**SCUOLA DELL’INFANZIA**

Competenza chiave: COMUNICARE NELLA MADRE LINGUA

Campo d’esperienza: I DISCORSI E LE PAROLE

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Comprende e usa la lingua italiana nelle forme necessarie per esprimersi e comunicare attraverso un lessico adeguato. |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Esprime le proprie esperienze e idee |  |  |  |  |
| Adotta un registro linguistico appropriato |  |  |  |  |
|  Comprende enunciati e testi |  |  |  |  |

Competenza chiave: COMUNICARE NELLE LINGUE STRANIERE

Campo d’esperienza: I DISCOSSI E LE PAROLE

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Sperimenta la lingua mediante giochi di parole, rime, filastrocche e conte. Comprende parole e brevissime istruzioni familiari pronunciate chiaramente e lentamente. |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Esprimersi in lingua straniera |  |  |  |  |
| Comprendere enunciati e messaggi di varia tipologia e di diverso grado di difficoltà |  |  |  |  |
| Affrontare una comunicazione essenziale utilizzando un lessico adeguato ai vari contesti |  |  |  |  |

Competenza chiave: COMPETENZE DI BASE IN MATEMATICA, SCIENZE E TECNOLOGIE

Campo d’esperienza: LA CONOSCENZA DEL MONDO

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Analizza dati e fatti della realtà. Utilizza le conoscenze matematico-scientifico-tecnologiche per trovare soluzioni a problemi reali. Costruire ragionamenti formulando ipotesi |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
|  Costruisce le prime fondamentali esperienze sul contare oggetti ed eventi: aggiungere, togliere, valutare quantità e misure. |  |  |  |  |
| Riconosce e rappresenta le principali figure geometriche. |  |  |  |  |
| Individua analogie e differenze fra oggetti, persone e fenomeni.  |  |  |  |  |
| Esplora ed osserva attraverso l’uso dei cinque sensi |  |  |  |  |
| Pone domande sulle cose e sulla natura |  |  |  |  |
| Formula ipotesi su situazioni ed esperienze della vita quotidiana. |  |  |  |  |

Competenza chiave: COMPETENZE DIGITALI

Campi d’esperienza: TUTTI

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni. Distingue informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica. Interagisce con soggetti diversi nel mondo. |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Utilizza simboli per rappresentare la realtà |  |  |  |  |
| Sperimenta nei percorsi didattici le prime forme di pensiero computazionale con attività unplugged. |  |  |  |  |

Competenza chiave: IMPARARE AD IMPARARE

Campi d’esperienza: TUTTI

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base. Sa ricercare e procurarsi velocemente nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo. E’ consapevole delle proprie potenzialità e dei propri limiti. Sa orientare le proprie scelte in modo consapevole. |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Consolida l’autostima e la fiducia in se stesso |  |  |  |  |
| Riflette, si confronta e discute con gli adulti e con i pari nelle attività didattiche e nella routine quotidiana. |  |  |  |  |
| Risponde a domande su testi, video ed esperienze vissute  |  |  |  |  |
| Inizia ad organizzare sequenze temporali aiutandosi con materiale iconografico. |  |  |  |  |

Competenza chiave: CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

Campi d’esperienza: IL SE’ E L’ALTRO; IMMAGINI, SUONI E COLORI;

 IL CORPO E IL MOVIMENTO

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Si orientarsi nello spazio e nel tempo. Osserva ed interpretare ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri per riconoscere le diverse identità. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. Si esprime in ambiti motori, artistici e musicali in relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Conosce elementi della storia locale. Conosce e partecipa alla tradizione locale e delle diverse culture |  |  |  |  |
| Condivide momenti di apertura e riconosce l’altro nelle sue diversità |  |  |  |  |
| Sa collocare le azioni quotidiane nell’arco della giornata e della settimana, comprendendo la funzione del calendario |  |  |  |  |
| Si orienta adeguatamente negli spazi legati al proprio vissuto e rappresenta graficamente fatti vissuti e narrati |  |  |  |  |

Competenza chiave: COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE

 Campi d’esperienza: TUTTI

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Rispetta le regole condivise. Collabora con gli altri per la costruzione del bene comune. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. Esprime le proprie personali opinioni e sensibilità. Ha cura e rispetto di sé per un sano e corretto stile di vita. Assimila il senso e necessità del rispetto della convivenza civile |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Sa cooperare con i pari e rispetta le regole della civile convivenza legate alle routine quotidiane  |  |  |  |  |
| Interagisce positivamente con bambini e adulti,  |  |  |  |  |
| Comprende i bisogni degli altri |  |  |  |  |
| Rispetta le regole concordate durante il gioco di gruppo |  |  |  |  |

Competenza chiave: SPIRITO DI INIZIATIVA ED IMPRENDITORIALITA’

 Campi d’esperienza: TUTTI

|  |  |
| --- | --- |
| INDICATORE | Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiedendo aiuto quando si trova in difficoltà o fornendolo a chi lo chiede.Sa analizzare se stesso per misurarsi con le novità e gli imprevisti |
|  | Avanzato | Intermedio | Base | Iniziale |
| Assume e porta a termine compiti ed iniziative |  |  |  |  |
| Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza, adottando strategie di problem solving |  |  |  |  |
| Formula proposte di lavoro e di gioco |  |  |  |  |
| Coopera con gli altri nel gioco e nelle attività |  |  |  |  |