

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-SCHOOL

Alunno: _____

IL SÉ E L'ALTRO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Conosce il proprio nome e inizia a rappresentarsi graficamente						
Supera, pur con qualche difficoltà il distacco						
Ricerca la relazione con le proprie docenti						
Si avvicina con interesse ai compagni						
Riconosce e comunica i propri bisogni						
Riconosce e comunica le proprie emozioni						
Partecipa volentieri alle attività proposte						
Rispetta le principali regole di convivenza						
Gioca in modo cooperativo con i pari						
Mantiene il contatto oculare verso l'interlocutore						
Esplora l'ambiente						
Riconosce le diversità tra docenti di classe, specialisti ecc.						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-SCHOOL

Alunno: _____

IL CORPO E IL MOVIMENTO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Si sposta senza timore nell'aula e negli spazi dell'Infanzia						
Riconosce le principali parti del corpo						
Riconosce le parti del corpo su un'immagine						
Inizia a disegnare la figura umana						
Cammina in modo disinvolto						
Sa salire le scale						
Esegue semplici sequenze motorie su imitazione						
Compie le prime azioni di autonomia e igiene personale						
Inizia ad aver cura delle proprie cose						
Riconosce i 5 sensi						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-SCHOOL

Alunno: _____

IMMAGINI, SUONI, COLORI						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Partecipa con interesse alle attività creative						
Comunica con la mimica del volto e del corpo						
Riconosce e denomina i colori primari (giallo, rosso, blu)						
Esplora e manipola i colori e i materiali						
Riconosce e denomina elementi e colori di un'immagine						
Riproduce semplici suoni e rumori prodotti dall'ambiente						
Riconosce e riproduce suoni con la voce						
Inventa, esprime, racconta attraverso tecniche espressive e creative						
Memorizza e canta semplici canzoni provando interesse per la musica						
Canta volentieri con i compagni						
Prende parte a semplici drammatizzazioni						
Sfoggia con piacere albi illustrati						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-SCHOOL

Alunno: _____

I DISCORSI E LE PAROLE						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Memorizza e pronuncia i nomi dei compagni						
Pronuncia correttamente le parole						
Amplia il proprio lessico						
Racconta piccole esperienze vissute, iniziando ad intervenire adeguatamente nel gruppo						
Descrive semplici immagini						
Usa una frase corretta						
Denomina oggetti e azioni della propria quotidianità						
Ascolta e comprende una breve storia anche con l'ausilio di immagini						
Riconosce parole e suoni della lingua straniera						
Comprende la diversità tra l'italiano e l'inglese						
Si esprime con parole in inglese						
Riesce a memorizzare canzoni in inglese						
Risponde alla docente d'inglese con parole della stessa lingua						
Comprende le storie lette						
Riesce a rappresentare in parte la storia letta dall'adulto						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-SCHOOL

Alunno: _____

LA CONOSCENZA DEL MONDO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Comprende semplici relazioni temporali						
Pone semplici relazioni temporali (prima dopo)						
Classifica oggetti in base ad un criterio						
Denomina e confronta dimensioni(grande-piccolo)						
Confronta in base alla quantità (uno, pochi, tanti)						
Riconosce i riferimenti temporali (giorno/ notte)						
Mostra interesse per gli organismi viventi e i fenomeni naturali						
Esplora l'ambiente						
Osserva e descrive i fenomeni atmosferici						
Scopre il funzionamento di strumenti atmosferici						
Riconosce nell'attività motoria le relazioni topologiche: sopra-sotto, in alto-in basso, dentro-fuori, aperto chiuso						
Inizia a riconoscere le forme geometriche						

SCUOLA di BASE - INFANZIA 3			RUBRICA DI VALUTAZIONE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			IDENTITÀ - RELAZIONE - CONOSCENZE			
CAMPI DI ESPERIENZA	FUNZIONALITÀ		DESCRITTORI E GRADI DI COMPETENZA VALUTATIVA			
DIMENSIONI	INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

IL SÉ È L'ALTRO	ESPRIMERE BISOGNI	Riconoscere e gestire le più semplici emozioni/bisogni anche attraverso attività di mindup, circle time e narrazioni emotive ¹	Esprime le proprie esigenze, in situazioni note, se supportato dall'insegnante.	Esprime le proprie esigenze in relazione a situazioni note, solo se supportato dall'insegnante in situazioni nuove.	Riconosce ed esprime in autonomia le proprie esigenze in relazione a situazioni note e chiedendo il supporto dall'insegnante nelle situazioni nuove.	In autonomia, riconosce ed esprime le proprie esigenze in relazione a situazioni nuove e note
			Riconosce, esprime e regola in modo iniziale le proprie emozioni in contesti guidati, utilizzando strumenti offerti dall'adulto (libri, immagini, respiro, routine).	Svolge compiti quotidiani (come riordinare, occuparsi del proprio zaino, annaffiare) mostrando progressiva autonomia e senso di responsabilità	Riconosce ed esprime in autonomia le proprie emozioni in relazione a situazioni note e chiedendo il supporto dall'insegnante nelle situazioni nuove.	Esprime e si regola nelle emozioni in relazione a compagni, ai contesti e ai luoghi
	APPARTENENZA	Sviluppare il senso dell'accoglienza e dell'appartenenza a un gruppo (concetto	Partecipa, se guidato, e in modo discontinuo alla vita del gruppo con azioni di cura verso gli	Con l'intermediazione dell'insegnante dimostra senso di appartenenza a un	Si identifica come elemento parte della classe.	Si identifica come persona attiva e propositiva della classe

