

PROTOCOLLO D'INTESA TRA REGIONE VENETO E UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE DEL VENETO PER L'ATTIVITA' DI
INDIVIDUAZIONE PRECOCE DEI CASI SOSPETTI DI DSA (DGRV N. 2438/13)

INDICAZIONI OPERATIVE PER IL POTENZIAMENTO - SCUOLA DELL'INFANZIA

INDICATORE DI VERIFICA	ESEMPI DI ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO
1. Traccia una linea continua tra due linee guida	Per favorire tale capacità è necessario favorire delle maggiori capacità specifiche di controllo e di regolazione dei movimenti dell'arto superiore, del polso e della mano, movimenti continuativamente controllati dalla vista. In fase di apprendimento della scrittura il controllo visivo è fondamentale e guida il movimento. In fase prescolare proporre delle schede ingrandite su fogli A3. Iniziare con attività di percorsi con linee miste e con distanze tra le due linee via via sempre più ridotte prima su fogli in verticale e poi in orizzontale controllando sempre la corretta impugnatura degli strumenti e mantenendo un tratto continuo durante l'esecuzione (lo strumento di scrittura non deve mai essere staccato dal foglio). Si possono utilizzare strumenti di scrittura diversi dal più semplice al più complesso: dito, pennello senza e con colore, pennarello, matita, pastello a cera. Altre attività per potenziare la coordinazione oculo-manuale possono essere: campiture, ricalchi e unire punti o numeri in sequenza. Alcune attività utili a sollecitare delle buone capacità di coordinazione oculo-motoria e che possono trovare la collaborazione con la famiglia sono i giochi con la palla (lanciare e ricevere la palla, fare canestro, palleggiare, colpire dei bersagli tipo gioco del bowling). Se il bambino possiede un basso livello di abilità si inizia con oggetti grandi e leggeri da ricevere in posture comode (prima seduto e poi in piedi).
2. Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano	
3. Sa ritagliare lungo un tracciato	A seconda delle difficoltà si possono potenziare le diverse fasi descritte nel file dell'osservazione presentando: giochi per migliorare la prensione: con "utensili" diversi tipo posate per insalata, pinze, tenaglie far pescare al bambino

	oggetti da un secchio e portarli in un altro secchio giochi per riuscire a chiudere a pugno la mano utilizzando ad esempio pistole a spruzzo giochi per muovere in avanti uno strumento utilizzando ad esempio la perforatrice attività di ritaglio per la realizzazione di un progetto finale (tagliare pezzetti di carta per riempir una quadretto etc..) attività in cui chiedere al bambino di ritagliare verso un punto per poi proseguire verso un altro punto attività in cui ritagliare su linee e contorni via via sempre più sottili Fornire strumenti adeguati: forbici per mancini e forbici con impugnatura facilitata (es. forbici senza occhielli di facile impugnatura, forbici ad occhielli doppi..)
4. Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte.	
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	
7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede	E' importante osservare la mano dominante già al secondo anno di scuola dell'infanzia e dopo aver osservato la dominanza secondo le prove descritte chiedere al bambino di eseguire le attività quotidiane e di scrittura con la mano dominante (mangiare, bere, tagliare, colorare, scrivere etc). L'osservazione e la scelta va condivisa con la famiglia. Favorire fin dai 3 anni attività volte alla consapevolezza del proprio schema corporeo. In particolare privilegiare attività che favoriscono la percezione di tutte le acquisizioni che il corpo conquista per via propriocettiva. Giochi che favoriscono

	la percezione delle posture, delle posizioni e della lateralità. Es. a un bambino di 5 anni si chiede di correre e fermarsi prima in una postura, poi in un'altra e poi in una terza. Le posture prima sono intervallate da una corsa e poi il bambino dovrà eseguirle una dopo l'altra. Es. gioco degli atteggiamenti "Metodo Terzi": far sentire ad un bambino ad occhi chiusi una posizione dei quattro arti (da disteso, da seduto e da in piedi) per poi chiedere al bambino di riproporla sia su di sé che sull'altro. Giochi sulla lateralità (Vedi item 8) Per incoraggiare la preferenza manuale si può: -) utilizzare un nastro o un braccialetto o un orologio da portare sul polso per aiutare il bambino a ricordarsi la mano da utilizzare per colorare etc.. -) porgere la matita e gli oggetti verso la mano preferita -) posizionare gli oggetti sul lato del tavolo che è più vicino alla mano preferita -) proporre giochi in cui la mano non dominante tiene un contenitore e la mano dominante lo riempie (mettere le monete in un contenitore, riempire un barattolo versando un cucchiaino alla volta..)
8. Riconosce destra e sinistra su di sé	Prima è importante far sentire da un punto di vista propriocettivo la distinzione dei due emicorpi per poi associare l'etichetta verbale. L'introduzione dei termini verbali destra e sinistra dovrà procedere con l'uso di un termine alla volta e non per contrasto contemporaneo (questa è la mano destra e questa è l'altra mano). Gli oggetti visivi (es. braccialetto nel polso destro) vanno utilizzati in un ultimo momento quando il bambino ha già vissuto delle esperienze propriocettive e si è costruito una corretta percezione dei due emicorpi. Es. di giochi e esercizi: lasciar dondolare un braccio avanti e indietro mentre l'altro rimane fermo; posizionare un arto del bambino ad occhi chiusi in un certo modo e richiederli di riprodurre con l'altro arto la stessa posizione; camminare irrigidendo una gamba come se fosse zoppo; sfiorare le parti del corpo posizionate sullo stesso lato; stendere una corda sul pavimento direzionata verso la parete di fronte su cui ne è fissata un'altra; si chiede al bambino di camminare con un piede da una parte e uno dall'altra fino a raggiungere la corda sul muro sul quale poggerà le mani da una parte e dall'altra; giochi distinzione dei due emicorpi " Metodo Terzi" : il

