

## PREMESSA

### VALENZA PEDAGOGICA

Le linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con DSA , allegate al DM 12/07/11, nella parte dedicata alla scuola dell'infanzia, sottolineano che "è importante identificare precocemente le possibili difficoltà di apprendimento e riconoscere i segnali di rischio già nella scuola dell'infanzia" E' pertanto fondamentale l'osservazione sistematica portata avanti con professionalità dai docenti, che devono tener monitorate le abilità relative alle aree psicomotoria, linguistica, dell'intelligenza numerica, attentivo-mnestica, dell'autonomia e relazionale.

*"Si dovrà privilegiare l'uso di metodologie di carattere operativo su quello di carattere trasmissivo, dare importanza all'attività psicomotoria, stimolare l'espressione attraverso tutti i linguaggi e favorire una vita di relazione caratterizzata da ritualità e convivialità serena."*

Solitamente si privilegiano gli interventi che si basano su alcuni canali quali il visivo e l'uditivo, utilizzando spesso delle schede grafiche, statiche e bidimensionali, che nulla hanno a che fare con la realtà tridimensionale e di movimento entro cui il bambino vive le proprie esperienze.

Nella realtà del lavoro quotidiano in classe bisogna pensare che far muovere i bambini, con esperienze che coinvolgono tutto il loro corpo in movimento, favorisce un percorso di apprendimento di concetti attraverso la scoperta.

Sono da favorire, quindi, le tecniche cognitivo-motorie che utilizzano il corpo in movimento per facilitare l'integrazione delle informazioni sensoriali e delle relative rappresentazioni mentali. Sono altresì da incrementare attività laboratoriali che attraverso il "vissuto" concreto della realtà e del proprio corpo sviluppano le immagini mentali. Infatti il semplice far movimento non è produttivo, non è sufficiente, se non viene favorita l'elaborazione mentale successiva, se le sensazioni che derivano dal movimento non si trasformano in rappresentazioni.

*In sintesi il percorso didattico mirato all'acquisizione dei concetti e al raggiungimento dei traguardi di apprendimento, deve procedere partendo dal*

- *porre il bambino nelle condizioni di ricevere delle informazioni attraverso le vie sensoriali interne ed esterne,*

- favorire una presa di coscienza di tali informazioni,
- giungere ad un'elaborazione mentale propria.

Pur avendo strutturato questo strumento di rilevazione suddividendolo in aree, per facilità di rilevazione, ogni indicatore è riconducibile e si completa trasversalmente in diverse aree, ma soprattutto va ricordato che il bambino va colto nella sua globalità e peculiarità.

## UTILIZZO DELLO STRUMENTO

Lo strumento non ha finalità diagnostiche, ma offre degli spunti di osservazione che i docenti possono utilizzare nella pratica quotidiana, al fine di rilevare le atipie di comportamento/apprendimento. Per i bambini che, in seguito all'osservazione iniziale evidenziassero cadute in una o più aree, le insegnanti metteranno in atto misure di potenziamento, rivolte comunque a tutto il gruppo di alunni. Per i bambini in cui dovessero persistere le difficoltà anche alla seconda osservazione, le insegnanti valuteranno, in accordo con le famiglie, un eventuale invio ai servizi per un approfondimento diagnostico. Sarà comunque cura degli insegnanti trasmettere gli esiti delle rilevazioni effettuate alla scuola primaria, utilizzando l'apposito modello allegato (v. gruppo 5)

## COM'E' STRUTTURATO

Vengono suggeriti degli indicatori di verifica che offrono la possibilità di far emergere eventuali situazioni di rischio.

Lo strumento è diviso in 6 aree:

- area psicomotoria
- area linguistica
- area intelligenza numerica
- area della relazione
- area autonomia
- area attentivo - mnestica

## CHI LO UTILIZZA

L'insegnante di sezione nella quotidianità dell'azione educativa e didattica

## COME SI UTILIZZA

Non necessita di particolari prove specifiche, ma i dati possono essere colti nella quotidianità dei gesti scolastici.

