

**SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE  
AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL' INFANZIA**

L'alunn ... ..,  
nat ... a ..... il.....,  
ha frequentato nell'anno scolastico ..... / .... la sez. ..., plesso.....;  
ha raggiunto i livelli di competenza di seguito illustrati.

**Livello                    Indicatori esplicativi**

---

<b>A – Avanzato</b> ( ha raggiunto <u>tutti i traguardi di competenza</u> ad alti livelli di comprensione e di apprendimento, apportando un proprio personale contributo alle dinamiche cognitive)
<b>B – Intermedio</b> (ha raggiunto i traguardi di competenza)
<b>C – Base</b> (ha raggiunto i traguardi <u>essenziali</u> di competenza)
<b>D – Iniziale</b> (ha raggiunto <u>in parte</u> i traguardi <u>essenziali</u> di competenza)
<b>NR – Non rilevato</b>

**GIUDIZIO SINTETICO:**

---

---

---

---

---

---

---

**LIVELLO GLOBALE :**

---

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEE: <b>COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA</b>	<b>LIVELLO</b>
CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>I DISCORSI E LE PAROLE</b> <b>-Comunicazione, Lingua, Cultura</b>	
1. Si esprime utilizzando frasi strutturate correttamente e organizzate in brevi periodi coerenti e coesi, quando riferisce esperienze personali, vissuti, chiede informazioni, esprime bisogni.	
2. Comprende e utilizza correttamente i nessi temporali e causali riferiti a esperienze vissute o a narrazioni semplici.	
3. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato.	
4. Riferisce in modo semplice, ma coerente la trama sommaria di un racconto ascoltato.	
5. Esegue consegne e indicazioni anche di una minima complessità (doppie) impartite dall'insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso.	
6. Inventa insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l'interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni.	
7. Inventa semplici rime e filastrocche.	
8. Scrive da solo il proprio nome.	
9. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole.	
10. Sillaba spontaneamente parole e fonde sillabe in parole.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	
COMPETENZA CHIAVE EUROPEE: <b>COMUNICAZIONE NELLE LINGUE STRANIERE</b>	<b>LIVELLO</b>
CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>I DISCORSI E LE PAROLE</b> <b>-Comunicazione, Lingua, Cultura</b>	
1. Riproduce parole e brevissime frasi pronunciate dall'insegnante.	
2. Riproduce brevissime filastrocche imparate a memoria.	
3. Abbina le parole che ha imparato all'illustrazione corrispondente.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	
<p><b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE</b></p> <p><b>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO</b></p> <p><b>– Ordine, misura, spazio, tempo, natura.</b></p>	<b>LIVELLO</b>
1. Riordina in corretta successione azioni della propria giornata; racconta in maniera coerente episodi della propria storia personale ed esperienze vissute.	
2. Individua trasformazioni naturali nel paesaggio, nelle cose, negli animali e nelle persone e sa darne motivazione.	
3. Ordina correttamente i giorni della settimana; nomina i mesi e le stagioni, sapendovi collocare azioni, fenomeni ricorrenti (estate=vacanze; natali=inverno, ecc.)	
4. Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi .	
5. 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.	
6. Utilizza correttamente i quantificatori “alcuni”, “una parte”.	
7. Confronta quantità utilizzando stimoli percettivi; orientato, verifica attraverso la conta (es. la collana più lunga ha necessariamente più elementi rispetto alla collana corta?)	
8. Distingue e spiega le caratteristiche dei materiali impiegati quotidianamente.	
9. Riferisce correttamente le fasi di una semplice procedura o di un piccolo esperimento.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	<b>LIVELLO</b>
<b>COMPETENZA CHIAVE EUROPEE: COMPETENZA DIGITALE</b> <b>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE</b> <b>- Gestualità, arte, musica, multimedialità-TUTTI</b>	
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 con relativa destrezza il mouse.	
2. Utilizza la tastiera alfabetica e numerica.	
3. Opera con lettere e numeri in esercizi di riconoscimento.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	<b>LIVELLO</b>
<b>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: IMPARARE A IMPARARE</b> <b>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: TUTTI</b>	
1. Individua spontaneamente relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni.	
2. Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare.	
3. Ricava e riferisce informazioni da semplici tabelle; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati.	
4. Realizza le sequenze illustrate di una storia inventata da lui stesso o con i compagni.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	<b>LIVELLO</b>
<p>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <b>COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE</b></p> <p>CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>IL SÉ E L' ALTRO</b>  <b>– Le grandi domande, il senso morale, il vivere insieme.</b></p>	
1. Esprime le proprie opinioni e i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato.	
2. Partecipa alle conversazioni intervenendo in modo pertinente e ascoltando i contributi degli altri.	
3. Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.	
4. Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.	
5. Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.	
6. 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.	
7. 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.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <b>SPIRITO DI INIZIATIVA E INTRAPRENDENZA</b>  CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>TUTTI</b>	<b>LIVELLO</b>
1. Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia e affidabilità compiti affidatigli.	
2. Si assume spontaneamente iniziative e assume compiti nel lavoro e nel gioco.	
3. Collabora proficuamente nelle attività di gruppo, aiutando anche i compagni più piccoli o in difficoltà.	
4. Sa riferire come opererà rispetto a un compito, come sta operando, come ha operato.	
5. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>  CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE - Gestualità, arte, musica, multimedialità</b>	<b>LIVELLO</b>
1. Segue spettacoli teatrali, filmati con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.	
2. Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.	
3. Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche coloristiche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con sufficiente precisione.	
4. Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale originale.	
5. Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.	
6. Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse.	

<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	
<b>PROFILO DELLE COMPETENZE</b>	<b>LIVELLO</b>
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE: <b>CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>  CAMPO DI ESPERIENZA DI RIFERIMENTO: <b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b> <b>–Identità, autonomia, salute</b>	
1. Osserva le pratiche quotidiane di igiene e pulizia personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.	
2. Maneggia anche indumenti con asole e bottoni e aiuta i compagni più piccoli a lavarsi, vestirsi e svestirsi.	
3. Mangia compostamente utilizzando anche il coltello in presenza di cibi non duri o comunque difficili da tagliare.	
4. Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte incontestabili.	
5. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.	
6. In presenza di situazioni potenzialmente pericolose, adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni.	
7. Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi.	
8. 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 ...	
9. Muove il corpo seguendo ritmi ed esegue semplici danze.	
10. Esprime messaggi attraverso il movimento: drammatizzazioni, espressioni di sentimenti, attività mimiche.	
11. Distingue espressioni corporee che comunicano sentimenti.	
<b>LIVELLO GLOBALE CAMPO DI ESPERIENZA</b>	

Data \_\_\_\_\_

Le docenti