



Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Ufficio VI-Ambito territoriale di Pesaro e Urbino



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca

PIANO EDUCATIVO INDIVIDUALIZZATO

Progetto di vita

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

A.S. 2016/2017

Istituto/Plesso	XXXXXXXXXX, PLESSO: INFANZIA XXXXXXXXXXXXXXX
Umee_ Area Vasta n.	X
A.T.S. n.	X
Comune	PESARO

PROFILO DIAGNOSTICO

Sezione 1

DATI ANAGRAFICI DELL'ALUNNO

Cognome e Nome	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Luogo e Data di nascita	PESARO XXXXXXXXXXXXXXXX
Comune di residenza	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Indirizzo	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Telefono – Email	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Composizione del nucleo familiare	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
Informazioni utili sulle abitudini di vita dell'alunno in famiglia	OLTRE AIGENITORI COLLABORANO NELLA GESIONE DELLE ROUTINE GIORNALIERE ANCHE I NONNI MATERNI

CURRICULUM SCOLASTICO

Istituzione scolastica	Nome istituto	Nome docente di sostegno ultimo anno	Frequenza scolastica numero anni	Permanenza/Ripetenza
Infanzia	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	3	
Primaria				
I grado				
II grado				

DATI SCUOLA

Plesso/Istituto	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		
Indirizzo	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX		
Classe e Sezione	N. alunni nella classe 22	Altri alunni disabili nella classe //	Altri alunni con BES presenti nella classe //
Tempo normale n. ore	Tempo pieno n. ore 40	Tempo prolungato n. ore	Attività extrascolastiche (specificare tipologia e n. ore)
Orario settimanale dell'alunno	n. ore 30 CIRCA su n. giorni:		
Ore settimanali dell' insegnante di sostegno <small>Specificare anche le discipline/aree e le ore assegnate a ciascuna di esse (escluso infanzia)</small>	n. ore 8 + 5 (da novembre 8+10,30)		
Ore settimanali di sostegno proposte dal GLHO al GLI per il prossimo anno scolastico (entro marzo)	n. ore		
Ore settimanali dell'educatore	n. ore 6		
Ore settimanali di altre figure	n. ore //		

CURRICULUM CLINICO	
Diagnosi clinica e codice ICD-10 SINDROME DOWN CON RITARDO EVOLUTIVO GLOBALE	
Data della prima diagnosi 2011	Data ultimo aggiornamento della diagnosi 31/07/2013
Periodi di ospedalizzazione	Interventi riabilitativi LOGOPEDIA- (iniziata a settembre 2016)
Altro (farmaci, allergie, ...)	

ATTESTAZIONE DI DISABILITA'			
Compromissione delle capacità intellettive		Compromissione delle capacità motorie	
<input type="checkbox"/> nessuna	X media	<input type="checkbox"/> nessuna	X media
<input type="checkbox"/> lieve	<input type="checkbox"/> grave	<input type="checkbox"/> lieve	<input type="checkbox"/> grave
Compromissione del linguaggio		Disordine emozionale-comportamentale-relazionale	
<input type="checkbox"/> nessuna	<input type="checkbox"/> media	X nessuna	<input type="checkbox"/> media
<input type="checkbox"/> lieve	X grave	<input type="checkbox"/> lieve	<input type="checkbox"/> grave
Compromissione delle capacità visive		Compromissione delle capacità uditive	
X nessuna	<input type="checkbox"/> media	X nessuna	<input type="checkbox"/> media
<input type="checkbox"/> lieve	<input type="checkbox"/> grave	<input type="checkbox"/> lieve	<input type="checkbox"/> grave

DESCRIVERE IL FUNZIONAMENTO DELLE AREE ATTRAVERSO LA DIAGNOSI FUNZIONALE E L'OSSERVAZIONE DIRETTA

Diagnosi funzionale

Riportare la Diagnosi Funzionale redatta in forma conclusiva dalla sanità

SINDROME DI DOWN CON RITARDO EVOLUTIVO GLOBALE,

(PUO' MIGLIORARE IN TUTTE LE FUNZIONI CARENTI CON INTERVENTI DIDATTICI MIRATI E CHE PREVEDANO UN COSTANTE LAVORO DI CONSOLIDAMENTO)

AREA DELLE FUNZIONI E DELLE STRUTTURE CORPOREE

B1-B8

1. **Funzioni mentali globali** (intelligenza, coscienza, orientamento, del temperamento, del sonno)
2. **Funzioni mentali specifiche** (attenzione, memoria, psicomotorie, cognitive, linguaggio, calcolo, esperienza del tempo)
3. **Altro**

S1-S8

....

Qualificatore iniziale(descrivere il qualificatore come da diagnosi)

Funzioni mentaliglobali:

- orientamento rispetto a se'- immaturità delle funzioni dell'IO, il bambino si relaziona con l'ambiente e con gli adulti, non riesce ancora a frenare gli impulsi e a gestire il comportamento nei momenti di rimprovero o accettare positivamente le richieste. Ha bisogno della mediazione dell'adulto dolce ma decisa altrimenti chiude la relazione;
- Livello delle competenze cognitive- pensiero pre-simbolico, carente la funzione linguistica, esplora l'ambiente ma risulta limitata la sperimentazione degli oggetti. Il livello delle competenze cognitive è in progressione, inizia a sperimentare maggiormente l'ambiente e gli oggetti.

Funzioni mentalispecifiche:

- Funzioni dell'attenzione: non valutabile. In progressione. Se è in un ambiente privo di stimoli rivolge l'attenzione all'attività proposta altrimenti è fortemente attratto da tutto ciò che gli sta intorno.
- Funzioni della memoria: non valutabile. In progressione. Dimostra di ricordare eventi giochi, canzoncine e filastrocche. Memorizza ed esegue sequenze di movimenti in canzoncine mimate. Non sempre sembra trattenere le informazioni nella memoria di lavoro a breve termine.
- Funzioni dell'udito: apparentemente normale anche se in attesa di ulteriori accertamenti. Attraverso l'osservazione non sembrano evidenziarsi problematiche di udito.
- funzioni respiratorie: si osservano dei periodi di problematicità legati ad una produzione continua di muco. Il bambino si ammala di frequente anche se si notano positivi miglioramenti rispetto agli anni passati.

