



Competenze



**SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE
COMPETENZE AL TERMINE
DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

**Approvato dal Collegio
Docenti della Scuola
dell'Infanzia
il 18 maggio 2018**

SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Anno Scolastico 20__ - 20__

Alunno..... Sez Scuola dell'Infanzia di

| | | B | I | A |
|--|---|----------|----------|----------|
| CAMPI DI ESPERIENZA E COMPETENZE CHIAVE EUROPEE | • | | | |
| COMPETENZE TRASVERSALI | <ul style="list-style-type: none"> • Le competenze trasversali rappresentano la base per lo sviluppo di qualsiasi altra competenza e discendono direttamente dalle competenze chiave europee: • IMPARARE AD IMPARARE- Significa acquisire consapevolezza dei propri processi mentali e acquisire capacità attentive. • SVILUPPARE SENSO DI INIZIATIVA -Significa accrescere una flessibilità cognitiva e di risoluzione dei problemi; ampliare la competenza collaborativa e interculturale. | | | |
| IL SE' E L'ALTRO Competenze sociali e civiche | <ul style="list-style-type: none"> • Giocare e confrontarsi in modo costruttivo e creativo con gli altri sostenendo le proprie ragioni. • Sviluppare l'identità personale e percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti esprimendoli in modo adeguato. • Scoprire le diversità fisiche e culturali. • Acquisire una buona autonomia personale. • Riconoscere la propria storia personale e familiare. | | | |
| IL CORPO E IL MOVIMENTO Consapevolezza ed espressione culturale | <ul style="list-style-type: none"> • Vivere pienamente la propria corporeità percependone il potenziale comunicativo ed espressivo. • Adottare corrette pratiche di cura di sé, di igiene e di rispetto per l'ambiente circostante. • Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori. • Riconoscere il proprio corpo, le sue parti e rappresentarlo fermo e in movimento. | | | |
| IMMAGINI, SUONI COLORI Competenza digitale | <ul style="list-style-type: none"> • Comunicare, esprimere emozioni, raccontare utilizzando le varie possibilità che il corpo consente. • Utilizzare con destrezza diversi materiali per l'attività grafico-pittorica e manipolativa, riuscendo ad essere creativi nelle produzioni. | | | |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e scoprire le funzioni ed i possibili usi degli artefatti tecnologici. • Comunicare ed esprimersi attraverso i linguaggi tecnologici. • Seguire con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo. • Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale. • Esplorare i primi alfabeti musicali utilizzando anche i simboli di una notazione informale per codificarli e riprodurli. | | | |
| I DISCORSI E LE PAROLE Comunicazione nella madrelingua e nella lingua straniera | <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la padronanza d'uso della lingua italiana e arricchire e precisare il proprio lessico, comprendere parole e discorsi. • Raccontare, inventare, ascoltare e comprendere narrazioni e la lettura di storie, dialogare, discutere, chiedere spiegazioni e spiegare, usare il linguaggio per progettare le attività e per definire le regole. • Sperimentare le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, anche utilizzando le tecnologie. • Comprendere e produrre, attraverso l'ascolto semplici strutture linguistiche per salutare e presentarsi in lingua inglese. • Comprendere e produrre oralmente semplici vocaboli della lingua inglese (numeri e colori). | | | |
| LA CONOSCENZA DEL MONDO Competenze di base in matematica, scienze e tecnologia | <ul style="list-style-type: none"> • Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio; seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali. • Riferire eventi del passato recente dimostrando consapevolezza della loro collocazione temporale; esprimere ciò che potrà succedere in un futuro immediato e prossimo. • Osservare il proprio corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali e i loro cambiamenti. • Raggruppare e ordinare secondo criteri diversi, confrontare e valutare quantità, familiarizzando con le strategie del contare e dell'operare coi numeri; utilizzare simboli per registrare; compiere misurazioni mediante semplici strumenti. | | | |

LEGENDA: B = BASE I = INTERMEDIO A = AVANZATO