



Istituto Comprensivo Statale

*Piazzale della Civiltà – Tel. 0828/941197 – fax. 0828/941197
84069 ROCCADASPIDE (Salerno)*

Codice Fiscale - 91050670651

C.M. SAIC8AH00L –Email saic8ah00l@istruzione.it

Saic8ah00l@pec.istruzione.it

www.istitutocomprensivoroccadaspide.edu.it

Scheda per il profilo individuale

Documento di osservazione e valutazione

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

ALUNNO/A Cognome.....

Nome

Luogo e data di nascita.....

Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo di Roccadaspide, plesso di.....

Sezione..... anni 3

Competenza chiave	Contesto educativo e formativo	Campi di esperienza di riferimento	Descrittori di competenza oggetto della valutazione	Fasi		
Competenza in materia di cittadinanza	Condividere esperienze e giochi. Affrontare gradualmente le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Il sé e l'altro.	Il bambino:	Iniziale	Intermedia	Finale
			Accetta l'ambiente scolastico e i suoi ritmi			
			Collabora in modo costruttivo e creativo con gli altri.			
			Affronta gradualmente i conflitti.			
			Si relaziona e discute con adulti e bambini.			
			Accetta e partecipa alle attività proposte			
			Mantiene l'attenzione			
			Richiede gratificazione			
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica	Comunicazione e linguaggio.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: I discorsi e le parole	Il bambino:			
			Utilizza in modo chiaro semplici frasi			
			Memorizza parole nuove, poesie e filastrocche			
			Interagisce verbalmente con i compagni e con gli adulti			
			Chiede e offre spiegazioni			
			Verbalizza semplici immagini			
			Riesce a raccontare e descrivere situazioni ed esperienze vissute.			
			Ascolta brevi storie			
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio artistico e musicale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a:	Il bambino:			
			Riconosce i colori primari			
			Dà un preciso significato alle proprie produzioni grafiche.			
			Conosce, sperimenta e gioca con materiali diversi.			
			Mostra interesse per l'ascolto della musica.			

		Immagini-suoni e colori.	Riproduce semplici ritmi (veloce/lento, piano/forte)			
			Comunica ed esprime emozioni con il linguaggio del corpo.			
			Ascolta e riproduce i suoni dell'ambiente.			

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio motorio	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Il corpo e il movimento	Il bambino:			
			E' autonomo nella cura personale			
			Adotta corretti comportamenti igienici alimentari			
			Conosce e denomina le principali parti del corpo su se stesso			
			Rappresenta la figura umana in modo adeguato all'età			
			Si muove liberamente nello spazio disponibile			
			Si avvia alla motricità fine			
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	Logica di pensiero e logica razionale nella risoluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: La conoscenza del mondo	Il bambino:			
			Mostra interesse e partecipa ad attività inerenti la scoperta dell'ambiente			
			Percepisce le principali caratteristiche delle stagioni			
			Compie osservazioni sull'alternanza giorno -notte			
			Classifica in base a criteri dati (colore, forma, dimensioni)			
			Stabilisce relazioni quantitative (pochi-molti)			
			Distingue e colloca le posizioni (sopra-sotto, dentro-fuori, vicino-lontano)			
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Metodo di lavoro per gli apprendimenti	Tutti	Il bambino:			
			Comprende le consegne			
			E' interessato e porta a termine il lavoro			
			E' consapevole del lavoro svolto e lo elabora verbalmente.			
			Il bambino:			

Competenza digitale	Iniziare a orientarsi nel mondo dei simboli, dei media e delle tecnologie	Tutti	Inizia a scoprire il mondo delle tecnologie			
			Visiona immagini presentate dall'insegnante.			
			Sotto la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo digitale, utilizzando mouse e frecce per muoversi nello schermo			
Competenza imprenditoriale	Originalità e responsabilità in situazioni e circostanze conosciute e meno conosciute	Tutti	Il bambino:			
			Manifesta curiosità e voglia di sperimentare			
			Interagisce con le cose, l'ambiente e le persone			
			Percepisce le reazioni e i cambiamenti delle cose, dell'ambiente e delle persone			
			Formula prime ipotesi di risoluzione di un problema.			

Legenda:

A: COMPETENZA PIENAMENTE RAGGIUNTA
B: COMPETENZA RAGGIUNTA AD UN BUON LIVELLO
C: COMPETENZA PARZIALMENTE RAGGIUNTA
D: COMPETENZA SCARSAMENTE RAGGIUNTA

Data

Le Insegnanti

I Genitori

Data

Le Insegnanti

I Genitori

Data

Le Insegnanti

I Genitori



Istituto Comprensivo Statale

Piazzale della Civiltà – Tel. 0828/941197 – fax. 0828/941197

84069 ROCCADASPIDE (Salerno)

Codice Fiscale - 91050670651

C.M. SAIC8AH00L –Email saic8ah00l@istruzione.it

Saic8ah00l@pec.istruzione.it

www.istitutocomprensivoroccadaspide.edu.it

Scheda per il profilo individuale

Documento di osservazione e valutazione

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

ALUNNO/A Cognome.....

