

# **CURRICOLO**

SCUOLA PRIMARIA "VILLA SANTA MARIA"

# INDICE

- **Parte A (curricolo disabilità gravi) pag. 3/14**
- **Parte B (curricolo disabilità medio-gravi) pag. 14/22**
- **Parte C (curricolo disabilità medio-lievi) pag. 22/33**
- **Criteri valutativi discipline pag. 34**

## RELIGIONE

- **Parte A (curricolo disabilità gravi) pag. 34/37**
- **Parte B (curricolo disabilità medio-gravi) pag. 37/39**
- **Parte C (curricolo disabilità medio-lievi) pag. 40/43**
- **Criteri valutativi IRC pag. 44.**

# PARTE A - ASPETTI EDUCATIVI -

## SVILUPPO PERSONALE E SOCIALE DELL'ALUNNO

- INTERESSE PER LE ATTIVITÀ SCOLASTICHE
  1. Presta attenzione all'oggetto di gioco proposto
  2. Presta attenzione alle proprie mani che lavorano
  3. Presta attenzione all'attività svolta dall'insegnante
  4. Prolunga i tempi di attenzione e partecipazione a un'attività proposta
  5. Accetta di condividere l'attenzione dell'adulto
  
- RISPETTO DELLE REGOLE
  1. Accetta di restare in aula senza fuggire
  2. Accetta di stare seduto sulla sedia
  3. Sta seduto sulla sedia per un tempo limitato
  4. Sta seduto sulla sedia per il tempo necessario allo svolgimento di una attività
  5. Attende il proprio turno durante l'attività di routine o attività strutturata
  6. Attende il proprio turno aspettando qualcosa di gratificante
  7. Aumenta i tempi di attesa del gioco e dell'attività
  8. Tollera una minima frustrazione, senza manifestare comportamenti disturbanti.
  9. Utilizza in modo adeguato arredi e materiali
  10. Utilizza in modo funzionale i materiali
  11. Segue le regole fondamentali del gruppo imitando le azioni degli altri bambini (rimanere in fila... ecc).
  
- SOCIALIZZAZIONE - COLLABORAZIONE CON ALTRI (vedi anche autonomie sociali)
  1. Guarda una persona negli occhi spontaneamente
  2. Guarda una persona negli occhi su richiesta
  3. Collabora con l'adulto per riporre i materiali dopo l'uso

## PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- MEMORIA
  1. Memorizza un oggetto e lo ritrova tra altri dopo breve tempo
  2. Ricorda dov'è collocato abitualmente un oggetto di suo interesse a distanza di uno o più giorni

# PARTE **A** - DISCIPLINE -

## ITALIANO

### COMUNICAZIONE E COMPrensIONE

- A - REAZIONE DI BASE A STIMOLI SEMPLICI

1. Indica la sensibilità al contatto corporeo calmandosi, piangendo o con altri movimenti
2. Guarda in direzione di suoni o cambia il movimento del corpo in risposta al suono
3. Guarda persone che cercano di attirare la sua attenzione parlando o con dei movimenti
4. Sorride in risposta alle espressioni sorridenti del viso degli altri
5. Segue una fonte di luce con gli occhi, girando la testa
6. Segue il suono muovendo la testa o si orienta in direzione del suono
7. Mantiene il contatto oculare per tempi sempre più lunghi
8. Segue con gli occhi oggetti in movimento vicino a se'.

- B - RISPOSTE DI BASE

1. Riconosce gli adulti di riferimento (sorridendo loro)
2. Mostra di rispondere al proprio nome guardando o protendendosi verso l'adulto (orientandovi l'attenzione)
3. Interrompe un'attività, almeno momentaneamente, quando gli viene detto "no"
4. Segue istruzioni semplici accompagnate da gesti
5. Esegue differenti operazioni semplici che implicano solo un'operazione, con indicazione gestuale
6. Come sopra, senza indicazioni gestuali ("prendi", "dammi", "siediti", ecc)
7. Segue istruzioni più complesse solo verbali
8. Può dare o mostrare quando gli viene chiesto di farlo
9. Comprende singoli nomi riferiti a:
  - luoghi della scuola
  - parti del corpo
  - oggetti comuni
  - cibi
  - capi di vestiario
  - animali
  - il proprio nome
  - i nomi dei compagni

### PRODUZIONE

- A - ESPRESSIONI DI BASE

1. Sorride in risposta all'attenzione da parte degli adulti
2. Vocalizza in risposta all'attenzione da parte degli adulti

3. Sorride e vocalizza osservando la propria immagine nello specchio
4. Si protende o mostra qualche tipo di avvicinamento verso adulti familiari
5. Vocalizza per attirare l'attenzione dell'adulto
6. Batte le mani su imitazione degli adulti
7. Fa ciao-ciao su imitazione dell'adulto

- B - COMUNICAZIONE ATTRAVERSO LA MANIPOLAZIONE

1. Offre un giocattolo, un oggetto o un pezzo di cibo agli adulti
2. Abbraccia, accarezza, bacia le persone familiari
3. Schiaccia o scuote dei giocattoli su imitazione, per produrre suoni o movimento per attirare l'attenzione dell'altro)
4. Imita nel gioco il movimento di un altro bambino con attenzione condivisa
5. Imita gli adulti in semplici operazioni domestiche con attenzione condivisa
6. Porge ad un adulto un gioco da guardare insieme a lui
7. Richiama l'attenzione(anche strattonando o in qualche altro modo)
8. Come sopra al fine di mostrare qualche azione o oggetto
9. Offre un giocattolo, un oggetto o un pezzo di cibo agli adulti
10. Abbraccia, accarezza, bacia le persone familiari
11. Manipola l'adulto ( mano, braccio ) per ottenere un oggetto

- C - COMUNICAZIONE GESTUALE

1. Saluta spontaneamente i coetanei e gli adulti familiari
2. Coopera su richiesta dell'adulto, in compiti semplici(vieni qui, siediti, aspettami ,ecc)
3. Coopera su richiesta dell'adulto in semplici attività di routine (salutare, preparare la tavola, riordinare....)
4. Ringrazia l'adulto o il coetaneo quando gli dà qualcosa di particolarmente gradito.
5. Chiede un aiuto quando ha delle difficoltà
6. Esprime con la mimica e la gestualità i principali stati d'animo: felicità, rabbia, affetto, paura, ecc.
7. Dimostra marcate predilezioni per qualche amico con il quale eseguire attività specifiche
8. Risponde con gesti o movimenti ad altri gesti rivoltigli dall'adulto
9. Esprime in modo comprensibile delle richieste attraverso gesti o altre forme di comunicazione non verbale

- D - COMUNICAZIONE CON SUONI

1. Ripete dei suoni prodotti da altri (tenta di imitare)
2. Ripete la stessa sillaba per 2-3 volte (ma-ma-ma)
3. Risponde in modo differenziato ai diversi suoni
4. Produce suoni tipo: tosse, riso, versi vari
5. Guardando negli occhi l'interlocutore, pronuncia uno specifico suono, sempre lo stesso, per esprimere una determinata richiesta o indicare un determinato oggetto.
6. Vocalizza in risposta al discorso di altre persone
7. Chiede tramite vocalizzi per avere ancora qualcosa

- E - LETTURA DI IMMAGINI

1. Dirige lo sguardo sull'immagine proposta

2. Mantiene lo sguardo sull'immagine proposta
3. Riconosce in un'immagine l'oggetto mostrato o richiesto verbalmente
4. Riconosce in un'immagine la persona nominata
5. Osserva brevi filmati musicali
6. Presta attenzione a brevi filmati narrativi

- F - PREGRAFISMO

1. Fa dei segni con la matita o pennarello
2. Fa degli scarabocchi spontaneamente
3. Traccia linee libere senza uscire dal foglio
4. Traccia linee libere senza uscire dal contorno
5. Traccia un segno grafico partendo da un punto dato

## **STORIA E CITTADINANZA**

- A - ABILITA' DOMESTICA

1. Mantiene un tovagliolo davanti alla propria postazione
2. Posiziona correttamente il bicchiere
3. Ripone il bicchiere
4. Butta il tovagliolo nel cestino

- B - AUTONOMIE SOCIALI

1. Vocalizza per attirare l'attenzione di un adulto
2. Saluta e risponde utilizzando gesti
3. Saluta e risponde utilizzando la mimica facciale
4. Sorride spontaneamente all'adulto noto
5. Accetta la vicinanza fisica dell'adulto
6. Accetta la vicinanza fisica dei compagni
7. Ricerca la vicinanza fisica dell'adulto
8. Ricerca la vicinanza fisica dei compagni
9. Da' la mano all'adulto su richiesta
10. Da' la mano ad un compagno su richiesta

- C - STORIA

1. Percepisce i concetti di prima e dopo attraverso l'esperienza in attività pratiche (gioco manipolativo, alimentazione)
2. Percepisce i concetti di prima e dopo in attività di routine
3. Riconosce il sopraggiungere di un'attività alla vista di oggetti collegati all'attività stessa

## **GEOGRAFIA**

- A - ORIENTAMENTO NEGLI SPAZI SCOLASTICI

1. Si muove nell'aula autonomamente
2. Si dirige verso la propria postazione utilizzata abitualmente

3. Individua la zona relax
4. Si dirige verso la propria aula
5. Si dirige autonomamente verso il bagno

- B - ORIENTAMENTO DEL SE' NELLO SPAZIO

1. Su imitazione si posiziona sotto/sopra - dentro/fuori – davanti/dietro
2. Su richiesta si posiziona sotto/sopra – dentro/fuori – davanti/dietro

- C - ORIENTAMENTO RIFERITO AD OGGETTI

1. Localizza gli oggetti di fronte a sé indicandoli con lo sguardo
2. Fa esperienza di concetti topologici di base posizionando oggetti (mettere dentro un contenitore, tirare fuori, ...)

