UNITÀ DI APPRENDIMENTO

GIOCHIAMO CON IL CODING

UDA

PIANO DI LAVORO

UDA: GIOCHIAMO CON IL CODING

UNITÀ DI APPRENDIMENTO	
Denominazione	Giochiamo con il Coding
Compito significativo / prodotti	In occasione del progetto di coding alla scuola dell'Infanzia, **Compito significativo:** Far muovere la Bee-Boot attraverso il percorso delle quattro stagioni per raccogliere un prodotto caratteristico di ciascuna, allo scopo di far conoscere ai bambini le stagioni. **Prodotti:** - Percorso con reticolo; - Elementi delle quattro stagioni realizzati con materiali vari;

COMPETENZA CHIAVE EUROPEA e relative competenze specifiche	**EVIDENZE OSSERVABILI**
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (Competenza focus) Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici	Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e ipossibili usi. Chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesie soluzioni.
COMPETENZA DIGITALE (competenza correlata) Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgerecompiti, acquisire informazioni con la supervisione delle insegnanti	Individua la posizione di oggetti nello spazio, usando termini come avanti/indietro; sinistra/destra. Fa muovere la Bee-Boot ed altri strumenti sudi un reticolo per compiere un percorso.
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (competenza correlata) Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.	Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.

COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI (competenza correlata) *Immagini, suoni e colori* Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi.	Inventa storie e sa esprimerle attraverso il disegno, la pittura e altre attività manipolative.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE (competenza correlata) Assumere e portare a termine compiti e iniziative. Adottare strategie di problem solving. Trovare soluzioni nuove a problemi di esperienza. Pianificare e organizzare il proprio lavoro; realizzare semplici progetti.	Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni. Prende decisioni relative ai giochi o a compiti in presenza di più possibilità. Ipotizza semplici procedure o sequenze di semplici progetti.
COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE (competenza correlata) Organizzare il proprio apprendimento scegliendo varie fonti.	Individua problemi e formula semplici ipotesie procedure solutive.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI (Competenza correlata) - *Il corpo e il movimento* Partecipare le attività di gioco rispettando le regole.	Controlla l'esecuzione del gesto valuta il rischio.
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (Competenza correlata) Giocare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri. Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con gli adulti e con gli altri bambini. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscerela reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.

ABILITÀ (In ogni riga gruppi di abilità riferiti ad una singola competenza)	**CONOSCENZE** (In ogni riga gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza)
COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA Individuare l'esistenza di problemi e la possibilità di risolverli. Elaborare ipotesi e previsioni Mettere in successione ordinata fatti efenomeni della realtà. Comprendere e rielaborare mappe epercorsi. Costruire modelli e plastici.	Ipotesi e previsioni. Concetti temporali, prima/dopo. Periodizzazioni: mesi, stagioni. Concetti spaziali e topologici avanti-dietro; destra- sinistra. Simboli, mappe e percorsi.
COMPETENZA DIGITALE Utilizzare i tasti delle frecce direzionali.	Altri strumenti di comunicazione e suoi usi.
COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE Inventare storie e racconti Interagire con gli altri.	Principali strutture della lingua italiana.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI *Immagini, suoni e colori* Inventare storie ed esprimersi attraverso il disegno, la pittura e le altre attività manipolative	Principali forme di espressione artistica tecniche di rappresentazione grafica, plastica.
COMPETENZA IMPRENDITORIALE Riconoscere semplici problematiche in contesti reali di esperienza. Formulare ipotesi di soluzione. Organizzare dati su schemi e tabelle con l'aiuto dell'insegnante.	Modalità di decisione. Modalità di rappresentazione grafica. Fasi di un'azione

COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE Individuare il materiale occorrente e icompiti da svolgere sulla base delle consegne fornite dall'adulto. Compilare semplici tabelle.	Semplici strategie di organizzazione delproprio tempo e del proprio lavoro. Semplici strategie di memorizzazione.
COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI *Il corpo e il movimento* Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.	Regole e organizzazione
COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA Collaborare con gli altri. Partecipare attivamente a giochi anche di gruppo. Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune confrontandosi con punti di vista diversi. Rispettare i tempi degli altri. Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco. Scambiare giochi e materiali. Passare gradualmente da un linguaggio egocentrico a un linguaggio socializzato.	Lessico fondamentale per gestire semplici comunicazioni. Significato della regola. Modalità di decisione. Regole della discussione. Regole fondamentali della convivenza. Gruppi sociali riferiti all'esperienza.