¹ In blu le proposte integrative promosse o ampliate dalle indicazioni nazionali 2025

		di comunità e cittadinanza attiva)	altri e gli ambienti, sviluppando il senso di responsabilità	gruppo - classe		
		Iniziare ad acquisire il turno di parola nel rispetto dell'altro e del gruppo	Interviene nel gruppo, in situazioni note, solo se sollecitato e guidato dall'insegnante.	Interviene nel gruppo in autonomia in situazioni note; quando sollecitato dall'insegnante in situazioni nuove	Rispetta il turno di parola e le idee degli altri in situazioni note; in situazioni nuove necessita talvolta dell'intermediazione dell'insegnante.	Interviene in autonomia per condividere il proprio pensiero e le proprie idee, nel rispetto degli altri, in relazione a situazioni note e nuove
		Acquisire le norme che regolano la vita scolastica.	In situazioni note riconosce le regole scolastiche solo se aiutato dall'insegnante.	Si dimostra consapevole delle regole della vita scolastica, necessitando dell'intermediazione dell'insegnante per riuscire a rispettarle.	Si dimostra consapevole delle regole della vita scolastica, necessitando saltuariamente dell'intermediazione dell'insegnante per riuscire a rispettarle	Conosce e rispetta le regole della vita scolastica con continuità.
		Riconoscere e gestire le routine quotidiana	In situazioni note riconosce la routine scolastica solo se aiutato dall'insegnante.	Si dimostra consapevole della routine scolastica grazie all'aiuto dell'insegnante.	Si dimostra consapevole della routine scolastica necessitando talvolta dell'aiuto dell'insegnante.	Conosce e rispetta con continuità la routine
		Conoscere ed esplorare i diversi ambienti della realtà scolastica	È scarsamente consapevole dei diversi ambienti della realtà scolastica.	Si dimostra consapevole degli ambienti più frequentemente vissuti nella realtà scolastica ed esplora i nuovi ambienti grazie all'intermediazione dell'insegnante.	Si muove in autonomia negli ambienti scolastici conosciuti ed esplora i nuovi chiedendo talvolta il supporto dell'insegnante.	Conosce e si muove in autonomia in tutti gli ambienti della realtà scolastica
	FIDUCIA IN SÉ E NEGLI ALTRI	Vivere con serenità e osservazione l'esperienza scolastica e il rapporto con gli	Vive serenamente solo le situazioni note e solo con il supporto dell'insegnante	Vive serenamente le situazioni note e affronta le situazioni nuove solo con il supporto	Vive serenamente le situazioni note e nuove, chiedendo raramente il supporto dell'insegnante.	Vive serenamente e in autonomia tutte le esperienze scolastiche, note e nuove.

		insegnati e i compagni, introducendo il concetto di affettività, sperimentando comunicazione emotiva		dell'insegnante.		
	AUTONOMIA	Favorire la consapevolezza del proprio corpo e l'inizio dell'autogestione nei contesti quotidiani. sviluppando un primo senso d'orientamento e stimolando l'indipendenza e la fiducia nelle proprie capacità, anche attraverso la definizione di propri strumenti di autoregolazione	Necessita costantemente del supporto dell'insegnante per la gestione della propria persona, per la gestione di spazi, strumenti, materiali ed esperienze scolastiche	Si dimostra autonomo nella gestione della propria persona, degli spazi e dei materiali in situazioni note ma necessita del supporto dell'insegnante in situazioni nuove.	Si dimostra autonomo nella gestione della propria persona in situazioni note e nuove, necessitando a volte del supporto dell'insegnante	Si dimostra autonomo nella gestione della propria persona, di spazi e materiali e attiva compiti autentici, eco-attività (ad es. raccolta differenziata), routine di gruppo.
			Necessita sempre del supporto dell'insegnante per i primi rudimenti di "presa cura dell'ambiente"	In situazioni note si dimostra autonomo nella gestione di spazi e degli oggetti comuni	In situazioni note risulta autonomo nella gestione di spazi, strumenti, materiali ed esperienze scolastiche; in quelle nuove necessita a volte del supporto dell'insegnante	Si dimostra autonomo e consapevole del valore del riciclo
IL CORPO IN MOVIMENTO	CONOSCENZA E CONTROLLO DEL PROPRIO CORPO	Sperimenta il movimento attraverso giochi ed esperienze motorie, diviene consapevole del proprio corpo e mediante il gioco	Si riconosce come individuo e Collega le attività motorie alle basi delle STEAM (es. percorsi motori, esplorazione di	Utilizza il corpo per esplorare materiali, suoni e spazi, sperimentando azioni e reazioni legate al mondo fisico (cadere, rotolare, riempire) e	Inizia a distinguere le parti fondamentali del corpo su di sé, necessitando del supporto dell'insegnante per certi elementi	Riconosce le diverse parti del proprio corpo in autonomia.

