

Griglia per la **VALUTAZIONE QUADRIMESTRALE – SCUOLA INFANZIA PLESSO** \_\_\_\_\_ sez. \_\_\_\_\_ **Quadrimestre** \_\_\_\_\_

N°	INDICATORI ALUNNI	<b>Atteggiamenti e impegno verso l'apprendimento</b>				<b>Campi di esperienza</b>				
		Responsabilità, autocontrollo, rispetto delle regole e dell'ambiente	Partecipazione alla vita della classe, motivazione	Relazione con gli altri e socializzazio- ne	Autonomia e organizzazione del lavoro, orientamento	IL SÈ E L'ALTRO	IL CORPO IN MOVIMENTO	IMMAGINI, SUONI, COLORI	I DISCORSI E LE PAROLE	LA CONOSCENZA DEL MONDO
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										

**Legenda**

Obiettivo non ancora raggiunto	Obiettivo in via di raggiungimento	Obiettivo raggiunto
<b>C</b>	<b>B</b>	<b>A</b>

## Indicazioni per l'utilizzo della griglia

Al fine di rendere più snella la procedura di stesura si avanzano alcune proposte per il lavoro di valutazione quadrimestrale da parte del Consiglio di Intersezione. Nella tabella vengono esplicitati, in modo sintetico, gli **indicatori** relativi a varie voci per la valutazione quadrimestrale.

### a) *Atteggiamenti e impegno verso l'apprendimento*

#### 1. responsabilità, autocontrollo, rispetto delle regole e dell'ambiente

- 1a) sa muoversi correttamente (in modo silenzioso e composto) nell'ambiente scolastico e durante le uscite;
- 1b) usa un linguaggio adeguato e rispettoso verso adulti e coetanei;
- 1c) ha cura degli oggetti propri ed altrui;
- 1d) rispetta le regole;
- 1e) porta a termine le attività nei tempi stabiliti;
- 1f) rispetta i luoghi, le strutture e gli arredi scolastici/extrascolastici.

#### 2. partecipazione alla vita della classe, motivazione

- 2a) sa ascoltare insegnanti e compagni;
- 2b) interviene in modo opportuno, evitando interruzioni fuori luogo;
- 2c) sa assumere iniziative;
- 2d) esegue un'attività senza distrarsi.

#### 3. relazione con gli altri e socializzazione

- 3a) lavora bene in gruppo: accetta il proprio ruolo rispettando le regole assegnate;
- 3b) lavora mostrando disponibilità ad aiutare i compagni.

#### 4. autonomia e organizzazione del lavoro (ORIENTAMENTO)

- 4a) cura i quaderni tenendoli aggiornati;
- 4b) corregge da solo gli esercizi svolti;
- 4c) compie scelte consapevoli e associazioni logiche;
- 4d) diventa sempre più consapevole dei propri interessi e attitudini;
- 4e) reagisce in modo propositivo di fronte all'errore.

### b) *Campi di esperienza*

#### 1. CAMPO D'ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO (Ambito antropologico)

Sviluppare il senso dell'identità personale e rendersi conto di appartenere ad un gruppo familiare e sociale; - Rafforzare la stima di sé e l'autonomia; -Conoscere le tradizioni della comunità di appartenenza e confrontarla con altre; - Acquisire la capacità di interagire con l'ambiente e con gli altri; - Raggiungere una prima consapevolezza dei propri diritti e dei propri doveri nel rispetto di regole comuni; - Assumere i valori della propria cultura e rispettare le diversità.

#### 2. CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO (Area creativa)

Promuovere la presa di coscienza del valore del corpo e delle sue funzioni cognitive, socializzanti ed espressivo – comunicative; - Favorire una integrazione/gestione equilibrata a casa e nel contesto sociale; - Rappresentare il corpo statico e dinamico.

#### 3. CAMPO D'ESPERIENZA: IMMAGINI, SUONI, COLORI (Area creativa)

Comprendere messaggi e codici dell'ambiente con atteggiamenti critici e creativi; - Esplorare le proprie possibilità sonoro-espressive e simbolico rappresentative accrescendo la fiducia nelle proprie potenzialità; - Familiarizzare con esperienze multimediali; - Sviluppare la fantasia, l'inventiva e la capacità critica;

#### 4. CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE (Ambito linguistico)

Avere fiducia nelle proprie capacità comunicative/espressive; - Sentirsi impegnato a costruire propri punti di vista e a saperli sostenere; - Essere competente nel comunicare esperienze vissute nel proprio contesto; - Ascoltare e comprendere il linguaggio altrui.

#### 5. CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO (Ambito logico-matematico)

Acquisire atteggiamenti utili ad esplorare, osservare in modo organizzato, scoprire ed ipotizzare; - Codificare un primo rapporto con il proprio ambiente finalizzato a formare uno stile cognitivo di tipo scientifico; - Utilizzare elementi logici per spiegare fenomeni e/o fatti della realtà ambientale; - Acquisizione dei concetti: spaziali - temporali e logico- matematici.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO: *Prof. Gerardo VESPUCCI*