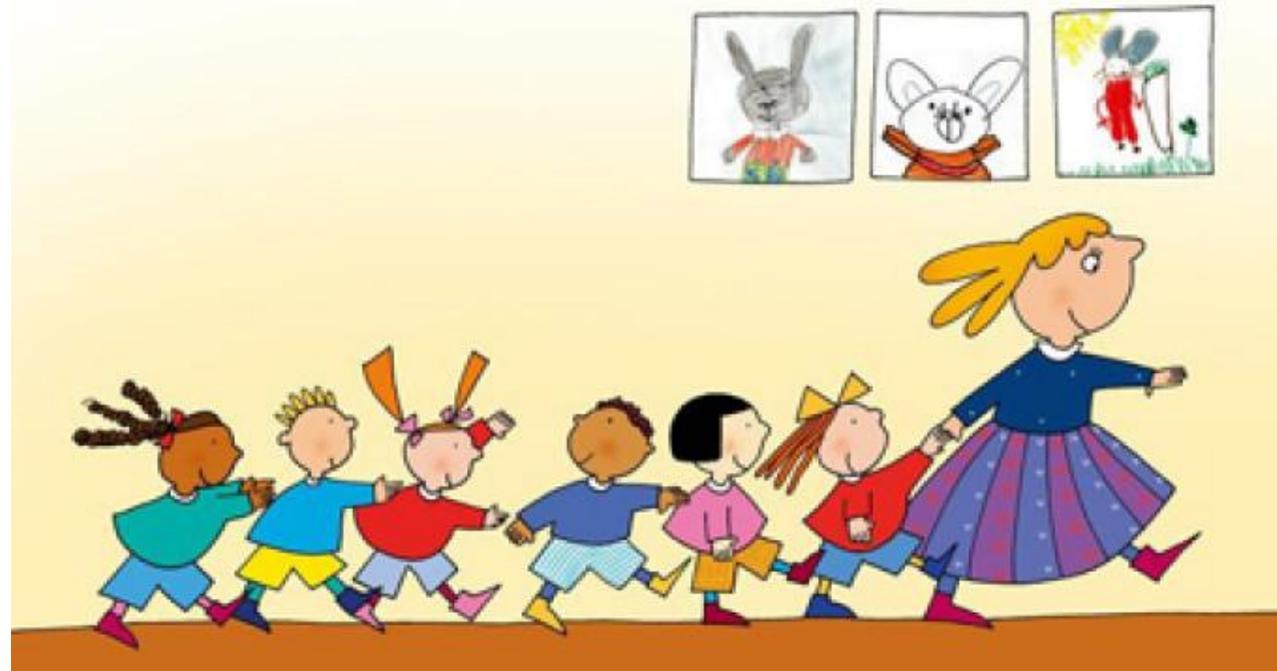




Puer 5

VALUTARE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Ornella Castellano



LA VALUTAZIONE NELLA SCUOLA di BASE

*Dalla scuola dell'insegnamento alla scuola
dell'apprendimento*

Perché valutare

per valorizzare

La valutazione nella scuola dell'infanzia

diamo voce a chi non ha parole

La valutazione nella scuola primaria

imparare ad imparare

La valutazione nella secondaria di 1° grado

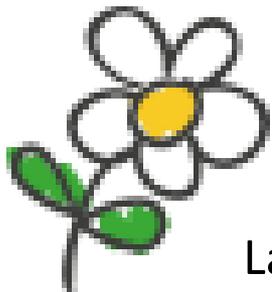
autovalutazione e portfolio



Quello della valutazione è sicuramente uno dei problemi più complessi che la scuola deve, oggi come ieri, saper affrontare perché l'azione formativa si realizzi con una certa efficacia.

La formazione ha come obiettivo il cambiamento del soggetto in formazione.

Il problema della valutazione è, quindi, quello di valutare se cambiamento c'è stato, se è avvenuto nel senso voluto, se è riferibile all'azione formativa.



La peculiarità del PUER 5, che lo differenzia dalle tante ottime batterie di test in commercio, è la interconnessione dello strumento, costituito di 100 schede diagnosi, con la programmazione curricolare costruita sui laboratori didattici e i percorsi trasversali ai Campi d'Esperienza. Il PUER non si aggiunge, ma **è, esso stesso**, parte della programmazione. ciò ne determina la non invasività e il totale utilizzo da parte dei docenti delle classi ponte.

Il positivo riscontro dello strumento -anche rispetto alla sua funzione prognostica e alla possibilità di condividere con le famiglie scelte importanti come l'anticipo nella scuola Primaria (...) ci ha sostenuto nell'avviare l'ipotesi di tararlo anche per altri gradini della scuola di base (i 4 anni e la prima primaria)



Per poter formulare un giudizio qualitativamente accettabile e perché la valutazione sia valida è necessario disporre di una serie di informazioni ed effettuare una serie di misurazioni.



La valutazione scolastica parte dal presupposto che qualunque attività programmata e compiuta dagli insegnanti e dagli alunni è finalizzata e, quindi necessita di un continuo controllo allo scopo di verificare il suo razionale procedere e i risultati raggiunti.

PUER 5 si offre come strumento per lo screening di tutti gli alunni e risponde al bisogno di intercettare il prima possibile i segni di bisogni specifici.

No child left behind!

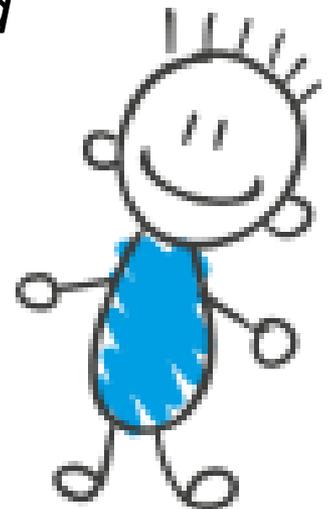
Prevenzione – bilancio di maturazione – *fase diagnostica*

Personalizzazione interventi - *fase prognostica*

Interventi interni alla scuola

Interventi esterni

Segnalazione del disagio

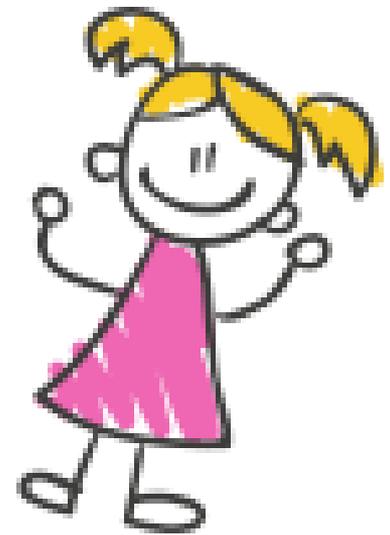


Il nostro operare può essere schematizzato in due ordini di livello:

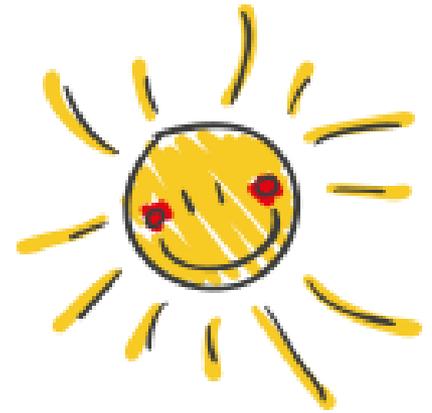
A livello **macro**, per la lettura dei bisogni formativi di ciascuno, sia sotto il profilo cognitivo che socio-relazionale; questo intervento ha dimensione collegiale e interessa la globalità della sezione, cioè si ascrive alla funzione docente che legge i bisogni, programma gli interventi, valuta i risultati raggiunti.



A livello **micro**, attraverso interventi personalizzati (colloqui clinici, somministrazione di grafo-test, compilazioni di bilancio psicomotorio, focus group con genitori e docenti) per l'elaborazione di protocolli d'intervento che contengono, oltre ai Piani Personalizzati composti di Unità d'Apprendimento anche le azioni di supporto specialistico *ad personam* condotte da docenti specializzati o terapeuti esterni alla scuola.



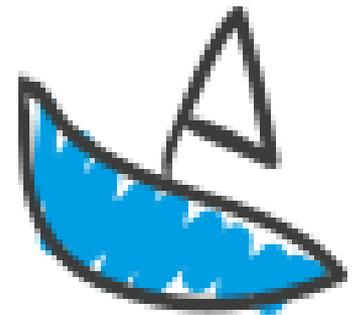
Gli strumenti diagnostici in uso permettono di individuare i bisogni sommersi attraverso una prima lettura generale e la stima della popolazione e presentano come caratteristica funzionale la facilità di somministrazione e l'attendibilità del dato grezzo, che solo a livello micro, cioè sul singolo caso viene approfondito.



Pur tuttavia gli strumenti disponibili presentano, nella quasi totalità dei casi, strumenti che richiedono, da parte dell'operatore, una competenza di tipo specialistico non assimilabile al profilo del docente.

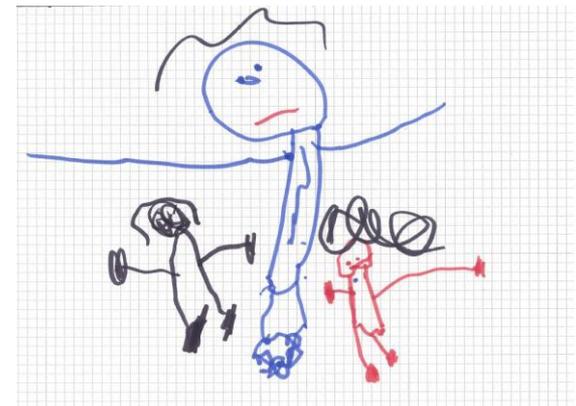


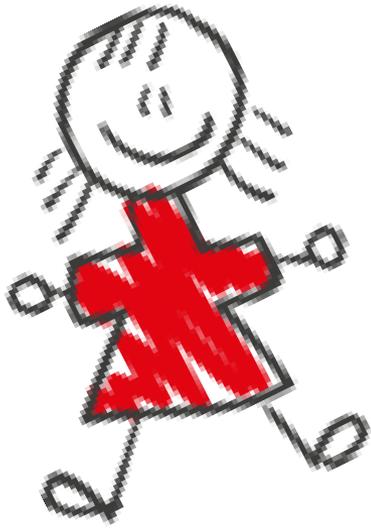
Poiché la scuola è fatta di docenti e non di specialisti, come i pedagogisti clinici o gli psicologi dell'apprendimento, si è avvertito il bisogno di definire uno strumento che permetta alle maestre di leggere a livello macro i bisogni formativi di ciascuno.



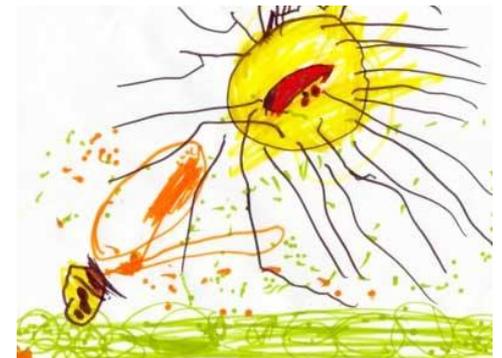


Può facilitare il complesso compito di analisi delle diverse componenti dell'alunno/Persona il ricorso ad una guida che rappresenta un canovaccio per la segnatura sistemica delle performance e delle abilità raggiunte da ogni bambino e che, per la sua strutturazione si costruisce delle stesse prove scelte dai docenti per la rilevazione delle performance degli alunni nella fase di programmazione delle unità d'apprendimento disciplinari, multi ed interdisciplinari.





