

OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DI RILEVAZIONE PRECOCE E ATTIVITA' DI RECUPERO MIRATO (INFANZIA)

SCUOLA DELL'INFANZIA.....

ALUNNO

DATA INIZIO OSSERVAZIONE (per un periodo di almeno tre mesi).....

DATA FINE OSSERVAZIONE.....

AREE	AMBITI DI RILEVAMENTO	INDICATORI DI VERIFICA	SI/NO	AZIONI MIRATE DI RECUPERO	SI/NO	DIFFICOLTA' PERSISTENTI
ATTIVITA' 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. Gioco del pianista		
	Schema corporeo: - orientamento spazio-temporale	4. Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte.		Tracciare segni e tracce con il corpo e materiali vari: farine, colori, corde . Gioco di posture: mettere il bambino in una postura; tornare nella posizione di partenza e chiedere al bambino di assumere la postura assunta precedentemente.		
		5. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia);				
		6. ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale				

ATTIVITA' PSICOMOTORIE	- dominanza	7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede		<p>Giochi di equilibrio. Giochi con la palla: lanciare e prendere.</p> <p>Giochi di posizionamento nello spazio sul piano orizzontale e verticale (es. collocarsi nello spazio rispetto a una indicazione ricevuta).</p> <p>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. Chiedere al bambino qual è l'oggetto mancante o di ripristinare gli oggetti nella posizione iniziale.</p> <p>Percorsi motori con l'ausilio di materiali strutturati. Dopo il gioco chiedere ai bambini di rappresentare graficamente gli oggetti del percorso nella giusta sequenza.</p> <p>Rafforzamento tramite le attività quotidiane delle indicazioni presenti ai punti 11, 15, 19, 25</p> <p>Riprodurre con gli oggetti (lego, legnetti...) una costruzione realizzata dall'insegnante e successivamente da un pari</p> <p>Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori.</p> <p>Giochi con oggetti tridimensionali (forme</p>		
	- lateralità	8. Riconosce destra e sinistra su di sé				
	Prassie	9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile				
		10. Costruisce con materiale un modello				
		11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomitolo, fare un nodo...)				
	Attività percettivo-visive e uditive	12. Riconosce i colori fondamentali e derivati				
		13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato				
		14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani				
	Qualità del gesto grafico: - impugnatura	15. Impugna correttamente una matita				
	-direzione del gesto grafico	16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso				

ATTIVITA' PSICOMOTORIE	- occupazione dello spazio	17. Su indicazione della insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna		psicomotorie, blocchi logici) variando le posizioni: chiedere al bambino di riprodurre la stessa posizione con un oggetto uguale o simile. Produrre ritmi passando dal corpo, al segno e al simbolo. Produrre tracce con l'uso di pennelli, rulli, plastiline, spugne umide ... Produrre tracce con materiali e pressioni diverse. Sperimentare con materiali traccianti vari diverse tipologie di segno, su supporti di diverse grandezze, materiali e superfici.		
	- pressione	18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita				
	- 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				
	Qualità della rappresentazione grafica	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)				
AREA LINGUISTICA	Comprensione Linguistica	24. Comprende ed esegue consegne di tre dati				
	Competenze narrative	25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico				

AREA LINGUISTICA	Competenze narrative	26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)		Gioco del calendario della giornata scolastica Circle time su esperienze quotidiane (es..sintesi delle fasi della giornata scolastica, di un'attività svolta) Inventa storie, modifica finali, cerca il colpevole Utilizzare simbologie per definire luoghi e attività scolastiche Riconoscimento e produzione di rime attraverso giochi (camminare con ritmo, batte le mani...) Scansione sillabica di parole attraverso il passaggio esperienza-racconto-simbolizzazione 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		
		27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile				
	Produzione linguistica	28. Denomina oggetti				
		29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio				
		30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)				
		31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)				
	Competenze fonologiche e metafonologiche	32. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)				
		33. Non omette lettere o parti di parola				
		34. Non inverte sillabe nella parola				
		35. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole				
		36. Riconosce e produce rime				
		37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza				

AREA LINGUISTICA	Competenze fonologiche e metafonologiche	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			
AREA DELL'INTEL LIGENZA NUMERICA	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. Canzoncine e filastrocche sui numeri. Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari).	
		47. Indica su richiesta i numeri Processi lessicali fino a 10 (mostrami il...)			

AREA DELL'INTEL LIGENZA NUMERICA	Processi lessicali	48. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5		<p>Associare numero al nome e viceversa Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola). Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso 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</p> <p>Utilizzare gli oggetti della classe per identificare oggetti grandi, medi, piccoli 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).</p> <p>Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo)</p>		
	Processi semantici	49. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)				
		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 corrono; morbide...				
		54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.				
		55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo				
	Conteggio	56. Numera in avanti fino al 20				
		57. Numera all'indietro da 10 a 1				

AREA DELL'INTEL LIGENZA NUMERICA	Conteggio	58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?		oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)		
AREA ATTENTIVO MNESTICA	Capacità di attenzione e autoregolazione	59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede		<p>Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito; - programmare attività brevi e con gratificazione immediata; - aumentare progressivamente la durata dell'attività; - fornire modelli di comportamento attesi; - lavorare in coppia - lavorare in gruppi di tre; - predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti; - avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio. 		
		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 termine: visiva	64. Dopo aver osservato immagini denomina quella che viene tolta		<p>Predisporre su un tavolo una serie di oggetti (10 circa), farli osservare al bambino prima di allontanarlo dalla sezione. Togliere un oggetto. Il bambino, una volta rientrato indovina l'oggetto mancante. Proporre lo stesso gioco con le immagini.</p>			
	65. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle					

AREA ATTENTIVO MNESTICA	Memoria breve termine: uditiva	66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria		Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime. Proporre il gioco del pappa-gallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi 7 parole)		
		67. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: “la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola”)				
AREA DELL’AUTO NOMIA	Autonomia personale	68. Sa vestirsi da solo nei tempi adeguati (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare)		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. Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali: gioco di ogni cosa al suo posto.		
		71. Sa prendere iniziative				

AREA RELAZIO NALE	Gioco	72. Sa giocare da solo		Predisporre i materiali in sezione 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.		
		73. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri				
		74. Partecipa a giochi di gruppo				

Luogo/Data _____

Gli insegnanti

Il Dirigente Scolastico

I genitori (o chi ne fa le veci)

(padre) _____

(madre) _____

CONSENSO INFORMATO

I sottoscritti (padre) _____

(madre) _____

genitori del bambino/a _____

nato a _____ il _____

acquisita cognizione della disciplina vigente e dei propri diritti a tutela della privacy, individuato il ben delimitato ed indispensabile ambito di comunicazione e diffusione dei dati che saranno raccolti o prodotti, preso atto dell'adozione di ogni cautela e salvaguardia della riservatezza di dette informazioni, esprimono il proprio consenso al trattamento ed alla comunicazione dei dati personali che riguardano il proprio figlio, ivi compresi quelli strettamente sensibili ai fini assolutamente necessari (D. Lgs. 30-06-2003, n. 196).

I genitori (o chi ne fa le veci)

(padre) _____

(madre) _____