## MATEMATICA

- A - PROBLEM-SOLVING

1. Individua oggetti spariti
2. Individua oggetti scomparsi per caduta
3. Trova oggetti parzialmente nascosti
4. Ricerca un oggetto che è stato nascosto
5. Esplora i punti di apparizione e scomparsa degli oggetti
6. Ricerca oggetti non presenti
7. Rimuove il coperchio di una scatola per trovare un giocattolo nascosto
8. Fa uscire piccoli oggetti da una bottiglia
9. Tira fino a sé oggetti tirandoli con la corda
10. Tira fino a sé un giocattolo usando un bastoncino
11. Tira uno stuoio per raggiungere un oggetto che vi poggia
12. Estrae il contenuto di scatole

- B - ABILITA' PRE-LOGICHE E PRE-ARITMETICHE

1. Associa due oggetti di uguale colore
2. Associa due oggetti di uguale forma
3. Associa due oggetti uguali per dimensione
4. Raggruppa oggetti in base a un criterio (colore, dimensione, forma)
5. Esegue corrispondenze biunivoche operando concretamente

## SCIENZE

- REATTIVITA' E DISCRIMINAZIONE TATTILE

1. Reagisce allo stimolo sensoriale tattile
2. Accetta di manipolare oggetti o materiali morbidi e comprimibili
3. Accetta di manipolare oggetti o materiali duri e lisci
4. Accetta di manipolare oggetti o materiali duri e ruvidi
5. Accetta di manipolare materiali farinosi
6. Accetta di manipolare materiali umidi

7. Accetta di manipolare materiali a varie temperature
8. Manipola gli oggetti in autonomia
9. Manipola materiale plastico
10. Riconosce al tatto l'oggetto grande/piccolo tra due o più oggetti
11. Esplora con le mani un libro tattile
12. Esplora con le mani i giochi trattenendoli tra le mani
13. Discrimina bagnato e asciutto, caldo e freddo manifestandolo con il comportamento

- B - REATTIVITA' E ESPLORAZIONE VISIVA

Reattività

1. Reagisce allo stimolo sensoriale visivo

Esplorazione visiva

2. Fissa oggetti fermi
3. Fissa piccoli oggetti fermi ( caramella )
4. Converge e diverge lo sguardo su un oggetto
5. Alterna lo sguardo su due oggetti fermi
6. Esplora attivamente il volto di un adulto

Attenzione visiva al movimento di oggetti

7. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento orizzontale
8. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento verticale
9. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento circolare
10. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento irregolare
11. Segue con gli occhi e col capo un oggetto in movimento orizzontale , verticale , circolare
12. Segue con gli occhi ed il capo un oggetto in movimento irregolare
13. Segue con lo sguardo ed il capo il movimento di persone
14. Individua oggetti dopo un moto veloce regolare
15. Individua oggetti dopo un moto veloce irregolare
16. Individua oggetti spariti dietro a schermi
17. Individua oggetti scomparsi per caduta
18. Lancia oggetti e ne segue la traiettoria

Osservazione di immagini fisse , in movimento (vedi comunicazione)

Discriminazione visiva per appaiamento (vedi prelogica)

- C - REATTIVITA' E ESPLORAZIONE Uditiva

Reattività

1. Reagisce allo stimolo sensoriale uditivo
2. Rivolge lo sguardo in direzione delle fonte sonora
3. Reagisce diversamente a stimoli sensoriali contrapposti (silenzio/rumore, piano/forte, breve/lungo, lento/veloce)
4. Reagisce diversamente a suoni prodotti da oggetti o strumenti musicali diversi
5. Mostra di preferire il timbro di uno strumento ad un altro

Orientamento al suono

6. Orienta gli occhi al suono
7. Orienta gli occhi ed il capo al suono
8. Reagisce in modo differente all'intensità dei suoni

Attenzione alla voce umana

9. Risponde al proprio nome
10. Presta attenzione alla voce umana che parla o canta

Discriminazione di suoni e rumori

11. Discrimina le voci di persone note

- D - REATTIVITA' E ESPLORAZIONE GUSTATIVA

Reattività

1. Reagisce allo stimolo sensoriale gustativo

Esplorazione gustativa

2. Accetta di assaggiare cibi dai gusti differenti (dolci, amari, salati, aspri, piccanti)
3. Reagisce diversamente a gusti differenti (dolce, amaro, salato, insipido, aspro, piccante)

- E - REATTIVITA' E ESPLORAZIONE OLFATTIVA

Esplorazione olfattiva

1. Sa annusare
2. Reagisce allo stimolo sensoriale olfattivo
3. Accetta di annusare oggetti diversi

Discriminazione olfattiva ( per comportamento , per indicazione)

4. Reagisce diversamente a odori gradevoli e sgradevoli

- F - ASSOCIAZIONE LOGICA

1. Intuisce il concetto di causa-effetto in semplici e reiterate situazioni pratiche

## **TECNOLOGIA**

- A - USARE IN MODO CORRETTO LA STRUMENTAZIONE SCOLASTICA

1. Spalma la colla vinavil col dito
2. Spalma colla vinavil con l'utilizzo del pennello
3. Posiziona materiali dove l'ins. ha steso la colla
4. Apre e chiude una porta socchiusa spingendola e tirandola
5. Apre e chiude la porta utilizzando la maniglia
6. Apre e chiude il rubinetto

## **ARTE E IMMAGINE**

- A - DISEGNARE E COLORARE

1. Fa degli scarabocchi imitando l'insegnante
  2. Disegna scarabocchi con linee circolari
  3. Dipinge con i colori a dita utilizzando l'intera mano
  4. Dipinge con i colori a dita utilizzando entrambe le mani
  5. Traccia delle linee, dei punti, delle forme circolari
  6. Lascia segni sul foglio utilizzando i colori a tempera stesi con la spugna
  7. Lascia segni sul foglio utilizzando i timbri
  8. Lascia segni sul foglio utilizzando i pennelli
  9. Lascia segni sul foglio usando pastelli a cera
  10. Lascia segni sul foglio utilizzando i pennarelli
  11. Lascia segni sul foglio utilizzando con i gessetti
  12. Colora il foglio con le gocce d'acqua sparse a macchia con l'utilizzo della cannuccia
  13. Ricopre una piccola superficie con l'aiuto dell'insegnante utilizzando la tecnica del collage
- B - MANIPOLARE
    1. Modella salsicciotti con la plastilina sfregandola tra le mani
    2. Modella salsicciotti con la plastilina rotolando tra la mano e il piano del tavolo
    3. Manipola schiume
    4. Pedipola con l'aiuto dell'insegnante
  - C - VISIONARE FILMATI
    1. Mostra interesse nel guardare figure in movimento

## **SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

### **COSCIENZA DEL SE' CORPOREO**

- A - AVERE COSCIENZA DI SE'
  1. Orienta lo sguardo sul punto del corpo in cui viene toccato
  2. Tocca le principali parti del corpo su imitazione
  3. Rilassa globalmente il proprio corpo attraverso il dialogo tonico
  4. Rilassa globalmente il proprio corpo con la vicinanza dell'adulto
- B - POSSEDERE PREREQUISITI MOTORI ALLA COMUNICAZIONE
  1. Tocca alcune parti del viso degli adulti (capelli, naso, occhi)
  2. Cerca di prendere gli oggetti che gli sono offerti
  3. Soffia su pezzi di carta spostandoli
  4. Fa le bolle nell'acqua soffiando da una cannuccia
  5. Espira appannando uno specchio

### **ABILITA' GROSSO MOTORIE**

- A - EFFETTUARE CAMBIAMENTI POSTURALI
  1. In posizione prona solleva il capo
  2. Tenuto in posizione verticale sostiene il capo

3. Ruota il capo da seduto o in piedi
4. Si rotola dalla schiena allo stomaco
5. Si rotola dallo stomaco alla schiena
6. Controlla testa e spalle se seduto con l'appoggio di un cuscino
7. Sta seduto da solo sul pavimento, con le gambe divaricate, la testa eretta, la schiena diritta (sostenendosi con le mani sul pavimento)
8. Sta seduto da solo sul pavimento, con le gambe divaricate, la testa eretta, la schiena diritta senza sostegno delle mani
9. Sa sedersi da solo sulla sedia
10. Si alza in piedi da terra con sostegno
11. Si alza in piedi senza aiuto
12. Sta in piedi fermo con appoggio
13. Sta in piedi fermo senza appoggio
14. Dalla posizione eretta, si china a raccogliere un oggetto sul pavimento senza cadere

- B - DEAMBULARE

1. Striscia
2. Si sposta sul pavimento andando a carponi
3. Cammina con appoggio
4. Cammina sicuramente con appoggio, evitando gli ostacoli
5. Cammina da solo
6. Cammina in equilibrio lungo una linea tracciata sul pavimento
7. Salta sul posto alzando contemporaneamente tutti e due i piedi
8. Salta su un piede solo
9. Cammina all'indietro
10. Spinge o tira oggetti di grandi dimensioni
11. Getta una palla almeno due metri lontano
12. Afferra una palla con entrambe le braccia tese
13. Calcia la palla
14. Corre velocemente
15. Porta un recipiente senza inclinarlo
16. Porta una tazza d'acqua senza versarla

## ABILITA' FINOMOTORIE E COORDINAZIONE VISUO-MOTORIA

- A - PRENSIONE

1. Stringe un oggetto se portato a contatto con la sua mano
6. Tiene un oggetto afferrandolo con presa palmare per più di trenta secondi
7. Lascia andare volontariamente l'oggetto
8. Passa un oggetto da una mano all'altra
9. Lascia un oggetto per prenderne un altro
10. Costruisce una torre (su imitazione) con grossi cubi
11. Incastra forme semplici nella loro sede afferrandole con un piolo
12. Batte la plastilina
13. Stringe la plastilina

14. Schiaccia la plastilina
15. Strappa la plastilina
16. Svita bulloni e dadi grossi
17. Afferra un oggetto opponendo il pollice alle dita
18. Afferra un oggetto opponendo il pollice all'indice
19. Gira le pagine di un libro cartonato una alla volta
20. Chiude il pugno e muove il pollice a destra e a sinistra
21. Mescola liquidi con un cucchiaio
22. Inserisce chiodini di grosse dimensioni nella loro tavola forata
23. Mette dei piccoli giocattoli in un contenitore (scatola, barattolo)
24. Mette dei piccoli oggetti in una bottiglia ad imboccatura larga
25. Infila anelli su asta
26. Infila gettoni in fessura
27. Travasa quantità continue (acqua, riso...)
28. Appallottola un foglio di carta con due mani
29. Appallottola un foglio di carta con una mano sola
30. Scarta oggetti di dimensioni sempre minori

- B - PREGRAFISMO

1. Fa dei segni con la matita o pennarello
2. Fa degli scarabocchi spontaneamente
3. Traccia linee libere senza uscire dal foglio
4. Traccia linee libere senza uscire dal contorno
5. Tiene la matita tra pollice e le altre dita invece che con il pugno
6. Tiene fermo con una mano il foglio di carta su cui sta tracciando segni

- C - GIOCO E RELAZIONI

1. Gioca da solo per 15/20 minuti vicino ad adulti che svolgono un'attività senza richieste di attenzione nei loro confronti
2. Imita gli adulti in semplici attività
3. Gioca assieme ad un altro bambino ma ognuno svolge un'attività separata (gioco parallelo, non ci sono comportamenti interattivi)
4. Partecipa al gioco spingendo una macchina o facendo rotolare la palla insieme ad un altro bambino per 2-5 minuti (vi è cooperazione e comportamenti interattivi)
5. Attende pazientemente, senza comportamenti di richiesta disturbante o altro, quando sta per ricevere qualcosa di gratificante
6. Gioca con due, tre, o più bambini in un semplice gioco che richiede comportamenti interattivi (es: gioco con la palla)
7. Con la mediazione dell'adulto, accetta di dividere i giocattoli con un altro bambino

