Istituto Comprensivo Statale di Roccalumera

Scuola dell'Infanzia di …….. sez….. A.S.2018/2019

Osservazione iniziale intermedia e finale alunno……nato il ……

		COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	Iniziale			Intermedo			Finale		
				3-4-5 ANNI									
		❖ Competenza alfabetica funzionale	Percezione di esigenze e sentimenti propri	Sviluppa il senso dell'identità personale									
		❖ Competenza multilinguistica		Riferisce e denomina i componenti della sua famiglia									
		❖ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria di base	Sviluppo delle capacità relazionali	E' autonomo nelle attività di routine									
CAMPO	**IL SÉ**			Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato									
		❖ Competenza digitale	Sperimentazione del gioco costruttivo e creativo con gli altri	Si impegna e porta a termine un'attività									
		❖ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare		Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri									
	E			Riflette, si confronta, discute con adulti e bambini									
D'ESPERIENZA		❖ Competenza in materia di cittadinanza	Percezione del corpo nella sua complessità	Ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme									
	L'ALTRO	❖ Competenza imprenditoriale		Partecipa alle attività di gruppo									
		❖ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		5 ANNI									
				Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini									
				Percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa controllarli ed esprimerli in modo adeguato									

		COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	Iniziale			Intermedo			Finale		
CAMPO D'ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO	❖ Competenza alfabetica funzionale ❖ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria di base ❖ Competenza imprenditoriale ❖ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ❖ Competenza in materia di cittadinanza	Percezione, conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo Regolazione della propria azione motoria tenendo conto delle variabili spazio-temporali Presa di coscienza corporea Utilizzo corretto del corpo in situazioni ludiche e non Sperimentazione di schemi posturali e motori adattandoli alle diverse situazioni ambientali	3-4-5 ANNI									
				Il bambino vive pienamente la propria corporeità									
				Riconosce e denomina le parti del corpo									
				Rappresenta la figura umana in modo adeguato all'età									
				Controlla la motricità fine									
				Matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola									
				Adotta pratica corrette della cura di sè									
				Prova piacere nel movimento									
				Sperimenta schemi posturali e motori									
				Applica gli schemi motori nei giochi individuali e di gruppo anche con l'uso di piccoli attrezzi									
				Adatta gli schemi motori e posturali alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto									
				5 ANNI									
				Percepisce il proprio potenziale comunicativo ed espressivo									
				Interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva									

		COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	Iniziale			Intermedio			Finale		
CAMPO D'ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE	❖ Competenza alfabetica funzionale ❖ Competenza multilinguistica ❖ Competenza digitale ❖ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ❖ Competenza in materia di cittadinanza ❖ Competenza imprenditoriale ❖ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Uso del linguaggio verbale per esplorare, conoscere, rappresentare la realtà Uso del linguaggio per esprimere bisogni e stati d'animo Ascolto, comprensione, invenzione storie ed esperienze Partecipazione al dialogo Espressione di idee e ipotesi	5 ANNI									
				Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative									
				Esplora e sperimenta prime forme di scrittura									
				Inventa storie, completa racconti									
				Cerca somiglianze e analogie tra i suoni									
				Sperimenta rime filastrocche, inventa nuove parole									
				3-4-5 ANNI									
				Ascolta e comprende narrazioni									
				Struttura la frase in modo corretto									
				Racconta esperienze vissute									
				Scopre la presenza di lingue diverse									
				Chiede e offre spiegazioni									
				Arricchisce il lessico									
				Interviene in modo adeguato nelle conversazioni									
				Memorizza poesie, filastrocche e canti									

		COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	Iniziale			Intermedio			Finale		
CAMPO D'ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI, E COLORI	❖ Competenza alfabetica funzionale ❖ Competenza multilinguistica ❖ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria di base ❖ Competenza digitale ❖ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ❖ Competenza in materia di cittadinanza ❖ Competenza imprenditoriale ❖ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Utilizzo del corpo in situazioni espressive e comunicative Comprensione e produzione di messaggi corporei, sonori e visuali Uso del linguaggio musicale per interagire e descrivere situazioni, raccontare il proprio vissuto esprimere i propri bisogni e sentimenti Padronanza di diverse tecniche grafico-pittoriche e manipolative Utilizzo in modo creativo di strumenti e materiali di natura diversa	3-4-5 ANNI									
				Sviluppa interesse per l'ascolto della musica									
				Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo(teatrali, musicali, visivi)									
				Riconosce i colori in modo adeguato all'età									
				Riproduce forme e colori dell'ambiente									
				Verbalizza le sue produzioni									
				Scopre il paesaggio sonoro utilizzando voce corpo, oggetti									
				Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative									
				Si esprime attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative									
				Completa sequenze ritmiche									
				5 ANNI									
				Sviluppa interesse per la fruizione delle opere d'arte									
				Inventa storie e si esprime attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazion									
				Comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente									
				Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie									

		COMPETENZE CHIAVE	NUCLEI FONDANTI	COMPETENZE	Iniziale			Intermedio			Finale		
CAMPO D'ESPERIENZA	CONOSCIENZA DEL MONDO	❖ Competenza alfabetica funzionale ❖ Competenza multilinguistica ❖ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria di base ❖ Competenza digitale ❖ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare ❖ Competenza in materia di cittadinanza ❖ Competenza imprenditoriale ❖ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	**NUMERO E SPAZIO** Classificazione Seriazione Capacità di ordinare elementi in base a criteri diversi Confronto e valutazione delle quantità. Successione Misurazioni Utilizzo dei simboli **NUMERO E SPAZIO** Organizzazione e controllo delle relazioni topologiche in riferimento ad oggetti e persone nello spazio **OGGETTI, FENOMENI, VIVENTI** Osservazione ed analisi della realtà circostante, di situazioni ed eventi Ciclicità Successione Mutamento Contemporaneità	3-4-5 ANNI									
				Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana									
				Completa e riproduce sequenze grafiche seguendo indicazioni									
				Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei cambiamenti									
				Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.									
				Riconosce e verbalizza forme e dimensioni									
				Riconosce le relazioni topologiche									
				Riconosce e rappresenta quantità									
				5 ANNI									
				Si interessa a strumenti tecnologici									
				Ha familiarità con strategie del contare e dell'operare con i numeri									
				Confronta e valuta quantità									
				Utilizza simboli per registrare le proprietà degli elementi									
				Esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata									
				Riferisce correttamente eventi del passato recente									
				Sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo									

Legenda: A= competenza pienamente raggiunta B=competenza mediamente raggiunta C=competenza da migliorare