



ALLEGATO A4 alla Dgr n. 2438 del 20 dicembre 2013

pag. 1/10

OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DI RILEVAZIONE PRECOCE E ATTIVITÀ DI RECUPERO MIRATO (INFANZIA)- Allegato A4

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 sviluppino 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)

COME' 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.

OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DI RILEVAZIONE PRECOCE E ATTIVITÀ DI RECUPERO MIRATO (INFANZIA)

AREE	AMBITI DI RILEVAMENTO	INDICATORI DI VERIFICA	SI/NO	POTENZIAMENTO
<p>ATTIVITÀ PSICOMOTORE</p>	<p>Coordinazione oculo-manuale</p>	<p>1. Traccia una linea continua tra due linee guida</p>		<p>Strisciare, rotolare, gattonare occupando liberamente tutto lo spazio. Strisciare, rotolare, gattonare in spazi definiti (es. percorsi strutturati) 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.</p>
	<p>Motricità fine</p>	<p>2. Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano</p>		<p>Gioco del pianista Tracciare segni e tracce con il corpo e materiali vari: farine, colori, corde .</p>
		<p>3. Sa ritagliare lungo un tracciato</p>		<p>Gioco di posture: mettere il bambino in una postura; tornare nella posizione di partenza e chiedere il bambino di assumere la postura assunta precedentemente.</p>
		<p>4. Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte.</p>		<p>Giochi di equilibrio. Giochi con la palla: lanciare e prendere.</p>
	<p>Schema corporeo: orientamento spazio-temporale,</p>	<p>5. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia);</p>		<p>Giochi di posizionamento nello spazio sul piano orizzontale e verticale (es. collocarsi nello spazio rispetto a una indicazione ricevuta).</p>
	<p>dominanza</p>	<p>6. ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale</p>		<p>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.</p>
	<p>lateralità</p>	<p>7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede</p>		<p>Rafforzamento tramite le attività quotidiane delle indicazioni presenti ai punti 11, 15, 19, 25 Riprodurre con gli oggetti (lego, legnetti...) una costruzione realizzata dall'insegnante e successivamente da un pari. Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori.</p>
		<p>8. Riconosce destra e sinistra su di sé</p>		<p>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. 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.</p>

	<p>Prassie</p>	<p>9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.</p> <p>10. Costruisce con materiale un modello</p> <p>11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomito, fare un nodo...)</p> <p>12. Riconosce i colori fondamentali e derivati</p>		
	<p>Abilità percettivo-visive e uditive</p>	<p>13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato</p> <p>14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani</p>		
	<p>Qualità del gesto grafico: Impugnatura</p>	<p>15. Impugna correttamente una matita</p>		
	<p>Direzione del gesto grafico</p>	<p>16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso</p>		

		<p>17. Su indicazione dell'insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna</p> <p>18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita</p> <p>19. Mano d'appoggio che tiene fermo il foglio, e mano scrivente che impugna la matita a tre dita, con polso appoggiato al foglio.</p> <p>20. Polso mobile</p> <p>21. Segno pulito</p> <p>22. adesione al tema dato; ricchezza di particolari e varietà nei contenuti</p> <p>23. rappresentazione delle parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)</p>		
	Occupazione dello spazio			
	Pressione			
	Postura mano/polso/spalla			
	Qualità della rappresentazione grafica			

AREA LINGUISTICA	Comprensione linguistica	24. Comprende ed esegue consegne di tre dati			
		25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico			
	Competenze narrative	26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)			
		27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile			
		28. Denomina oggetti 29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio			
	Produzione linguistica	30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)			
		31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)			
	<p>Gioco del calendario della giornata scolastica</p> <p>Circle time su esperienze quotidiane (es. Sintesi delle fasi della giornata scolastica, di un'attività svolta)</p> <p>Inventa storie, modifica finali, cerca il colpevole</p> <p>Utilizzare simbole per definire luoghi e attività scolastiche</p> <p>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>Competenze fonologiche e metafonologiche</p>	<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>	
			<p>36. Riconosce e produce rime</p>	
			<p>37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza</p>	
			<p>38. Sa segmentare le parole in sillabe</p>	
			<p>39. Esegue la fusione sillabica</p>	
			<p>40. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)</p>	
			<p>41. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)</p>	
			<p>42. Scrive il proprio nome</p>	
			<p>43. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo</p>	
			<p>44. Distingue lettere da altri segni grafici</p>	
		<p>Prescrittura</p>	<p>45. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo</p>	

<p>AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA</p>	<p>Processi lessicali</p>	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.	
		47. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)	Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari).	
		48. Scrive i numeri in codice arabo da 1 a 5	Associare numero al nome e viceversa Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola). Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso.	
	<p>Processi semantici</p>	49. 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. Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere.</p>
		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)		
	<p>Processi pre- sintattici</p>	53. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...		<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>
		54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.		
		55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo		
		56. Numera in avanti fino al 20		
	<p>Conteggio</p>	57. Numera all'indietro da 10 a 1		<p>Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)</p>
		58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?		

<p style="text-align: center;">AREA ATTENTIVO MNESTICA</p>	<p style="text-align: center;">Capacità di attenzione e autoregolazione</p>	<p>59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede</p>		<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 		
		<p>60. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività</p>				
		<p>61. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra</p>				
		<p>62. Accetta e prova le attività proposte</p>				
		<p>63. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min</p>				
		<p>Memoria a breve termine: visiva</p>	<p>64. Dopo aver osservato immagini denomina quella che viene tolta</p>			<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 qual è l'oggetto mancante.</p> <p>Proporre lo stesso gioco con le immagini.</p>
		<p>Memoria breve termine: uditiva</p>	<p>65. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle</p>			
	<p>Memoria breve termine: uditiva</p>	<p>66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria</p>		<p>Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime.</p> <p>Proporre il gioco del pappagallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi composte da 7 parole)</p>		
		<p>67. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: "la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola")</p>				

AREA DELL'AUTONOMIA	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; riportarli 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.	
	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		
	AREA RELAZIONALE			