

Le osservazioni sono misurate tramite indicatori di livello.:

A = competenza pienamente raggiunta

B= competenza mediamente raggiunta

C = competenza da migliorare

Per il corrente anno scolastico, la valutazione viene svolta secondo un Protocollo di Osservazione distinta per fasce d'età.

Protocollo di osservazione 3 anni	
AUTONOMIA E IDENTITA'	Criteri di osservazione
Mostra una progressiva autonomia personale e relazionale Rispetta le regole nei giochi e nella vita comunitaria	E' autonomo: · nelle prassie relative alla cura di sé · nelle attività proposte · in gruppo con i coetanei -utilizza e riordina giochi e materiali -rispetta il proprio turno
Si riconosce nel contesto scolastico	-risponde all'appello -conosce i nomi delle insegnanti -conosce i nomi dei compagni
AREA LINGUISTICA	
Utilizza il linguaggio verbale in modo adeguato	-nomina oggetti, immagini e azioni - abbina correttamente la parola a un'immagine, un oggetto, una persona corrispondente - pronuncia correttamente le parole
Interagisce verbalmente in modo adeguato	- utilizza la lingua in funzione strumentale per comunicare un bisogno
AREA ESPRESSIVO/CREATIVA	
Utilizza diversi codici espressivi e tecniche creative	- conosce i colori; - conosce e utilizza tecniche e strumenti espressivi
AREA LOGICO/MATEMATICA	
Ordina secondo indicazioni specifiche	-raggruppa/classifica per dimensione, colore, funzione...
Riconosce concetti di quantificazione	-riconosce il concetto di: uno/pochi/tanti -raggruppa per quantità
AREA PSICOMOTORIA	
Si orienta negli ambienti scolastici Ha percezione del sé corporeo	-prende possesso dello spazio -si dirige nei luoghi indicati

	<ul style="list-style-type: none"> -esegue i movimenti richiesti verbalmente -controlla le posizioni statiche e dinamiche del corpo -riconosce e denomina le principali parti del corpo e cerca di rappresentarle graficamente
--	---

Protocollo di osservazione 4 anni	
AUTONOMIA E IDENTITA'	Criteri di osservazione
Manifestare sicurezza, fiducia e stima di sé	- riconoscere le emozioni nelle immagini e nella realtà
Mostrare comportamenti corretti e responsabili nel rispetto di sé e degli altri	<ul style="list-style-type: none"> - condividere giochi e oggetti; - saper aspettare il proprio turno;
AREA LINGUISTICA	Criteri di osservazione
Utilizzare in maniera adeguata la lingua italiana	<ul style="list-style-type: none"> -strutturare correttamente una frase; - pronunciare in maniera corretta i fonemi;
Verbalizzare situazioni, eventi e considerazioni personali	<ul style="list-style-type: none"> -rispondere in modo adeguato alle domande; -porre domande; chiedere informazioni - ripetere una storia in brevi sequenze; - riferire un messaggio
Comprendere concetti spazio temporali	<ul style="list-style-type: none"> -comprendere e usare termini che indicano posizioni (su, giù, dentro, fuori, vicino, lontano...) -comprendere e usare termini temporali (prima, dopo, ieri, oggi, domani)
Quantificare	<ul style="list-style-type: none"> -confrontare e valutare quantità; -intuire le relazioni tra quantità e numero; -saper contare ;
	- trovare/proporre soluzioni per le situazioni problematiche reali/concrete
	Criteri di osservazione
	-disegnare, costruire con materiali vari una figura umana completa delle sue parti fondamentali
	<ul style="list-style-type: none"> -appropriarsi di abilità inerenti gli schemi posturali e motori, mostrando fluidità e buon equilibrio; -imitare azioni di motricità con movimenti accompagnati musica o ritmo.

