



ALLEGATO AL PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA 2019-2022

Via Corelli, 3 – 58100 Grosseto Tel. 0564 413622 Fax. 0564

427112 Cod. Meccanografico: gric830005 - Codice Fiscale:

80003460534

E-mail: gric830005@istruzione.it PEC:

gric830005@pec.istruzione.it www.icgrosseto1.it



Istituto Comprensivo "Grosseto 1"

SCUOLA DELL'INFANZIA



**FASCICOLO PERSONALE
ALUNNO**

COGNOME E NOME DEL BAMBINO/A.....
NAT...A.....IL.....
RESIDENTE A.....VIA.....

IL BAMBINO/A HA FRATELLI O SORELLE.....
DI QUALE ETA'.....

IL BAMBINO/A HA FREQUENTATO L'ASILO NIDO?.....
PER QUANTI ANNI?.....
LA FREQUENZA E' STATA: REGOLARE,SALTUARIA O
SPORADICA?.....

ALTRE PERSONE CHE SI OCCUPANO DEL BAMBINO/A OLTRE I
GENITORI.....

IL BAMBINO/A MANGIA DA SOLO?.....
ABITUDINI A TAVOLA.....
INDICAZIONI UTILI ALL'INSEGNANTE (allergie,rifiuti ecc...)
.....

DORME NEL LETTINO DA SOLO?.....
ABITUDINI NEI RIGUARDI DEL SONNO POMERIDIANO
.....

HA RAGGIUNTO IL CONTROLLO DEGLI SFINTERI?.....
USA IL BAGNO AUTONOMAMENTE?.....
DOVE GIOCA?.....
CON CHE COSA?.....
CON CHI?.....
QUALI GIOCHI PREFERISCE?.....
GUARDA LA TELEVISIONE?.....
PER QUANTO TEMPO?.....
CHE PROGRAMMI PREFERISCE?.....
GLI VENGONO RACCONTATE STORIE,FILASTROCCHHE?.....
INTERAGISCE CON I GENITORI USANDO QUALE MODALITA' DI COMUNICAZIONE
(gesti,segnali,ecc...),.....
COME REAGISCE IL BAMBINO/A AL RIMPROVERO? (diventa aggressivo,si chiude
in sè stesso,è indifferente,ecc...)
.....
.....
.....

PRESENZA DI EVENTUALI PAURE O STATI D'ANSIA (oggetti e
situazioni).....
.....
.....

ALTRE NOTIZIE UTILI (farmaci, allergie, abitudini,ecc...)
.....

ANNI TRE

SCUOLA DELL'INFANZIA		ALUNNO				
1. IL SE' E L'ALTRO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
1.1 ACCETTA SERENAMENTE IL DISTACCO DAI GENITORI						
1.2 COMUNICA I PROPRI BISOGNI						
1.3 INTERAGISCE CON :						
1. I COETANEI						
2. GLI ADULTI						
1.4 QUANDO RELAZIONA CON I COETANEI:						
1. MANIFESTA COMPORTAMENTI AGGRESSIVI						
2. E' TIMIDO						
3. E' ESTROVERSO						
4. TENDE AD ISOLARSI						
5. TENDE AD ESIBIRSI PER ATTIRARE L'ATTENZIONE						
1.5 PARTECIPA ATTIVAMENTE AL GIOCO						
1.6 RISPETTA LE REGOLE DELLA VITA COMUNITARIA						
1.7 RISPETTA LE REGOLE DEI GIOCHI						
1.8 ASSUME ATTEGGIAMENTI DA:						
• LEADER						
• GREGARIO						
• ESCLUSO						
1.9 PORTA A TERMINE GIOCHI E ATTIVITA'						
1.10 HA RISPETTO DELLE COSE ALTRUI						
1.11 E' SENSIBILE AI BISOGNI ED ALLE ESIGENZE DELL'ALTRO						
2. IL CORPO E IL MOVIMENTO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
2.1 E' AUTONOMO NELL'USO DEI SERVIZI IGIENICI						
2.2 E' AUTONOMO A TAVOLA						
2.3 HA UN COMPORTAMENTO CORRETTO A TAVOLA						
2.4 E' COORDINATO NEI MOVIMENTI						
2.5 CONTROLLA GLI SCHEMI MOTORI DI BASE						
2.6 ASSUME POSIZIONI SU IMITAZIONE						
2.7 INDICA LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO						
2.8 DENOMINA LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO						
2.9 RAPPRESENTA GRAFICAMENTE LE PRINCIPALI PARTI DEL CORPO						
2.10 ESEGUE SEMPLICI PERCORSI MOTORI						
2.11 ESEGUE SEMPLICI PERCORSI GRAFICI COL DITO						
2.12 DISCRIMINA LE PRINCIPALI QUALITA' TATTILI(LISCIO,RUVIDO,DURO,MORBIDO,CALDO,FREDDO)						
2.13 DISCRIMINA LE PRINCIPALI QUALITA' VISIVE(GIALLO,ROSSO,BLU') 4						
2.14 DISCRIMINA LE PRINCIPALI QUALITA' UDITIVE (SUONI FORTI/DEBOLI)						