PUER è questo: un protocollo di registrazione delle conoscenze e delle abilità di ogni alunno articolato in aree, come vedremo in dettaglio.



Protocollo di registrazione

SPORTELLO UNISALENTO DSA & BES

Alunno/a: _____ Et  (in anni e mesi) _____

Note: _____

Disegni proiettivi			
- La figura umana	1° _____	2° _____	
- La famiglia	1° _____	2° _____	
- La classe	1° _____	2° _____	

Bilancio psicomotorio			
- Equilibrio statico	1° _____	2° _____	
- Equilibrio dinamico	1° _____	2° _____	
- Coordinazione delle mani	1° _____	2° _____	
- Coordinazione dinamica generale	1° _____	2° _____	
- Motricit� fine	1° _____	2° _____	
- Ritaglio	1° _____	2° _____	
- Dominanza della mano	1° _____	2° _____	

Rispetto e controllo del comportamento			
- Percezione dell'altro	1° _____	2° _____	
- Riconoscimento delle emozioni	1° _____	2° _____	
- Comportamento in sezione	1° _____	2° _____	

Conoscenza del corpo e strutturazione dello schema corporeo			
- Su s� stesso	1° _____	2° _____	3° _____
- Sugli altri	1° _____	2° _____	3° _____
- Su un disegno o gioco	1° _____	2° _____	3° _____

Spazio			
- Conoscenza topologica	1° _____	2° _____	3° _____
- Strutturazione dello spazio	1° _____	2° _____	3° _____
- Orientamento destra / sinistra	1° _____	2° _____	3° _____

Temporalit�			
- Strutturazione spazio temporale	1° _____	2° _____	3° _____
- Prove di lettura	1° _____	2° _____	3° _____
- Ritmo	1° _____	2° _____	3° _____

Prove grafiche			
- Coloritura nei margini	1° _____	2° _____	3° _____
- Disegno libero (scelta soggetti precisione e fantasia)	1° _____	2° _____	3° _____
- Abilit� grafo motoria (labirinti e tracing)	1° _____	2° _____	3° _____

Memoria - Espressivit�			
- Ripetere 5 parole	1° _____	2° _____	
- Individuare tra 6 un oggetto mancante	1° _____	2° _____	
- Riconoscere suoni comuni	1° _____	2° _____	
- Uso del Linguaggio	1° _____	2° _____	
- Comprendere il contenuto di una storia	1° _____	2° _____	
- Raccontare una storia seguendo le sequenze	1° _____	2° _____	
- Partecipazione ad attivit� ludiche	1° _____	2° _____	
- Partecipazione ad attivit� drammatiche	1° _____	2° _____	

Problem Solving			
- Enumerare	1° _____	2° _____	3° _____
- Ordinare	1° _____	2° _____	3° _____
- Numerare	1° _____	2° _____	3° _____
- Costruire insiemi logici e riconoscere corrispondenze	1° _____	2° _____	3° _____
- Seriare	1° _____	2° _____	3° _____

Area Sociale			
- Sensorialit�	1° _____	2° _____	
- Sguardo	1° _____	2° _____	
- Gestualit�	1° _____	2° _____	
- Emotivit�	1° _____	2° _____	
- Gioco	1° _____	2° _____	

Nell'osservazione conclusa l'insegnante per le aree Memoria ed Espressivit  e Problem Solving, indichi anche il tipo di performances usando l'acronimo corrispondente e il tipo di aiuto offerto (es. PE-2)

Il bambino

1. Esegue in autonomia dall'inizio alla fine (PA Performances Autonoma)
2. Chiede spiegazioni e aiuti per andare avanti (PE, Performances Emergente)
3. Inizia ma si ferma e non vuole proseguire, perde gli oggetti di lavoro, rifiuta gli aiuti (PLE, Performances LIEVEMENTE Emergente)
4. Non inizia le attivit  (PNE, Performances NON Emergente)

Scrivete il tipo di aiuto che fornite per accompagnare il compito se dopo la prima consegna il bambino non inizia a lavorare

- 1- Ripetizione, lo rispiego individualmente
- 2- Faccio vedere come si fa
- 3- Faccio vedere come sta lavorando un compagno
- 4- _____ (inserite l'aiuto fornito, anche pi  di uno)

ALTO LIVELLO (indicare con una breve descrizione solo la presenza delle aree accertate)

Disegni proiettivi

- La figura umana
- La famiglia
- La classe

Bilancio psicomotorio

- Equilibrio statico
- Equilibrio dinamico
- Coordinazione delle mani
- Coordinazione dinamico generale
- Motricità fine
- Ritaglio
- Dominanza della mano

Rispetto e controllo del comportamento

- Percezione dell'altro
- Riconoscimento delle emozioni
- Comportamento in sezione

Conoscenza del corpo e strutturazione dello schema corporeo

- Su sé stesso
- Sugli altri
- Su un disegno o gioco

Spazio

- Conoscenza topologica
- Strutturazione dello spazio
- Orientamento destra / sinistra

Temporalità

- Strutturazione spazio temporale
- Prove di lettura
- Ritmo

Prove grafiche

- Coloritura nei margini
- Disegno libero (scelta soggetti, precisione e fantasia)
- Abilità grafo motoria (labirinti e tracing)

Memoria - Espressività

- Ripetere 5 parole
- Individuare tra 6 un oggetto mancante
- Riconoscere suoni comuni
- Uso del Linguaggio
- Comprendere il contenuto di una storia
- Raccontare una storia seguendo le sequenze
- Partecipazione ad attività ludiche
- Partecipazione ad attività drammatiche

Problem Solving

- Enumerare
- Ordinare
- Numerare
- Costruire insiemi logici e riconoscere corrispondenze
- Seriare

Area Sociale

- Sensorialità
- Sguardo
- Gestualità
- Emotività
- Gioco

Eventuali note da segnalare

Profilo dell'alunno:

Esito: _____

Data ____ / ____ / ____

Somministratori _____



Timbro

Il Dirigente _____

PUER 5



Alunn : _____ Età (in anni e mesi) _____

Note

Disegni proiettivi (Grafotest)

La figura umana

1° _____

2° _____

La famiglia

1° _____

2° _____

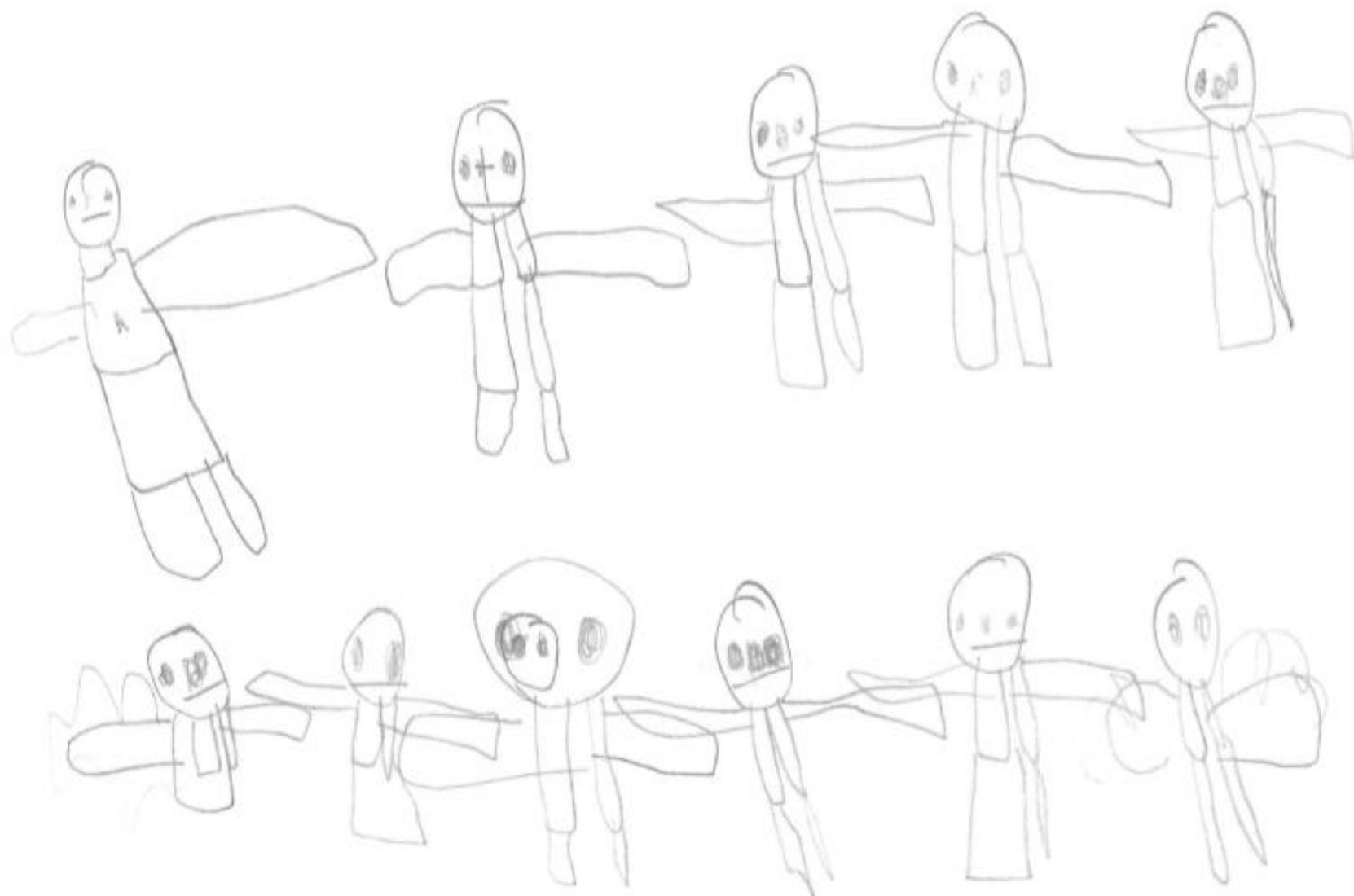
La classe

1° _____

2° _____



LA MIA FAMIGLIA



20/11/2016





13/3/2019

Bilancio psicomotorio

Equilibrio statico	1° _____	2° _____
Equilibrio dinamico	1° _____	2° _____
Coordinazione delle mani	1° _____	2° _____
Coordinazione dinamico generale	1° _____	2° _____
Motricità fine	1° _____	2° _____
Ritaglio	1° _____	2° _____
Dominanza della mano	1° _____	2° _____



Rispetto e controllo del comportamento

Percezione dell'altro	1° _____	2° _____
Riconoscimento delle emozioni	1° _____	2° _____
Comportamento in sezione	1° _____	2° _____





Conoscenza del corpo e strutturazione dello schema corporeo

Su sé stesso	1° _____	2° _____	3° _____
Sugli altri	1° _____	2° _____	3° _____
Su un disegno o gioco	1° _____	2° _____	3° _____

Spazio

Conoscenza topologica	1° _____	2° _____	3° _____
Strutturazione dello spazio	1° _____	2° _____	3° _____
Orientamento d/s	1° _____	2° _____	3° _____

LA FIGURA UMANA

IL MIO CORPO



30-7-2019

Temporalità

Strutturazione spazio-temporale

1° _____

2° _____

3° _____

Prove di lettura

1° _____

2° _____

3° _____

Ritmo

1° _____

2° _____

3° _____

Prove grafiche

Coloritura nei margini

1° _____

2° _____

3° _____

Disegno libero (scelta soggetti
precisione e fantasia)

