

**RUBRICA DI VALUTAZIONE SCUOLA DELL'INFANZIA
CURRICOLO TRASVERSALE**

CAMPO DI ESPERIENZA: Tutti

COMPETENZA DIGITALE

ALUNNI ANNI: 3/4

TRAGUARDO DI COMPETENZA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	DESCRIZIONE LIVELLI			
		IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà</p> <hr/> <p>Si interessa a macchine e strumenti tecnologici</p>	Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri dati (massimo 2)	Il bambino esegue, con l'aiuto dell'insegnante, semplici raggruppamenti	Il bambino esegue autonomamente semplici raggruppamenti	Il bambino esegue raggruppamenti e opera classificazioni in base a caratteristiche diverse in modo autonomo	Il bambino esegue in modo autonomo raggruppamenti e classificazioni in base alle proprietà degli oggetti
	Identificare le proprietà di alcuni oggetti	Il bambino individua, con l'aiuto dell'insegnante, alcune caratteristiche percettive dei materiali in situazioni note	Il bambino individua spontaneamente le principali caratteristiche percettive dei materiali in situazioni note	Il bambino individua autonomamente le principali caratteristiche dei materiali più comuni ed è in grado di riferirle in situazioni note	IL bambino individua autonomamente correttamente e riferisce le principali caratteristiche percettive dei materiali più comuni in situazioni note e non note
	Si avvia ad interessarsi a macchine e strumenti tecnologici	Il bambino utilizza con l'aiuto dell'insegnante la tastiera alfabetica numerica ed individua le principali icone	Il bambino esplora spontaneamente ed utilizza il mouse e le frecce per muoversi nello schermo ed eseguire, con la	Il bambino esplora ed utilizza autonomamente la tastiera alfabetica e numerica, il mouse e le frecce per muoversi nello	Il bambino utilizza autonomamente e con precisione la tastiera alfabetica numerica, il mouse e le frecce per muoversi nello schermo ed eseguire

<p>Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio</p> <hr/> <p>Esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie</p>		necessarie per giocare	guida dell'insegnante, giochi linguistici e logici	schermo ed eseguire giochi linguistici e logici	correttamente giochi linguistici e logici
	Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio	Il bambino, con l'aiuto dell'insegnante, individua le posizioni di persone e oggetti nello spazio usando i termini dentro/fuori	Il bambino spontaneamente individua le posizioni di se stesso, oggetti e persone nello spazio usando termini avanti/dietro, sopra/sotto, dentro/fuori in situazioni note	Il bambino autonomamente individua ed inizia a denominare e rappresentare graficamente alcune posizioni e relazioni spaziali usando termini avanti/dietro, sopra/sotto in situazioni note	Il bambino autonomamente conosce, denomina e rappresenta autonomamente graficamente posizioni e relazioni spaziali usando termini avanti/dietro, sopra/sotto, dentro/fuori in maniera corretta in situazioni note e non note
	Esplorare oggetti e strumenti tecnologici	Il bambino con l'aiuto dell'insegnante inizia a mostrare curiosità nell'utilizzo di strumenti meccanici	Il bambino inizia a mostrare spontaneamente curiosità nell'utilizzo di strumenti e giochi tecnologici	Il bambino autonomamente utilizza strumenti e giochi tecnologici cominciando a ipotizzare possibili funzionamenti	Il bambino autonomamente e in modo abbastanza corretto utilizza strumenti e giochi tecnologici ipotizzando possibili usi
Confronta, sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini	Confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini	Il bambino con l'aiuto dell'insegnante impara le prime regole di vita comunitaria	Il bambino inizia spontaneamente a conoscere le regole di vita comunitaria in situazioni note	Il bambino conosce e inizia a rispettare correttamente le regole di vita comunitaria	Il bambino riconosce e rispetta correttamente le regole di vita comunitaria