Utenti destinatari	Bambini di 5 anni delle tre sezioni della scuola dell'infanzia
Prerequisiti	- Conoscere la Bee- Boot ed altri strumenti, il loro funzionamento e il loro movimento. - Saper comprendere una consegna. - Saper inventare una storia. - Utilizzare creativamente diversi materiali. - Conoscere i concetti topologici: Avanti/indietro; sinistra/destra (di qua, dilà). - Saper utilizzare un reticolo.
Fase di applicazione	1. Lancio della proposta. 2. Brainstorming. 3. Organizzazione delle idee: discussione, scelta delle modalità di costruzionedella storia. 4. Costruzione dei materiali (alberi e prodotti di ciascuna stagione) da posizionare sul reticolo. 5. Conoscenza, uso, parti e funzionamento della bee-boot e Robottini. 6. Giocare: testare la bee-boot e i Robottini e le loro caratteristiche. 7. Allestimento del reticolo per poter far muovere la bee- boot e i Robottini. 8. Allestimento del percorso. 9. Gioco: movimento della bee-boot e dei Robottini sul reticolo predisposto in base alla storia inventata dai bambini sulle stagioni. 10. Rielaborazione del percorso utilizzando una scheda con caselle in verticale per disegnare, utilizzando frecce, il percorso fatto dalla Bee-Boot 11. Realizzazione di un breve filmato.
Tempi	Gennaio-Maggio
Esperienze attivate	1. Brainstorming. 2. Costruzione della storia "L'Ape cammina per le stagioni" con l'aiuto dei bambini. 3. Preparazione degli alberi e dei prodotti di ciascuna stagione utilizzando rotoli di carta igienica, carta velina, stoffa, reti di plastica, nastri ecc…. 4. Presentazione e utilizzo della Bee- Boot e dei Robottini per conoscerne il movimento, come funziona, l'utilizzo dei comandi, come si muove su di un reticolo. 5. Realizzazione del percorso e della raccolta di un prodotto per stagione (es.autunno un fungo, inverno legna ecc.). 6. Ricostruzione collettiva ed individuale del percorso su di un foglio utilizzando le frecce. 7. Rielaborazione attraverso la conversazione e la visione del filmato realizzato.

Metodologia	- Problem solving. - Conversazione. - Lavoro in piccolo e grande gruppo. - Costruzione e manipolazione di materiali per la realizzazione di ciò che occorre. - Sperimentazione e apprendimento per scoperta. - Gioco.
Risorse umane	Insegnanti di logico-matematica, bambini di 5 anni e collaboratori per le riprese.
Strumenti	Materiali vari. Bee-Boot e Robottini. Reticoli su fogli di nylon trasparenti. Macchina fotografica e telecamera. Schede per rappresentare il percorso dell'Ape.
Metodologia	Si osserverà il gradimento, l'interesse e la partecipazione da parte dei bambini, anche utilizzando uno strumento di autovalutazione dell'esperienza attraverso una breve conversazione individuale con l'insegnante e la compilazione di una griglia di autovalutazione con gli smile.

LA CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo U.d.A. “L’ape cammina per le stagioni”

Cosa si chiede di fare

Cari bambine/bambini oggi scopriremo le stagioni con l’aiuto di un’amica: l’ape che non cammina perché non sa più volare. La nostra amica ape ha sbattuto un’ala e può solo camminare come noi, quindi, per aiutarci ad imparare, si muove camminando su di un prato speciale diviso in quadretti che sono i suoi passi, passando attraverso un percorso con gli alberi di tutte e quattro le stagioni. Ad ogni tappa si fermerà a raccogliere un prodotto e voi la aiuterete, nelle sue brevi soste, mettendoli nel carrettino che ha attaccato dietro la schiena.

In che modo

Per lavorare meglio ci divideremo a piccoli gruppi, e quando dovremo fare il punto della situazione ci ritroveremo tutti insieme. Ogni volta vi diremo come ci organizzeremo.