Protocollo di osservazione 5 anni

PROTOCOLLO DI OSSERVAZIONE 5 ANNI

AUTONOMIA E IDENTITA'	Criteri di osservazione
Essere autonomo rispetto ai propri bisogni personali, all'ambiente, ai materiali	Consolidare le autonomie relative a: - cura di sé - cura e riordino dei materiali propri e comuni e degli spazi - assunzione degli incarichi all'interno dello spazio scolastico
Mostrare comportamenti corretti e responsabili nel rispetto di sé e degli altri	- esprimere i propri sentimenti ed esigenze - alternare autonomamente il turno nel gioco strutturato e informale - consolidare strategie di autocontrollo
AREA LINGUISTICA	Criteri di osservazione
Favorire la padronanza d'uso della lingua italiana, arricchire e precisare il lessico	strutturare correttamente una frase : - usare correttamente i plurali - usare correttamente maschile/femminile - usare nomi di categorie - partecipa a una conversazione iniziata dall'adulto con una varietà di funzioni (es. commenti reciproci, rispondere e chiedere informazioni) - descrivere una sequenza di azioni - chiedere chiarimenti se non ha capito cosa è stato detto
Ricostruire verbalmente:	- Una storia ascoltata/vista - Un'esperienza vissuta
Riconoscere i suoni delle parole	Favorire la discriminazione di: - fonemi - sillabe - somiglianze fonologiche (rime e assonanze) Eseguire la frammentazione sillabica
AREA LOGICO/MATEMATICA	Criteri di osservazione
Gestire e risolvere situazioni problematiche	Trovare/proporre soluzioni per le situazioni problematiche reali/concrete utilizzando: - concetti topologici, temporali e di relazione - corrette relazioni causa/effetto
Classificare, ordinare e quantificare secondo criteri specifici	- Saper contare - Contare gli oggetti con una corrispondenza 1:1 - Saper consegnare su richiesta : uno, qualche (alcuni), tanto, poco, tutti, nessuno - Saper consegnare quantità richieste; - Saper identificare ed esprimere opposizioni e analogie;
SIMBOLIZZAZIONE	Criteri di osservazione
Riconoscere e interpretare correttamente i simboli	- Riconoscere e utilizzare simboli e segni convenzionali (cartelli stradali, simboli usati in sezione etc..)

Riconoscere il simbolismo alfanumerico	-Identificare e distinguere numeri e lettere -Conoscere le lettere che compongono il proprio nome;
AREA PSICOMOTORIA	Criteri di osservazione
Lateralizzazione	-Favorire l'acquisizione della dominanza laterale
Schema corporeo	-Denominare i segmenti corporei -Rappresentare graficamente i segmenti corporei in modo sempre più preciso -Compiere movimenti coordinandoli allo spazio che ha a disposizione
Orientamento spaziale	-Utilizza una corretta impugnatura del mezzo grafico; -Utilizza in modo adeguato strumenti diversi
Coordinazione fino-motoria	

CAMPI DI ESPERIENZA COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE RAGGIUNTE DALL'ALUNNO	LIVELLO DI COMPETENZA
IL SE' E L'ALTRO COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Ha preso coscienza di sé e si riconosce all'interno del contesto scolastico	
	Partecipa autonomamente alle attività proposte	
	Rispetta le regole durante lo svolgimento delle attività	
	Si avvicina positivamente con adulti e coetanei	
	Esprime i propri vissuti	
IL CORPO E IL MOVIMENTO CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURAL	Riconosce e denomina le principali parti del corpo	
	Possiede gli schemi motori di base	
	Coordina i propri movimenti in relazione allo spazio circostante	
	Sperimenta gli schemi motori e posturali di base	
	Conosce e applica le più elementari regole igieniche e le buone abitudini alimentari	
IMMAGINI, SUONI E COLORI	Sperimenta con creatività tecniche e materiali	
	Sperimenta il linguaggio sonoro musicale	
	Rappresenta graficamente lo schema corporeo nelle sue parti essenziali	

	Utilizza il corpo come mezzo di comunicazione	
	Compie discriminazioni cromatiche	
<i>I DISCORSI E LE PAROLE</i> COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA E NELLA LINGUA STRANIERA (OPZIONALE)	Utilizza il linguaggio verbale in modo adeguato interagendo con i coetanei	
	Percepisce l'altro come interlocutore e si avvia alle prime forme di dialogo	
	Ascolta e comprende brevi racconti, poesie, filastrocche	
	Memorizza semplici poesie, filastrocche, canzoni	