Nome

Luogo e data di nascita

Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo di Roccadaspide, plesso di.....

Sezione..... anni 4

Competenza chiave	Contesto educativo e formativo	Campi di esperienza di riferimento	Descrittori di competenza oggetto della valutazione	Fasi		
Competenza in materia di cittadinanza	Condividere esperienze e giochi. Affrontare gradualmente le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: il sé e l'altro.	Il bambino:	Iniziale	Intermedia	Finale
			E' autonomo nelle attività di routine			
			Si relaziona con l'adulto e con i compagni			
			Affronta gradualmente i conflitti			
			Si comporta in modo adeguato nelle varie situazioni rispettando le regole			
			Condivide esperienze e giochi			
			Utilizza gli errori come fonte di conoscenza			
			E' autonomo nell'esecuzione di un lavoro individuale			
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica	Comunicazione e linguaggio.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: i discorsi e le parole	Il bambino:			
			Utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana			
			Comunica verbalmente con gli adulti e compagni di riferimento			
			Comunica e si esprime con pluralità di linguaggi			
			Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute			
			Ascolta e comprende brevi racconti			
			Memorizza canti, poesie e filastrocche			
			Interviene in modo pertinente nelle conversazioni			
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio artistico e musicale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: immagini-suoni e colori.	Il bambino:			
			Adopera i colori in modo creativo			
			Sperimenta tecniche e materiali diversi			
			Riproduce forme e colori dell'ambiente			
			Conosce e discrimina i colori secondari			
			Disegna spontaneamente e su consegna			
			Partecipa ad attività di imitazione e drammatizzazione			
Si esprime in modo personale con creatività						

			Il bambino:			
--	--	--	-------------	--	--	--

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio motorio	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: il corpo e il movimento	Rappresenta graficamente la figura umana in modo adeguato all'età			
			Dimostra sicurezza nelle proprie capacità motorie			
			Esegue semplici percorsi motori			
			Controlla adeguatamente la motricità fine			
			Conosce gli organi di senso e discrimina le percezioni			
			Rispetta le norme igienico-sanitarie			
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	Logica di pensiero e logica razionale nella risoluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: la conoscenza del mondo	Il bambino:			
			Mostra interesse e partecipazione ad attività inerenti la scoperta dell'ambiente			
			Percepisce i ritmi della giornata			
			Riconosce relazioni spaziali			
			Riconosce le dimensioni			
			Riconosce e rappresenta le quantità			
			Riconosce e discrimina forme (cerchio, quadrato, triangolo...)			
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Metodo di lavoro per gli apprendimenti	Tutti	Il bambino:			
			Sa comunicare, riflette e si pone domande			
			Individua semplici collegamenti e relazioni			
			Sviluppa semplici strategie del proprio lavoro			
Competenza digitale	Iniziare a orientarsi nel mondo dei simboli, dei media e delle tecnologie	Tutti	Il bambino:			
			Visiona immagini, documentari, testi multimediali			
			Muove correttamente mouse e tasti sul tablet			
			Sotto la supervisione e le istruzioni dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo digitale, utilizzando mouse e frecce per muoversi nello schermo			

Competenza imprenditoriale	Originalità e responsabilità in situazioni e	Tutti	Il bambino:			
			Sostiene la propria opinione con argomenti semplici ma pertinenti			
			Giustifica le scelte con semplici spiegazioni			

	circostanze conosciute e meno conosciute		Ripercorre verbalmente le fasi di un lavoro, di un compito e di una azione seguita			
			E' capace di risolvere semplici problemi ed agire in modo flessibile e creativo.			

Legenda:

A: COMPETENZA PIENAMENTE RAGGIUNTA
B: COMPETENZA RAGGIUNTA AD UN BUON LIVELLO
C: COMPETENZA PARZIALMENTE RAGGIUNTA
D: COMPETENZA SCARSAMENTE RAGGIUNTA

Data

Le Insegnanti

I genitori

Data

Le Insegnanti

I genitori

Data

Le Insegnanti

I genitori



Istituto Comprensivo Statale

*Piazzale della Civiltà – Tel. 0828/941197 – fax. 0828/941197
84069 ROCCADASPIDE (Salerno)*

Codice Fiscale - 91050670651

*C.M. SAIC8AH00L –Email saic8ah00l@istruzione.it
Saic8ah00l@pec.istruzione.it*

www.istitutocomprensivoroccadaspide.edu.it

Scheda per il profilo individuale

Documento di osservazione e valutazione

ANNO SCOLASTICO 2022-2023

ALUNNO/A Cognome.....