		attivava il controllo del corpo, la coordinazione e l'orientamento nello spazio	materiali, uso di strumenti musicali).	riconosce la globalità del proprio corpo.		
			Presenta difficoltà a livelli di occhio - manuale e di movimento corrispondente e coordinato delle mani.	È in grado di muovere gli occhi in modo orientato, ma fatica a eseguire movimenti precisi e coordinati con le mani.	È in grado di muovere gli occhi in modo orientato e di eseguire movimenti coordinati con le mani, ma fatica a combinare efficacemente stimolo-risposta.	È in grado di combinare le informazioni visive con i movimenti delle mani
			Rappresenta il proprio corpo tramite scarabocchio.	Rappresenta il proprio corpo nelle parti principali solo se accompagnato dall'insegnante.	Rappresenta in autonomia la struttura del proprio corpo, necessitando del supporto dell'insegnante per l'aggiunta di certi dettagli.	Rappresenta il proprio corpo nelle parti principali in autonomia.
	AUTONOMIA	Riconosce e inizia a discriminare la lateralità (destra/sinistra) su di sé, sugli altri e nello spazio, attraverso esperienze motorie e giochi di orientamento guidati, rafforzando equilibrio, destrezza e coordinazione	Il bambino se opportunamente guidato sviluppa l'autonomia verso di sé in situazioni note.	Consolida l'autonomia riferita alla cura di sé in situazioni note talvolta con l'aiuto dell'insegnante.	Consolida la cura di sé e lo sviluppo dell'autonomia in situazioni note e in situazioni nuove, non note, necessita dell'aiuto dell'insegnante.	Il bambino consolida la cura di sé e lo sviluppo dell'autonomia senza avvalersi dell'aiuto dell'insegnante, con cura e precisione in situazioni note e non note.
	CONSAPEVOLEZZA	Iniziare a prendere consapevolezza del proprio corpo e delle proprie emozioni attraverso il riconoscimento delle proprie parti corporee e le proprie azioni, in relazione al quotidiano e al gioco	Se attentamente guidato inizia a conoscere le parti del proprio corpo	In situazioni note riconosce e denomina le parti del corpo ma si avvale dell'aiuto dell'insegnante per la relativa rappresentazione.	Il bambino conosce e denomina in autonomia le parti del corpo di sé e le rappresenta in situazioni note, in situazioni non note con l'aiuto dell'insegnante.	Conosce e denomina con sicurezza le parti del corpo e le rappresenta in situazioni note e non note, senza l'aiuto dell'insegnante.

			Il bambino se opportunamente guidato Inizia a sviluppare gli schemi motori di base attraverso andature di animali	In autonomia acquisisce schemi motori di base, riconoscendo gli animali in situazioni note, talvolta con l'aiuto dell'insegnante.	Il bambino dimostra di aver acquisito gli schemi motori di base (<i>andature degli animali</i>) e iniziando a percepire il corpo in situazioni note, in situazioni non note con l'aiuto dell'insegnante.	Dimostra di aver acquisito pieno controllo degli schemi motori di base con percezione del corpo in situazioni note e non note, senza supporto esterno.
	LATERALITÀ	Riconosce e inizia a discriminare la lateralità (destra – sinistra) su di sé, sugli altri e nello spazio principalmente attraverso il gioco di orientamento e le esperienze motorie	Se opportunamente guidato percepisce lo spazio occupato in relazione al sé, agli altri e agli oggetti capendo come orientarsi.	Il bambino percepisce lo spazio occupato in relazione al sé, agli altri e agli oggetti, orientandosi in situazioni note nello spazio, talvolta con l'aiuto o rassicurazione dell'insegnante.	In autonomia percepisce lo spazio occupato in relazione al sé, agli altri e agli oggetti, orientandosi in situazioni note nello spazio, sperimenta prove non note con l'aiuto dell'insegnante.	Il bambino percepisce lo spazio occupato in relazione al sé, agli altri e agli oggetti, orientandosi in situazioni note e non nello spazio.
IMMAGINI, SUONI E COLORI		Sperimenta materiali, suoni, colori e immagini, utilizzando corpo e sensi per esprimersi in modo personale e creativo	Sperimenta i materiali pittorici solo se supportato dall'insegnante.	Sperimenta materiali pittorici noti; quelli nuovi solo se supportato dall'insegnante	Sperimenta materiali pittorici noti e nuovi con graduale autonomia chiedendo avvolta il supporto dall'insegnante.	Sperimenta materiali pittorici noti e nuovi in autonomia.
			Struttura e dà significato alle proprie rappresentazioni grafico-pittoriche solo se supportato dall'insegnante.	Struttura prime rappresentazioni grafico-pittoriche in autonomia e gli attribuisce un significato solo se supportato dall'insegnante.	Struttura e dà significato alle proprie rappresentazioni chiedendo il supporto dell'insegnante.	Struttura e dà significato alle proprie rappresentazioni in autonomia.
			Sperimenta un repertorio di grafismi solo se supportato dall'insegnante.	Sperimenta un repertorio di grafismi noti in autonomia; quelli nuovi solo se supportato dall'insegnante.	Sperimenta un repertorio di grafismi noti e nuovi in autonomia chiedendo a volte il supporto dall'insegnante.	Sperimenta con continuità un repertorio di grafismi noti e nuovi in autonomia.

			Il bambino riconosce la differenza tra suono, rumore e silenzio in situazioni note con l'aiuto del docente.	Riconosce la differenza tra suono, rumore e silenzio in contesti noti con materiali forniti dal docente in modo autonomo e non sempre continuo o in modo non autonomo ma continuo.	Il bambino capisce la differenza tra suono, rumore e silenzio in situazioni note in modo autonomo e continuo, in situazioni nuove in modo non autonomo e non sempre continuo.	Differenzia e distingue tra suono, rumore e silenzio in modo autonomo e continuo in situazioni note o nuove, con materiali forniti o reperiti altrove.
			Il bambino comincia a utilizzare sé stesso e gli strumenti musicali per riprodurre elementi sonori molto essenziali con l'aiuto dell'insegnante in contesti noti.	Inizia a utilizzare il suo corpo e gli strumenti musicali per riprodurre elementi sonori essenziali in contesti noti e con materiali forniti dal docente in modo autonomo ma discontinuo oppure non autonomo ma continuo	Utilizza sé stesso e gli strumenti musicali per riprodurre elementi sonori essenziali in modo continuo e autonomo in situazioni note, in situazioni nuove richiede a volte l'ausilio dell'insegnante.	Il bambino utilizza sé stesso e gli strumenti musicali per riprodurre elementi sonori essenziali in modo autonomo e continuo in situazioni note e non, con materiali forniti dall'insegnante o reperiti altrove.
CONOSCENZA DEL MONDO		Sviluppare il concetto di ordine, misura, spazio e tempo attraverso attività creative e ludiche, promuovendo un approccio esperienziale basato sull'osservazione diretta, la manipolazione, l'elaborazione di ipotesi e di rappresentazioni (mappe, narrazioni) e stimolando la consapevolezza ambientale e l'intelligenza naturalistica, la cura degli spazi e del pianeta, partecipando ad azioni simboliche	Esplora l'ambiente conosciuto solo se supportato dall'insegnante.	Esplora l'ambiente conosciuto in autonomia e gli ambienti nuovi solo se supportato dall'insegnante.	Esplora gli ambienti conosciuti in autonomia, chiedendo a volte il supporto dell'insegnante nell'esplorazione di ambienti nuovi.	Esplora tutti gli ambienti, noti e nuovi, in autonomia.