3. I DISCORSI E LE PAROLE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
3.1 USA IL LINGUAGGIO VERBALE PER INTERAGIRE CON:						
1. ADULTI						
1. COETANEI						
3.2 FORMULA RICHIESTE IN BASE ALLE SUE NECESSITA'						
3.3 ESPRIME AZIONI DI VITA QUOTIDIANA						
3.4 USA UNA FRASE STRUTTURATA (SOGG., VERBO, COMPL.)						
3.5 ASCOLTA E COMPRENDE SEMPLICI STORIE						
3.6 MEMORIZZA E RIPETE SEMPLICI FILASTROCCH E CANZONCINE						
3.7 ESEGUE AZIONI SU CONSEGNA VERBALE						
3.8 DIFFERENZIA IL DISEGNO DALLA SCRITTURA						
4. LA CONOSCENZA DEL MONDO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
4.1 UTILIZZA I CINQUE SENSI PER ESPLORARE L'AMBIENTE CHE LO CIRCONDA						
4.2 DISTINGUE:						
1. SOPRA/SOTTO						
2. DENTRO/FUORI						
3. VICINO/LONTANO						
4.3 CLASSIFICA PER:						
1. COLORE						
2. FORMA(CERCHIO,QUADRATO, TRIANGOLO)						
4.4 ESEGUE QUANTIFICAZIONI : POCHI/TANTI						
4.5 ESEGUE SEMPLICI PERCORSI GRAFICI COL DITO						
5. LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
5.1 ACCETTA DI MANIPOLARE MATERIALI VARI						
5.2 CONOSCE ED USA IN MODO ADEGUATO SEMPLICI STRUMENTI GRAFICO-PITTORICI						
5.3 CERCA DI COMUNICARE CONTENUTI ATTRAVERSO IL DISEGNO						
5.4 CONOSCE E DENOMINA I COLORI PRIMARI						
5.5 USA PIU' DI UN COLORE QUANDO DISEGNA						
5.6 ABBINA IMMAGINI AL COLORE CORRISPONDENTE						
5.7 ACCOMPAGNA IL GIOCO IMITATIVO CON LA VERBALIZZAZIONE						
5.8 UTILIZZA CREATIVAMENTE GLI OGGETTI MODIFICANDONE L'USO						
5.9 UTILIZZA STRUMENTI MUSICALI RISPETTANDO IL RITMO						

6. ESPERIENZE DI CITTADINANZA	INGRESSO			USCITA		
	SI	NO	IN P.	SI	NO	IN P.
6.1 ASSUME IL SENSO DI RESPONSABILITÀ PERSONALE						
6.2 ASSUME ATTEGGIAMENTI DI COLLABORAZIONE E AIUTO						
6.3 MOSTRA STIMA E FIDUCIA IN SÉ STESSO						
6.4 SI RICONOSCE COME APPARTENENTE AL NUCLEO FAMILIARE						
6.5 CONOSCE LA COMUNITÀ SCOLASTICA E SA DI FARNE PARTE						
6.6 INIZIA A CONOSCERE LE TRADIZIONI DELLA PROPRIA COMUNITÀ						