	bambino è seduto ad occhi chiusi con le mani protese in avanti, l'adulto fa manipolare oggetti con caratteristiche diverse (palline pesanti e leggere, tavolette ruvide e lisce, anelli grandi e piccoli) che il bambino dovrà posizionare a destra o a sinistra senza superare con gli arti la linea mediana.
9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.	La capacità di copiare una figura geometrica richiede alcune abilità non solo di tipo grafo-motorio ma anche visuo-percettivo. Per tale motivo un possibile percorso di potenziamento potrebbe essere: attività di tipo percettivo: trovare tutte le figure geometriche uguali (es. cerchia tutti i quadrati), individuare la figura intrusa cioè diversa dalle altre, riconoscere figure geometriche uguali ma ruotate in modo diverso e di grandezza diversa -) far scorrere il palmo della mano ad occhi chiusi lungo i lati delle figure geometriche ad occhi chiusi per percepire le differenze tra gli angoli e le curve etc.; ad occhi chiusi riconoscere figure geometriche di grandezza diversa -) far associare l'etichetta verbale a ciascuna figura ("fammi vedere i quadrati"; "questa, che figura è?") attività grafiche e prassiche: -)prima di tutto è necessario favorire nel bambino una corretta immagine mentale della figura e della costruzione di essa guidando la mano del bambino ad occhi chiusi sul muro; dopo aver fatto sentire al bambino i movimenti e le direzioni con la mano sul muro chiedere al bambino di rifarlo ad occhi chiusi sia sul muro che poi con il pennello sul foglio da giornale -)ricalcare figure geometriche con una progressiva riduzione del supporto visivo (es. un quadrato quasi completamente disegnato, poi solo tratteggiato, poi con tre lati disegnati, poi con un lato disegnato, poi con solo gli angoli da unire) -)costruire figure geometriche con materiale diverso (pongo, corda, bastoncini..) -) disegnare delle figure geometriche -) ritagliare le figure geometriche in modo poi da poter costruire delle figure più complesse (casa, albero, treno..)
10. Costruisce con materiale un modello	Le prassie costruttive richiedono un'analisi visiva dettagliata dei rapporti spaziali tra gli elementi di un grafico o di una costruzione. Attività di potenziamento richiedono al bambino di copiare dei modelli che vengono presentati con la

	seguente progressione: 1)imitazione dei gesti dell'adulto durante la costruzione del modello integrata con le indicazioni verbali (es. costruire un ponte verbalizzando ogni azione "prendo il primo blocchetto e lo poso davanti a me, prendo il secondo e lo metto a fianco...) 2)imitazione dei gesti senza integrazione verbale (es. l'adulto costruisce il ponte in silenzio e il bambino ne imita ogni mossa) 3)imitazione di un modello già compiuto (es.l'adulto senza farsi vedere costruisce un modello con degli stecchini e il bambino deve poi riprodurre lo stesso modello) 4)imitazione differita del modello (es. il bambino osserva un'immagine semplice disegnata per alcuni secondi che poi viene nascosta e deve cercare di riprodurla) 5) costruzione con indicazioni verbali (es. il bambino ha dei cubetti e l'adulto dà lui delle indicazioni " prendi il cubo rosso poi metti quello blu sopra etc..) 6)analisi verbale(es.l'adulto costruisce un modello e il bambino deve descrivere ciò che vede) Giochi tipo "tangram" per bambini di età prescolare . Per favorire la programmazione di azioni e quindi in generale la capacità prassiche del bambino potrebbe essere utile costruire delle task analysis con immagini o disegni suddividendo le attività di routine nelle singole fasi (es lavare le mani: aprire l'acqua, prendere il sapone, lavare le mani, chiudere l'acqua, asciugare le mani. Chiedere al bambino di commentare le diverse immagini, riordinare le immagini nella giusta sequenza, attaccare le immagini con il velcro mano a mano che si compiono le azioni, indovinare l'immagine che è stata tolta etc..)
11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomito,	Tali capacità vanno stimulate alla scuola dell'infanzia fin dai 3 anni. La motricità fine richiede diversi livelli di intervento: riscaldamento manuale: creare condizioni fisiche ottimali (mani calde) perché con le mani fredde è più difficile avere destrezza. Attività di scioglimento delle dita manipolando acqua, farina, plastilina, creta.. massaggi su ogni dito e su tutta la mano

fare un nodo...)	creatività manuale: proporre nello spazio di gioco strutturato e libero la possibilità di manipolare oggetti interessanti , semplici e di uso quotidiano ad esempio da inserire in vari contenitori o per costruire un “prodotto finale”. Per attività mirate e specifiche prendere spunto ad esempio dal testo “Verso l’autonomia” di Micheli e Zacchini- Vannini Editore indipendenza digitale: giochi ed esercizi a mano libera meglio se motivati con strumenti musicali o altri oggetti (vedi item 15 movimenti delle dita e delle mani..)
12. Riconosce i colori fondamentali e derivati	
13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato	Presentare al bambino attività in cui deve riconoscere un’immagine tra una serie di figure simili orientate o ruotate in modo diverso. Oppure mostrare al bambino figure stimolo che poi deve riconoscere all’interno di un’immagine dove esse sono confuse in uno sfondo articolato che ne rende difficile l’identificazione
14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani	
15. Impugna correttamente una matita	Gli esercizi di motricità fine delle dita e della mano hanno lo scopo di far acquisire una corretta prensione e a sciogliere , potenziare e coordinare i movimenti. Prima di chiedere ai bambini di lavorare con le mani è importante creare delle condizioni fisiche ottimali (le mani non devono essere fredde). -)Movimenti delle dita e delle mani: graffi del gatto (imitare le unghie del gatto che graffiano), il ventaglio (con le mani unite tenendo le dita strette il bambino imita il ventaglio chiuso e poi allarga le dita tenendo i palmi uniti), sasso e carta (aprire e chiudere la mano), pianoforte (alzare e abbassare le singole dita dal piano partendo dal pollice), il ragno, con le mani chiuse aprire progressivamente le dita partendo dal pollice, aprire e chiudere le dita con il pollice dentro, imitare posizioni diverse delle dita (es. imitare il segno di vittoria), far fare delle piccole palline con la punta delle dita con pongo, carta o fazzoletti, far esercitare il bambino a tenere in mano le carte e a mescolarle, far ruotare le monete o delle piccole trottole -)Giochi per favorire la precisione e la forza nella pinza pollice-indice: pallina antistress, gioco con le biglie (far girare una biglia tra il pollice e l’indice, lanciare una biglia), allegro chirurgo e giochi con le pinze, giochi con le mollette, giochi con il contagocce, prendere oggetti piccoli facendo come i granchietti (usando solo pollice e indice), giochi “ Metodo