1° _____

2° _____

3° _____

Abilità grafomotoria
(labirinti e tracing)

1° _____

2° _____

3° _____





Memoria - Espressività

Ripetere 5 parole

1° _____

2° _____

Individuare tra 6 un oggetto mancante

1° _____

2° _____

Riconoscere suoni comuni

1° _____

2° _____

Comprendere il contenuto di una storia

1° _____

2° _____

Raccontare una storia seguendo le sequenze

1° _____

2° _____

Partecipazione ad attività ludiche

1° _____

2° _____

Partecipazione ad attività drammatiche

1° _____

2° _____

LABORATORIO LINGUISTICO
COMPRENDERE IL CONTENUTO DI UNA STORIA

LA ZATTERA

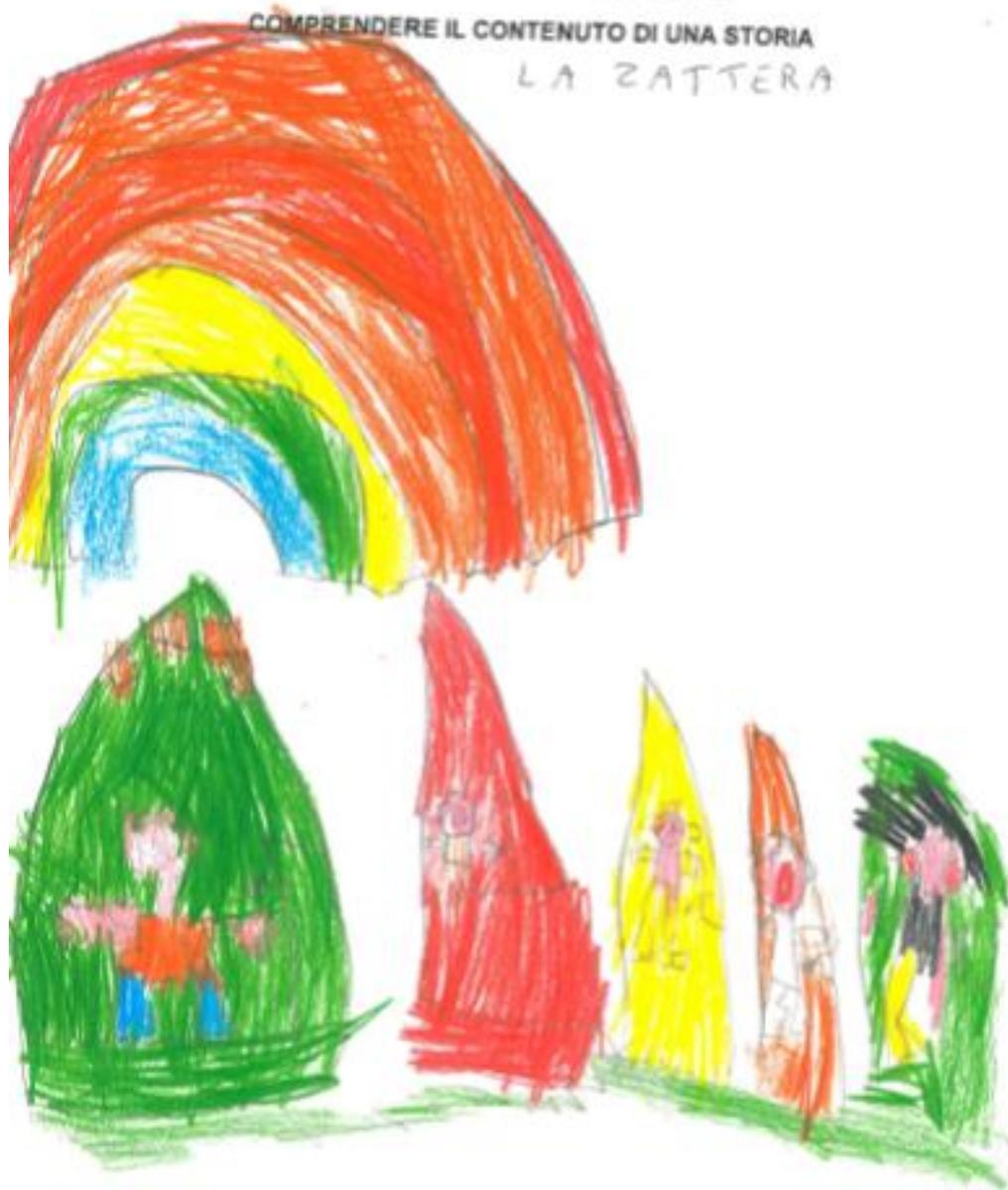


18/2/2019

LABORATORIO LINGUISTICO

COMPNDERE IL CONTENUTO DI UNA STORIA

LA ZATTERA



LABORATORIO LINGUISTICO
COMPRENDERE IL CONTENUTO DI UNA STORIA
LA ZATTERA





Problem solving

Enumerare

1° _____

2° _____

Seriare

1° _____

2° _____

Ordinare

1° _____

2° _____

Numerare

1° _____

2° _____

Costruire insiemi logici e
riconoscere corrispondenze

1° _____

2° _____

Area Sociale

Sensorialità

1° _____

2° _____

Sguardo

1° _____

2° _____

Gestualità

1° _____

2° _____

Emotività

1° _____

2° _____

Gioco

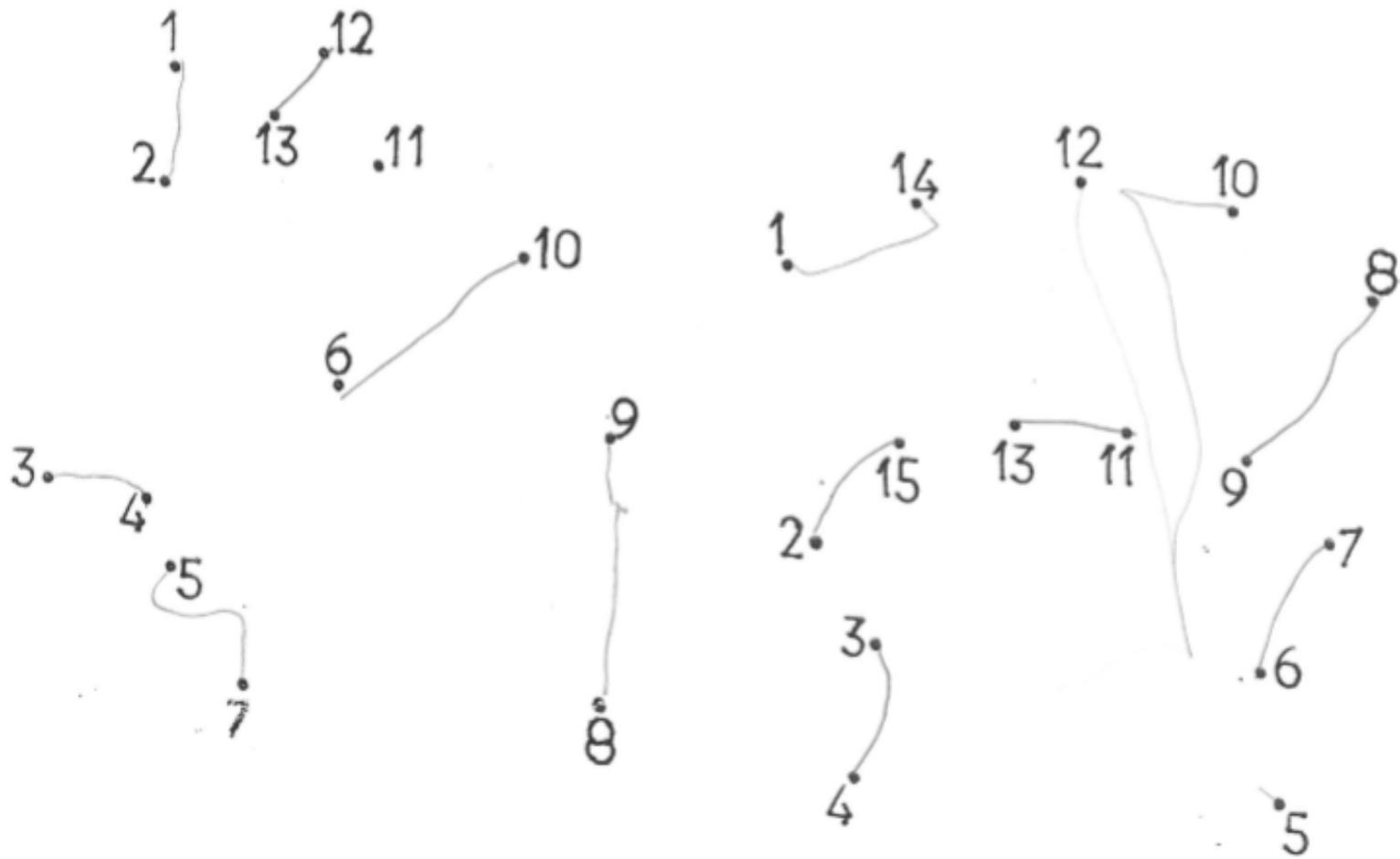
1° _____

2° _____

PROBLEM SOLVING: "A SCUOLA CON GLI SCACCHI"

CONTARE PER CONTARE FINO A 13 e FINO A 15

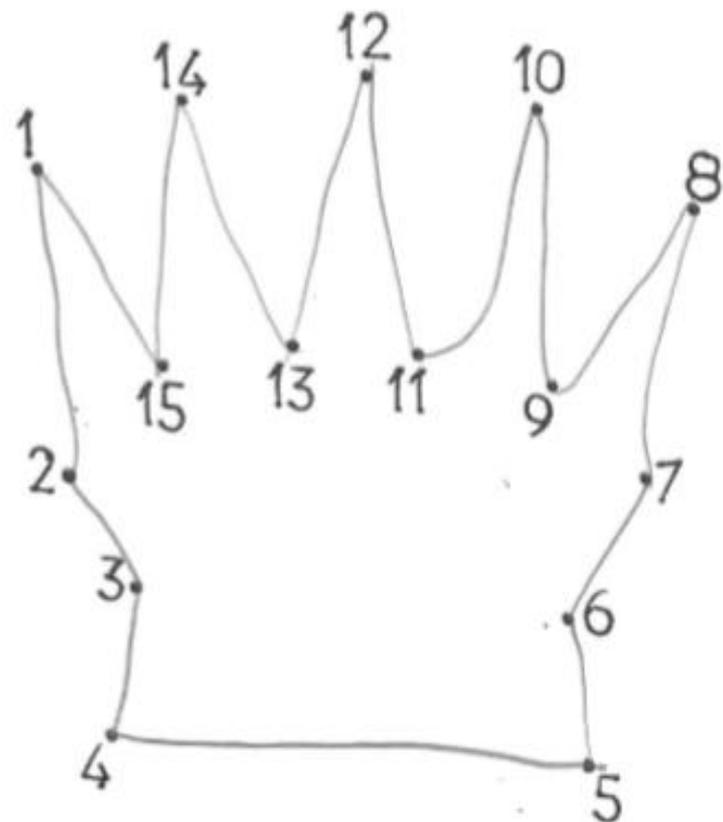
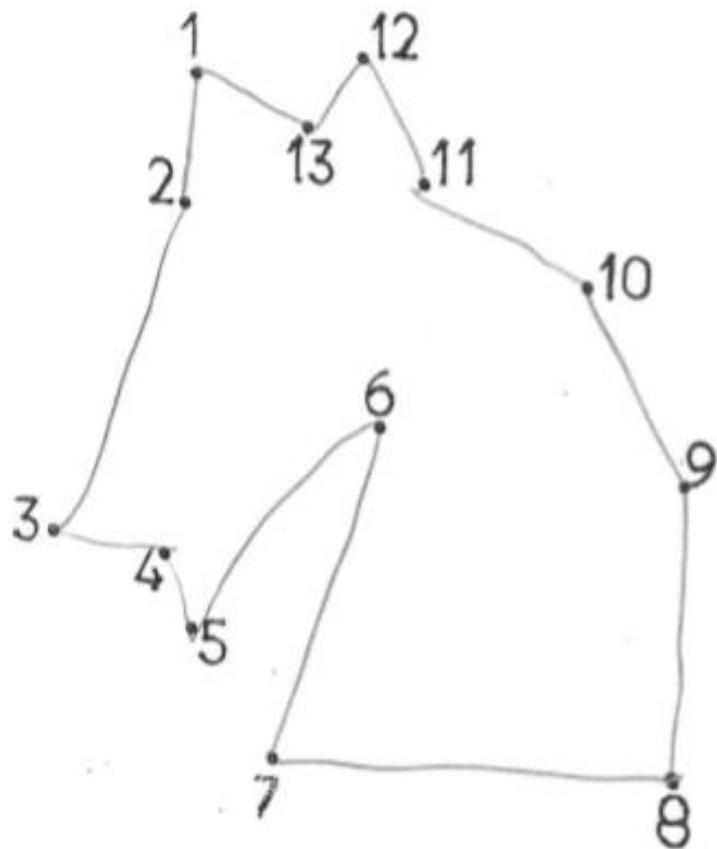
Unisci i punti seguendo la numerazione e completa. Cosa esce?