ANNI QUATTRO

3. I DISCORSI E LE PAROLE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
3.1 RACCONTA GLI SPAZI, I LUOGHI, I MATERIALI PRESENTI NEL L'AMBIENTE SCOLASTICO CONVERSAZIONI ATTIVAMENTE						
3.2 INTERVIENE IN MODO ADEGUATO COMUNITARIA						
3.4 COMPRENDE E DIVERSEMENTE UNA GONFOLA SEGNA						
3.4 RACCONTA UNA BREVE STORIA CON UN LINGUAGGIO ADEGUATO ALL'ETA'						
3.6 ASCOLTA CON INTERESSE RACCONTI, STORIE, NARRAZIONI ATTEGGIAMENTI DA:						
3.7 INDIVIDUA GLI ELEMENTI CARATTERISTICI DI UN RACCONTO (PROTAGONISTA, AMBIENTAZIONE, ANTAGONISTA, ECC.)						
3.8 DESCRIVE IMMAGINI FORMULANDO UNA CATENA DI FRASI IN SEQUENZA (FASE NARRATIVA)						
3.9 VERBALIZZA LE PROPRIE EMOZIONI E PAURE E PROVA A CONTROLLARLE						
3.10 RICONOSCE IL SIMBOLO GRAFICO COME MEZZO DI COMUNICAZIONE SCRITTA						
4. IL CORPO E IL MOVIMENTO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
2.1 RICONOSCE POSIZIONI E DIREZIONI RISPETTO A SE', AGLI ALTRI, ALLO SPAZIO						
2.2 RICONOSCE FORME GEOMETRICHE						
2.3 CLASSIFICA LE FORME, LE DIMENSIONI						
2.4 ESSEGUE SECONDO LE INSEGNANZE POSTURE E MOVIMENTI						
2.5 MANTIENE UN EQUILIBRIO STATICO						
2.6 HA UNA BUONA COORDINAZIONE OCULO-MANUALE						
2.7 HA UNA BUONA MOTRICITA' SEQUENZIALE						
2.8 DISTINGUE UNA MANO/UNA GONFOLA DALLA MANO/UNA GONFOLA ALTRA SEGNANDO VARI ELEMENTI IN RELAZIONE						
2.9 RAPPRESENTA LA FIGURA UMANA NELLE SUE PARTI ESSENZIALI						
2.10 SI MUOVE A RITMO DI MUSICA						
2.11 ACCETTA DI STABILIRE UN CONTATTO CORPOREO CON UN ALTRO						
2.12 COMPRENDE E RICORDA LA SCANSIONE DELLA GIORNATA						
2.13 COGLIE LE TRASFORMAZIONI NATURALI						
2.14 SI MUOVE NELLO SPAZIO SEGUENDO INDICAZIONI VERBALI E NON						
2.15 INTUISCE LA CICLICITA' DEL TEMPO						

5. LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
5.1 ACCETTA DI MANIPOLARE MATERIALI VARI						
5.2 CONOSCE ED USA IN MODO ADEGUATO SEMPLICI STRUMENTI GRAFICO-PITTORICI						
5.3 CERCA DI COMUNICARE CONTENUTI ATTRAVERSO IL DISEGNO						
5.4 RICONOSCE E DENOMINA:						
• IL COLORE						
• LA FORMA						
• LA DIMENSIONE						
5.5 USA PIU' DI UN COLORE QUANDO DISEGNA						
5.6 ABBINA IMMAGINI AL COLORE CORRISPONDENTE						
5.7 ACCOMPAGNA IL GIOCO IMITATIVO CON LA VERBALIZZAZIONE						
5.8 UTILIZZA CREATIVAMENTE GLI OGGETTI MODIFICANDONE L'USO						
5.9 UTILIZZA STRUMENTI MUSICALI RISPETTANDO IL RITMO						
6. ESPERIENZE DI CITTADINANZA	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
6.1 ASSUME IL SENSO DI RESPONSABILITÀ PERSONALE						
6.2 ASSUME ATTEGGIAMENTI DI COLLABORAZIONE E AIUTO						
6.3 MOSTRA STIMA E FIDUCIA IN SÉ STESSO						
6.4 SI RICONOSCE COME APPARTENENTE AL NUCLEO FAMILIARE						
6.5 CONOSCE LA COMUNITÀ SCOLASTICA E SA DI FARNE PARTE						
6.6 INIZIA A CONOSCERE LE TRADIZIONI DELLA PROPRIA COMUNITÀ						