	Terzi” ad occhi chiusi per favorire anche l’immagine mentale della corretta impugnatura (es. gioco della pioggia staccare piccoli pezzi di plastilina usando la pinza pollice indice) -)attività di creatività manuale dove il bambino manipola oggetti diversi (pasta, stecchini, legumi etc..) e con cui realizza risultati concreti -)utilizzare strumenti facilitatori ad esempio matite con impugnature facilitate e colori triangolari (<i>vedi alcuni esempi in allegato</i>) -)Utilizzare immagini e filastrocche e costruire cartelloni da esporre in classe es. “Pollice e indice bacini bacetti, sotto c’è il medio che li tiene ben stretti. Mignolo e anulare si devono riposare. Girella di qua, girella di là, la nostra matita contenta sarà. (<i>vedi filastrocca in allegato</i>)
16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall’alto in basso	Fin da quando il bambino si dimostra interessato alla scrittura di lettere e numeri (es. scrittura del proprio nome) è importante costruire una corretta immagine mentale del gesto grafico. <i>Per favorire la direzione della scrittura (da sinistra a destra):</i> far nominare delle immagini in progressione e seguendo con il dito da sinistra verso destra; far fare l'appello ai bambini seguendo il cartellone delle foto delle presenze da sinistra verso destra; proporre percorsi di linee continue da sinistra verso destra; mettere un puntino in alto a sinistra del foglio per indicare al bambino da dove iniziare <i>Per favorire il punto d'ingresso e la direzione dei tratti che compongono le nostre lettere:</i> mostrare le lettere con le frecce disegnate per indicare la giusta direzione (consegnare fotocopie con le corrette direzioni delle singole lettere anche ai genitori); chiedere al bambino di disegnare sulla lettera le frecce nella corretta direzione; fa sentire al bambino ad occhi chiusi con la mano la corretta direzione della lettera prima sul muro e poi sul tavolo e poi sul foglio. Chiedere al bambino di rifarlo da solo prima ad occhi chiusi e poi ad occhi aperti sul foglio; far verbalizzare al bambino prima o durante la scrittura di lettere la direzione da seguire (autoistruzioni verbali); proporre attività di pregrafismo o disegni da riempire con linee o campiture (dall’alto al basso, da sinistra a destra, cerchi senso antiorario)
17. Su indicazione dell’insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna	

18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita	Per i bambini che hanno movimenti malfermi o tremolii si può provare ad utilizzare delle matite più pesanti trovate in commercio o realizzandole inserendo attorno alla matita bulloni o rondelle di metallo incollandoli in cima; Per i bambini che hanno una pressione eccessiva si può appoggiare un foglio di cartone sotto al foglio di carta e mostrare loro che quando la punta della matita attraversa il cartone, stanno premendo con troppa forza. Fornire materiali delicati che si strappano facilmente per esercitarsi; Per i bambini che esercitano una pressione troppo debole si può provare ad aumentare la resistenza ponendo il foglio di carta sopra un foglio di carta vetrata o un'altra superficie irregolare; oppure si può inserire il foglio di carta dentro una cartellina di plastica e chiedere al bambino di scrivere sulla plastica con un pennarello grosso; utilizzare matite morbide per aumentare la visibilità della scrittura.
19. Mano d'appoggio che tiene fermo il foglio, e mano scrivente che impugna la matita a tre dita, con polso appoggiato al foglio.	Alcuni suggerimenti per favorire una corretta postura sono: -)rappresentare graficamente con dei disegni o con immagini le posizioni delle diverse parti del corpo (piedi appoggiati mano d'appoggio sul foglio etc..) -)ricordare al bambino in modo specifico la corretta postura (“ mettiamo i piedi appoggiati a terra, mettiamo la mano appoggiata sul foglio etc..) evitando di dare indicazioni vaghe e poco precise (“ siediti composto”) -)gioco dell'investigatore: un bambino viene messo in una posizione scorretta e gli altri devono mettere le diverse parti del corpo in modo corretto -) proporre schede “metacognitive” con disegni alla fine di un'attività grafica (quale parte del corpo sei riuscito a mantenere nella corretta posizione? Il bambino deve scegliere una o più immagini della posizione che è riuscito a mantenere) È possibile aggiustare anche la posizione del foglio: per i destrimani può essere inclinato in senso antiorario per avere un maggior controllo; per i mancini può essere utile inclinare il foglio leggermente verso destra per permettere loro di vedere meglio ed evitare strofinamenti del polso e della mano sul disegno o su ciò che viene scritto

20. Polso mobile	Proporre giochi per favorire: movimenti di torsione: es.fare il bastone con la plastilina muovendo soprattutto i polsi e poi fare il movimento di torsione per romperlo movimenti di prono-supinazione alternata del dorso e del palmo nel “gioco dell'imbianchino” con movimenti dall'ampiezza contenuta, sul piano verticale e orizzontale, e in senso antiorario: muovere la mano sul muro dall'alto al basso in direzione verticale, obliqua e in senso antiorario. Fare le campiture su grandi fogli di giornali con pennelli (dimensione 50) nelle stesse direzioni fatte con le mani sul muro e facilitando il movimento del polso Per incoraggiare maggiore forza nell'uso della spalla e del polso proporre giochi tipo la carriola, camminare a quattro zampe, con le ginocchia; Far praticare attività su superfici verticali (lavagna o fogli appesi) e con i gessi dovrà utilizzare più forza e quindi rendere più “forti” le dita
21. Segno pulito	
22. Adesione al tema dato; ricchezza di particolari e varietà nei contenuti	Il percorso di potenziamento potrà avere lo scopo di favorire il piacere dell'atto grafico, sollecitare il processo di simbolizzazione della realtà visiva, educare il controllo motorio del gesto(vedi item precedenti) Attività spontanee: grandi fogli verticali o per terra con materiali diversi dove si lascia al bambino la libertà di esprimersi evitando domande sul significato dei suoi disegni Dialogo grafico: lasciare a turno segni sullo stesso foglio; l'uno prosegue la traccia dell'altro senza dover rappresentare necessariamente qualcosa Disegni a tema: si chiede di disegnare un'attività svolta, di un oggetto, di un gioco etc.. Disegni a tema con la facilitazione: semplificare la realtà con le figure geometriche (es. casa: quadrato e triangolo) mostrare al bambino un passaggio alla volta. Per esercitare il controllo motorio del gesto vedi item precedenti
23. Rappresentazione delle	Per favorire la rappresentazione grafica del proprio corpo è necessario offrire diverse attività, giochi ed esperienze a

parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)	partire dai 3 anni. Prima è necessario lavorare sugli aspetti percettivo-motorio per poi favorire gli aspetti rappresentativi. Favorire esperienze di gioco senso-motorio (cadute, salti, rotolamenti, corse, aggiramenti, trascinamenti etc) per favorire il piacere senso-motorio attraverso materiale psicomotorio (palloni, cuboni, materassi, drappi..) Giochi sulla percezione e sulla rappresentazione mentale della postura e delle posizioni delle diverse parti del corpo (giochi motori anche di imitazione di animali, andature etc..; gioco ad occhi chiusi degli atteggiamenti e gioco dei tocchi del “ Metodo Terzi” Giochi sulla lateralità (vedi item 8) Giochi sul lessico : giochi in cui nominare le diverse parti del corpo Giochi sulla rappresentazione spaziale grafica e plastica: es. comporre il corpo con oggetti che figurativamente richiamano le parti interessate (il tondo per il contorno del volto, un'asticella per il braccio..); aggiungere dei particolari su di un disegno in cui mancano alcune parti etc..
24. Comprende ed esegue consegne di tre dati	Chiedere al bambino di aiutarvi dandogli varie consegne in sequenza.
25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico	Mettere il bambino in condizioni tranquille affinché trovi il piacere di raccontare le proprie esperienze sentendosi ascoltato.
26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)	Farlo ragionare davanti ad un'immagine ed esprimere ciò che pensa riguardo alla causa e alla conseguenza di determinate azioni. Utilizzare preferibilmente sequenze logico-causali a tre vignette, con antecedente, fatto e conseguenza.
27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile	Far descrivere ciò che vede. Esempio una scena al parco: “un bambino gioca sullo scivolo, un signore legge il giornale e alcuni bambini giocano a calcio o mangiano il gelato.”
28. Denomina oggetti	Dare un nome alle cose e alle persone che circondano il bambino, affinché possa memorizzare ed ampliare il vocabolario.

29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio	Dargli sempre il modello corretto utilizzando frasi semplici e chiare, senza costringerlo a ripetere. Spiegare ciò che accade e raccontargli ciò che stiamo facendo.
30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)	Marcare ed allungare il fonema omesso o sostituito quando si pronunciano determinate parole al fine di orientare l'attenzione del bambino su quel fonema (es. SSSCOPA); portarlo a discriminare dal punto di vista uditivo-percettivo i suoni non ancora stabilizzati (es. R/L). In caso di resistenza alla stimolazione a fine anno scolastico, si consiglia trattamento logopedico.
31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)	Qualora il bambino non riesca ad organizzare correttamente una frase, portarlo ad espandere la frase minima e perfezionarne il livello morfo-sintattico, prima in comprensione poi in produzione, tramite immagini o disegni in coppia minima che differiscono per un elemento (IL BAMBINO RINCORRE IL CANE/ I BAMBINI RINCORRONO IL CANE); scomporre la frase in ogni suo elemento con immagini in successione (un'immagine per IL BAMBINO, una per BEVE, una per L'ARANCIATA). Piuttosto che correggere il bambino, riformulare la sua produzione scorretta e rimandargliela corretta nel rispondergli.
32. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)	Far discriminare percettivamente suoni simili: il bambino sente coppie di sillabe e parole simili : "PA-BA" OPPURE "POLLO-BOLLO" "RANA-LANA" e deve dire se sono uguali o diversi.
33. Non omette lettere o parti di parola	Qualora il bambino ometta lettere o parti di parola, rimodulare la parola corretta e rimandargliela marcando la parte omessa; proporre un allenamento uditivo- percettivo; sillabare la parola corretta per cogliere eventuali sillabe omesse.
34. Non inverte sillabe nella parola	Se il bambino inverte sillabe nella parola, lavorare sull' attenzione e sulla memoria uditivo-verbale della sequenza della parola; provare a sillabarla insieme utilizzando anche rinforzi visivi.
35. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole	Portare il bambino a cogliere la prima sillaba di ogni parola. Riunire parole che iniziano con la stessa sillaba; pronunciare una sillaba e chiedere al bambino quale figura si sta per nominare; il bambino pensa al nome di un animale ed i compagni lo indovineranno conoscendone la sillaba iniziale; cercare l'intruso, cioè la parola che inizia in modo diverso da tutte le altre.
36. Riconosce e produce rime	Far recitare filastrocche, canzoncine, poesie in rima, focalizzando l'attenzione sulla parte finale di parola. FINO VINO, CANE RANE, NINNA NANNA NINNA Ò QUESTO BIMBO A CHI LO DÒ...

37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza	Portare l'attenzione sulla durata di una parola mostrando anche visivamente la quantità di sillabe che la compone. “Secondo te questa parola è lunga o corta?” MUCCA/ FARFALLA IPPOPOTAMO/PINO
38. Sa segmentare le parole in sillabe	Giocare a dividere la parola in pezzi, saltando nei cerchi o battendo tanti colpi quante sono le sillabe. Bisillabe piane (MELA, CANE, CASA, LUNA), trisillabe piane (BANANA, LIMONE, SAPONE, CAROTA...), bisillabe complesse (TRENO, BRUCO, PISTA, PASTA, SCOPA, ...) (eventuali trisillabe complesse tipo trenino o pulcino)
39. Esegue la fusione sillabica	Giocare a unire le sillabe staccate formando la parola intera. USARE LE PAROLE DELL'ITEM 38.
40. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)	Proporre vignette assurde in cui sono state scambiate le immagini di parole che si distinguono per un solo suono. Portare il bambino a percepire se determinate coppie di parole sono uguali o diverse: RANA/LANA, FINO/VINO, CALLO/GALLO, CANE/TANE, SASSO/TATTO, SETA/ZETA, SASSO/SASSO, TOPO/TOPO. Pronunciarle con la stessa accentazione.
41. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)	Giochi di elisione sillabica con supporto visivo. Dividere l'immagine di una CAROTA in tre parti, indicarle mentre si sillaba CA-RO-TA; togliendo la prima parte, cioè CA, rimangono le altre due, cioè ROTA. È importante che il bambino sappia pronunciare la parola dividendola in sillabe, mentre l'abilità di togliere la sillaba iniziale può emergere anche all'inizio della primaria.
42. Scrive il proprio nome	Saper individuare fra vari nomi qual è il proprio; far capire al bambino che è fatto di pezzetti e fargli cercare tali segni in altri nomi; scrivere il nome copiandolo oppure a memoria. Non è necessario che il bambino sappia che quella lettera si chiama “A”
43. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo	Copiare una parola tenendola davanti agli occhi; inizialmente la si può ricalcare o scrivere seguendo i puntini.
44. Distingue lettere da altri segni grafici	Far cercare in mezzo a varie lettere ed altri segni grafici, ad es. le lettere del proprio nome. Non è necessario che il bambino sappia il suono che corrisponde ai vari grafemi, ma che capisca che quei determinati segni servono per comporre un messaggio scritto.
45. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo	Giocare con le letterine mobili, cercare le lettere uguali e sapere il loro nome.

