



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. GRAMSCI" Lodi Vecchio

Piazza S. Giovanni da Lodi Antica, 4 - 26855 Lodi Vecchio (LO)

Scuola infanzia primaria secondaria di I grado

Cod mecc. LOIC80300E Cod IPA istc_loic80300e c.f. 92532000152

Tel 0371752792 - fax 0371752796

Pec: loic80300e@pec.istruzione.it mail: loic80300e@istruzione.gov.it

Sito: www.scuolalodivecchio.edu.it



SCHEDA DI VALUTAZIONE DEL 2° QUADRIMESTRE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA (bambini grandi)

Le insegnanti della sezione _____ della scuola dell'infanzia "M. Montessori", tenuto conto della frequenza durante il 2° quadrimestre _____,

VALUTANO

che il/la bambino/a _____

ha raggiunto gli obiettivi di seguito illustrati.

IL SÉ E L'ALTRO		
Campi d'Esperienza	Obiettivi di apprendimento	Livello
IDENTITÀ PERSONALE	- Esprime le proprie opinioni ed i propri stati d'animo in modo pertinente e con lessico appropriato, formulando anche valutazioni ed ipotesi sulle cause e sulle azioni conseguenti.	
RELAZIONE E CONVIVENZA	- Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti e motiva la ragione dei corretti comportamenti, riconoscendo ed accettando le conseguenze delle violazioni.	
	- Partecipa con interesse alle attività ed alle conversazioni collettive, apportando contributi utili e collaborativi, intervenendo in modo pertinente anche su questioni che lo riguardano ed ascoltando anche il contributo degli altri.	
	- Riconosce situazioni di difficoltà e presta aiuto di propria iniziativa ai compagni in difficoltà.	
	- Individua i comportamenti potenzialmente rischiosi, si impegna ad evitarli, riferirli ai compagni ed all'adulto, suggerendo anche comportamenti preventivi.	
IDENTITÀ CULTURALE E CITTADINANZA	- Conosce gli eventi salienti della propria storia personale e le maggiori feste e tradizioni della propria comunità. A richiesta dell'adulto, sa riferire anche aspetti peculiari.	

IL CORPO E IL MOVIMENTO

Campi d'Esperienza	Obiettivi di apprendimento	Livello
IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	- Riconosce le dinamiche di causa-effetto nella gestione del corpo e del movimento.	
	- Assume e controlla in forma consapevole diversificate posture con finalità espressive.	
IL LINGUAGGIO DEL CORPO	- Comprende ed esegue le indicazioni date attraverso la voce, il suono, i simboli, i gesti, ecc.	
IL GIOCO E LE REGOLE	- Comprende le dinamiche di giochi individuali e di gruppo.	
LA CONSAPEVOLEZZA DEL SÈ	- Rappresenta graficamente la figura umana, mappe, percorsi e labirinti, arricchendoli di particolari.	
	- Distingue la destra e la sinistra su se stesso.	
	- Scopre, conosce ed usa il proprio corpo per star bene con se stessi e con gli altri.	
	- Sviluppa la coordinazione oculo/manuale.	

IMMAGINI, SUONI, COLORI

Campi d'Esperienza	Obiettivi di apprendimento	Livello
ESPRESSIONE	- Esprime pareri ed emozioni, racconta utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	
ARTE E IMMAGINE	- "Legge" elaborati grafici, immagini o opere d'arte (inerenti l'ambiente, mappe, percorsi, labirinti ...).	
	- Inventa e drammatizza brevi racconti che prevedono una semplice sequenza temporale.	
EDUCAZIONE AL SUONO	- Riproduce suoni ascoltati, rumori dell'ambiente e semplici ritmi (su richiesta) con la voce, con il corpo in modo creativo.	
	- Rappresenta graficamente le caratteristiche di un suono percepito attraverso simboli diversi (es. suono forte - punto grosso, suono piano- puntino, oppure suono lungo - linea lunga, suono breve - linea corta).	
	- Costruisce strumenti con materiale di recupero per riprodurre suoni dell'ambiente e semplici ritmi.	
	- Riconosce suoni prodotti da strumenti musicali di famiglie diverse.	