Quali prodotti

Secondo voi cosa potemmo costruire per rappresentare le stagioni? Che materiali possiamo utilizzare per creare ciascuna stagione?

Che senso ha (a cosa serve, per quali apprendimenti)

Alla fine di questo lavoro noi realizzeremo un percorso costruito con le nostre creazioni per far muovere la nostra piccola amica ed aiutarla a riempire correttamente il suo cestino con i prodotti che caratterizzano ogni stagione.

Tempi

Faremo questo lavoro in vari momenti, e cercheremo di completarlo per la fine dell’anno.

Risorse (strumenti, consulenze, opportunità…)

Per costruire il percorso della nostra ape abbiamo a disposizione vari materiali: scegliete voi quelli più adatti.

Criteri di valutazione

Cari bambini sarete capaci di costruire i vari elementi necessari al nostro percorso?
Sarete capaci di raccontare ai vostri compagni la storia dell’ape e le sue avventure attraverso le stagioni?

PIANO DI LAVORO UDA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO: **GIOCHIAMO CON IL CODING**
Coordinatore: Tutte le insegnanti
Collaboratori: Tutte le insegnanti

PIANO DI LAVORO UDA

SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi/Titolo	Che cosa fanno gli studenti	Che cosa fa il docente/docenti	Esiti/Prodotti intermedi	Tempi	Evidenze per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1 **Lancio della proposta**	Ascoltano, pongono domande e si sentono motivati	Lancia la proposta e condivide oralmente il lavoro con i bambini	Richieste, curiosità	1 ora		
2 **Brainstorming**	Esprimono le loro idee sulla realizzazione del gioco e sugli oggetti da realizzare	Ascolta, rilancia e organizza le idee emerse	Lista e mappadelle idee emerse dai bambini	1 ora	Racconta e inventa storie Prende iniziative di gioco e di lavoro Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza Riflette, si confronta, discute con gliadulti e con glialtri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione trachi parla e chi ascolta. Sa argomentare Confrontarsi, sostenere le proprie ragionicon gli adulti e con gli altri bambini.	Griglia di osservazione Rubrica valutativa relativa alle evidenze di competenza sociale e di spirito di iniziativa e intraprendenza

3 **Organizzare idee**	Discutono e insieme distinguono leidee che si possono realizzare; individuano spazi ed azioni necessarie perla realizzazion e del gioco - percorso	Media e facilita l'organizzazione delle idee. Rilancia le situazioni problema.	Lista dei prodotti da realizzare perla realizzazione del percorso.	1 ora	Prende decisioni relative ai giochi o ai compiti in presenza di più possibilità Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza. Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione trachi parla e chi ascolta.	Griglia di osservazione Rubrica valutativa relativa alle evidenze di competenza sociale e di spirito di iniziativa e intraprendenza e delle competenze sociali e civiche
4 **Scegliere e costruire i giochi per i percorsi**	Costruiscon o i giochi con i materiali che hanno scelto in precedenza.	Supporta e facilita le attività	Giochi costruiti	1 ora	Ipotizza semplici procedure o sequenze di semplici progetti. Usa il linguaggio per progettare attività e definire regole.Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi. Chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesi e soluzioni.	
5 **Giocare**	Realizzano il percorso e il gioco	Supporta coordina e documenta	Gioco sul reticolo	1 ora	Esprime valutazioni sul proprio lavoroe sulle azioni	

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

	Tempi				
Fasi	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
1 Lancio	X				
2 Brainstorming		X			
3 Organizzare idee			X		
4 Scegliere e costruire i giochi per i percorsi				X	X
5 Giocare				X	X

