

## Progetto “Valutazione del processo formativo” a.s. 18/19

### TABULAZIONE VERIFICHE INTERMEDIE ANNI 5

**N° alunni 86**

<b>Il sé e l'altro</b>	<b>N.R</b>	<b>P.R</b>	<b>R.</b>	<b>E.</b>
Sviluppare il senso dell'identità e dell'autonomia personale.	1	13	72	/
Percepire le proprie esigenze e i propri sentimenti, esprimendoli in modo sempre più adeguato	3	13	63	7
Orientarsi nelle prime generalizzazioni temporali.	4	32	50	
Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri, argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.	6	23	57	
Riflettere, confrontarsi, riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	4	25	57	
Riconoscere i più importanti segni della sua cultura, delle sue tradizioni, del suo territorio e metterle a confronto con altre.	5	28	53	
Conoscere, condividere e mettere in atto le fondamentali norme per la sicurezza, propria e dei compagni, nei vari contesti.	2	23	61	
Conoscere le regole di civile convivenza.	2	20	64	
Collaborare per un progetto comune.	1	14	72	
<b>Il corpo in movimento</b>				
Esercitare le capacità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive.	1	23	62	
Utilizzare il movimento in diverse forme di attività e di destrezza del corpo (correre, stare in equilibrio, coordinarsi con altri...).	1	13	72	
Valutare il rischio.	2	22	62	
Ricomporre il puzzle della figura umana composto da sei pezzi *	2	9	67	8
Controllare la forza del corpo.	2	13	71	
<b>Immagini, suoni, colori</b>				
Esplorare colori, materiali e tecniche grafico-pittorico-plastiche e farne un uso creativo*	1	17	68	
Seguire con interesse e attenzione spettacoli/drammatizzazioni.	/	14	72	
Assumere il ruolo di attore.	2	25	59	
Leggere e comprendere le immagini di brevi storie illustrate.	3	18	65	
Riconoscere l'ordine logico temporale delle sequenze.	4	18	64	
Scoprire le espressioni artistiche.	1	26	59	
Mostrare interesse verso il mondo dell'arte.	1	24	56	5
Mostrare interesse per gli artefatti tecnologici e digitali.	/	13	68	5
<b>I discorsi e le parole</b>				
Relazionarsi.	1	9	64	12
Comunicare oralmente.	1	12	73	
Ascoltare, comprendere, illustrare graficamente una storia ascoltata *	6	16	70	
Leggere e comprendere le immagini. *	/	20	66	
Produrre segni grafici.	5	12	69	
Interessarsi al codice scritto.	4	17	65	
Conoscere e utilizzare vocaboli nuovi.	5	20	61	

<b>La conoscenza del mondo</b>				
Valutare quantità.	4	18	64	
Conoscere i principali concetti topologici.	1	16	63	6
Conoscere la logica temporale e collocare correttamente nello spazio se stesso, oggetti, persone.	5	18	63	
Raggruppare e classificare secondo criteri.	5	19	62	
Confronta quantità e utilizza simboli per registrarle *	5	17	64	
Compiere misurazioni mediante semplici strumenti.	5	18	63	
Cogliere la relazione causa-effetto.	5	19	62	
Formulare correttamente riflessioni e considerazioni relative al futuro immediato e prossimo.	4	29	53	
Lavorare autonomamente, interagendo nel gruppo e condividendo materiali e strategie.	3	18	65	
Relazionarsi con sé, gli altri e l'ambiente usando il corpo.	/	13	73	
Conoscere, denominare e rappresentare i segmenti corporei su sé stesso e sugli altri.	/	18	68	
Conoscere i diversi aspetti della realtà.	4	14	68	
Individuare qualità e proprietà di oggetti.	4	17	65	
Sperimentare con materiali.	/	17	69	
Conoscere l'importanza del rispetto per il mondo animale e vegetale.	/	16	70	

Gli asterischi indicano la presenza di prove strutturate trasversali a più competenze.

### **Legenda Anni 5**

- **NR: Competenza non raggiunta**
- **PR: Competenza parzialmente raggiunta**
- **R: Competenza raggiunta**
- **E: Competenza eccellente**

**Febbraio 2019**

**L'ins. referente di Progetto  
Rossella Russo**