

SPIRITO DI INIZIATIVA

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA DELL'INFANZIA

Il sé e l'altro	Il /La bambino/a gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. 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 rapporto con gli altri e con le regole condivise.
Il corpo e il movimento	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 situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
Immagini, suoni, colori	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.
La conoscenza del mondo	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA PRIMARIA

Geografia	L'alunno/a progetta percorsi e itinerari di viaggi
Matematica	Progetta e costruisce modelli concreti di figure geometriche Utilizza diverse strategie di risoluzione Costruisce ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con il punto di vista di altri Intuisce che gli strumenti matematici che ha imparato ad utilizzare siano utili per operare nella realtà
Scienze	Sviluppa gli atteggiamenti di curiosità i modi di guardare il mondo che lo stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere Esplora i fenomeni con un approccio scientifico in modo autonomo e/o con i compagni
Musica	Improvvisa liberamente e in modo creativo tecniche, materiali, suoni e silenzi Utilizza strumenti auto costruiti
Educazione fisica	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo Sperimenta esperienze che permettono di maturare competenze di gioco-sport e di diverse gestualità tecniche
Tecnologia	Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazioni ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni

SPIRITO DI INIZIATIVA

Religione cattolica	Dimostra originalità e spirito di iniziativa; è in grado di realizzare semplici progetti.
----------------------------	---

COMPETENZE DI BASE FINE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Italiano	L'allievo/a interagisce in modo efficace in diverse situazioni comunicative. Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri, ad esempio nella realizzazione di giochi o prodotti, nell'elaborazione di progetti e nella formulazione di giudizi su problemi riguardanti vari ambiti culturali e sociali. Adatta opportunamente i registri informale e formale in base alla situazione comunicativa e agli interlocutori, realizzando scelte lessicali adeguate.
Lingua Inglese	Affronta situazioni nuove attingendo al suo repertorio linguistico; usa la lingua per apprendere argomenti anche di ambiti disciplinari diversi e collabora fattivamente con i compagni nella realizzazione di attività e progetti.
Francese	Affronta situazioni nuove attingendo al suo patrimonio linguistico.
Storia	Produce informazioni storiche con fonti di vario genere – anche digitali – e le sa organizzare in testi. Usa le conoscenze e le abilità per orientarsi nella complessità del presente.
Geografia	Valuta gli effetti di azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche.
Matematica	Analizza e interpreta rappresentazioni di dati per ricavarne misure di variabilità e prendere decisioni. Riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza. Nelle situazioni di incertezza (vita quotidiana, giochi...) si orienta con valutazioni di probabilità.
Scienze	Esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite.
Musica	È in grado di ideare e realizzare, anche attraverso l'improvvisazione o partecipando a processi di elaborazione collettiva, messaggi musicali e multimediali.
Arte e immagine	Realizza elaborati personali e creativi sulla base di un'ideazione e progettazione originale, applicando le conoscenze e le regole del linguaggio visivo, scegliendo in modo funzionale tecniche e materiali differenti anche con l'integrazione di più media e codici espressivi.
Educazione fisica	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente

SPIRITO DI INIZIATIVA

	i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
Tecnologia	Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole.
Religione cattolica	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. È disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.

Rubrica livelli di padronanza fine scuola dell'infanzia

DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Anticipare gli eventi.	Individua soluzioni ai problemi.	Individua soluzioni ai problemi con la guida dell'adulto.	Individua soluzioni a semplici problemi.	Individua soluzioni ai problemi.	Individua soluzioni ai problemi in modo creativo.
	Individua e illustra le fasi di semplici procedure (prima-durante- dopo- infine).	Individua e illustra le fasi di semplici procedure (prima-durante- dopo- infine) con il supporto iconico.	Individua e illustra le fasi di semplici procedure (prima-durante- dopo- infine) con la guida dell'adulto.	Individua e illustra le fasi di semplici procedure (prima-durante- dopo- infine).	Individua e illustra le fasi di semplici procedure (prima-durante- dopo- infine) con padronanza.
	È curioso riguardo alle funzioni e ai possibili usi degli strumenti a disposizione.	È poco curioso riguardo alle funzioni e ai possibili usi degli strumenti a disposizione.	È curioso riguardo alle funzioni e ai possibili usi degli strumenti a disposizione, solo se rispondono ai suoi interessi.	È curioso riguardo alle funzioni e ai possibili usi degli strumenti a disposizione.	È curioso riguardo alle funzioni e ai possibili usi degli strumenti a disposizione, utilizzandoli in modo appropriato.
Soppesare i propri punti forti e deboli.	Esprime una valutazione sul proprio lavoro.	Fatica ad esprimere una valutazione sul proprio lavoro.	Esprime una valutazione sul proprio lavoro se guidato.	Esprime una valutazione sul proprio lavoro.	Esprime una valutazione sul proprio lavoro, riconoscendo i propri punti di forza e di debolezza.

