Non collabora e non partecipa alle attività collettive.	2.A volte collabora e partecipa alle attività collettive.	2.Collabora e partecipa alle attività collettive con interesse.
Osserva situazioni e fenomeni, formula ipotesi e valutazioni;	3.Non è interessato a situazioni e fenomeni e non partecipa.	3.Osserva situazioni e fenomeni ma non formula ipotesi e valutazioni.	3.Osserva situazioni e fenomeni e formula ipotesi e valutazioni.
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni	4.Non sa esprimere giudizi sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.	4.Prova ad esprimere valutazioni sul proprio operato, ma non sempre è pertinente.	4.Esprime valutazioni rispetto al proprio operato in maniera pertinente.
Sostiene la propria opinione con argomenti semplici e si confronta con gli altri;	5.Non esprime opinioni rispetto ad un vissuto.	5.Esprime la propria opinione se gli viene richiesto.	5.Esprime la propria opinione, si confronta con gli altri in maniera spontanea.
Conosce i ruoli nei diversi contesti di vita, di gioco, di lavoro;	6.Non ha ancora compreso i ruoli di contesto (vita, gioco).	6.Ha compreso in parte i ruoli di contesto (vita,gioco).	6.Ha compreso in maniera completa i vari ruoli di contesto (vita e gioco).
Registrare dati con schemi.	7.Non è in grado di registrare dati con schemi.	7.Riesce a registrare dati con schemi con l'aiuto dell'insegnante.	7.Registra dati con schemi e tabelle in maniera autonoma.

[illegible]

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA		COMPETENZA DIGITALE.	
	LIVELLI DI PADRONANZA		
ABILITA'	BASE	INTERMENDIO	AVANZATO
Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer. Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer	1. Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise , esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer.	1. Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi ed esercizi matematici,linguistici, logici; familiarizza con lettere,parole, numeri. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica. Realizza semplici elaborazioni grafiche.	1.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 il mouse per aprire icone, file, cartelle. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica e opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.
Visionare immagini, opere artistiche, documentari	2. Visiona immagini presentate dall'insegnante.	2. Visiona immagini, brevi documentari,	2. Visiona immagini , documentari e cortometraggi esprimendo giudizi.

[illegible]