



I.C.S. Pietro Vannucci



DIPARTIMENTI DELLA SCUOLA

DELL' INFANZIA

AREA LINGUISTICA

AREA ANTROPOLOGICA

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

AREA ESPRESSIVO - MOTORIA

AREA LOGICO - MATEMATICA

AREA SOSTEGNO

PREMESSA

Le insegnanti della Scuola dell'Infanzia dell'Istituto Comprensivo Pietro Vannucci di Città della Pieve, dopo aver individuato all'interno del Curricolo gli obiettivi di apprendimento e gli indicatori di valutazione per ciascun campo di esperienza, si sono riunite in Dipartimenti (in base alle cinque aree stabilite in sede collegiale) per definire le competenze in uscita dalla Scuola dell'Infanzia, selezionare le attività da proporre e stabilire le modalità di verifica per i differenti livelli o fasce d'età.

Questo raccordo ha favorito la condivisione degli stessi standard di apprendimento e dei relativi parametri di valutazione.

AREA LINGUISTICA

I discorsi e le parole – Lingua inglese

COMPETENZE IN USCITA

ASCOLTO E COMPRENSIONE

1. Ascolta e comprende storie e narrazioni
2. Ascolta e comprende esperienze personali e punti di vista diversi
3. Ascolta e comprende parole e filastrocche in lingua inglese

PRODUZIONE

1. Utilizza la lingua italiana: parole e discorsi appropriati al contesto
- 2.
3. Arricchisce e precisa il proprio lessico
4. Esprime e comunica emozioni ed argomentazioni attraverso il linguaggio verbale
5. Racconta e inventa storie
6. Formula domande e chiede spiegazioni
7. Sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura
8. Memorizza e ripete parole e filastrocche in lingua inglese

ATTIVITÀ

- ✓ Conversazioni individuali e di gruppo su esperienze personali o rispetto ad un argomento scelto
- ✓ Conversazioni di gruppo per esprimere opinioni
- ✓ Rielaborazione verbale di un'esperienza
- ✓ Definizione di regole per gestire la conversazione in gruppo
- ✓ Trovare differenze e somiglianze di opinioni
- ✓ Conversazioni per progettare un lavoro comune
- ✓ Definizioni di regole
- ✓ Lettura di immagini e fotografie
- ✓ Lettura di fiabe e racconti
- ✓ Ascolto di un racconto su un video
- ✓ Ascolto di una lettura
- ✓ Invenzione di racconti
- ✓ Formulazione di ipotesi e domande su contenuti
- ✓ Registrazione delle esperienze con l'utilizzo di disegni e simboli grafici
- ✓ Giochi con le parole: cambio di finali, catene di parole, invenzione di rime...
- ✓ Rime e filastrocche
- ✓ Giochi con parole lunghe e parole corte
- ✓ Ricerca di parole simili e parole nuove
- ✓ Ricerca di simboli e scritte nell'ambiente
- ✓ Drammatizzazioni
- ✓ Utilizzo di DVD/CD e Flash card

AREA ANTROPOLOGICA

Il sé e l'altro - La conoscenza del mondo (storia)
IRC -

COMPETENZE IN USCITA

SOCIALIZZAZIONE

1. Interagisce positivamente con adulti e coetanei
2. Sviluppare il senso di solidarietà e di accoglienza
3. Passa gradualmente da individuo egocentrico a individuo socializzato

AUTONOMIA

1. È autonomo nelle attività di vita quotidiana
2. È in grado di aspettare dal momento della richiesta alla soddisfazione dei bisogni

STORIA

1. Prende coscienza del tempo che passa attraverso esperienze relative a vissuti personali, familiari e scolastici
2. Colloca fatti e si orienta nella dimensione temporale

RELIGIONE CATTOLICA

1. Prende coscienza delle tradizioni familiari, del valore delle feste e dei loro aspetti più significativi
2. Riconosce e valorizza l'amicizia, la solidarietà e la pace

