

RUBRICHE DI VALUTAZIONE ALUNNI 5 ANNI

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÈ E L'ALTRO

Traguardo n.1: Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Partecipa alle attività in modo attivo e propositivo;	Sa lavorare in gruppo per la realizzazione di un progetto concordato e sa assumere incarichi e impegni di responsabilità portandoli a termine Esempio: In un progetto per costruire una città di cartone, si offre di progettare e costruire il municipio, utilizzando materiali diversi e curando i dettagli. Coordina un piccolo gruppo di compagni, assegnando compiti e risolvendo eventuali conflitti.	Sa lavorare individualmente per la realizzazione di un progetto concordato e sa assumere incarichi e impegni di responsabilità portandoli a termine Esempio: In un progetto per costruire un trenino con i blocchi, si occupa di costruire i vagoni, seguendo le istruzioni dell'insegnante e collaborando con i compagni.	Sa lavorare solo se supportato dall'insegnante per la realizzazione di un progetto concordato e difficilmente riesce a portare a termine incarichi e impegni di responsabilità senza il supporto dell'insegnante Esempio: In un progetto per colorare un cartellone, colora una piccola parte del disegno, con l'aiuto dell'insegnante o di un compagno.	Ha difficoltà a lavorare sia individualmente che in gruppo per la realizzazione di un progetto concordato e difficilmente riesce a portare a termine incarichi e impegni di responsabilità anche se supportato dall'insegnante. Esempio: si isola durante le attività di gruppo e non partecipa alla realizzazione del progetto.

Dimensione 2 della Competenza: Ricerca la relazione con i coetanei e gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri;	Dialoga in modo fluente e articolato, utilizzando un linguaggio ricco e appropriato. Ascolta attivamente i compagni e gli adulti, ponendo domande pertinenti per approfondire la comprensione. Si assicura di essere stato ascoltato e compreso, riformulando le proprie idee o chiedendo conferma. Si apre all'altro con empatia e rispetto, dimostrando capacità di negoziazione e mediazione. Esempio: Durante una discussione di gruppo, espone le proprie idee in modo chiaro e articolato, ascolta attentamente i compagni e pone domande per chiarire i loro punti di vista. In caso di disaccordo, propone soluzioni alternative e cerca di mediare tra le diverse posizioni.	Dialoga in modo chiaro e comprensibile, utilizzando un linguaggio semplice ma efficace. Ascolta i compagni e gli adulti, rispondendo alle loro domande e partecipando alle conversazioni. Si assicura di essere stato ascoltato, ripetendo le proprie idee o chiedendo conferma. Si apre all'altro con interesse e disponibilità, dimostrando capacità di collaborazione e rispetto. Esempio: Durante una conversazione con un compagno, racconta una storia semplice, ascolta le domande del compagno e risponde in modo chiaro. In caso di incomprensione, ripete le proprie idee o chiede conferma.	Dialoga in modo semplice e immediato, utilizzando un linguaggio limitato. Ascolta i compagni e gli adulti, ma può avere difficoltà a comprendere i messaggi complessi. Si assicura di essere stato ascoltato, ripetendo le proprie idee in modo insistente. Si apre all'altro in modo selettivo, scegliendo i compagni con cui interagire. Esempio: Durante un gioco di gruppo, comunica le proprie intenzioni con frasi brevi e semplici. Ascolta le istruzioni dell'insegnante, ma può avere difficoltà a seguirle. In caso di incomprensione, ripete le proprie idee più volte.	Ha difficoltà a dialogare, ascoltare e comprendere. Non è in grado, da solo, di comunicare le proprie idee o di interagire con gli altri. Esempio: si isola e non partecipa alle conversazioni. Non è in grado di seguire le istruzioni dell'insegnante o di comunicare le proprie intenzioni.
--	---	--	--	--

Traguardo n.2: Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Si approccia con le piccole frustrazioni della convivenza scolastica (ad es: Accetta di rispettare le regole	Si adegua con facilità e flessibilità a diverse situazioni di gioco e alla routine scolastica, dimostrando capacità di adattamento e problem solving. Rispetta le regole, i turni e i materiali, collaborando attivamente con i compagni e proponendo soluzioni creative ai problemi. È in grado di gestire le proprie emozioni in modo costruttivo, accettando le frustrazioni e i cambiamenti con serenità. Esempio: Durante un gioco di squadra, si adatta rapidamente ai cambiamenti di ruolo e alle strategie di gioco. In caso di conflitto, propone soluzioni alternative e aiuta i compagni a trovare	Si adegua alle situazioni di gioco e alla routine scolastica, anche se a volte può aver bisogno di qualche incoraggiamento. Rispetta le regole e i turni, collaborando con i compagni in modo semplice. È in grado di gestire le proprie emozioni in modo adeguato, anche se può avere qualche difficoltà in caso di frustrazione. Esempio: Durante un gioco di gruppo, segue le regole e rispetta i turni, anche se a volte ha bisogno di un promemoria dall'insegnante. Durante la routine scolastica, partecipa alle attività proposte, anche se a	Si adegua alle situazioni di gioco e alla routine scolastica con l'aiuto dell'adulto. Può avere difficoltà a rispettare le regole e i turni, e può manifestare difficoltà nella gestione delle proprie emozioni. Esempio: Durante un gioco di gruppo, ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per seguire le regole e rispettare i turni. Durante la routine scolastica, può manifestare difficoltà a partecipare alle attività proposte o a gestire le proprie frustrazioni.	Ha difficoltà ad adeguarsi alle situazioni di gioco e alla routine scolastica. Non è in grado di rispettare le regole e i turni, e manifesta difficoltà significative nella gestione delle proprie emozioni. Esempio: si rifiuta di partecipare ai giochi di gruppo e manifesta comportamenti oppositivi durante la routine scolastica.

	un accordo. Durante la routine scolastica, segue le istruzioni dell'insegnante con attenzione e partecipa attivamente alle attività proposte.	volte ha bisogno di un po' di incoraggiamento.		
Dimensione 2 della Competenza: E' autonomo riguardo all'igiene personale; (ad es. Va in bagno da solo; si lava le mani da solo)	Esegue in modo autonomo e accurato tutte le pratiche di igiene personale (lavaggio mani, viso, denti, uso del bagno, vestizione e svestizione). È consapevole dell'importanza dell'igiene per la salute e il benessere, e si prende cura di sé con responsabilità e attenzione. È in grado di anticipare le proprie necessità igieniche e di chiedere aiuto quando necessario. Esempio: si lava le mani prima dei pasti e dopo essere andato in bagno, si veste e si sveste in modo autonomo, si soffia il naso correttamente.	Esegue la maggior parte delle pratiche di igiene personale in modo autonomo, anche se a volte può aver bisogno di qualche promemoria o aiuto. È consapevole dell'importanza dell'igiene, ma può aver bisogno di qualche incoraggiamento per prendersi cura di sé con costanza. Esempio: si lava le mani e il viso da solo. Si veste e si sveste con un po' di aiuto per i bottoni o le cerniere.	Esegue alcune pratiche di igiene personale con l'aiuto dell'adulto. Può avere difficoltà a ricordare le diverse pratiche e a eseguirle correttamente. Esempio: si lava le mani con l'aiuto dell'insegnante, ha bisogno di aiuto per vestirsi.	Ha difficoltà a eseguire le pratiche di igiene personale e non mostra interesse verso la cura di sé. Esempio: si rifiuta di lavarsi le mani o il viso, non è in grado di vestirsi o svestirsi, non mostra interesse verso la cura dei propri effetti personali.

Traguardo n.3:	Descrittore	Descrittore	Descrittore	Descrittore
-----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.	Livello OTTIMO	Livello DISCRETO	Livello SUFFICIENTE	Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Riconosce e descrive alcune tradizioni familiari	Sa mettere a confronto in modo approfondito le tradizioni della propria famiglia con quelle di altre culture, analizzando similitudini e differenze (es: differenze di usi e costumi) Esempio: Durante un'attività di gruppo, confronta le tradizioni culinarie della propria famiglia con quelle di una famiglia di origine straniera, individuando ingredienti e modalità di preparazione simili e diverse.	Conosce e descrive le tradizioni della propria famiglia e sa metterle a confronto con quelle di altre culture, evidenziando somiglianze e differenze in modo rispettoso (ad es: differenze di usi e costumi) Esempio: Durante un'attività di gruppo, osserva immagini di bambini di diverse culture e individua alcune somiglianze e differenze nell'abbigliamento e nei giochi.	Riesce a raccontare alcune tradizioni della propria famiglia e a riconoscere alcune differenze rispetto a quelle di altre culture, anche se con un lessico limitato. Ha bisogno di supporto per esprimere un confronto più articolato (es: differenze di usi e costumi) .	Descrive in modo semplice le tradizioni della propria famiglia, ma ha difficoltà a confrontarle con quelle di altre culture. Può riconoscere alcune differenze o somiglianze solo se guidato (es: differenze di usi e costumi)

Traguardo n.4: Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
--	---------------------------------------	---	--	--

attenzione tra chi parla e chi ascolta.				
Dimensione 1 della Competenza: Comunica e si relaziona positivamente con i compagni e gli adulti;	Entra nel gruppo in modo autonomo e proattivo, dimostrando capacità di osservazione e di adattamento. Si inserisce nel gioco o nell'attività in corso, rispettando le regole e i ruoli, e proponendo idee creative per arricchire l'esperienza. È in grado di gestire autonomamente eventuali conflitti o incomprensioni, cercando soluzioni condivise. Esempio: si avvicina a un gruppo di compagni che stanno giocando con le costruzioni, osserva la loro attività e propone di costruire un ponte per collegare le diverse torri. In caso di disaccordo sulla forma del ponte, propone diverse soluzioni e aiuta i compagni a trovare un compromesso.	Entra nel gruppo in modo autonomo, anche se a volte può aver bisogno di un po' di incoraggiamento. Si inserisce nel gioco o nell'attività in corso, rispettando le regole e i ruoli. È in grado di chiedere aiuto ai compagni in caso di difficoltà. Esempio: si avvicina a un gruppo di compagni che stanno giocando a travestirsi, chiede se può partecipare e si unisce al gioco, scegliendo un costume e rispettando i ruoli. In caso di difficoltà a indossare un costume, chiede aiuto a un compagno.	Entra nel gruppo con un po' di esitazione, osservando prima l'attività in corso. Può aver bisogno di un po' di incoraggiamento per inserirsi nel gioco o nell'attività. Ha difficoltà a rispettare le regole e i ruoli, e può aver bisogno dell'intervento dell'adulto in caso di conflitto. Esempio: si avvicina a un gruppo di compagni che stanno giocando con la pasta modellabile, osserva la loro attività e chiede se può partecipare. In caso di disaccordo sulla forma di un oggetto, ha bisogno dell'intervento dell'insegnante per trovare una soluzione.	Ha difficoltà a entrare nel gruppo, anche con l'aiuto dell'adulto. Si isola durante le attività di gruppo e manifesta difficoltà nell'interazione con i compagni. Esempio: si rifiuta di partecipare ai giochi di gruppo e si isola in un angolo della stanza.

Traguardo n.5: Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri, delle regole del vivere insieme	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Rispetta le regole e si adegua ai tempi della vita scolastica;	Comprende e rispetta le regole della vita sociale in modo autonomo e consapevole, adattando il proprio comportamento in base al contesto (scuola, casa, associazioni, ecc.). Esempio: si comporta in modo diverso a scuola e a casa, sapendo che a scuola deve seguire le regole dell'insegnante e a casa quelle dei genitori.	Rispetta le regole nei vari contesti, anche se occasionalmente può aver bisogno di un richiamo o di un confronto per comprendere meglio alcune differenze di comportamento richieste. Esempio: È in grado di partecipare a un'attività di gruppo a scuola, seguendo le istruzioni dell'insegnante.	Conosce alcune regole sociali e cerca di rispettarle, ma fatica ad adattare il proprio comportamento ai diversi contesti. Talvolta ha bisogno di richiami per riconoscere e applicare le norme in situazioni nuove o meno familiari. Esempio: cerca di rispettare le regole a scuola e a casa, ma a volte le dimentica o le infrange. Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per partecipare a un'attività di gruppo.	Ha difficoltà a rispettare le regole in modo autonomo e non sempre comprende la necessità di adattare il comportamento ai diversi contesti. Ha bisogno di interventi frequenti da parte degli adulti per seguire le norme e per riconoscere le differenze tra le situazioni sociali. Esempio: si rifiuta di rispettare le regole a scuola e a casa.
Dimensione 2 della Competenza:	Sa coinvolgere in modo spontaneo e naturale i compagni più fragili,	Sa coinvolgere in modo spontaneo e naturale i compagni	Sa coinvolgere i compagni più fragili solo se sollecitato,	Ha difficoltà nel relazionarsi con i compagni più fragili.