## AUTONOMIE PRIMARIE

- A - ALIMENTAZIONE

1. Rimane seduto al proprio posto per l'intera durata dello spuntino
2. Prende liquidi da un bicchiere sorretto da un adulto

3. Prende liquidi da un bicchiere con facilitazione (maniglie o beccuccio) in autonomia
4. Beve da solo da un bicchiere con poco liquido
5. Beve da solo da un bicchiere con metà o più liquido
6. Prende pezzetti di cibo portati alla bocca dall'adulto
7. Prende pezzetti di cibo e li porta alla bocca
8. Spezza del cibo con la bocca
9. Spezza il cibo con le mani e lo porta alla bocca
10. Porta alla bocca pezzi di cibo adeguati
11. Pulisce la bocca con un tovagliolo

- B - IGIENE ORALE

1. Tollera che gli vengano lavati i denti ma non li lava da sè
2. Sputa saliva e dentifricio
3. Si risciacqua la bocca senza ingoiare nulla
4. Sputa l'acqua nel lavabo
5. Riconosce il proprio spazzolino
6. Riconosce il tubetto di dentifricio

- C - IGIENE PERSONALE

1. Trattiene le mani sotto l'acqua
2. Trattiene le mani sotto l'acqua mentre l'adulto le insapona
3. apre il rubinetto
4. Prende il sapone da solo e collabora mentre l'adulto gli lava le mani
5. Collabora mentre l'adulto gli sciacqua le mani
6. Collabora mentre l'adulto gli asciuga le mani
7. Collabora mentre l'adulto gli lava la faccia
8. Strofinava le mani bagnate sulla propria faccia
9. Collabora mentre l'adulto gli asciuga la faccia
10. Strofinava la carta sulla propria faccia per asciugarsi

- D - VESTIZIONE

1. Muove gli arti venendo in aiuto a chi lo veste
2. Aiuta chi lo veste reggendo qualche indumento
3. Chiude parzialmente le allacciature frontali ( velcro- cerniere )se già sono mezze chiuse
4. Tira giù sul petto maglioni e magliette
5. Tira su i pantaloni dall'anca fino alla cintola
6. Si toglie le scarpe slacciate
7. Slaccia le scarpe (con allacciatura facilitata) e le toglie
8. Si sfilava le calze
9. Si toglie i pantaloni slacciati
10. Si toglie il giaccone sbottonato
11. Collabora nel togliere maglioni e magliette
12. Si toglie il maglione / la maglietta
13. Apre chiusure a strappo

## MUSICA

- A - ASCOLTARE

1. Rivolge lo sguardo verso l'adulto che canta
2. Mostra di ascoltare canzoni conosciute, da riproduttore volgendo ad esso lo sguardo e/o il capo
3. Mostra di ascoltare l'adulto che suona rivolgendo ad esso lo sguardo o avvicinandosi
4. Mostra di ascoltare musica da riproduttore rivolgendo ad esso lo sguardo o avvicinandosi
5. Mostra di gradire/non gradire la canzone /musica proposta
6. Presta attenzione a suoni/rumori inusuali mostrandolo col comportamento
7. Coglie il contrasto suono/silenzio mostrandolo col comportamento
8. Cogliere il contrasto lento/veloce mostrandolo col comportamento
9. Presta attenzione all'adulto che emette suoni onomatopeici
10. Presta attenzione all'adulto che mima azioni cantando

- B - PRODURRE

1. Emette suoni: v. comunicazione
2. Cerca di imitare l'adulto che emette suoni onomatopeici
3. Cerca di imitare l'adulto che mima azioni semplici (batti le mani, batti i piedi, manda il bacio, fai la tosse, saluta) accompagnati dal canto.

### ALUNNI CON DEFICIT UDITIVO

1. Mostra di percepire la vibrazione emessa dallo strumento musicale o dalla voce dell'adulto
2. Mostra di percepire quando la vibrazione cessa

# PARTE B - ASPETTI EDUCATIVI –

## SVILUPPO PERSONALE E SOCIALE DELL'ALUNNO

- INTERESSE PER LE ATTIVITÀ SCOLASTICHE

1. Osserva gli oggetti e i materiali predisposti /proposti dall'insegnante per l'attività
2. Presta attenzione alle azioni che l'insegnante compie e/o tenta di imitarle
3. Portare a termine l'attività proposta con sempre meno attenzione da parte dell'adulto
4. Sceglie giochi o materiali durante lo svolgimento di un'attività

- RISPETTO TEMPISTICHE ASSEGNATE

1. Si orienta e accetta i ritmi della vita scolastica
2. Rimane seduto al tavolo per il tempo necessario a svolgere un'attività
3. Mantiene l'attenzione sull'attività per tempi sempre più lunghi
4. Prolunga i tempi di capacità di attesa durante lo svolgimento di un gioco o un'attività

- RISPETTO DELLE REGOLE

1. Accetta semplici regole di vita scolastica
2. Sospende un'azione nel momento in cui viene richiesto dall'adulto
3. Attende il proprio turno in attività di gruppo
4. Attende il proprio turno per ricevere attenzione se l'insegnante è già impegnato con altri
5. Aumenta la capacità di tolleranza alle frustrazioni

- SOCIALIZZAZIONE - COLLABORAZIONE CON ALTRI

1. Interagisce in modo adeguato con gli adulti
2. Interagisce in modo adeguato con il gruppo dei pari
3. Svolge incarichi assegnati in classe
4. Accetta di collaborare alla realizzazione di un progetto comune
5. Collabora attivamente all'allestimento delle feste
6. Vive con fiducia e serenità nuovi ambienti, nuove proposte e nuove relazioni
7. Supera ansie e paure
8. Si attiva per superare conflitti con i compagni

# PARTE B - DISCIPLINE -

## ITALIANO

- A - ASCOLTO E COMPrensIONE

1. Comprende brevi consegne orali eseguendo ciò che viene chiesto
2. Esegue semplici consegne che implicano azioni in successione
3. Ascolta e comprende semplici storie e canzoni
4. Riconosce ed esprime i bisogni del proprio corpo (fame, sete, bisogni fisiologici..)
5. Riconosce fotografie o immagini PECS per esprimere bisogni e desideri
6. Associa ogni grafema in stampatello maiuscolo al fonema corrispondente e viceversa

- B - PRODUZIONE

1. Utilizza fotografie o immagini PECS per esprimere bisogni e desideri
2. Imita gesti
3. Si esprime attraverso un linguaggio mimico-gestuale
4. Esprime sentimenti ed emozioni utilizzando linguaggi verbali e non
5. Mima il verso di animali
6. Ripete le parole pronunciate dall'adulto
7. Pronuncia il proprio nome e quello dei compagni
8. Pronuncia le parole in modo sempre più corretto (nomi di oggetti, persone, etc.)
9. Amplia il bagaglio lessicale
10. Utilizza frasi minime per esprimere bisogni e desideri
11. Nomina le figure presenti all'interno di un libro illustrato quando gli viene richiesto indicandogliele
12. Indica e nomina la parte mancante di un'immagine
13. Rievoca il contenuto di un'immagine appena scomparsa con almeno una parola
14. Memorizza brevi poesie e filastrocche
15. Dati due punti su un foglio traccia un segmento che li unisce
16. Date due rette orizzontali su un foglio, traccia tra di esse una terza retta orizzontale
17. Ricalca i contorni tratteggiati di una figura
18. Scrive su tratteggio lettere in stampato maiuscolo
19. Ricopia lettere dell'alfabeto in stampatello maiuscolo
20. Ricopia sillabe in stampatello maiuscolo
21. Ricopia parole in stampatello maiuscolo
22. Riconosce il suo nome in stampato
23. Produce il fonema corrispondente ad ogni grafema vocalico scritto in stampatello maiuscolo
24. Produce il fonema corrispondente ad ogni grafema consonantico scritto in stampatello maiuscolo
25. Legge sillabe scritte in stampatello maiuscolo

## STORIA CITTADINANZA E COSTITUZIONE

- A - STORIA

1. Ricorda attraverso oggetti, foto e immagini le esperienze vissute
2. Esegue semplici consegne che implicano azioni in successione
3. Acquisisce il concetto di successione temporale (prima, dopo) in relazione ad esperienze di vita quotidiana: giornata scolastica, cicli naturali, e elementari esperienze scientifiche
4. Ordina temporalmente eventi ed azioni quotidiane con immagini
5. Compone parti dell'agenda temporale delle attività della giornata
6. Comprende e utilizza il concetto di ieri, oggi, domani
7. Riconosce in successione cronologica i giorni della settimana, in associazione a specifiche attività
8. Riconosce alcuni elementi caratteristici delle festività
9. Coglie il rapporto causa - effetto in semplici e note esperienze quotidiane

- B - ABILITA' DOMESTICA

1. Distribuisce i bicchieri, o altri oggetti necessari a fare uno spuntino, ai compagni mantenendo l'attenzione sul compito
2. Lava i bicchieri e li ripone

- C - AUTONOMIE SOCIALI

1. Utilizza gesti e parole di saluto e cortesia
2. Porta oggetti o materiali in altre classi con la supervisione dell'adulto

## GEOGRAFIA

- A - ORIENTAMENTO NEGLI SPAZI SCOLASTICI

1. Si muove nello spazio scolastico con sicurezza e in modo finalizzato
2. Individua la collocazione di materiali/giochi di uso quotidiano, all'interno dell'aula
3. Assolve un semplice incarico in autonomia
4. Individua gli ambienti/funzioni (aula, bagno, mensa) e li raggiunge con il controllo visivo dell'adulto

- B - ORIENTAMENTO DEL SE' NELLO SPAZIO

1. Si posiziona nello spazio in base ai concetti topologici principali su imitazione
2. Si posiziona nello spazio in base ai concetti topologici principali su richiesta

- C - ORIENTAMENTO RIFERITO AD ALTRI E AGLI OGGETTI

1. Individua su richiesta la posizione di oggetti e persone
2. Discrimina il dentro dal fuori
3. Discrimina l'aperto dal chiuso
4. Discrimina il sopra dal sotto
5. Discrimina il davanti dal dietro
6. Discrimina il vicino e il lontano