Qualificatore finale(descrivere il qualificatore che si intende raggiungere e specificare come)

Funzioni mentaliglobali:

- Orientamento rispetto a sé: si intende migliorare l'autostima e l'area del sé attraverso interventi in collaborazione con la famiglia e che prevedano attività che stimolino sempre di più l'autonomia personale, il controllo del comportamento attraverso l'utilizzo di regole condivise e l'impiego di feedback positivi attraverso gratificazioni verbali e materiali;
- Livello delle competenze cognitive: si intende stimolare le funzioni simboliche del pensiero che si stanno sviluppando attraverso la partecipazione a giochi di routine, giochi di imitazione, giochi con oggetti/compagni. Ci si propone di incrementare la funzione linguistica attraverso l'utilizzo di immagini per stimolare la ripetizione di semplici parole, attraverso giochi in piccolo gruppo, giochi strutturati e giochi liberi. Già inizia ad esplorare e a sperimentare i diversi "angolini" delle attività anche se prevalentemente sceglie gli stessi oggetti e compagni. Attraverso stimolazioni adeguate e la guida dell'insegnante si intende allargare la sfera delle esperienze.

Funzioni mentalispecifiche:

- Funzioni dell'attenzione: ci si propone di incrementare i tempi di attenzione condivisa proponendo attività individualizzate in ambiente favorevole.
- Funzioni della memoria: si stimolerà la memoria attraverso sequenze di movimenti, giochi, azioni, simboli legati alla sequenza delle attività giornaliere (routine della giornata)

AREA ATTIVITA' E PARTECIPAZIONE

D1-D3

- 1. Apprendimento e applicazione delle conoscenze** (copiare, ripetere, leggere, scrivere, calcolare, focalizzare, attenzione, pensare, prendere decisioni)
- 2. Compiti e richieste generali** (routine, controllo del comportamento, autonomie: personale, sociale e didattica)
- 3. Comunicazione** (verbale e non verbale)

Performance iniziale(descrivere la prestazione che l'alunno raggiunge al momento dell'osservazione, tenendo conto delle sue capacità, delle **barriere** e delle **facilitazioni personali e ambientali**)

Apprendimento e applicazione delle conoscenze

- Funzioni dell'attenzione: non valutabile. In progressione. L'attenzione è breve e favorita da un ambiente privo di distrattorie da attività motivanti come l'ascolto di storie;
- Acquisire concetti di base: conosce e nomina i colori rosso e blu senza errori, su richiesta non sempre prende il colore esatto. Associa in base al colore.
- Produzione grafica e schema corporeo: ha difficoltà nel tracciare segni grafici. Ricomponi lo schema corporeo attraverso immagini e giochi strutturati

Compiti e richieste generali

- Intraprendere un compito semplice: ha bisogno della guida dell'adulto per eseguire la sequenza di azioni di un compito semplice: che sia un gioco (infilare le perline) od eseguire un semplice percorso.
- Motivazione. Resistenza alla frustrazione: motivato allo scambio sociale e all'interazione. Di fronte al richiamo sfugge, si nasconde sotto gli oggetti o evita lo sguardo. Soprattutto con persone che conosce poco. Molte volte alle proposte che al momento non lo aggradano risponde di no (andiamo al bagno, mettiamo a posto i giochi...).
- Rapporto con gli altri: motivato alla relazione. Può migliorare nell'integrazione in piccolo gruppo. Si relaziona con i compagni anche se predilige il gioco con un bambino in particolare, di cui richiede la presenza e la compagnia. E' legato alla presenza dell'adulto a cui chiede spesso di interagire nei giochi.
- Autonomia personale: in progressione. Inizia a recarsi al bagno da solo con i compagni e a comunicare il bisogno di fare pipì (questo negli ultimissimi periodi). E' autonomo nel mangiare anche se va controllato perché tende ad ingoiare troppo cibo. Alcune volte richiede l'aiuto sia per vestirsi che per mangiare anche se riesce a farlo da solo. Ha bisogno di una figura accanto per regolare i tempi delle azioni che altrimenti diventano troppo frettolose.
- Autonomia sociale: in progressione. Inizia a giocare e ad esplorare vari angolini della stanza: gioco della cucina, costruzioni, gioco delle macchinine, giochi con bamboletti ...

Comunicazione

- Comunicare ricevere- comprensione: limitata la comprensione del linguaggio a contenuti semplici e contestuali. E' aumentata la comprensione ed il vocabolario ricettivo dei termini: conosce oggetti di uso familiare, animale, indumenti... Ascolta e dimostra di comprendere e ricordare brevi storie.
- Comunicare produrre: presente la lallazione. Uso del gesto indicativo e sorriso sociale. Inizia a comunicare maggiormente con l'utilizzo del canale verbale e della parola-frase anche se non sempre è comprensibile. Ha una gestualità e mimica molto spiccata.