		collettive (quali: cura e risparmio energetico).				
			Classifica e raggruppa oggetti in base a uno o più attributi solo se supportato dall'insegnante.	Classifica e raggruppa oggetti in autonomia in base a un attributo, con il supporto dell'insegnante prendendo in considerazione più attributi.	Classifica e raggruppa oggetti in autonomia in base a un attributo, chiedendo a volte il supporto dell'insegnante prendendo in considerazione più attributi.	Classifica e raggruppa oggetti in base a uno o più attributi in autonomia.
I DISCORSI E LE PAROLE	COMUNICAZIONE E PARTECIPAZIONE	Utilizzare il linguaggio verbale per interagire e comunicare, rafforzando l'importanza della narrazione e della comunicazione multimodale (gesti, voce, immagini, simboli), anche in ottica inclusiva.	Utilizza il canale gestuale per interagire e comunicare.	Utilizza il canale verbale per interagire e comunicare se supportato dall'insegnante. Comunica attraverso parole, gesti, immagini o simboli, rielaborando esperienze in modo personale e creativo.	Utilizza il canale verbale per interagire e comunicare, chiedendo a volte il supporto dall'insegnante.	Utilizza il canale verbale per interagire e comunicare.
			Ascolta, comprende e riferisce semplici messaggi narrazioni se supportato dall'insegnante.	Ascolta e comprende semplici messaggi o narrazioni, riferendoli se supportato dall'insegnante.	Ascolta, comprende e riferisce semplici messaggi narrazioni, richiedendo a volte il supporto dell'insegnante	Ascolta, comprende e riferisce semplici messaggi narrazioni in autonomia.
		.	Dimostrare interesse verso i libri e saper leggerle immagini con l'intermediazione dell'insegnante.	Si interessa ai libri conosciuti, richiedendo l'intermediazione dell'insegnante per quelli nuovi.	Si interessa ai libri conosciuti e nuovi, chiedendo a volte il supporto dell'insegnante per interpretare immagini più complesse.	Si interessa ai libri conosciuti e nuovi, dimostrando di essere autonomo nella lettura sia di immagini semplici che complesse.
	LINGUA INGLESE	Inizia a comprendere e utilizzare espressioni semplici in inglese tramite filastrocche, canzoni,	Riconosce e ripete i vocaboli proposti solo con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce i vocaboli proposti ma li nomina solo con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce e nomina i vocaboli proposti, chiedendo talvolta l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce e nomina i vocaboli proposti in autonomia

		routine ludiche sviluppando consapevolezza fonologica e apertura interculturale, rafforzando l'approccio comunicativo graduale, puntando su pronuncia, intonazione, strategie multimediali e apprezzamento dell'inglese come chiave di accesso culturale globale				
		.	Riconosce e ripete i numeri da uno a cinque con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce i numeri da uno a cinque ma li nomina solo con l'aiuto dell'insegnante.	Riconosce e nomina i numeri da uno a cinque, chiedendo talvolta l'aiuto dell'insegnante	Riconosce e nomina i numeri da uno a cinque in autonomia
			Comprende e risponde a semplici domande solo se supportato dall'insegnante.	Comprende semplici domande, ma risponde generalmente se supportato dall'insegnante.	Comprende e risponde a semplici domande, chiedendo a volte il supporto dell'insegnante.	Comprende e risponde a semplici domande in autonomia.
		.	Comprende ed esegue semplici istruzioni, siano esse riferite a situazioni note o nuove, solo se supportato dall'insegnante.	Comprende ed esegue in autonomia semplici istruzioni solo se riferite a situazioni note; in situazioni nuove, solo con il supporto dell'insegnante.	Comprende ed esegue in autonomia semplici istruzioni, siano esse riferite a situazioni note o nuove, chiedendo a volte il supporto dell'insegnante.	Comprende ed esegue in autonomia semplici istruzioni, siano esse riferite a situazioni note o nuove.

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-K

Alunno: _____

IL SÉ E L'ALTRO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Si separa serenamente dalle figure genitoriali						
Riconosce ed esprime emozioni e sentimenti						
Ricerca la figura dell'Insegnante						
Riconosce ed esprime bisogni ed esigenze						
Interagisce nel gruppo rispettando le regole						
Esplora l'ambiente scuola						
Mantiene il contatto oculare verso l'interlocutore						
Svolge in autonomia le principali azioni di routine						
Conosce e rispetta le principali regole di convivenza						
Comunica i propri bisogni						
Rispetta la turnazione di parola e ascolto						
Inizia a orientarsi nel passato, presente e futuro						
Partecipa volentieri alle attività proposte						
Comunica i propri bisogni						
Segue l'attività di Mindup						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-K

Alunno: _____

IL CORPO E IL MOVIMENTO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Si muove liberamente in sezione						
Riconosce i cinque sensi						
Prende consapevolezza del proprio corpo						
Sperimenta la motricità fine						
Rappresenta la figura umana						
Compie azioni di autonomia e igiene personale						
Si prende cura delle proprie cose						
Riconosce le parti del corpo denominandole						
Sperimenta la motricità fine						
E' prevalentemente sereno/a e collaborativo/a						
Riconosce la figura dei docenti						
Esegue saltelli						
Sa salire e scendere le scale						
Cammina e corre in modo disinvolto						
Esegue attività di coordinazione oculo manuale						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE PRE-K