SPIRITO DI INIZIATIVA

	<i>Esprime una valutazione sulle proprie azioni.</i>	Esprime con difficoltà una valutazione sulle proprie azioni.	Esprime una semplice valutazione sulle proprie azioni.	Esprime una valutazione sulle proprie azioni.	Esprime una valutazione sulle proprie azioni, mostrando consapevolezza rispetto alle relative conseguenze.
Agire con determinazione.	<i>Porta a termine il compito.</i>	Porta a termine il compito con l'aiuto dell'adulto.	Porta a termine semplici compiti.	Porta a termine il compito.	Porta a termine il compito in modo corretto e completo.
	<i>Sostiene la propria opinione.</i>	Fatica ad esprimere la propria opinione.	Esprime la propria opinione in modo semplice.	Sostiene la propria opinione.	Sostiene la propria opinione in modo pertinente.
Mettere in atto progetti ed iniziative da soli e con altri.	<i>Organizza un'attività ludica per sé e per i compagni.</i>	Segue un'attività ludica se organizzata da altri.	Organizza un'attività ludica solo per se stesso.	Organizza un'attività ludica per sé e per i compagni.	Organizza un'attività ludica per sé e per i compagni, prendendo decisioni e giustificando le scelte prese.
	<i>Assume gli incarichi assegnati.</i>	Assume gli incarichi assegnati con l'aiuto dell'adulto o del compagno.	Assume gli incarichi assegnati se adeguati alle sue capacità.	Assume gli incarichi assegnati.	Assume gli incarichi assegnati, svolgendoli correttamente e autonomamente.
	<i>È capace di forme di collaborazione.</i>	Inizia a collaborare.	È capace di forme di collaborazione in semplici attività	È capace di forme di collaborazione.	Collabora apportando un contributo personale al lavoro del gruppo

SPIRITO DI INIZIATIVA

Rubrica livelli di padronanza fine scuola primaria					
DIMENSIONI	INDICATORI (evidenze osservabili)	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Anticipare gli eventi.	<i>Prefigura una situazione</i>	Prefigura una situazione con l'aiuto di un adulto e/o di un compagno	Prefigura alcuni aspetti di una situazione	Prefigura una situazione	Prefigura una situazione e trae conseguenze
Soppesare i propri punti forti e deboli.	<i>Riconosce le proprie capacità e i propri limiti e chiede aiuto</i>	Riconosce le proprie capacità e i propri limiti con l'aiuto dell'adulto	Riconosce solo in parte le proprie capacità e i propri limiti	Riconosce le proprie capacità e i propri limiti e chiede aiuto	Riconosce le proprie capacità e i propri limiti e trova autonomamente risposte
Agire con determinazione.	<i>Pianifica le fasi di un compito tenendo conto delle difficoltà da affrontare</i>	Pianifica le fasi di un compito con l'aiuto dell'adulto e/o dei compagni	Pianifica alcune fasi di un compito	Pianifica le fasi di un compito tenendo conto delle difficoltà da affrontare	Pianifica le fasi di un compito tenendo conto delle difficoltà da affrontare e ricerca le soluzioni per superarle
Mettere in atto progetti ed iniziative da soli e con altri.	<i>Mette in atto progetti e iniziative da solo e con altri</i>	Mette in atto alcune iniziative con l'aiuto dell'adulto e/o dei compagni	Mette in atto alcune parti dei progetti e delle iniziative	Mette in atto progetti e iniziative da solo e con altri	Mette in atto progetti e iniziative da solo e con altri e coordina l'attività

SPIRITO DI INIZIATIVA

Rubrica livelli di padronanza fine scuola secondaria					
DIMENSIONI	<i>INDICATORI (evidenze osservabili)</i>	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Mettere in atto progetti creativi ed iniziative da soli e con altri.	<i>Idea e progetta</i>	Solo se stimolato propone semplici idee e con l'aiuto dell'insegnante individua le fasi del lavoro.	Propone semplici idee creative e individua le fasi del lavoro.	Propone idee creative e le traduce in progetti.	Promuove idee creative e innovative attraverso progetti articolati.
	<i>Realizza</i>	Guidato realizza quanto progettato.	Realizza quanto progettato con supporto.	Realizza quanto progettato.	Realizza in modo compiuto, originale e autonomo quanto progettato.
Affrontare novità ed imprevisti.	<i>Identifica il problema e lo affronta ideando soluzioni</i>	Se guidato affronta novità ed imprevisti.	Affronta novità ed imprevisti alla sua portata.	Di fronte a novità ed imprevisti trova soluzioni e le mette in atto.	Si trova a suo agio nell'affrontare situazioni nuove ed imprevedibili.
Agire con determinazione.	<i>Si assume dei rischi</i>	Se guidato e stimolato accetta attività nuove.	Predilige attività alla sua portata.	È aperto a progetti nuovi.	Si trova a suo agio in progetti complessi.
Soppesare i propri punti forti e deboli	<i>È consapevole dei propri punti di forza e dei propri limiti.</i>	Sotto la guida dell'insegnante individua i propri punti di forza.	Sotto la guida dell'insegnante individua i propri punti forti e deboli.	Adatta la propria azione tenendo conto dei propri punti forti e deboli.	Trasforma i suoi punti deboli in punti di forza.