Performance finale(descrivere la prestazione che l'alunno dovrebbe raggiungere alla fine dell'anno scolastico, grazie ai **facilitatori** presenti nell'ambiente e attivati dagli insegnanti e tenuto conto delle **barriere** che non si possono eliminare)

Apprendimento e applicazione delle conoscenze

- Funzioni dell'attenzione: ci si propone di incrementare i tempi di attenzione attraverso attività individualizzate e facendo leva sulla sua forte sensibilità alla gratificazione e su attività a lui maggiormente gradite: ascolto di storie, lettura di immagini.
- Acquisire concetti di base: si lavorerà sul riconoscimento e denominazione dei colori e sui concetti di quantità, forma e dimensione, uguale e diverso.
- Produzione grafica e schema corporeo: si vuole stimolare una iniziale rappresentazione grafica dello schema corporeo

Compiti e richieste generali

- Intraprendere un compito semplice: ci si propone di portare il bambino ad eseguire un compito semplice in autonomia: semplice percorso motorio, controllando gli impulsi, un gioco di costruzione, infilare le perline...
- Motivazione. Resistenza alla frustrazione: motivato allo scambio sociale e all'interazione. Utilizzando modalità dolci ma molto decise si riesce a far rispettare semplici regole e ad diminuire alcuni

- atteggiamenti di opposizione (chiusura della relazione e 'fuga' dalla richiesta)
- Rapporto con gli altri: motivato alla relazione. Può migliorare nell'integrazione in piccolo gruppo. Si relaziona con i compagni anche se predilige il gioco con un bambino in particolare, di cui richiede la presenza e la compagnia. E' legato alla presenza dell'adulto a cui chiede spesso di interagire nei giochi.
- Autonomia personale: ci si propone di consolidare le autonomie personali nelle azioni riguardanti i bisogni personali, distaccando sempre più la figura dell'adulto. Obiettivo prioritario sarà il completo controllo sfinterico e la comunicazione del relativo bisogno. E' molto sensibile alle gratificazioni verbali che fungono da forte motivazione per le sue azioni.

Comunicazione

- Comunicare ricevere- comprensione: si stimolerà il bambino ad acquisire una comprensione maggiore aumentando il vocabolario delle parole conosciute e la comprensione di richieste contestuali e non attraverso l'esecuzione di azioni (con semplici consegne)
- Comunicare produrre: Si stimolerà la produzione verbale attraverso l'ausilio di immagini, con ripetizione di sillabe e suoni, e attraverso giochi in piccolo gruppo.

D4-D6

- 4. Mobilità**
- 5. Cura della persona**
- 6. Vita domestica**

Performance iniziale(descrivere la prestazione che l'alunno raggiunge al momento dell'osservazione, tenendo conto delle sue capacità, delle barriere e delle facilitazioni personali e ambientali)

Mobilità

- Motricità globale : ipotonia generalizzata, procede a gattoni, marcia su sostegno su base allargata. Dalla diagnosi è molto migliorata la motricità globale, esegue gli schemi motori di base in autonomia, anche se permane una goffagine nell'esecuzione. Nelle sequenze di due o più movimenti è molto frettoloso. Va aiutato all'esecuzione corretta con i tempi giusti. Ha ancora difficoltà di coordinazione nel lanciare/afferrare, correre e saltare.
- Motricità fine: limitata l'esplorazione dell'oggetto. E' migliorata la motricità fine: infila perline, utilizza i chiodini, manipola diversi materiali anche se la presa è ancora debole soprattutto con gli strumenti grafici

Performance finale(descrivere la prestazione che l'alunno dovrebbe raggiungere alla fine dell'anno scolastico, grazie ai facilitatori presenti nell'ambiente e attivati dagli insegnanti e tenuto conto delle barriere che non si possono eliminare)

Mobilità

- Motricità globale: si stimoleranno gli schemi motori di base e la loro esecuzione in due o più azioni combinate attraverso giochi psicomotori.
- Motricità fine: si continuerà a stimolare la manipolazione fine attraverso giochi strutturati e sviluppo dell'aspetto grafico.

D7-D9

- 7. Interazioni e relazioni interpersonali**
- 8. Aree di vita principali**(istruzione, vita economica)
- 9. Vita sociale, civile e di comunità**

Performance iniziale(descrivere la prestazione che l'alunno raggiunge al momento dell'osservazione, tenendo conto delle sue capacità, delle barriere e delle facilitazioni personali e ambientali)

Interazioni e relazioni interpersonali

- Rapporto con gli altri: motivato alla relazione. E' motivato alla relazione sia con gli adulti che con i pari. E' molto ben integrato nel gruppo. Predilige il gioco con un compagno.

<p>Performance finale(descrivere la prestazione che l'alunno dovrebbe raggiungere alla fine dell'anno scolastico, grazie ai facilitatori presenti nell'ambiente e attivati dagli insegnanti e tenuto conto delle barriere che non si possono eliminare)</p> <p>Interazioni e relazioni interpersonali</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rapporto con gli altri: si stimolerà la relazione a coppia ed in piccolo gruppo con diversi compagni.
<p>AREA FATTORI PERSONALI</p>
<p>Fattori personali(area affettivo - relazionale)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stili di attribuzione 2. Autostima 3. Autoefficacia 4. Identità 5. Emotività 6. Motivazione 7. Comportamenti problema
<p>Performance iniziale(descrivere la prestazione che l'alunno raggiunge al momento dell'osservazione, tenendo conto delle sue capacità, delle barriere e delle facilitazioni personali e ambientali)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Motivazione/autostima</u>: il bambino ha una forte autostima, molte volte vuole eseguire compiti in autonomia senza l'aiuto dell'adulto. È motivato sia all'interazione, al gioco ed è allegro e ben disposto alle proposte. Non sempre reagisce positivamente a rimproveri. - <u>Emotività/ comportamenti problema</u>: alcune volte con persone sconosciute o all'arrivo a scuola si mostra timido e in atteggiamento di chiusura. Passato il momento si rilassa e riacquista serenità. Di fronte ai rimproveri si offende e si chiude anche fisicamente: si nasconde sotto il tavolo o china la testa per evitare lo sguardo. Questi atteggiamenti nel corso degli anni stanno notevolmente diminuendo. Rispetto al passato il momento di chiusura dura tempi brevi e di solito basta spiegare il rimprovero che subito il bambino ritorna nella relazione. Con adulti che non conosce bene o con cui non ha stretto rapporti tende a sfuggire e a non rispettare le regole.
<p>Performance finale(descrivere la prestazione che l'alunno dovrebbe raggiungere alla fine dell'anno scolastico, grazie ai facilitatori presenti nell'ambiente e attivati dagli insegnanti e tenuto conto delle barriere che non si possono eliminare)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Motivazione/autostima</u>: si stimoleranno la motivazione e l'autostima attraverso l'utilizzo di gratificazioni verbali a cui il bambino è molto sensibile. - <u>Emotività/ comportamenti problema</u>: si tenderà a ridurre ulteriormente i comportamenti problema cercando di generalizzare il rispetto delle regole e a rendere sempre meno frequenti i momenti di chiusura, utilizzando atteggiamenti allo stesso tempo dolci ma fermi.

