

L'Istituto ha elaborato le seguenti rubriche di valutazione delle competenze.

**SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

**Le rubriche valutative**

La competenza consiste nel saper utilizzare determinati livelli di "conoscenze/apprendimenti" (teoriche e operative) in specifici contesti. La sua valutazione deve quindi rimandare a forme di rilevazione e osservazione in contesto, vale a dire mentre si mette in azione. Di solito verifichiamo direttamente solo alcune prestazioni che sono collegate alle competenze. Le prestazioni sono allora degli indicatori di quelle competenze. Ciò implica che quando vogliamo misurare le competenze abbiamo bisogno di: a) individuare una serie prestazioni che siano validi indicatori di quella competenza; b) rilevare il grado o il livello raggiunto in quella competenza.

Le prestazioni vengono valutate con una lettera corrispondente ai livelli proposti dalla scheda di certificazione delle competenze. Ogni docente procede alla valutazione delle competenze relative al suo ambito di intervento, che condividerà con i colleghi in sede di scrutinio finale per l'anno in corso, alla fine del primo e del secondo quadrimestre a partire dal prossimo anno scolastico. Solo per le classi di passaggio ( quinta e terza secondaria) la competenza verrà riportata sulla scheda ministeriale.

Livello	Indicatori esplicativi
<b>A – Avanzato</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
<b>B – Intermedio</b>	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
<b>C – Base</b>	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
<b>D – Iniziale</b>	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

1. Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione					
Scuola primaria	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere enunciati, di raccontare le proprie esperienze e di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.				
Scuola Secondaria di primo grado	Ha una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di comprendere e produrre enunciati e testi di una certa complessità, di esprimere le proprie idee, di adottare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.				
COSA VALUTARE	Interagisce in modo collaborativo su argomenti di esperienza diretta.	Comprende il tema e le informazioni di un'esposizione.	Riferisce oralmente su un argomento di studio.	Usa la comunicazione orale per collaborare con gli altri.	Scrive testi adeguati allo scopo.
2. Comunicazione nelle lingue straniere					
Scuola primaria	E' in grado di affrontare in lingua inglese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.				
Scuola Secondaria di primo grado	E' in grado di esprimersi in lingua inglese a livello elementare (A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento) e, in una seconda lingua europea, di affrontare una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana. Utilizza la lingua inglese anche con le tecnologie dell'informazione e della comunicazione.				
COSA VALUTARE	Comprende oralmente consegne, indicazioni, spiegazioni, ecc..	Interagisce con un interlocutore in modo comprensibile.	Legge testi con diverse strategie adeguate allo scopo.	Scrive testi in relazione alle richieste.	Individua elementi culturali e coglie rapporti tra forme linguistiche e usi della lingua straniera.
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia					
Scuola primaria	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e giustificare soluzioni a problemi reali.				
Scuola Secondaria di primo grado	Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per analizzare dati e fatti della realtà e per verificare l'attendibilità di analisi quantitative proposte da altri. Utilizza il pensiero logico-scientifico per affrontare problemi e situazioni sulla base di elementi certi. Ha consapevolezza dei limiti delle affermazioni che riguardano questioni complesse.				
COSA VALUTARE	Legge e comprende testi che coinvolgono aspetti logici e matematici.	Si muove con sicurezza nel calcolo scritto e mentale.	Capisce come gli strumenti matematici appresi siano utili per risolvere problemi della realtà.	Individua ed esplora fenomeni con un approccio scientifico.	Ha atteggiamenti di cura e un rispetto verso gli ambienti.
4. Competenze digitali					
Scuola primaria	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.				
Scuola Secondaria di primo grado	Utilizza con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare le informazioni in modo critico. Usa con responsabilità le tecnologie per interagire con altre persone.				
COSA VALUTARE	Conosce /utilizza le più comuni tecnologie dell'informazione e della comunicazione	Utilizza il PC	Utilizza materiali digitali per l'apprendimento	Utilizza la Rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago	Individua le potenzialità e i rischi nell'utilizzo delle tecnologie
5. Imparare ad imparare					
Scuola Primaria	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.				
Scuola Secondaria di primo grado	Possiede un patrimonio organico di conoscenze e nozioni di base ed è allo stesso tempo capace di ricercare e di organizzare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti in modo autonomo.				
COSA VALUTARE	Ricava informazioni da fonti diverse (testimoni, reperti, dizionari, schedari, testi scritti, internet, filmati,...)	Utilizza strategie di memorizzazione e di organizzazione delle informazioni (tabelle, sequenze, elenchi, sintesi, mappe, ...).	Individua collegamenti tra informazioni reperite da varie fonti con conoscenze già possedute o con l'esperienza vissuta.	Utilizza le conoscenze già possedute per risolvere problemi d'esperienza anche generalizzando in contesti diversi	Applica strategie di studio e di lavoro.