Alcuni aspetti vanno rilevati individualmente e altri in gruppo

L'osservazione viene registrata ponendo un Si o un NO negli appositi spazi.

## COME SI LEGGONO I DATI

Gli indicatori individuano solo positività, quindi andranno presi in considerazione per eventuali potenziamenti solo i dati negativi

## QUANDO EFFETTUARE L'OSSERVAZIONE

Si suggerisce l'utilizzo tra il mese di novembre e dicembre come prima osservazione, per poter elaborare i dati e promuovere un eventuale potenziamento mirato al quale seguirà una seconda osservazione nei mesi di maggio/giugno.

## BIBLIOGRAFIA

Linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con disturbi specifici di apprendimento – D.M. .... 12 luglio 2011

Linee per la predisposizione di protocolli regionali per l'individuazione precoce dei casi sospetti di DSA

“DSA E SCUOLA DELL'INFANZIA” Quaderno operativo – Rita Centra – Ed. Giunti scuola

“IPDA” – Terreni, Tretti, Corcella, Cornoldi, Tressoldi – Ed. Erickson

“MATERIALI IPDA per la prevenzione delle difficoltà di apprendimento” – Tretti, Terreni, Corcella – Ed. Erickson

“SR45 School readiness” – Zanetti, Miazza – Ed. Erickson

“BIN 4-6” Batteria per la valutazione dell'intelligenza numerica in bambini dai 4 ai 6 anni – Moli, Poli, Lucangeli – Ed. Erickson

“L'INTELLIGENZA NUMERICA” Primo volume – Lucangeli, Poli, Molin – Ed. Erickson

“Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria” - Brignola, Perrotta, Tigoli - edizioni Erickson

“ANNALI DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE” – Periodico multimediale per la scuola italiana a cura del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca – Anno LXXXVIII – Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione – Numero speciale 2012 – Ed. Le Monnier

## MODELLO 1 – Infanzia

## SISTEMATICHES DI RILEVAZIONE PRECOCE E ATTIVITÀ DI RECUPERO MIRATO

AREE	AMBITI DI RILEVAMENTO	INDICATORI DI VERIFICA	SI / NO	POTENZIAMENTO
ATTIVITÀ PSICOMOTORIE	Coordinazione oculo-manuale	1. Traccia una linea continua tra due linee guida		Strisciare, rotolare, gattonare occupando liberamente tutto lo spazio.
	Motricità fine	2. Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano		Strisciare, rotolare, gattonare in spazi definiti (es. percorsi strutturati)
		3. Sa ritagliare lungo un tracciato		Giocare con il corpo nello spazio in posizione statica e dinamica e tradurre graficamente con materiali traccianti lo spazio occupato da se stessi e dagli altri.
	Schema corporeo: orientamento spazio-temporale,	4. Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte.		Gioco del pianista
		5. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia);		Tracciare segni e tracce con il corpo e materiali vari: farine, colori, corde .
		6. ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale		Gioco di posture: mettere il bambino in una postura; tornare nella posizione di partenza e chiedere il bambino di assumere la postura assunta precedentemente.
	dominanza	7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede		Giochi di equilibrio.
	lateralità	8. Riconosce destra e sinistra su di sé		Giochi con la palla: lanciare e prendere.
Prassie	9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo		Giochi di posizionamento nello spazio sul piano orizzontale e verticale (es. collocarsi nello spazio rispetto a una indicazione ricevuta).	