ATTIVITÀ

- Circle - time per conoscersi e raccontarsi
- Giochi di presentazione, giochi di ruolo e gioco simbolico
- Realizzazione del calendario settimanale
- Giorni della settimana memorizzati con l'ausilio di filastrocche e canti
- Cartelloni rappresentativi di una giornata scolastica
- Attività di ordinamento logico-temporale
- I racconti biblici: lettura e ascolto di storie adatte ai bambini

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

COMPETENZE IN USCITA

1. Collabora con i compagni per la realizzazione di un progetto comune
2. Ha sviluppato il senso di identità
3. Scopre l'ambiente socio-culturale di appartenenza e le differenze culturali
4. Ricorda le regole di vita comune e le applica
5. Acquisire minime competenze digitali
6. Riconoscere i principali simboli identitari della Nazione Italiana e dell'Europa (colori e simboli delle bandiere ...)
7. Avvicinare i bambini alla realtà del proprio territorio (luoghi, storie e tradizioni) e di quella di altri bambini per confrontare le diverse situazioni

ATTIVITÀ

- Ricostruzione del vissuto personale attraverso l'utilizzo di fotografie del bambino riordinate in sequenza cronologica
- Realizzazione di cartelloni relativi alla storia personale del bambino
- Il territorio, le tradizioni, le usanze, il valore delle feste, delle ricorrenze e preparazione di manufatti con diverse tecniche espressive
- Preparazione di cartelloni, schede e disegni relativi ai divieti, alle regole comunitarie e sociali
- Narrazioni, racconti di altri popoli e altre culture
- Gioco organizzato e libero nel piccolo e nel grande gruppo
- Conoscenza del territorio attraverso uscite periodiche.

AREA ESPRESSIVO-MOTORIA

Immagini, suoni, colori - Il corpo e il movimento

COMPETENZE IN USCITA

CREATIVITÀ

1. Comunica attraverso la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la rappresentazione grafico-pittorica, la manipolazione di materiali
2. Sperimenta e produce semplici sequenze sonoro-musicali utilizzando il proprio Corpo ed oggetti
3. Inventa storie attraverso il disegno e la drammatizzazione
4. Mostra interesse per l'arte nelle sue varie forme e segue spettacoli di vario genere

CORPO VISSUTO

1. Utilizza gli schemi motori e posturali di base

2. Si sperimenta nell'equilibrio statico-dinamico
3. È consapevole dei cambiamenti avvenuti nella propria crescita
4. Gestisce in autonomia la cura di base del proprio corpo
5. Individua ed esplicita i propri bisogni fisici
6. Partecipa a giochi individuali e di gruppo utilizzando le proprie potenzialità motorie
7. Utilizza in modo adeguato gli attrezzi motori
8. Vive una dinamica di piacere nel movimento individuale e di gruppo
9. Struttura un gioco senso-motorio con i compagni

CORPO RAPPRESENTATO

1. Riconosce e nomina le varie parti del corpo
2. Rielabora verbalmente e graficamente le esperienze motorie
3. Rappresenta graficamente la figura umana

ATTIVITÀ

- Gioco simbolico
- Drammatizzazioni
- Teatro dei burattini
- Poesie in rima accompagnate da movimenti spontanei
- Danze di gruppo
- Costruzione di marionette
- Manipolazione di vario materiale
- Rappresentazione grafica spontanea e guidata con colori a dita, matite, pastelli, pennarelli, pastelli a cera, tempere, acquerelli...
- Ritaglio e incollaggio di immagini

- Utilizzo di carta, cartoncino, stoffe, foglie...
- Ascolto di suoni, musiche, canti, filastrocche
- Giochi di imitazione di suoni (oggetti di uso quotidiano, versi di animali..)
- Riproduzione di canti
- Riproduzione del ritmo di una canzone con le mani o con strumenti a percussione
- Accompagnamento di canti con semplici strumenti (tamburelli, triangoli, maracas...)
- Percorsi motori con l'utilizzo di attrezzi
- Rielaborazione grafica di percorsi
- Giochi allo specchio
- Giochi di squadra con definizione di regole
- Esperienze sensoriali (riconoscimento di odori, gusti...)