7. Riproduce gli opposti topologici (vicino e lontano, aperto e chiuso, dentro e fuori, davanti e dietro, sotto e sopra)

## **MATEMATICA**

### **ARITMETICA**

- A - DISCRIMINAZIONE FRA DUE
  1. Discrimina grande/piccolo
  2. Discrimina lungo/corto
  3. Discrimina alto/basso
  4. Discrimina spesso/sottile
- B - RAGGRUPPAMENTO
  1. Raggruppa oggetti in base al colore
  2. Raggruppa oggetti in base alla forma
  3. Raggruppa oggetti in base alla dimensione
  4. Raggruppa oggetti in base allo spessore
  5. Raggruppa oggetti in base alla materia
  6. Raggruppa oggetti in base alla loro funzione
- C - CLASSIFICAZIONE
  1. Classifica oggetti/ immagini in base a più attributi
  2. Individua in una classe di oggetti l'elemento diverso
- D - ORDINE E SERIAZIONE
  1. Riproduce strutture ritmiche con materiale concreto o figurato
  2. Ordina dal più grande al più piccolo e viceversa tre oggetti aventi la stessa forma
- E - CONCETTI PRE-MATEMATICI
  1. Discrimina tra "un oggetto" e "molti oggetti"
  2. Discrimina tanti oggetti da pochi oggetti
- F - CONOSCENZA DEI NUMERI
  1. Recitare la catena dei numeri entro il 9
  2. Contare oggetti entro il 9
  3. Accoppia numeri naturali da 0 a 9
  4. Riconosce i simboli numerici entro il 9
  5. Scrive i simboli numerici entro il 9
  6. Associa il simbolo alla quantità entro il 9
- G - OPERARE CON I NUMERI NOTI IN SITUAZIONI CONCRETE
  1. Aggiunge e toglie oggetti su richiesta
  2. Esegui semplici addizioni, entro il 9, con materiale concreto/strutturato

### **GEOMETRIA**

- A - CONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE PIANE
  1. Riconosce il tondo/cerchio
  2. Riconosce il quadrato

3. Riconosce il triangolo
4. Riconosce il rettangolo
5. Denomina il tondo/cerchio
6. Denomina il quadrato
7. Denomina il triangolo
8. Denomina il rettangolo
9. Aggiunge parti mancanti in figure semplici dato un modello
10. Abbozza il disegno di forme geometriche semplici

- B - PROBLEM SOLVING

1. Utilizza semplici strategie in situazioni pratiche
2. Utilizza semplici strategie in situazioni ludiche

## SCIENZE

- A - PERCEPIRE E DISCRIMINARE A LIVELLO SENSORIALE

1. Tocca, guarda, sente, assapora oggetti e materiali
2. Dà un nome a ciò che ha visto, toccato, annusato, assaggiato, ascoltato
3. Riconosce con comportamento gli opposti ( morbido/duro, liscio/ruvido, pesante/ leggero asciutto/bagnato, puzza/profumo, buio/luce, dolce/amaro, dolce/salato, caldo/freddo )
4. Riconosce per indicazione gli opposti ( morbido/duro, liscio/ruvido, pesante/ leggero asciutto/bagnato, puzza/profumo, buio/luce, dolce/amaro, dolce/salato, caldo/freddo )
5. Riconosce per verbalizzazione gli opposti ( morbido/duro, liscio/ruvido, pesante/ leggero asciutto/bagnato, puzza/profumo, buio/luce, dolce/amaro, dolce/salato, caldo/freddo )

- B - OSSERVARE E CONOSCERE ALCUNI FENOMENI NATURALI

1. Riconosce alcuni elementi/fenomeni atmosferici : sole/nuvola/pioggia/neve

- C - INDIVIDUARE ATTRAVERSO L'OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE I CAMBIAMENTI STAGIONALI

1. Intuisce le trasformazioni stagionali osservando i cambiamenti di un elemento naturale ( albero, prato...)
2. Intuisce le trasformazioni stagionali osservando i cambiamenti nell'abbigliamento delle persone

## TECNOLOGIA

- A - USARE IN MODO CORRETTO STRUMENTI DI USO COMUNE

1. Impugna correttamente la colla stick
2. Utilizza correttamente la colla stick per incollare al centro
3. Usa in modo adeguato il gessetto
4. Usa in modo adeguato la spugnetta per stendere tempere
5. Usa in modo adeguato i rulli per stendere le tempere
6. Usa in modo adeguato il pennello per stendere colla, tempere, acquarelli
7. Usa in modo adeguato il pennarello

8. Impugna correttamente le forbici
9. Usa le forbici per sfrangiare
10. Usa le forbici per tagliare seguendo una linea retta
11. Usa le forbici per tagliare semplici figure geometriche seguendone i contorni
12. Utilizza in modo finalizzato semplici strumenti da cucina (es: spremiagrumi, colino, schiacciapatate)
13. Usa correttamente il mouse e la tastiera del PC per svolgere semplici giochi multimediali

## **ARTE E IMMAGINE**

### **ABILITA' PITTORICHE**

- A - CONOSCERE I COLORI
  1. Indica e/o denomina i colori primari
  2. Indica e/o denomina i colori secondari.
  
- B - ESEGUIRE CAMPITURE
  1. Collabora con l'adulto nelle attività grafico-pittoriche con vari strumenti e materiali (mani, pennello, tempere, gesso, colla vinilica...)
  2. Colora completamente un foglio con tempere, acquarelli,
  3. Colora completamente un foglio con gessetti
  4. Colora un semplice soggetto con bordi in rilievo o/e evidenziati
  
- C - RIPRODURRE UNA TECNICA DI PITTURA O MANIPOLAZIONE
  1. Accetta di essere guidato nell'utilizzo di diverse tecniche espressive: pittura, disegno, collage, frottage, manipolazione, assemblamento, ecc.
  2. Imita diverse tecniche espressive proposte: pittura, disegno, collage, frottage, manipolazione, assemblamento, ecc.
  
- D - INTERESSARSI ALLA VISIONE DI FILMATI
  1. Fissa lo sguardo su un'immagine per tempi adeguati
  2. Segue la visione di semplici cartoni animati musicali per almeno 10/15 minuti

## **SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE**

- A - CONOSCERE LO SCHEMA CORPOREO
  1. Indica e denomina le principali parti del proprio corpo
  2. Indica e denomina le principali parti del viso
  3. Indica e denomina le varie parti del corpo in altri o su figure
  4. Prende coscienza delle diversità di genere
  5. Acquisisce la lateralizzazione
  6. Ricomponi il puzzle in legno/cartone dello schema corporeo
  7. Rappresenta graficamente l'omino

• B - ESEGUIRE PRASSIE LEGATE ALLE AUTONOMIE PRIMARIE

1. Toglie la felpa
2. Indossa la felpa
3. Infila la giacca
4. Chiude chiusure a strappo
5. Apre la cerniera
6. Chiude la cerniera
7. Sbottona bottoni automatici
8. Abbottona bottoni automatici
9. Sbottona bottoni con asola
10. Abbottona bottoni con asola
11. Infila le calze correttamente
12. Infila le scarpe discriminando la destra e la sinistra
13. Acquisisce corrette abitudini igienico sanitarie:
  - lava ed asciuga le mani
  - lava i denti,
  - soffia il naso
  - lava la faccia
  - esprime l'esigenza di andare in bagno
  - Compie autonomamente le operazioni necessarie per fare i bisogni fisiologici
  - Prolunga i tempi di controllo degli sfinteri
14. Acquisisce corrette abitudini alimentari:
  - mangia seduto a tavola
  - usa correttamente le posate
  - accetta di assaggiare nuovi cibi.

• C - AFFINARE ABILITA' DI COORDINAZIONE VISUO-MOTORIA

1. Afferra e rilancia una palla
2. Costruisce una torre con cubi o mattonelle
3. Avvita bulloni e dadi
4. Infila oggetti sempre più piccoli in fori sempre più piccoli
5. Infila perline e bottoni
6. Tiene la matita tra pollice e le altre dita invece che con il pugno
7. Impugna correttamente strumenti grafici
8. Segue un tratto grafico con sufficiente pressione
9. Si orienta nello spazio grafico in riferimento a sopra/sotto

• D - SVILUPPARE ABILITÀ DI GIOCO

1. Utilizza in modo funzionale giochi di costruzione
2. Esegue giochi di associazione ( tombola, domino)
3. Utilizza adeguatamente strutture e materiali per giochi motori
4. Gioca con i travestimenti
5. Condivide spazi e materiali

6. Riconosce situazioni pericolose

## MUSICA

- A - ASCOLTARE E DISCRIMINARE ESPRESSIONI SONORE E MUSICALI

1. Presta ascolto a canzoni accompagnate con la chitarra
2. Presta ascolto a musiche di vario genere al registratore /lettore CD
3. Aumenta i tempi di attenzione uditiva verso l'interlocutore che parla o canta
4. Aumenta i tempi di attenzione uditiva durante l'ascolto delle canzoni o degli strumenti del laboratorio musicale
5. Aumenta i tempi di attenzione durante la fruizione di video musicali
6. Distingue l'intensità dei suoni (piano/forte)
7. Riconosce un brano musicale

- B - PRODURRE ESPRESSIONI VOCALI , SONORE , MUSICALI E MIMICHE

1. Riproduce i gesti che accompagnano una semplice canzone
2. Accompagna un brano musicale noto battendo le mani o i piedi
3. Accompagna un brano musicale noto seguendone il ritmo con macro- movimenti del corpo
4. Accompagna un brano musicale noto con suoni vocali
5. Produce brevi ritmi con oggetti e semplici strumenti musicali agitando e percuotendo
6. Drammatizza canti relativi alle festività su imitazione dell'adulto
7. Memorizza parti di canti, filastrocche e giochi mimati
8. Accetta di muoversi a ritmo di musica
9. Impara su imitazione ad esprimere i principali stati d'animo attraverso la musica e la danza

# PARTE C - ASPETTI EDUCATIVI -

## SVILUPPO PERSONALE E SOCIALE DELL'ALUNNO

- A - INTERESSE PER LE ATTIVITÀ SCOLASTICHE
  1. Presta buona attenzione osservando materiali visivi
  2. Presta buona attenzione ascoltando istruzioni verbali
  3. Presta adeguata attenzione quando l'insegnante dà spiegazioni rispetto ai contenuti di lavoro
  4. Rivolge all'insegnante domande pertinenti all'argomento in trattazione
  
- B - RISPETTO DELLE TEMPISTICHE ASSEGNATE
  1. Esegue una consegna pratica in tempi adeguati
  2. Esegue un compito a quaderno con tempi adeguati
  3. Interrompe o termina velocemente il gioco alla sollecitazione dell'adulto per il cambio di attività
  
- C - RISPETTO DELLE REGOLE
  1. Aspetta il suo turno nel gioco o in altre situazioni sociali
  2. Rispetta le regole decise per la classe
  3. Ha cura del materiale proprio
  4. Ha cura del materiale comune
  5. Tollera la frustrazione o il blocco di un'iniziativa
  6. Tollera la correzione e la critica
  