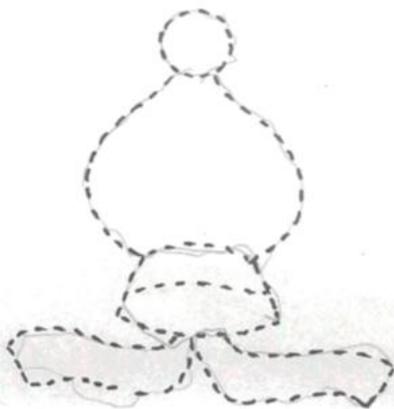
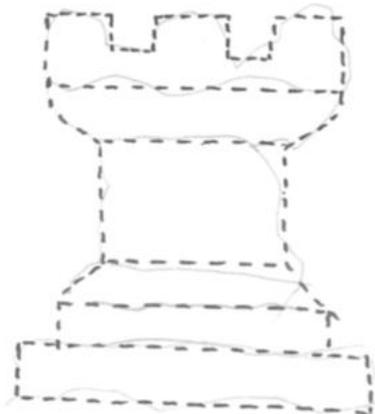
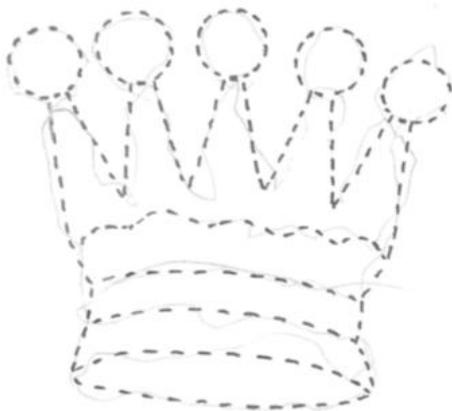
PROBLEM SOLVING: "A SCUOLA CON GLI SCACCHI"

CONTARE PER CONTARE FINO A 13 e FINO A 15

Unisci i punti seguendo la numerazione e completa. Cosa esce?



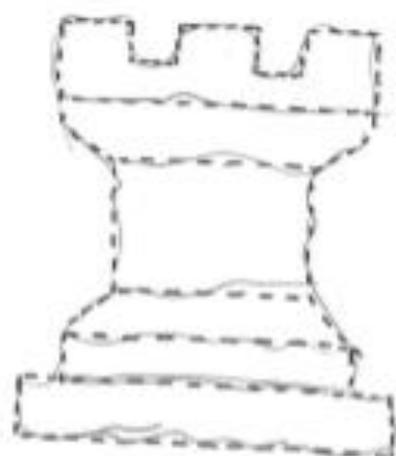
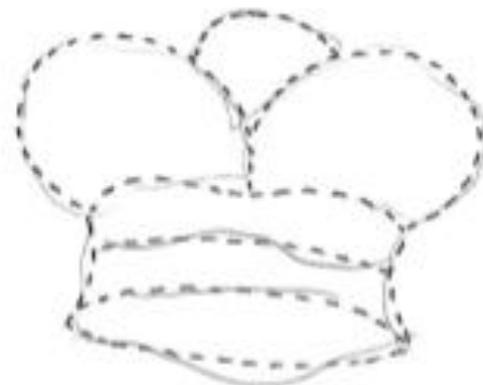
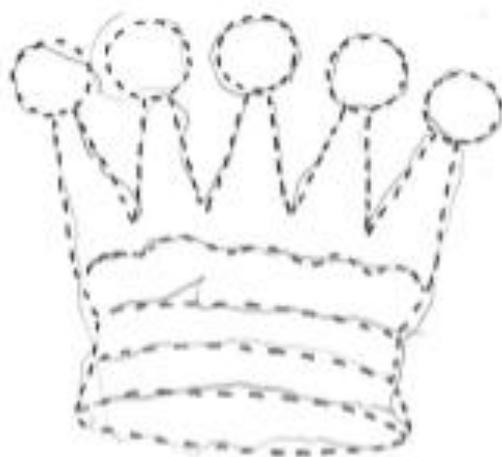
PROBLEM SOLVING: "A SCUOLA CON GLI SCACCHI"
Prove Grafiche - Tracing



15-03-2018

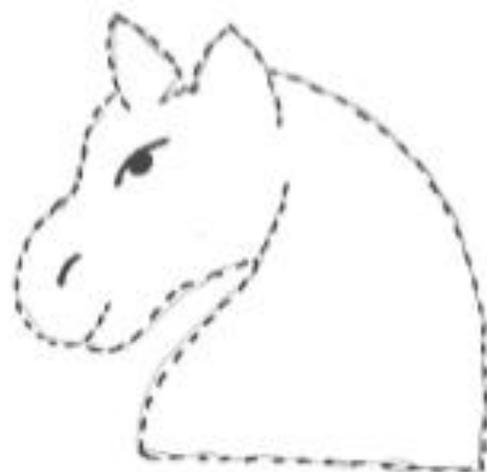
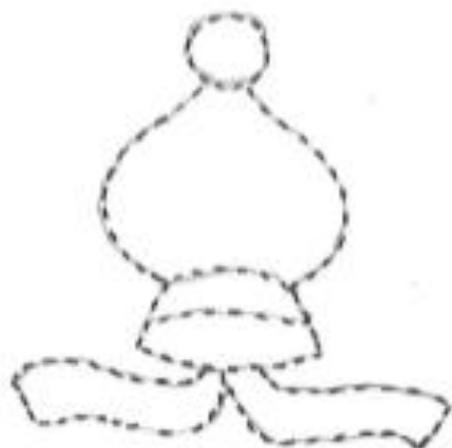
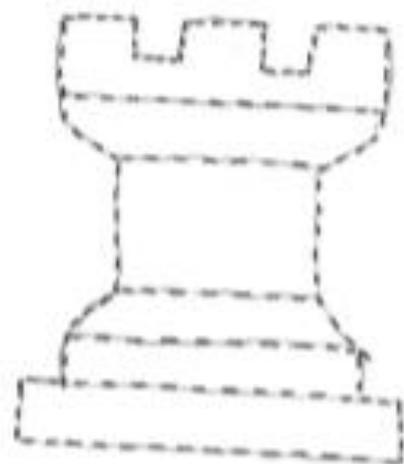
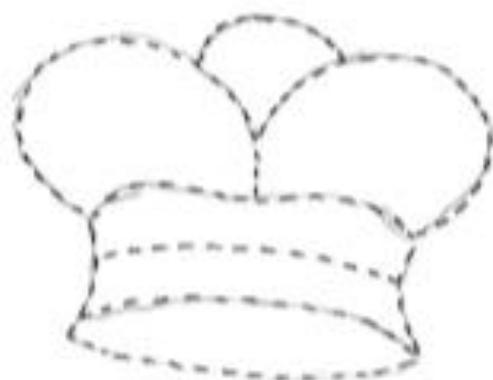
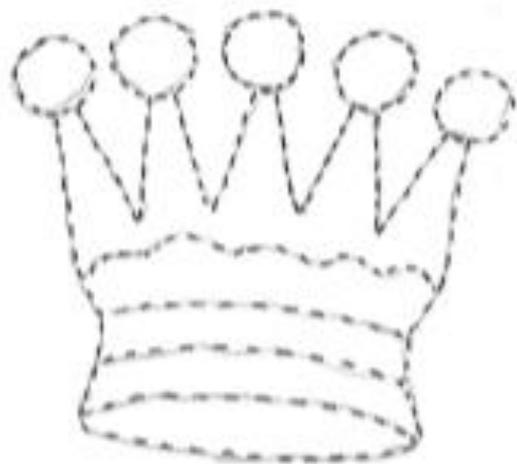
F4

PROBLEM SOLVING: "A SCUOLA CON GLI SCACCHI"
Prove Grafiche - Tracing



29/1/2019

PROBLEM SOLVING: "A SCUOLA CON GLI SCACCHI"
Prove Grafiche - Tracing



29/01/2014

Eventuali note da segnalare

Profilo dell'alunno:

Esito: _____

Data: _____

Somministratori

Il Dirigente Scolastico



Utilizzare Puer 5 permette di lavorare su più piani:

Formazione dei docenti È importante, al fine di sostenere e motivare la professionalità docente, riflettere accuratamente sulle ragioni dello screening e sulla scelta delle prove da utilizzare.

Creare la Continuità Nel rispetto della specificità di ogni grado scolastico, utilizzare lo stesso strumento di rilevazione permetterà di costruire percorsi didattici collegati armoniosamente oltre che graduati tassonomicamente.

Avviare al metapprendimento I bambini possono usufruire della valenza formativa dello strumento in quanto, ripetendo le prove, possono comprendere l'importanza di approfondire particolari abilità non ancora maturate.

Operare per l'Orientamento formativo La condivisione dello strumento con le famiglie e con i docenti dell'ordine di scuola successivo potrà assolvere un'importante funzione orientativa.

Strumenti specifici dei docenti

Strumenti diagnostici nella scuola

Fogli anamnesi
Scheda alunno (Castellano Russo)
Il sociogramma
Grafo test
Osservazione sistematica



PUER 5

SCHEDA ALUNNO – Profilo osservazione docente

Alunno _____

Classe/Sezione _____

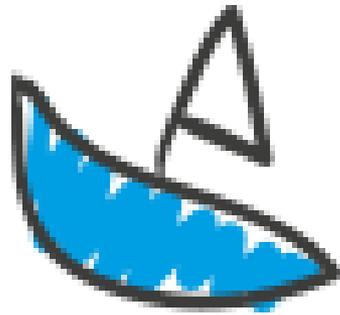
- Grado di relazionalità coi pari Scarso Medio Buono
- Grado di relazionalità con gli adulti Scarso Medio Buono
- Competenza cognitiva NS S B D O

STILE PERSONALE:

AGGRESSIVO	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	PASSIVO
SICURO	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	IN SICURO
ATTORE	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	SPETTATORE
ALLEGRO	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	TRISTE
SPIGLIATO	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	IMPACCIATO

Segnala azioni particolari _____

Castellano- Russo 2003



... ad majora!