46. Denomina su richiesta i numeri fino a 10 (come si chiama questo numero?) (LESSICALE)

☞ Arte e immagine (in coppia)

1. Tutti i bambini rappresentano (con modalità diverse, in modo artistico) dei cartellini da tenere in un contenitore personale, ciascun cartellino contiene le cifre di una caratteristica che li contraddistingue (età, cifre della data di nascita, cifre del numero di scarpe...).

I bambini scelgono quale cifra mostrare al compagno che la deve riconoscere.

Utilizzare le due cifre solo nel caso, opportunamente enfatizzato, del numero 10.

Si può chiedere ai bambini, con la collaborazione dei genitori, di ricercare un dieci (fra i compleanni dei parenti, tra i numeri di casa...), in modo che ciascun bambino ne possieda uno.

☞ Attività motoria (intera classe)

2. Variazione dell'attività della sezione "Arte e immagine".

I bambini girano per la classe/palestra con una delle informazioni in evidenza (post-it attaccato sulla fronte, palmo della mano alzato, cartellino in mano o appeso al collo) ed incontrandosi con un compagno si salutano in vari modi dicendo "Buongiorno numero X".

3. Preparare molti cerchi numerati a terra, anche proponendo più volte la sequenza dei numeri.

La maestra pronuncia un numero e, dopo il suo VIA, tutti i bambini devono correre verso uno dei cerchi con quell'etichetta numerica, pronunciarla e successivamente entrare nel cerchio.

Alla fine dell'attività ogni cerchio potrà contenere un numero variabile di bambini.

Se si favoriscono confronti fra il numero dei bambini presenti nel cerchio e l'etichetta numerica, si potenzia un processo semantico (riferimento item n°50).

☞ Educazione musicale (intera classe)

4. Attività di potenziamento dei prerequisiti: conoscere la sequenza numerica per denominare i numeri.

Per favorire il senso del ritmo: accompagnati dal battito di mani regolare si passa la palla al vicino, ogni bambino pronuncia il numero successivo nel momento in cui passa/riceve la palla. Si possono proporre variazioni seguendo il testo di una canzone ritmata.

5. La maestra propone alcune canzoncine (anche in rima) che contengono numeri. Quando bisogna pronunciare il numero la canzone viene interrotta, la maestra mostra un cartellino con il simbolo. Si prosegue dopo aver pronunciato correttamente il nome del simbolo.

☞ In biblioteca

6. (Intera classe) La maestra seleziona libri che contengono numeri.

Mentre racconta la storia si interrompe quando bisogna pronunciare il numero e lo mostra ai bambini. Si prosegue quando il numero pronunciato è corretto.

7. (A coppie **osservate** dalla maestra) I bambini giocano a turno: il primo apre a caso un libro ed il compagno deve pronunciare le cifre del numero di pagina.

	☞ <u>Routine (intera classe)</u> 8. La maestra ripete le cifre che si trovano sulla data del calendario osservando la variazione delle cifre rispetto al giorno precedente. <i>Se si evidenzia sistematicamente l'incremento si potenzia un processo semantico (riferimento item n°52).</i> 9. La maestra ha un contenitore con dei cartellini che rappresentano tutti i numeri. Quando le attività della giornata (assenti, presenti, numero di coloro che pranzano...) prevedono l'utilizzo di un numero si chiede ad un bambino a turno di individuarlo e mostrarlo ai compagni. Si può anche creare una zona in cui mettere "i numeri del giorno", per <u>esporre sistematicamente al numero</u> i bambini. ☞ <u>Gioco cooperativo "caccia al numero": (in coppia)</u> 10. L'insegnante nasconde in classe alcuni numeri chiusi in una busta e fornisce ai bambini delle indicazioni. I bambini in coppia cominciano a cercare. Quando uno dei due trova la busta a turno la aprono e, prima di proseguire, descrivono il numero al compagno che deve indovinarlo ascoltando la descrizione.
47. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...) (LESSICALE)	☞ <u>Arte e immagine</u> 11. (Intera classe) L'insegnante distribuisce schede da colorare con tutti i numeri. I bambini devono colorare il numero pronunciato dalla maestra. 12. (Intera classe divisa in piccoli gruppi) Ogni gruppo ha un cartellone da colorare con tutti i numeri, anche ripetuti. I bambini devono colorare il numero pronunciato dalla maestra. ☞ <u>In biblioteca (intera classe)</u> 13. La maestra seleziona libri che contengono elementi in diverse quantità: (sette orsetti, dieci pizzette...). Si sfoglia il libro, mostrando le pagine ai bambini e si contano gli oggetti dello stesso tipo. L'attività si conclude con una delle due proposte della sezione "arte e immagine" in questo item (colorare schede o cartelloni). ☞ <u>Routine</u> 14. Ricercare numeri presenti (o nascosti dalla maestra) nell'aula o nella sala mensa in momenti particolari della giornata (gioco rituale). ☞ <u>Gioco cooperativo "caccia al numero": (in coppia)</u> 15. Cercare a coppie numeri presenti (o nascosti dalla maestra) in classe.
48. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5 (LESSICALE)	☞ <u>In biblioteca (intera classe)</u> 16. Quando la maestra legge la storia e dice un numero (da 1 a 5) bisogna scriverlo (su un foglio di carta, su cartelloni...). ☞ <u>Arte e immagine (a coppie)</u>

