



SCUOLE  
COTTOLENGO

## RUBRICA VALUTATIVA

Scuola dell'Infanzia

### GRIGLIA ALUNNI 3 ANNI

<b>Competenza europea: Comunicazione nella madre lingua o competenza Alfabetica funzionale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Il sé e l'altro- I discorsi e le parole</b>			
OBIETTIVI	INIZIALE	INTERMEDIA	FINALE
Riconosce ed esprime bisogni, emozioni e sentimenti.			
Ascolta e comprende brevi narrazioni.			
Usa il linguaggio per interagire e comunicare in modo corretto. Aumento del numero di vocaboli conosciuti e utilizzati.			
Memorizza di semplici parole e frasi.			

Sviluppa la capacità di leggere immagini.			
<b>Competenza europea: Competenza matematica, scientifica e tecnologica</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: La conoscenza del mondo</b>			
Raggruppa in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni.			
Conosce l'ambiente scolastico			
Sa riconoscere indicativamente una quantità-tanto, poco, niente.			
Utilizza i 5 sensi per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà			
Individua aspetti stagionali			
Si orienta nello spazio			
<b>Competenza europea: Competenza digitale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Immagini, suoni e colori</b>			
Esplora le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento			

Si esprime attraverso la drammatizzazione			
Interpreta con i movimenti del corpo ritmi diversi			
Ascolta semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce			
Associa stati emotivi a brani musicali.			
Riconosce il silenzio			
Scopre la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore			
Usa delle tecnologie per giochi e apprendimenti			
<b>Competenza Europea: Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: la conoscenza del mondo, il sé e l'altro, il corpo e il movimento</b>			
Partecipa ad un progetto comune			
Affronta con serenità il distacco; rispetta regole di gioco, collaborazione e convivenza			
Riconosce ed esprime bisogni, emozioni e sentimenti.			
Riconosce il senso di appartenenza alla famiglia e alla			

scuola			
Stabilisce relazioni positive			
Distingue comportamenti corretti in base agli ambienti e contesti			
Inizia ad aver consapevolezza di quali siano i comportamenti corretti per la sicurezza propria e altrui.			
Inizia l'uso autonomo dei servizi igienici; delle posate per mangiare, vestirsi...			

**Competenza Europea: Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità**

**Campo di esperienza prevalenti: tutti**

Prende iniziative di gioco e di lavoro			
Collabora e partecipa alle attività collettive			
Porta a termine un gioco scelto.			
Inizia ad esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			

**Competenza Europea: Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale**

**Campo di esperienza prevalenti: Il sé e l'altro; immagini, suoni e colori; il corpo e il movimento**

Inizia a riconoscere bisogni ed esigenze altrui			
---	--	--	--

Esprime stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori			
Sviluppa capacità espressive			
Interpreta con i movimenti del corpo ritmi diversi			
Riconosce e indica le principali parti del corpo su di sé e sugli altri.			
Produce intenzionalmente segni grafici utilizzando vari strumenti.			

ACCANTO AD OGNI OBIETTIVO INDICARE SE E' STATO: RAGGIUNTO, PARZIALMENTE RAGGIUNTO, NON ANCORA RAGGIUNTO

## GRIGLIA ALUNNI 4 ANNI

<b>Competenza europea: Comunicazione nella madre lingua o competenza Alfabetica funzionale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Il sé e l'altro- I discorsi e le parole</b>			
<b>OBIETTIVI</b>	<b>INIZIALE</b>	<b>INTERMEDIA</b>	<b>FINALE</b>
Riconosce ed esprime bisogni, emozioni e sentimenti.			
Ascolta e comprende ciò che viene			

raccontato o letto, utilizza parole nuove, comincia ad arricchire il proprio lessico con parole nuove.			
Utilizza la lingua per descrivere, esprimere emozioni, sensazioni, gusti, preferenze, sentimenti e stati d'animo.			
Rievoca e racconta fatti ed esperienze personali			
Ascolta i discorsi degli altri, è capace di ascoltare una breve storia con attenzione.			
Memorizza brevi frasi e filastrocche.			
<b>Competenza europea: Competenza matematica, scientifica e tecnologica</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: La conoscenza del mondo</b>			
Raggruppa in base al colore/dimensione; -individuare e distinguere dimensioni -registrare dati e metterli a confronto			
Conosce l'ambiente scolastico			
Individua e confronta quantità (di più-di meno)			