PUER 5. Valutare le competenze nella Scuola dell'Infanzia

Alunno/a: _____ Età (in anni e mesi) _____

Note: _____

Disegni proiettivi (Grafo test)

- La figura umana	1° _____	2° _____
- La famiglia	1° _____	2° _____
- La classe	1° _____	2° _____

Bilancio psicomotorio

- Equilibrio statico	1° _____	2° _____
- Equilibrio dinamico	1° _____	2° _____
- Coordinazione delle mani	1° _____	2° _____
- Coordinazione dinamico generale	1° _____	2° _____
- Motricità fine	1° _____	2° _____
- Ritaglio	1° _____	2° _____
- Dominanza della mano	1° _____	2° _____ °

Rispetto e controllo del comportamento

- Percezione dell'altro	1° _____	2° _____
- Riconoscimento delle emozioni	1° _____	2° _____
- Comportamento in sezione	1° _____	2° _____

Conoscenza del corpo e strutturazione dello schema corporeo

- Su sé stesso	1° _____	2° _____	3° _____
- Sugli altri	1° _____	2° _____	3° _____
- Su un disegno o gioco	1° _____	2° _____	3° _____

Spazio

- Conoscenza topologica	1° _____	2° _____	3° _____
- Strutturazione dello spazio	1° _____	2° _____	3° _____
- Orientamento destra \ sinistra	1° _____	2° _____	3° _____

Temporalità

- Strutturazione spazio temporale	1° _____	2° _____	3° _____
- Prove di lettura	1° _____	2° _____	3° _____
- Ritmo	1° _____	2° _____	3° _____

Prove grafiche

- Coloritura nei margini	1° _____	2° _____	3° _____
- Disegno libero (scelta soggetti, precisione e fantasia)	1° _____	2° _____	3° _____
- Abilità grafo motoria (labirinti e tracing)	1° _____	2° _____	3° _____

Memoria - Espressività

- Ripetere 5 parole	1° _____	2° _____
- Individuare tra 6 un oggetto mancante	1° _____	2° _____
- Riconoscere suoni comuni	1° _____	2° _____
- Uso del Linguaggio	1° _____	2° _____
- Comprendere il contenuto di una storia	1° _____	2° _____
- Raccontare una storia seguendo le sequenze	1° _____	2° _____
- Partecipazione ad attività ludiche	1° _____	2° _____
- Partecipazione ad attività drammatiche	1° _____	2° _____

Problem Solving

- Enumerare	1° _____	2° _____	
- Ordinare	1° _____	2° _____	3° _____
- Numerare	1° _____	2° _____	
- Costruire insiemi logici e riconoscere corrispondenze	1° _____	2° _____	3° _____
- Seriare	1° _____	2° _____	

Area Sociale

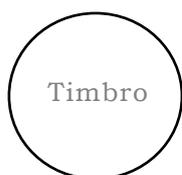
- Sensorialità	1° _____	2° _____
- Sguardo	1° _____	2° _____
- Gestualità	1° _____	2° _____
- Emotività	1° _____	2° _____
- Gioco	1° _____	2° _____

Profilo dell'alunno:

Esito: _____.

Data ____ / ____ / ____.

Somministratori _____



Il Dirigente _____

FORME DI INTERVENTO DELLA SCUOLA

NELL'AMBITO DEI DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO

In molti casi la scuola risulta ancora essere il primo anello nella catena dell'aiuto alla Persona, in quanto diverse forme del disagio si rendono manifeste solo con la socializzazione secondaria e con l'avvio del cammino formativo.

In ambito scolastico operiamo sul caso conclamato ma siamo chiamati all'individuazione precoce delle varie forme della disfunzionalità percettiva, dei disturbi dell'apprendimento e della difficoltà relazionali e il nostro intervento risulta significativo se riesce ad individuare precocemente i problemi per permettere l'avvio tempestivo delle varie forme di compensazione, vuoi all'interno della stessa scuola che ad altri nodi del sistema dell'aiuto alla Persona. Per questo siamo operativi in relazione con le equipe interistituzionali delle AUSL, con i pediatri di zona e con i Servizi Sociali.

Il nostro operare avviene su due livelli:

- **Livello micro**, con interventi diagnostici personalizzati (colloqui clinici, somministrazione di Grafo-test, elaborazione del Bilancio psicomotorio e focus group con genitori e docenti) per l'elaborazione di protocolli di intervento quale struttura ai Piani Personalizzati con Unità d'Apprendimento da affidare ai docenti e con interventi specialistici ad personam.
- **Livello macro**, per la mappatura del disagio, sia cognitivo che socio-relazionale.

Gli strumenti diagnostici in uso permettono di individuare i bisogni sommersi attraverso una prima lettura generale e la stima della popolazione e presentano come caratteristica funzionale la facilità di somministrazione e l'attendibilità del dato grezzo, che solo a livello micro, cioè sul singolo caso viene approfondito.

Mi occupo di dislessia da diversi anni e ho messo a punto una batteria di prove per la rilevazione precoce dei disturbi dell'apprendimento da somministrare ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia e della prima classe della scuola primaria.

Lo scopo di una mappatura della popolazione scolastica risiede nell'esigenza di predisporre tempestivamente, nei confronti dei soggetti che ne hanno bisogno, una serie di azioni didattiche che non ostacolino l'acquisizione del letto scritto.

Per aiutare i bambini dislessici a bypassare le carenze dell'area del linguaggio ad altre aree cerebrali, è necessario usare metodi basati sulla multisensorialità, sul manipolare, operare, costruire e ricordare, in generale, che alcuni metodi per l'apprendimento della letto-scrittura sono poco indicati per i potenziali dislessici. Essi risultano favoriti dalla presentazione di un solo codice linguistico per volta, mentre è ancora molto diffusa la metodologia che presenta contemporaneamente i quattro caratteri: stampato e corsivo in maiuscolo e minuscolo.

Nei momenti di riflessione su questi argomenti con docenti in situazione di formazione/aggiornamento professionale, mi capita di ricordare che troppo spesso si insegna senza domandarsi su cosa si stia lavorando esattamente. Ad esempio, imparare a leggere richiede un determinato percorso, mentre imparare a scrivere ne richiede uno molto diverso; che dei quattro caratteri di cui si è detto, due siano di lettura e due siano di scrittura e non è opportuno che siano presentati confusamente.

Se i bambini dotati riescono ad imparare comunque (come si è sempre imparato!!) non significa che chi è portatore di un disturbo specifico dell'apprendimento possa mai riuscirci se non si presta attenzione alla scelta di materiali e tempi adeguati. È più probabile che la confusione e l'insuccesso si trasformino in demotivazione con effetti distorsivi sulla percezione del sé.

Inoltre è necessario sottolineare che quanto si è solo accennato relativamente alla metodologia per l'insegnamento della letto-scrittura, non è affatto controindicato per i bambini che non presentano disturbi, anzi! Per usare la famosa frase di Glenn Doman, se questo metodo va bene per chi ha difficoltà, pensate come può favorire chi le potenzialità le ha tutte.

Utilizzare uno screening permette di lavorare su più piani:

- **Formazione dei docenti**. È importante, al fine di sostenere e motivare la professionalità docente, riflettere accuratamente sulle ragioni dello screening e sulla scelta delle prove da utilizzare.
- **Creare la Continuità**. Nel rispetto della specificità di ogni grado scolastico, utilizzare lo stesso strumento di rilevazione permetterà di costruire percorsi didattici collegati armoniosamente oltre che graduati tassonomicamente.
- **Avviare al metapprendimento**. I bambini possono usufruire della valenza formativa dello strumento in quanto, ripetendo le prove, possono comprendere l'importanza di approfondire particolari abilità non ancora maturate.
- **Operare per l'Orientamento formativo**. La condivisione dello strumento con le famiglie e con i docenti dell'ordine di scuola successivo potrà assolvere un'importante funzione orientativa.

Di seguito presento il mio modello di screening, adattato all'attività con la falsa intestazione già più volte utilizzata in attività precedenti.

Lo strumento PUER

1. DISEGNI PROIETTIVI

<u>Indicatore 1: La figura umana</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegna tutte le parti dell'omino, con indicazione di collo e orecchie, mani e dita, capelli, occhi, bocca naso e corpo. ➤ La figura rappresentata è connotata di ruolo e funzione (la mamma che guida) Sono presenti i contesti. ➤ La figura è rappresentata anche con elementi di dinamicità o in posizione diversa da quella frontale. ➤ Sono presenti dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegna tutte le parti dell'omino, con accenno di collo e orecchie, mani e dita, capelli, occhi, bocca naso e corpo. ➤ La figura rappresentata è connotata di ruolo e funzione (la mamma che guida). ➤ Sono presenti dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegna l'omino, con elementi mancanti (accenno di collo e orecchie). ➤ La figura rappresentata non è connotata di ruolo o funzione (papà che dipinge). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La figura umana è approssimata; appaiono confusi mani, capelli, occhi, bocca naso e corpo.
<u>Indicatore 2: La famiglia</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sono chiare le relazioni tra le figure parentali, il loro ruolo e il loro atteggiamento. ➤ Sono presenti dettagli. ➤ Sono presenti relazioni anche di grado diverso a quelle immediate (genitori, figli, nonni, cugini, zii). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sono chiare le relazioni tra le figure parentali, il loro ruolo e il loro atteggiamento. ➤ Sono presenti dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le figure parentali sono accennate ma scarsamente caratterizzate. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le figure parentali sono confuse. ➤ Non è chiara la relazione tra essi.
<u>Indicatore 3: La classe</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sono presenti vari o tutti i compagni della sezione. ➤ Sono presenti arredi e giochi della classe. ➤ Sono presenti la/e maestre. ➤ Il disegno esprime una situazione specifica (innaffiamo le piante, siamo in palestra, giochiamo in giardino, ecc.). ➤ Sono presenti elementi con coloritura affettiva, espressioni, azioni, dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sono presenti vari/tutti i compagni della sezione ➤ Sono presenti arredi e giochi della classe, Sono presenti la/e maestre. ➤ Il disegno esprime una situazione specifica (innaffiamo le piante, siamo in palestra, giochiamo in giardino, ecc.). ➤ Sono presenti dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sono presenti alcuni compagni della sezione. ➤ Sono presenti arredi e giochi della classe. ➤ Non sono presenti la/e maestre. ➤ Il disegno non esprime una situazione specifica (stiamo ballando, facciamo la pasta di sale, ecc.). ➤ Non sono presenti dettagli. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il disegno è confuso. ➤ Non si distinguono le figure (compagni e adulti).
<u>Indicatore 4: Il percorso</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino nel gioco riflette e riesce ad inventare soluzioni originali. ➤ Il bambino decide in maniera autonoma, non confrontandosi con i suoi compagni. ➤ Ha intuizioni insolite. ➤ Porta a termine il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino sa immedesimarsi nel gioco. ➤ Sa analizzare le diverse situazioni stimando il pericolo. ➤ Decide autonomamente ➤ Porta a termine il gioco e lo racconta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce ad individuare solo alcune tra le diverse soluzioni proposte. ➤ Riflette poco. ➤ Tende a imitare scelte di compagni. ➤ Porta a termine il gioco. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non comprende il messaggio del gioco. ➤ Non esprime scelte. ➤ Non porta a termine il gioco.