	17. Chiedere a ciascun bambino di disegnare una certa numerosità segreta (utilizzando i pallini da 1 a 5), il compagno deve scrivere la cifra (da 1 a 5) associata. 18. I bambini scrivono/costruiscono le cifre (da 1 a 5) a coppie, utilizzando vari materiali. Questa azione chiede loro una <u>progettazione preventiva</u> (quale parte della rappresentazione spetterà a ciascuno) e può essere preceduta da una discussione di classe, guidata dall'insegnante, sulla presenza di linee curve o dritte nelle diverse cifre (da 1 a 5). ☞ <u>Attività motoria</u> 19. (Intera classe) Modella te stesso come se fossi la cifra X (da 1 a 5). 20. (In coppia) Modella il compagno come se fosse la cifra X (da 1 a 5). Variazione dell'attività: modellati, insieme al tuo compagno come se foste la cifra X (da 1 a 5). 21. (Intera classe) Prosecuzione dell'attività in biblioteca: proporre con i bambini una drammatizzazione della storia, riproducendo con il proprio corpo sia le cifre (da 1 a 5) che gli oggetti (per esempio: per rappresentare la cifra 3 servono tre bambini che rappresentano la numerosità da drammatizzare, ed uno o più bambini che rappresentano la cifra). ☞ <u>Routine</u> 22. "Scriviamo le cifre (da 1 a 5) di oggi" (che giorno è, quanti assenti ci sono...).
49. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5) (SEMANTICA)	☞ <u>Arte e immagine (in coppia)</u> 23. La maestra consegna schede con numerosità diverse (entro il 5) ed oggetti diversi. I due bambini stimano a occhio la numerosità e poi insieme controllano il risultato. ☞ <u>Attività motoria con la musica (intera classe)</u> 24. L'attività richiede una musica di sottofondo. La maestra interrompe la musica ed pronuncia il nome della cifra X, (da 1 a 5) che rappresenta il numero massimo di elementi di un gruppo. I bambini si dividono in gruppi e decidono in pochi secondi se possono aggiungersi o meno ai compagni (quando il numero dei componenti è inferiore ad X). ☞ <u>Educazione musicale</u> 25. Si dividono sia gli strumenti (maracas, tamburelli anche realizzati in modo casareccio con barattoli) che i bambini in gruppi di diversa numerosità (da 1 a 5). Ogni gruppo di bambini deve decidere velocemente quale gruppo di strumenti scegliere per accompagnare una canzone (in modo coerente, ovvero esattamente uno a testa). 26. La maestra mostra un foglietto con alcuni pallini (dots da 1 a 5) e poi lo nasconde. I bambini devono riprodurre una sequenza lunga quanto il numero di pallini (con sequenze di vocali ripetute, battendo i piedi ritmicamente, battendo le mani, battendo un legnetto a terra...).

	Si può “creare” una sequenza (inventare una canzone) preparando cartellini misti con pallini e “strumento/parte del corpo”. Esempio: - 1° cartellino: numero 3 con battito di mani - 2° cartellino: numero 5 con battito di piedi - 3° cartellino: numero 4 la voce - 4° cartellino: senza pallini (la pausa che si può fare in silenzio o con un sospiro) - 5° cartellino: numero 3 (nuovamente) con battito di legnetto. Ciascun numero deve essere presente in combinazioni diverse, in modo che l'associazione tra strumento e numero non diventi una fissità, ma venga ripensata ogni volta, in base all'accoppiata proposta. ☞ <u>Routine</u> 27. Durante le attività la maestra prepara gruppetti di materiale di numerosità (da 1 a 5) diversa e divide i bambini in gruppi (sempre di diversa numerosità). I bambini devono prendere il materiale per il proprio gruppo stimando in pochi secondi quali fra i gruppi di oggetti preparati dalla maestra sono quelli che bastano <u>esattamente</u> al mio gruppo di X per lavorare.
50. Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?) (SEMANTICA)	☞ <u>Educazione musicale</u> 28. (In classe) Cantare la canzoncina dell'elefante fino al numero X e chiedere “Se voglio che duri di meno/di più quante strofe devo cantare?” 29. (In gruppi) Si canta la canzoncina dell'elefante tutti insieme, ma ciascun gruppo canta fino alla strofa X. Ragionare assieme a posteriori (e successivamente a priori) chiedendo: “Quale gruppo finisce prima/dopo? Perché?” 30. Esercizio ritmico sulle sillabe dei nomi: quante sillabe ha il tuo nome? Raggruppare i bambini a seconda della lunghezza. Volendo si può aggiungere il cognome. Si può recitarli: - inizialmente proporre la sequenza di bambini, un gruppo alla volta (prima tutta la sequenza del gruppo con due sillabe, poi tre e così a seguire) - proseguire recitando la scansione del proprio nome in coro in gruppo, (prima coro del gruppo con due sillabe, poi tre a seguire) - si recita la scansione del nome tutti insieme, ragionando su quale gruppo ha il nome che dura di più/di meno in base al numero di sillabe. ☞ <u>Arte e immagine</u> 31. (In classe) Preparare alcune schede da colorare (uguali fra loro o diverse) Fissare un numero iniziale di colori da utilizzare. Successivamente modificare (aumentare o diminuire il numero di colori) ragionando sulla diversa numerosità.