LA CONOSCENZA DEL MONDO COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	Osserva e descrive gli oggetti utilizzando le proprietà percettive dei sensi	
	Compie osservazioni e verbalizza esperienze utilizzando semplici operazioni logiche.	
	Riconosce e quantifica gli oggetti	
	Raggruppa gli oggetti in base a semplici criteri	
	Si organizza nel tempo e nello spazio scolastico	
	Riconosce le caratteristiche della natura e i suoi cambiamenti	
	Riconosce i concetti prima/dopo in un'azione di vita pratica	
Inizia ad utilizzare il computer per lo svolgimento dell'attività grafica		
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA IMPARARE AD IMPARARE	Possiede le prime conoscenze di base per reperire le informazioni	
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA	Chiede la collaborazione dell'insegnante quando si trova in difficoltà e offre aiuto al coetaneo che si trova in una situazione problematica	

Indicatori esplicativi di livello

A – Avanzato L'alunno/a svolge le attività proposte e risolve le situazioni problematiche della quotidianità, dimostrando una elevata capacità nell'utilizzo delle conoscenze e delle abilità.

B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese

D – Iniziale L'alunno/a, se guidato/a dall'insegnante o da un tutor, svolge compiti semplici in situazioni note.

CAMPI DI ESPERIENZA COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE RAGGIUNTE DALL'ALUNNO	LIVELLO DI COMPETENZA
IL SE' E L'ALTRO COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE	Interagisce positivamente con gli altri	
	Osserva le norme condivise sulla sicurezza nell'ambiente scolastico	
	Svolge le attività autonomamente, manifestando sicurezza, fiducia e stima di sé	
	Rispetta il turno d'intervento durante lo svolgimento delle attività didattiche	
	Conosce i propri diritti e doveri	
	Conosce la sua storia personale e le sue tradizioni culturali	
IL CORPO E IL MOVIMENTO CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE	Controlla e coordina i movimenti del proprio corpo in relazione allo spazio, al suono e al ritmo	
	Utilizza gli schemi motori di base e li applica nelle situazioni di gioco	
	Esprime le proprie emozioni attraverso i movimenti e i gesti	
	Memorizza semplici regole e sequenze di azioni nei giochi di movimento	
	Possiede una buona coordinazione fine-motoria	
IMMAGINI, SUONI E COLORI	Rappresenta un'esperienza utilizzando diversi codici espressivi e tecniche creative	
	Rappresenta graficamente in modo riconoscibile lo schema corporeo e la realtà	
	Manifesta interesse per la realtà sonoro-musicale e la riproduce a livello corporeo	
	Ascolta una storia e la esprime attraverso la drammatizzazione	
	Compie discriminazioni cromatiche e le rapporta alla realtà	
I DISCORSI E LE PAROLE COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA E NELLA LINGUA OPZIONALE L2	Pronuncia correttamente suoni e parole	
	Riferisce in modo adeguato esperienze, conoscenze e contenuti	
	Interagisce verbalmente in diversi contesti e situazioni	
	Formula domande attinenti l'argomento della conversazione	
	Mostra interesse per i libri e legge le immagini	
	Utilizza semplici frasi nella lingua opzionale in momenti strutturati	

LA CONOSCENZA DEL MONDO COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA	Conosce i concetti spazio temporali e riesce a contestualizzarli	
	Ricostruisce un'esperienza mettendo in relazione eventi, oggetti e persone	
	Individua e collega gli organismi viventi ai loro ambienti	
	Riconosce e mette in relazione quantità, qualità e dimensioni	
	Ordina, confronta e classifica oggetti	
	Individua e riproduce un semplice algoritmo	
	Riconosce i concetti topologici fondamentali	
	Individua soluzioni per risolvere semplici situazioni problematiche	
	Utilizza gli strumenti tecnologici per le attività ludiche e grafiche	
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA IMPARARE AD IMPARARE	Utilizza le fonti e altre modalità di informazione per l'organizzazione delle attività	
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA	L'alunno/a si organizza adottando scelte utili per una buona realizzazione dell'attività	

Indicatori esplicativi di livello

A – Avanzato L'alunno/a svolge le attività proposte e risolve situazioni problematiche, dimostrando un'elevata capacità nell'utilizzo delle conoscenze e delle abilità.