AREA LOGICO-MATEMATICA

La conoscenza del mondo

COMPETENZE IN USCITA

OSSERVAZIONE

1. Osserva il proprio corpo
 2. Osserva la natura e i suoi cambiamenti
 3. Pone dei perché di fronte alla realtà per comprenderla e conoscerla

ORDINE

1. Raggruppa e ordina oggetti
2. Confronta e valuta dimensioni, quantità, lunghezze, pesi

TEMPO

1. Individua il criterio di una sequenza
2. Colloca le azioni nel tempo della giornata e della settimana
3. Riferisce eventi del passato e formula ipotesi sul futuro

SPAZIO

1. Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio (avanti /dietro, vicino/lontano, sopra/sotto, primo/ultimo..)
2. Segue un percorso sulla base di indicazioni verbali
3. Riconosce e denomina le figure geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo

SIMBOLIZZAZIONE

1. Utilizza i simboli per registrare

ATTIVITÀ

- Giochi di osservazione del proprio corpo
- Giochi di imitazione
- Copia dal vero
- Lettura di immagini e fotografie
- Uscite periodiche con osservazioni dell'ambiente e raccolta di materiale
- Ordine del materiale raccolto
- Attività di quantificazione (più-meno, tanti-quantità, uno-niente...)
- Attività di corrispondenze tra elementi e numero
- Attività di raggruppamento, seriazione, alternanze ritmiche in base ai criteri di forma, colore, dimensione
- Realizzazione del calendario
- Attività di ordinamento logico-temporale (prima-dopo-infine)
- Cartelloni rappresentativi di una giornata scolastica
- Discriminazione e rappresentazione grafica delle principali forme geometriche
- Manipolazione di materiali diversi (acqua, terra, sassi...)
- Piccoli esperimenti scientifici
- Formulazione di ipotesi
- Verifica delle ipotesi
- Percorsi motori
- Rielaborazione grafica dell'esperienza motoria
- Registrazione di esperienze con utilizzo di simboli

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

1° LIVELLO

SCUOLA DELL'INFANZIA DI _____ ANNO S. _____

COGNOME E NOME _____ DATA NASCITA _____

AREA LINGUISTICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Ascolta e comprende un messaggio						
Si esprime attraverso il linguaggio verbale						
Si esprime attraverso il linguaggio mimico-gestuale						
Esprime bisogni e necessità						
Ascolta e comprende storie						
Ripete una breve filastrocca						
Avvia o tiene una comunicazione con adulti e compagni						
Risponde coerentemente a domande poste dall'insegnante						

AREA ANTROPOLOGICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Comincia a conversare e a raccontare esperienze del suo vissuto						
Inizia a percepire il passare del tempo						
Coglie il prima e il dopo di un evento						
Percepisce i simboli più importanti delle festività						

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Inizia a comprendere sentimenti di amicizia e le principali regole di rispetto altrui						
Conosce le regole condivise con il gruppo						
Saper aspettare il proprio turno						
Sviluppa la capacità di autonomia personale						

AREA ESPRESSIVO- MOTORIA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Si esprime attraverso il disegno e la pittura						
Produce semplici sequenze sonoro-musicali						
Interpreta cantilene e filastrocche						
Esprime emozioni utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente						
Denomina alcune parti del corpo						
Si orienta nello spazio						
Impiega schemi motori di base (camminare, saltare, correre ...)						
Ha una buona coordinazione generale						