- D - SOCIALIZZAZIONE - COLLABORAZIONE CON ALTRI
  1. Si adegua serenamente alle richieste del gruppo
  2. Mostra una corretta postura, gestualità e tono della voce nel rapporto con adulti e coetanei
  3. Gioca con uno o più compagni condividendo i materiali
  4. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un adulto
  5. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un compagno
  6. Chiede gentilmente il prestito di un oggetto che sta usando un altro coetaneo
  7. Svolge incarichi assegnati fuori dalla classe

## PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- A - MODALITÀ DI LAVORO
  1. Esegue il lavoro assegnato con l'aiuto di indicazioni o esempio
  2. Esegue il lavoro assegnato con sola supervisione
  3. Si impegna per eseguire con cura il lavoro
  
- B - CAPACITÀ DI MEMORIZZAZIONE
  1. Ricorda dove ha lasciato le sue cose
  2. Memorizza nomi di luoghi

3. Memorizza canzoni, poesie, filastrocche
4. Memorizza le informazioni ascoltate rispetto ad argomenti didattici

## PARTE C - DISCIPLINE -

### ITALIANO

- A - ASCOLTO E COMPRENSIONE

1. Ascolta e comprende comandi, istruzioni e consegne più complesse
2. Ascolta e comprende messaggi legati all'esperienza vissuta
3. Ascolta e comprende una semplice storia narrata
4. Osserva e comprende filmati di animazione, di documentazione e film adatti ai bambini da 30\60\90 minuti

- B - PRODUZIONE/COMUNICAZIONE

1. Utilizza la parola-frase per descrivere la realtà
2. Utilizza la parola-frase per esprimere stati d'animo
3. Utilizza frasi minime per descrivere la realtà
4. Utilizza frasi minime per esprimere stati d'animo
5. Utilizza frasi complete di complementi per esprimere bisogni, desideri, stati d'animo
6. Utilizza frasi complete di complementi per descrivere la realtà o riferire esperienze
7. Descrive verbalmente semplici immagini (soggetto/azione)
8. Descrive verbalmente immagini più complesse (soggetto/azione/oggetto)
9. Descrive verbalmente immagini utilizzando riferimenti di qualità, spazio, tempo ... (soggetto/azione/ vari complementi)
10. Riferisce i contenuti essenziali di semplici testi ascoltati
11. Riferisce i contenuti essenziali di semplici filmati visti

- C - LETTURA E COMPRENSIONE

1. Legge sillabe inverse in stampato
2. Legge i digrammi in stampato
3. Legge i trigrammi in stampato
4. Legge sillabe pluri-consonantiche in stampato
5. Legge semplici parole in stampato
6. Legge parole con doppie in stampato
7. Legge parole complesse in stampato
8. Legge frasi minime in stampato
9. Legge frasi complete di complementi in stampato
10. Legge brevi testi in stampato
11. Comprende il significato di parole scritte
12. Comprende il significato di semplici frasi scritte
13. Comprende il significato di brevi testi scritti

- D - SCRITTURA

1. Ricalca su tratteggio brevi frasi in stampato
2. Copia brevi frasi in stampato
3. Scrive lettere in stampato sotto dettatura
4. Scrive sillabe in stampato sotto dettatura
5. Scrive parole in stampato sotto dettatura con correttezza ortografica
6. Scrive brevi frasi sotto dettatura con correttezza ortografica e grammaticale
7. Scrive parole in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica
8. Scrive frasi in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica e grammaticale

## **STORIA, CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

### **STORIA**

- A - COLLOCARE NEL TEMPO FATTI ED ESPERIENZE VISSUTE

1. Riordina due/tre sequenze figurate in base a prima/dopo (es: crescita di un fiore)
2. Riordina azioni, fatti e brevi racconti figurati in successione temporale: PRIMA-DOPO-INFINE
3. Confronta azioni che hanno durata diversa
4. Comprende che due o più eventi possono accadere contemporaneamente

- B - CONOSCERE LA FUNZIONE E L'USO DEGLI STRUMENTI CONVENZIONALI PER LA MISURAZIONE E LA RAPPRESENTAZIONE DEL TEMPO (AGENDA TEMPORALE, OROLOGIO, CALENDARIO)

1. Compone l'agenda temporale delle attività della giornata
2. Comprende l'inizio e la fine del proprio turno per l'attività in riferimento a facilitazioni visive
3. Distingue giorno/notte
4. Conosce l'ordine ciclico delle varie parti del giorno
5. Conosce l'ordine ciclico della settimana
6. Conosce l'ordine ciclico dei mesi
7. Conosce l'ordine ciclico delle stagioni.
8. Aggiorna il calendario di classe individuando giorno, mese, anno, stagione e tempo atmosferico
9. Legge l'orologio analogico

- C - COMPRENDERE LA RELAZIONE CAUSA-EFFETTO PER CAPIRE LE SITUAZIONI REALI

1. Associa eventi quotidiani in relazione a causa/effetto
2. Associa/ordina immagini in relazione a causa/effetto
3. Comprende il significato del premio o della sua negazione in relazione alla correttezza/scorrettezza del proprio agito

### **CITTADINANZA E COSTITUZIONE**

- A - CONOSCERE CONCETTI FONDAMENTALI DELLA STORIA: FAMIGLIA, GRUPPO, REGOLE

1. Conosce gli elementi che caratterizzano la famiglia
2. Conosce gli elementi che costituiscono il gruppo-classe
3. Conosce le norme e le regole di convivenza del gruppo-classe

4. Conosce gli atteggiamenti corretti da tenere in un luogo pubblico

## **GEOGRAFIA**

- A - RICONOSCERE LA PROPRIA POSIZIONE E QUELLA DEGLI OGGETTI NELLO SPAZIO VISSUTO
  1. Individua la propria posizione nello spazio utilizzando concetti topologici
  2. Definisce le posizioni degli oggetti nello spazio in base a relazioni spaziali e topologiche
  3. Descrive verbalmente spostamenti propri e di altri elementi nello spazio vissuto
  4. Descrive in forma scritta un semplice percorso proprio o altrui
  5. Rappresenta graficamente spazi/ambienti vissuti
  
- B - CONOSCERE IL TERRITORIO CIRCOSTANTE ATTRAVERSO L'APPROCCIO PERCETTIVO E L'OSSERVAZIONE DIRETTA
  1. Conosce gli spazi circostanti la scuola (parchetto, cortile, posteggio ...) attraverso l'osservazione diretta e riconoscerne i confini
  2. Individua le funzioni degli spazi circostanti la scuola
  
- C - INDIVIDUARE LE CARATTERISTICHE NATURALI E ANTROPICHE DI AMBIENTI
  1. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il giardino
  2. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti l'orto
  3. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il bosco
  4. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il mare
  5. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti la montagna
  6. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti la pianura
  7. Discrimina gli elementi fisici e antropici caratterizzanti il lago

## **MATEMATICA**

### **ARITMETICA**

- A - CONTARE OGGETTI E/O IMMAGINI
  1. Recita la catena dei numeri da 1 a 20
  2. Recita la catena dei numeri oltre il 20
  3. Conta oggetti o immagini in senso progressivo fino a 10
  4. Conta oggetti o immagini in senso progressivo fino a 20
  5. Conta oggetti o immagini in senso progressivo oltre il 20
  6. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 10 a 1
  7. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 20 a 1
  8. Conta oggetti o immagini in senso regressivo da 100 a 1
  
- B - RICONOSCERE I SIMBOLI NUMERICI
  1. Accoppia numeri naturali da 0 a 20
  2. Discrimina numeri naturali da 0 a 20
  3. Discrimina numeri naturali oltre il 20

4. Legge numeri naturali da 0 a 10
5. Legge numeri naturali da 0 a 20
6. Legge numeri naturali oltre il 20
- C - ASSOCIARE SIMBOLI NUMERICI/NUMERO IN PAROLA A QUANTITA'
  1. Associa simbolo numerico a quantità figurata da 0 a 10
  2. Associa simbolo numerico a quantità figurata da 0 a 20
  3. Associa simbolo numerico a quantità (oggetto/ immagine) oltre il 20
  4. Associa il numero in parola alla quantità corrispondente
  
- D - CONFRONTARE NUMERI E QUANTITA'
  1. Conosce la linea dei numeri entro il 10
  2. Conosce la linea dei numeri entro il 20
  3. Conosce la linea dei numeri oltre il 20
  4. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri da 1 a 10
  5. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri da 1 a 20
  6. Individua il precedente e successivo nella serie dei numeri oltre il 20
  7. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie da 1 a 10
  8. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie da 1 a 20
  9. Individua il maggiore e il minore di un numero nella serie oltre il 20
  
- E - OPERARE CON I NUMERI NOTI IN SITUAZIONI CONCRETE E FIGURATE
  1. Esegue addizioni con quantità figurate entro il 10
  2. Esegue addizioni con oggetti e con figure entro il 20
  3. Esegue sottrazioni con oggetti e con figure entro il 10
  4. Esegue sottrazioni con oggetti e con figure entro il 20
  
- F - CONOSCERE IL VALORE POSIZIONALE DELLE CIFRE
  1. Conosce il concetto di unità
  2. Conosce il concetto di decina
  3. Conosce il concetto di centinaio
  4. Riconosce in un numero la posizione delle unità
  5. Riconosce in un numero la posizione delle decine
  6. Riconosce in un numero la posizione delle centinaia
  
- G - OPERARE CON I NUMERI
  1. Conosce i simboli aritmetici: addizione, sottrazione e uguale
  2. Addiziona numeri naturali in colonna senza riporto in presenza di decine
  3. Addiziona numeri naturali in colonna con riporto in presenza di decine
  4. Addiziona numeri naturali in colonna senza riporto in presenza di centinaia
  5. Addiziona numeri naturali in colonna con riporto in presenza di centinaia
  6. Esegue una sottrazione in colonna con le decine
  7. Esegue una sottrazione in colonna con le centinaia
  8. Esegue una sottrazione in colonna con le decine in presenza del cambio

9. Esegue una sottrazione in colonna con le centinaia in presenza del cambio

- H - RISOLVERE SITUAZIONI PROBLEMATICHE

1. Risolve semplici situazioni problematiche nel contesto quotidiano
2. Risolve situazioni problematiche rappresentate, con la guida di domande

## GEOMETRIA

- A - CONOSCERE FIGURE GEOMETRICHE PIANE

1. Copia il tondo
2. Copia il quadrato
3. Copia il triangolo
4. Copia il rettangolo
5. Disegna il tondo
6. Disegna il quadrato
7. Disegna il triangolo
8. Disegna il rettangolo