<p>UMEE/ESPERTI – Indicazioni operative</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Necessità di autorevolezza ferma. E' importante che questa strategia venga effettuata da tutte le figure educative per evitare che prenda il sopravvento. - Si ipotizza una permanenza qualora, a fine a.s. si riscontrino dei miglioramenti ma non ancora sufficienti per accedere alla primaria. Si rivaluterà a fine Marzo. - Lavorare in piccolo gruppo nel rispetto del touring e delle regole dei giochi. - Lavorare sui requisiti della scrittura (motricità fine del gesto grafico). - Si propone di aumentare i pomeriggi scuola (da due a tre/quattro) ed uscire alle 15.30.

Sezione 4

--

FAMIGLIA

Impegni

Chi (genitore/tutore, educatore domiciliare, ...) Padre/ Madre/ Nonni

Come (strategie educative/didattiche) Tutte le figure educative devono essere autorevoli e fermi. Lavorare per aumentare l'attenzione con giochi da tavola di età inferiore alla sua. Eliminare ciuccio e biberon.
--

Per quanto tempo (frequenza e durata) Entro Marzo

In quali aree/discipline/attività

Attività di controllo e supervisione (specificare)

Annotazioni (richieste rilevate, suggerimenti ...)

--

INDIVIDUAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO

- | |
|--|
| <p>X Programmazione curricolare di classe</p> <p><input type="checkbox"/> Programmazione per obiettivi minimi</p> <p><input type="checkbox"/> Programmazione differenziata</p> |
|--|

Note



SOTTOSCRIZIONE DEL PROFILO		
TEAM DOCENTI/CONSIGLIO DI CLASSE - EDUCATORE – UMEE – FAMIGLIA		
Qualifica	Cognome e Nome	Firma
Luogo e Data		

PIANO EDUCATIVO INDIVIDUALIZZATO PROGRAMMAZIONE DEL PERCORSO DI APPRENDIMENTO

Programmazione curricolare di classe	Area/Discipline Campi di esperienza: "il sé e l'altro", "Il corpo e il movimento", "Immagini suoni e colori", "La conoscenza del mondo"
Programmazione per obiettivi minimi	Area/Discipline
Programmazione differenziata	Area/Discipline Campo di esperienza: "I discorsi e le parole"

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

Nel rispetto delle 8 competenze chiave
Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18/12/06
(schema di riferimento normativo, non va compilato)

I ciclo	Scuola dell'infanzia		Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012
	Scuola primaria	Conclusione del V anno	
	Scuola superiore di I grado	Conclusione III anno Livello EQF - 1	Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012 C.M. 3/2015
II ciclo	Scuola superiore II grado	Conclusione biennio obbligo scolastico Livello EQF - 2	Obbligo di istruzione ex legge 296/06 dm 139/07 dm 9/10
		Qualifica triennale per i percorsi che lo prevedono Livello EQF - 3	Standard professionali del Sistema regionale delle qualifiche
		Conclusione del V anno Livello EQF - 4	✓ Per i professionali <i>Dpr 87/2010 e Direttiva n. 5 del 16 gennaio 2012</i> ✓ Per i tecnici <i>Dpr 88/2010 e Direttiva n. 4 del 16 gennaio 2012</i> ✓ Per i licei <i>Dpr 89/2010</i>

Sezione 5

AUTONOMIA SOCIALE

Questo dominio riguarda la comunicazione (saper chiedere, saper dare i propri dati anagrafici, familiarizzare con l'uso dei telefoni); l'orientamento (lettura delle indicazioni stradali, individuazione di punti di riferimento, riconoscimento delle fermate di autobus, taxi); l'uso del denaro; l'utilizzo dei negozi (supermercati, negozi di uso comune, capacità di riconoscimento e di individuazione dei prodotti, stesura di una lista); l'utilizzo di uffici pubblici (semplici operazioni postali); l'utilizzo di locali pubblici (bar, ristoranti, cinema). Altro ...

Obiettivi a lungo termine (Considerando le potenzialità e le abilità emergenti)	Acquisire autonomia operativa nel portare a termine le autonomie personali di base nello scorrere della giornata scolastica e nell'organizzazione-scelta delle attività di gioco libero. Vivere serenamente tutti i momenti della giornata scolastica; partecipare serenamente a proposte ed iniziative
Obiettivi specifici a breve termine (annuale)	<ul style="list-style-type: none"> • Condividere in autonomia spazi, giochi ed oggetti; • Comunicare i propri bisogni; • Adottare modalità di comportamento adeguate nei vari momenti della giornata in particolar modo all'ingresso e all'uscita da scuola; • Accrescere abilità di gioco individuali e di gruppo; • Rispettare le regole di vita comunitaria e delle relazioni; • Vivere relazioni significative ed esperienze condivise con il gruppo dei compagni; • Rafforzare atteggiamenti di sicurezza, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità;
Attività programmate	Attività di routine, giochi motori e psicomotori in piccolo e grande gruppo. Giochi strutturati cometombola, memory.. guidati dall'insegnante cercando di fare rispettare regole e turni di gioco.
Modalità e tempi di verifica delle attività	<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe x Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate x Verifiche non strutturate x Osservazioni descrittive <input type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata <input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà <input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro x Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
Valutazione	x Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari

INTERAZIONE E RELAZIONI INTERPERSONALI

Questo dominio riguarda l'inserimento e l'integrazione nel contesto scuola, il rapporto con i pari e con gli insegnanti, la percezione di sé, lo stile di attribuzione, il livello di autostima, il senso di autoefficacia, la motivazione, le modalità di reazione a persone, situazioni nuove, quindi l'emotività, l'autocontrollo e i comportamenti problema. Altro...