		riconoscibile.		Giochi di memoria e di percezione visiva rispetto a una costruzione data (dato un esempio di disposizione di oggetti e successivamente di immagini in linea, togliere uno senza che il bambino veda.
		10. Costruisce con materiale un modello		
		11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomito, fare un nodo...)		Chiedere al bambino qual è l'oggetto mancante o di ripristinare gli oggetti nella posizione iniziale.  Percorsi motori con l'ausilio di materiali strutturati. Dopo il gioco chiedere ai bambini di rappresentare graficamente gli oggetti del percorso nella giusta sequenza.
<b>Abilità percettivo-visive e uditive</b>		12. Riconosce i colori fondamentali e derivati		Rafforzamento tramite le attività quotidiane delle indicazioni presenti ai punti 11, 15, 19, 25
		13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato		Riprodurre con gli oggetti ( lego, legnetti...) una costruzione realizzata dall'insegnante e successivamente da un pari.
		14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani		Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori.
<b>Qualità del gesto grafico:</b> Impugnatura		15. Impugna correttamente una matita		Giochi con oggetti tridimensionali (forme psicomotorie, blocchi logici) variando le posizioni: chiedere al bambino di riprodurre la stessa posizione con un oggetto uguale o simile.
Direzione del gesto grafico		16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso		Produrre ritmi passando dal corpo, al segno e al simbolo.
Occupazione dello spazio		17. Su indicazione dell'insegnante occupa tutto lo spazio del		Produrre tracce con l'uso di pennelli, rulli,

		foglio o del quaderno quando disegna		plastiline, spugne umide ... Produrre tracce con materiali e pressioni diverse.
	Pressione	18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita		Sperimentare con materiali traccianti vari diverse tipologie di segno, su supporti di diverse grandezze, materiali e superfici.
	Postura mano/polso/spalla	19. Mano d'appoggio che tiene fermo il foglio, e mano scrivente che impugna la matita a tre dita, con polso appoggiato al foglio.		
		20. Polso mobile		
	<b>Qualità della rappresentazione grafica</b>	21. Segno pulito		
		22. adesione al tema dato; ricchezza di particolari e varietà nei contenuti		
		23. rappresentazione delle parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)		
<b>AREA LINGUISTICA</b>	<b>Comprensione linguistica</b>	24. Comprende ed esegue consegne di tre dati		Gioco del calendario della giornata scolastica
	<b>Competenze narrative</b>	25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico		Circle time su esperienze quotidiane (es. Sintesi delle fasi della giornata scolastica, di un'attività svolta)
		26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa		Inventa storie, modifica finali, cerca il colpevole Utilizzare simbologie per definire luoghi e

		<p>sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)</p>		<p>attività scolastiche Riconoscimento e produzione di rime attraverso giochi (camminare con ritmo, batte le mani...)</p> <p>Scansione sillabica di parole attraverso il passaggio esperienza-racconto-simbolizzazione</p> <p>Manipolazione di parole ( domino di parole, domino sillabico discriminazione della lunghezza delle parole (gioco del nome corto e nome lungo) caccia all'iniziale di parola Il gioco del postino: utilizzo messaggi scritti</p>
		<p>27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile</p>		
	<b>Produzione linguistica</b>	<p>28. Denomina oggetti</p>		
		<p>29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio</p>		
		<p>30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)</p>		
		<p>31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)</p>		
	<b>Competenze fonologiche e metafonologiche</b>	<p>32. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)</p>		
		<p>33. Non omette lettere o parti di parola</p>		
		<p>34. Non inverte sillabe nella parola</p>		
		<p>35. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole</p>		

		36. Riconosce e produce rime	
		37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza	
		38. Sa segmentare le parole in sillabe	
		39. Esegue la fusione sillabica	
		40. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)	
		41. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)	
	Prescrittura	42. Scrive il proprio nome	
		43. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo	
		44. Distingue lettere da altri segni grafici	