AREA LOGICO-MATEMATICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Esplora, manipola ed osserva oggetti e materiali						
Osserva gli organismi viventi e i loro ambienti						
Osserva i fenomeni naturali, accorgendosi dei loro cambiamenti						
Scopre forme e dimensioni						
Raggruppa gli oggetti in base al concetto grande/piccolo						
Raggruppa gli oggetti in base al colore						
Coglie l'alternanza giorno/notte						
Colloca se stesso e gli oggetti nello spazio (sopra/sotto, dentro/fuori)						

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

2° LIVELLO

SCUOLA DELL'INFANZIA DI _____ ANNO S. _____

COGNOME E NOME _____ DATA NASCITA _____

AREA LINGUISTICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Usa la lingua italiana						
Utilizza termini nuovi nel linguaggio quotidiano						
Comprende parole e discorsi						
Esprime e comunica emozioni, sentimenti, argomentazioni						
Ascolta e comprende fiabe, filastrocche e racconti						
Riconosce i personaggi di una storia						
Descrive immagini con le parole						
Sa raccontare scambiando informazioni						
Ricostruisce in successione logico-temporale storie ed eventi						
Comprende e memorizza alcuni vocaboli e brevi filastrocche in lingua inglese						

AREA ANTROPOLOGICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Comunica i propri bisogni e desideri						
Conversa e racconta esperienze del proprio vissuto						
Percepisce il passare del tempo attraverso esperienze compiute						
Ricostruisce due/tre sequenze di un'esperienza fatta						
Partecipa alle tradizioni della famiglia e della comunità						

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Riconosce sentimenti di amicizia e le regole del rispetto altrui						
Conosce e accetta regole condivise dal gruppo						
Rafforza la propria autonomia e l'identità personale						
Conosce la propria realtà territoriale e ambientale						

AREA ESPRESSIVO- MOTORIA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Si esprime attraverso il disegno, la pittura ed attività manipolative						
È interessato ad utilizzare nuove tecniche espressive						
Segue con curiosità spettacoli di vario tipo						
Produce sequenze sonoro-musicali utilizzando voce, corpo, oggetti						
Assegna un significato al proprio lavoro						
Conosce il proprio corpo						
Percepisce le differenze sessuali						
Adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di alimentazione						
Controlla l'esecuzione del gesto						
Si coordina con gli altri nelle situazioni di gioco motorio e nelle attività manuali						
Impiega schemi motori di base (camminare, saltare, correre ...)						
Ha una buona coordinazione generale						
Ha una buona motricità fine						

AREA LOGICO-MATEMATICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Dicembre</i>			VERIFICA FINALE <i>Aprile</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Osserva gli organismi viventi, l'ambiente e i fenomeni naturali						
Discrimina e raggruppa gli oggetti in base a forma, colore, dimensione						
Ordina in serie: piccolo/medio/grande						
Sa confrontare quantità semplici: pochi/molti, uno/niente						
Comprende il concetto di insieme						
Sa costruire semplici insiemi						
Riorganizza la successione temporale di due immagini (prima/dopo)						
Conosce i concetti spaziali davanti/dietro, vicino/lontano						
Riconosce e distingue cerchio, quadrato, triangolo						
Utilizza semplici simboli per registrare eventi						

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

3° LIVELLO

SCUOLA DELL'INFANZIA DI _____ ANNO S. _____

COGNOME E NOME _____ DATA NASCITA _____

AREA LINGUISTICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE Novembre			VERIFICA INTERMEDIA Febbraio			VERIFICA FINALE Maggio		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Comprende parole e discorsi sempre più ricchi di particolari									
Pronuncia correttamente le parole									
Formula frasi di senso compiuto									
Racconta il proprio vissuto in successione logico-temporale									
Interviene nelle conversazioni di gruppo									
Ascolta, comprende e riproduce fiabe, filastrocche e racconti									
Risponde a domande relative ad un racconto									
Descrive e commenta immagini con le parole									
Inventa il finale di una storia incompleta									
Riconosce le lettere dell'alfabeto e sa riprodurle									
Associa l'immagine alla parola scritta									
Comprende e memorizza alcuni vocaboli e brevi filastrocche in lingua inglese									

