

SCHEDA DI PASSAGGIO PER I BAMBINI IN USCITA

ALUNNO/A _____				INSEGNANTI _____	
SCUOLA DELL'INFANZIA _____			SEZ. _____	ANNO SCOLASTICO _____	
ANNO DI FREQUENZA			FREQUENZA REGOLARE		
1	2	3	4	SI	NO

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

	FINALE			
	1	2	3	4
Ha sviluppato il senso dell' identità personale e una positiva immagine di se stesso				
E' autonomo nelle situazioni di vita quotidiana: servizi igienici				
E' autonomo nelle situazioni di vita quotidiana: pranzo				
E' autonomo nelle situazioni di vita quotidiana: gioco				
Manifesta le proprie esigenze, emozioni e stati d'animo				
Sa controllare le proprie emozioni				
Partecipa con piacere ai giochi e alle attività				
Si inserisce volentieri in situazioni nuove				
Porta a termine compiti e iniziative				
Rispetta le consegne nei tempi previsti				
Ha un'adeguata capacità di attenzione				
Ha cura del proprio materiale e lo utilizza in modo consapevole				
Si mostra disponibile e rispettoso nei confronti degli altri				
Gioca e lavora in modo costruttivo e collaborativo con gli altri				
Si assume le responsabilità delle proprie azioni nel gruppo				
Pianifica, organizza e realizza in autonomia il proprio lavoro				
Accetta le sconfitte e le frustrazioni				

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALI

	FINALE			
	1	2	3	4
Riconosce le parti del corpo principali e secondarie su se stesso				
Riconosce le parti del corpo principali e secondarie sull'altro				
Riconosce le parti del corpo principali e secondarie su un'immagine				
Ricomponere un puzzle della figura umana sezionato in più elementi				
Rappresenta graficamente in modo completo la figura umana				
Padroneggia gli schemi motori di base in situazioni diverse (camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare, lanciare, stare in equilibrio, arrampicarsi)				
Controlla i propri movimenti in relazione allo spazio e ai materiali				
Partecipa alle attività dei giochi motori rispettandone le regole				
Controlla le operazioni di manualità fine: impugna correttamente				
Controlla le operazioni di manualità fine: ritaglia				
Controlla le operazioni di manualità fine: infila				
Possiede una buona coordinazione generale				
Incomincia a riconoscere la destra e la sinistra su se stesso				
Discrimina e descrive i principali stimoli sensoriali				
Accompagna il movimento al canto				

CAMPO DI ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA DIGITALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

	FINALE			
	1	2	3	4
Conosce tutti i colori				
Utilizza appropriatamente i colori				
Utilizza le diverse tecniche grafico-pittoriche-manipolative con creatività				
Esegue disegni rispettando le indicazioni date				
Descrive il contenuto dei propri elaborati				
Rappresenta graficamente le proprie esperienze o una storia ascoltata				
Drammatizza situazioni o narrazioni ascoltate				
E' interessato al paesaggio sonoro, canta canzoni				
Produce semplici sequenze sonoro musicali				
Riconosce e riproduce ritmi				

CAMPO DI ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE
- COMPETENZA MULTILINGUISTICA
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE

	FINALE			
	1	2	3	4
Si esprime con frasi corrette				
Pronuncia correttamente fonemi e parole				
Comprende parole e consegne verbali				
Rielabora verbalmente storie ed esperienze				
Esprime verbalmente agli altri le proprie emozioni				
Esplora sperimenta e prova interesse verso la scrittura				
Interviene nelle conversazioni in maniera pertinente				
Riferisce il contenuto di una storia rispettando la sequenza logico temporale				
Scriva il proprio nome in stampatello maiuscolo				
Ricopia brevi parole scritte in stampatello maiuscolo				
Distingue i grafemi				
Distingue i grafemi da altri segni grafici				
Recita poesie e filastrocche da solo				
Recita poesie e filastrocche in gruppo				
Scopre e sperimenta l'esistenza di lingue diverse				

CAMPO DI ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA MATEMATICA
- COMPETENZA DI SCIENZE, TECNOLOGIA, INGEGNERIA
- COMPETENZA IMPRENDITORIALE
- COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE

	FINALE			
	1	2	3	4
Raggruppa e ordina secondo criteri diversi (altezza, grandezza, lunghezza, forma utilizzo)				
Utilizza indicatori topologici (avanti, indietro, sinistra, destra)				
Opera con quantità da zero a dieci				
Utilizza semplici simboli per registrare i dati				
Copie misurazioni mediante semplici strumenti				
Riconosce e riproduce le principali figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo e rettangolo)				
Ordina e verbalizza in successione temporale eventi e azioni				
Si orienta nel tempo della giornata				
Denomina i giorni della settimana				
Denomina i nomi delle stagioni riconoscendone gli aspetti tipici				
Denomina i mesi dell'anno				
Individua problemi e formula semplici procedura risolutive				
Individua collegamenti e relazioni				

EDUCAZIONE CIVICA

COMPETENZE CHIAVE DI RIFERIMENTO:

- COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA
- COMPETENZA MATEMATICA
- COMPETENZA DI SCIENZE, TECNOLOGIA, INGEGNERIA

AMBITO DI VALUTAZIONE: COSTITUZIONE

	FINALE			
	1	2	3	4
Segue le regole di comportamento				
Conosce, accetta e rispetta le diversità presenti nel gruppo				
Partecipa attivamente alla situazione/attività				
Manifesta atteggiamenti di condivisione e accettazione				
Riconosce che ciascun bambino ha dei diritti e dei doveri				
Conosce i colori della bandiera italiana e li colloca nel giusto ordine				
Ascolta e ripete l'inno nazionale				
Elabora i primi concetti di appartenenza ad un gruppo				

AMBITO DI VALUTAZIONE: SVILUPPO SOSTENIBILE

	FINALE			
	1	2	3	4
Coglie l'evoluzione e la trasformazione degli organismi viventi (esempio: la crescita di una pianta...)				
Mostra interesse e curiosità per le diverse forme di vita				
Riflette sull'importanza di rispettare l'ambiente riciclando e riducendo gli sprechi				
Classifica i rifiuti e svolge la raccolta differenziata				
Riflette sull'importanza di una corretta alimentazione				
Classifica gli alimenti in base alla provenienza				

AMBITO DI VALUTAZIONE: CITTADINANZA DIGITALE

	FINALE			
	1	2	3	4
Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie				
Si avvicina alla tecnologia in modo adeguato				
Sperimenta il pensiero logico				

Si approccia ai giochi didattici con curiosità ed interesse				
Visiona immagine e video con curiosità ed interesse				
Sperimenta attività di coding unplugged				
Opera con frecce direzionali				

ANNOTAZIONI

IVELLI DI APPRENDIMENTO: LEGENDA

- 1- INIZIALE (HA ANCORA BISOGNO DELL'AIUTO DELL'INSEGNANTE)
- 2- BASE (IN AUTONOMIA PARZIALE O CON AIUTO VERBALE)
- 3- INTERMEDIO (IN AUTONOMIA)
- 4- AVANZATO (IN PIENA AUTONOMIA CON CREATIVITÀ)

PERIODO INIZIALE: DATA _____

PERIODO INTERMEDIO: DATA _____

PERIODO FINALE: DATA _____

Firma delle insegnanti

CapaccioPaestum, _____

