

GUIDA PEI- I parte

Si ritiene utile inviare a tutti i docenti alcune indicazioni utili per la stesura del PEI

- **Dati anagrafici:** togliere le righe in eccesso
- **Aree di intervento:** inserire le tabelle della scheda di osservazione.
- **Competenze/obiettivi generali:**
 - le competenze/obiettivi generali devono essere al massimo 2 o 3 per area visto che poi ognuna dovrà essere sviluppata nella seconda parte di nostra competenza (che non va consegnata ai genitori) in obiettivi specifici per i quali si richiede una modalità valutativa di tipo oggettivo.
 - E' possibile fare riferimento alla pag. 11 delle indicazioni nazionali del 2012.
 - I verbi vanno coniugati all'infinito
 - Qui non vanno inseriti i contenuti disciplinari che sono un mezzo per perseguire le competenze.
 - Se il bambino non deve lavorare su una determinata competenza eliminare l'intera riga.
 - Scrivere solo le competenze individualizzate per l'allievo.

Ecco alcuni esempi.

COMPETENZE SU CUI LAVORARE AREE DELL'OSSERVAZIONE	OBIETTIVI GENERALI RIFERIBILI ALLA COMPETENZA, E ALLE AREE DI RIFERIMENTO
1 Competenza in madrelingua AREA DELLA COMUNICAZIONE. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO	- Leggere e comprendere semplici testi di vario tipo. - Raccontare in modo chiaro e corretto.
2 Competenza nella lingua straniera AREA DELLA COMUNICAZIONE. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO	- Comprendere semplici parole in inglese.
3 Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia AREA SENSO PERCETTIVO- MOTORIO PRASSICO. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO.	- Utilizzare strumenti per il disegno geometrico (righello, compasso, squadra) e i più comuni strumenti di misurazione (metro, goniometro). - Operare con i numeri entro il 100. - Osservare il mondo che ci circonda esplorandolo attraverso il metodo scientifico.
4 Competenza digitale AREA DELLA COMUNICAZIONE. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO.	- Gestire in autonomia il proprio indirizzo di posta elettronica. - Utilizzare Word.

5 Imparare ad imparare AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO.	<ul style="list-style-type: none"> - Ricavare informazioni da immagini, testi, video, grafici e tabelle. - Acquisire concetti e significati e utilizzarli per leggere la realtà.
6 Competenze sociali e civiche AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE. AREA RELAZIONALE. AREA DI VITA PRINCIPALE	<ul style="list-style-type: none"> - Familiarizzare con il denaro. - Prendersi cura di sé nelle routine che riguardano la mensa e il bagno. - Collaborare con i compagni.
7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità AREA DI VITA PRINCIPALE AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE.	<ul style="list-style-type: none"> - Davanti a un problema trovare possibili soluzioni. - Usare e gestire in modo adeguato il materiale scolastico. - Gestire in autonomia le routine legate all'andare in piscina.
8 Consapevolezza ed espressione culturale AREA RELAZIONALE. AREA DI VITA PRINCIPALE	<ul style="list-style-type: none"> - Essere consapevole delle emozioni provate ed esprimerle attraverso vari canali.

COMPETENZE SU CUI LAVORARE AREE DELL'OSSERVAZIONE	OBIETTIVI GENERALI RIFERIBILI ALLA COMPETENZA E ALLE AREE DI RIFERIMENTO
1 Competenza in madrelingua AREA DELLA COMUNICAZIONE. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare la CAA nella comunicazione orale e scritta - Esprimersi oralmente pronunciando in modo comprensibile parole di uso comune
2 Competenza nella lingua straniera AREA DELLA COMUNICAZIONE. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendere semplici indicazioni
3 Competenza matematica e competenze di base in scienze e tecnologia AREA SENSO PERCETTIVO-MOTORIO PRASSICO. AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO.	<ul style="list-style-type: none"> - Quantificare oggetti. - Comprendere lo scorrere del tempo attraverso i cambiamenti che avvengono intorno a lui. - Usare in modo appropriato concetti e indicatori topologici.
4 Competenza digitale AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizzare semplici software didattici.
5 Imparare ad imparare AREA COGNITIVA E	<ul style="list-style-type: none"> - Svolgere attività in autonomia seguendo le indicazioni date.

