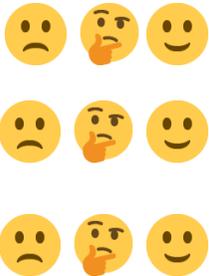


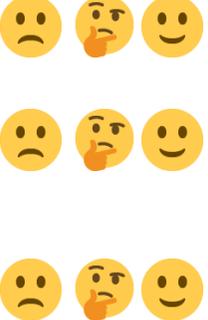
**Scheda di comunicazione valutativa**  
**scuola dell'infanzia - sezione 5 anni e scuola primaria - classe I**

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
<b>COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE</b>		1. Ascoltare l'insegnante, i compagni e formulare domande.	a. Comprende il contenuto di un racconto. b. Mantiene l'attenzione anche per tempi lunghi. c. Interagisce con i compagni e l'adulto condividendo una finalità comune.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		2. Esprimersi verbalmente in modo corretto formulando frasi articolate.	a. Utilizza con creatività il linguaggio verbale. b. Utilizza un lessico ricco e ricercato. c. Si esprime in modo strutturato per comunicare pensieri, vissuti, bisogni ed esperienze.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		3. Intervenire in modo pertinente nelle conversazioni di gruppo.	a. Ascolta gli altri e partecipa alla conversazione dando il proprio contributo. b. Vive un'interazione con i pari ricca di scambi e di informazioni. c. Invento, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie e passatempi.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
COMPETENZA MULTILINGUISTICA		1. Indicare e nominare alcuni oggetti in L2.	a. Pronuncia un repertorio di parole note. b. Comprende il significato di alcuni termini. c. Riconosce e nomina oggetti di uso comune.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
		2. Recitare poesie e canzoni imparate a memoria in L2.	a. Dà significato a semplici espressioni. b. Accompagna con la mimica e i gesti il linguaggio verbale. c. Utilizza le conoscenze pregresse.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
		3. Utilizzare semplici frasi standard in modo pertinente in L2.	a. Comprende richieste ed espressioni verbali di uso comune. b. Risponde a semplici richieste dell'insegnante.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	 	

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
<b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b>		1. Comprendere l'importanza della salvaguardia dell'ambiente.	a. Compie azioni tenendo conto delle norme sul rispetto dell'ambiente. b. Scopre fenomeni naturali e pone domande, confronta ipotesi, soluzioni e azioni. c. Riconosce il paesaggio naturale come bene da preservare.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		2. Percepire e collegare gli eventi nel tempo.	a. Si orienta nel tempo della vita quotidiana. b. Colloca fatti ed eventi nella dimensione temporale. c. Individua le trasformazioni nelle persone, negli oggetti, nella natura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		3. Raggruppare, ordinare, quantificare e confrontare secondo criteri diversi.	a. Opera quantificazioni di tipo numerico ed è in grado di riconoscere insiemi equipotenti e non. b. Dispone in ordine crescente e decrescente. c. Rappresenta semplici figure geometriche.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
COMPETENZA DIGITALE		1. Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni.	a. Tratta con cura la strumentazione che gli viene affidata. b. Utilizza la tastiera per svolgere semplici compiti. c. Assiste a rappresentazioni multimediali di durata e complessità crescenti.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
		2. Comunicare, condividere, partecipare.	a. Si pone domande e ne pone all'insegnante su ciò che osserva. b. Comunica le proprie aspettative rispetto all'uso degli strumenti digitali. c. Utilizza le competenze pregresse per apportare il proprio contributo al gruppo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)	
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>		1. Sviluppare un atteggiamento empatico.	a. Riconosce sugli altri le diverse emozioni. b. È in grado di controllare i propri stati emotivi in relazione ai pari. c. Sviluppa sentimenti e atteggiamenti di solidarietà verso gli altri.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>			
			2. Giocare e collaborare con i coetanei, in modo costruttivo, cooperando per raggiungere un fine comune.	a. Ascolta gli altri e si rende conto che esistono diversi punti di vista. b. Partecipa a giochi organizzati rispettandone le regole. c. Riflette, discute e progetta confrontando ipotesi e procedure.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
			3. Consolidare la stima di sé e la fiducia nelle proprie possibilità.	a. Di fronte a problemi nuovi, tenta soluzioni. b. Si mostra sicuro di se stesso. c. Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA</b>		1. Ricostruire, attraverso parole ed immagini, la storia della propria famiglia e confrontarla con quelle dei compagni.	a. Utilizza disegni e foto per narrare la propria storia. b. Ascolta i compagni durante la narrazione delle storie personali e rileva somiglianze e differenze. c. Pone domande ai compagni durante la narrazione delle storie individuali.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		2. Interiorizzare le regole della vita di gruppo, riflettendo sul valore e sulle conseguenze delle proprie azioni.	a. Conosce i comportamenti che disciplinano l'uso degli spazi scolastici e quelli da adottare in caso di emergenza. b. Interiorizza i propri diritti e doveri e le regole da adottare a scuola. c. Collabora con i compagni per un fine comune.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		
		3. Riconoscere ogni diversità, coltivando un atteggiamento rispettoso nei confronti delle persone, dell'ambiente e del territorio.	a. Conosce e rispetta i gusti, le preferenze e i punti di vista altrui. b. Comprende le regole relative alla sicurezza stradale. c. Cerca di applicare le regole relative sia ad un corretto stile di vita sia all'educazione ambientale.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>		

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)
COMPETENZA IMPRENDITORIALE		1. Partecipare e collaborare alle attività collettive apportando il proprio contributo.	a. Assume spontaneamente iniziative nelle attività e nel gioco. b. Collabora nelle attività di gruppo aiutando anche i compagni più in difficoltà. c. Suggerisce modalità di miglioramento attraverso il colloquio con i pari.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
		2. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza.	a. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista dell'altro. b. Individua problemi di esperienza e ipotizza soluzioni nuove per risolverli. c. Opera scelte tra diverse alternative, motivandole.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
		3. Pianificare, gestire e rielaborare semplici procedure.	a. Individua le fasi di una semplice procedura. b. Utilizza le conoscenze pregresse per organizzarsi. c. Riferisce e illustra le operazioni utili all'esecuzione di un compito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  	
						

Competenza chiave europea		Obiettivo	Indicatore	Livello raggiunto		Osservazioni (facoltativo*)	
<b>COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE</b>		<b>1.</b> Osservare e “leggere” immagini che comportano un buon grado di complessità.	a. Comprende il contenuto di un racconto per immagini. b. A partire dalle immagini osservate, è in grado di fare inferenze e di attuare connessioni con la propria esperienza. c. Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	  		
			<b>2.</b> Disegnare, dipingere, modellare, dare forma e colore all’esperienza e al sentire da soli e in gruppo con una varietà creativa di strumenti e materiali.	a. Approccia l’attività grafico-pittorica come libera espressione, come rappresentazione di esperienze vissute e come approccio logico-conoscitivo alla realtà. b. Utilizza il corpo e la voce per imitare, inventare suoni e melodie. c. Partecipa con interesse ai giochi di drammatizzazione.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	     	
			<b>3.</b> Vivere pienamente la propria corporeità, percependone il potenziale comunicativo ed espressivo.	a. È in grado di ricomporre la figura umana, anche individuando le parti del corpo mancanti. b. Modifica con intenzionalità l’ambiente circostante. c. Usa con efficacia e creatività il corpo per comunicare.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> <li>• ○ ○ ○ ○ ○ ○ 1 2 3 4 5</li> </ul>	     	

**...CON ME NELLA VALIGIA:**

*Il Team di sezione*