	32.(In piccolo gruppo) Preparare schede/cartelloni ed assegnare ai diversi gruppi la stessa consegna ma con numerosità diverse, in modo da generare contesti che favoriscano il ragionamento sugli effetti della diversa numerosità. Esempio 1: disegna un cielo con X (il gruppo1 disegna 1 stella, il gruppo2 disegna 2 stelle, fino al gruppo 10 che disegna 10 stelle... Quale brilla di più? Perché? Esempio 2 disegna un bosco con X alberi. Qual è il più buio? Quale mi fornisce più legna? Perché? Riferimento item n°53 e n°54: qualche bambino potrebbe rappresentare una stella grande che illumina più di due piccole. Se non si fissa preventivamente la dimensione delle stelle, questa attività può favorire confronti di tipo presintattico. 33.Variazione dell'attività precedente con riferimento item n° 54 arte e immagine. (<i>colorare ... riempiendo le forme con un numero maggiore o minore di puntini</i>). ☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 34.Proporre dei giochi, dividendo i bambini in squadre variando la numerosità e riflettere sulla variazione del numero degli elementi. Esempio: cominciare con un gioco con squadre di tre bambini, poi proporre un gioco (lo stesso o un altro) costruendo nuove squadre aumentando o diminuendo la numerosità). 35.Riferimento item n° 46 attività motoria. (<i>La maestra pronuncia un numero e, dopo il suo VIA, tutti i bambini devono correre verso uno dei cerchi con quell'etichetta, pronunciarla e successivamente entrare nel cerchio</i>). Favorire riflessioni sul numero maggiore o minore di bambini presenti nel cerchio rispetto al numero indicato dall'etichetta numerica. 36.Si fissa una distanza e si estraggono cartellini che indicano il numero dei passi da effettuare per coprire il percorso. Favorire i confronti rispetto all'andatura precedente). <i>Se si evidenzia sistematicamente passo lungo, lunghissimo, piccolo, piccolissimo si potenzia un processo presintattico (riferimento item n°53).</i> ☞ <u>Routine</u> 37.Stabilire se gli oggetti per qualsiasi attività sono sufficienti per tutti (ragionando se è maggiore/minore il numero di oggetti o di bambini).
51. Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?) (SEMANTICA)	☞ <u>Attività con l'intero gruppo classe</u> 38.Utilizzare semplici problemi della vita reale (rappresentando la situazione nel contesto o provando a ragionare in astratto): cercare di far generare i problemi ai bambini, ragionando insieme se il risultato sarà maggiore o minore dei singoli addendi. <u>Esempio 1:</u> ho due penne e 5 euro in portafoglio, vado a comprare 1 penna e spendo 1 euro. Domanda 1: dopo l'acquisto avrò più o meno penne? (solo alla fine chiedo: "quante penne?") Domanda 2: dopo l'acquisto avrò più o meno denaro? (solo alla fine chiedo: "quanti euro?")

	☞ <u>Attività in coppia guidata/osservata dall'insegnante:</u> 39.Fornire ai bambini due numeri (anche lanciando i dadi) e chiedere loro di inventare un problema il cui risultato sia più grande di entrambi i numeri ed uno in cui si generi un numero più piccolo di almeno uno dei due.
52. Opera con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10) (SEMANTICA)	☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 40.Decremento unitario: il gioco delle sedie, contando sistematicamente il numero dei bambini rimasti. 41.Incremento unitario: preparare dei cerchi numerati per terra ("gioco della campana"), i bambini devono saltare dentro contando. <u>Fase1:</u> incrementare gradualmente (di una unità) il numero dei cerchi e ripetere il gioco. <u>Fase2:</u> decrementare gradualmente (di una unità) il numero dei cerchi e ripetere il gioco. <u>Fase3:</u> incrementare e decrementare (in modo casuale) di una unità il numero dei cerchi e ripetere il gioco. ☞ <u>Educazione musicale</u> 42.Variazione del gioco delle sedie: i bambini suonano un pezzo, allo stop si disperdono e al richiamo ritornano agli strumenti (ad ogni giro se ne elimina uno). 43.La maestra propone (o i bambini inventano) una strofa di una canzone contenente un numero e la cantano. <u>Fase1:</u> i bambini devono cantarla tutti insieme cambiando il numero con il precedente/successivo ogni strofa (su indicazione non verbale della maestra). <u>Fase2:</u> i singoli bambini (o il piccolo gruppo) in sequenza devono cantarla cambiando il numero con il precedente/successivo. ☞ <u>Routine (intera classe)</u> 44.<u>Riferimento item n° 46 attività di routine. (La maestra ripete le cifre che si trovano sulla data del calendario osservando la variazione delle cifre rispetto al giorno precedente).</u> Evidenziare sistematicamente l'incremento della cifra dell'unità. ☞ <u>Gioco cooperativo: (intera classe divisa in gruppi)</u> 45.La maestra divide la classe in squadre ed assegna a ciascuna il simbolo più o meno. Le squadre si dispongono in ordine sparso e la maestra dice il primo numero, le squadre in sequenza pronunceranno il numero precedente/successivo a seconda del simbolo +/- a loro associato. Esempio: - la maestra pronuncia il numero 3 - il gruppo1 ha il segno + quindi pronuncia il numero 4 - il gruppo2 ha ancora il segno + quindi pronuncia il numero 5 - il gruppo 3 ha il segno - quindi pronuncia nuovamente il numero 4. L'attività procede in sequenza.

	Il gioco si ripete mescolando l'ordine delle squadre e scambiando il simbolo +/- fra squadre. 46. Variazione (a gruppi di quattro o cinque bambini guidati/osservati dalla maestra) Dopo qualche sessione con l'intera classe la maestra può chiedere ai singoli gruppi di operare nello stesso modo al loro interno. Inizialmente proporrà lei in numero di partenza, poi i singoli gruppi potranno autonomamente decidere il numero iniziale lanciando un dado o estraendo una carta da un mazzo.
53. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide... (PRESINTASSI)	☞ <u>In biblioteca (in coppia o piccolo gruppo)</u> 47. Ciascun gruppo seleziona libri in base a caratteristiche specificate (stessa dimensione, stesso spessore, stesso materiale). ☞ <u>Arte e immagine</u> 48. (In classe) Si consegnano ai bambini alcune schede che contengono rappresentazioni a tema: ciascuno deve individuare i sottoinsiemi con caratteristiche analoghe specificate dalla maestra (questi sono tutti gli oggetti caldi, tutti gli oggetti freddi). 49. (A coppie) Ogni coppia di bambini ha una serie completa di immagini complementari (oggetti caldi/freddi, oggetti morbidi/duri...). Ciascun bambino raccoglie quelle relative ad una delle due caratteristiche (uno gli oggetti morbidi, uno quelli duri). ☞ <u>Educazione musicale (intera classe)</u> 50. Classificare gli strumenti (fiato, percussione...). 51. Esercizio sulla dinamica: si suonano sequenze di note forte/piano. Si chiede di riconoscere quelle forti e quelle piano. Si può predisporre una lavagnetta per segnare il numero di suoni forti e piano, quindi alla fine si possono contare. 52. Si può proporre una variazione dell'attività, lavorando sul concetto di lento/veloce. ☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 53. La maestra prepara materiali con qualità diverse: ciascuna squadra deve prendere gli oggetti con caratteristiche omogenee. 54. <u>Riferimento item n° 46 attività motoria.</u> <i>(Si fissa una distanza e si estraggono cartellini che indicano il numero dei passi da effettuare per coprire il percorso).</i> Evidenziare sistematicamente passo lungo, lunghissimo, piccolo, piccolissimo. 55. Variazione della precedente attività: fissare il tempo e differenziare la velocità del passo.
54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa. (PRESINTASSI)	☞ <u>In biblioteca (in coppia o piccolo gruppo)</u> 56. Riordinare alcuni libri in ordine di grandezza, per aiutare la maestra a riordinare gli scaffali. ☞ <u>Arte e immagine (intera classe)</u>