Livello raggiunto

LEGENDA :

- A** - Avanzato (11-12 SI)
- B** - Intermedio (da 9 a 10 SI)
- C** - Base (da 6 a 8 SI)
- D** - Iniziale (da 3 a 5 SI)

AREA ANTROPOLOGICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE Novembre			VERIFICA INTERMEDIA Febbraio			VERIFICA FINALE Maggio		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Esprime emozioni e sentimenti attraverso parole, oggetti, azioni									
Comprende la successione temporale e sa collocarvi eventi									
Ricostruisce le sequenze di una storia									
Conosce e partecipa alle feste, alle usanze e alle tradizioni									
Impara a riconoscere usanze e tradizioni diverse dalle proprie									

Livello raggiunto	
-------------------	--

LEGENDA :

- A** - Avanzato (5 SI)
- B** - Intermedio (da 3 a 4 SI)
- C** - Base (da 2 a 3 SI)
- D** - Iniziale (da 1 a 2 SI)

CITTADINANZA E COSTITUZIONE

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE Novembre			VERIFICA INTERMEDIA Febbraio			VERIFICA FINALE Maggio		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Interagisce positivamente con adulti e compagni									
Collabora con le figure presenti nel contesto scolastico									
Riconosce l'importanza di comportarsi in modo responsabile e collaborativo con adulti e compagni									
Rispetta le norme e le regole sociali									
Conosce alcune caratteristiche del proprio territorio									
Conosce e rispetta l'ambiente									
Conosce i simboli identitari italiani ed europei									
Ha acquisito semplici competenze digitali									

Livello raggiunto	
-------------------	--

LEGENDA :

- A** - Avanzato (8 SI)
- B** - Intermedio (da 6 a 7 SI)
- C** - Base (da 4 a 5 SI)
- D** - Iniziale (da 2 a 3 SI)

AREA ESPRESSIVO- MOTORIA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE Novembre			VERIFICA INTERMEDIA Febbraio			VERIFICA FINALE Maggio		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Rappresenta graficamente il proprio vissuto o un argomento trattato con particolari									
Esprime sentimenti ed emozioni attraverso il linguaggio mimico-gestuale e il gioco simbolico									
Sperimenta nuove tecniche di manipolazione									
Produce con la voce, il corpo e semplici strumenti rumori e suoni brevi / lunghi, forti / deboli									
Canta in gruppo									
Riconosce le differenze sessuali									
Ha maturato condotte che consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica									
Si coordina con gli altri nelle situazioni di gioco motorio che richiedono rispetto di regole									
Impiega schemi motori (camminare, saltare, correre, stare in equilibrio).									
Sa rappresentare il proprio corpo in stasi e in movimento									
Possiede una buona coordinazione posturale									
Ha sviluppato una buona motricità fine									

Livello raggiunto	
-------------------	--

LEGENDA :

- A** - Avanzato (11-12 SI)
- B** - Intermedio (da 9 a 10 SI)
- C** – Base (da 6 a 8 SI)
- D** – Iniziale (da 3 a 5 SI)

AREA LOGICO-MATEMATICA

INDICATORE DI COMPETENZA	VERIFICA INIZIALE <i>Novembre</i>			VERIFICA INTERMEDIA <i>Febbraio</i>			VERIFICA FINALE <i>Maggio</i>		
	SI	NO	IP	SI	NO	IP	SI	NO	IP
Osserva la realtà circostante, i fenomeni naturali e atmosferici e ne coglie i cambiamenti									
Raggruppa oggetti e materiali e ne identifica alcune proprietà									
Esegue misurazioni usando semplici strumenti									
Ordina in serie seguendo criteri diversi (grandezza, altezza, spessore...)									
Stabilisce relazioni quantitative: di più, di meno, tanti/ quanti, uno, niente									
Sa costruire un insieme									
Mette a confronto insiemi diversi									
Conta fino a dieci									
Fa corrispondere le quantità al numero									
Riorganizza in successione temporale tre immagini (prima/ora/dopo)									
Coglie le successioni temporali ieri/oggi/domani									
Conosce le stagioni									
Conosce i giorni della settimana									
Organizza lo spazio grafico									
Esegue e rappresenta graficamente un percorso									
Riconosce e denomina le figure geometriche (cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo)									
Usa simboli di registrazione									

