

## GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEGLI APPRENDIMENTI INFANZIA

## UDA 1: “Insieme per costruire”

**Focus: “Finalmente insieme: le regole e i regolamenti, il rispetto, la costruzione di legami positivi”**

## COMPITO DI REALTÀ

Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola

## Anni 4: Merenda sana

## Anni 5: “Costruzione” di un PC con materiale di recupero

[illegible]

9																					
10																					
11																					
12																					
13																					
14																					
15																					
16																					
17																					
18																					
19																					
20																					
21																					
22																					
23																					
24																					
25																					

- 1: sempre - 2: spesso - 3: ogni tanto - 4: poche volte

## GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DEL COMPORTAMENTO INFANZIA

## UDA1: “Insieme per costruire”

**Focus: “Finalmente insieme: le regole e i regolamenti, il rispetto, la costruzione di legami positivi”**

## COMPITO DI REALTÀ

Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola

## Anni 4: Merenda sana

## Anni 5: “Costruzione” di un PC con materiale di recupero

[illegible]

[illegible]

24																											
25																											

- 1 Sempre – 2 Spesso – 3 Ogni tanto – 4 Poche volte

# Rubrica di valutazione

## Scuola dell'infanzia

**Focus: “Finalmente insieme: le regole e i regolamenti, il rispetto, la costruzione di legami positivi”**

### Compito di realtà:

Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola

Anni 4: Merenda sana

Anni 5: “Costruzione” di un PC con materiale di recupero

### UDA 1

#### “Insieme per costruire”

Sotto tematiche: consapevolezza personale e civica, nuove tecnologie, capacità imprenditoriale, pensiero logico-matematico.

**MESI: ottobre-novembre-dicembre-gennaio**

### LIVELLO DI PADRONANZA

**A**

*(Avanzato)*

**B**

*(Intermedio)*

**C**

*(Base)*

**D**

*(In via di prima  
Acquisizione)*

<b>COMPETENZA DI RIFERIMENTO</b>  <b>Profilo dello studente</b>	<b>EVIDENZE OSSERVABILI</b>	<b>LIVELLO</b>	<b>DESCRITTORI DEI LIVELLI</b>
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b>  L'alunno è consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale.  Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.	Gioca in modo costruttivo e collaborativo.	A	Gioca in modo costruttivo e collaborativo, accetta la relazione con coetanei e riconosce il ruolo dell'adulto.
		B	Gioca quasi sempre in modo costruttivo e collaborativo, accetta la relazione con coetanei e riconosce il ruolo dell'adulto.
		C	Interagisce con i compagni prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo, non sempre riconosce il ruolo dell'adulto.
		D	Partecipa alle attività collettive se sollecitato, non sempre ha un atteggiamento collaborativo con coetanei e adulti.
<b>COMPETENZA DIGITALE</b>  L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire positivamente con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi e con particolare riferimento al contesto produttivo culturale e sociale in cui vengono applicate.  È consapevole della sicurezza e della cybersicurezza, e delle	Riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.	A	Riconosce con sicurezza i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.
		B	Riconosce quasi tutti i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.
		C	Riconosce alcuni dispositivi digitali e i loro possibili usi.

questioni legate alla proprietà intellettuale.		D	Guidato dall'insegnante, riconosce i diversi dispositivi digitali e i loro possibili usi.
<b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b>	Esegue consegne anche complesse e porta a termine in autonomia compiti affidatigli.	A	Comprende e rispetta consegne complesse e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli.
		B	Comprende e rispetta quasi sempre consegne complesse e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli.
		C	Comprende e rispetta consegne semplici e porta a termine i compiti affidatigli.
		D	Guidato dall'insegnante, rispetta consegne semplici, ma non sempre porta a termine i compiti affidatigli.
<b>COMPETENZA MATEMATICA</b> <b>COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b>  L'alunno sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematici per risolvere problemi in situazioni quotidiane. L'alunno sa spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie,	Comprende le quantità e classifica secondo criteri di forma, colore e dimensione.	A	Comprende le quantità e classifica in piena autonomia secondo criteri di forma, colore e dimensione.
		B	Quasi sempre comprende le quantità e classifica secondo criteri di forma, colore e dimensione.
		C	Effettua semplici confronti tra le quantità e riconosce le differenze relative alle caratteristiche di forma, colore e dimensione.
		D	Guidato dall'insegnante, distingue le quantità e riconosce le differenze relative alle caratteristiche di forma, colore e dimensione.
	Riconosce somiglianze e differenze tra oggetti,	A	Riconosce in autonomia somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone.

comprese l'osservazione e la sperimentazione. L'alunno comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino	animali e persone.	B	Riconosce quasi sempre somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone.
		C	Riconosce alcune somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone.
		D	Guidato dall'insegnante, riconosce somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone.

