SCHEDA DI RACCORDO INFANZIA/PRIMARIA

PLESSO DI………………….

NOME DEL BAMBINO/A…………………………………………..

NATO/A …………….. IL……………………………..

HA FREQUENTATO LA SCUOLA DELL’INFANZIA (esempio: si da quando aveva 3 anni…opp. solo l’ultimo anno….)

|  |
| --- |
| 1 COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE  CAMPO D’ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno racconta vissuti, esperienze e brevi racconti solo se supportato da domande.  Guidato, si esprime con parole e frasi semplici relative a bisogni, stati d’animo e sentimenti.  Esegue consegne elementari riferite ad azioni immediate.  Se supportato ascolta racconti e storie mostrando semplice interesse, ne comprendere il significato generale. |
| LIVELLO BASE  L’alunno ascolta narrazioni o letture dell’adulto e, se guidato, le rielabora e riesce a riordinarle in due sequenze principali e individua l’argomento generale, pone domande sul racconto e sui personaggi.  Se stimolato interviene nelle conversazioni.  Descrive le immagini, se guidato, dando semplici informazioni.  Se stimolato racconta i propri vissuti, esprime sentimenti, stati d’animo e bisogni in modo chiaro.  Esegue consegne espresse in modo chiaro, con frasi molto semplici e relative a compiti strutturati e precisi. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno ascolta e comprende narrazioni, ne coglie l’argomento principale; riconosce le sequenze principali e ne ricostruisce l’ordine temporale. Racconta esperienze e vissuti, esprime sentimenti, stati d’animo, bisogni in modo comprensibile. Esegue consegne semplici impartite dall’adulto o dai compagni. Ascolta narrazioni o letture dell’insegnante sapendo riferire l’argomento principale e le informazioni esplicite più rilevanti e raccontando per sommi capi la vicenda, pur con incongruenze nella costruzione della frase, logiche e temporali. Descrive le immagini fornendo adeguate informazioni.  Interviene nelle conversazioni. Sa illustrare un breve racconto in 3 sequenze e lo drammatizza insieme ai compagni. Distingue i simboli delle lettere dai numeri.  Copia il proprio nome. Dato un esempio, sa sillabare parole bisillabe o trisillabe piane e, viceversa, udita una sillabazione, ricostruisce per fusione sillabica la parola. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno sa ascoltare e comprende narrazioni, racconta e inventa storie con fantasia, divide una narrazione nelle giuste sequenze con ricchezza di particolari e ne ricostruisce correttamente l’ordine temporale. Esprime e comunica agli altri emozioni ed esperienze vissute, sentimenti attraverso il linguaggio verbale in modo chiaro.  Interviene nelle conversazioni usando la lingua italiana con proprietà, arricchisce e precisa il proprio lessico, facendo ipotesi sui significati, comprende parole e discorsi.  Esegue consegne e indicazioni complesse con richiesta doppia impartite dall’insegnante e chiede spiegazioni quando non ha compreso. Inventa, insieme ai compagni, situazioni di gioco, storie, giochi e passatempi; l’interazione con i pari è ricca di scambi e di informazioni. Inventa semplici rime e filastrocche. Descrive le immagini formulando una serie di frasi corrette. Ricostruisce una trama a partire da sequenze illustrate e, viceversa, illustra un racconto con 4 sequenze o traducendo l’argomento principale in un'unica illustrazione. Scrive da solo il proprio nome. Nomina lettere e fa ipotesi sulla scrittura di parole. Sillaba spontaneamente parole e riconosce i fonemi che la compongono a livello uditivo, ricostruisce per fusione sillabica e fonemica parole. |

|  |
| --- |
| 2 COMPETENZA MULTILINGUISTICA  CAMPO D’ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno, guidato, ascolta suoni e parole pronunciate.  Guidato ripete alcune semplici parole ascoltate.  Guidato ascolta canzoncine e filastrocche. |
| LIVELLO BASE  L’alunno ascolta e ripete parole e brevissime frasi pronunciate seguendo le istruzioni date dall’insegnante.  Abbina le parole alle illustrazioni corrispondenti, nomina solamente le parole più semplici. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno comprende il senso di nuovi vocaboli, brevissime frasi pronunciate e le istruzioni date dall’insegnante.  Riconosce oggetti, nomina parti del corpo, cose, animali e colori.  Riproduce semplici filastrocche e canzoncine. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno sa comprendere il senso di nuovi vocaboli, brevi messaggi e il significato globale di una semplice frase, in maniera autonoma.  Saluta, si presenta, nomina oggetti, animali, colori e parti del corpo sia guardando le immagini ad essi riferiti che in maniera indipendente da esse.  Sa utilizzare, oralmente, in maniera corretta, parole e semplici frasi.  Sa recitare filastrocche e canta canzoncine. |