		45. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo		
<b>AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA</b>	Processi lessicali	46. Denomina su richiesta i numeri fino a 10(come si chiama questo numero?)		Cogliere nelle azioni di vita quotidiana tutti i riferimenti numerici.
		47. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)		Canzoncine e filastrocche sui numeri.
		48. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5		Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari).  Associare numero al nome e viceversa Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola).  Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso.
	Processi semantici	49. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)		Utilizzo dei materiali presenti in sezione per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti; di più di meno, niente.  Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere.
		50. Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)		
		51. Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?)		
		52. Opera con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10)		
	Processi pre- sintattici	53. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che		Utilizzare gli oggetti della classe per identificare oggetti grandi, medi, piccoli e

		corrono; morbide...		viceversa.
		54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.		Compiere seriazioni di oggetti e in un secondo momento di immagini: dal più grande al più piccolo e viceversa (oggetti dello stesso tipo fino a 5).
		55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo		
	Conteggio	56. Numera in avanti fino al 20		Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)
		57. Numera all'indietro da 10 a 1		
		58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?		
<b>AREA ATTENTIVO MNESTICA</b>	<b>Capacità di attenzione e autoregolazione</b>	59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede		Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione dell'attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>- evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito;</li> <li>- programmare attività brevi e con gratificazione immediata;</li> <li>- aumentare progressivamente la durata dell'attività;</li> <li>- fornire modelli di comportamento attesi;</li> <li>- lavorare in coppia</li> <li>- lavorare in gruppi di tre;</li> <li>- predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti;</li> <li>- avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio</li> </ul>
		60. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività		
		61. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra		
		62. Accetta e prova le attività proposte		
		63. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min		
	Memoria a breve	64. Dopo aver osservato immagini		Predisporre su un tavolo una serie di oggetti

	termine: visiva	denomina quella che viene tolta		10 circa), farli osservare al bambino prima di allontanarlo dalla sezione. Togliere un oggetto. Il bambino, una volta rientrato indovina qual è l'oggetto mancante.
		65. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle		Proporre lo stesso gioco con le immagini.
	Memoria breve termine: uditiva	66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria		Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime.
		67. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: "la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola")		Proporre il gioco del pappagallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi composte da 7 parole)
<b>AREA DELL'AUTONOMIA</b>	Autonomia personale	68. Sa vestirsi da solo (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati		Proporre materiali che si prestino a sperimentare quanto richiesto al punto 80.  Chiedere ai genitori o assegnare ai bambini una dote personale di materiali avendo cura di: mettere i tappi ai pennarelli; riporli al posto assegnato alla fine del lavoro...
		69. Si prende cura delle proprie cose		
	Autonomia di lavoro	70. Riesce a procurarsi i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco		Offrire a ogni bambino il tempo necessario per organizzarsi nel lavoro affiancandogli, se necessario, un compagno senza però sostituirsi a lui.
		71. Sa prendere iniziative		Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali: gioco di ogni cosa al suo posto.
<b>AREA RELAZIONALE</b>	Gioco	72. Sa giocare da solo		Predisporre i materiali in sezione favorendo

		73. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri		la creazione di angoli che propongono materiali che stimolano l'uso delle diverse intelligenze (libri, attività manuali, disegno, montaggio e smontaggio...)
		74. Partecipa a giochi di gruppo		Dare spazio al gioco libero.

<b>AREA LINGUISTICA</b>	Comprensione linguistica	75. Comprende ed esegue consegne di tre dati		
	Competenze narrative	76. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico		Gioco del calendario della giornata scolastica
		77. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)		Circle time su esperienze quotidiane (es. Sintesi delle fasi della giornata scolastica, di un'attività svolta)
		78. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile		Inventa storie, modifica finali, cerca il colpevole
	Produzione linguistica	79. Denomina oggetti		Utilizzare simbologie per definire luoghi e attività scolastiche
		80. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio		Riconoscimento e produzione di rime attraverso giochi (camminare con ritmo, batte le mani...)
		81. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)		Scansione sillabica di parole attraverso il passaggio esperienza-racconto-simbolizzazione
		82. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)		Manipolazione di parole (domino di parole, domino sillabico)
	Competenze fonologiche e metafonologiche	83. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)		discriminazione della lunghezza delle parole (gioco del nome corto e nome lungo)
		84. Non omette lettere o parti di parola		caccia all'iniziale di parola
85. Non inverte sillabe nella parola			Il gioco del postino: utilizzo messaggi scritti	