- B - CONOSCERE ALCUNE FORME GEOMETRICHE SOLIDE

1. Associa le principali forme geometriche solide ad oggetti reali noti

## SCIENZE

- A - OSSERVARE E CONOSCERE ALCUNI FENOMENI NATURALI

1. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: sole, pioggia, vento, neve
2. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: ghiaccio, brina, nebbia, grandine
3. Conosce le caratteristiche di elementi meteorologici: tuono, fulmine e lampi
4. Riconosce il simbolo iconico degli elementi meteorologici
5. Conosce i cambiamenti di stato dell'acqua

- B - CONOSCERE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DI ALCUNI ORGANISMI ANIMALI

1. Individua e memorizza le caratteristiche fisiche dell'animale
2. Individua e memorizza il luogo di vita
3. Individua e memorizza il tipo di alimentazione
4. Comprende l'utilità che l'animale ha per l'uomo e l'ambiente

- C - CONOSCERE LE PRINCIPALI CARATTERISTICHE DI ALCUNI ORGANISMI VEGETALI

1. Individua e memorizza le caratteristiche fisiche del vegetale
2. Individua e memorizza il luogo di vita
3. Individua e memorizza come si nutre un vegetale
4. Conosce il ciclo vitale di un organismo vegetale
5. Comprende l'utilità che il vegetale ha per l'uomo e l'ambiente

- D - CONOSCERE ALCUNI MATERIALI DI USO COMUNE
  1. Conosce le caratteristiche di materiali di origine naturale
  2. Conosce le caratteristiche di materiali di origine artificiale
  
- E - INDIVIDUARE ATTRAVERSO L'OSSERVAZIONE DELL'AMBIENTE I CAMBIAMENTI STAGIONALI
  1. Individua le trasformazioni climatiche
  2. Individua le trasformazioni dell'ambiente animale e vegetale
  3. Individua i cambiamenti nell'abbigliamento

## **TECNOLOGIA**

- A - USARE IN MODO CORRETTO STRUMENTI DI CANCELLERIA
  1. Utilizza correttamente la colla stick per incollare lungo i bordi
  2. Utilizza in modo corretto la colla per incollare materiali di vario tipo
  3. Utilizza in maniera adeguata le forbici per attività di semplice ritaglio
  4. Utilizza le forbici per ritagliare figure seguendone bene i contorni
  5. Impugna correttamente strumenti di scrittura
  6. Utilizza correttamente la gomma
  7. Utilizza correttamente il temperino

## **INFORMATICA**

- A - GESTIRE IN MODO CORRETTO IL PERSONAL COMPUTER
  1. Accende e spegne in modo corretto il PC
  2. Utilizza in modo corretto gli strumenti principali per immettere dati: tastiera, mouse
  3. Inserisce un supporto removibile in modo corretto
- B - GESTIRE FILE E CARTELLE
  1. Individua ed apre icone
  2. Crea una cartella personale
  3. Modifica il contenuto di una cartella
  4. Apre e chiude un file
  5. Apre e chiude una applicazione
- C - UTILIZZARE LE FUNZIONI PIU' SEMPLICI DEL SOFTWARE PAINT
  1. Colora con lo strumento riempimento
  2. Crea disegni con gli strumenti "matita e gomma"
  3. Crea disegni con lo strumento "pennello"
  4. Crea disegni con gli strumenti "forme geometriche"
- D - SCRIVERE E COMUNICARE CON UN PROGRAMMA DI VIDEOSCRITTURA
  1. Seleziona il testo
  2. Conosce e utilizza i principali comandi della tastiera
  3. Adopera i più semplici comandi del mouse
  4. Inserisce in un testo un'immagine (da archivio o creata )
- E - UTILIZZARE PROGRAMMI DIDATTICI DA COMPUTER O SUPPORTO CD-ROM
  1. Esegue giochi/esercizi di pre-logica e logica

2. Esegue giochi/esercizi di matematica
3. Esegue giochi/esercizi di lingua
4. Esegue giochi ed esercizi legati agli ambiti storico-geografico-scientifico

## ARTE ED IMMAGINE

### ABILITA' GRAFICHE

- A - DISEGNARE SEMPLICI SOGGETTI

1. Disegna con modello semplici soggetti di forma tondeggiante (palla, sole, nuvola, frutti tondi ...)
2. Disegna su richiesta semplici soggetti di forma tondeggiante (palla, sole, nuvola, frutti tondi ...)
3. Disegna con modello semplici soggetti di forma quadrata/rettangolare (scatola, televisione ...)
4. Disegna su richiesta semplici soggetti di forma quadrata/rettangolare (scatola, televisione ...)
5. Disegna con modello semplici soggetti utilizzando più forme geometriche (casa, albero, automobile, treno...)
6. Disegna su richiesta semplici soggetti utilizzando più forme geometriche (casa, albero, automobile, treno...)
7. Disegna animali con modello in vista
8. Disegna animali su richiesta

- B - DISEGNARE LA FIGURA UMANA

1. Disegna la figura umana con modello in vista
2. Disegna la figura umana su richiesta nelle parti principali (testa, tronco, arti)
3. Disegna la figura umana anche nei particolari (mani, piedi, dita; occhi, naso, bocca, orecchie, capelli)

### ABILITA' PITTORICHE

- A - ESEGUIRE CAMPITURE DI FOGLI

5. Colora completamente un foglio con pastelli di legno o cera
6. Colora completamente un foglio con pennarelli

- B - COLORARE RISPETTANDO IL MARGINE

1. Colora un semplice soggetto noto (albero, foglia, sole, fiore...) con i vari strumenti di pittura
2. Colora un soggetto noto complesso (casa, automobile, bambino, animale) con i vari strumenti di pittura
3. Colora un disegno di più elementi con attenzione ai particolari utilizzando i vari strumenti di pittura

- C - USARE IL COLORE IN MODO REALISTICO

1. Usa il colore in modo realistico per realizzare sfondi (cielo, terra, prato, mare...)
2. Usa il colore in modo realistico per colorare semplici soggetti noti (sole, albero, palla, tavolo...)
3. Usa il colore in modo realistico per colorare soggetti noti complessi (figura umana, casa, animale)

- D - IMITARE UNA TECNICA DI PITTURA

1. Colora con i pennelli utilizzando la tecnica dello striscio
2. Colora con le spugnette utilizzando la tecnica dello striscio
3. Colora con pennarelli utilizzando la tecnica dello striscio

4. Colora con i pastelli utilizzando la tecnica dello striscio
5. Colora con i pennelli utilizzando la tecnica della pressione
6. Colora con le spugnette utilizzando la tecnica della pressione
7. Colora con i pennarelli utilizzando la tecnica della pressione
8. Colora utilizzando la tecnica dello "stencil"
9. Colora utilizzando la tecnica del "frottage"

## ABILITA' MANIPOLATIVE

- A - ABILITÀ NELL'USO DELLA COLLA
  1. Ricopre completamente una superficie utilizzando la tecnica del "collage"
- B - ABILITÀ NELLA MANIPOLAZIONE DI QUANTITÀ CONTINUE (PASTA DI SALE, PLASTILINA, DIDÒ)
  1. Spiana con un rullo la plastilina ...
  2. Modella palline con la plastilina rotolandola tra la mani ed il piano del tavolo
  3. Modella palline con la plastilina rotolandola tra le due mani
  4. Realizza semplici soggetti utilizzando le formine
  5. Modella semplici soggetti noti con la plastilina spontaneamente
  6. Modella semplici soggetti noti con la plastilina su richiesta

## VISIONE DI FILMATI

- A - CARTONI ANIMATI
  1. Guarda con attenzione un cartone animato per 30 minuti
  2. Guarda con attenzione un cartone animato per l'intera durata
  3. Individua i protagonisti del filmato
  4. Riconosce l'ambiente in cui si svolge il filmato
  5. Risponde a domande di comprensione legate al filmato
  6. Risponde a domande riferite alle sequenze temporali riferite al filmato
- B - FILMATI DIDATTICI
  1. Guarda con attenzione un filmato didattico
  2. Coglie l'argomento trattato dal filmato
  3. Memorizza semplici informazioni relative al filmato
  4. Riproduce graficamente elementi osservati nel filmato

## SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- A - CONOSCERE LO SCHEMA CORPOREO
  1. Indica su figure le specifiche parti del viso
  2. Indica su figure le specifiche parti del corpo
  3. Denomina su figure le specifiche parti del viso
  4. Denomina su figure le diverse parti del corpo

5. Ricostruisce lo schema corporeo con la tecnica del collage di parti
6. Inserisce parti mancanti in un'immagine dello schema corporeo
7. Disegna la figura umana (vedi obiettivi in arte e immagine)

- B - ESEGUIRE PRASSIE COMPLESSE LEGATE ALLE AUTONOMIE PRIMARIE

1. Allaccia felpa/pantaloni con zip
2. Allaccia felpa/ pantaloni con bottoni
3. Allaccia le stringhe delle scarpe

- C - AFFINARE ABILITA' DI COORDINAZIONE VISUO-MOTORIA

1. Apre un sacchetto chiuso con nodo lento
2. Esegue semplici nodi con un nastro
3. Completa puzzle da oltre trenta pezzi
4. Scrive e colora imprimendo un'adeguata pressione al tratto grafico
5. Trattiene il foglio con la mano libera mentre scrive

- D - SVILUPPARE ABILITÀ DI GIOCO

1. Manipola quantità continue (pongo, didò, plastilina, impasti di farine...) realizzando semplici oggetti noti
2. Manipola materiale strutturato (blocchi logici, lego...) e non (oggetti di riciclo...) per costruire
3. Utilizza materiale strutturato e non per realizzare giochi di finzione
4. Utilizza materiali per realizzare giochi di tipo simbolico
5. Partecipa a giochi di società da tavolo (tombola, domino, gioco dell'oca, carte ...)