|  |
| --- |
| 3 COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE TECNOLOGIE E INGEGNERIA  CAMPO D’ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno, guidato, compie in corretta sequenza operazioni che riguardano il proprio corpo, la cura personale, l’alimentazione e che seguono routine note.  Ordina oggetti per macro-caratteristiche come la grandezza.  Si orienta nello spazio prossimo ignoto e vi si muove con relativa tranquillità.  Distingue fenomeni atmosferici molto differenti tra loro.  Individua grosse differenze su richiesta dell’insegnante in persone, animali e oggetti. |
| LIVELLO BASE  L’alunno esegue in autonomia le routine apprese ordinando le diverse azioni correttamente, colloca le azioni della propria esperienza nelle diverse fasi della giornata con la guida dell’insegnante.  Stimolato raggruppa oggetti secondo semplici criteri. Ha difficoltà a confrontare quantità. Risolve semplici problemi di vita quotidiana. Necessita di stimoli per utilizzare le proprie conoscenze e gli strumenti a disposizione.  Si orienta nello spazio noto, colloca oggetti negli spazi corretti.  Individua differenze e trasformazioni in persone, animali e oggetti.  Conosce i concetti topologici ma non sempre li usa in maniera appropriata. |
| LIVELLO INTERMEDIO  Si orienta correttamente negli spazi di vita, segue percorsi noti con sicurezza, colloca correttamente oggetti negli spazi adeguati. Raggruppa oggetti per caratteristiche e funzioni.  Opera corrispondenze biunivoche.  Utilizza semplici quantificatori logici.  Nomina le cifre, ne riconosce i simboli entro il numero 10.  Si applica nelle strategie del contare e dell’operare con i numeri, e nelle prime associazioni quantità/numero. Confronta quantità, utilizza simboli conosciuti per registrarle, con l’aiuto dell’insegnante.  Si orienta nello spazio con autonomia, esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. Utilizza con proprietà i concetti topologici base: dentro/fuori, lontano/vicino, in alto/in basso. |
| LIVELLO AVANZATO  Riordina in corretta successione azioni della propria giornata.  Ordina correttamente i giorni alla settimana, i mesi e le stagioni, comprende il tempo ciclico.  Utilizza correttamente i principali quantificatori logici.  Raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà.  Esegue le associazioni di quantità/numero entro il 10.  Confronta quantità, utilizza simboli per registrarle.  Utilizza con proprietà i concetti topologici.  Riferisce correttamente le fasi di una procedura o di un breve esperimento.  Risolve problemi di vita quotidiana. |

|  |
| --- |
| 4 COMPETENZA DIGITALE  CAMPO D’ESPERIENZA: TUTTI |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  Assiste a rappresentazioni multimediali.  Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer/tablet/lim da parte di compagni.  Guidato effettua giochi di coding unplugged. |
| LIVELLO BASE  Stimolato e supportato, esegue al computer/tablet/lim semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico.  Partecipa attivamente a giochi di coding unplugged.  Se supportato realizza semplici lavori di pixel art. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno utilizza con il “tocco” tablet/lim, individua le principali icone che gli servono e sa aprire file e cartelle.  Utilizza il computer/lim/tablet e si sperimenta in semplici giochi matematici, logici, linguistici ed elaborazioni grafiche;partecipa attivamente, sia come conducente che come robot, a giochi di coding unplugged.  Realizza lavori di pixel art, seguendo precise indicazioni. |
| LIVELLO AVANZATO  Riconosce e sa utilizzare icone, file e cartelle; realizza semplici elaborazioni grafiche con lim/tablet.  Sa utilizzare la lim/tablet per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche;  Ha attitudine e critica riflessiva nell’uso delle tecnologie.  Partecipa attivamente, sia come conducente che come robot, a giochi di coding unplugged e sa riprodurre una sequenza di programmazione.  Realizza lavori di pixel art, seguendo indicazioni e comprendendo la struttura ad esse connessa. |

