

Rubrica di valutazione del processo di apprendimento triennio 2023-26

INFANZIA -5 ANNI-

Legenda:

A = Pienamente adeguato

B = Adeguato

C = Parzialmente adeguato

D = Non ancora adeguato

ISTITUTO COMPRENSIVO 2- SORA

Scuola dell'Infanzia

RUBRICA DI VALUTAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO PER I BAMBINI DI 5 ANNI

ALUNNO/A _____ NATO A _____ () IL _____

PLESSO _____ SEZ. _____ ANNO SCOLASTICO _____

ANTICIPATARIO/A

SI

NO

FREQUENZA REGOLARE

SI

NO

CAMPI DI ESPERIENZA	COMPETENZE CHIAVE	PROFILO DELLE COMPETENZE	A	B	C	D
IL SE' E L'ALTRO	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 5. PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Il/la bambino/a ha sviluppato il senso dell'identità personale				
		Percepisce ed esprime emozioni e bisogni				
		Riflette e si confronta per la realizzazione di un obiettivo comune				
		Gioca e coopera in modo costruttivo e creativo con i pari				
		Ha consapevolezza delle regole del vivere insieme				
		Interagisce in modo appropriato con pari e adulti coerentemente al contesto				
		Pone domande su temi esistenziali				
		Si orienta nel passato, presente e futuro				
IL CORPO E IL MOVIMENTO	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 5. PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Conosce e denomina le principali parti del corpo e la relativa collocazione su sé stesso/a, sugli altri e sulle altre, sulle immagini				
		Riproduce graficamente la figura umana in modo completo e realistico				
		È autonomo nella cura della propria persona				
		Sperimenta e applica gli schemi motori di base				
		Utilizza e controlla il movimento per svolgere giochi di gruppo				

		Riconosce e riproduce ritmi differenti con il corpo				
		Vive la propria corporeità attraverso i cinque sensi				
		Descrive le caratteristiche percettive di un oggetto				
IMMAGINI, SUONI, COLORI	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 4. COMPETENZA DIGITALE 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Utilizza in modo creativo tecniche e materiali differenti				
		Riconosce ed analizza opere d'arte				
		Disegna e colora in modo realistico				
		Riconosce gli strumenti tecnologici e ne sperimenta il funzionamento				
		Riconosce i suoni e gli strumenti musicali				
		Esplora le potenzialità sonore attraverso il corpo				
		ascolta sequenze sonoro-musicali e comunica ed esprime emozioni attraverso il linguaggio del corpo				
		Distingue suoni e rumori associandoli ai vari e relativi contesti				
		Partecipa al gioco simbolico interpretando ruoli e personaggi				
I DISCORSI E LE PAROLE	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE 2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA 4. COMPETENZA DIGITALE 5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE 6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA 7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE 8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Formula frasi corrette e appropriate				
		Ascolta, comprende e rielabora narrazioni				
		Utilizza il linguaggio verbale per esprimere emozioni e sentimenti				
		Usa creativamente la lingua giocando con i suoni delle parole				
		Partecipa alle conversazioni di gruppo				
		Dialoga esprimendo opinioni bisogni e formulando ipotesi				
		Riconosce e pronuncia vocaboli in lingua straniera				
		Riconosce e utilizza segni grafici				
LA CONOSCENZA DEL MONDO	1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE	Osserva, formula ipotesi e previsioni e raccoglie dati rispetto ai fenomeni naturali.				

	2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA	Riconosce le relazioni causali e logiche nella sequenza di azioni, fenomeni ed eventi (oggetti e materiali, funzioni e usi, strategie)				
	3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA	Progetta e riordina le azioni secondo criteri logico-temporali				
	4. COMPETENZA DIGITALE	Distingue le relazioni spaziali relative ai concetti topologici				
	5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE	Localizza oggetti nell'ambiente in relazione a sé stesso e ad altri oggetti				
	7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE	Raggruppa e ordina oggetti secondo criteri dati				
	8. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI	Utilizza le dita per contare e riconosce i simboli numerici				
		Opera con quantità e insiemi				
		Riconosce le forme geometriche				
		Riconosce usi e funzioni dei dispositivi tecnologici				
		Cerca riconosce denomina e seleziona icone sul monitor interattivo				
		Utilizza i device per interagire con altre persone				
		Utilizza i tasti delle frecce direzionali				
		Utilizza alcuni strumenti digitali per esprimere la propria creatività				