2. BILANCIO PSICOMOTORIO

Indicatore 1: Equilibrio statico

Alto livello	Raggiunto	Parzialmente raggiunto	Non raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce a stare precocemente in equilibrio su due gambe e su una gamba sola. ➤ Anche facendo attenzione ad altro, es. ripetere parole e numeri, occhi chiusi, occhi aperti, tocca il naso, bracci avanti e braccia aperte. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesca a stare in equilibrio su due gambe da fermo per 10 secondi e su una gamba sola con sicurezza e per più di 5 secondi. ➤ Mantiene l'equilibrio stando sulle punte dei piedi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce a stare in equilibrio su due gambe da fermo per 5 secondi e su una gamba sola con sicurezza e per meno di 5 secondi. ➤ Mantiene l'equilibrio in maniera precaria stando sulle punte dei piedi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non riesce a stare in equilibrio su due gambe da fermo per meno di 5 secondi e non sa stare in equilibrio su una gamba sola con sicurezza. ➤ Non riesce a mantenere l'equilibrio stando sulle punte dei piedi

Indicatore 2: Equilibrio dinamico

Alto livello	Raggiunto	Parzialmente raggiunto	Non raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce ad alternare la corsa veloce alla corsa lenta seguendo un comando sonoro. ➤ Riesce a saltare una linea a terra con ambo i piedi e con un piede solo seguendo una consegna. ➤ Riesce a strisciare in un tunnel di 2 m. ➤ Riesce a seguire una procedura di saltelli a piedi uniti (tappeto con impronte). ➤ Riesce a camminare su 4 blocchi ritmici. ➤ Riesce a saltare, correre, lanciare una palla in modo armonico. ➤ Riesce a percorrere- 4-5 metri con gli occhi chiusi non sbandando e rimanendo sulla traiettoria. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce ad alternare la corsa veloce alla corsa lenta seguendo un comando sonoro. ➤ Riesce a saltare una linea a terra con ambo i piedi e con un piede solo seguendo una consegna. ➤ Riesce a strisciare in un tunnel di 2 m. ➤ Riesce a seguire una procedura di saltelli a piedi uniti (tappeto con impronte). ➤ Riesce a camminare su 4 blocchi ritmici. ➤ Riesce a saltare, correre, lanciare una palla in modo armonico. ➤ Riesce a percorrere 4- 5 metri con gli occhi chiusi in avanti. ➤ Riesce a saltare un ostacolo posto a 10-15 cm di altezza. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino cammina sulle punte dei piedi con relativa sicurezza. ➤ Esegue saltelli liberi con un piede solo e con ambo le gambe. ➤ Fa qualche metro in un ambiente adatto (privo di ostacoli, e. palestra o corridoi) a occhi bendati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino è goffo nei movimenti, fa cadere oggetti o urta facilmente, inciampa spesso.

Indicatore 3: Coordinazione delle mani

Alto livello	Raggiunto	Parzialmente raggiunto	Non raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino è in grado di riprodurre ritmi con uno o più strumenti musicali seguendo uno spartito. ➤ Riproduce con il battito delle mani una sequenza data seguendo una filastrocca (gioco con la palla a muro, filastrocca con comandi a mani alterne...). ➤ Sa abbottonarsi (cappotto, grembiule) ➤ Gioca con la palla riuscendo a direzionare il tiro ➤ Si allaccia le stringhe delle scarpe. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riproduce con le mani o con bastoni semplici ritmi seguendo uno spartito. ➤ Riproduce con il battito delle mani una sequenza data seguendo una filastrocca (gioco con la palla a muro, filastrocca con comandi a mani alterne...). ➤ Sa abbottonarsi (cappotto, grembiule). ➤ Riceve e lancia direzionando la palla. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riproduce con le mani o con bastoni semplici ritmi. ➤ Riproduce con il battito delle mani una sequenza data seguendo una filastrocca. ➤ Sa abbottonarsi (cappotto, grembiule). ➤ Riceve e lancia direzionando la palla. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non riesce a riprodurre un ritmo. ➤ Non riesce ad abbottonarsi. ➤ Gioca con la palla senza riuscire a direzionare il tiro.

Indicatore 4: Coordinazione dinamico generale

Alto livello	Raggiunto	Parzialmente raggiunto	Non raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino esegue con il corpo complessi passi di ginnastica. ➤ Il bambino dimostra sicurezza e armonia nel movimento generale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino esegue con il corpo semplici passi di danza o di ginnastica (es. battere sulla testa le mani mentre si salta e si divaricano le gambe). ➤ Segue percorsi sul pavimento tracciati solo con una linea. ➤ Cammina all'indietro come un gambero su percorsi che richiedono 2 o 3 cambi di direzione. ➤ Salta un ostacolo sul pavimento (pochi cm. Di altezza). ➤ Modifica il passo corto/lungo per seguire dei percorsi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino esegue con il corpo semplici passi di ginnastica (es. salta aprendo e chiudendo le gambe). ➤ Cammina all'indietro come un gambero su un percorso definito. ➤ Salta un ostacolo alto pochi centimetri. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non riesce a saltare alternando i passi (es. gambe aperte e chiuse). ➤ Non riesce a seguire percorsi tracciati sul pavimento. ➤ non riesce a camminare all'indietro. ➤ Non riesce a saltare un ostacolo di pochi cm. Di altezza.

Indicatore 5: Motricità fine

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegna tutte le parti dell'omino, con indicazione di collo e orecchie, mani e dita, capelli, occhi, bocca naso e corpo. ➤ La figura rappresentata è connotata di ruolo e funzione (la mamma ch <p>TESTO MANCANTE NON CORRISPONDENTE AL CARTACEO</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riproduce piccole forme con pasta modellabile. ➤ Risolve puzzle di 6-9 pezzi ➤ Esegue torri e casette con i mattoncini Lego. ➤ Segue con la matita percorsi grafici abbastanza complessi. ➤ Adegua il segno grafico allo strumento che usa (pennarelli, matite, pennelli). ➤ È in grado di punteggiare seguendo i contorni di una figura. ➤ Riesce ad infilare una collana di perline grandi e piccole senza rovesciarle. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino segue con la matita percorsi grafici semplici. ➤ Adegua parzialmente il segno grafico allo strumento che usa (pennarelli, matite, pennelli). ➤ Punteggia ma non sempre segue il contorno di una figura. ➤ Riesce ad infilare una collana solo di perle grandi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non segue con la matita percorsi grafici. ➤ Non adegua il segno grafico allo strumento che usa (pennarelli, matite, pennelli). ➤ Non è in grado di punteggiare seguendo i contorni di una figura. ➤ Non riesce ad infilare le perle.

Indicatore 6: Ritaglio

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino utilizza intenzionalmente le forbici per ritagliare in maniera precisa figure semplici e complesse rispettando i margini. ➤ Ruota mani e carta per agevolare il ritaglio. ➤ Riesce a ritagliare cerchi e quadrati con molta precisione o intarsi più complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino utilizza adeguatamente le forbici e ritaglia una figura rispettando i margini. ➤ Ruota mani e carta per agevolare il ritaglio. ➤ Riesce a ritagliare cerchi e quadrati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino utilizza le forbici ma ritaglia una figura non rispettando i margini. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non riesce ad utilizzare intenzionalmente le forbici.

Indicatore 7: Dominanza della mano

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino impugna la matita in maniera corretta riuscendo a scrivere bene, tracciando linee e simboli in maniera precisa (in altri casi può presentare disgrafia). ➤ Usa il computer in maniera indipendente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riconosce la mano dominante ed impugna correttamente la matita. ➤ Traccia linee precise e intenzionali. ➤ Usa con precisione e sicurezza il mouse e il touch screen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non impugna correttamente la matita. ➤ Traccia linee poco precise e non sempre intenzionali. ➤ E' impreciso con il mouse e il touch screen. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non impugna correttamente la matita. ➤ Traccia linee imprecise e non intenzionali. ➤ Non sa usare mouse e touch screen.
---	---	--	--

3. RISPETTO E CONTROLLO DEL COMPORTAMENTO

<u>Indicatore 1: Percezione dell'altro</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino costruisce reti positive di relazione maggiormente con gli adulti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino controlla i propri gesti: sfiora, stringe, accarezza, parla piano o a voce alta nel rispetto della volontà dell'altro e del contesto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino controlla parzialmente i propri gesti: sfiora, stringe, accarezza nel rispetto della volontà dell'altro. ➤ Non controlla pienamente il tono della voce(adattamento al contesto).
<u>Indicatore 2: Riconoscimento delle emozioni</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Profonda sensibilità ed empatia. ➤ Alta consapevolezza di sé. ➤ Il bambino vive in maniera estrema alcuni eventi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce le emozioni e le manifestazioni corrispondenti: sa sempre riconoscerle su sé stesso, sui compagni, sulle emoticon, in una narrazione orale e filmica e adeguare il proprio comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce parzialmente le emozioni più semplici (gioia, paura) e le manifestazioni corrispondenti: sa riconoscere con irregolarità su sé stesso, sui compagni, sulle emoticon, in una narrazione orale e filmica e adeguare il proprio comportamento.
<u>Indicatore 3: Comportamento in sezione</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Durante un'attività laboratoriale è interessato a più cose contemporaneamente. ➤ Sembra affamato e incuriosito di esplorare e conoscere. ➤ Il bambino è in grado di concentrarsi molto quando l'argomento trattato lo motiva e lo interessa portando a termine l'incarico assegnato, un po' meno con incarichi che non lo interessano particolarmente. ➤ Difficoltà nel tollerare la frustrazione legata ad un insuccesso scolastico. ➤ Sceglie in maniera autonoma il compito da eseguire e la rispettiva modalità. ➤ Difficoltà nel rispettare il proprio turno per parlare. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Durante un'attività laboratoriale o mentre è impegnato in un compito assegnato, evita di distrarsi facilmente. ➤ Resta concentrato sul compito. ➤ Riordina i materiali quando viene invitato a farlo. ➤ Porta a termine un incarico assegnato senza essere ricordato per ogni passaggio (Disegna e poi colora). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Durante un'attività laboratoriale o mentre è impegnato in un compito assegnato, si distrae facilmente e non sempre resta concentrato. ➤ Solo se stimolato e motivato riordina i materiali. ➤ Porta a termine, in modo parziale, un incarico assegnato pur ricordandolo per ogni passaggio (Disegna e poi colora). ➤ Quando l'insegnante distribuisce giochi o materiali di lavoro non sempre aspetta il proprio turno e per farlo è necessario l'intervento di un adulto.