Alunno: _____

IMMAGINI, SUONI, COLORI						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Colora in modo realistico ed esprime attraverso il colore la propria creatività						
Riconosce e riproduce suoni con voce e con strumenti						
Sperimenta il gioco simbolico						
Usa strumenti di uso quotidiano in alcune semplici funzioni						
Riconosce funzione di strumenti tecnologici						
Si avvicina con curiosità nell'osservare opere d'arte mostrate						
Assembla in modo creativo materiali differenti						
Utilizza materiali diversi creando						
Conosce i colori primari e secondari						
Usa i colori principali nel proprio disegno						
Prende parte a semplici drammatizzazioni						
Sfoglia albi illustrati e ne racconta la trama						
Sperimenta il gioco simbolico						

Alunno: _____

I DISCORSI E LE PAROLE						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Pronuncia correttamente i fonemi						
Si esprime con frasi di senso compiuto						
Comprende consegne e comandi verbali						
Consegna immagini richieste dall'adulto						
Denomina e descrive azioni						
Memorizza e ripete canzoni, poesie e filastrocche						
Ascolta e comprende una breve storia raccontata da un adulto						
Esprime i propri bisogni attraverso il linguaggio						
Amplia il proprio lessico						
Interviene adeguatamente nel gruppo						
Memorizza parole insegnate in inglese						
Usa parole in inglese						
Canta in inglese						
Riconosce le lettere						
Inizia a giocare con i suoni delle parole iniziando a discriminare il suono iniziale e finale delle parole						

Alunno: _____

LA CONOSCENZA DEL MONDO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Comprende semplici relazioni temporali (prima/dopo-dopo/ancora)						
Pone in relazione oggetti e immagini						
Classifica per criterio						
Riconosce cerchio-quadrato-triangolo						
Confronta in base a quantità (pochi istanti)						
Discrimina e confronta dimensioni (grande/piccolo, lungo/corto, alto/basso)						
Comprende concetti topologici e spaziali (dentro/fuori-sopra/sotto-aperto/chiuso)						
Osserva i mutamenti ambientali e stagionali						
Comprende le sequenze di tre azioni relative a un'esperienza vissuta						
Riconosce i numeri						
Denomina i numeri						
Classifica per colore, forma e grandezza						
Applica i concetti topologici nello spazio						
Osserva, pone domande, raccoglie dati						
Riordina storie in sequenza						
Associa la quantità al numero corrispondente						

INFANZIA PRE K			RUBRICA DI VALUTAZIONE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			IDENTITÀ - RELAZIONE - CONOSCENZE			
CAMPI DI ESPERIENZA	FUNZIONALITÀ		DESCRIPTORI E GRADI DI COMPETENZA VALUTATIVA			
DIMENSIONI	INDICATORI	OBBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

IL SÉ E L'ALTRO	IDENTITA' E CONSAPEVOLEZZA EMOTIVA Riconoscimento e gestione delle emozioni	Sviluppare consapevolezza emotiva, empatia, linguaggio affettivo e costruzione dell'identità personale e relazionale con rispetto alla vita di gruppo e maggior competenze psico - emotive	Riconosce alcune emozioni di base se guidato; le esprime solo in contesti noti	Riconosce e nomina le emozioni principali in situazioni familiari, se guidato	Esprime emozioni con parole e gesti in contesti noti; comprende le emozioni altrui	Riconosce e gestisce emozioni anche intense in modo adeguato e autonomo
	RELAZIONI E SOCIALIZZAZIONE Stabilisce relazioni positive con pari e adulti, rispetta ruoli e turni	Sviluppare abilità sociali, ascolto, rispetto delle regole e dell'altro	Interagisce con difficoltà e solo se guidato, rispetta le regole solo in situazioni note	Partecipa alle attività con i pari, necessita di mediazione nei conflitti	Collabora in giochi condivisi, rispetta le regole e si prende cura degli altri	Gestisce autonomamente interazioni complesse, mostra empatia e disponibilità
I DISCORSI E LE PAROLE	LINGUAGGIO E COMINICAZIONE	Sviluppare comprensione e produzione verbale e arricchire il lessico con maggior enfasi utilizzando la comunicazione orale e	Comprende messaggi semplici, utilizza frasi brevi, ascolta con attenzione parziale	Esprime bisogni ed emozioni, partecipa a conversazioni semplici, ascolta storie con interesse	Formula frasi corrette e articolate, racconta esperienze, rispetta i turni di parola	Rielabora storie, utilizza un vocabolario ricco, gioca con la lingua in rime e narrazioni