Condivide anche con i compagni più fragili giochi e momenti di vita scolastica adottando atteggiamenti inclusivi;	dimostrando empatia e attenzione ai bisogni degli altri, adattando il proprio comportamento per favorire l'inclusione. Esempio: Durante un gioco di squadra, il bambino si accorge che un compagno ha difficoltà a correre e propone di modificare le regole per permettergli di partecipare attivamente. Offre supporto a un compagno che si sente triste o escluso, incoraggiandolo e valorizzando le sue abilità.	più fragili quando sollecitato, dimostrando disponibilità e rispetto, anche se a volte può aver bisogno di un incoraggiamento per assumere un ruolo attivo nell'inclusione. Esempio: invita un compagno timido a giocare con lui e i suoi amici, offre aiuto a un compagno che ha difficoltà ad usare le forbici, ma ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per adattare l'attività.	dimostrando di aver bisogno di un incoraggiamento per assumere un ruolo nell'inclusione. Esempio: osserva un compagno che gioca da solo, ma non sa come invitarlo a giocare con lui. Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per offrire supporto a un compagno che ha difficoltà a svolgere un'attività.	Esempio: si rifiuta di giocare con un compagno con difficoltà.
--	---	--	--	---

Traguardo n.6: Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	--	--	---	---

rapporto con gli altri e con le regole condivise				
Dimensione 1 della Competenza: Si muove autonomamente nell'aula e negli ambienti scolastici	Si muove autonomamente e con sicurezza all'interno degli spazi scolastici, orientandosi in modo sicuro in tutti gli ambienti della scuola, come aula, corridoio, bagno, refettorio, ecc. conoscendo i percorsi più rapidi e mostrando attenzione alle persone e agli oggetti intorno. Esempio: descrive come raggiungere la biblioteca partendo dalla sua aula, utilizzando punti di riferimento come "l'albero grande nel cortile" e "la porta verde", utilizzando indicatori topologici come "sono andato a destra, poi mi sono fermato davanti al tavolo".	Si orienta correttamente tra aula e altre aree comuni, ma talvolta si distrae o ha bisogno di essere richiamato per rispettare le regole di comportamento (ad esempio, non correre nei corridoi). Esempio: descrive come raggiungere il bagno partendo dalla sua aula, utilizzando punti di riferimento come "la porta" e "il lavandino".	Si muove con sicurezza solo in spazi ben conosciuti e ha bisogno di molta supervisione per affrontare ambienti nuovi o complessi. Sebbene mostri interesse nel muoversi autonomamente, potrebbe sentirsi insicuro e fare affidamento su un adulto per orientarsi. Esempio: si muove liberamente nello spazio sezione ma per muoversi nella scuola chiede di essere accompagnato.	Sta iniziando a esplorare l'ambiente scolastico e non ha ancora acquisito una piena consapevolezza degli spazi e delle regole di sicurezza. Ha bisogno di un supporto continuo per orientarsi e per capire come muoversi in sicurezza. Esempio: non è in grado di indicare dove si trova un oggetto o di descrivere un semplice spostamento.

Traguardo n.7: Riconosce i più importanti segni della sua cultura e del territorio, le istituzioni, i	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	-----------------------------------	-------------------------------------	--	--

servizi pubblici, il funzionamento delle piccole comunità e della città.				
Dimensione 1 della Competenza: Riconosce semplici segni/simboli della propria cultura (i simboli delle feste della tradizione culturale: Natale, Carnevale, Pasqua, festa del Papà e della Mamma) e del proprio territorio di appartenenza.	Conosce e descrive in modo dettagliato e preciso i luoghi del territorio legati alla sua esperienza, utilizzando un linguaggio ricco e appropriato. È in grado di fornire indicazioni precise per raggiungere i diversi luoghi, descrivendo le loro caratteristiche e funzioni. Conosce la storia e le tradizioni legate ai luoghi del territorio, dimostrando interesse e curiosità. Esempio: descrive il parco giochi vicino a casa, indicando i diversi giochi presenti, i sentieri e gli alberi. Spiega come raggiungere il parco partendo dalla scuola, indicando i punti di riferimento e le strade da seguire	Conosce e descrive i luoghi del territorio legati alla sua esperienza, utilizzando un linguaggio semplice ma efficace. È in grado di fornire indicazioni di base per raggiungere i diversi luoghi, descrivendo le loro caratteristiche principali. Esempio: descrive il supermercato dove va con la mamma, indicando i diversi reparti e i prodotti che si possono acquistare. Spiega come raggiungere il supermercato partendo da casa, indicando la strada principale. Racconta che il supermercato è un luogo dove si va a fare la spesa.	Conosce alcuni luoghi del territorio legati alla sua esperienza, ma ha difficoltà a descriverli in modo preciso. Utilizza un linguaggio limitato e generico. Può aver bisogno di aiuto per fornire indicazioni per raggiungere i diversi luoghi. Esempio: indica genericamente dove si trova la pizzeria, utilizzando espressioni come "è là" o "è vicino". Descrive la pizzeria come un luogo dove si mangia la pizza.	Ha difficoltà a riconoscere e descrivere i luoghi del territorio legati alla sua esperienza. Non è in grado di fornire indicazioni per raggiungere i diversi luoghi. Esempio: non è in grado di indicare dove si trova la scuola o il parco giochi.

SINTESI DEI DESCRITTORI DEL CAMPO DI ESPERIENZA IL SÉ E L'ALTRO PER VALUTARE IL COMPITO DI PRESTAZIONE				
SINTESI DESCRITTORI campo di esperienza Il sé e l'altro	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Partecipazione e collaborazione	Collabora in gruppo in modo proattivo, assume ruoli e responsabilità con autonomia.	Collabora in gruppo, segue indicazioni e si assume compiti semplici.	Collabora solo se guidato, svolge compiti limitati con supporto.	Rifiuta la collaborazione, si isola o interrompe il lavoro del gruppo.
Relazione e comunicazione	Comunica in modo fluente e articolato, ascolta attivamente, media nei conflitti.	Comunica con linguaggio semplice, ascolta e risponde con rispetto.	Espressione limitata, ascolto selettivo, si apre solo con compagni scelti.	Difficoltà di comunicazione, non ascolta né partecipa ai dialoghi.
Rispetto delle regole	Rispetta regole e turni in ogni contesto con consapevolezza e autonomia.	Riconosce e segue le regole con qualche richiamo.	Applica le regole con aiuto dell'adulto.	Non rispetta le regole, oppone resistenza anche se guidato.

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO				
Traguardo n.1: Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE

della giornata a scuola				
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppa la capacità di comprendere il linguaggio gestuale proprio ed altrui.	E' in grado di descrivere in modo dettagliato e preciso i propri e altrui stati d'animo, esperienze e vissuti corporei, utilizzando un linguaggio ricco e appropriato. È in grado di utilizzare le parole per esprimere le proprie emozioni e per confortare gli altri. Esempio: descrive come si è sentito "emozionato e felice" durante una gita scolastica, raccontando i momenti più significativi. Nota che un compagno è "preoccupato" e gli chiede cosa è successo, offrendogli conforto.	E' in grado di descrivere i propri stati d'animo, esperienze e vissuti corporei in modo semplice e chiaro, utilizzando un linguaggio di base. È in grado di riconoscere e comprendere alcuni stati d'animo, esperienze e vissuti corporei degli altri. Dimostra rispetto verso gli altri, anche se può avere qualche difficoltà a comprendere le loro esigenze specifiche. Esempio: descrive come si è sentita "contenta" durante un gioco con i suoi amici. Nota che un compagno piange, ma non sa come consolarlo.	E' in grado di descrivere i propri stati d'animo, esperienze e vissuti corporei in modo approssimativo, utilizzando un linguaggio limitato. Può avere difficoltà a riconoscere e comprendere gli stati d'animo, le esperienze e i vissuti corporei degli altri. Dimostra un rispetto di base verso gli altri, ma può avere difficoltà a comprendere le loro esigenze. Esempio: dice di essere "triste" senza spiegare perché. Descrive un'esperienza come "bella" o "brutta".	Ha difficoltà a descrivere i propri stati d'animo, esperienze e vissuti corporei. Non è in grado di riconoscere e comprendere gli stati d'animo, le esperienze e i vissuti corporei degli altri. Manifesta difficoltà nell'interazione con gli altri. Esempio: non è in grado di esprimere le proprie emozioni o di descrivere le proprie esperienze. Non è in grado di riconoscere le emozioni degli altri.
Dimensione 2 della Competenza:	Utilizza il linguaggio mimico-gestuale in modo espressivo e articolato,	Utilizza il linguaggio mimico-gestuale per comunicare in modo	Utilizza il linguaggio mimico-gestuale in modo limitato, imitando azioni	Ha difficoltà a utilizzare il linguaggio mimico-gestuale e a

Sviluppa la capacità di utilizzare il linguaggio del corpo: imitare, mimare, drammatizzare	arricchendolo con sfumature emotive e dettagli narrativi. È in grado di drammatizzare situazioni complesse, interpretando ruoli diversi con creatività e padronanza. Utilizza la mimica facciale, la gestualità e la postura per comunicare efficacemente emozioni, azioni e personaggi. Esempio: Durante la drammatizzazione di una fiaba, interpreta il lupo cattivo con gesti minacciosi e voce roca, oppure la principessa con movimenti eleganti e voce delicata.	semplice e chiaro, imitando azioni e personaggi. È in grado di drammatizzare situazioni semplici, come racconti e fiabe brevi, utilizzando la mimica facciale e la gestualità di base. Esempio: Durante la drammatizzazione di una fiaba, imita i movimenti del coniglio che scappa dal lupo, oppure quelli della fata che agita la bacchetta magica.	semplici e gesti isolati. Può avere difficoltà a drammatizzare situazioni complesse, limitandosi a riprodurre azioni isolate o a imitare personaggi in modo approssimativo. Esempio: imita il gesto di bere o di mangiare, oppure il movimento di un animale. Può partecipare alla drammatizzazione di una fiaba, ma ha bisogno di incoraggiamento per imitare i personaggi.	drammatizzare situazioni. Non è in grado di imitare azioni o personaggi, né di comunicare emozioni attraverso la mimica facciale e la gestualità. Esempio: Il bambino si isola durante le attività di drammatizzazione e non partecipa ai giochi di imitazione. Non è in grado di esprimere emozioni attraverso la mimica facciale o la gestualità.
--	---	--	---	--

Traguardo n.2: Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
--	-----------------------------------	-------------------------------------	--	--

Dimensione 1 della Competenza: Conosce e applica le regole fondamentali dell'igiene e la cura di sé	Si prende cura della propria persona, degli oggetti personali e dell'ambiente in modo autonomo e responsabile, dimostrando consapevolezza dell'importanza dell'igiene e dell'ordine per la salute e il benessere. È in grado di individuare e spiegare le cause di malessere fisico, proponendo soluzioni adeguate. Anticipa le proprie necessità e quelle altrui, assumendosi la responsabilità delle proprie azioni. Esempio: si lava le mani prima dei pasti e dopo essere andato in bagno,, riordina i propri giocattoli e materiali, pulisce le superfici di lavoro. Spiega perché è importante lavarsi le mani per evitare di ammalarsi.	Si prende cura della propria persona, degli oggetti personali e dell'ambiente in modo autonomo, anche se a volte può aver bisogno di un promemoria o di un piccolo aiuto. È consapevole dell'importanza dell'igiene e dell'ordine, ma può aver bisogno di incoraggiamento per mantenere un comportamento costante. È in grado di riconoscere alcuni sintomi di malessere fisico, ma può aver bisogno di aiuto per individuare le cause. Esempio: si lava le mani e il viso da sola, Riordina i propri giocattoli, ma ha bisogno di un po' di aiuto per organizzare gli oggetti più piccoli.	Esegue alcune pratiche di cura personale e dell'ambiente con l'aiuto dell'adulto. Può avere difficoltà a ricordare le diverse pratiche e a eseguirle correttamente. È in grado di riconoscere alcuni sintomi di malessere fisico, ma ha bisogno di aiuto per individuare le cause e proporre soluzioni. Esempio: si lava le mani con l'aiuto dell'insegnante, ha bisogno di aiuto i per riordinare i propri giocattoli. Dice di avere mal di pancia, ma non sa perché.	Ha difficoltà a prendersi cura della propria persona, degli oggetti personali e dell'ambiente. Non è in grado di riconoscere i sintomi di malessere fisico e non mostra interesse verso la cura di sé e dell'ambiente. Esempio: si rifiuta di lavarsi le mani o il viso, non riordina i propri giocattoli, non mostra interesse verso la pulizia dell'ambiente. Non è in grado di riconoscere i sintomi di malessere fisico.
Dimensione 2 della Competenza:	Identifica e sceglie autonomamente alimenti	Riconosce e nomina diversi alimenti sani,	E' in grado di nominare alcuni alimenti sani e	Mostra curiosità verso gli alimenti e

Pratica le principali consuetudini di una sana alimentazione	sani nel contesto del pasto, mostrando una chiara comprensione dei benefici per la salute. Sa spiegare perché alcuni alimenti sono migliori di altri e partecipa attivamente a discussioni sulla riduzione degli sprechi, Esempio: prepara una merenda sana con frutta fresca, yogurt e pane integrale. Spiega perché è importante mangiare frutta e verdura per avere energia e crescere sani.	mostrando preferenze per quelli che fanno bene alla salute. Sa indicare alcune semplici pratiche per evitare sprechi, come servire porzioni appropriate Esempio: sceglie una mela per merenda, anche se le piacerebbe mangiare una merendina confezionata. Spiega che la mela fa bene alla salute perché contiene vitamine. Cerca di finire la sua porzione di pasta, anche se non ha molta fame.	mostra interesse nel mangiarli. Comprende l'importanza di una dieta equilibrata e inizia a seguire semplici suggerimenti per evitare sprechi, come non prendere più cibo di quanto riesce a mangiare. Esempio: a volte, chiede se può mangiare le carote perché sa che fanno bene alla vista.	occasionalmente prova cibi sani, ma ha difficoltà a riconoscerli. Potrebbe non comprendere appieno il concetto di spreco, ma inizia a osservare comportamenti degli adulti riguardo alla quantità di cibo da consumare. Esempio: raramente accetta di assaggiare la frutta proposta a colazione, quando è a mensa, nota che la maestra dice ai bambini di non buttare il pane e prova a fare come gli altri, anche se a volte lascia un po' di cibo nel piatto perché non ha più fame.
--	--	--	---	---