4. CONOSCENZA DEL CORPO E STRUTTURAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO

<u>Indicatore 1: Su sé stesso</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce tutte le principali parte del corpo (organi di senso, arti), sa nominarle e ne conosce la funzione. ➤ Sa denominare i principali organi interni e le loro funzioni. ➤ Sa descrivere un dolore e comunicare quello che l'ha provocato (ho sbattuto alla sedia e mi fa male il ginocchio...). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce alcune parti del corpo (organi di senso, arti), se sa denominare e ne conosce la funzione. ➤ Conosce alcuni organi interni e le loro funzioni. ➤ Descrive in modo parziale un dolore e ne comunica solo qualche aspetto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce poche parti del corpo, le denomina in modo confuso e non ne riconosce le funzioni. ➤ Manifesta dolore e comunica, con qualche difficoltà la localizzazione e l'evento che l'ha provocato.
<u>Indicatore 2: Su gli altri</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Seguendo una consegna (filastrocca, canzone mimata...) indica con precisione i vari segmenti del corpo su un compagno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Indica alcune parti del corpo su un compagno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Indica poche o nessuna parte del corpo su un compagno.
<u>Indicatore 3: Su un disegno o gioco</u>		
Alto livello	Raggiunto	Parzialmente Raggiunto
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a completare uno schema corporeo inserendo 10 parti mancanti. ➤ Completa un puzzle di 8 pezzi. ➤ Disegna una sagoma completa anche gli organi di senso. ➤ Riproduce mezza sagoma specularmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a completare uno schema corporeo inserendo 6 pezzi. ➤ Disegna una sagoma non completa degli organi di senso. ➤ Ha difficoltà a riprodurre mezza sagoma specularmente. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nel completare uno schema corporeo evidenzia notevole difficoltà nell'inserire le parti mancanti. ➤ Ha difficoltà nel completare un puzzle di 3-4 pezzi. ➤ Disegna una sagoma non completa.

5. SPAZIO

<u>Indicatore 1: Conoscenza topologica</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce ed utilizza con proprietà tutti i concetti topologici. ➤ Distingue la posizione nello spazio rispetto a se e all'altro (sopra, sotto accanto, dietro, davanti) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizza con proprietà i concetti topologici, spaziali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Disegna l'omino, con elementi mancanti (accenno di collo e orecchie). ➤ La figura rappresentata non è connotata di ruolo o funzione (papà che dipinge). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conosce i concetti topologici, spaziali ma non li usa in maniera appropriata
<u>Indicatore 2: Strutturazione dello spazio</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esegue e riproduce percorsi motori. Sa fornire indicazioni ai compagni o all'insegnante 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Controlla in modo ottimale l'esecuzione del gesto grafico orientandosi sul foglio. ➤ Esegue e riproduce percorsi motori. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non sempre si orienta nello spazio grafico e manifesta qualche difficoltà sul controllo grafo motorio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non controlla adeguatamente l'esecuzione del gesto grafico e non è in grado di ripercorrere e riprodurre graficamente un percorso motorio.
<u>Indicatore 3: Orientamento destra e sinistra</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riconosce destra e sinistra e la riproduce orientandosi sul foglio con particolari. ➤ Memorizza con facilità luoghi e rispettivi percorsi (es. riesce a ricostruire e anticipare la strada da casa a scuola). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende coscienza della propria lateralità a livello spaziale e rappresentativo. ➤ Riconosce destra e sinistra e la riproduce orientandosi sul foglio con particolari. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende coscienza della propria lateralità e sperimenta modelli di rappresentazione. ➤ Non sempre riconosce la destra dalla sinistra e non sempre si orienta nello spazio grafico. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non identifica la lateralità a livello spaziale e rappresentativo. ➤ Non riconosce destra e sinistra e non si orienta rappresentandole sul foglio.

6. TEMPORALITÀ

<u>Indicatore 1: Strutturazione spazio temporale</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica e colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone: ➤ Mette in ordine illustrazioni di sequenze temporali di quattro o più passaggi. ➤ Ascoltando solo una volta, indicazioni date verbalmente è in grado di eseguire percorsi complessi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica e colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone. ➤ Sa mettere in ordine illustrazioni di sequenze temporali di due o quattro passaggi. ➤ Esegue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali e sa ricostruirlo verbalmente e graficamente. ➤ Dati, mezzi di trasporto o animali sa identificare chi è veloce e chi è lento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non sempre identifica e colloca nello spazio sé stesso, oggetti e persone. ➤ Esegue brevi percorsi su indicazioni date. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Identifica e colloca nello spazio sé stesso e oggetti solo a lui familiari e se gratificato, esegue brevi e semplici percorsi.
<u>Indicatore 2: Prove di lettura</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino legge in autonomia parole e frasi brevi, dimostrando di comprenderne il significato. ➤ Sperimenta e individua la fusione fonemica dei suoni. ➤ Riesce a fare la sillabazione di alcune parole. ➤ Sa riconoscere la sillaba iniziale e finale di parole bisillabe e trisillabe. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dispone in successione cronologica le sequenze principali di una storia. ➤ Sa nominare una pagina di immagini in ordine di lettura (almeno 4 o 5 immagini per riga). ➤ Sperimenta e individua la fusione fonemica dei suoni, cercando somiglianze e analogie. ➤ Sa rispondere a ritmi sonori su fonemi semplici e complessi (es. un bastimento carico di ca, ma, la, gno, cla, pra; catene di parole, treni di parole). ➤ Sa individuare da quante sillabe è composta una parola pronunciata dall'insegnante (parole massimo trisillabe). ➤ Compie la fusione fonemica dei suoni T-O-P-O =TOPO. Con brevi filastrocche > (2 versi), trova una parola con cui fare rima (es. con il proprio nome). ➤ Trova parole che iniziano con... ➤ Vedendo l'immagine di un oggetto con parola bisillaba o trisillaba, riesce a dire di quante sillabe è composta (es. mela con accanto tre file di 2,3,4 bottoni). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dispone in successione cronologica solo 3 immagini per riga. ➤ Sperimenta e individua semplici fonemi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non è in grado di nominare una pagina di immagini in ordine di lettura. ➤ Non sempre individua i fonemi, né la sillaba iniziale e finale.

Indicatore 3: Ritmo (Comprensione e costruzione di rime)

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none">➤ Dato un compito grafico che prevede sequenze di 2 o 3 elementi ritmici grafici da colorare (forme, fiori, foglie, ecc.) riconosce la corretta sequenza, la riproduce, la integra con elementi mancanti corretti per almeno una riga di elementi.➤ Riesce a seguire le sequenze di quattro o più elementi.➤ Riesce a trovare parole che facciano rima per es. con i nomi dei compagni.➤ Riproduce e integra di elementi mancanti tutta una scheda di almeno 10 righe di sequenza.	<ul style="list-style-type: none">➤ Dato un compito grafico che prevede sequenze di 2 o 3 elementi ritmici, grafici da colorare (forme, fiori, foglie, ecc.) riconosce la corretta sequenza, la riproduce, la integra con elementi mancanti corretti per almeno una riga di elementi.➤ Riesce a seguire le sequenze di quattro o più elementi.➤ Riesce a trovare parole che facciano rima per es. con i nomi dei compagni.	<ul style="list-style-type: none">➤ Non sempre riconosce e produce la sequenza corretta di 2 o 3 elementi.➤ Integra la sequenza senza inserire tutti gli elementi mancanti.	<ul style="list-style-type: none">➤ Non riproduce la sequenza corretta e non è in grado di inserire gli elementi mancanti per completarlo.

7. PROVE GRAFICHE

<i>Indicatore 1: Coloritura nei margini</i>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mosso da un senso di perfezionismo riesce a rispettare i margini nella coloritura con diversi strumenti. ➤ Impugnatura corretta. ➤ Disegna elementi insoliti e fantasiose. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Con strumenti diversi; pennarello, matita, pennello. ➤ Impugnatura corretta. ➤ Riesce a rispettare i margini del disegno non uscendo dai bordi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rispetta parzialmente i margini. ➤ Impugnatura parzialmente corretta. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esce fuori dai margini. ➤ Impugnatura non corretta.
<i>Indicatore 2: Disegno libero (scelta soggetti, precisione, aderenza e fantasia)</i>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si cimenta con rappresentazione di soggetti, elementi, situazioni espressive insolite nel disegno libero, con ricchezza di particolari o con originali applicazioni di colori e punti di vista che, su richiesta giustifica coerentemente. ➤ Tendenzialmente perfezionista. ➤ Impugnatura corretta con strumenti differenti. ➤ Precisione nella coloritura. ➤ Disegna con l'intenzione di esprimere la prospettiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricchezza di particolari, tratto, colore, presenti elementi dinamici, coerenza per dimensioni e proporzioni, elementi ambientali. ➤ Precisione nella coloritura. ➤ Impugnatura corretta con strumenti diversi. ➤ Posizione nello spazio. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Discreta varietà di particolari, tratto e colore. ➤ Discreta coerenza per dimensioni e proporzioni. ➤ Discreta precisione nella coloritura. ➤ Impugnatura più o meno corretta con strumenti diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Scarsità di particolari, tratto e colore non precisi. ➤ Scarsa coerenza per dimensioni e proporzioni. ➤ Scarsa precisione nella coloritura. ➤ Impugnatura non corretta.
<i>Indicatore 3: Abilità grafo-motoria</i>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a scrivere semplici parole senza copiare. ➤ Riesce a scrivere parole complesse anche copiando. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a copiare semplici parole o il proprio nome in stampato maiuscolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a ricopiare ma non in maniera ottimale il proprio nome in stampato maiuscolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non riesce a copiare semplici parole o il proprio nome.

8. MEMORIA ED ESPRESSIVITÀ

Indicatore 1: Ripetere cinque parole

Attraverso un gioco ascoltare con attenzione cinque parole di uso comune non con nesso di significato e ripeterle entro 3 o 4 secondi dopo averle sentite.

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a portare a termine con ritmi veloci la ripetizione delle parole in modo corretto, anche se è apparentemente distratto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si concentra e porta a termine la ripetizione di tutte le parole in modo corretto e puntuale. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Si concentra, ma non sempre porta a termine il lavoro assegnato, ripetendo solo 2 o 3 parole in modo corretto. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Esegue il proprio lavoro con la guida dell'insegnante e con ritmi lenti.

Indicatore 2: Individuare tra sei un oggetto mancante

Date due scene uguali in cui sono riportati 6 o 7 oggetti, con due immagini affiancate, riesce a trovare nella seconda l'oggetto mancante?

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ha un ottimo livello di osservazione, confronta e individua i criteri e gli eventuali elementi estranei o mancanti anche in scene con più di sei elementi o con differenze minime. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ha un ottimo livello di osservazione, confronta e individua i criteri e gli eventuali elementi estranei o mancanti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se sollecitato ha un discreto livello di osservazione, confronta e individua solo 2 o 3 oggetti estranei o mancanti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se costantemente guidato e motivato tenta un approccio conoscitivo di oggetti estranei o mancanti.

Indicatore 3: Riconoscere suoni comuni

Dopo aver ascoltato 5 o 6 suoni di semplici strumenti, li riconosce proponendoli ad uno ad uno.

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Riesce a riconoscere il suono degli strumenti immediatamente anche all'aumentare del numero di suoni proposti. ➤ Riesce a riconoscere e nominare i suoni proposti in slot da 2 o 3 e non solo ad uno ad uno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È interessato all'ascolto del suono di semplici strumenti ed è in grado di riconoscere tutti quelli proposti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dimostra discreto interesse all'ascolto di suoni di semplici strumenti e ne riconosce 2 o 3 su cinque proposti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mostra poco interesse all'ascolto di suoni di semplici strumenti e difficilmente riesce a portare a termine l'attività proposta.