		l'ascolto empatico				
SVILUPPO CORPOREO	ESPERIENZE MOTORIE E SENSORIALI	Sviluppare motricità globale e fine, relativa al controllo del corpo e alla coordinazione nello spazio con correttezza di postura e approccio interdisciplinare collegati alla STEM	Riconosce le parti del corpo, partecipa con guida alle attività motorie	Svolge percorsi motori semplici, coordina movimenti, riconosce sensazioni corporee	Esegue sequenze motorie, partecipa a giochi con regole, utilizza il corpo per esprimere emozioni	Agisce in autonomia, rappresenta storie con il corpo, rispetta lo spazio degli altri
IMMAGINI, SUONI E COLORI	ESPRESSIONE ARTISTICA E CREATIVA	Esplorazione di materiali, tecniche e strumenti grafico pittorici e musicali, utilizzati per esprimersi con uso di marionette, strumenti musicali, teatro e ambiente stimolante per potenziare musica, pittura e grafica	Esplora materiali artistici con curiosità, partecipa a giochi sonori	Utilizza tecniche base di pittura, disegno e manipolazione, ascolta musica con attenzione	Rappresenta emozioni e vissuti con disegno e costruzioni, partecipa a danze e filastrocche	Integra tecniche e linguaggi diversi per rappresentare emozioni e storie
LA CONOSCENZA DEL MONDO	CODING, PSICO-MATEMATICA, STEAM	Esplorazione attiva del modo naturale e sociale e approccio al pensiero logico, scientifico e computazionale	Riconosce quantità e forme solo in contesti guidati e familiari	Classifica oggetti per uno o più criteri con aiuto, riconosce relazioni semplici	Ordina, confronta e rappresenta quantità, forme e sequenze in autonomia	Applica concetti logici e geometrici in diversi contesti in modo autonomo e riflessivo
AMBITO INTEGRATO	CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	Approccio al pensiero logico sequenziale, promuovendo la capacità di risolvere problemi e ordinare azioni	Riconosce sequenze semplici, partecipa a giochi con guida	Riproduce una sequenza visiva o motoria con aiuto	Risolve piccoli problemi logici, utilizza il linguaggio spaziale (avanti, dietro...)	Costruisce percorsi logici, corregge errori, utilizza robot o strumenti digitali

	EDUCAZIONE FINANZIARIA	Riflettere sulle proprie azioni, riconoscere emozioni e stati d'animo	Distingue bisogni da desideri con guida, partecipa a giochi simbolici (negozi, mercato)	Riconosce il valore delle cose, utilizza simboli di scambio (gettoni, monete finte)	Prende decisioni semplici su come usare materiali, rispetta risorse e collabora nella cura degli oggetti	Dimostra comportamenti di risparmio, pianifica piccole scelte, comprende il concetto di limite delle risorse
	INCLUSIONE, AGENDA 2030	Sviluppare convivenza empatica, rispetto e attenzione dell'ambiente, al digitale e alla cittadinanza	Riconosce regole base della vita in gruppo (salutare, aspettare il turno)	Mostra rispetto per le differenze, partecipa a esperienze inclusive (letture, giochi, racconti)	Collabora nei giochi di gruppo, mostra comportamenti ecologici (raccolta differenziata, riuso materiali)	Riflette sul concetto di bene comune, partecipa a progetti collettivi (orto, giornate per l'ambiente)
	COMPETENZE METACOGNITIVE	Sviluppare consapevolezza dei propri comportamenti e strategie cognitive e riflette sulle proprie azioni, emozioni e strategie	Descrive le proprie azioni se guidato, senza collegarle a scopi o risultati	Descrive ciò che fa, riconoscendo il proprio ruolo in attività note	Riflette sulle azioni compiute e riconosce se ha raggiunto lo scopo	Riflette, spiega e anticipa il significato delle proprie scelte
	EDUCAZIONE AI MEDIA E AI DIGITALI	Familiarizzare con strumenti tecnologici e multimediali in modo attivo e critico	Si avvicina a tablet, torce o proiezioni solo se accompagnato dall'adulto	Utilizza strumenti digitali noti con curiosità, se supportato dall'adulto	Esplora strumenti digitali in autonomia in contesti noti, pone domande	Utilizza strumenti digitali per creare, esplorare, registrare in contesti noti e nuovi
	INTERCULTURA E CITTADINANZA GLOBALE	Aprirsi culturalmente ed empaticamente con sviluppo del rispetto, delle curiosità e dell'accoglienza verso altre lingue, culture, tradizioni	Si avvicina a storie e immagini di altri paesi se guidato	Ascolta racconti e osserva materiali interculturali con curiosità	Riconosce abitudini diverse, pone domande, partecipa a riti e tradizioni simboliche	Mostra apertura, rispetto e interesse verso culture e lingue diverse
	SOFT SKILLS E LIFE SKILLS	Rafforzare la capacità di affrontare situazioni quotidiane in modo efficace ed etico	Risolve problemi semplici solo se guidato, fatica a cooperare	Coopera in piccoli gruppi, riconosce un problema e prova a risolverlo con aiuto	Dimostra iniziativa, gestisce piccoli conflitti, riconosce le proprie emozioni	Collabora attivamente, propone soluzioni, gestisce emozioni e frustrazioni

	ESPRESSIONE DELL'IDENTITA'	Rafforzare la consapevolezza di sé attraverso le scelte personali	Sceglie materiali solo se guidato, ripete schemi noti	Mostra preferenze in attività note, esprime gusti se sollecitato	Esprime scelte personali motivandole, crea combinazioni proprie	Progetta e realizza attività espressive autonome secondo il proprio
--	-----------------------------------	---	---	--	---	---

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE KINDERGARTEN

Alunno: _____

IL SÉ E L'ALTRO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Mostra fiducia nell'adulto						
Costruisce e mantiene positivamente le relazioni						
Percepisce ed esprime raccontando i propri sentimenti						
Riconosce, esprime e racconta le emozioni proprie e altrui						
Riflette e si confronta per la realizzazione di un obiettivo comune						
Prende consapevolezza e rispetta le regole comunitarie						
Ascolta e comprende storie raccontate e pone domande						
Gioca e lavora in modo costruttivo con i pari						
Riflette e si confronta con gli adulti e pari						
Si orienta nel passato, nel presente e nel futuro						
E' interessato al progetto Mindup						
Riconosce ed esprime emozioni solo in contesti noti e con mediazione adulta.						
Si identifica con il gruppo e riconosce legami sociali						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE KINDERGARTEN