B – Intermedio L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese

D – Iniziale L'alunno/a, se guidato/a dall'insegnante o da un tutor, svolge compiti semplici in situazioni note.

CAMPI DI ESPERIENZA COMPETENZE CHIAVE	COMPETENZE RAGGIUNTE DALL'ALUNNO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	LIVELLO DI COMPETENZA
IL SE' E L'ALTRO COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE <i>Discipline afferenti: storia, cittadinanza, costituzione</i>	Ha sviluppato il senso dell'identità personale e di appartenenza al proprio contesto	
	Interagisce positivamente con gli altri, osserva le principali regole di comportamento ed è responsabile delle proprie azioni	
	Utilizza le proprie conoscenze e abilità per orientarsi nel presente , e per comprendere le esigenze altrui	
	Conosce i propri diritti e doveri e li applica all'interno del gruppo	
IL CORPO E IL MOVIMENTO CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE <i>Discipline afferenti: scienze motorie</i>	Si orienta nello spazio circostante utilizzando i concetti topologici, mostrando un'adeguata coordinazione grosso-motoria	
	Ha raggiunto una buona coordinazione fino- motoria	
	Ha una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica	
IMMAGINI, SUONI E COLORI <i>Discipline afferenti: arte e immagine, musica</i>	Sceglie materiali e strumenti in relazione al progetto da realizzare	
	Rappresenta graficamente la realtà.	
	Comunica, esprime emozioni, racconta utilizzando il linguaggio corporeo, pittorico e sonoro-musicale	
I DISCORSI E LE PAROLE COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA E NELLA LINGUA STRANIERA (OPZIONALE) <i>Discipline afferenti: italiano e lingua straniera</i>	Utilizza il linguaggio verbale per comunicare emozioni, bisogni e opinioni	
	Riconosce i suoni delle parole: rime, assonanze, analogie.	
	Formula ipotesi sulla lingua scritta e sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura	

LA CONOSCENZA DEL MONDO COMPETENZA MATEMATICA E	Osserva le caratteristiche degli elementi della natura, degli esseri viventi e non viventi e ha comportamenti responsabili e di rispetto per l'ambiente che lo circonda	
	Stabilisce corrette relazioni causa/effetto	
	Ha cognizione della ciclicità del tempo e ne riconosce gli aspetti essenziali	

COMPETENZA DI BASE IN SCIENZE E TECNOLOGIA <i>Discipline afferenti: matematica, scienze e tecnologia</i>	Utilizza i concetti topologici, temporali e di relazione per formulare ipotesi e strategie di verifica	
	Sa operare con i numeri e con le quantità	
	Utilizza gli strumenti tecnologici (PC-LIM- TABLET) per svolgere un'attività ludica o grafica	
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA IMPARARE AD IMPARARE <i>Discipline afferenti: Tutte</i>	L'alunno/a sa reperire, organizzare, collegare e recuperare informazioni da fonti diverse ed utilizzarle anche in altri campi	
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA SPIRITO DI INIZIATIVA ED INTRAPRENDENZA <i>Discipline afferenti: Tutte</i>	L'alunno/a progetta, pianifica, stabilisce le priorità, risolve i problemi, partecipa in modo flessibile e creativo, collabora e offre il proprio contributo per il raggiungimento dell'obiettivo comune	

Indicatori esplicativi di livello

A – Avanzato L'alunno/a svolge le attività e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.

B – Intermedio L'alunno/a svolge le attività e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.

C – Base L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese

D – Iniziale L'alunno/a, se guidato/a dall'insegnante o da un tutor, svolge compiti semplici in situazioni note.