ANNI CINQUE

1.IL SE' E L'ALTRO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
1.1 SI MUOVE CON SICUREZZA NELL'AMBIENTE SCOLASTICO						
1.2 UTILIZZA E RIORDINA IL MATERIALE , GLI SPAZI IN MODO ADEGUATO						
1.3 PORTA A TERMINE UN COMPITO ASSEGNATOGHI						
1.4 PRENDE INIZIATIVE						
1.5 SI RICONOSCE PARTE DI UN GRUPPO						
1.6 PARTECIPA A GIOCHI DI GRUPPO						
1.7 INSTAURA RAPPORTI DI FIDUCIA						
1.8 ACCETTA GLI ALTRI E LI RISPETTA						
1.9 COOPERA ALLA REALIZZAZIONE DI UN PROGETTO COMUNE						
1.10 RICONOSCE LE DIVERSITA' E IMPARA AD ACCETTARLE						
1.11 RISPETTA LE REGOLE DI VITA COMUNITARIA						
1.12 OSSERVA LA REALTA' CHE LO CIRCONDA E NE RICAVA INFORMAZIONI						
1.13 RICONOSCE IL VALORE DI COMPORTAMENTI UTILI ALLA SALVAGUARDIA AMBIENTALE						
1.14 RISPETTA LE EMOZIONI DEGLI ALTRI						
1.15 SI PRENDE CURA DEGLI ALTRI						
1.16 PONE DOMANDE E FORMULA IPOTESI SUGLI EVENTI DELLA VITA						
2. IL CORPO E IL MOVIMENTO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
2.1 CONTROLLA GLI SCHEMI DINAMICI DI BASE						
2.2 HA COMPORTAMENTI COLLABORATIVI NEL GIOCO DI GRUPPO						
2.3 COMPIE CORRETTAMENTE PERCORSI COMPLESSI						
2.4 RICONOSCE E VERBALIZZA I CONCETTI TOPOLOGICI RIFERITI A SE' STESSO, AGLI ALTRI, AGLI OGGETTI						
2.5 SI POSIZIONA IN UNO SPAZIO SECONDO UN COMANDO DATO						
2.6 DISCRIMINA LE PROPRIETA' PERCETTIVE DI UN OGGETTO						
2.7 HA CONSOLIDATO I MOVIMENTI DELLA MANO ED IL COORDINAMENTO OCULO-MANUALE AI FINI DELL'ATTIVITA' GRAFICA						
2.8 DISCRIMINA E RIPRODUCE RITMI DIFFERENTI						
2.9 HA PRESO COSCIENZA DEI DIVERSI SEGMENTI CORPOREI						

2.10 DISEGNA LA FIGURA UMANA IN MODO COMPLETO						
2.11 E' CONSAPEVOLE DELLA PROPRIA IDENTITA' SESSUALE						
2.12 ACCETTA DI STARE CON I COMPAGNI SENZA ESCLUSIONI						
2.13 E' AUTONOMO NELLA CURA DELLE PROPRIE COSE E DELLA PROPRIA PERSONA						

3. I DISCORSI E LE PAROLE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
3.1 RACCONTA ESPERIENZE VISSUTE RISPETTANDO I NESSI LOGICI E SPAZIO-TEMPORALI						
3.2 PARTECIPA E INTERVIENE IN MODO PERTINENTE ALLE CONVERSAZIONI						
3.3 SA COMUNICARE IN MANIERA ADEGUATA I PROPRI PUNTI DI VISTA						
3.4 HA ACQUISITO CAPACITA' DI ASCOLTO E COMPrensIONE						
3.5 COGLIE I NODI LOGICI DI UN RACCONTO E NE RICOSTRUISCE LA SEQUENZA						
3.6 DATA UNA SEQUENZA DI IMMAGINI SA RICOSTRUIRE LA STORIA						
3.7 COMPLETA UNA STORIA INVENTANDO IL FINALE						
3.8 CAMBIA IL FINALE DI UNA STORIA						
3.9 DIMOSTRA INTERESSE E RISPETTO PER I LIBRI						
3.10 ASSOCIA PAROLE CHE COMINCIANO CON ... E FINISCONO CON ...						
3.11 PERCEPISCE LA SCANSIONE SILLABICA DELLE PAROLE						
3.12 DI FONEMI INTUISCE:						
• LA FUSIONE						
• LA SEGMENTAZIONE						
3.13 RICONOSCE SIMBOLI						
3.14 SCRIVE IL PROPRIO NOME SU OGNI ELABORATO						
3.15 RIPRODUCE BREVI PAROLE						
3.16 RIPRODUCE SPONTANEAMENTE SIMBOLI GRAFICI						