Nome

Luogo e data di nascita

Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo di Roccadaspide, plesso di

Sezione..... anni 5

Competenza chiave	Contesto educativo e formativo	Campi di esperienza di riferimento	Descrittori di competenza oggetto della valutazione	Fasi		
Competenza in materia di cittadinanza	Condividere esperienze e giochi. Affrontare gradualmente le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Il sé e l'altro.	Il bambino:	Iniziale	Intermedia	Finale
			E' consapevole della propria identità e storia personale			
			E' autonomo nelle attività di routine			
			Partecipa alle attività collettive intervenendo nelle conversazioni			
			Conosce e rispetta le regole del contesto scolastico			
			Si impegna in ogni attività portandola a termine			
			Accetta e include compagni portatori di differenze, provenienza, cultura e condizione			
			Ha fiducia nelle sue capacità			
			Affronta con sicurezza nuove esperienze			
Competenza alfabetica funzionale Competenza multilinguistica	Comunicazione e linguaggio.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: I discorsi e le parole	Il bambino:			
			Utilizza un linguaggio verbale appropriato in diverse situazioni comunicative			
			Pronuncia correttamente fonemi e parole			
			Ascolta e comprende testi narrati			
			Sperimenta le prime forme di comunicazione con la lingua scritta			
			Formula ipotesi sul finale di una storia			
			Associa il simbolo grafico al suono (lettere)			
			Riconosce l'esistenza di altre lingue			
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio artistico e musicale	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Immagini-suoni e colori.	Il bambino:			
			Percepisce gradazioni, accostamenti e mescolanze di colori			
			Si esprime attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative			
			Utilizza lo spazio grafico e il materiale scolastico			
			Interpreta un preciso ruolo in una drammatizzazione			
			Associa il movimento al ritmo e alla musica			

Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali	Comunicazione e linguaggio motorio	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: Il corpo e il movimento	Il bambino:			
			Riconosce le parti del corpo su se stesso e sugli altri			
			Rappresenta graficamente la figura umana			
			Coordina i movimenti fini della mano (disegna, manipola, incolla, taglia)			
			Esegue e riproduce graficamente percorsi motori			
			Esplora l'ambiente utilizzando i vari canali sensoriali			
			Rispetta norme igienico sanitarie ed alimentari			
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologia e ingegneria	Logica di pensiero e logica razionale nella risoluzione di situazioni problematiche di vita quotidiana.	Tutti i campi di esperienza con particolare riferimento a: La conoscenza del mondo	Il bambino:			
			Riconosce le relazioni topologiche e temporali			
			Riconosce la ciclicità del tempo (giorni, settimane, mesi)			
			Riconosce i simboli numerici da uno a dieci			
			Coglie rapporti tra numeri e quantità			
			Ordine e compie seriazioni			
			Opera secondo il concetto di insieme			
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Metodo di lavoro per gli apprendimenti	Tutti	Il bambino:			
			Utilizza semplici strategie di memorizzazione			
			Utilizza le informazioni possedute per risolvere semplici problemi di esperienza quotidiana			
			Individua relazioni tra oggetti e avvenimenti e le spiega			
Competenza digitale	Iniziare a orientarsi nel mondo dei simboli, dei media e delle tecnologie	Tutti	Il bambino:			
			Visiona immagini, documentari, testi multimediali al pc o alla LIM			
			Muove correttamente mouse e tasti			
			Esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al pc, alla LIM con il tablet			

Competenza imprenditoriale	Originalità e responsabilità in situazioni e circostanze conosciute e meno conosciute	Tutti	Il bambino:			
			Individua le fasi di una semplice procedura			
			Di fronte ad un problema nel lavoro o nel gioco, ipotizza possibili soluzioni			
			Prende decisioni tra più possibilità relative a giochi, attività e giustifica la decisione presa.			
			Formula proposte di lavoro e di gioco			

Legenda:

A: COMPETENZA PIENAMENTE RAGGIUNTA
B: COMPETENZA RAGGIUNTA AD UN BUON LIVELLO
C: COMPETENZA RAGGIUNTA A LIVELLO BASE
D: COMPETENZA NON RAGGIUNTA

Data

Le Insegnanti

I Genitori

Data

Le Insegnanti

I Genitori

Data

Le Insegnanti

I Genitori