

ISTITUTO COMPRENSIVO "POLO EST"

DI LUMEZZANE

Scuola dell'Infanzia Statale

"Madre Teresa di Calcutta"

FASCICOLO PERSONALE

DI

.....

.....

Anno scolastico 2019/2020.....

Sezione.....

INSEGNANTI.....

.....

.....

.....

.....

DATI ANAGRAFICI DELL'ALUNNO/A

COGNOME.....

NOME.....

DATA di NASCITA.....

LUOGO di NASCITA.....

RESIDENZA

VIAN°.....

COMUNE.....

TELEFONO..... ALTRO RECAPITO TEL.....

DATI ANAGRAFICI

COMPOSIZIONE NUCLEO FAMILIARE

PADRE:

NOME.....COGNOME.....

MADRE:

NOME.....COGNOME.....

FRATELLI - SORELLE:

NOME.....COGNOME.....

NOME.....COGNOME.....

NOME.....COGNOME.....

NOME.....COGNOME.....

NOME.....COGNOME.....

COMPETENZE FINALI SCUOLA DELL'INFANZIA

1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE

I DISCORSI E LE PAROLE

N.R.

P.R.

R.

Ascolta e comprende narrazioni, racconta i vissuti, inventa storie con fantasia			
Se stimolato esprime sentimenti, stati d'animo e i propri bisogni in modo chiaro			
Rielabora un breve racconto e lo riordina in sequenze			
Prova interesse nell'ascolto di storie e racconti			
Comprende semplici consegne ed agisce di conseguenza			
Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura			
Sa memorizzare brevi poesie e/o filastrocche			

2. COMPETENZA MULTILINGUISTICA

CAMPO D'ESPERIENZA: I DISCORSI E LE PAROLE

Ascolta e ripete semplici parole, sa salutare			
Pronuncia brevi frasi, ne coglie il senso, ed esprime le sue posizioni			
Ripete rime e filastrocche, canta canzoncine			
Riconosce oggetti, animali, cose, colori e li nomina			
Identifica le varie parti del corpo, le nomina, le indica su di sé e le disegna			
Nomina con il termine in lingua straniera, le frasi pronunciate dall'insegnante			
Sa usare la lingua italiana, ne comprende le affermazioni, riesce ad elaborare semplici consegne.			
Riconosce e percepisce la differenza tra la propria lingua e le altre			

Legenda: N.R.= NON RAGGIUNTO P.R.= PARZIALMENTE RAGGIUNTO R = RAGGIUNTO

3. COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

N.R. P.R. R.

Ordina, colloca, registra, la scansione della settimana, dei mesi e delle stagioni in autonomia			
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana			
Riconosce, conta e opera con i numeri, individuando le strategie appropriate			
Esegue associazioni di quantità/numero entro il 10 utilizzando simboli per registrare			
Utilizza i numeri per eseguire le prime misurazioni, utilizzando simboli conosciuti			
Osserva, descrive e classifica oggetti in base alla forma, al colore e alla grandezza.			
Utilizza correttamente i concetti topologici (sotto/sopra, dentro/fuori, ecc.)			
Esegue un percorso correttamente su indicazioni verbali			
Riconosce e nomina alcune figure geometriche (quadrato, rettangolo, ecc.)			
Utilizza il problem-solving nelle situazioni quotidiane e nelle attività di gruppo			
Evidenzia relazioni logiche di CAUSA-EFFETTO e PRIMA- DOPO			

4. COMPETENZA DIGITALE

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

N.R. P.R. R.

Scopre ed utilizza le tecnologie digitali (primo approccio all'uso del p.c.)			
Ha un approccio conoscitivo della tastiera e delle funzioni dei tasti			
Usa programmi grafici per produrre e modificare immagini; ha destrezza con il mouse			
Utilizza il computer in autonomia per giochi di logica, matematici, linguistici			
Partecipa a giochi di coding unplugged e sa riprodurre una sequenza			
Osserva chi fa qualcosa per imparare e aiuta a realizzare lavori e compiti a più mani con competenze diverse			
Esplora le possibilità offerte dalle tecnologie per fruire delle diverse forme artistiche, per comunicare e per esprimersi attraverso di esse			

Legenda: N.R.= NON RAGGIUNTO P.R.= PARZIALMENTE RAGGIUNTO R = RAGGIUNTO

5. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE A IMPARARE

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

N.R.