Obiettivi a lungo termine (Considerando le potenzialità e le abilità emergenti)	Giocare in modo costruttivo rispettando regole e reciprocità
Obiettivi specifici a breve termine (annuale)	<ul style="list-style-type: none"> • Iniziare a comprendere il bisogno altrui; • Accettare il rifiuto senza entrare in conflitto; • Interagire con gli altri, adulti e compagni, rispettando le regole;

Attività programmate	Giochi in piccolo e grande gruppo, canzoni mimate, giochi strutturati per incoraggiare il rispetto dei turni, la condivisione di giochi e regole di gioco.
Modalità e tempi di verifica delle attività	<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata <input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà <input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro <input checked="" type="checkbox"/> Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
Valutazione	<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari

AUTONOMIA DIDATTICA

Questo dominio riguarda l'organizzazione quotidiana degli impegni scolastici	
Obiettivi a lungo termine (Considerando le potenzialità e le abilità emergenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Portare a termine una semplice consegna in modo autonomo;
Obiettivi specifici a breve termine (annuale)	Aumentare i tempi di attenzione nelle attività individualizzate, nei momenti di attività in gruppo e nelle fasi di gioco;
Attività programmate	Attività grafiche, creativo- manipolative, sensoriali, giochi strutturati, giochi di associazione di colori, puzzle; riconoscimento di immagini, filastrocche, lettura di brevi storie e storie interattive, canzoncine mimate e giochi motori.
Modalità e tempi di verifica delle attività	<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata <input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà <input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro <input type="checkbox"/> Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
Valutazione	<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari

ATTIVITA' PROGETTUALI

PROGETTO INTEGRAZIONE "GIOCHIAMO A ..." (in allegato)		

STRATEGIE E METODOLOGIE

- Lezione frontale individualizzata X Lavoro a coppie / di gruppo X Tutoring Apprendimento cooperativo
- X Apprendimento imitativo (*Modelling*) Modellaggio (*Shaping*) Concatenamento (*Chaining*)
- Learning by doing Tecniche di rinforzo Riduzione del rinforzo
- Tecniche di meta cognizione Problemsolving Sostegno all'autostima Altro

CAMPO DI ESPERIENZA/AREA DI APPRENDIMENTO/DISCIPLINA “Il se e l’altro”

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE(lungo termine)

(da declinare per il rispettivo ordine e grado del percorso come sopra definite e per l’area e la disciplina di riferimento)

- Sviluppare il senso di identità personale;
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri;
- Muoversi con crescente autonomia negli spazi.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (breve termine-annuale)

- programmazione della classe
- programmazione per obiettivi minimi
- programmazione differenziata

Conoscenze

- Percepire la propria identità personale;
- Semplici regole di convivenza;
- Gli spazi della sezione: angolo della cucina, angolo della casetta, angolo dei libri, angolo dei giochi strutturati, angolo della conversazione;
- Semplici giochi strutturati e delle regole di gioco;
- Nomi dei compagni e degli adulti

Abilità

- Riconoscere ed esprimere le proprie esigenze e dei propri sentimenti;
- Percepire l'appartenenza al proprio gruppo;
- Sperimentare diverse modalità di gioco in autonomia (iniziando a distaccarsi dalla figura adulta di riferimento)
- Accettare e gradualmente rispettare le regole nei vari momenti della giornata;
- Interagire adottando comportamenti maggiormente adeguati alle situazioni;
- Rispettare ritmi e le turnazioni in semplici giochi strutturati a coppie
- Interagire scambiando giochi;
- Collaborare con i compagni;
- Gestire semplici incarichi e consegne (momento dell'appello, momento del pranzo...);
- Partecipare attivamente a proposte e giochi;

Competenze

- Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti.
- Assume comportamenti corretti in relazione all'ambiente, alle persone ed agli oggetti;
- Segue semplici regole di comportamento;
- Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze attraverso enunciati minimi comprensibili, su interessamento o su domande stimolo da parte dell'adulto;
- Interagisce con i compagni nel gioco prevalentemente in coppia o piccolissimo gruppo comunicando mediante azioni o parole;

ATTIVITÀ'
Drammatizzazione di storie e giochi di simulazione finalizzati a stimolare l'appartenenza al gruppo. Giochi motori, giochi strutturati, "giochi di ruolo", giochi di imitazione, giochi strutturati (tombola, memory, puzzle, domino ...), attività dell'appello del mattino, giochi di cooperazione e collaborazione, letture di immagini e foto. Incarichi nel momento dell'appello e nel momento del pranzo.
STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE
<input type="checkbox"/> Lezione frontale individualizzata <input checked="" type="checkbox"/> Lavoro a coppie / di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo <input type="checkbox"/> Apprendimento imitativo (<i>Modelling</i>) <input type="checkbox"/> Modellaggio (<i>Shaping</i>) <input type="checkbox"/> Concatenamento (<i>Chaining</i>) <input type="checkbox"/> Aiuto e riduzione dell'aiuto <input type="checkbox"/> Learning by doing <input checked="" type="checkbox"/> Tecniche di rinforzo <input type="checkbox"/> Riduzione del rinforzo <input type="checkbox"/> Adattamento del testo <input type="checkbox"/> Semplificazione del testo <input type="checkbox"/> Riduzione del testo <input type="checkbox"/> Tecniche di meta cognizione <input type="checkbox"/> Problemsolving <input type="checkbox"/> Sostegno all'autostima <input type="checkbox"/> Altro
MODALITÀ' E TEMPI DI VERIFICA DELLE ATTIVITÀ'
<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Verifiche non strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata <input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà <input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro
<input checked="" type="checkbox"/> Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
VALUTAZIONE
<input checked="" type="checkbox"/> Diagnostica <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa <input type="checkbox"/> Orientativa <input type="checkbox"/> Autentica
<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari
<input checked="" type="checkbox"/> Aggettivale <input type="checkbox"/> Numerica <input type="checkbox"/> Altro
Annotazioni