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

## UDA 1: “Insieme per costruire”

**Focus: “Finalmente insieme: le regole e i regolamenti, il rispetto, la costruzione di legami positivi”**

## COMPITO DI REALTÀ

Anni 3: Realizzazione di un cartellone sulle regole a scuola

### Anni 4: Merenda sana

## Anni 5: “Costruzione” di un PC con materiale di recupero

[illegible]

[illegible]

## GRIGLIA DI OSSERVAZIONE SISTEMATICA DEGLI APPRENDIMENTI

### UDA 2: “...un mondo migliore”

## COMPITO DI REALTÀ

### Anni 3: Giochi di ruolo: le regole nel contesto scolastico ed extrascolastico

Anni 4: Differenzio, riciclo, ricreo

### Anni 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica

[illegible]

13																						
14																						
15																						
16																						
17																						
18																						
19																						
20																						
21																						
22																						
23																						
24																						
25																						

-1: sempre

-2: spesso

-3: ogni tanto

-4: poche volte

## GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DEL COMPORTAMENTO

### UDA 2: “...un mondo migliore”

## COMPITO DI REALTÀ

### Anni 3: Giochi di ruolo: le regole nel contesto scolastico ed extrascolastico

## Anni 4: Differenzio, riciclo, ricreo

Anni 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica

[illegible]

9																												
10																												
11																												
12																												
13																												
14																												
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
20																												
21																												
22																												
23																												
24																												
25																												

1 Sempre – 2 Spesso – 3 Ogni tanto – 4 Poche volte

# Rubrica di valutazione Scuola dell'infanzia

## Compito di realtà

Anni 3: Giochi di ruolo: le regole nel contesto scolastico ed extrascolastico

Anni 4: Differenzio, riciclo, ricreo

Anni 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica

## UDA 2

“...un mondo migliore”

Sotto tematiche:

MESI: febbraio-marzo-aprile-maggio

## LIVELLO DI PADRONANZA

A (Avanzato)	B (Intermedio)	C (Base)	D (Iniziale )
-----------------	-------------------	-------------	---------------------

COMPETENZA DI RIFERIMENTO	EVIDENZE OSSERVABILI	LIVELLO	DESCRITTORI DEI LIVELLI
<b>COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE</b> L'alunno è consapevole della necessità del rispetto di una	Riconosce i passaggi significativi della propria storia personale e le tradizioni della comunità.  Ricava informazioni, dà spiegazioni e le riferisce.	A	È in grado di riconoscere autonomamente i momenti significativi della propria storia personale e le tradizioni della comunità. È capace di ricercare informazioni, dare spiegazioni e riferirle.
		B	Riconosce i momenti significativi della propria storia personale. Ricerca informazioni, dà spiegazioni.

<p>convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.</p>		C	Riconosce alcuni i momenti significativi della propria storia personale. Ricerca informazioni, dà semplici spiegazioni.
		D	Con l'aiuto dell'insegnante, riconosce i momenti significativi della propria storia personale e ricerca informazioni.
<p><b>COMPETENZA DIGITALE</b></p> <p>L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati ed informazioni, al fine di interagire con altre persone, come supporto alla creatività ed alla soluzione di problemi. È consapevole della sicurezza e della cybersicurezza, e delle questioni legate alla proprietà intellettuale.</p>	<p>Con la supervisione dell'insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p>	A	Con la supervisione dell'insegnante utilizza gli strumenti digitali e il pensiero computazionale in modo consapevole per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.
		B	Esegue attività e giochi didattici utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale in modo consapevole con le istruzioni dell'insegnante.
		C	Esegue attività e giochi utilizzando strumenti digitali e pensiero computazionale con l'aiuto dell'insegnante.
		D	Assiste ad attività e giochi che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali e pensiero computazionale effettuati da altri.
<p><b>COMPETENZA IMPRENDITORIALE</b></p>	<p>Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco ipotizza possibili soluzioni, le attua e le verifica.</p>	A	Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco è in grado di proporre possibili soluzioni, di metterle in atto e di verificarne l'efficacia.
		B	Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco quasi sempre è in grado di proporre possibili soluzioni, di metterle in atto e di verificarne l'efficacia.
		C	Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco alcune volte è in grado di proporre possibili soluzioni e di metterle in atto.
		D	Di fronte ad un problema sorto nel lavoro o nel gioco, guidato dall'insegnante, è in grado mettere in atto possibili soluzioni.
<p><b>COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA</b></p>	<p>Comprende le quantità e classifica secondo criteri di forma, colore e dimensione.</p>	A	Applica il pensiero matematico, rileva caratteristiche e funzioni di oggetti e materiali.
		B	Applica il pensiero matematico, rileva caratteristiche e funzioni di oggetti e materiali seguendo le istruzioni fornite.

<p>L'alunno sviluppa e applica il pensiero e la comprensione matematici per risolvere problemi in situazioni quotidiane.</p> <p>L'alunno sa spiegare il mondo che ci circonda usando l'insieme delle conoscenze e delle metodologie, comprese l'osservazione e la sperimentazione.</p> <p>L'alunno comprende i cambiamenti determinati dall'attività umana e dalla responsabilità individuale del cittadino</p>		C	Applica il pensiero matematico, rileva le caratteristiche e le funzioni principali di oggetti e materiali con il supporto dell'insegnante.
		D	Aiutato e sollecitato dall'insegnante inizia ad applicare il pensiero matematico, individua macro caratteristiche e funzioni principali di oggetti e materiali.
	Riconosce somiglianze e differenze tra oggetti, animali e persone	A	Individua i cambiamenti naturali su di sé e nell'ambiente e fornisce spiegazioni
		B	Individua i cambiamenti naturali su di sé e nell'ambiente e li spiega su richiesta.
		C	Individua trasformazioni su di sé e nell'ambiente e pone domande sulle ragioni.
		D	Osserva e individua su richiesta grosse differenze su di sé e nella natura.

# GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

## UDA 2: “...un mondo migliore”

## COMPITO DI REALTÀ

## Anni 3: Giochi di ruolo: le regole nel contesto scolastico ed extrascolastico

## Anni 4: Differenzio, riciclo, ricreo

## Anni 5: Gestione autonoma di una sessione di informatica

[illegible]

[illegible]