## **MUSICA**

- A - ASCOLTARE E DISCRIMINARE ESPRESSIONI SONORE E MUSICALI

8. Attribuisce significati a segnali sonori, a semplici sonorità quotidiane ed eventi naturali
9. Distingue i suoni dei più semplici strumenti musicali
10. Discrimina canzoni e/o musiche ascoltate
11. Discrimina l'intensità dei suoni
12. Discrimina la durata dei suoni
13. Percepisce ritmi semplici
14. Percepisce i ritmi più complessi
15. Si rilassa durante l'ascolto di musica adatta

- B - PRODURRE ESPRESSIONI VOCALI, SONORE, MUSICALI E MIMICHE

1. Drammatizza una canzone
2. Riproduce la melodia di un canto
3. Memorizza e canta semplici canzoni o parti di esse
4. Riproduce un ritmo complesso con parti del corpo
5. Riproduce il ritmo di una canzone con semplici strumenti musicali
6. Muove il corpo a ritmo di musica su richiesta
7. Imita movimenti di ballo proposti dall'insegnante all'ascolto di musiche adatte (avvio al ballo)

## VERIFICA E VALUTAZIONE

Le verifiche saranno effettuate in itinere mediante osservazioni sistematiche e registrazioni periodiche; quando possibile, con schede appositamente predisposte dall'insegnante in base al PEI del singolo alunno. La valutazione avverrà sulla base dei criteri inseriti nei singoli PEI in riferimento alle seguenti tabelle:

<b>CRITERI VALUTATIVI - A -</b>			
<b>RILIEVO</b>	<b>VOTO</b>	<b>MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO</b>	<b>% FREQUENZA</b>
OBIETTIVO STABILMENTE RAGGIUNTO	10	Con sicurezza e con sola supervisione	100% SEMPRE
OBIETTIVO RAGGIUNTO	9	Con guida sporadica	90-99% QUASI SEMPRE

OBIETTIVO SOSTANZIALMENTE RAGGIUNTO	8	Con limitata guida e attenuazione del rinforzo	80-89% SPESSO
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN BUONA PARTE	7	In buona parte guidato e con rinforzo	70-79% TALVOLTA
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN MINIMA PARTE	6	Guidato e con rinforzo	60-69% RARAMENTE
OBIETTIVO NON RAGGIUNTO	5	Non accetta la guida	0-59% MAI

<b>CRITERI VALUTATIVI - B e C -</b>			
<b>RILIEVO</b>	<b>VOTO</b>	<b>MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO</b>	<b>%</b>
OBIETTIVO STABILMENTE RAGGIUNTO	10	in autonomia e con sicurezza	100%
OBIETTIVO RAGGIUNTO	9	in autonomia	90-99%
OBIETTIVO SOSTANZIALMENTE RAGGIUNTO	8	con sola supervisione	80-89%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN BUONA PARTE	7	con limitata guida	70-79%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN MINIMA PARTE	6	in buona parte guidato	60-69%
OBIETTIVO NON RAGGIUNTO	5	Fatica ad accettare la guida // sempre guidato	0-59%

## **RELIGIONE - PARTE A**

Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola. Per favorire la loro maturazione personale, nella sua globalità, i traguardi relativi all'IRC sono distribuiti nei vari campi di esperienza. Di conseguenza, ciascun campo di esperienza viene integrato come segue:

- **Il sé e l'altro: sviluppa un positivo senso di sé e relazioni serene con gli altri**
- **Corpo in movimento: manifesta la propria interiorità e le emozioni**
- **Linguaggi, creatività, espressione: esprime con creatività il vissuto religioso**
- **La conoscenza del mondo: osserva con meraviglia il mondo**

## **IL SE' E L'ALTRO**

1. Guarda persone che cercano di attirare la sua attenzione parlando o con dei movimenti
2. Sorride in risposta alle espressioni sorridenti del viso degli altri
3. Mantiene il contatto oculare per tempi sempre più lunghi
4. Riconosce gli adulti di riferimento (sorridente loro)
5. Mostra di rispondere al proprio nome guardando o protendendosi verso l'adulto (orientando l'attenzione)
6. Sorride in risposta all'attenzione da parte degli adulti
7. Vocalizza in risposta all'attenzione da parte degli adulti
8. Sorride e vocalizza osservando la propria immagine nello specchio
9. Si protende o mostra qualche tipo di avvicinamento verso adulti familiari
10. Vocalizza per attirare l'attenzione dell'adulto
11. Ringrazia l'adulto o il coetaneo quando gli dà qualcosa di particolarmente gradito
12. Chiede un aiuto a livello comportamentale quando ha delle difficoltà
13. Dimostra abbastanza precisamente delle marcate predilezioni per qualche amico con il quale eseguire attività specifiche
14. Partecipa al gioco spingendo una macchina o facendo rotolare la palla insieme ad un altro bambino per 2-5 minuti (vi è cooperazione e comportamenti interattivi)
15. Gioca con due, tre, o più bambini in un gioco che richiede frequenti comportamenti interattivi (es: gioco con la palla)
16. Con la mediazione dell'adulto, accetta di dividere i giocattoli con un altro bambino
17. Presta attenzione alla voce umana che parla o canta
18. Accetta la vicinanza fisica dell'adulto
19. Accetta la vicinanza fisica dei compagni
20. Ricerca la vicinanza fisica dell'adulto
21. Ricerca la vicinanza fisica dei compagni

## **IL CORPO IN MOVIMENTO**

1. Indica la sensibilità al contatto corporeo calmandosi, piangendo o con altri movimenti
2. Abbraccia, accarezza, bacia le persone familiari
3. Richiama l'attenzione stratonando o in qualche altro modo
4. Saluta spontaneamente i coetanei e gli adulti familiari
5. Riesce ad esprimere con la mimica e la gestualità i principali stati d'animo e le emozioni: felicità, rabbia, affetto, paura, ecc.
6. Risponde con dei gesti o movimenti ad altri gesti rivoltigli dall'adulto
7. Vocalizza in risposta al discorso di altre persone
8. Chiede tramite vocalizzi per avere ancora qualcosa
9. Rilassa globalmente il proprio corpo con la vicinanza dell'adulto

10. Reagisce allo stimolo sensoriale tattile
11. Mostra di ascoltare canzoni conosciute, da riproduttore volgendo ad esso lo sguardo e/o il capo
12. Mostra di ascoltare l'adulto che suona rivolgendosi ad esso lo sguardo o avvicinandosi
13. Mostra di ascoltare musica da riproduttore rivolgendosi ad esso lo sguardo o avvicinandosi
14. Mostra di gradire/non gradire la canzone /musica proposta
15. Presta attenzione a suoni/rumori inusuali mostrandolo col comportamento
16. Coglie il contrasto suono/silenzio mostrandolo col comportamento

## **LINGUAGGI,CREATIVITA',ESPRESSIONE**

1. Coopera su richiesta con l'adulto
2. Esprime in modo comprensibile delle richieste attraverso gesti o altre forme di comunicazione non verbale
3. Guardando negli occhi l'interlocutore, pronuncia uno specifico suono-sempre lo stesso, per esprimere una determinata richiesta o indicare un determinato oggetto
4. Dirige lo sguardo sull'immagine proposta
5. Mantiene lo sguardo sull'immagine proposta
6. Riconosce in un'immagine l'oggetto mostrato o richiesto verbalmente
7. Riconosce in un'immagine la persona nominata
8. Osserva brevi filmati musicali
9. Stringe un oggetto se portato a contatto con la sua mano
10. Tiene un oggetto afferrandolo con tutta la mano(presa palmare)per più di trenta secondi
11. Lascia andare volontariamente l'oggetto
12. Lascia un oggetto per prenderne un altro
13. Gira le pagine di un libro cartonato una alla volta
14. Fa dei segni con la matita o pennarello
15. Fa degli scarabocchi spontaneamente
16. Traccia linee libere senza uscire dal contorno
17. Spalma la colla vinavil col dito
18. Spalma colla vinavil con l'utilizzo del pennello
19. Posiziona materiali dove l'ins. ha steso la colla
20. Fa degli scarabocchi imitando l'insegnante
21. Disegna scarabocchi con linee circolari
22. Lascia segni sul foglio Dipinge con i colori a dita utilizzando l'intera mano
23. Dipinge con i colori a dita utilizzando entrambe le mani
24. Dipinge delle linee, dei punti, delle forme circolari
25. Lascia segni sul foglio utilizzando i colori a tempera utilizzando la spugna
26. Lascia segni sul foglio con i timbri

27. Lascia segni sul foglio con pennelli
28. Lascia segni sul foglio usando pastelli a cera
29. Lascia segni sul foglio con i pennarelli
30. Lascia segni sul foglio con i gessetti
31. Colora il foglio con le gocce d'acqua sparse a macchia con l'utilizzo della cannucchia
32. Ricopre una piccola superficie con l'aiuto dell'insegnante utilizzando la tecnica del collage

## LA CONOSCENZA DEL MONDO

1. Mostra interesse nel guardare figure in movimento
2. Guarda in direzione di suoni o cambia il movimento del corpo in risposta al suono
3. Segue una fonte di luce con gli occhi, girando la testa
4. Segue il suono muovendo la testa o si orienta in direzione del suono
5. Mantiene il contatto oculare per tempi sempre più lunghi
6. Segue con gli occhi oggetti in movimento vicino a se'
7. Ricerca un oggetto che è stato nascosto
8. Esplora i punti di apparizione e scomparsa degli oggetti
9. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento orizzontale
10. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento verticale
11. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento circolare
12. Segue con lo sguardo un oggetto in movimento irregolare
13. Segue con gli occhi e col capo un oggetto in movimento orizzontale , verticale , circolare
14. Segue con gli occhi ed il capo un oggetto in movimento irregolare
15. Segue con lo sguardo ed il capo il movimento di persone
16. Individua oggetti scomparsi per caduta
17. Reagisce diversamente a stimoli sensoriali contrapposti (silenzio/rumore, piano/forte, breve/lungo, lento/veloce)

## RELIGIONE - PARTE B

Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola. Per favorire la loro maturazione personale, nella sua globalità, i traguardi relativi all'IRC sono distribuiti nei vari campi di esperienza. Di conseguenza, ciascun campo di esperienza viene integrato come segue:

**- Il sé e l'altro: scopre nei racconti del Vangelo la figura di Gesù per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri**

**- Corpo in movimento: riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa per cominciare a manifestare la propria interiorità e le proprie emozioni**

**- Linguaggi, creatività, espressione: riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi della religione per esprimere sulla base della propria creatività il vissuto religioso**

**- I discorsi e le parole: impara alcuni termini del linguaggio cristiano**

**- La conoscenza del mondo: osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo**

### **IL SE' E L'ALTRO**

1. Acquisisce autonomia nelle attività di vita quotidiana
2. Ripone il materiale utilizzato al termine dell'attività
3. Stabilisce rapporti positivi con i coetanei e gli adulti
4. Interagisce con i compagni con modalità adeguate (saluto,...)
5. Prende coscienza delle diversità di genere
6. Riconosce e denomina le principali parti del proprio corpo
7. Nomina le varie parti del corpo in altri o su figure
8. Condivide spazi e materiali
9. Partecipa attivamente a giochi finalizzati a memorizzare il proprio nome e quello dei compagni
10. Pronuncia il proprio nome e quello dei compagni
11. Instaura e vive una relazione positiva e di fiducia con coetanei e adulti
12. Vive con fiducia e serenità ambienti, proposte e nuove relazioni
13. Acquisisce il senso di appartenenza al gruppo
14. Accetta semplici regole di vita scolastica

### **IL CORPO IN MOVIMENTO**

1. Riconosce fotografie o immagini PECS per esprimere bisogni e desideri
2. Imita gesti
3. Si esprime attraverso un linguaggio mimico-gestuale
4. Esprime sentimenti ed emozioni utilizzando linguaggi verbali e non
5. Esprime stati d'animo attraverso la musica e la danza su imitazione
6. Esegue canti collegati alla gestualità, al ritmo, al movimento di tutto il corpo o a parti di esso, ai suoni che il corpo può produrre( battere le mani, i piedi ecc..)
7. Drammatizza canti relativi alle festività
8. Prende coscienza della propria dominanza corporea
9. Utilizza intenzionalmente il proprio corpo
10. Riesce ad esprimere con la mimica e la gestualità i principali stati d'animo e le emozioni: felicità, rabbia, affetto, paura, ecc.