CAMPO DI ESPERIENZA/AREA DI APPRENDIMENTO/DISCIPLINA “Il corpo e il movimento”

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE(lungo termine)

(da declinare per il rispettivo ordine e grado del percorso come sopra definite e per l'area e la disciplina di riferimento)

- Vivere la propria corporeità e maturare condotte che gli consentano una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola;
- Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresentarlo;
- Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori, applicandoli nei giochi individuali e di gruppo;
- Controllare l'esecuzione del gesto.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (breve termine-annuale)

- xprogrammazione della classe
- programmazione per obiettivi minimi
- programmazione differenziata

Conoscenze

- Il proprio corpo e quello degli altri (conoscere, individuare e denominare le parti che lo costituiscono)
- Gli schemi motori di base e le loro possibilità di applicazione. Conoscere i concetti spaziali e topologici. Conoscere alcune sequenze temporali prima-dopo
- Semplici regole sociali/di gioco e relazione
- Semplici giochi di movimento, individuali e di gruppo

Abilità

- Eseguire piccoli compiti motori ;
- Riuscire a controllare l'esecuzione di piccole sequenze di movimenti (alternando posizioni statiche e dinamiche controllando l'irrequietezza motoria);
- Consolidare l'uso della dominanza;
- Sviluppare il controllo nella mano e la coordinazione oculo - manuale;
- Padroneggiare gli schemi motori di base;
- Controllare l'interazione con gli oggetti;
- Individuare e utilizzare semplici riferimenti spaziali e temporali;
- Memorizzare azioni e semplici regole;
- Prestare attenzione;
- Partecipare ad esperienze in modo attivo ed autonomo, sia di piccolo che grande gruppo, cooperando con i compagni ed assumendo un atteggiamento positivo;
- Avere fiducia nelle proprie capacità e muoversi con piacere;
- Iniziare a tracciare una prime forme di rappresentazione grafica;

Competenze <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire consapevolezza del proprio corpo e migliorare le proprie capacità fisiche; • Destreggiarsi nella motricità finalizzata in relazione allo spazio e al tempo; • Partecipare a giochi di movimento rispettando le regole, sperimentando le prime forme di controllo dell'irrequietezza motoria e della componente emozionale (timidezza e chiusura); • Comunicare contenuti emozionali attraverso i gesti e il movimento.
ATTIVITÀ'
Giochi motori e fine motori, con attrezzi e non. Percorsi motori, giochi di gruppo, attività strutturate Giochi manipolativi giochi imitativi, attività grafiche di coloritura, attività legate alle routine (giochi con canzoncine e filastrocche). Esplorazione del proprio corpo e delle sue parti (attraverso giochi, osservazione allo specchio). Riconoscimento del proprio corpo e denominazione delle sue parti.
STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE
<input type="checkbox"/> Lezione frontale individualizzata <input checked="" type="checkbox"/> Lavoro a coppie / di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento imitativo (<i>Modelling</i>) <input type="checkbox"/> Modellaggio(<i>Shaping</i>) <input type="checkbox"/> Concatenamento(<i>Chaining</i>) <input checked="" type="checkbox"/> Aiuto e riduzione dell'aiuto <input type="checkbox"/> Learning by doing <input checked="" type="checkbox"/> Tecniche di rinforzo <input type="checkbox"/> Riduzione del rinforzo <input type="checkbox"/> Adattamento del testo <input type="checkbox"/> Semplificazione del testo <input type="checkbox"/> Riduzione del testo <input type="checkbox"/> Tecniche di meta cognizione <input type="checkbox"/> Problemsolving <input checked="" type="checkbox"/> Sostegno all'autostima <input type="checkbox"/> Altro
MODALITÀ' E TEMPI DI VERIFICA DELLE ATTIVITÀ'
<input checked="" type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata <input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà <input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro
<input checked="" type="checkbox"/> Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
VALUTAZIONE
<input checked="" type="checkbox"/> Diagnosticax <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa <input type="checkbox"/> Orientativa <input type="checkbox"/> Autentica
<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari
<input checked="" type="checkbox"/> Aggettivale <input type="checkbox"/> Numerica <input type="checkbox"/> Altro
Annotazioni

CAMPO DI ESPERIENZA/AREA DI APPRENDIMENTO/DISCIPLINA
“I discorsi e le parole”

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE(lungo termine)

(da declinare per il rispettivo ordine e grado del percorso come sopra definite e per l'area e la disciplina di riferimento)

- Ascoltare e comprendere narrazioni;
- Esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, attraverso il linguaggio verbale;

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (breve termine-annuale)

- programmazione della classe
- programmazione per obiettivi minimi
- programmazione differenziata

Conoscenze

- Leggere immagini;
- Conoscenza/produzione di suoni, sillabe e bisillabe ripetute, bisillabe con cambio di consonante;
- Conoscenza (in ricezione) di un lessico di uso quotidiano;
- Comunicazione attraverso semplici di parole di uso quotidiano;
- Prime struttura della lingua: comprensione morfosintattica di soggetto e verbo

Abilità

- Riconoscere su richiesta verbale immagini di oggetti, animali, giochi e azioni;
- Comprendere ed eseguire indicazioni, istruzioni e consegne all'interno di giochi e attività.
- Sviluppare la capacità di ascolto e memorizzazione;
- Verbalizzazione di parole legate ai bisogni primari;
- Denominazione di nomi di persone ed oggetti della realtà circostante; Ripetizione di sillabe, bisillabe ripetute e bisillabe con cambio di consonante;
- Fusione di bisillabe.

Competenze

Comprendere frasi ed espressioni di uso frequente relative ad ambiti di immediata conoscenza;
 Prestare attenzione ai discorsi altrui e comprenderli;
 Esprimere e comunicare i propri bisogni attraverso la mimica gestuale ed il canale verbale.

