

DOCUMENTO DI PASSAGGIO
SCUOLA DELL'INFANZIA/SCUOLA PRIMARIA

**PROFILO DELLO STUDENTE ATTESO AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
VERSO LE COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA EUROPEA**

Competenze chiave di riferimento (I campi d'esperienza prevalenti e concorrenti)	Tappe significative verso le competenze chiave (Competitidisviluppo in termini d'identità, autonomia, competenza, cittadinanza)	Descrittori di competenza/traguardi
Competenza alfabetica funzionale (I discorsi e le parole – tutti)	Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà	<p>Utilizza la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, fa ipotesi sui significati, inventa nuove parole.</p> <p>Comprende parole e discorsi, ascolta narrazioni</p> <p>Racconta storie, sperimenta rime, filastrocche e drammatizzazioni.</p> <p>Si esprime e comunica agli altri emozioni, sentimenti e argomentazioni attraverso il linguaggio verbale</p> <p>Sperimenta prime forme di scrittura formale.</p>
Competenza multilinguistica (I discorsi e le parole – tutti)	Riconosce ed utilizza in situazioni ludiche i primi elementi della comunicazione e facili parole legate a contesti reali.	<p>Utilizza in modo pertinente parole e frasi standard imparate.</p> <p>Recita brevi e semplice filastrocche, canta canzoncine imparate a memoria.</p> <p>Nomina oggetti noti in contesto reale o illustrati usando termini noti.</p>
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (La conoscenza del mondo)	Dimostra prime abilità di tipo logico, inizia ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie. Rileva le caratteristiche principali di eventi, oggetti, situazioni, formula ipotesi, ricerca soluzioni a situazioni problematiche di vita quotidiana.	<p>Raggruppa, ordina oggetti, compie seriazioni.</p> <p>Effettua corrispondenze biunivoche.</p> <p>Realizza sequenze grafiche e ritmi.</p> <p>Utilizza quantificatori e numeri.</p> <p>Mette in corretta sequenza esperienze, azioni, avvenimenti, eventi della propria storia.</p> <p>Riferisce le fasi di un semplice esperimento</p> <p>Individua rapporti spaziali e topologici di base attraverso l'azione diretta.</p>
Competenza digitale (Tutti)	Utilizza le nuove tecnologie per giocare e svolgere semplici attività didattiche con la supervisione dell'insegnante.	<p>Riconosce lettere e numeri sulla tastiera.</p> <p>Utilizza il mouse e apre icone.</p> <p>Utilizza il PC per attività e giochi didattici.</p>

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare (Tutti)	Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza. Ha un positivo rapporto con la corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.	Ricava informazioni da spiegazioni, schemi, filmati, immagini ed errori personali.
		Ha fiducia nella propria capacità di apprendere e, se necessario, si rivolge all'adulto o al compagno per raggiungere un risultato.
Competenza in materia di cittadinanza (Il sé e l'altro – tutti)	Condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici. Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali.	Collabora nel gioco e nel lavoro osservando le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo.
		Riconosce e controlla le emozioni.
		Formula ipotesi e riflessioni sulla corretta convivenza e sulle regole.
Competenza imprenditoriale (Tutti)	È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percepisce le reazioni ed i cambiamenti.	Prende iniziative di gioco e di lavoro.
		Ipotesizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito o per la realizzazione di un gioco.
		Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle proprie azioni.
Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale (Il corpo e il movimento - immagini, suoni, colori)	Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.	Drammatizza racconti, narrazioni e filmati.
		Coordina i gesti oculo-manuali completando schede grafico-operative.
		Realizza giochi simbolici.
		Realizza manufatti plastici e grafici utilizzando diverse tecniche manipolative.
		Ascolta brani musicali, segue il ritmo con il corpo ed esegue semplici danze.

Criteri di valutazione del COMPORTAMENTO: autocontrollo, rispetto delle regole, socializzazione, partecipazione, autonomia, impegno.

Nella valutazione si tiene conto anche dei **RITMI DI APPRENDIMENTO:** Molto lento, lento, normale, veloce