### **LINGUAGGI,CREATIVITA',ESPRESSIONE**

1. Ricalca i contorni tratteggiati di una figura
2. Scrive su tratteggio lettere in stampato maiuscolo

3. Legge sillabe scritte in stampatello maiuscolo
4. Acquisisce padronanza nell'utilizzo spontaneo e guidato di diverse tecniche espressive: pittura, disegno, collage, frottage, manipolazione,assemblamento, ecc.
5. Collabora con l'adulto nelle attività grafico-pittoriche (con il pennello o con le mani, usando tempera, gesso, colla vinilica...)
6. Stende la colla stick in modo sempre più adeguato
7. Personalizza schede grafico-operative
8. Crea piccoli oggetti inerenti gli argomenti trattati con la guida dell'adulto

### **I DISCORSI E LE PAROLE**

1. Coglie il messaggio religioso attraverso canti e filastrocche
2. Riconosce nelle schede operative almeno un personaggio
3. Ascolta e ripete parole del linguaggio cristiano
4. Riconosce almeno un simbolo del Natale
5. Riconosce almeno un simbolo della Pasqua
6. Guarda filmati musicali
7. Guarda filmati narrativi

### **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

1. Osserva la natura che lo circonda
2. Riconosce alcuni elementi della natura
3. Denomina alcuni elementi della natura
4. Esplora con curiosità l'ambiente circostante
5. Riconosce alcuni simboli dell'esperienza religiosa
6. Ordina temporalmente eventi ed azioni quotidiane

## **RELIGIONE – PARTE C**

Le attività in ordine all'insegnamento della religione cattolica offrono occasioni per lo sviluppo integrale della personalità dei bambini, aprendo alla dimensione religiosa e valorizzandola. Per favorire la loro maturazione personale, nella sua globalità, i traguardi relativi all'IRC sono distribuiti nei vari campi di esperienza. Di conseguenza, ciascun campo di esperienza viene integrato come segue:

**- Il sé e l'altro: scopre nei racconti del Vangelo la persona e l'insegnamento di Gesù, da cui apprende che Dio è Padre di tutti e che la Chiesa è la comunità di uomini e donne unita nel suo nome, per sviluppare un positivo senso di sé e sperimentare relazioni serene con gli altri, anche appartenenti a differenti tradizioni culturali e religiose**

**- Corpo in movimento: riconosce nei segni del corpo l'esperienza religiosa propria e altrui per cominciare a manifestare anche in questo modo la propria interiorità, l'immaginazione e le emozioni**

**- Linguaggi, creatività, espressione: riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici delle tradizioni e della vita dei cristiani (segni,feste,preghiere,canti,gestualità ) per poter esprimere con creatività il proprio vissuto religioso**

**- I discorsi e le parole: impara alcuni termini del linguaggio cristiano ascoltando semplici racconti biblici,ne sa narrare i contenuti riutilizzando i linguaggi appresi per sviluppare una comunicazione significativa anche in ambito religioso**

**- La conoscenza del mondo: osserva con meraviglia ed esplora con curiosità il mondo, riconosciuto dai cristiani e da tanti uomini religiosi come dono di Dio creatore, per sviluppare sentimenti di responsabilità nei confronti della realtà abitandola con fiducia e speranza**

## **IL SE' E L'ALTRO**

1. Aspetta il suo turno nel gioco o in altre situazioni sociali
2. Rispetta le regole decise per la classe
3. Ha cura del materiale proprio
4. Ha cura del materiale comune
5. Tollera la frustrazione o il blocco di un'iniziativa
6. Tollera la correzione e la critica
7. Si adegua serenamente alle richieste del gruppo
8. Mostra una corretta postura, gestualità e tono della voce nel rapporto con adulti e coetanei
9. Gioca con uno o più compagni condividendo i materiali
10. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un adulto
11. Accetta la richiesta di prestito di un oggetto da un compagno
12. Chiede gentilmente il prestito di un oggetto che sta usando un altro coetaneo
13. Conosce gli elementi che caratterizzano la famiglia
14. Conosce gli elementi che costituiscono il gruppo-classe
15. Conosce le norme e le regole di convivenza del gruppo-classe
16. Conosce gli atteggiamenti corretti da tenere in un luogo pubblico
17. Conosce Dio come Creatore di tutte le cose
18. Sviluppa il senso di appartenenza a una comunità:la Chiesa
19. Sviluppa l'affettività riconoscendo in Maria una mamma dolce e premurosa
20. Rivive la gioia della nascita nella festa di compleanno

## **IL CORPO IN MOVIMENTO**

1. Riproduce i gesti che accompagnano una semplice canzone
2. Drammatizza una canzone
3. Si rilassa durante l'ascolto di musica adatta
4. Riproduce un ritmo con parti del corpo

5. Utilizza il corpo per completare schede grafico-operative
6. Riesce ad esprimere con la mimica e la gestualità i principali stati d'animo e le emozioni: felicità, rabbia, affetto, paura, ecc.
7. Esprime stati d'animo attraverso la musica e la danza
8. Conosce gesti della liturgia religiosa

## **LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE**

1. Comprende il significato di parole scritte
2. Comprende il significato di semplici frasi scritte
3. Comprende il significato di brevi testi scritti
4. Ascolta e comprende una semplice storia narrata
5. Osserva e comprende filmati di animazione, di documentazione e film adatti ai bambini da 30\60\90 minuti
6. Utilizza la parola-frase per descrivere la realtà
7. Utilizza la parola-frase per esprimere stati d'animo
8. Utilizza frasi minime per descrivere la realtà
9. Utilizza frasi minime per esprimere stati d'animo
10. Utilizza frasi complete di complementi per esprimere bisogni, desideri, stati d'animo
11. Utilizza frasi complete di complementi per descrivere la realtà o riferire esperienze
12. Ricorda e riferisce i contenuti essenziali di semplici testi ascoltati
13. Ricorda e riferisce i contenuti essenziali di semplici filmati visti
14. Ricalca su tratteggio brevi frasi in stampato
15. Copia brevi frasi in stampato
16. Scrive lettere in stampato sotto dettatura
17. Scrive sillabe in stampato sotto dettatura
18. Scrive parole in stampato sotto dettatura con correttezza ortografica
19. Scrive brevi frasi sotto dettatura con correttezza ortografica e grammaticale
20. Scrive parole in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica
21. Scrive frasi in stampato con auto-dettato e con correttezza ortografica e grammaticale
22. Utilizza in modo corretto la colla per incollare materiali di vario tipo
23. Impugna correttamente le forbici
24. Utilizza in maniera adeguata le forbici per attività di semplice ritaglio
25. Utilizza le forbici per ritagliare figure seguendone bene i contorni
26. Impugna correttamente strumenti di scrittura
27. Utilizza correttamente la gomma
28. Utilizza correttamente il temperino

29. Colora un semplice soggetto noto con i vari strumenti di pittura
30. Colora un soggetto noto complesso con i vari strumenti di pittura
31. Colora un disegno di più elementi con attenzione ai particolari utilizzando i vari strumenti di pittura
32. Usa il colore in modo realistico per realizzare sfondi
33. Usa il colore in modo realistico per colorare semplici soggetti noti
34. Usa il colore in modo realistico per colorare soggetti noti complessi
35. Crea piccoli oggetti inerenti gli argomenti trattati
36. Personalizza schede grafico-operative
37. Disegna e colora immagini religiose
38. Riconosce alcuni linguaggi simbolici e figurativi caratteristici della religione

## **I DISCORSI E LE PAROLE**

1. Sviluppa il linguaggio religioso attraverso canti e filastrocche
2. Ascolta e ripete episodi biblici
3. Conosce alcune feste e ne parla
4. Prova a raccontare con semplici parole alcuni racconti religiosi
5. Comprende il significato cristiano del Santo Natale
6. Conosce momenti significativi della vita di Gesù
7. Conosce segni della tradizione cristiana
8. Conosce preghiere della liturgia religiosa
9. Conosce la storia di persone speciali, esempi di carità e amore
10. Guarda con attenzione un filmato didattico
11. Coglie l'argomento trattato dal filmato
12. Riconosce i protagonisti del filmato
13. Memorizza semplici informazioni relative al filmato
14. Riproduce graficamente elementi osservati nel filmato

## **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

1. Osserva la natura che lo circonda e la riconosce come dono di Dio Padre da amare e custodire
2. Riordina azioni, fatti e brevi racconti figurati in successione temporale: PRIMA-DOPO-INFINE
3. Comprende il significato del premio o della sua negazione in relazione alla correttezza/scorrettezza del proprio agito
4. Conosce le norme e le regole di convivenza del gruppo-classe
5. Conosce gli atteggiamenti corretti da tenere in un luogo pubblico
6. Conosce le caratteristiche principali dell'ambiente naturale in cui è vissuto Gesù

7. Intuisce alcuni segni di trasformazione nella natura e riesce ad associarli al passaggio dalla vita alla morte
8. Confronta l'ambiente in cui vive con quello in cui viveva Gesù
9. Associa il suono delle campane al richiamo per i cristiani
10. Riconosce la domenica come giorno speciale

## VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione avverrà sulla base dei criteri inseriti nei singoli PEI in riferimento alla seguente tabella:

<b>CRITERI VALUTATIVI I.R.C.</b>			
<b>RILIEVO</b>	<b>VOTO</b>	<b>MODALITA' DI RAGGIUNGIMENTO</b>	<b>%</b>
OBIETTIVO STABILMENTE RAGGIUNTO	Ottimo	in autonomia e con sicurezza	100%
OBIETTIVO RAGGIUNTO	Distinto	in autonomia	90-99%
OBIETTIVO SOSTANZIALMENTE RAGGIUNTO	Buono	con sola supervisione	80-89%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN BUONA PARTE	Discreto	con limitata guida	70-79%
OBIETTIVO RAGGIUNTO IN MINIMA PARTE	sufficiente	in buona parte guidato	60-69%
OBIETTIVO NON RAGGIUNTO	Insufficiente	Non accetta la guida // sempre guidato	0-59%

Elaborata dal GLI nell'anno scolastico 2013-2014