ATTIVITÀ'
<p>Attività di lettura di immagini, riconoscimento di immagini su richiesta verbale (azioni, indumenti, oggetti, animali, colori..)</p> <p>Attività di stimolazione delle prassie bucco-fonatorie attraverso l'utilizzo dello specchio. Attività di ripetizione di suoni attraverso l'imitazione verbale ed attraverso immagini.</p> <p>Attività di lettura di semplici storie. Attività legate all'appello del mattino con ripetizione di nomi e contrassegni.</p>
STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE
<p><input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale individualizzata <input type="checkbox"/> Lavoro a coppie / di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring <input type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento imitativo (<i>Modelling</i>) <input type="checkbox"/> Modellaggio(<i>Shaping</i>)<input type="checkbox"/>Concatenamento(<i>Chaining</i>)</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Aiuto e riduzione dell'aiuto<input type="checkbox"/> Learning by doing<input checked="" type="checkbox"/> Tecniche di rinforzo <input type="checkbox"/> Riduzione del rinforzo</p> <p><input type="checkbox"/> Adattamento del testo <input type="checkbox"/> Semplificazione del testo <input type="checkbox"/> Riduzione del testo</p> <p><input type="checkbox"/> Tecniche di meta cognizione <input type="checkbox"/> Problemsolving<input type="checkbox"/> Sostegno all'autostima<input type="checkbox"/> Altro</p>
MODALITÀ' E TEMPI DI VERIFICA DELLE ATTIVITÀ'
<p><input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe <input checked="" type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate<input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata</p> <p><input type="checkbox"/> Diario di bordo<input type="checkbox"/> Portfolio<input type="checkbox"/> Prove di realtà</p> <p><input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Bimestre <input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro</p>
VALUTAZIONE
<p><input checked="" type="checkbox"/> Diagnostica<input checked="" type="checkbox"/> Formativa<input type="checkbox"/> Sommativa <input type="checkbox"/> Orientativa<input type="checkbox"/> Autentica</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali<input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione</p> <p><input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione<input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Aggettivale <input type="checkbox"/> Numerica<input type="checkbox"/> Altro</p>
<p>Annotazioni</p>

CAMPO DI ESPERIENZA/AREA DI APPRENDIMENTO/DISCIPLINA
“La conoscenza del mondo”

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE(lungo termine)

(da declinare per il rispettivo ordine e grado del percorso come sopra definite e per l'area e la disciplina di riferimento)

- Raggruppare ed ordinare oggetti e materiali secondo criteri diversi;
- Collocare le azioni quotidiane nel tempo della giornata;
- Aver familiarità con le strategie del contare;
- Individuare le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; seguire correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (breve termine-annuale)

- xprogrammazione della classe
- programmazione per obiettivi minimi
- programmazione differenziata

Conoscenze

- Interazione con diversi tipi di materiali e oggetti (colore, dimensioni ...).
- Concetti topologici;
- Raggruppamenti;
- Numerazione e quantità (primi concetti).
- Figure geometriche;
- Sequenza temporale semplice: prima /dopo.

Abilità

- Raggruppare e ordinare oggetti su richiesta secondo macro caratteristiche;
- Confrontare quantità (molti- pochi)
- Numerare (ordinalità- struttura sequenziale del contare);
- Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta;
- Localizzare oggetti e persone nello spazio utilizzando termini adeguati (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro);
- Riconoscere le principali figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo);
- Riconoscere la sequenza temporale prima/dopo collocando correttamente nel tempo della giornata scolastica le azioni abituali (routine).

Competenze

- Esplora, manipola, osserva e classifica oggetti e materiali appartenenti al vissuto.
- Comprende le principali caratteristiche di un oggetto (forma, colore, dimensione);
- Confronta oggetti

ATTIVITÀ'

Attività corrispondenti alle routine di una giornata: sequenze di immagini/azioni . Attività di manipolazione di diversi materiali; confronto e classificazione attraverso l'utilizzo di oggetti ed immagini; attività con materiale strutturato (blocchi logici, anelli colorati...) associazione di oggetti.

STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE			
<input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale individualizzata	<input checked="" type="checkbox"/> Lavoro a coppie / di gruppo	<input checked="" type="checkbox"/> Tutoring	<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo
<input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento imitativo (<i>Modelling</i>) <input type="checkbox"/> Modellaggio (<i>Shaping</i>) <input type="checkbox"/> Concatenamento (<i>Chaining</i>)			
<input type="checkbox"/> Aiuto e riduzione dell'aiuto <input type="checkbox"/> Learning by doing <input checked="" type="checkbox"/> Tecniche di rinforzo <input type="checkbox"/> Riduzione del rinforzo			
<input type="checkbox"/> Adattamento del testo <input type="checkbox"/> Semplificazione del testo <input type="checkbox"/> Riduzione del testo			
<input type="checkbox"/> Tecniche di meta cognizione <input type="checkbox"/> Problemsolving <input type="checkbox"/> Sostegno all'autostima <input type="checkbox"/> Altro			
MODALITA' E TEMPI DI VERIFICA DELLE ATTIVITA'			
<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe		<input checked="" type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe	
<input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate			
<input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive <input type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata			
<input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà			
<input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro			
<input checked="" type="checkbox"/> Bimestre	<input type="checkbox"/> Trimestre	<input type="checkbox"/> Quadrimestre	<input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
VALUTAZIONE			
<input checked="" type="checkbox"/> Diagnostica <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa <input type="checkbox"/> Orientativa <input type="checkbox"/> Autentica			
<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione			
<input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari			
<input checked="" type="checkbox"/> Aggettivale		<input type="checkbox"/> Numerica <input type="checkbox"/> Altro	
Annotazioni			

CAMPO DI ESPERIENZA/AREA DI APPRENDIMENTO/DISCIPLINA "Immagini, suoni, colori"

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE(lungo termine)

(da declinare per il rispettivo ordine e grado del percorso come sopra definite e per l'area e la disciplina di riferimento)

- Esprimersi attraverso la pittura, il disegno e altre attività manipolative;
- Utilizzare in modo adeguato materiali e strumenti.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO (breve termine-annuale)

- programmazione della classe
- programmazione per obiettivi minimi
- programmazione differenziata

Conoscenze

Tecniche di rappresentazione ed espressione grafica, corporea;
Canzoncine, canzoni mimate, giochi di interazione con musiche e filastrocche.