Alunno: _____

IL CORPO E IL MOVIMENTO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Conosce e denomina le principali parti del corpo su di sé e sugli altri						
Disegna la figura umana in modo completo e realistico						
Svolge in autonomia le attività igieniche						
Si prende cura delle proprie cose e di quelle degli altri						
Padroneggia la motricità fine						
Discrimina e riproduce ritmi differenti						
Acquisisce sicurezza nello svolgimento di schemi motori						
Descrive le caratteristiche percettive di un oggetto						
Conosce le principali regole per svolgere giochi di gruppo						
Si orienta e si muove con sicurezza nell'ambiente circostante						
Esegue attività di coordinazione oculo-manuale						
Esegue sequenze motorie su imitazione e su richiesta verbale						
Cammina e corre in modo disinvolto						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE KINDERGARTEN

Alunno: _____

IMMAGINI, SUONI, COLORI						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Utilizza in modo creativo materiali e tecniche						
Disegna e colora in modo realistico						
Ha consapevolezza del proprio corpo e ne esplora le potenzialità espressive						
Intuisce il funzionamento di strumenti di uso quotidiano attraverso semplici esperimenti						
Segue con piacere spettacoli di vario tipo e si interessa alle opere d'arte						
Distingue suoni e rumori associandoli a vari contesti						
Riproduce suoni forti-deboli e lunghi-corti con la voce e gli strumenti						
Ascolta, imita, memorizza e riproduce scansioni ritmiche con il battito delle mani o con gli strumenti						
Riproduce suoni o rumori con caratteristiche di lungo-corto, forte-debole, uguale-diverso						
Assume autonomamente un ruolo nel gioco simbolico e lo caratterizza						
Riconosce elementi caratterizzanti di ruoli e personaggi						
Riconosce i suoni e gli strumenti musicali						
Drammatizza esperienze e storie raccontate						
Memorizza e canta le canzoni in italiano e inglese						
Descrive il contenuto del proprio disegno						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE KINDERGARTEN

Alunno: _____

I DISCORSI E LE PAROLE						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
Abilità	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Si esprime utilizzando frasi complete e strutturate						
Comprende ed esegue consegne verbali						
Formula domande						
Risponde alle domande delle attività svolte						
Riferisce le parti di una storia aiutandosi con le immagini						
Riconosce le lettere						
Ascolta e comprende un racconto e inizia a riordinarlo in sequenze						
Percepisce e riconosce la sillaba iniziale e finale della parola						
Pronuncia correttamente i vocaboli						
Percepisce le caratteristiche sonore delle parole						
Riproduce simboli e linee						
Comprende e memorizza storie, canzoni e poesie						
Individua i personaggi gli ambienti e le vicende principali di un racconto						
Formula interpretazioni ed espone opinioni su fatti e fenomeni						
Familiarizza e utilizza il codice scritto (simboli e lettere)						
Riconosce e utilizza vocaboli in lingua inglese						
Usa frasi in inglese anche durante il gioco con i pari						
Comprende e risponde in inglese						

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE KINDERGARTEN

Alunno: _____

LA CONOSCENZA DEL MONDO						
	OSSERVAZIONE INIZIALE			OSSERVAZIONE FINALE		
	Si	Con aiuto	Non ancora	Si	Con aiuto	Non ancora
Abilità						
Pone in relazione oggetti ed immagini						
Distingue le relazioni spaziali						
Conosce e usa i 5 sensi per scoprire le caratteristiche fisiche di oggetti e fenomeni						
Riconosce e denomina il quadrato, cerchio, triangolo e rettangolo						
Riordina storie ed esperienze in sequenza						
Opera con quantità e numeri						
Utilizza le dita per contare						
Riconosce le trasformazioni della natura nelle stagioni						
Formula interpretazioni ed espone opinioni su fatti e fenomeni						
Riconosce e utilizza in modo consapevole strumenti tecnologici						
Comprende che ad ogni numero corrisponde una quantità						
Confronta e valuta quantità						
Progetta e riordina le azioni secondo criteri logico-temporali						
Riconosce i numeri da 1 a 20 e li riordina in modo corretto						
Discrimina e riproduce ritmi differenti						

Mostra curiosità e disponibilità verso le esperienze multisensoriali						
Riesce a descrivere la propria routine scolastica						

INFANZIA SCUOLA - BASE 5 ANNI			RUBRICA DI VALUTAZIONE			
COMPETENZA CHIAVE EUROPEA			IDENTITÀ - RELAZIONE - CONOSCENZE			
CAMPI DI ESPERIENZA	FUNZIONALITÀ		DESCRITTORI E GRADI DI COMPETENZA VALUTATIVA			
DIMENSIONI	INDICATORI	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO

IL SÉ E L'ALTRO	Espressione emotiva, empatia e relazioni	Rispetta le regole, riconosce le proprie emozioni, collabora con gli altri, sviluppa empatia e rafforza la cittadinanza attiva	Riconosce alcune emozioni in sé se guidato, partecipa solo se sollecitato	Nomina le emozioni di base, interagisce nei giochi in modo collaborativo	Gestisce alcune emozioni autonomamente, rispetta le regole nei gruppi	Riconosce e valorizza le emozioni proprie e altrui, media conflitti in autonomia.
IL CORPO IN MOVIMENTO	Coordinazione corporea e consapevolezza motoria	Coordina i movimenti in sequenze motorie (salti, corsa, equilibrio), con un approccio interdisciplinare che integra il movimento con attività di tipo scientifico e tecnologico (STEM)	Si muove in modo libero, ma non coordina intenzionalmente i movimenti	Coordina alcuni movimenti intenzionali, rispetta spazi e tempi nei giochi.	Affronta percorsi motori con precisione, mostra equilibrio e lateralizzazione	Coordina corpo e pensiero in attività motorie complesse e simboliche.
IMMAGINI, SUONI, COLORI	Espressione creativa e simbolica	Comunica emozioni attraverso l'uso creativo di suoni, colori, forme, partecipando alle esperienze sensoriali e artistiche diversificate (teatro, musica, ...)	Utilizza colori e materiali se stimolato, rappresentazione poco intenzionale.	Usa strumenti per disegnare e creare, riproduce forme e colori.	Esprime emozioni con colori, materiali e forme simboliche intenzionali	Realizza produzioni artistiche complesse con intenzionalità e narrazione estetica.
I DISCORSI E LE PAROLE	Sviluppo linguistico e comunicativo	Esprime idee complesse usando frasi orali	Ascolta storie brevi, usa frasi semplici, ripete	Partecipa a circe time, arricchisce il lessico,	Costruisce frasi articolate, argomenta esperienze e	Esprime opinioni articolate, rielabora