Traguardo n.3: Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	-----------------------------------	-------------------------------------	--	--

situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto				
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo e affinamento degli schemi posturali.	Esegue con sicurezza, fluidità e precisione schemi motori di base e posturali, sia statici che dinamici. È in grado di adattare i movimenti a diverse situazioni e superfici, dimostrando agilità e controllo. Utilizza il corpo in modo creativo per esprimere emozioni e idee. Esempio: striscia sotto un tunnel basso con agilità, rotola su un tappeto inclinato con controllo, afferra una palla lanciata da diverse distanze. Esegue esercizi di equilibrio su una trave stretta, si piega e ruota il busto con fluidità, e crea una coreografia improvvisata con movimenti armoniosi.	Esegue con relativa sicurezza schemi motori di base e posturali, anche se a volte può aver bisogno di un po' di concentrazione o di incoraggiamento. È in grado di adattare i movimenti a situazioni semplici, dimostrando sicurezza nei movimenti abituali. Esempio: striscia sotto un tavolo basso, rotola su un tappeto piano, afferra una palla lanciata da vicino. Esegue semplici esercizi di flessione e rotazione del busto, e mantiene l'equilibrio su una gamba per qualche secondo.	Esegue schemi motori di base e posturali con qualche difficoltà, mostrando incertezza e bisogno di un supporto costante. Può avere difficoltà a coordinare i movimenti e a mantenere l'equilibrio. Esempio: striscia lentamente, rotola in modo impacciato, ha difficoltà ad afferrare una palla. Ha bisogno di aiuto per eseguire esercizi di flessione e rotazione del busto, e ha difficoltà a mantenere l'equilibrio.	Ha difficoltà significative nell'esecuzione di schemi motori di base e posturali. Non è in grado di coordinare i movimenti o di mantenere l'equilibrio. Manifesta paura o rifiuto verso le attività motorie. Esempio: si rifiuta di strisciare o rotolare, ha difficoltà a camminare in linea retta, si sente insicuro anche in movimenti semplici.
Dimensione 2 della Competenza Sviluppo della capacità di	Progetta e realizza percorsi motori complessi, utilizzando in	Esegue e coordina percorsi motori complessi, utilizzando	Esegue percorsi motori semplici, utilizzando strumenti di coding di	Ha difficoltà a eseguire e coordinare percorsi motori con il

eseguire percorsi motori, utilizzando anche piccoli attrezzi	modo autonomo e creativo strumenti di coding come frecce direzionali e bee-bot. È in grado di risolvere problemi e di adattare i percorsi a situazioni nuove, dimostrando capacità di pensiero logico e di problem solving. Utilizza il coding per creare giochi e sfide per i compagni. Esempio: progetta un percorso a ostacoli complesso, utilizzando frecce direzionali per indicare la direzione da seguire e bee-bot per superare alcuni ostacoli. È in grado di risolvere un problema imprevisto durante il percorso, modificando le istruzioni di coding. Crea un gioco di squadra in cui i compagni devono seguire le istruzioni di coding per raggiungere un obiettivo.	strumenti di coding come frecce direzionali e bee-bot. È in grado di seguire istruzioni di coding e di adattare i percorsi a situazioni semplici. Dimostra interesse e curiosità verso il coding. Esempio: esegue un percorso a ostacoli, seguendo le istruzioni di coding fornite dall'insegnante. È in grado di modificare un percorso semplice per superare un ostacolo imprevisto. Utilizza bee-bot per raggiungere un determinato oggetto in un percorso prestabilito.	base come frecce direzionali. Può aver bisogno di aiuto per seguire istruzioni di coding e per adattare i percorsi. Dimostra un interesse iniziale verso il coding. Esempio: esegue un percorso lineare, seguendo le frecce direzionali disegnate sul pavimento. Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per utilizzare bee-bot e per modificare un percorso semplice.	coding. Non è in grado di seguire istruzioni di coding o di adattare i percorsi. Manifesta disinteresse verso il coding. Esempio: si rifiuta di utilizzare frecce direzionali o bee-bot. Non è in grado di eseguire un percorso semplice con il coding.
---	--	--	---	--

Traguardo n.4: Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo della capacità di organizzare, regolare e padroneggiare i propri comportamenti motori.	Organizza e coordina i propri movimenti in modo fluido e preciso, adattandosi a spazi e situazioni complesse. È in grado di anticipare i movimenti degli altri, evitando collisioni e collaborando in attività di gruppo. Dimostra creatività e controllo nell'esplorazione di nuovi spazi. Esempio: Durante un gioco di gruppo che prevede spostamenti rapidi e cambi di direzione, si muove con agilità, evitando i compagni e raggiungendo l'obiettivo.	Organizza e coordina i propri movimenti in spazi familiari, anche se a volte può aver bisogno di un po' di concentrazione. È in grado di collaborare con i compagni in attività di gruppo, rispettando i turni e le regole. Esempio: Durante un gioco di gruppo, si sposta nello spazio seguendo le indicazioni dell'insegnante, anche se a volte ha bisogno di un promemoria. È in grado di partecipare a una staffetta, rispettando i turni e collaborando con i compagni.	Organizza i propri movimenti in spazi ristretti, ma ha difficoltà a coordinarsi in spazi più ampi o in presenza di altri. Può aver bisogno di un supporto costante per partecipare ad attività di gruppo. Esempio: si sposta in modo impacciato, ha difficoltà a evitare i compagni e a raggiungere l'obiettivo. Ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per partecipare a un gioco di gruppo.	Ha difficoltà significative nell'organizzare e coordinare i propri movimenti. Non è in grado di adattarsi a spazi diversi o di interagire con i compagni durante le attività motorie. Esempio: si rifiuta di partecipare a giochi di movimento, si sente insicuro anche in spazi familiari, manifesta difficoltà motorie significative.
Dimensione 2 della Competenza:	Esegue azioni di precisione con la mano	Mostra una buona capacità di eseguire	Riesce a svolgere con difficoltà alcune azioni di	Mostra interesse per le attività manuali, ma

Affina la motricità fine e i movimenti grosso motori.	con grande abilità e sicurezza. Infila, strappa, accartoccia, ritaglia e ricalca con movimenti precisi e controllati, dimostrando una buona padronanza degli strumenti e dei materiali. Esempio: ritaglia forme complesse con precisione, crea un collage dettagliato utilizzando materiali diversi, ricalca un disegno complesso con attenzione ai dettagli. Infila perline di piccole dimensioni creando collane con sequenze di colori complesse. Accartoccia la carta per creare sculture tridimensionali. Strappa la carta seguendo linee precise per creare mosaici.	azioni di precisione, anche se occasionalmente può avere bisogno di un po' di tempo o di supporto. Infila, strappa, accartoccia, ritaglia e ricalca con una certa accuratezza, ma potrebbe non sempre mantenere il controllo completo, specialmente con materiali più difficili. Esempio: ritaglia forme geometriche con precisione, crea un collage semplice utilizzando carta e colla, ricalca un disegno semplice. Infila perline di medie dimensioni creando collane con sequenze di colori semplici. Accartoccia la carta per creare palline. Strappa la carta in strisce.	precisione con la mano. Infila e strappa con un certo impegno, mentre accartoccia, ritaglia e ricalca possono risultare sfide. Ha bisogno di assistenza per migliorare la sua abilità e precisione in queste attività. Esempio: ha difficoltà a ritagliare forme semplici, utilizza la colla in modo impreciso, ha bisogno dell'aiuto dell'insegnante per ricalcare un disegno. Infila perline di grandi dimensioni senza seguire sequenze. Accartoccia la carta in modo disordinato. Strappa la carta in modo casuale.	ha notevoli difficoltà nell'eseguire azioni di precisione. Potrebbe non riuscire a infilare o strappare correttamente e ha bisogno di supporto costante per iniziare a ricalcare, ritagliare o accartocciare. Esempio: utilizza le forbici o la colla, in maniera imprecisa, non è in grado di disegnare o ricalcare. Non riesce a infilare perline di grandi dimensioni. Non è in grado di strappare o accartocciare la carta.
---	--	--	--	--

Traguardo n.5: Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	-----------------------------------	-------------------------------------	--	--

il corpo fermo e in movimento.				
Dimensione 1 della Competenza: Presa di coscienza e conoscenza del proprio corpo: sviluppo dello schema corporeo.	Rappresenta graficamente lo schema corporeo con grande dettaglio, identificando e disegnando correttamente tutti i segmenti del corpo e del viso, inclusi elementi come occhi, orecchie, bocca e mani.	E' in grado di disegnare lo schema corporeo con discreta accuratezza, riconoscendo la maggior parte dei segmenti del corpo e del viso. Potrebbe omettere alcuni dettagli ma dimostra una buona consapevolezza delle parti principali	Riesce a rappresentare graficamente lo schema corporeo, ma con limitazioni. Riconosce solo alcune parti del corpo e del viso, e il disegno può apparire semplificato o impreciso. Ha bisogno di supporto per identificare e rappresentare correttamente i segmenti e i dettagli.	Mostra interesse per il disegno ma ha difficoltà a rappresentare lo schema corporeo. Potrebbe non riconoscere le parti del corpo e del viso, e il suo disegno è molto approssimativo. Richiede un sostegno significativo per iniziare a comprendere e rappresentare graficamente le diverse parti del corpo.

SINTESI DEI DESCRITTORI DEL CAMPO DI ESPERIENZA IL CORPO E IL MOVIMENTO PER VALUTARE IL COMPITO DI PRESTAZIONE				
DESCRITTORI	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Motricità globale	Si muove con sicurezza, precisione e fluidità, anche in percorsi complessi.	Si muove con relativa sicurezza in spazi noti e con attrezzi semplici.	Movimento incerto, ha bisogno di guida per coordinarsi.	Mostra difficoltà significative, si rifiuta di partecipare.

Motricità fine	Ritaglia, infila, ricalca e manipola con precisione e autonomia.	Buona esecuzione delle attività manuali con piccole imprecisioni.	Ha bisogno di aiuto per completare attività di precisione.	Incapace di svolgere azioni fini senza guida costante.
Rappresentazione corporea	Rappresenta graficamente lo schema corporeo con dettaglio e completezza.	Disegna il corpo umano con le principali parti riconoscibili.	Riconosce solo alcune parti, disegno semplificato.	Non sa rappresentare né nominare le parti del corpo.

CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI				
Traguardo n.1: Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Improvvisa e inventa personaggi, situazioni ruoli nel gioco simbolico.	E' capace di interpretare diversi personaggi in modo creativo e coinvolgente, utilizzando i burattini per raccontare storie complesse. Esempio: Può cambiare voce e atteggiamento per vari burattini, creando dialoghi divertenti e interagendo con gli altri in modo	Mostra abilità nel muovere i burattini e nel raccontare semplici storie, mostrando una certa comprensione dei personaggi. Esempio: È in grado di recitare brevi scenette con burattini, utilizzando frasi semplici e mostrando emozioni di base, come gioia o tristezza.	Ha iniziato a esplorare l'uso dei burattini, ma la sua capacità di assumere ruoli è limitata e richiede supporto. Esempio: Può muovere un burattino e ripetere alcune frasi, ma fatica a dare vita al personaggio e a interagire con gli altri.	Sta iniziando a conoscere i burattini e come usarli, ma ha bisogno di molta guida e incoraggiamento. Esempio: Mostra interesse nel giocare con i burattini, ma ha difficoltà a inventare storie o a mantenere un ruolo per più di pochi minuti.

	fluido durante un gioco di ruolo.			
Dimensione 2 della Competenza: Esprime con la mimica facciale e con il corpo emozioni e stati d'animo.	E' in grado di riconoscere e mimare una vasta gamma di emozioni, mostrando una buona comprensione delle espressioni facciali e del linguaggio del corpo. Esempio: Può imitare emozioni complesse, come la sorpresa o la delusione, e può anche identificare queste emozioni negli altri bambini durante il gioco.	Mostra abilità nel riconoscere e mimare emozioni di base, come gioia, tristezza, rabbia e paura, ma con meno varietà. Esempio: Può esprimere felicità o tristezza attraverso gesti e facce, e riconosce queste emozioni quando le vede negli altri.	Ha iniziato a esplorare le emozioni, ma la sua capacità di riconoscerle e mimarle è limitata e richiede supporto. Esempio: Può mostrare una o due emozioni semplici, come sorridere quando è felice, ma fatica a identificare le emozioni negli altri.	Sta iniziando a familiarizzare con le emozioni, ma ha bisogno di molta guida e incoraggiamento per riconoscerle e mimarle. Esempio: Mostra interesse nel giocare a mimare emozioni, ma ha difficoltà a capire o ad esprimere anche le emozioni di base senza aiuto.