Utilizza i 5 sensi per conoscere, riconoscere, riprodurre e raggruppare i diversi aspetti della realtà			
Individua aspetti stagionali			
Si orienta nello spazio (dentro, fuori, avanti, dietro, sopra, sotto)			
Esegue semplici percorsi sulla base di indicazioni verbali			
<b>Competenza europea: Competenza digitale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Immagini, suoni e colori</b>			
Esplora le sonorità, utilizzando l'udito la vista, il tatto, il movimento;			
Si esprime attraverso la drammatizzazione usando le immagini, la parola...			
Interpreta con i movimenti del corpo ritmi diversi			
Ascolta e riconosce i suoni della realtà circostante: naturali e artificiali			
Ascolta semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce			

Associa stati emotivi a brani musicali.			
Riconosce e rispetta il silenzio			
Scopre la propria voce e il proprio corpo prendendo coscienza delle proprie abilità sonore			
Usa le tecnologie per giochi e apprendimenti			
<b>Competenza Europea: Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: la conoscenza del mondo, il sé e l'altro, il corpo e il movimento</b>			
Registra il passare del tempo su calendari settimanali, inizia a percepire il passare del tempo come misura del suo "spazio-tempo" come elemento di crescita			
Riconosce la scansione giorno-notte e le loro caratteristiche iniziando ad usare ieri-oggi-domani per collocare avvenimenti nel tempo			
Conosce vari materiali ed esseri viventi dell'ambiente che lo circonda e ne percepisce caratteristiche e trasformazioni nel tempo.			
Affronta con serenità il distacco;			

Rispetta regole di gioco, collaborazione e convivenza.			
Stabilisce e mantiene relazioni positive			
Comprende l'importanza di rispettare i materiali, gli oggetti, gli ambienti e le persone			
Confronta punti di vista diversi.			
Interiorizza le regole fondamentali della convivenza e del dialogo; elementi della storia familiare culturale di appartenenza			
Cura in autonomia la propria persona nella prospettiva della salute e dell'igiene personale			
Riconosce la propria identità sessuale.			
Esprime le proprie emozioni con il corpo.			
Inizia a conoscere il proprio corpo.			
<b>Competenza Europea: Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: tutti</b>			
Prende iniziative di gioco e di lavoro			
Collabora e partecipa alle attività			

collettive			
Gestisce autonomamente materiali, consegne e attività.			
Effettua collegamenti tra azione-risultato.			
Mette in atto la sequenza di azioni necessarie in funzione dell'attività da svolgere			
Sceglie e usa materiali e strumenti adatti per realizzare le proprie idee.			
Inizia ad esprimere valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni			
<b>Competenza Europea: Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: Il sé e l'altro; immagini, suoni e colori; il corpo e il movimento</b>			
Riconosce i bisogni ed esigenze altrui			
Esprime stati d'animo ed emozioni, utilizzando segni e colori			
Sviluppa capacità espressive più elaborate			
Padroneggia gli strumenti necessari alla fruizione dei			

linguaggi espressivi, artistici, visivi, multimediali.			
Riconosce e indica le principali parti del corpo su di sé e sugli altri.			
Produce intenzionalmente segni grafici utilizzando vari strumenti.			

ACCANTO AD OGNI OBIETTIVO INDICARE SE E' STATO: RAGGIUNTO, PARZIALMENTE RAGGIUNTO, NON ANCORA RAGGIUNTO

### GRIGLIA ALUNNI 5 ANNI

<b>Competenza europea: Comunicazione nella madre lingua o competenza Alfabetica funzionale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Il sé e l'altro- I discorsi e le parole</b>			
OBIETTIVI	INIZIALE	INTERMEDIA	FINALE
Esprime con il linguaggio sentimenti ed emozioni.			
Arricchisce il lessico e la struttura della frase.			
Ascolta e comprende ciò che viene raccontato o letto, utilizza un lessico adeguato a raccontare ciò che ha sentito.			
Sviluppa la capacità di inventare storie.			

Rievoca e racconta fatti ed esperienze personali			
Mostra interesse per il codice scritto, elaborare congetture e formulare ipotesi.			
Mostra interesse per la lingua scritta (scrive e riconosce il proprio nome, copia lettere e numeri, esercita il tratto...)			
Memorizza frasi e filastrocche.			
<b>Competenza europea: Competenza multilinguistica</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: I discorsi e le parole</b>			
Riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.			
Memorizza semplici parole, canti e brevi frasi in lingua inglese.			
Comprende ed esegue semplici istruzioni.			
<b>Competenza europea: Competenza matematica, scientifica e tecnologica</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: La conoscenza del mondo</b>			
Mette sulla linea del tempo le attività corrispondenti alle routine di una giornata.			
Raggruppa e riordina gli oggetti secondo criteri diversi (colore, forma...)			