Livello raggiunto	
-------------------	--

LEGENDA :

- A** - Avanzato (17 SI)
- B** - Intermedio (da 13 a 16 SI)
- C** - Base (da 9 a 12 SI)
- D** - Iniziale (da 5 a 8 SI)

AREA SOSTEGNO

Relazioni interpersonali
Comunicazione
Autonomia
Comportamenti problematici
Aspetti cognitivi legati all'apprendimento

COMPETENZE IN USCITA

RELAZIONI INTERPERSONALI

4. Sperimenta relazioni positive con i compagni attraverso il gioco
5. Si relaziona in modo adeguato con le figure adulte presenti nel contesto

COMUNICAZIONE

6. Comunica utilizzando le possibilità espressive che il corpo consente
7. Comprende il linguaggio verbale
8. Si esprime attraverso il linguaggio verbale

AUTONOMIA PERSONALE E SOCIALE

1. Acquisisce il controllo sfinterico
2. Si muove con autonomia (deambulazione)
3. Si alimenta autonomamente
4. Adotta pratiche corrette di igiene personale
5. Riconosce il pericolo
6. Rispetta regole/ruoli

COMPORAMENTI PROBLEMATICI

1. Riesce a modulare l'intensità/frequenza di comportamenti socialmente poco accettabili o che influenzano negativamente l'apprendimento (autostimolazioni, stereotipie, atteggiamenti aggressivi verso se stesso, altre persone o cose)

ASPETTI COGNITIVI LEGATI ALL'APPRENDIMENTO

1. Attenzione
2. Memoria
3. Organizzazione temporale
4. Esecuzione dei compiti
5. Cura del proprio materiale

Per gli apprendimenti relativi ai vari campi di esperienza si farà riferimento alle aree
linguistico-espressiva, antropologica, espressivo-motoria e logico-matematica

ATTIVITÀ

- Circle-time per conoscersi e raccontarsi
- Giochi di presentazione, giochi di ruolo, gioco simbolico e con regole
- Gioco organizzato e libero in piccoli e grandi gruppi
- Recite e drammatizzazioni
- Filastrocche, canti e animazioni finalizzate al potenziamento della gestualità e dell'espressività
- Letture ad alta voce: ascolto e riflessione su fiabe e racconti; rappresentazione grafica dei contenuti/sequenze del racconto
- Giochi fonologici, riproduzione di suoni onomatopeici, indovinelli, scioglilingua
- Impiego della Comunicazione Aumentativa Alternativa
- Utilizzo di immagini, foto e disegni rappresentanti schemi di azioni che possano supportare l'alunno nel corso delle routine quotidiane (uso del bagno, del materiale...)
- Esercizi di educazione motoria, percorsi e giochi legati al movimento
- Presentazione delle varie fonti di pericolo, compilazione di schede e realizzazione di disegni utili alla valutazione del rischio
- Sostegno e guida nella gestione di comportamenti-problema
- Uso del problem solving
- Creazione di cartelloni di token economy (sistemi di rinforzo) in cui si evidenzino premi e penalità relativi al rispetto delle norme della vita scolastica
- Preparazione di cartelloni, disegni, schede relative a divieti relativi ai divieti, alle regole comunitarie e sociali
- Realizzazione del calendario settimanale
- Cartelloni rappresentativi di una giornata scolastica con immagini relative alle attività quotidiane
- Attività di ordinamento logico-temporale
- Attività di riordino, preparazione di spazi, cura del materiale