I DISCORSI E LE PAROLE

Campi d'Esperienza	Obiettivi di apprendimento	Livello
ASCOLTO, PARLATO E COMUNICATO	- Riconosce rime e assonanze e comprende il meccanismo per crearle.	
	- Capisce che le parole sono composte da suoni (fonemi) separati, gioca e inventa analisi e sintesi fonetiche.	
	- Associa e ricerca parole che iniziano o finiscono con la stessa sillaba o lettera.	
	- Comprende e utilizza i connettivi e/o.	
	- Favorisce la riflessione sulla propria lingua nel confronto con altre lingue, utilizzando strumenti adeguati (CAA, tablet, ...).	
	- Riordina le sequenze di una storia (almeno 4).	
LETTURA	- Riconosce simboli grafici (lettere, sillabe e numeri) e alcune scritte e la loro corrispondenza con i suoni della lingua.	
	- Ricostruisce parole partendo da lettere e/o sillabe.	
SCRITTURA E NUOVE TECNOLOGIE	- Distingue e riproduce grafemi e altri segni grafici.	
	- Conosce e adopera nuovi strumenti e tecnologie per imparare, costruire e inventare.	

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Campi d'Esperienza	Obiettivi di apprendimento	Livello
QUANTITÀ E NUMERI	- Rileva e opera relazioni di corrispondenza biunivoca.	
	- Utilizza diversi simboli per registrare (grafici e tabelle...).	
	- Comprende, esegue ed inventa ritmi colore/forma con tre elementi.	
	- Aggiunge/ toglie- valuta la quantità.	
	- Esegue una sequenza logico temporale di un'esperienza (almeno 3 immagini).	
	- Misura gli oggetti con semplici strumenti non convenzionali e sa spiegare l'operazione.	
	- Comprende e argomenta il significato di connettivi logici "non, e" .	
	- Utilizza i più semplici simboli per registrare.	
	- Mette in atto e sa spiegare strategie di risoluzione di problemi.	

IL TEMPO E LO SPAZIO	- Individua e verifica causa ed effetto.	
	- Formula e verifica ipotesi.	
	- Coglie e racconta la successione delle azioni: prima, adesso, dopo.	
	- Coglie e argomenta la ciclicità, riconoscendo i principali misuratori.	
	- Si muove nello spazio scegliendo ed eseguendo i percorsi più idonei per raggiungere una meta prefissata, scoprendo e spiegando concetti geometrici come quelli di direzione e di angolo.	
	- Descrive le forme di oggetti tridimensionali (case, palle, tetti di case ...) riconoscendo le forme geometriche.	
	- Riconosce, denomina e disegna alcune figure geometriche (4).	
	- Colloca se stesso in base ai concetti di direzionalità.	
L'AMBIENTE INTORNO A NOI	- Identifica, descrive e confronta oggetti inanimati e viventi.	
	- Rispetta l'ambiente che ci circonda.	
	- Sviluppa i concetti di rifiuto, riciclo e raccolta differenziata.	
	- Riconosce e argomenta la classificazione degli esseri viventi in animali e piante.	
	- Rileva, confronta e argomenta i cambiamenti nella crescita di persone, animali e piante.	
ARTEFATTI TECNOLOGICI	- Produce e spiega semplici elaborati.	

LEGENDA

A = Avanzato

L'alunno/a svolge compiti 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.

I = Intermedio

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

B = Base

L'alunno/a se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.

N. B.: Per chi non è nemmeno sufficiente, ma **INIZIALE** o **NR** (non raggiunto), mettere comunque **B**, ma con vicino asterisco (**B***), senza specificare.