Traguardo n.2: Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Prova a rappresentare graficamente le sue	E' in grado di creare rappresentazioni dettagliate e riconoscibili di oggetti,	Mostra abilità nella rappresentazione di elementi della realtà, includendo alcuni	Ha iniziato a esplorare la rappresentazione di oggetti e persone, ma la sua capacità di includere	Sta iniziando a familiarizzare con la rappresentazione visiva, ma ha bisogno

conoscenze/esperienze	persone e scenari, mostrando attenzione ai particolari e alla composizione. Esempio: Può disegnare un paesaggio con alberi, case e persone, includendo dettagli come le foglie sugli alberi e le espressioni sui volti delle persone.	particolari riconoscibili, ma con meno precisione rispetto al livello avanzato. Esempio: Può disegnare una figura umana o un animale con caratteristiche evidenti, come occhi e bocca, ma i dettagli possono essere meno accurati o stilizzati.	dettagli riconoscibili è limitata e richiede supporto. Esempio: Può disegnare forme semplici, come cerchi o quadrati, per rappresentare persone o animali, ma fatica a includere particolari specifici.	di molta guida e incoraggiamento per creare opere riconoscibili. Esempio: Mostra interesse nel disegnare, ma le sue rappresentazioni sono molto generiche e mancano di dettagli, come un semplice scarabocchio senza riferimenti a oggetti reali.
Dimensione 2 della Competenza: Discrimina e riconosce i colori fondamentali;	E' in grado di identificare e classificare diversi colori, riconoscendo con facilità le gradazioni di colore, come colori caldi e freddi, e chiari e scuri. Esempio: Può spiegare la differenza tra un colore caldo (come il rosso) e uno freddo (come il blu), e può anche creare una tavolozza di colori variando le sfumature.	Mostra una buona comprensione delle gradazioni di colore, riuscendo a identificare la maggior parte dei colori e a distinguere tra colori caldi e freddi, ma con meno precisione. Esempio: Può riconoscere e nominare alcuni colori caldi e freddi, e può dire se un colore è chiaro o scuro, anche se potrebbe	Ha iniziato a esplorare i colori, ma la sua capacità di riconoscere le gradazioni di colore è limitata e richiede supporto. Esempio: Può identificare colori di base (come rosso, blu, giallo) ma fatica a classificare i colori come caldi o freddi e a distinguere tra chiaro e scuro.	Sta iniziando a familiarizzare con i colori, ma ha bisogno di molta guida e incoraggiamento per riconoscere le gradazioni di colore. Esempio: Mostra interesse nel giocare con i colori, ma spesso non riesce a identificare nemmeno i colori di base senza aiuto, e non distingue tra le gradazioni.

		confondere alcune sfumature.		
Dimensione 3 della Competenza: Sperimenta diverse tecniche espressive e sceglie quella più adatta alla richiesta e scopre nuovi modi di comporre e assemblare materiali e strumenti;	Utilizza con sicurezza e competenza diverse tecniche espressive (pittura, disegno, collage, scultura, ecc.), combinandole in modo originale e creativo. Manipola con precisione e controllo i materiali e gli strumenti. Esempio: realizza un'opera tridimensionale utilizzando diverse tecniche (pittura, collage, scultura con materiali di recupero)	Utilizza alcune tecniche espressive con una certa competenza, sperimentando combinazioni e soluzioni creative. Inizia ad esprimere una propria preferenza per alcune tecniche o materiali. Esempio: dipinge utilizzando diverse tecniche pittoriche (acquerello, tempera) e aggiungendo elementi di collage (ritagli di carta, stoffa) per creare un effetto tridimensionale	Prova ad utilizzare le tecniche espressive, esprimendo idee semplici, manipola e usa materiali di riciclo con la guida. Esempio: realizza un collage semplice incollando ritagli di carta colorata su un foglio. Il collage rappresenta una figura umana stilizzata, con forme semplici e colori vivaci.	Ha difficoltà ad utilizzare tecniche espressive, l'espressione è limitata, la manipolazione incerta e necessita di aiuto costante. Esempio: pasticcia con la pittura, sperimentando diverse pennellate e colori. Il risultato è un'opera astratta, con forme casuali e colori mescolati.

Traguardo n.3: Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, visivi, di animazione...); sviluppa interesse per l'ascolto della musica e per la fruizione di opere d'arte.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	-----------------------------------	-------------------------------------	--	--

Dimensione 1 della Competenza: Segue con interesse brevi filmati animati e spettacoli;	Racconta il filmato o lo spettacolo in modo dettagliato e coerente, utilizzando un linguaggio ricco e preciso. Descrive i personaggi, le azioni, le ambientazioni e le emozioni in modo efficace, collegando le diverse scene e sequenze in una narrazione fluida e coinvolgente. Esempio: Dopo aver visto un breve film d'animazione, il bambino è in grado di raccontare la storia dall'inizio alla fine, descrivendo i personaggi principali, le loro caratteristiche, le sfide che affrontano e come le superano. Utilizza termini specifici ("il protagonista", "l'antagonista", "l'avventura") e connettivi logici ("poi", "quindi", "ma") per strutturare il racconto.	Racconta il filmato o lo spettacolo in modo abbastanza completo, concentrandosi sugli eventi principali e utilizzando un linguaggio semplice ma adeguato. Descrive i personaggi e le azioni in modo comprensibile, anche se con qualche imprecisione o omissione. Esempio: Dopo aver visto uno spettacolo di marionette, è in grado di raccontare la trama generale, descrivendo i personaggi principali e le loro azioni. Utilizza frasi semplici e chiare, anche se a volte ha bisogno di qualche domanda o stimolo per ricordare alcuni dettagli.	Racconta il filmato o lo spettacolo in modo essenziale, concentrandosi su alcuni aspetti che lo hanno colpito maggiormente. Utilizza un linguaggio semplice e frammentario, con alcune difficoltà nella descrizione dei personaggi e delle azioni. Esempio: Dopo aver visto un breve cartone animato, è in grado di raccontare solo alcune scene o personaggi che gli sono piaciuti di più. Utilizza parole semplici e frasi brevi, a volte accompagnate da gesti o espressioni per farsi capire.	Ha difficoltà a raccontare il filmato o lo spettacolo, anche se sollecitato. Il suo racconto è molto frammentario e confuso, con difficoltà nella descrizione dei personaggi, delle azioni e delle ambientazioni. Esempio: Dopo aver visto un breve spettacolo teatrale, fatica a ricordare la storia e i personaggi. Il suo racconto è costituito da parole isolate o frasi molto brevi, spesso non collegate tra loro.
--	--	---	--	---

Dimensione 2 della Competenza: Mostra interesse e ascolto per brani musicali e opere d'arte e prova a rappresentarli.	E' in grado di tradurre in immagini complesse e dettagliate le emozioni, le sensazioni e i pensieri suscitati dall'ascolto di un brano musicale o dalla visione di un'opera d'arte. Utilizza una varietà di tecniche grafiche e materiali, combinandoli in modo originale e creativo per esprimere la propria interpretazione personale. Esempio: Dopo aver ascoltato un brano di musica classica, il bambino realizza un dipinto che rappresenta le emozioni e le immagini che la musica ha evocato in lui. Il dipinto è ricco di colori, forme e dettagli che riflettono la complessità del brano musicale.	Riesce a rappresentare graficamente le emozioni e le idee suscitate dall'ascolto di un brano o dalla visione di un'opera d'arte, utilizzando un linguaggio visivo semplice ma efficace. Utilizza alcune tecniche grafiche e materiali, sperimentando combinazioni e soluzioni creative. Esempio: Dopo aver visto un quadro di un paesaggio marino, la bambina realizza un disegno che rappresenta le sensazioni di calma e tranquillità che l'opera le ha trasmesso. Il disegno è realizzato con colori tenui e forme semplici, ma riesce a comunicare efficacemente le emozioni provate.	Produce segni grafici semplici e immediati in risposta all'ascolto di un brano o alla visione di un'opera d'arte. Utilizza principalmente colori e forme di base per esprimere le proprie reazioni emotive. Esempio: Dopo aver ascoltato una canzone allegra, il bambino realizza un disegno con colori vivaci e forme arrotondate che esprimono la gioia e l'energia che la musica gli ha trasmesso.	Ha difficoltà a tradurre in immagini le proprie emozioni e sensazioni in risposta all'ascolto di un brano o alla visione di un'opera d'arte. I suoi disegni sono spesso frammentari e poco definiti. Esempio: Dopo aver visto un'opera d'arte astratta, il bambino realizza un disegno confuso e disordinato, senza riuscire a esprimere chiaramente le proprie emozioni o interpretazioni.
---	--	--	--	--

Traguardo n.4: Scopre il paesaggio sonoro	Descrittore Livello	Descrittore Livello	Descrittore Livello	Descrittore Livello
---	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti.	OTTIMO	DISCRETO	SUFFICIENTE	NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Canta semplici canzoni da solo e in coro;	Canta con sicurezza e intonazione, seguendo il ritmo e la melodia della canzone. Conosce diverse canzoni e le canta con piacere, esprimendo emozioni e coinvolgendo i compagni. Esempio: Durante il canto di gruppo, canta tutte le strofe della canzone senza errori, mantenendo l'intonazione e il ritmo. Con la sua voce il bambino coinvolge attivamente i compagni, incoraggiandoli a cantare insieme.	Canta con una certa sicurezza, anche se a volte può avere qualche incertezza nell'intonazione o nel ritmo. Conosce alcune canzoni e le canta volentieri, partecipando attivamente al canto di gruppo. Esempio: Durante il canto di gruppo, canta la maggior parte delle strofe della canzone, anche se a volte può avere qualche difficoltà a mantenere l'intonazione o il ritmo. Partecipa attivamente al canto, seguendo la guida dell'insegnante e dei compagni più esperti.	Canta in modo semplice e spontaneo, seguendo la melodia e il ritmo della canzone a modo suo. Conosce poche canzoni e le canta con piacere, anche se a volte può avere difficoltà a seguire il gruppo. Esempio: Durante il canto di gruppo, canta alcune frasi o strofe della canzone, seguendo la melodia e il ritmo a modo suo. Partecipa al canto con entusiasmo, anche se a volte può avere difficoltà a seguire il gruppo o a mantenere l'intonazione.	Ha difficoltà a cantare insieme agli altri, sia per quanto riguarda l'intonazione che il ritmo. Conosce pochissime canzoni e fatica a partecipare al canto di gruppo. Esempio: Durante il canto di gruppo, rimane in silenzio o canta solo alcune parole, con difficoltà a seguire la melodia e il ritmo. Non partecipa attivamente al canto e sembra a disagio.
Dimensione 2 della Competenza: Si muove al suono della musica;	Inventa movimenti originali e complessi, ispirati dalla musica che ascolta. I suoi movimenti	Inventa movimenti creativi, anche se a volte può aver bisogno di qualche suggerimento o	Si muove in modo spontaneo e istintivo al suono della musica, anche se i suoi	Ha difficoltà a inventare movimenti al suono della musica e rimane spesso

	sono fluidi, coordinati ed espressivi, e riflettono una profonda comprensione della musica e delle sue sfumature. Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale dinamico, inventa una coreografia che alterna movimenti veloci e lenti, salti, piroette e figure complesse. I suoi movimenti sono armonici e sincronizzati con la musica, e raccontano una storia o un'emozione.	incoraggiamento. I suoi movimenti sono abbastanza coordinati ed espressivi, e riflettono una buona comprensione della musica. Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale allegro, inventa una serie di movimenti che richiamano il volo di una farfalla. I suoi movimenti sono leggeri ed aggraziati, e seguono il ritmo e la melodia della musica.	movimenti possono essere semplici e ripetitivi. Esprime le proprie emozioni attraverso il movimento, anche se in modo elementare. Esempio: Durante l'ascolto di una canzone ritmata, batte le mani, muove i piedi e ondeggia il corpo seguendo il ritmo. I suoi movimenti sono semplici e ripetitivi, ma esprimono la sua gioia e il suo coinvolgimento nella musica.	immobile o confuso. I suoi movimenti sono scoordinati e privi di espressione. Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale, il bambino rimane fermo o si muove in modo casuale, senza seguire il ritmo o la melodia..
Dimensione 3 della Competenza: Distingue e riconosce la realtà sonora (suoni e rumori del corpo e dell'ambiente).	Discrimina con precisione le diverse caratteristiche dei suoni (intensità, durata, altezza) e le utilizza per descrivere e classificare i suoni in modo dettagliato. È in grado di riconoscere le variazioni sottili di queste caratteristiche e di utilizzare termini	Riconosce le principali caratteristiche dei suoni e le utilizza per descriverli in modo semplice ma efficace. È in grado di distinguere i suoni forti dai deboli, i suoni lunghi dai brevi, i suoni alti dai bassi, anche se a volte può avere qualche incertezza.	Identifica alcune caratteristiche dei suoni, soprattutto quelle più evidenti (forte/debole, lungo/breve). Utilizza un linguaggio semplice e limitato per descriverli, spesso accompagnato da gesti o espressioni. Esempio: ascolta una serie di suoni e li descrive utilizzando parole	Ha difficoltà a riconoscere e descrivere le caratteristiche dei suoni. Non riesce a distinguere chiaramente i suoni forti dai deboli, i suoni lunghi dai brevi, i suoni alti dai bassi. Esempio: ascolta una serie di suoni, ma non

	specifici ("forte", "piano", "lungo", "breve", "acuto", "grave") per descriverle. Esempio: ascolta una serie di suoni (un tamburo che batte forte e piano, un fischio lungo e breve, una nota alta e bassa) e li descrive utilizzando i termini appropriati. È in grado di riconoscere se un suono è più forte o più debole di un altro, se è più lungo o più breve, se è più alto o più basso.	Esempio: ascolta una serie di suoni e li descrive utilizzando termini semplici ("forte", "piano", "lungo", "breve", "alto", "basso"). È in grado di riconoscere se un suono è forte o piano, lungo o breve, anche se a volte può confondere i suoni che hanno caratteristiche simili.	semplici ("forte", "piano", "lungo", "breve"). È in grado di riconoscere se un suono è forte o piano, lungo o breve, ma ha difficoltà a distinguere i suoni alti da quelli bassi.	è in grado di descriverli o di distinguerli tra loro. Sembra confuso e disorientato.
--	---	---	---	--

Traguardo n.5: Sperimenta e combina elementi musicali di base, producendo semplici sequenze sonoro-musicali.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Accompagna con il ritmo semplici brani musicali	Inventa sequenze ritmiche complesse e originali, variando i ritmi, i tempi e gli strumenti (corpo, oggetti, strumenti musicali). Le sue sequenze sono ben strutturate e si adattano	Inventa sequenze ritmiche semplici ma efficaci, utilizzando principalmente il corpo (mani, piedi, voce). Le sue sequenze sono coerenti con il brano musicale, anche se a	Produce ritmi semplici e spontanei, spesso legati al movimento del corpo (saltelli, battito di mani). Le sue sequenze sono brevi e ripetitive, e possono non essere	Ha difficoltà a produrre ritmi e a coordinarsi con la musica. I suoi tentativi sono incerti e frammentari, e spesso si limita a movimenti casuali o ripetitivi.