|  |
| --- |
| 5 COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA’ DI IMPARARE A IMPARARE  CAMPO D’ESPERIENZA: TUTTI |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno mette in relazione oggetti solo su richiesta dell’insegnante. Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere se sollecitato dall’adulto. Applica la risposta suggerita.  Consulta libri illustrati (pone domande, ricava informazioni e le commenta). |
| LIVELLO BASE    L’alunno nel gioco, mette spontaneamente in relazione oggetti, spiegandone, a richiesta, la ragione.  Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l’azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza soluzioni personali.  Consulta libri illustrati, pone domande sul loro contenuto, ricava informazioni, le commenta e, se richiesto, riferisce le più semplici. Di fronte a problemi nuovi, prova a trovare soluzioni e chiede la conferma dell’insegnante. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno, su domande stimolo dell’insegnante, individua relazioni tra oggetti, tra avvenimenti e tra fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; pone domande quando non sa darsi la spiegazione.  Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note e se falliscono prova a trovarne di nuove; chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.  Utilizza semplici tabelle già predisposte per organizzare dati e consulta libri illustrati, pone domande, ricava informazioni, con l’aiuto dell’insegnante anche da mappe, grafici, tabelle riempite. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno individua spontaneamente relazioni tra oggetti, avvenimenti e fenomeni e ne dà semplici spiegazioni; quando non sa darsi spiegazioni, elabora ipotesi di cui chiede conferma all’insegnante.  Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell’insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, su richiesta, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.  Ricava e riferisce informazioni da semplici mappe, diagrammi, tabelle, grafici; utilizza tabelle già predisposte per organizzare dati. |

|  |
| --- |
| 6 COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA  CAMPO D’ESPERIENZA: TUTTI |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o “parola/frase”.  Osserva le routine della giornata su istruzioni dell’insegnante.  Rispetta le regole di convivenza, le proprie cose, quelle altrui, facendo riferimento alle indicazioni e ai richiami, solleciti dell’insegnante e in condizioni di tranquillità.  Partecipa alle attività collettive mantenendo brevi periodi di attenzione.  Applica, se guidato, le regole per il rispetto dell’ambiente e della natura.  Distingue i diversi device. |
| LIVELLO BASE  L’alunno gioca con i compagni scambiando informazioni e intenzioni e stabilendo accordi nel breve periodo.  Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui, le regole nel gioco e nel lavoro, in condizioni di tranquillità e prevedibilità; recepisce le osservazioni dell’adulto. Partecipa alle attività collettive, apportando contributi utili e collaborativi, in condizione di interesse.  Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà che lo circonda.  Accetta le osservazioni dell’adulto di fronte a comportamenti non corretti e si impegna a modificarli.  Rispetta l’ambiente e la natura.  Distingue i diversi device ed il loro utilizzo. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno interagisce con i compagni nel gioco e nel lavoro scambiando informazioni, opinioni, prendendo accordi e ideando attività e situazioni.  Partecipa attivamente al gioco simbolico; partecipa con interesse alle attività collettive e alle conversazioni intervenendo in modo pertinente su questioni che riguardano lui stesso.  Collabora in modo proficuo al lavoro di gruppo.  Presta aiuto ai compagni più piccoli o in difficoltà su sollecitazione dell’insegnante.  Rispetta le cose proprie e altrui e le regole nel gioco e nel lavoro, assumendosi la responsabilità delle conseguenze di comportamenti non corretti contestati dall’adulto.  Riconosce l’autorità dell’adulto, è sensibile alle sue osservazioni e si impegna ad aderirvi.  Pone domande sulla propria storia, ma ne racconta anche episodi che gli sono noti; conosce alcune tradizioni della propria comunità. Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni.  Distingue le situazioni e i comportamenti potenzialmente pericolosi e si impegna ad evitarli.  Promuove, su sollecitazione dell’adulto, il rispetto verso l’ambiente e la natura.  Riconosce gli effetti del degrado e dell’incuria.  Utilizza, consapevolmente, le risorse ambientali.  Distingue i diversi device ed inizia ad usarli se guidato. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nel lavoro, prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni, collaborando anche proficuamente nel lavoro di gruppo.  Presta aiuto di propria iniziativa a compagni più piccoli o in difficoltà.  Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e sa motivare la ragione dei corretti comportamenti, assumendosi la responsabilità e le conseguenze delle violazioni.  Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità, sapendone riferire anche aspetti caratterizzanti, su richiesta dell’insegnante.  Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, sa riferirli ai compagni, suggerendo anche i comportamenti preventivi.  Accetta i compagni portatori di differenze di provenienza, cultura, condizione personale e stabilisce relazioni con loro come con gli altri compagni; coinvolge nei giochi e nelle attività i nuovi venuti e presta loro aiuto, autonomamente o su richiesta dell’adulto.  Promuove il rispetto verso l’ambiente e la natura.  Riconosce gli effetti del degrado e dell’incuria. Conosce le principali fonti energetiche e promuove un atteggiamento responsabile nel loro utilizzo.  Distingue i diversi device e inizia ad utilizzarli correttamente.  Conosce l’esistenza e le potenzialità della rete. |