Indicatore 4: Uso del Linguaggio

Capisce il significato delle parole che l'insegnante usa. Utilizza parole ed espressioni adeguate (ho fame piuttosto che voglio pappa; ho sonno piuttosto che nanna; chiede di andare in bagno piuttosto che pipì o pupù; etc.). È in grado di usare il plurale e il singolare correttamente. Non commette errori grammaticali

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta, e comprende il significato delle parole utilizzate dall'insegnante. ➤ Tende a fare molte domande e pretende risposte esaustive. ➤ Utilizza un linguaggio forbito e corretto dal punto di vista lessicale e grammaticale. ➤ Tende a parlare con scioltezza utilizzando un repertorio linguistico molto vasto. ➤ Utilizzano forme espressive stravaganti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta, comprende ed espone con ricchezza di particolari testi raccontati, esprimendosi con un linguaggio ben strutturato, corretto e ricco di vocaboli. ➤ Rievoca e narra esperienze personali utilizzando un linguaggio articolato, ricco e strutturalmente corretto per esprimere bisogni, emozioni e vissuti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta, comprende ed espone testi raccontati. ➤ Riconosce le sequenze principali e ne ricostruisce l'ordine esprimendosi con un repertorio linguistico piuttosto semplice e spesso con scorrettezze strutturali. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ascolta testi raccontati e riesce a verbalizzarne il contenuto essenziale solo se supportato dall'insegnante. ➤ Utilizza un linguaggio non ancora ben strutturato, piuttosto povero o essenziale.

Indicatore 5: Comprendere il contenuto di una storia

Data una lettura da parte dell'insegnante con una breve storia in cui ci sono almeno due punti di svolta (es. Marco decide di fare una passeggiata in bicicletta, ma appena uscito da casa inciampa e si sbuccia un ginocchio. Marco torna a casa e la mamma gli mette un cerotto). Riesce a ricostruire la storia raccontata con le immagini (6/7 immagini). Riesce a rispondere a domande di comprensione della storia.

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino possiede un'elevata capacità di comprensione, rispondendo in maniera ottimale e approfondita alle domande stimolo. ➤ È in grado di ricostruire la storia in maniera dettagliata ricordando parole o frasi pronunciate dall'insegnante. ➤ Ha un lessico ricco, con aggettivi nel rispondere alle domande di comprensione. ➤ Costruisce concetti astratti. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di ascoltare, comprendere e ricostruire la storia, attraverso 6 o 7 immagini, con ricchezza di particolari. ➤ Risponde in modo ottimale a domande di comprensione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di ascoltare, comprendere narrazioni e ricostruire la storia in modo parziale attraverso 2 o 3 immagini. ➤ Risponde in modo parziale a domande stimolo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solo se sollecitato e aiutato dall'insegnante ascolta, comprende e ricostruisce la storia attraverso 2 o 3 immagini.

Indicatore 6: Raccontare una storia seguendo le sequenze

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di raccontare una storia ascoltata una volta, di ricordare particolari e successione di eventi ➤ È in grado di utilizzare un linguaggio chiaro e di esprimere spontaneamente concetti della storia attraverso parole diverse da quelle ascoltate 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di raccontare una storia seguendo le sequenze e con ricchezza di particolari. ➤ Esprime esperienze e vissuti utilizzando un linguaggio molto chiaro e ricco. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È in grado di raccontare in modo parziale la storia seguendo le sequenze. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Solo con la sollecitazione dell'insegnante riesce a raccontare la storia aiutato dalle sequenze, utilizzando un linguaggio povero con parole essenziali.

Indicatore 7: Partecipazione ad attività ludiche

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende iniziative di gioco. ➤ Propone giochi noti ➤ Inventa nuovi giochi sociali. ➤ Accoglie l'invito a giocare da parte dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prende iniziative di gioco. ➤ Propone giochi noti ➤ Inventa nuovi giochi sociali. ➤ Accoglie l'invito a giocare da parte dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non prende iniziative di gioco. ➤ Accoglie l'invito a giocare da parte dei compagni. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non prende iniziative di gioco o propone nuovi giochi. ➤ Accoglie solo su sollecitazione l'invito al gioco.

Indicatore 8: Partecipazione ad attività drammatiche

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ In attività di teatro o giochi è in grado di inventare ed improvvisare nuovi dialoghi. ➤ Si propone per attività di drammatizzazione, entra nei personaggi con facilità. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In attività di teatro o giochi di ruolo, rispetta il turno, rispetta la coerenza della situazione, improvvisa dialoghi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In attività di teatro o giochi di ruolo, non sempre rispetta il turno o la coerenza della situazione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ In attività di teatro o giochi di ruolo, non rispetta il turno e la coerenza della situazione. ➤ E' riluttante e schivo.

9. PROBLEM SOLVING

<u>Indicatore 1: Enumerare</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
➤ Il bambino riesce a pronunciare numeri in sequenza ordinata da 1 a 30 e oltre.	➤ Il bambino riesce a pronunciare i numeri in sequenza ordinata da 1 a 20.	➤ Il bambino riesce a pronunciare i numeri in sequenza ordinata da 1 a 10.	➤ Il bambino non riesce a pronunciare i numeri in sequenza ordinata.
<u>Indicatore 2: Ordinare</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
➤ Il bambino riesce a disporre 10 o 12 oggetti in gruppi ordinati per forma, colore e dimensione anche associando più variabili (metti insieme tutti gli oggetti verdi triangolari e tutti quelli blu tondi...).	➤ Il bambino riesce a disporre 10 o 12 oggetti in gruppi ordinati per forma, colore e dimensione su richiesta dell'insegnante (dividili per forme uguali o dividili per colore...).	➤ Il bambino riesce a disporre fino a 5 oggetti in gruppi ordinati almeno per una variabile (forma, colore o dimensione).	➤ Il bambino non riesce a disporre oggetti in gruppi ordinati.
<u>Indicatore 3: Numerare</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
➤ Il bambino riesce ad eseguire conteggi e calcoli tra piccole quantità, aggiungendo e sottraendo anche a mente.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino confronta quantità e riesce a far corrispondere un numero cardinale alla posizione degli oggetti anche aggiungendo o sottraendo elementi. ➤ Riconosce i numeri ordinali. ➤ Effettua corrispondenze qualitative ed inverse. 	➤ Il bambino confronta quantità e riesce a far corrispondere un numero cardinale alla posizione degli oggetti ma non riesce ad eseguire semplici conteggi con aggiunta o sottrazione di elementi.	➤ Il bambino non riesce a confrontare quantità e a far corrispondere un numero cardinale alla posizione degli oggetti.
<u>Indicatore 4: Costruire insiemi logici e riconoscere corrispondenze</u>			
Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce facilmente a costruire/confrontare insiemi e quantità utilizzando gli indicatori simbolici (>, <, =, ≡). ➤ Esegue ritmi binari e ternari. ➤ Compie associazioni logiche ed effettua corrispondenze univoche e biunivoche con oggetti o rappresentazioni grafiche. ➤ Riconosce e opera correttamente con i quantificatori (uno, molti, pochi, nessuno). ➤ Utilizza simboli per registrare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce a costruire/confrontare insiemi e quantità utilizzando gli indicatori simbolici (>, <, =, ≡). ➤ Esegue ritmi binari e ternari. ➤ Compie associazioni logiche ed effettua corrispondenze univoche e biunivoche con oggetti o rappresentazioni grafiche. ➤ Riconosce e opera correttamente con i quantificatori (uno, molti, pochi, nessuno). ➤ Utilizza simboli per registrare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino riesce con qualche difficoltà a costruire/confrontare insiemi e quantità utilizzando solo alcuni indicatori simbolici (>, <, =, ≡). ➤ Esegue correttamente ritmi binari. ➤ Compie associazioni logiche ma ha qualche difficoltà nell'identificare le corrispondenze. ➤ Riconosce e opera correttamente solo con alcuni quantificatori. ➤ Utilizza con difficoltà simboli per registrare dati. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Il bambino non riesce a costruire/confrontare insiemi e quantità utilizzando gli indicatori simbolici. ➤ Esegue con difficoltà ritmi binari. ➤ Non compie associazioni logiche e corrispondenze. ➤ Non riconosce i quantificatori. ➤ Non riesce ad utilizzare simboli per registrare dati.

Indicatore 5: Seriare

Alto livello	Ottimale	Parziale	Insufficiente
➤ Il bambino riesce ad organizzare oltre 10 oggetti dal più grande al più piccolo; dal più alto al più basso; dal più lungo al più corto; dal più pesante al meno pesante e viceversa.	➤ Il bambino riesce ad organizzare 10 oggetti dal più grande al più piccolo; dal più alto al più basso; dal più lungo al più corto; dal più pesante al meno pesante e viceversa.	➤ Il bambino riesce ad organizzare 5 oggetti dal più grande al più piccolo; dal più alto al più basso; dal più lungo al più corto; dal più pesante al meno pesante e viceversa.	➤ Il bambino non riesce ad organizzare oggetti dal più grande al più piccolo; dal più alto al più basso; dal più lungo al più corto; dal più pesante al meno pesante e viceversa.

10. AREA SOCIALE

Indicatore 1: Sensorialità		
Alto livello	Ottimale	Parziale
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accetta di giocare con materiali tattili diversi, anche insoliti. ➤ Tollera il rumore di sezione. ➤ Tollera stimoli visivi diversi. ➤ È molto sensibile agli odori e può sviluppare intolleranze. ➤ Riesce a discriminare e apprezzare sapori molto vicini. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accetta di giocare con materiali tattili diversi, anche insoliti. ➤ Tollera il rumore di sezione. ➤ Tollera stimoli visivi diversi. ➤ Mangia in modo variegato e comunque ciò che è previsto per tutti. ➤ E' sensibile a cadute, dolori, ferite. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ È ipersensibile a stimoli tattili e/o visivi e/o uditivi, e/o gustativi o olfattivi. ➤ Non tollera il rumore di sezione. ➤ È ipersensibile a cadute, dolori e ferite.
Indicatore 2: Sguardo		
Alto livello	Ottimale	Parziale
MANCANTE	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Segue lo sguardo direzionale. ➤ Alternanza sguardo adulto-oggetto interessato. ➤ Responsività. ➤ Mantiene il contatto oculare per almeno ¾ secondi. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Segue con difficoltà lo sguardo direzionale. ➤ Non riesce ad alternare sguardo adulto oggetto interessato.
Indicatore 3: Gestualità		
Alto livello	Ottimale	Parziale
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa gesto dell'indicare. ➤ Usa il gesto per chiedere. ➤ Segue il gesto dell'indicare. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Usa gesto dell'indicare. ➤ Usa il gesto per chiedere. ➤ Segue il gesto dell'indicare. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non utilizza o segue il gesto dell'indicare.
Indicatore 4: Emotività		
Alto livello	Ottimale	Parziale
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Profonda sensibilità ed empatia (in altri casi appare freddo ed insensibile). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Reagisce adeguatamente con pianto o risate. ➤ Comprende il pianto del compagno. ➤ Se si fa uno scherzo ad un compagno riesce a capirne lo stato mentale. ➤ Gioco delle facce buffe o delle facce, riconosce le espressioni di base (felicità, paura, sorpresa, tristezza). 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non riconosce le espressioni di base. ➤ Non riesce ad assumere la prospettiva dell'altro.
Indicatore 5: Gioco		
Alto livello	Ottimale	Parziale
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Inventa giochi. ➤ Propone attività ludiche complesse per i suoi coetanei. ➤ Ha preferenze nette di giochi creativi e di costruzione. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Accetta di passare dal gioco solitario al gioco cooperativo o di coppia. ➤ Sa verbalizzare sul proprio gioco. ➤ Sa parlare del gioco del compagno. ➤ Si separa con facilità dai genitori. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Non sa verbalizzare sul proprio gioco.