	in modo preciso al brano musicale, arricchendolo con elementi creativi. Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale con un ritmo vario, il bambino crea una sequenza ritmica complessa utilizzando le mani, i piedi e alcuni strumenti a percussione. La sua sequenza alterna ritmi veloci e lenti, suoni forti e piano, e si adatta perfettamente alle diverse sezioni del brano musicale.	volte possono essere un po' ripetitive o prevedibili. Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale con un ritmo regolare, crea una sequenza ritmica battendo le mani e i piedi a tempo. La sua sequenza è semplice ma efficace.	sempre coordinate con il brano musicale. Esempio: Durante l'ascolto di una canzone per bambini, salta e batte le mani a ritmo, creando una sequenza ritmica semplice e spontanea. La sua sequenza è breve e ripetitiva, ma esprime il suo coinvolgimento nella musica.	Esempio: Durante l'ascolto di un brano musicale, rimane fermo o si muove in modo scoordinato, senza riuscire a produrre una sequenza ritmica coerente.
--	---	--	--	---

Traguardo n.6: Esplora i primi alfabeti musicali, utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificare i suoni percepiti e riprodurli	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Accompagna semplici melodie con strumenti musicali di vario tipo	Inventa ritmi complessi e originali, variando gli strumenti, i tempi e le dinamiche (forte/piano). È in grado di accompagnare melodie	Inventa ritmi semplici ma efficaci, utilizzando principalmente strumenti a percussione. È in grado di accompagnare	Produce ritmi semplici e spontanei, spesso legati al movimento del corpo (battito di mani, piedi). Utilizza principalmente strumenti a percussione,	Ha difficoltà a produrre ritmi e ad accompagnare melodie con strumenti musicali. I suoi tentativi sono

	semplici in modo creativo, arricchendole con elementi ritmici inaspettati e interessanti. La sua esecuzione è precisa e creativa, e arricchisce la melodia con elementi ritmici originali. Esempio: Durante l'ascolto di una melodia semplice al flauto, accompagna con diversi strumenti a percussione (tamburo, triangolo, maracas), alternando ritmi veloci e lenti, suoni forti e piano.	melodie semplici in modo coerente, anche se a volte può aver bisogno di qualche suggerimento o incoraggiamento. La sua esecuzione è coerente con la melodia Esempio: Durante l'ascolto di una melodia semplice al pianoforte, accompagna con un tamburello, battendo con regolarità e seguendo il tempo della musica.	anche se a volte può avere difficoltà a coordinare i ritmi con la melodia. La sua esecuzione è semplice e ripetitiva, ma esprime il suo coinvolgimento nella musica. Esempio: Durante l'ascolto di una melodia semplice alla chitarra, batte le mani e i piedi a ritmo, accompagnando la musica in modo spontaneo.	incerti e frammentari, e spesso si limita a movimenti casuali o ripetitivi. Esempio: Durante l'ascolto di una melodia semplice al violino, rimane fermo o si muove in modo sordo, senza riuscire a produrre un accompagnamento ritmico coerente.
--	--	---	--	--

SINTESI DEI DESCRITTORI DEL CAMPO DI ESPERIENZA IMMAGINI SUONI E COLORI PER VALUTARE IL COMPITO DI PRESTAZIONE				
SINTESI DESCRITTORI	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Espressione creativa	Usa tecniche e materiali in modo originale e coerente con l'intento espressivo.	Usa più tecniche con creatività e sufficiente cura.	Usa tecniche base con risultati semplici.	Ha difficoltà ad utilizzare materiali e strumenti espressivi.

Riconoscimento e uso dei colori	Riconosce e classifica colori e sfumature con precisione.	Distingue bene colori base e alcune gradazioni.	Riconosce solo i colori principali.	Non riconosce né nomina i colori con certezza.
Percezione sonora e movimento	Coordina movimenti con la musica, crea coreografie espressive.	Si muove a ritmo, propone semplici sequenze.	Si muove spontaneamente con ritmo base.	Non segue ritmo o si blocca al suono della musica.

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Traguardo n.1: Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo della competenza lessicale e morfosintattica (arricchimento del vocabolario e costruzione di frasi complesse)	Racconta ciò che ha osservato o ascoltato in modo dettagliato e preciso, utilizzando un linguaggio ricco e appropriato. È in grado di strutturare il racconto in modo logico e coerente, collegando le diverse parti con connettivi temporali e causali ("prima", "poi", "perché", "quindi"). Utilizza immagini o parole chiave come	Racconta ciò che ha osservato o ascoltato in modo abbastanza completo, utilizzando un linguaggio semplice ma adeguato. È in grado di seguire una sequenza logica nel racconto, anche se a volte può avere bisogno di qualche suggerimento per ricordare alcuni dettagli. Utilizza immagini o parole chiave come supporto per il racconto,	Racconta ciò che ha osservato o ascoltato in modo essenziale, concentrandosi su alcuni aspetti che lo hanno colpito maggiormente. Utilizza un linguaggio semplice e frammentario, con alcune difficoltà nella descrizione dei dettagli e nella strutturazione del racconto. Esempio: Dopo aver visto una serie di	Ha difficoltà a raccontare ciò che ha osservato o ascoltato, anche se sollecitato. Il suo racconto è molto frammentario e confuso, con difficoltà nella descrizione dei dettagli e nella strutturazione del racconto. Esempio: Dopo aver partecipato a un'attività di giardinaggio, fatica a ricordare le diverse azioni compiute e i materiali

	supporto per il racconto, ma è in grado di elaborare le informazioni in modo personale e creativo. Esempio: Dopo aver visto un breve filmato sulla vita degli animali nel bosco, è in grado di raccontare la storia in modo dettagliato, descrivendo i diversi animali incontrati, le loro azioni e le loro interazioni. Utilizza termini specifici ("predatore", "prede", "habitat") e connettivi logici ("prima", "poi", "quindi") per strutturare il racconto.	ma ha bisogno di un po' di aiuto per elaborare le informazioni. Esempio: Dopo aver ascoltato una storia, è in grado di raccontare la trama generale, descrivendo i personaggi principali e le loro azioni. Utilizza frasi semplici e chiare, anche se a volte ha bisogno di qualche domanda o suggerimento per ricordare alcuni dettagli o per collegare le diverse parti del racconto.	immagini che illustrano le diverse fasi della giornata, è in grado di raccontare solo alcune azioni o momenti che gli sono piaciuti di più. Utilizza parole semplici e frasi brevi, a volte accompagnate da gesti o espressioni per farsi capire.	utilizzati. Il suo racconto è costituito da parole isolate o frasi molto brevi, spesso non collegate tra loro.
Dimensione 2 della Competenza: Sviluppo della partecipazione ad attività strutturate ascoltando semplici consegne e indicazioni verbali dell'insegnante	Ascolta attentamente le consegne, anche se complesse e articolate, e le comprende pienamente. È in grado di anticipare le diverse fasi dell'attività, di organizzare i materiali necessari e di portare a termine il compito in	Ascolta le consegne con attenzione, anche se a volte può aver bisogno di qualche chiarimento o ripetizione. È in grado di seguire le istruzioni principali e di portare a termine l'attività con un	Ascolta le consegne in modo discontinuo e distratto, e spesso ha bisogno di ripetizioni o semplificazioni. È in grado di seguire solo le istruzioni più semplici e immediate, e ha difficoltà ad organizzare i materiali e a portare a termine	Ha difficoltà ad ascoltare le consegne e a comprenderle, anche se ripetute o semplificate. Non è in grado di seguire le istruzioni e ha bisogno di un aiuto costante per svolgere qualsiasi attività. Esempio: L'insegnante spiega come incollare delle

	modo autonomo e preciso, seguendo le istruzioni date. Esempio: L'insegnante spiega come costruire un modellino di cartone, fornendo istruzioni dettagliate sui materiali da utilizzare, sui passaggi da seguire e sulle precauzioni da prendere e il bambino ascolta attentamente, pone domande di chiarimento se necessario, e poi realizza il modellino in modo autonomo e preciso, seguendo le istruzioni date.	po' di supporto da parte dell'adulto. Esempio: L'insegnante spiega come realizzare un disegno utilizzando diverse tecniche (pittura, collage, pastelli) e il bambino ascolta le istruzioni, chiede chiarimenti su alcuni passaggi, e poi realizza il disegno seguendo le istruzioni principali, anche se a volte ha bisogno di un piccolo aiuto per completare alcuni dettagli.	l'attività in modo autonomo. Esempio: L'insegnante spiega come colorare un disegno seguendo un modello. Il bambino ascolta solo alcune parti delle istruzioni, e poi inizia a colorare in modo casuale, senza seguire il modello o le indicazioni date.	figure su un foglio. Il bambino non ascolta le istruzioni e inizia a giocare con la colla, senza riuscire a svolgere l'attività.
--	--	---	---	---

Traguardo n.2: Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza:	Racconta un fatto vissuto in modo dettagliato e	Racconta un fatto vissuto in modo abbastanza	Racconta un fatto vissuto in modo essenziale,	Ha difficoltà a raccontare un fatto

Sviluppo della capacità di produzione linguistica (narrare, raccontare, descrivere, spiegare e argomentare)	coerente, utilizzando un linguaggio ricco e appropriato. Esprime i propri pensieri e le proprie emozioni in modo chiaro e articolato, collegandoli all'esperienza vissuta. Esempio: Dopo una gita al parco, racconta l'esperienza ai genitori, descrivendo in dettaglio le attività svolte, gli animali incontrati e le emozioni provate. Utilizza un linguaggio ricco e preciso, esprimendo i propri pensieri ("Mi sono divertito molto a dare da mangiare alle anatre, mi ha fatto sentire felice")	completo, utilizzando un linguaggio semplice ma adeguato. Esprime i propri pensieri e le proprie emozioni in modo comprensibile, anche se a volte può avere bisogno di qualche suggerimento per collegarli all'esperienza. Esempio: Dopo una giornata al mare, la bambina racconta l'esperienza descrivendo le attività svolte, i giochi fatti sulla spiaggia e le emozioni provate. Utilizza un linguaggio semplice e chiaro, esprimendo i propri pensieri ("Mi è piaciuto tanto fare i castelli di sabbia, mi sono divertita un mondo!"), anche se a volte ha bisogno di qualche domanda per collegarli all'esperienza ("E poi cosa hai provato quando hai visto il gabbiano?").	concentrandosi su alcuni aspetti che lo hanno colpito maggiormente. Utilizza un linguaggio semplice e frammentario, con alcune difficoltà nella descrizione dei dettagli e nell'espressione dei pensieri e delle emozioni. Esempio: Dopo una visita al museo, il bambino racconta l'esperienza agli amici, descrivendo alcuni oggetti che ha visto e che gli sono piaciuti. Utilizza parole semplici e frasi brevi, esprimendo i propri pensieri in modo elementare ("Ho visto un quadro grande e colorato, mi è piaciuto tanto!").	vissuto e ad esprimere i propri pensieri e le proprie emozioni. Il suo racconto è molto frammentario e confuso, con difficoltà nella descrizione dei dettagli e nella strutturazione del racconto. Esempio: Dopo una festa di compleanno, il bambino fatica a ricordare le attività svolte e le persone incontrate. Il suo racconto è costituito da parole isolate o frasi molto brevi, spesso non collegate tra loro.
---	---	--	---	--

Traguardo n.3:	Descrittore	Descrittore	Descrittore	Descrittore
-----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

Sperimenta rime, filastrocche, drammatizzazioni; inventa nuove parole, cerca somiglianze e analogie tra i suoni e i significati.	Livello OTTIMO	Livello DISCRETO	Livello SUFFICIENTE	Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo del gusto di “giocare” con la lingua	Ripete e memorizza poesie, filastrocche e canti lunghi e complessi con facilità, intonazione precisa e ritmo accurato. È in grado di inventare testi originali, utilizzando rime e ritmi. Esempio: impara a memoria una poesia di diverse strofe, la recita con chiarezza e intonazione, e poi inventa una filastrocca simile, utilizzando rime bacciate.	Ripete e memorizza poesie, filastrocche e canti di media lunghezza con relativa facilità, intonazione e ritmo abbastanza accurati. È in grado di inventare testi semplici, utilizzando rime e ritmi di base. Esempio: impara a memoria una filastrocca di due strofe, la recita con qualche incertezza, e poi inventa una breve filastrocca, utilizzando rime alternate e un ritmo semplice.	Ripete e memorizza poesie, filastrocche e canti brevi e semplici con qualche difficoltà, intonazione e ritmo incerti. È in grado di inventare testi molto semplici, con rime e ritmi elementari. Esempio: impara a memoria una breve filastrocca di poche righe, la recita con difficoltà, e poi inventa una filastrocca di due righe, utilizzando una rima semplice e un ritmo ripetitivo.	Ha difficoltà a ripetere e memorizzare poesie, filastrocche e canti, anche se brevi e semplici. Non è in grado di inventare testi originali. Esempio: fatica a imparare a memoria anche solo una riga di una filastrocca, e non è in grado di inventare alcun testo.