4. LA CONOSCENZA DEL MONDO	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
4.1 SCOPRE CON INTERESSE L'AMBIENTE E NE DESCRIVE LE CARATTERISTICHE FISICHE						
4.2 USA DIVERSI CANALI SENSORIALI PER ANALIZZARE MATERIALI E OGGETTI						
4.3 INDIVIDUA SOMIGLIANZE E DIFFERENZE TRA OGGETTI E FIGURE						
4.4 RAGGRUPPA OGGETTI UGUALI PER :						
• USO						
• FORMA						
• DIMENSIONE						
4.5 UTILIZZA GRAFICI E TABELLE						
4.6 COMPRENDE IL SIGNIFICATO DI CONNETTIVI LOGICI (E,O,NON) E QUANTIFICATORI (NESSUNO,TUTTI,MOLTI)						
4.7 DISEGNA 5 OGGETTI IN SERIE ORDINATA PER ALTEZZA, LUNGHEZZA E ALTRE PROPRIETA'						
4.8 RAPPRESENTA LE FORME GEOMETRICHE						
4.9 RIPRODUCE RITMI IN SEQUENZA (ALGORITMO						
4.10 CONTA E RAPPRESENTA QUANTITA'						
4.11 CONTA GLI ELEMENTI DI UN INSIEME						
4.12 RAPPRESENTA UNA QUANTITA' DATA						
4.13 RICONOSCE E COPIA I NUMERI DA 0 A 10						
4.14 RICONOSCE IL SIGNIFICATO DI MAGGIORE-MINORE						
4.15 RICOSTRUISCE LA SCANSIONE TEMPORALE DELLA GIORNATA						
4.16 PERCEPISCE E COLLEGA GLI EVENTI NEL TEMPO						
4.17 ORDINA EVENTI CRONOLOGICAMENTE						
4.18 SCOPRE E UTILIZZA LO STRUMENTO MULTIMEDIALE						
5. LINGUAGGI, CREATIVITA', ESPRESSIONE	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
5.1 RIELABORA IN MODO AUTONOMO E PERSONALE SEMPLICI MATERIALI						
5.2 UTILIZZA CON CREATIVITA' IL MATERIALE A DISPOSIZIONE						
5.3 DISEGNA, COLORA E COMPONE IN MODO AUTONOMO E ORIGINALE						
5.4 DISEGNA SFRUTTANDO TUTTO LO SPAZIO A DISPOSIZIONE						
5.5 RAPPRESENTA:						
• IL COLORE						
• LA FORMA						
• LA DIMENSIONE						

5.6 PARTECIPA ATTIVAMENTE A CANTI E GIOCHI MIMATI						
5.7 INDIVIDUA LA PROVENIENZA DI UN SUONO						
5.8 INDIVIDUA IL SUONO IN:						
• FORTE/PIANO						
• VELOCE/LENTO						
5.9 RICONOSCE ED INTERPRETA RITMI DIVERSI UTILIZZANDO VARIE PARTI DEL CORPO						
5.10 INTERPRETA CON GLI STRUMENTI MUSICALI RITMI DIVERSI						
5.11 E' CAPACE DI ASSOCIARE MOVIMENTI AL TEMPO E AL RITMO DI MUSICHE						
5.12 SPERIMENTA GIOCHI ESPRESSIVI E DRAMMATICI						
6. ESPERIENZE DI CITTADINANZA	INGRESSO			USCITA		
	Si	No	In p.	Si	No	In p.
6.1 ASSUME IL SENSO DI RESPONSABILITÀ PERSONALE						
6.2 ASSUME ATTEGGIAMENTI DI COLLABORAZIONE E AIUTO						
6.3 MOSTRA STIMA E FIDUCIA IN SÉ STESSO						
6.4 SA DI AVERE UNA STORIA PERSONALE E FAMILIARE, CONOSCE LE TRADIZIONI DELLA FAMIGLIA						
6.5 CONOSCE USI E COSTUMI DIVERSI DAL PROPRIO						
6.6 RICONOSCE LA PROPRIA APPARTENENZA A UNA COMUNITÀ						