DELL'APPRENDIMENTO.	- Aumentare i tempi di attenzione.
6 Competenze sociali e civiche AREA DELL'AUTONOMIA PERSONALE. AREA RELAZIONALE. AREA DI VITA PRINCIPALE	- Ascoltare e comprendere semplici regole - Muoversi nello spazio fisico intorno a sé con consapevolezza.
7 Spirito di iniziativa e imprenditorialità AREA DI VITA PRINCIPALE	- Scegliere in autonomia le attività di gioco in momenti non strutturati.
8 Consapevolezza ed espressione culturale AREA RELAZIONALE. AREA DI VITA PRINCIPALE	- Usare il corpo per esprimere pensieri, idee e emozioni. - Usare strumenti e materiali diversi per creare manufatti personali.

- **Metodologie utilizzate:** lasciare solo le metodologie utilizzate.
- **Eventuali strumenti didattici specifici:** inserire gli **effettivi strumenti che si intendono utilizzare.**

Es:

- Schemi
- Mappe concettuali
- Tecnologie facilitanti (Symwriter, Boardmaker...)
- Cartelloni
- Immagini
- CAA
- Libri facilitati
- Audiolibri
- Pencil grip
- Timer
- Agenda
- Linea del 20
- Tabella del 100
- Numeri in colore
- Abaco
- Giochi
- Calcolatrice
- Formulario
- Materiale non strutturato.....

- **Modalità di valutazione:**

- Inserire nella colonna 'Materia/e' le materie in cui utilizzate quella modalità. (potete scriver anche 'tutte le materie').
- "In modalità di svolgimento della prova" scrivere la tipologia di verifica e in cosa consiste.

Esempio:

TIPOLOGIA	MATERIA/E	MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELLA PROVA
PRODUZIONE GRAFICA/ VERIFICA SCRITTA	Tutte le materie	Verifiche semplificate con immagini e domande chiuse scritte in stampato maiuscolo Oppure Domande guida per la stesura del testo Uso di strumenti compensativi come correttore ortografico, sintetizzatore vocale,
ESPERIENZE PRATICHE/LABORATORIALI	Matematica, italiano, scienze, ed. motoria, ed. musicale, ed. all'immagine.	-
PRODUZIONE VERBALE/ VERIFICA ORALE	Tutte le materie	Uso di mappe, di immagini di schemi logici, di mappe concettuali, di presentazioni...
GIOCO	Italiano, matematica, ed. motoria.	-
OSSERVAZIONE QUOTIDIANA	Tutte le materie	-
GRIGLIE	Tutte le materie	-I
COMPITI DI REALTA'	Tutte le materie	-

- **Interventi della famiglia:** indicare in modo concreto in che modo la famiglia può sostenere l'alunno nelle diverse aree. Indicare sia ciò che viene già fatto, sia ciò che si consiglia di fare. Se possibile coinvolgete la famiglia nella compilazione di questa parte.

Esempio

AREE DI INTERVENTO	MODALITÀ DI INTERVENTO
AREA SENSO PERCETTIVA	Portarlo a fare dei giri in bicicletta. Realizzare dei bigliettini.
AREA DELLA COMUNICAZIONE	Scrivergli delle e-mail.
AREA DELL'AUTONOMIA	Fargli fare dei piccoli acquisti in modo autonomo (comprare il pane). Fargli fare in modo autonomo tutte le azioni che

	<p>è in grado di fare. Aiutarlo a diventare autonomo nell'allacciarsi le stringhe. Farlo apparecchiare.</p>
AREA DELLA RELAZIONE	<p>Invitare dei compagni a casa.</p>
AREA COGNITIVA E DELL'APPRENDIMENTO	<p>Aiutarlo nei compiti. Leggere con lui dei libri. Fargli scrivere la lista della spesa. Giocare a tombola o a carte. Scrivere biglietti di auguri o lettere.</p>
AREA DELLA VITA PRINCIPALE	<p>Chiedergli ogni tanto come si sente e perché.</p>

- **Eventuali esperienze da realizzare all'esterno.....:**

Scrivere uscite sul territorio, visite d'istruzione e attività esterne alla scuola specificando se in tali attività interviene anche l'educatore.

Scrivere eventuali attività extrascolastiche utili per il raggiungimento delle competenze.

- **Orari di frequenza**

Specificare l'orario di entrata e uscita dell'alunno se diverso da quello della classe.

Inserire due tabelle:

- l'orario della classe
- la presenza di educatore e insegnante di sostegno