6. Competenze sociali e civiche					
Scuola primaria	Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri.				
Scuola secondaria	Ha cura e rispetto di sé e degli altri come presupposto di uno stile di vita sano e corretto. E' consapevole della necessità del rispetto di una convivenza civile, pacifica e solidale. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme ad altri.				
COSA VALUTARE	Accetta serenamente tutti i compagni in diverse situazioni, rispetta l'ambiente, il proprio materiale e quello altrui.	Accetta i diversi ruoli e le regole, esprimendo il proprio punto di vista e rispettando quello altrui.	Interagisce nel gruppo assumendo e portando a termine ruoli e compiti.	Si pone con un atteggiamento positivo verso se stesso e gli altri accettando serenamente gli insuccessi.	Comprende il bisogno degli altri e presta aiuto.
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità					
Scuola primaria	Dimostra originalità e spirito di iniziativa. E' in grado di realizzare semplici progetti. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.				
Scuola secondaria	Ha spirito di iniziativa ed è capace di produrre idee e progetti creativi. Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede. E' disposto ad analizzare se stesso e a misurarsi con le novità e gli imprevisti.				
COSA VALUTARE	Sostiene la propria opinione con argomenti coerenti e giustifica le scelte con semplici argomentazioni.	Pianifica e organizza il proprio lavoro per realizzare semplici progetti e manufatti.	Assume gli impegni, semplici iniziative di gioco e di lavoro e li porta a termine con responsabilità.	Chiede aiuto quando è in difficoltà ed è in grado di fornire aiuto a chi lo chiede.	Trova soluzioni nuove a problemi di esperienza (problem solving).
8. Consapevolezza ed espressione culturale					
Scuola Primaria	Si orienta nello spazio e nel tempo, osservando e descrivendo ambienti, fatti, fenomeni e produzioni artistiche. Riconosce le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime negli ambiti motori, artistici e musicali che gli sono più congeniali.				
Scuola Secondaria di primo grado	Si orienta nello spazio e nel tempo e interpreta i sistemi simbolici e culturali della società. Riconosce ed apprezza le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per gli ambiti motori, artistici e musicali.				
COSA VALUTARE	Ogni docente valuta la competenza in relazione alla propria area d'intervento				

SCUOLA DELL'INFANZIA								
1. Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione								
Sa raccontare, narrare, descrivere situazioni ed esperienze vissute, comunica e si esprime con una pluralità di linguaggi, utilizza con sempre maggiore proprietà la lingua italiana.								
COSA VALUTARE	Ascoltare e comprende messaggi verbali	Usare un repertorio linguistico appropriato con corretto utilizzo di nomi, verbi e aggettivi	Partecipare attivamente alle conversazioni e in modo pertinente	Interagire con gli altri	Descrivere una situazione vissuta	Inventare storie e racconti e riconoscere ambienti e personaggi	Utilizzare il metalinguaggio: ricercare assonanze e rime, somiglianze semantiche	Riassume, completa le sequenze di un racconto
2. Comunicazione nelle lingue straniere								
Si esprime in modo personale, con creatività e partecipazione, è sensibile alla pluralità di culture, lingue, esperienze.								
COSA VALUTARE	Mostrare interesse per lingue diverse dalla propria	Comprendere parole, brevissime istruzioni	Riprodurre filastrocche e semplici canzoncine	Interagire con l'adulto e/o un compagno per giocare				
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia								
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.								
COSA VALUTARE	Classificare, raggruppare e seriare in base a due attributi, ordinare una serie a 4 elementi	Saper numerare fino a 20, Individuare e formare insiemi equipotenti	Utilizzare i principali concetti topologici attraverso l'esperienza diretta e nella rappresentazione grafica	Costruire modelli di rappresentazione e della realtà	Progettare e inventare forme, oggetti, storie e situazioni	Individuare l'esistenza di problemi e della possibilità di affrontarli e risolverli	Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi ponendosi domande	Collocare fatti e orientarsi nella dimensione temporale

<b>4. Competenze digitali</b>										
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi.										
COSA VALUTARE	Interessarsi agli strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi			Riconoscere le parti del pc	Utilizzare in modo corretto il mouse		Utilizzare il pensiero computazionale			
<b>5. Imparare ad imparare</b>										
Ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto.										
COSA VALUTARE	Essere autonomo nelle attività di vita quotidiana	Chiedere la spiegazione di ciò che non si conosce	Rispondere a domande su un testo o su un video	Utilizzare semplici strategie di memorizzazione	Percepire il potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità	Individuare il materiale occorrente e i compiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto		Saper vivere serenamente tutte le dimensioni del proprio io		
<b>6. Competenze sociali e civiche</b>										
Riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui. 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.										
COSA VALUTARE	Conoscere le norme di comportamento e saper adottarle nei vari contesti	Superare la dipendenza dall'adulto, assumendo iniziative e portando a termine compiti e attività in autonomia	Passare gradualmente da un linguaggio e un comportamento egocentrico ad uno socializzato	Ascoltare gli altri e dà spiegazioni del proprio comportamento	Essere curioso ed esplorativo	Riconoscere ed esprimere verbalmente i propri sentimenti e le proprie emozioni	Accettare e rispettare gradualmente le regole, i ritmi, le tumazioni	Collaborare e condividere	Partecipare attivamente alla vita scolastica	Sapersi relazionare con comportamenti rispettosi e di accoglienza verso i compagni
										nuovi o portati di elementi di diversità
<b>7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità</b>										
È attento alle consegne, si appassiona, porta a termine il lavoro, diventa consapevole dei processi realizzati e li documenta. Coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di conoscenza										
COSA VALUTARE	Giustificare le scelte con semplici spiegazioni	Giocare e lavorare in modo costruttivo e creativo con gli altri bambini	Essere in grado di trovare soluzioni di fronte alle difficoltà (problem solving)	Confrontare la propria idea con quella degli altri	Accettare e collaborare alle proposte dell'adulto	Rispettare quanto è stato concordato con il gruppo nella realizzazione di un gioco	E' autonomo nell'esecuzione e dei lavori assegnati	Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante		
<b>8. Consapevolezza ed espressione culturale</b>										
Ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali. Manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti.										
COSA VALUTARE	Utilizzare disegno, pittura, attività manipolative e diverse tecniche espressive	Seguire e ascoltare spettacoli di vario tipo		Comunicare ed esprimere emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente		Partecipare attivamente alle attività di gioco simbolico e comunicare con linguaggio mimico-gestuale	Scoprire il paesaggio sonoro attraverso attività di percezione e produzione musicale utilizzando voce, corpo e oggetti			