		articolate e arricchite di lessico specifico e ascolta racconti lunghi partecipando attivamente con domande	parole note.	racconta esperienze semplici.	racconti vissuti	testi, riconosce e scrive parole note
LA CONOSCENZA DEL MONDO	Osservazione, logica e scoperta scientifica	Osserva, descrive e confronta fenomeni naturali, spaziali e temporali e sviluppa pensiero logico con classificazioni e computazionale	Osserva se guidato, riconosce oggetti noti senza classificare o descrivere.	Formula ipotesi con l'adulto, distingue forme e classifica oggetti semplici	Classifica oggetti per più criteri, osserva fenomeni naturali e li descrive.	Formula ipotesi, verifica, documenta e generalizza le proprie osservazioni.
AMBITO INTEGRATO	CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE	Sviluppo logico-sequenziale e spaziale	Segue semplici sequenze solo con supporto visivo o motorio.	Comprende istruzioni in sequenza, esplora mappe e direzioni spaziali.	Applica istruzioni complesse, corregge errori nelle sequenze logiche.	Programma sequenze con logica autonoma, coopera in attività unplugged e digitali.
	STEAM	Integrazione tra scienza, arte e progettazione	Partecipa ad attività STEAM solo se accompagnato, osserva ma non elabora.	Progetta e costruisce con materiali diversi, verbalizza scoperte con l'adulto.	Risolve problemi nei laboratori STEAM con strategie condivise.	Progetta strutture o soluzioni STEAM originali, integra estetica e funzione.
	MINDUP (EDUCAZIONE SOCIO EMOTIVA)	Autoregolazione, consapevolezza e mindfulness	Ha bisogno dell'adulto per calmarsi, non verbalizza stati interni.	Riconosce segnali corporei, prova semplici esercizi di respirazione guidata.	Utilizza tecniche MindUp in momenti di frustrazione, verbalizza bisogni.	Applica strategie di regolazione emotiva, osserva e verbalizza stati mentali.
	AGENDA 2030 e CITTADINANZA SOSTENIBILE	Cura dell'ambiente, equità e rispetto	Fatica a comprendere concetti di rispetto o cura, partecipa se sollecitato.	Conosce e nomina buone pratiche ecologiche, partecipa a raccolte simboliche.	Collega comportamenti ecologici al benessere del pianeta, propone azioni sostenibili	Assume comportamenti ecologici quotidiani, riflette su diritti e doveri globali.
	PSICO MATEMATICA	Ragionamento numerico e logico-quantitativo	Conta meccanicamente fino a 5; associa numero e quantità se guidato	Conta fino a 10; associa il numero alla quantità; confronta insiemi piccoli	Serializza oggetti per colore, forma o dimensione; confronta quantità, utilizza il linguaggio del confronto (più di, meno di).	Esegue conteggi spontanei, classifica e ordina in base a più criteri, risolve problemi logico-matematici semplici nel gioco

	PSICO GEOMETRIA	Percezione visiva, orientamento spaziale e concettualizzazione delle forme	Riconosce forme solo se guidato, indica senza nominare.	Riconosce e nomina forme geometriche semplici (cerchio, quadrato, triangolo), utilizza concetti spaziali di base (sopra/sotto, avanti/dietro).	Colloca correttamente oggetti nello spazio, costruisce e riproduce sequenze geometriche.	Riconosce e utilizza forme in contesti creativi, descrive relazioni spaziali complesse (destra/sinistra rispetto a sé o ad altri oggetti), costruisce strutture con simmetria.
	EDUCAZIONE FINANZIARIA	Comprensione simbolica del valore, del bisogno e della scelta	Comprende solo concetti concreti (soldi, giochi), non distingue tra desiderio e bisogno	Riconosce che alcuni oggetti hanno un "valore"; distingue bisogno/desiderio se supportato; partecipa a giochi simbolici di acquisto/scambio.	Sperimenta scelte di risparmio (gettoni, punti); comprende il concetto di scelta e priorità; verbalizza l'uso simbolico del denaro	Prende decisioni simboliche consapevoli; negozia in gruppo in contesti ludici; riflette sul valore degli oggetti e delle risorse in attività condivise.
	STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte, Matematica)	Pensiero critico e creativo, esplorazione attiva, progettualità	Osserva fenomeni se guidato; partecipa con curiosità alle esplorazioni.	Formula semplici ipotesi; partecipa a costruzioni e progetti con materiali vari	Utilizza strumenti semplici (microscopio giocattolo, magnete, torcia); partecipa a piccoli esperimenti e racconta ciò che osserva	Crea prototipi o soluzioni creative a piccoli problemi; collega scienza, arte e logica in esperienze condivise; verbalizza i passaggi di un'attività progettuale
	CODING / Pensiero computazionale	Comprensione di sequenze, orientamento spaziale, programmazione semplice	Riconosce azioni sequenziali nel gioco quotidiano; segue istruzioni solo se concrete.	Comprende sequenze semplici (prima – poi – infine); usa comandi base (freccia avanti, gira, stop).	Partecipa a giochi unplugged di programmazione; usa linguaggio direzionale (destra, sinistra, sopra, sotto); collabora alla risoluzione di piccoli problemi	Crea e corregge sequenze simboliche; programma robot educativi o attività con supporti digitali base; spiega verbalmente la procedura svolta.