Traguardo n.4: Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	---------------------------------------	---	--	--

definirne regole.				
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo della capacità di comprensione linguistica (ascolto e comprensione di messaggi e testi)	Ascolta con attenzione e comprende pienamente storie complesse, fiabe lunghe e articolate, filastrocche ricche di dettagli e regole del gioco elaborate. Sa individuare le sequenze narrative, i momenti chiave, l'evoluzione dei personaggi e della trama. È in grado di riassumere la storia con parole proprie, evidenziando le diverse fasi e collegandole tra loro in modo logico e coerente. Esempio: Dopo aver ascoltato una fiaba lunga e complessa, il bambino è in grado di raccontare la storia dall'inizio alla fine, descrivendo i personaggi principali, le loro caratteristiche, le sfide che affrontano e come le superano. Sa individuare le diverse	Ascolta con attenzione e comprende storie semplici, fiabe di media lunghezza, filastrocche con rime e ritmi o regole del gioco chiare. Sa individuare le sequenze narrative principali, i momenti più importanti e l'evoluzione generale della trama. È in grado di riassumere la storia con parole proprie, evidenziando le fasi principali, anche se a volte può aver bisogno di qualche suggerimento per ricordare alcuni dettagli. Esempio: Dopo aver ascoltato una filastrocca, è in grado di ripeterla a memoria e di individuare le rime e i ritmi.	Ascolta storie brevi e semplici, filastrocche con rime elementari o regole del gioco molto semplici. Comprende le informazioni essenziali, ma può avere difficoltà a seguire trame complesse o a ricordare tutti i dettagli. Sa individuare le sequenze narrative più evidenti, ma ha bisogno di supporto per collegarle tra loro. Esempio: Dopo aver ascoltato una breve storia, è in grado di raccontare alcuni episodi che gli sono piaciuti di più.	Ha difficoltà ad ascoltare e comprendere storie, fiabe, filastrocche o regole del gioco. Non riesce a seguire trame complesse e ha bisogno di un aiuto costante per ricordare anche le informazioni più semplici. Non è in grado di individuare le sequenze narrative. Esempio: fa fatica ad ascoltare una storia fino alla fine e non riesce a ricordare i personaggi o gli eventi principali.

	sequenze narrative ("Prima il protagonista incontra la strega...", "Poi deve superare tre prove...", "Infine riesce a sconfiggere il mostro...") e le collega tra loro in modo logico e coerente.			
--	---	--	--	--

Traguardo n.5: Ragiona sulla lingua, scopre la presenza di lingue diverse, riconosce e sperimenta la pluralità dei linguaggi, si misura con la creatività e la fantasia.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo della capacità di imparare e sperimentare nuove lingue	Dimostra una curiosità spiccata verso le lingue straniere, esplorando attivamente parole nuove e cercando di comprenderne il significato. Ripete e memorizza parole e brevi frasi in diverse lingue con facilità, intonazione accurata e pronuncia chiara. È in grado di utilizzare le parole apprese in contesti molto semplici e guidati.	Mostra interesse verso le lingue straniere e impara alcune parole e frasi di uso comune. Ripete e memorizza parole e brevi frasi con un po' di aiuto, intonazione e pronuncia generalmente corrette. Esempio: impara alcune parole in inglese ("hello", "goodbye", "cat").	Se esposto a parole in lingua diversa ne ripete alcune, soprattutto quelle più semplici e orecchiabili. La memorizzazione è più difficile e la pronuncia può essere incerta. Esempio: ripete alcune parole in inglese che ha sentito in un cartone animato ("hello", "thanks")..	Ha difficoltà ad ascoltare e ripetere parole in lingue straniere. Non mostra interesse verso le lingue e non è in grado di memorizzare o utilizzare le parole apprese. Esempio: non presta attenzione alle parole in altre lingue e non è in grado di ripetere nemmeno quelle più semplici.

	Esempio: ascolta una canzone in inglese, ne impara alcune parole chiave ("hello", "thanks", "friend")			
--	---	--	--	--

Traguardo n.6: Si avvicina alla lingua scritta, esplora e sperimenta prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
--	---	---	--	--

Dimensione 1 della Competenza: Sviluppo della consapevolezza della funzione della lingua scritta e riconoscimento di alcune lettere e parole	Riconosce e discrimina con precisione tutte le lettere dell'alfabeto, sia maiuscole che minuscole, e i suoni corrispondenti. È in grado di leggere e scrivere parole semplici in modo spontaneo, rispettando l'orientamento delle lettere. Esempio: Scrive spontaneamente il proprio nome e quello dei suoi amici, inventa una breve storia illustrata con l'aiuto delle carte di Propp e scrive le didascalie per le immagini.	Riconosce e discrimina la maggior parte delle lettere dell'alfabeto e i suoni corrispondenti. È in grado di leggere e scrivere parole semplici in modo abbastanza spontaneo, anche se a volte può avere qualche incertezza nella grafia o nell'orientamento di alcune lettere. Scrive spontaneamente il proprio nome e alcune parole che conosce, anche se a volte inverte alcune lettere o ha difficoltà con i suoni più complessi.	Riconosce e discrimina alcune lettere dell'alfabeto, soprattutto quelle più comuni, e i suoni corrispondenti. È in grado di leggere e scrivere parole molto semplici (ad esempio, parole bisillabe o trisillabe piane) con l'aiuto dell'adulto. Esempio: riconosce le lettere del proprio nome e alcune altre lettere che vede spesso.	Ha difficoltà a riconoscere e discriminare le lettere dell'alfabeto e i suoni corrispondenti. Non è in grado di leggere o scrivere in modo autonomo e ha bisogno di un aiuto costante per svolgere qualsiasi attività legata alla letto-scrittura. Esempio: non riconosce le lettere dell'alfabeto e non è in grado di leggere o scrivere nemmeno il proprio nome.
--	--	---	---	---

Dimensione 2 della Competenza: Sviluppo della capacità di imparare ad utilizzare strumentazioni digitali	Utilizza con competenza tastiere virtuali per scrivere parole, frasi semplici in modo autonomo e corretto. È in grado di creare documenti digitali utilizzando immagini o altri elementi multimediali per arricchire i testi. Esempio: scrive una breve storia sul Computer, utilizzando immagini per illustrare la storia.	Utilizza tastiere virtuali per scrivere parole, con un po' di aiuto. Esempio: scrive il proprio nome e alcune frasi semplici sul tablet, utilizzando una tastiera virtuale.	Utilizza le tecnologie digitali per scrivere alcune parole molto semplici, con l'aiuto dell'adulto. Esempio: Il bambino scrive il proprio nome sul Computer, si concentra sulla forma delle lettere, piuttosto che sul significato delle parole.	Ha difficoltà a utilizzare le tecnologie digitali per scrivere. Non è in grado di utilizzare tastiere virtuali e ha bisogno di un aiuto costante anche solo per iniziare a scrivere. Esempio: Il bambino non riesce a scrivere nulla sul Computer e si limita a premere i tasti a caso.
--	--	---	---	--

SINTESI DEI DESCRITTORI DEL CAMPO DI ESPERIENZA I DISCORSI E LE PAROLE PER VALUTARE IL COMPITO DI PRESTAZIONE				
SINTESI DESCRITTORI	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Comprensione e uso del linguaggio	Comprende e utilizza un linguaggio ricco e articolato in diversi contesti.	Comprende e usa un linguaggio adeguato con frasi complete.	Comprende messaggi semplici e formula frasi essenziali.	Mostra difficoltà nella comprensione e nella produzione linguistica.
Arricchimento del lessico	Utilizza un vocabolario ampio e pertinente in diversi ambiti.	Utilizza un buon numero di parole nuove in contesti appropriati.	Usa parole comuni, con poche variazioni.	Lessico povero e ripetitivo, con errori frequenti.

Capacità di narrazione	Narra eventi e storie con ordine logico e dettagli.	Racconta esperienze personali in modo comprensibile.	Narrazione frammentaria, con supporto adulto.	Difficoltà a raccontare anche con stimolo.
------------------------	---	--	---	--

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO				
Traguardo n.1: Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Opera con oggetti geometrici e con le forme geometriche (triangolo, quadrato, cerchio e rettangolo)	Rappresenta graficamente le forme geometriche in modo preciso e dettagliato, utilizzando diversi strumenti (matite, pennarelli, Computer, ecc.). Esempio: disegna un quadrato, un cerchio e un triangolo in modo preciso e dettagliato.	Rappresenta graficamente le forme geometriche in modo abbastanza preciso, anche se a volte può avere qualche incertezza. Esempio: disegna un quadrato, un cerchio e un triangolo, anche se a volte le forme non sono perfette.	Rappresenta graficamente le forme geometriche in modo approssimativo, con alcune difficoltà. Esempio: disegna un quadrato, un cerchio e un triangolo, ma le forme sono irregolari.	Ha difficoltà a rappresentare graficamente le forme geometriche. Esempio: non riesce a disegnare le forme geometriche di base.

Dimensione 2 della Competenza: Individua le figure geometriche adatte per creare una pavimentazione	Organizza pavimentazioni complesse, combinando diverse forme geometriche in modo creativo e armonioso. Esempio: Utilizza queste forme per creare una pavimentazione complessa, alternando colori e dimensioni.	Organizza pavimentazioni semplici, utilizzando alcune forme geometriche e alternando colori o dimensioni. Esempio: Utilizza queste forme per creare una pavimentazione semplice, alternando due colori.	Organizza pavimentazioni molto semplici, utilizzando una sola forma geometrica o alternando solo colori. Esempio: Utilizza una sola forma geometrica per creare una pavimentazione semplice.	Ha difficoltà ad organizzare pavimentazioni Esempio: Non è in grado di organizzare una pavimentazione
Dimensione 3 della Competenza: Compie seriazioni secondo criteri dati; riconosce uguaglianze e differenze	Padroneggia i concetti di quantità (tanti-pochi, uno-nessuno) e li utilizza in diversi contesti. È in grado di compiere seriazioni complesse, ordinando oggetti o immagini in base a più attributi contemporaneamente (ad esempio, grandezza e colore). Inventa sequenze e pattern originali, utilizzando materiali strutturati e non. Esempio: classifica un gruppo di oggetti (ad esempio, bottoni) in	Comprende i concetti di quantità (tanti-pochi, uno-nessuno) e li utilizza in contesti semplici. È in grado di compiere seriazioni con un solo attributo (ad esempio, grandezza, lunghezza, larghezza), ordinando oggetti o immagini in modo crescente o decrescente. Esempio: ordina una serie di cannucce di diverse lunghezze, dalla più corta alla più lunga. Riconosce gruppi di	Mostra interesse verso i concetti di quantità (tanti-pochi, uno-nessuno), ma può avere difficoltà a distinguerli in modo preciso. È in grado di compiere seriazioni semplici con l'aiuto dell'adulto, ordinando oggetti o immagini in base a un solo attributo. Esempio: raggruppa alcuni oggetti (ad esempio, macchine) in base al colore, ma ha difficoltà a distinguere tra "tanti" e "pochi". Ordina una serie di cubi	Ha difficoltà a comprendere i concetti di quantità e a compiere seriazioni. Non è in grado di ordinare oggetti o immagini in base a un attributo. Esempio: non riesce a raggruppare gli oggetti in base al colore o alla dimensione. Non è in grado di ordinare una serie di oggetti, nemmeno con l'aiuto dell'adulto

	base al colore e alla dimensione, creando diverse seriazioni (dal più grande al più piccolo, dal più chiaro al più scuro). Inventa una sequenza utilizzando forme geometriche di diverse dimensioni e colori.	oggetti con tanti o pochi elementi.	di diverse dimensioni con l'aiuto dell'adulto.	
Dimensione 4 della Competenza: Ha capacità di raggruppare; mette in relazione e fa corrispondenze	Raggruppa oggetti in modo autonomo e preciso, utilizzando diversi attributi contemporaneamente (ad esempio, colore, forma, dimensione, funzione). Costruisce insiemi complessi, esplicitando in modo chiaro il criterio di classificazione utilizzato (ad esempio, "questo è l'insieme dei bottoni rossi e grandi"). Comprende e applica il concetto di corrispondenza biunivoca in modo completo, collegando ogni elemento di un	Raggruppa oggetti utilizzando alcuni attributi (ad esempio, colore, forma, dimensione), anche se a volte può avere qualche incertezza. Costruisce insiemi semplici, esplicitando il criterio di classificazione utilizzato (ad esempio, "questo è l'insieme dei bottoni rossi"). Comprende il concetto di corrispondenza biunivoca e lo applica in contesti semplici, collegando ogni elemento di un insieme	Mostra interesse verso il raggruppamento di oggetti, ma può avere difficoltà a distinguere gli attributi o a costruire insiemi coerenti. Raggruppa gli oggetti in modo casuale o utilizzando criteri poco chiari. Comprende in modo intuitivo il concetto di corrispondenza biunivoca, ma può avere difficoltà ad applicarlo in modo sistematico. Esempio: raggruppa alcuni oggetti (ad esempio, giocattoli) senza un criterio preciso ("metto insieme quelli	Ha difficoltà a raggruppare oggetti, a costruire insiemi e a comprendere il concetto di corrispondenza biunivoca. Esempio: non riesce a raggruppare gli oggetti in alcun modo. Non è in grado di abbinare correttamente nemmeno due bambini a un cappello.