|  |
| --- |
| 7 COMPETENZA IMPRENDITORIALE  CAMPO D’ESPERIENZA: TUTTI |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno se guidato dall’adulto esegue le attività di routine ed i compiti assegnatigli. Imita il lavoro o il gioco dei compagni. |
| LIVELLO BASE  L’alunno è autonomo nella routine ed esegue le consegne impartite dall’adulto portando a termine i compiti affidatigli.  Se interessato, partecipa alle attività collettive ed interviene nelle conversazioni facendo proposte. Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni. Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.  Comprende le regole ma non sempre le rispetta. Riconosce problemi incontrati in contesti di esperienza e pone domande su come superarli. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno è autonomo nella routine e si muove con sicurezza. Comprende e rispetta le regole. Esegue consegne e porta a termine i compiti affidatigli.  L’alunno, con le indicazioni dell’insegnante, compie semplici indagini e organizza i dati raccolti.  Collabora nelle attività di gruppo e, se richiesto, presta aiuto. Opera scelte tra due alternative.  Esprime semplici valutazioni sul proprio lavoro. Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni.  Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.  Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note, se queste si rivelano fallimentari, chiede aiuto all’adulto o la collaborazione dei compagni. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno è autonomo nella routine, comprende e rispetta le regole di contesti diversi. L’alunno riferisce come opera rispetto a un compito.  Effettua semplici indagini e piccoli esperimenti, sapendone descrivere le fasi.  Sostiene la propria opinione con semplici argomentazioni, ascoltando anche il punto di vista di altri. Esegue consegne complesse e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli. Assume spontaneamente iniziative e compiti nel lavoro e nel gioco. Di fronte a procedure nuove e problemi, ipotizza diverse soluzioni, chiede conferma all’adulto su quale sia migliore e la realizza. È in grado di esprimere semplici valutazioni ed autovalutazioni. |

|  |
| --- |
| 8 CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI  CAMPO D’ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO, IMMAGINI, SUONI E COLORI |
| LIVELLO DI VALUTAZIONE |
| LIVELLO INIZIALE  L’alunno guidato segue spettacoli teatrali, filmati per brevi periodi attentivi. Esegue scarabocchi e disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Comunica attraverso la mimica e i gesti i propri bisogni e stati d’animo.  Colora su aree estese di foglio non rispettando contorni imposti. Impugna e ritaglia solo se supportato. Riproduce suoni ascoltati e frammenti canori.  Riproduce semplici ritmi sonori. |
| LIVELLO BASE  L’alunno stimolato segue spettacoli teatrali, filmati, con buon interesse per brevi periodi in modo partecipe. Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa vuole rappresentare. Usa diverse tipologie di tecniche pittoriche e grafiche su spazi estesi di foglio e rispettando sommariamente contorni definiti.  Riproduce suoni, rumori dell’ambiente, ritmi.  Riesce a capire e rispettare le regole di semplici giochi.  Impugna la matita e le forbici ma ritaglia approssimativamente.  Produce sequenze sonore con la voce o con materiali non strutturati. Canta semplici canzoncine. |
| LIVELLO INTERMEDIO  L’alunno segue spettacoli teatrali, filmati, documentari con interesse, partecipando alle vicende. Manifesta apprezzamento per opere d’arte ed esprime semplici giudizi estetici. Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico-manipolative con intenzionalità e buona accuratezza.  Sa rispettare i contorni definiti nella colorazione.  Partecipa con interesse al gioco simbolico rispettando le regole di base, portando contributi personali.  Impugna correttamente le forbici e ritaglia con sufficiente precisione.  Impugna la matita correttamente.  Produce sequenze sonore e ritmi con la voce, con il corpo, con materiali non strutturati, con strumenti semplici. Canta semplici canzoncine anche in coro e partecipa con interesse alle attività di drammatizzazione. |
| LIVELLO AVANZATO  L’alunno segue spettacoli teatrali, filmati e documentari con interesse, sapendone riferire per sommi capi il contenuto e rielaborandolo in forma grafica e sotto forma di drammatizzazione.  Manifesta interesse e apprezzamento per le opere d’arte e i beni culturali del proprio territorio visti in foto e documentari, pone domande su di essi, sulla loro funzione e li rappresenta sotto forma di disegni e manufatti plastici.  Il disegno e le attività plastico-manipolative sono improntate a intenzionalità e buona accuratezza.  Nella coloritura, realizzata con diverse tecniche e realismo cromatico, riesce a rispettare i contorni delle figure con precisione.  Partecipa al gioco simbolico con interesse e contributo personale rispettando sempre le regole.  Impugna correttamente la matita e le forbici e ritaglia con precisione.  Produce sequenze sonore e ritmi con materiali e strumenti strutturati.  Canta canzoncine individualmente e in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione con interesse, portando contributi personali originali. |