Abilità

Esprimersi attraverso la pittura e altre attività manipolative e utilizzare diverse tecniche espressive.
Esplorare i materiali a disposizione e utilizzarli in modo personale.
Iniziare le prime forme di rappresentazione grafica
Impugnare diversi strumenti e ritagliare.
Utilizzare il corpo e la voce per imitare e produrre
Esprimersi con la mimica e i gesti (canzoncine mimate e sequenze di giochi/movimenti);
Sviluppare al sensibilità musicale e favorirne la fruizione;

Competenze

Padroneggiare gli strumenti necessari all'utilizzo dei diversi linguaggi espressivi,
Produzione di semplici elaborati grafici

ATTIVITÀ'

Attività di pittura, manipolazione di vari materiali, costruzione, ritaglio, collage...
Attività di ascolto di canzoni mimate e riproduzione di gesti e movimenti in sequenza.

STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE

- Lezione frontale individualizzata Lavoro a coppie / di gruppo Tutoring Apprendimento cooperativo
- Apprendimento imitativo (*Modelling*) Modellaggio (*Shaping*) Concatenamento (*Chaining*)
- Aiuto e riduzione dell'aiuto Learning by doing Tecniche di rinforzo Riduzione del rinforzo
- Adattamento del testo Semplificazione del testo Riduzione del testo
- Tecniche di meta cognizione Problemsolving Sostegno all'autostima Altro

MODALITA' E TEMPI DI VERIFICA DELLE ATTIVITA'	
<input type="checkbox"/> Sincrone rispetto la classe	<input checked="" type="checkbox"/> Asincrone rispetto la classe
<input checked="" type="checkbox"/> Verifiche strutturate	<input type="checkbox"/> Verifiche semi strutturate <input type="checkbox"/> Verifiche non strutturate
<input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni descrittive	<input type="checkbox"/> Osservazioni sistematiche <input type="checkbox"/> Prova graduata
<input type="checkbox"/> Diario di bordo <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Prove di realtà	
<input type="checkbox"/> Compito autentico <input type="checkbox"/> Altro	
<input checked="" type="checkbox"/> Bimestre	<input type="checkbox"/> Trimestre <input type="checkbox"/> Quadrimestre <input type="checkbox"/> Pentamestre <input type="checkbox"/> Altro
VALUTAZIONE	
<input checked="" type="checkbox"/> Diagnostica <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa <input type="checkbox"/> Orientativa <input type="checkbox"/> Autentica	
<input checked="" type="checkbox"/> Griglie di valutazione tradizionali <input type="checkbox"/> Rubriche di Autovalutazione	
<input type="checkbox"/> Rubriche di Covalutazione <input type="checkbox"/> Rubriche di Valutazione tra pari	
<input checked="" type="checkbox"/> Aggettivale	<input type="checkbox"/> Numerica <input type="checkbox"/> Altro
Annotazioni	

MATERIALI E SPAZI utilizzati nelle attività didattiche ed educative	
MATERIALI	
<input checked="" type="checkbox"/> Libro di testo <input type="checkbox"/> Fotocopie <input type="checkbox"/> Dispense <input type="checkbox"/> Adattamenti libri di testo <input type="checkbox"/> Audio <input checked="" type="checkbox"/> Materiale iconografico <input type="checkbox"/> Video	<input checked="" type="checkbox"/> Materiale iconografico <input checked="" type="checkbox"/> Materiali sensoriali <input type="checkbox"/> Software di video – scrittura <input type="checkbox"/> Software didattici (specificare) <input type="checkbox"/> Strumenti compensativi (specificare) <input type="checkbox"/> Strumenti vicarianti (specificare) <input type="checkbox"/> Altro (specificare) Giochi strutturati
SPAZI	
<input checked="" type="checkbox"/> Aula di classe <input checked="" type="checkbox"/> Aula per le attività integrative individualizzate <input type="checkbox"/> Laboratorio di informatica <input type="checkbox"/> Mediateca <input type="checkbox"/> Biblioteca <input checked="" type="checkbox"/> Aula mensa	<input type="checkbox"/> Laboratorio scientifico <input type="checkbox"/> Laboratorio artistico <input checked="" type="checkbox"/> Palestra <input checked="" type="checkbox"/> Spazi all'aperto <input type="checkbox"/> Altro (specificare)

APPROVAZIONE DEL PEI		
TEAM DOCENTI/CONSIGLIO DI CLASSE ED EDUCATORE		
Qualifica	Cognome e Nome	Firma
Luogo e Data		

VERIFICA E VALUTAZIONE INTERMEDIA DEL PEI - Progetto di vita

I componenti del GLHO, che hanno sottoscritto il presente PEI, dopo aver verificato e valutato lo stato di attuazione del presente piano:

- confermano** il raggiungimento degli obiettivi prefissati
- non confermano** il raggiungimento degli obiettivi prefissati
(Specificare l'adeguamento degli obiettivi e delle attività. Allegare)

Nel caso sia proposta la **permanenza scolastica** ciascuna parte del GLHO è tenuta a **MOTIVARLA** adeguatamente (Famiglia, Sanità, Scuola)

Qualifica	Cognome e Nome	Firma
INSEGNANTE DI SOSTEGNO		
INSEGNANTE DI SOSTEGNO		
INSEGNANTE DI SEZIONE		
INSEGNANTE DI SEZIONE		
EDUCATRICE COMUNALE		
Luogo e Data		