P.R.

R.

L' alunno mette in relazione oggetti e ne dà semplici spiegazioni			
Ipotizza soluzioni diverse, e chiede la collaborazione dei compagni o dell'insegnante.			
Non si abbatte di fronte alle difficoltà, ma gestisce il conflitto, trovando soluzioni			
Pone domande su di sé, sulla propria storia, sulla realtà			
Osserva le routine della giornata, rispetta le proprie cose e quelle altrui			
Si riconosce parte del gruppo;			
Riconosce i propri e gli altrui comportamenti positivi e negativi			
Rispetta ed accetta le regole di vita comunitaria			
Accetta le osservazioni dell'adulto di fronte a comportamenti non corretti			

6. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.			
Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo adeguato.			
Sa di avere una storia personale e familiare, conosce le tradizioni della famiglia, della comunità e le mette a confronto con altre.			
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a rispettare chi parla			
Ha familiarità con le strategie del contare e dell'operare con i numeri			
Sa raggruppare e ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata.			
Sa collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata e della settimana			
Osserva con attenzione il suo corpo, gli organismi viventi e i loro ambienti, i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti.			
Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.			
Segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali			

Legenda: N.R.= NON RAGGIUNTO P.R.= PARZIALMENTE RAGGIUNTO R = RAGGIUNTO

7. COMPETENZA IMPRENDITORIALE

CAMPO D'ESPERIENZA: TUTTI

N.R.

P.R.

R.

Esegue le consegne impartite e porta a termine in autonomia i compiti affidatigli			
Collabora nelle attività, e, se richiesto, presta aiuto			
Assume spontaneamente iniziative e compiti nel gioco e nei lavori e formula proposte			
Sa esprimere e comunicare la propria opinione, ma sa ascoltare anche il punto di vista degli altri			
Di fronte a problemi e alle novità, non si scoraggia e ipotizza soluzioni			

8. COMPETENZA CONSAPEVOLEZZA E ESPRESSIONE CULTURALI

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO - IMMAGINI, SUONI, COLORI

L'alunno comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.			
Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento			
Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura			
Si esprime attraverso il disegno o con le attività manipolative, utilizzando materiali e strumenti di vario tipo			
Riconosce e denomina i colori primari e scopre le possibilità espressive del colore, utilizzando diverse tecniche			
Segue con curiosità e piacere spettacoli di vario tipo (teatrali, musicali, ecc.)			
Sperimenta e combina elementi musicali, producendo suoni e ritmi			
Partecipa al gioco simbolico con interesse e da un contributo personale			
Ascolta i suoni e i rumori della natura			
Canta canzoncine individualmente o in coro e partecipa alle attività di drammatizzazione.			
Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente come presupposto di un sano e corretto stile di vita.			
Conosce i valori universali quali pace, solidarietà, attenzione agli altri e sa accogliere le diversità			
Riconosce i principali simboli cristiani			
Conosce la figura di Gesù attraverso brevi racconti e/o filmati			
Pone domande sui temi esistenziali e religiosi, sulle diversità culturali, su ciò che è bene o male, sulla giustizia, e ha raggiunto una prima consapevolezza dei propri diritti			

Legenda: N.R.= NON RAGGIUNTO P.R.= PARZIALMENTE RAGGIUNTO R = RAGGIUNTO

ESPERIENZA SCOLASTICA
FREQUENZA

1° Anno	<input type="checkbox"/> Regolare	<input type="checkbox"/> Saltuaria	<input type="checkbox"/> Sporadica
2° Anno	<input type="checkbox"/> Regolare	<input type="checkbox"/> Saltuaria	<input type="checkbox"/> Sporadica
3° Anno	<input type="checkbox"/> Regolare	<input type="checkbox"/> Saltuaria	<input type="checkbox"/> Sporadica
4° Anno	<input type="checkbox"/> Regolare	<input type="checkbox"/> Saltuaria	<input type="checkbox"/> Sporadica

Nel corso della frequenza nella scuola dell'Infanzia si sono verificati i seguenti fatti particolari:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DATA Lumezzane...