		86. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole		
		87. Riconosce e produce rime		
		88. Classifica le parole in base alla loro lunghezza		
		89. Sa segmentare le parole in sillabe		
		90. Esegue la fusione sillabica		
		91. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)		
		92. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)		
	Prescrittura	93. Scrive il proprio nome		
		94. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo		
		95. Distingue lettere da altri segni grafici		
		96. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo		
<b>AREA</b>	Processi lessicali	97. Denomina su richiesta i numeri fino a 10(come si chiama		Cogliere nelle azioni di vita quotidiana tutti i riferimenti numerici.

<b>DELL'INTELLIGENZA NUMERICA</b>		questo numero?)		<p>Canzoncine e filastrocche sui numeri.</p> <p>Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari).</p> <p>Associare numero al nome e viceversa Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola).</p> <p>Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso.</p>	
		98. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)			
		99. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5			
	Processi semantici		100. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)		<p>Utilizzo dei materiali presenti in sezione per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti; di più di meno, niente.</p> <p>Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere.</p>
			101. Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)		
			102. Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?)		
			103. Opera con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10)		
	Processi pre- sintattici		104. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...		Utilizzare gli oggetti della classe per identificare oggetti grandi, medi, piccoli e viceversa.
			105. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.		Compiere seriazioni di oggetti e in un

		106. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo		secondo momento di immagini: dal più grande al più piccolo e viceversa (oggetti dello stesso tipo fino a 5).
	Conteggio	107. Numera in avanti fino al 20		Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)
		108. Numera all'indietro da 10 a 1		
		109. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?		
<b>AREA ATTENTIVO MNESTICA</b>	Capacità di attenzione e autoregolazione	110. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede		Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione dell'attività: <ul style="list-style-type: none"> <li>- evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito;</li> <li>- programmare attività brevi e con gratificazione immediata;</li> <li>- aumentare progressivamente la durata dell'attività;</li> <li>- fornire modelli di comportamento attesi;</li> <li>- lavorare in coppia</li> <li>- lavorare in gruppi di tre;</li> <li>- predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti;</li> <li>- avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio</li> </ul>
		111. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività		
		112. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra		
		113. Accetta e prova le attività proposte		
		114. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min		
	Memoria a breve termine: visiva	115. Dopo aver osservato 4 immagini denomina quella che viene tolta		



		116. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle		Togliere un oggetto. Il bambino, una volta rientrato indovina qual è l'oggetto mancante.  Proporre lo stesso gioco con le immagini-
	Memoria breve termine: uditiva	117. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria		Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime.  Proporre il gioco del pappagallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi composte da 7 parole)
		118. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: "la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola")		
<b>AREA DELL'AUTONOMIA</b>	Autonomia personale	119. Sa vestirsi da solo (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati		Proporre materiali che si prestino a sperimentare quanto richiesto al punto 80.  Chiedere ai genitori o assegnare ai bambini una dote personale di materiali avendo cura di: mettere i tappi ai pennarelli; riporli al posto assegnato alla fine del lavoro...
		120. Si prende cura delle proprie cose		
	Autonomia di lavoro	121. Riesce a procurarsi i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco		Offrire a ogni bambino il tempo necessario per organizzarsi nel lavoro affiancandogli, se necessario, un compagno senza però sostituirsi a lui.
		122. Sa prendere iniziative		Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali: gioco di ogni cosa al suo posto.
<b>AREA RELAZIONALE</b>	Gioco	123. Sa giocare da solo		Predisporre i materiali in sezione

		124. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri		favorendo la creazione di angoli che propongono materiali che stimolano l'uso delle diverse intelligenze (libri, attività manuali, disegno, montaggio e smontaggio...)  Dare spazio al gioco libero
		125. Partecipa a giochi di gruppo		