	insieme a un solo elemento di un altro insieme (e viceversa). Esempio: classifica un gruppo di oggetti (ad esempio, bottoni, perline, conchiglie) in base a diversi attributi (colore, forma, dimensione) creando diversi insiemi. Spiega chiaramente perché ha raggruppato gli oggetti in quel modo ("Ho messo insieme i bottoni rossi perché sono tutti rossi"). Abbina correttamente ogni bambino a un cappello, dimostrando di aver compreso il concetto di corrispondenza biunivoca.	a un solo elemento di un altro insieme. Esempio: raggruppa alcuni oggetti (ad esempio, macchine, bambole, costruzioni) in base alla funzione ("questi sono i giochi per costruire"). Abbina correttamente alcuni bambini a un cappello, dimostrando di aver compreso il concetto di corrispondenza biunivoca, anche se a volte può avere qualche difficoltà.	che mi piacciono"). Abbina alcuni bambini a un cappello, ma non in modo sistematico.	
Dimensione 4 della Competenza: Raccoglie e organizza dati in tabelle/grafici	Utilizza con competenza diversi strumenti di registrazione (calendario, tabella presenze/assenze, diagramma del tempo atmosferico, ecc.) per	Utilizza alcuni strumenti di registrazione (calendario, tabella presenze/assenze, diagramma del tempo atmosferico) per annotare informazioni	Mostra interesse verso gli strumenti di registrazione e misurazione, ma può avere difficoltà a utilizzarli in modo preciso. È in grado di eseguire rielaborazioni	Ha difficoltà a utilizzare gli strumenti di registrazione e misurazione. Non è in grado di eseguire rielaborazioni grafiche. Esempio: non è in grado di utilizzare un calendario o una tabella per registrare

	annotare informazioni in modo preciso e dettagliato. È in grado di utilizzare strumenti di misurazione (righello, metro, bilancia) per misurare oggetti, lunghezze, pesi, ecc. Esegue rielaborazioni grafiche complesse (tabelle a doppia entrata, diagrammi a barre) per rappresentare i dati raccolti, interpretandoli e traendo conclusioni. Esempio: utilizza un calendario per segnare i giorni della settimana, le date importanti e gli eventi speciali. Registra quotidianamente il tempo atmosferico utilizzando simboli appropriati e completa un grafico a barre per rappresentare i dati raccolti durante il mese. Misura diversi oggetti con un righello e riporta le misurazioni in una tabella a doppia entrata,	in modo semplice. È in grado di utilizzare alcuni strumenti di misurazione (righello, metro) per misurare oggetti e lunghezze. Esegue rielaborazioni grafiche semplici (tabelle a singola entrata, diagrammi a barre) per rappresentare i dati raccolti. Esempio: utilizza una tabella per registrare le presenze e le assenze dei compagni di classe. Misura alcuni oggetti con un righello e riporta le misurazioni in una tabella. Completa un grafico a barre per rappresentare il numero di bambini presenti e assenti durante la settimana.	grafiche molto semplici (ad esempio, tabelle con simboli) per rappresentare informazioni di base. Esempio: utilizza un calendario per segnare il proprio compleanno. Misura alcuni oggetti con un metro, ma ha difficoltà a leggere le misurazioni. Completa una tabella con simboli per rappresentare il numero di giorni di sole e di pioggia durante la settimana.	informazioni. Non riesce a misurare oggetti o a completare grafici.
--	--	--	--	--

	confrontando le dimensioni e il peso degli oggetti.			
--	---	--	--	--

Traguardo n.2: Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Percepisce le routine scolastiche in successione temporale e coglie semplici trasformazioni che avvengono nel tempo	Comprende appieno la relazione temporale prima-dopo e la applica in diversi contesti di vita pratica. È in grado di descrivere una sequenza di azioni in modo dettagliato, utilizzando correttamente i termini temporali ("prima", "poi", "dopo", "infine"). Rappresenta le proprie esperienze in modo creativo e originale, sia attraverso disegni ricchi di dettagli che attraverso racconti ben strutturati. Esempio: Dopo aver preparato una torta con la mamma, racconta l'esperienza, descrivendo ogni	Comprende la relazione temporale prima-dopo e la applica nella maggior parte dei contesti di vita pratica. È in grado di descrivere una sequenza di azioni in modo abbastanza chiaro, anche se a volte può avere qualche incertezza nell'utilizzo dei termini temporali. Rappresenta le proprie esperienze attraverso disegni o racconti semplici, evidenziando i momenti principali. Esempio: Dopo essere andato al parco, racconta l'esperienza, descrivendo le attività svolte ("Prima sono	Mostra interesse verso la relazione temporale prima-dopo, ma può avere difficoltà a distinguerla in modo preciso. È in grado di descrivere una sequenza di azioni in modo semplice, con l'aiuto dell'adulto. Rappresenta le proprie esperienze attraverso disegni o racconti molto semplici, focalizzandosi su un solo aspetto. Esempio: Dopo aver fatto il bagno, racconta un momento dell'esperienza ("Mi sono lavato i capelli!"). Realizza un disegno che	Ha difficoltà a comprendere la relazione temporale prima-dopo e a rappresentare le proprie esperienze. Esempio: non è in grado di raccontare cosa ha fatto prima o dopo un'attività specifica. Non riesce a realizzare un disegno o un racconto che rappresenti l'esperienza.

	passaggio in modo preciso ("Prima abbiamo mescolato gli ingredienti...", "Poi abbiamo infornato la torta...", "Infine l'abbiamo decorata..."). Realizza anche un disegno che rappresenta i diversi momenti della preparazione della torta.	andata sull'altalena...", "Poi ho giocato con la sabbia..."). Realizza un disegno che rappresenta i giochi che ha fatto al parco.	rappresenta il momento in cui si è lavato i capelli.	
--	--	---	--	--

Traguardo n.3: Riferisce correttamente eventi del passato recente; sa dire cosa potrà succedere in un futuro immediato e prossimo.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Ragiona su causa-effetto	Comprende appieno le relazioni di causa-effetto, collegando eventi e azioni in modo logico e coerente. È in grado di spiegare perché è successo qualcosa, quali azioni hanno portato a un determinato risultato. Rappresenta le proprie esperienze in modo dettagliato e creativo,	Comprende le relazioni di causa-effetto in contesti semplici e concreti. È in grado di spiegare perché è successo qualcosa, anche se a volte può avere qualche incertezza nel collegare cause ed effetti. Rappresenta le proprie esperienze in modo semplice e chiaro,	Mostra interesse verso le relazioni di causa-effetto, ma può avere difficoltà a distinguerle in modo preciso. È in grado di descrivere le proprie esperienze in modo semplice, con l'aiuto dell'adulto. Racconta storie molto semplici, focalizzandosi su un solo aspetto o momento.	Ha difficoltà a comprendere le relazioni di causa-effetto e a rappresentare le proprie esperienze. Non è in grado di raccontare storie in modo coerente. Esempio: non riesce a spiegare perché è successo qualcosa o cosa ha causato un

	utilizzando diversi linguaggi (disegno, pittura, scultura, racconto). È in grado di raccontare, ricomporre e rappresentare storie complesse, anche con l'ausilio di immagini, seguendo una precisa successione temporale. Esempio: Dopo aver osservato un esperimento scientifico, spiega perché è avvenuta una determinata reazione chimica, collegando le cause (gli ingredienti utilizzati, il modo in cui sono stati mescolati) all'effetto finale. Racconta una storia complessa, utilizzando immagini per illustrare i diversi momenti e collegando le diverse scene in modo logico.	utilizzando principalmente il disegno e il racconto. È in grado di raccontare e rappresentare storie semplici, seguendo una successione temporale lineare. Esempio: Dopo aver giocato con le costruzioni, spiega perché la torre è crollata, collegando l'effetto (la torre che cade) alla causa (la torre era troppo alta e instabile). Racconta una storia semplice, utilizzando immagini per illustrare i momenti principali.	Esempio: Dopo aver visto un temporale, racconta che "è arrivata la pioggia e ha fatto rumore". Disegna un fulmine e un ombrello.	determinato evento. Non è in grado di raccontare una storia, nemmeno con l'aiuto dell'adulto.
--	---	---	--	--

Traguardo n.4: Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
---	--	--	---	---

loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.				
Dimensione 1 della Competenza: Conosce il ciclo delle stagioni, dei mesi e della settimana. e ne comprende fenomeni/eventi	Osserva le condizioni meteorologiche in modo autonomo e dettagliato, utilizzando i termini appropriati (sereno, nuvoloso, piovoso, ventoso, nevoso, ecc.). Riconosce le caratteristiche di ogni stagione (clima, vegetazione, abbigliamento) e le collega ai fenomeni meteorologici osservati. È in grado di spiegare le trasformazioni naturali che avvengono durante l'anno (ad esempio, la caduta delle foglie in autunno, la fioritura in primavera). Esempio: Spiega perché in inverno fa freddo e nevica, mentre in estate fa caldo e c'è il sole.	Osserva le condizioni meteorologiche con l'aiuto dell'adulto e utilizza i termini appropriati per descriverle. Riconosce le caratteristiche principali di ogni stagione e le collega ai fenomeni meteorologici osservati. È in grado di descrivere alcune trasformazioni naturali che avvengono durante l'anno. Esempio: Spiega perché in estate è più caldo che in inverno e quali sono i cambiamenti che avvengono nella natura in autunno.	Mostra interesse verso le condizioni meteorologiche, ma può avere difficoltà a distinguerle e a descriverle in modo preciso. Riconosce alcune caratteristiche delle stagioni, ma può avere difficoltà a collegarle ai fenomeni meteorologici. Esempio: disegna un sole quando vede il sole e una nuvola quando vede le nuvole. Dice che in estate fa caldo e in inverno fa freddo.	Ha difficoltà a osservare le condizioni meteorologiche e a riconoscere le caratteristiche stagionali. Esempio: non presta attenzione alle condizioni meteorologiche e non è in grado di descriverle.
Dimensione 2 della Competenza: Usa i sensi per esplorare	Utilizza i cinque sensi in modo attivo e consapevole per	Utilizza i cinque sensi per esplorare materiali di uso comune e la	Mostra interesse verso l'esplorazione sensoriale, ma può avere difficoltà a	Ha difficoltà a utilizzare i cinque sensi per esplorare

l'ambiente e manipolare materiali diversi	esplorare materiali di uso comune e la realtà circostante. È in grado di descrivere le caratteristiche degli oggetti utilizzando un linguaggio ricco e dettagliato, facendo riferimento a tutte le qualità sensoriali (colore, forma, dimensione, consistenza, odore, sapore, suono). È in grado di fare confronti tra diversi materiali, individuando somiglianze e differenze. Esempio: esplora un frutto (ad esempio, una mela) utilizzando tutti i sensi. Osserva il colore, la forma, le dimensioni, la consistenza della buccia, l'odore, il sapore. Descrive la mela utilizzando un linguaggio ricco e dettagliato ("La mela è rossa e lucida, ha una forma rotonda e un odore dolce. La buccia è liscia e soda, mentre la	realtà circostante, anche se a volte può aver bisogno di qualche suggerimento o incoraggiamento. È in grado di descrivere le caratteristiche degli oggetti utilizzando un linguaggio semplice ma efficace, facendo riferimento alle qualità sensoriali più evidenti. Esempio: esplora un tessuto (ad esempio, cotone) utilizzando i sensi. Tocca il tessuto e ne descrive la consistenza ("È morbido"). Osserva il colore e lo confronta con altri tessuti.	concentrarsi o a distinguere le diverse qualità sensoriali. Esplora i materiali in modo semplice e immediato, focalizzandosi su un solo aspetto (ad esempio, il colore). Esempio: esplora un oggetto (ad esempio, una palla) e si concentra principalmente sul colore ("È blu").	materiali e la realtà circostante. Non mostra interesse verso l'esplorazione sensoriale e può essere sopraffatto dagli stimoli. Esempio: non è in grado di descrivere le caratteristiche di un oggetto o di distinguere i diversi odori.
---	--	--	---	---

	polpa è succosa e croccante"). Confronta la mela con altri frutti, individuando somiglianze e differenze.			
Dimensione 3 della Competenza: Raccoglie e organizza semplici informazioni dell'ambiente e partecipa a processi di ricerca intorno a fenomeni.	Esplora l'ambiente in modo attivo e curioso, osservando i fenomeni naturali con attenzione e spirito critico. È in grado di descrivere ciò che percepisce attraverso rielaborazioni verbali ricche e dettagliate. Comprende l'importanza della salvaguardia ambientale e ne coglie le implicazioni concrete, proponendo azioni e comportamenti responsabili. Esempio: Durante una gita nel bosco, osserva le diverse specie di alberi, le foglie, gli animali e i suoni della natura. Descrive ciò che vede e sente attraverso un racconto dettagliato ("La corteccia dell'albero è	Esplora l'ambiente in modo attivo, anche se a volte può aver bisogno di qualche stimolo o incoraggiamento. Osserva i fenomeni naturali con interesse e ne descrive le caratteristiche principali attraverso rielaborazioni verbali semplici ma efficaci. Comprende l'importanza della salvaguardia ambientale, anche se può aver bisogno di qualche suggerimento per collegare le proprie azioni alle conseguenze sull'ambiente. Esempio: Durante una visita al giardino botanico, osserva i diversi tipi di fiori, le loro forme, i colori e gli odori. Descrive ciò che vede	Mostra interesse verso l'esplorazione dell'ambiente, ma può avere difficoltà a concentrarsi o a distinguere i diversi elementi. Osserva i fenomeni naturali in modo semplice e immediato, focalizzandosi su un solo aspetto (ad esempio, il colore di un fiore). Comprende in modo intuitivo che è importante proteggere l'ambiente, ma può avere difficoltà a collegare le proprie azioni alle conseguenze sull'ambiente. Esempio: Durante una passeggiata al parco, osserva un albero e dice che è "verde".	Ha difficoltà a esplorare l'ambiente, a osservare i fenomeni naturali e a comprendere l'importanza della salvaguardia ambientale. Esempio: non mostra interesse verso l'esplorazione dell'ambiente e non è in grado di descrivere ciò che vede o sente.

	ruvida", "Il canto degli uccelli è melodioso"). Riflette sull'importanza di proteggere il bosco e propone idee per ridurre l'inquinamento e preservare la biodiversità.	attraverso un racconto semplice, evidenziando gli aspetti che più la colpiscono ("I fiori sono colorati e profumati"). Riflette sull'importanza di non raccogliere i fiori per proteggere la natura.		
--	--	---	--	--