Utilizza un calendario costruito coi compagni usando simboli condivisi			
Esegue compiti, relativi alla vita quotidiana, che implicino conte, attribuzioni biunivoche di oggetti/persona			
Realizza una costruzione (o altro elaborato) avente caratteristiche qualitative.			
Sa usare in modo appropriato simboli convenzionali			
Conosce, descrive e rappresenta aspetti morfologici, fisiologici che caratterizzano gli esseri viventi			
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio sia fisico che grafico, usando i concetti topologici correttamente			
<b>Competenza europea: Competenza digitale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalente: Immagini, suoni e colori</b>			
Familiarizza con le nuove tecnologie Conosce le funzioni di schermo, mouse, tastiera. Il significato di alcune icone.			

Ascolta e riconosce i suoni della realtà circostante: naturali e artificiali e di alcuni strumenti musicali			
Ascolta semplici melodie ritmiche accompagnandole con i gesti e con la voce			
<b>Competenza Europea: Competenza personale, sociale e civiche; capacità di imparare a imparare</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: la conoscenza del mondo, il sé e l'altro, il corpo e il movimento</b>			
Costruisce rafforza un'immagine positiva di sé.			
Si riconosce come parte attiva di un gruppo.			
Comprende la necessità di darsi e riferirsi a norme di comportamento condivise.			
Sa riconoscere ed esprimere sentimenti ed emozioni controllandoli in modo adeguato			
Sa ricostruire eventi della propria storia personale			
Sa rispettare le diversità, ha sviluppato senso di responsabilità e accoglienza			
Gioca e lavora in modo costruttivo e creativo cooperando nella			

realizzazione di un progetto comune			
<b>Competenza Europea: Competenza in Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: tutti</b>			
Affina il controllo e la coordinazione dei segmenti corporei, in riferimento allo spazio e alle azioni da compiere.			
Collabora e partecipa alle attività collettive			
Gestisce autonomamente materiali, consegne e attività.			
Avanza proposte per la scelta e la realizzazione di un progetto			
Elabora, realizza in autonomia un progetto; attività costruttiva, ludica, creativa			
Affina la motricità fine			
<b>Competenza Europea: Competenza in Consapevolezza ed espressione culturale</b>			
<b>Campo di esperienza prevalenti: Il sé e l'altro; immagini, suoni e colori; il corpo e il movimento</b>			
Sa scegliere una modalità espressiva per comunicare idee, vissuti, emozioni e utilizzarla in modo personale			

Sperimenta vari tipi di linguaggio: corporeo, plastico, iconico, musicale...			
Esprime e rielabora creativamente contenuti personali; conoscenze, esperienze riferite a tradizioni, ricorrenze, legate al proprio nucleo familiare/sociale			
Rappresenta graficamente lo schema corporeo			
Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base (imitare, inventare, interpretare... gesti, movimenti, espressioni...)			

ACCANTO AD OGNI OBIETTIVO INDICARE SE E' STATO: RAGGIUNTO, PARZIALMENTE RAGGIUNTO, NON ANCORA RAGGIUNTO

## PROFILO CARISMATICO-INSEGNAMENTO IRC

**Competenza Europea: Competenza alfabetica funzionale**

## Campo di esperienza prevalenti: tutti

OBIETTIVI	INIZIALE	INTERMEDIA	FINALE
Conosce l'ambiente circostante, le persone che vi appartengono			
Comprende l'importanza delle regole per stare bene insieme e che l'Amore è il comandamento più grande per i Cristiani.			
Conosce Gesù, il suo insegnamento di pace e di amore verso tutti.			
Conosce la figura di san Giuseppe Benedetto Cottolengo e i suoi insegnamenti.			
Gioca e lavora in modo costruttivo e collaborativo con tutti e sa stare accanto al compagno più bisognoso e lo coinvolge nelle attività e nel gioco			
Utilizza linguaggi diversi per entrare in relazione e comunicare con i compagni, specie quelli in difficoltà			
Sa mettere da parte i propri interessi per collaborare con gli altri per un fine comune.			
Sperimenta l'atmosfera di gioia			

che accompagna le feste cristiane, comprendendone il significato e i simboli.			
Conosce alcuni semplici racconti del Vangelo, imparando i termini del linguaggio cristiano per saperli riutilizzare correttamente.			

ACCANTO AD OGNI OBIETTIVO INDICARE SE E' STATO: RAGGIUNTO, PARZIALMENTE RAGGIUNTO, NON ANCORA RAGGIUNTO

TEMPI DI VERIFICA:

Valutazione iniziale: fine ottobre-metà novembre

Valutazione intermedia: entro metà febbraio

Valutazione finale: fine maggio-metà giugno