RUBRICHE DI VALUTAZIONE DI PROCESSO

Competenza chiave: Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria. (Competenza focus)
Competenza specifica: Esplorare e individuare le possibili funzioni e gli usi degli artefatti tecnologici.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Si interessa a macchine e strumenti tecnologici; Sa scoprire le funzionie i possibili usi.	Guidato trova soluzioni nel concreto per usare gli strumenti tecnologici in modo adeguato alla situazione.	Trova soluzioni per scoprire come usare gli strumenti tecnologici in modo autonomo.	Suggerisce agli altri come usare gli strumenti tecnologici e offre loro alcune semplici indicazioni	Formula ipotesi e opera semplici ragionamenti sull'uso dellefunzioni deglistrumenti tecnologici.
Nella costruzione/ ricostruzione di un gioco, chiede e offre spiegazioni, confronta ipotesi e soluzioni.	Seguendo precise indicazioni verbali costruisce semplici giochi.	Nella costruzione di un gioco, offre semplici spiegazioni a seguito di domande stimolo.Individua semplici soluzioni nella ricostruzione di un gioco noto.	Nella costruzione di un gioco, chiedee offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi.	Nella costruzione diun gioco, chiede e offre spontaneamente spiegazioni; propone soluzioni per trovare accordi. Confronta ipotesi.

Competenza specifica: Collocare nello spazio se stessi, oggetti, persone

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Individua la posizione di oggetti nello spazio, usando termini come avanti/indietro; sinistra/destra.	Nomina le posizioni di oggettie persone nello spazio usando termini come avanti/indietro; destra/sinistra, facilitato da domande stimolo.	Indica e nomina in situazioni di gioco reali e/o su immagini le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando su richiesta, termini come avanti/dietro, destra/sinistra.	Individua le posizioni di oggettie persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, destra/sinistra per offrire le indicazioni appropriate di un gioco conosciuto.	Individua le posizioni di oggettie persone nello spazio usando autonomamente termini come avanti/dietro, destra/sinistra per offrire indicazioni appropriate di un gioco anche in un nuovo contesto.

Fa muovere la Bee-Boot ed altri strumenti su di un reticolo per compiere un percorso	Se opportunamente guidato, segue un percorso funzionale al giocoprodotto rispettando le semplici indicazioni verbali fornite.	Segue un percorso funzionale al gioco prodotto rispettando semplici indicazioni verbali in contesti noti.	Segue con correttezza un percorso funzionale al giocoprodotto sulla base di indicazioniverbali. Dimostra sicurezza in contesti noti.	Segue con sicurezza e correttezza un percorso funzionale al gioco prodotto sulla base di indicazioniverbali, anche in situazioni nuove e offrendo indicazioni verbali agli altri.

Competenza chiave: Competenza alfabetica funzionale.
Competenza specifica: Padroneggiare gli strumenti espressivi e lessicali indispensabili per gestire l'interazione comunicativa verbale in vari campi di esperienza.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Usa il linguaggio per progettare attività e per definire regole.	Interviene nella progettazione di attività rispondendo a domande-stimolo e per imitazione ripete le regole del gioco.	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relativeai giochi e ai compiti.	Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni, in modo comprensibile; interagisce con i pari scambiando informazioni e intenzioni relativeai giochi e ai compiti.	Nella progettazione di attività esprime pensieri complessianche nel grande gruppo, in modo costruttivo e creativo, confrontandosi verbalmente anche per variare le regole.

Competenza chiave: Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali / immagini, suoni, colori (competenzacorrelata)
Competenza specifica: Padroneggiare gli strumenti necessari ad un utilizzo dei linguaggi espressivi

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Inventa storie e saesprimerle attraverso il disegno, e pittura e le altre attività manipolative	Esegue disegni schematici senza particolare finalità espressiva. Colora su aree estese di foglio.	Si esprime intenzionalmente attraverso il disegno, spiegando cosa voleva rappresentare.	Si esprime attraverso il disegno o le attività plastico- manipolative con intenzionalità e buona accuratezza. Si sforza di rispettare i contorni definiti nella colorazione che applica con discreto realismo.	Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora lepotenzialità offerte dalle tecnologie.