Traguardo n.5: Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Utilizzare strumenti tecnologici in modo appropriato e comprendere le implicazioni dell'uso della tecnologia	Riconosce un'ampia varietà di strumenti tecnologici, sia di uso comune (telefono, Computer, televisione) che meno comuni (videocamera, drone, stampante 3D). Ne identifica le caratteristiche principali (forma, dimensione, materiali) e le funzioni in modo preciso e dettagliato. È in grado di spiegare come vengono	Riconosce gli strumenti tecnologici più comuni e ne identifica le caratteristiche e le funzioni principali. È in grado di spiegare come vengono utilizzati in contesti semplici e di rappresentare le proprie esperienze con essi attraverso disegni o racconti semplici. Esempio: osserva un Computer e ne descrive le caratteristiche ("Ha	Riconosce alcuni strumenti tecnologici, soprattutto quelli presenti nel suo ambiente familiare (telefono, televisione). Ne identifica alcune caratteristiche e funzioni di base. È in grado di descrivere in modo semplice e immediato la propria esperienza con essi. Esempio: osserva un telefono e dice che serve	Ha difficoltà a riconoscere gli strumenti tecnologici e a comprenderne le funzioni. Non è in grado di descrivere le proprie esperienze con essi. Esempio: non riconosce un tablet o un Computer e non sa a cosa servono.

	utilizzati questi strumenti in diversi contesti e di rappresentare le proprie esperienze con essi attraverso disegni, racconti o giochi di ruolo complessi e articolati. Esempio: osserva un tablet e ne descrive le caratteristiche ("È sottile, ha uno schermo grande e colorato, si comanda con le dita"). Spiega a cosa serve ("Per navigare su internet, guardare video, giocare") e racconta di quando lo ha utilizzato per videochiamare i nonni, descrivendo l'emozione provata nel vederli e parlarci.	una tastiera, uno schermo, un mouse"). Spiega a cosa serve ("Per scrivere, per giocare") e racconta di quando lo ha utilizzato per cercare immagini di animali, descrivendo il divertimento provato.	per "parlare con la mamma".	
--	--	---	------------------------------------	--

Traguardo n.6: Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
--	--	--	---	---

Dimensione 1 della Competenza: Conosce e opera con le quantità entro il 10	Associa con precisione i simboli numerici (numeri) alle quantità corrispondenti, anche per numeri grandi e complessi. È in grado di confrontare quantità utilizzando i termini "maggiore", "minore" e "uguale" in modo appropriato. Esegue operazioni di addizione e sottrazione con numeri anche superiori a 10, utilizzando diverse strategie (ad esempio, calcolo mentale, utilizzo di strumenti). Esempio: conta un gruppo di oggetti (ad esempio, 20 perline) e lo associa al numero 20. Confronta due gruppi di oggetti (ad esempio, 15 biglie e 12 biglie) e afferma che il primo gruppo è "maggiore" del secondo. Esegue un'addizione (ad esempio, $8 + 5$) e una sottrazione (ad esempio, $13 - 7$) utilizzando il calcolo mentale o le dita.	Associa i simboli numerici alle quantità corrispondenti per numeri fino a 10. È in grado di confrontare quantità utilizzando i termini "di più", "di meno" e "uguale". Esegue semplici operazioni di addizione e sottrazione con numeri fino a 10, utilizzando le dita o altri strumenti (ad esempio, oggetti). Esempio: conta un gruppo di oggetti (ad esempio, 7 fiori) e lo associa al numero 7. Confronta due gruppi di oggetti (ad esempio, 5 libri e 3 libri) e afferma che il primo gruppo ha "di più" libri del secondo. Esegue un'addizione (ad esempio, $4 + 2$) e una sottrazione (ad esempio, $9 - 3$) utilizzando le dita.	Associa i simboli numerici alle quantità corrispondenti per numeri piccoli (fino a 5). È in grado di confrontare quantità in modo intuitivo, utilizzando espressioni come "tanti" e "pochi". Esegue semplici addizioni e sottrazioni con l'aiuto dell'adulto, utilizzando le dita o piccoli oggetti. Esempio: conta un gruppo di oggetti (ad esempio, 3 caramelle) e lo associa al numero 3. Confronta due gruppi di oggetti (ad esempio, 2 penne e 4 penne) e afferma che il secondo gruppo ha "tanti" penne. Esegue un'addizione (ad esempio, $1 + 2$) e una sottrazione (ad esempio, $5 - 1$) con l'aiuto dell'adulto.	Ha difficoltà ad associare i simboli numerici alle quantità e a confrontare quantità. Non è in grado di eseguire addizioni o sottrazioni. Esempio: non riesce a contare un gruppo di oggetti o ad associare un numero alla quantità corrispondente. Non è in grado di confrontare due gruppi di oggetti o di eseguire semplici addizioni o sottrazioni.
--	---	--	--	--

	Verifica il risultato ottenuto, ad esempio, contando nuovamente gli oggetti.			
Dimensione 2 della Competenza: Compie semplici misurazioni con materiali non convenzionali	Utilizza con competenza diversi strumenti di misurazione (righello, metro, bilancia, orologio, termometro) per misurare oggetti, lunghezze, pesi, temperature, tempo, ecc. È in grado di verbalizzare in modo preciso e dettagliato l'esperienza della misurazione, utilizzando termini specifici ("lunghezza", "peso", "temperatura", "tempo") e descrivendo le procedure utilizzate. Esempio: misura la lunghezza di diversi oggetti (ad esempio, un libro, un tavolo, una stanza) utilizzando un metro.	Utilizza alcuni strumenti di misurazione (righello, metro, bilancia) per misurare oggetti, lunghezze e pesi. È in grado di verbalizzare in modo semplice l'esperienza della misurazione, descrivendo le procedure utilizzate e utilizzando alcuni termini specifici. Esempio: misura l'altezza dei compagni di classe utilizzando un metro).	Mostra interesse verso gli strumenti di misurazione, ma può avere difficoltà a utilizzarli in modo preciso. Utilizza alcuni strumenti in modo guidato dall'adulto. È in grado di verbalizzare in modo semplice e immediato l'esperienza della misurazione, focalizzandosi su un solo aspetto (ad esempio, "È lungo"). Esempio: misura la lunghezza di una matita utilizzando un righello, ma ha difficoltà a leggere la misurazione. Dice che "la matita è lunga". Disegna una matita	Ha difficoltà a utilizzare gli strumenti di misurazione e a verbalizzare l'esperienza della misurazione. Esempio: non è in grado di utilizzare un righello o un metro per misurare oggetti. Non riesce a descrivere l'esperienza della misurazione o a rappresentarla attraverso un disegno.

Traguardo n.7:	Descrittore	Descrittore	Descrittore	Descrittore
-----------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------

Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.	Livello OTTIMO	Livello DISCRETO	Livello SUFFICIENTE	Livello NON SUFFICIENTE
Dimensione 1 della Competenza: Localizza oggetti e persone nello spazio conosciuto	Si orienta con facilità sia all'interno che all'esterno della scuola, Utilizzando punti di riferimento precisi e concetti spaziali complessi ("davanti", "dietro", "sopra", "sotto", "vicino", "lontano", "dentro", "fuori", "tra") è in grado di collocare se stesso, oggetti e persone in modo preciso nello spazio, utilizzando coordinate spaziali. Esempio: è in grado di raggiungere autonomamente i diversi ambienti della scuola (aula, mensa, palestra, giardino) utilizzando punti di riferimento ("Vado in palestra, è vicino al bagno").	Si orienta all'interno della scuola con relativa facilità, utilizzando punti di riferimento semplici e concetti spaziali di base ("davanti", "dietro", "vicino", "lontano"). È in grado di collocare se stesso, oggetti e persone nello spazio, anche se a volte può avere qualche incertezza. Esempio: è in grado di raggiungere la propria aula e il bagno, ma ha bisogno di aiuto per trovare la biblioteca. Sa indicare dove si trova il tavolo dei giochi rispetto alla porta ("È vicino alla porta").	Si orienta all'interno della scuola con l'aiuto dell'adulto, utilizzando punti di riferimento molto semplici. Conosce alcuni concetti spaziali di base, ma può avere difficoltà a utilizzarli correttamente. Esempio: è in grado di indicare dove si trova la propria aula se accompagnato da un adulto. Conosce i concetti "davanti" e "dietro", ma li utilizza in modo incerto.	Ha difficoltà a orientarsi all'interno della scuola, anche con l'aiuto dell'adulto. Non conosce i concetti spaziali di base o li utilizza in modo scorretto. Esempio: si perde nei corridoi della scuola e non è in grado di indicare dove si trova la propria aula.

Dimensione 2 della Competenza: Usa gli indicatori spaziali	Padroneggia i concetti topologici (dentro-fuori, sopra-sotto, lontano-vicino, aperto-chiuso, primo-ultimo, in mezzo, davanti-dietro) e li utilizza in modo preciso e appropriato in diversi contesti. Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio con facilità, utilizzando correttamente i concetti di lateralità (destra-sinistra). Esempio: è in grado di seguire istruzioni complesse che implicano l'utilizzo dei concetti topologici ("Mettilo il libro dentro lo zaino, sopra il quaderno"). Sa collocare se stesso rispetto agli altri ("Sono seduto dietro a Luca e davanti a Giulia").	Conosce e utilizza i concetti topologici di base (dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano, davanti-dietro) in contesti semplici. Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio, anche se a volte può avere qualche incertezza. Esempio: è in grado di seguire istruzioni semplici che implicano l'utilizzo dei concetti topologici ("Mettilo la palla sotto il tavolo"). Sa collocare alcuni oggetti rispetto a se stessa ("Il quaderno è davanti a me").	Mostra interesse verso i concetti topologici, ma può avere difficoltà a distinguerli e a utilizzarli correttamente. Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio in modo approssimativo senza utilizzare i concetti di lateralità. Esempio: cerca di mettere un oggetto "dentro" una scatola, ma a volte sbaglia. Indica genericamente dove si trova un oggetto ("È là").	Ha difficoltà a comprendere i concetti topologici e a collocare se stesso e gli oggetti nello spazio e ad utilizzare i concetti di lateralità. Esempio: non comprende le istruzioni che implicano l'utilizzo dei concetti topologici. Non è in grado di indicare dove si trova un oggetto o dove si trova lui stesso rispetto agli altri.
Dimensione 3 della Competenza: Esegue percorsi motori sulla	Esegue percorsi complessi, seguendo indicazioni precise sulla	Esegue percorsi semplici, seguendo indicazioni di base sulla	Esegue percorsi molto semplici, seguendo indicazioni generiche	Ha difficoltà a eseguire percorsi e a rappresentarli

base di indicazioni verbali	direzionalità (destra/sinistra) e utilizzando concetti spaziali complessi ("attraverso", "intorno", "lungo", "fino a"). È in grado di rappresentare graficamente il percorso in modo dettagliato e accurato, utilizzando simboli convenzionali o inventati e una legenda chiara. Esempio: esegue un percorso a ostacoli seguendo una mappa dettagliata che indica la direzione da seguire ("Vai dritto fino all'albero, poi gira a destra e supera il tunnel"). Rappresenta il percorso eseguito attraverso un disegno in cui utilizza simboli per indicare i diversi ostacoli e frecce per la direzione. Legge una mappa del tesoro complessa, individuando le diverse tappe e la direzione da	direzionalità (destra/sinistra). È in grado di rappresentare graficamente il percorso in modo semplice, utilizzando simboli e frecce. Disegna mappe di ambienti reali o immaginari, utilizzando una simbologia semplice. Esempio: esegue un percorso indicato dall'insegnante ("Vai a destra, poi gira a sinistra"). Rappresenta il percorso attraverso un disegno in cui utilizza frecce per indicare la direzione. Legge una mappa semplice per trovare un determinato luogo nella scuola.	("Vai di là"). È in grado di rappresentare graficamente il percorso in modo elementare, utilizzando segni o simboli poco chiari. Disegna mappe molto semplici, utilizzando pochi elementi. Esempio: segue un percorso indicato dall'insegnante ("Vai dritto"). Rappresenta il percorso attraverso una linea. Legge una mappa molto semplice per trovare un determinato oggetto.	graficamente. Non è in grado di leggere o disegnare mappe e percorsi motori. Esempio: non riesce a seguire un percorso indicato dall'insegnante. Non è in grado di disegnare un percorso o una mappa.
------------------------------------	---	--	---	---

	seguire per trovare il tesoro.			
--	--------------------------------	--	--	--

SINTESI DEI DESCRITTORI DEL CAMPO DI ESPERIENZA LA CONOSCENZA DEL MONDO PER VALUTARE IL COMPITO DI PRESTAZIONE				
SINTESI DESCRITTORI	Descrittore Livello OTTIMO	Descrittore Livello DISCRETO	Descrittore Livello SUFFICIENTE	Descrittore Livello NON SUFFICIENTE
Esplorazione e osservazione	Osserva e descrive fenomeni con curiosità e precisione.	Mostra interesse e fa domande pertinenti.	Si interessa se guidato, osservazioni semplici.	Non mostra interesse o attenzione nell'esplorazione.
Relazioni causa-effetto	Coglie relazioni logiche tra eventi e ne spiega il motivo.	Riconosce connessioni semplici tra azioni e conseguenze.	Ha bisogno di mediazione per comprendere le relazioni.	Non riconosce relazioni causa-effetto.
Logica e Geometria	Riconosce e descrive forme geometriche, seriazioni, quantificatori e relazioni spaziali in modo autonomo e preciso.	Identifica le forme geometriche di base, esegue semplici seriazioni e utilizza quantificatori in contesti guidati.	Riconosce alcune forme se nominante, ha difficoltà con seriazioni e quantificatori, si orienta nello spazio con supporto.	Non riconosce le forme, non comprende seriazioni, quantificatori e relazioni spaziali.
Numeri e quantità	Usa numeri fino alla decina e oltre con operazioni; classifica per criteri multipli	Riconosce numeri fino alla decina e confronta quantità; classifica per criteri semplici	Riconosce alcuni numeri, conta e classifica con aiuto classifica.	Non riconosce i numeri e non conta. Non è in grado di classificare.