Competenza chiave: Competenza imprenditoriale.
Competenza specifica: Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto; valutare alternative, prendere decisioni.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Individua semplici soluzioni a problemi di esperienza	Su invito esprime le proprie preferenze personali davanti a possibilità di scelta.	Davanti a consueti problemi di esperienza propone una semplice soluzione in modo spontaneo.	Individua soluzioni a semplici problemi di esperienza e le comunica nel gruppo di lavoro consueto.	Individua soluzioni creative e divergenti a problemi di esperienza e le esprime nel piccolo e nel grande gruppo con sicurezza.
Esprime valutazioni sul proprio lavoro e sulle azioni.	Sostenuto da domande stimolo verbalizza se le proprie azioni di gioco, in contesto noto, sono adeguate.	Giustifica le scelte operate con semplici motivazioni.	Formula proposte di lavoro e di gioco ai compagni e sa impartire semplici istruzioni.	Sa riferire come opererà rispetto aun compito, come sta operando, come la opera
Prende decisioni relative ai giochi oa compiti in presenza di più possibilità.	Formula semplici preferenze relative a giochi e attività con l'aiuto di domande stimolo/guida.	Sceglie spontaneamente il proprio ruolo nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti	Prende decisioni per sè nei momenti di gioco e di lavoro in contesti noti.	In presenza di più possibilità, prende decisioni nei momenti di gioco e di lavoro in situazioni nuove e di gruppo.
Ipotizza semplici procedure o sequenze di semplici progetti	Porta a termine un lavoro, un incarico, realizza un gioco organizzato a piccoli passi.	Su imitazione ipotizza semplici procedure o sequenze di operazioni per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto	Utilizza l'errore per formulare ipotesi per lo svolgimento di un compito e la realizzazione di un gioco in contesto noto; pone domande su come procedere e opportunamente stimolato prova soluzioni.	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovi, prova le soluzioni note; se falliscono,ne tenta di nuove;chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.

Competenza chiave: Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
Competenza specifica: Organizzare il proprio apprendimento scegliendo varie fonti

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Individua problemie formula semplici ipotesi e procedure solutive	Pone domande su operazioni da svolgere o problemi da risolvere. Applica la risposta suggerita.	Pone domande su procedure da seguire, applica la risposta suggerita e generalizza l'azione a procedure analoghe; se richiesto, ipotizza soluzioni personali.	Di fronte ad una procedura o ad un problema nuovo, prova le soluzioni note; se falliscono, ne tenta di nuove; chiede aiuto all'adulto o la collaborazione dei compagni se non riesce.	Di fronte a problemi nuovi, ipotizza diverse soluzioni e chiede la collaborazione dei compagni o la conferma dell'insegnante per scegliere quale applicare; sa dire, richiesto, come opererà, come sta operando, come ha operato, motivando le scelte intraprese.

Competenza chiave: Competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali. (Competenza correlata)
Competenza specifica: Partecipare le attività di gioco rispettando le regole.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Regole e organizzazione	Partecipa ai giochio in piccolissimo gruppo.	Partecipa ai giochi collettivi; interagisce con i compagni e rispetta le regole dei giochi in condizioni di tranquillità e prevedibilità.	Interagisce con gli altri compagni proficuamente, prendendo accordi sulle regole da seguire. Padroneggia schemi motori statici e dinamici dibase	Rispetta le regole nei giochi e nel movimento, individua rischi possibili e li evita, controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento.

Competenza chiave: Competenza in materia di cittadinanza.
Competenza specifica: Giocare e lavorare in modo costruttivo, collaborativo, partecipativo e creativo con gli altri bambini.

Evidenze della competenza	Livello iniziale	Livello base	Livello intermedio	Livello avanzato
Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri.	Gioca con gli altriin contesti organizzati su sollecitazione dell'insegnante.	Gioca con gli altriin contesti organizzati.	Gioca con gli altri in modo costruttivo e creativo in contesti noti.	Gioca in piccolo e grande gruppo in modo costruttivo e creativo anche in contesti nuovi.
Sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni congli adulti e con gli altri bambini	Invitato, riporta i discorsi all'altro.	Esprime un parerein piccolo gruppo.	Sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini in contesti noti.	Argomenta, si confronta e sostiene le proprie ragioni con adulti e bambini anche in situazioni nuove.
Riflette, si confronta, discute con gli adulti e congli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.	Esprime i propri bisogni e le proprie esigenze con cennie parole frasi, talvolta su interessamento dell'adulto.	Si esprime attraverso enunciati minimi comprensibili; racconta propri vissuti con domande stimolo dell'insegnante.	Si esprime con frasi brevi e semplici, ma strutturate correttamente. Esprime sentimenti, stati d'animo, bisogni in modo pertinente e corretto.	Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modosempre più adeguato.