	57.Ciascun bambino disegna tre oggetti in ordine di grandezza, opportunamente spaziati. Alla fine ne inserisce almeno uno di intermedio. 58.Colorare utilizzando colori chiari/scuri, utilizzando i colori a matita in modo più o meno intenso (“calcando più o meno”), riempiendo le forme con un numero <i>maggiore o minore di puntini (riferimento item n° 50)</i>. ☞ <u>Educazione musicale (intera classe)</u> 59.Riordina gli strumenti per dimensione (violino, viola, violoncello...). 60.Proporre suoni di diversa intensità. ☞ <u>Attività motoria (intera classe divisa in piccoli gruppi)</u> 61.Disporre i gruppi in ordine di altezza (modificando la posizione corporea distesi a terra, in punta di piedi, sopra un gradino). Gli elementi di ciascun gruppo si dispongono a parità di altezza, ma i gruppi sono in sequenza.
55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo (PRESINTASSI)	☞ <u>Educazione musicale (intera classe)</u> 62.(Intera classe divisa in gruppi). Assegnare ai diversi gruppi di bambini le strofe di una canzone e cantarla in sequenza. Identificare quale gruppo canta la prima strofa, quale l'ultima e quale quella “in mezzo”. E' possibile scambiare la disposizione dei gruppi di bambini chiedendo: “Quale gruppo vuole cantare la prima/ultima strofa o la strofa centrale?” 63.(Intera classe) Scegliere o inventare un canto/poesia, associando a ciascuna strofa un oggetto, un animale. Le strofe devono essere intercambiabili. Si preparano dei cartellini, ciascuno con le immagini associate a ciascuna strofa. Si predispongono poi un'area per preparare la sequenza dei cartellini (filo per appendere con molletta, lavagnetta con segnaposto, post-it). Si chiede ai bambini di cantare la strofa iniziale, quella finale e quella centrale della canzone. Al termine si scambiano fra loro i cartellini in modo casuale o chiedendo: “Quale oggetto/animale mettiamo come primo/ultimo/centrale?” ☞ <u>Arte e immagine</u> 64.(A coppie) Riordinare sequenze di oggetti in ordine di grandezza (o immagini sulla linea del tempo) e dire qual è il primo, l'ultimo, quello in mezzo. 65.Ritagliare una rappresentazione grafica in fasce verticali. Ricostruire la forma partendo dal primo ed ultimo pezzetto. Una volta ricostruita identificare l'elemento centrale. Utilizzare un numero dispari di elementi. Alla fine è possibile “osare” la riflessione con un numero pari (ponendo la matita “in mezzo”un piccolo volo verso il concetto di asse di simmetria). ☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 66.Identificare la posizione dei compagni in fila.

	67.Giocare disposti in fila: assegnare compiti per il primo, l'ultimo ed il centrale (identificando regole per favorire lo scambio di posto fra i bambini). ☞ <u>Routine (intera classe)</u> 68.Identificare la prima e l'ultima azione di una attività.
56. Numera in avanti fino al 20 (CONTEGGIO)	☞ <u>In biblioteca (intera classe)</u> 69.Contare quante pagine devo leggere per arrivare alla fine del capitolo, all'illustrazione... ☞ <u>Educazione musicale (intera classe)</u> 70.Utilizzare canzoncine o filastrocche che contengono tutta o parte della sequenza. ☞ <u>Arte e immagine (intera classe)</u> 71.I bambini leggono il numero associato ad una sequenza di immagini (un cane, due papere, tre stelle....) partendo da un punto qualsiasi della sequenza (non ci sono simboli, solo immagini). ☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 72.Contare: saltando nei cerchi, prendendo i birilli, salendo i gradini, prendendo gli oggetti. ☞ <u>Routine (intera classe)</u> 73.Preparare il materiale in gruppi di dieci elementi e distribuire contando.
57. Numera all'indietro da 10 a 1 (CONTEGGIO)	☞ <u>Attività motoria (intera classe)</u> 74.Enumerare a ritroso fino al VIA, partendo da vari numeri. ☞ <u>Educazione musicale (intera classe)</u> 75.Utilizzare filastrocche. Le filastrocche con numeri possono essere accompagnate dal passo in avanti o a ritroso per rinforzare la sequenza in avanti o indietro. Possono essere imparate come vere e proprie danze che alternano i passi in avanti e/o indietro. Questa attività si può fare anche come gioco chiedendo di avanzare o retrocedere di un certo numero di passi (sotto forma di canzone). ☞ <u>Routine (intera classe)</u> 76.Contare i giorni che mancano ad una data prefissata (compleanni, vacanze...) e confrontare con i giorni che mancavano ieri. E' possibile ragionare chiedendo quanti ne mancheranno domani (in questo modo si favoriscono anche processi semantici). 77.Preparare il materiale in gruppi di dieci elementi. Distribuire contando a ritroso (facendo riferimento a quanti elementi rimangono nel sacchetto).

58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda “quanti sono”? (CONTEGGIO)	☞ <u>Attività di diverso tipo (intera classe)</u> 78. Prima di cominciare un'attività verifica se il materiale è sufficiente per tutti. 79. La maestra crea gruppi di materiale con numerosità diversa identificati da un cartellino. Successivamente chiede di prendere il materiale per X persone e di distribuirlo evitando l'enumerazione (perché so già che il numero corrisponde!). ☞ <u>Routine</u> 80. Si contano i giorni che mancano ad un evento.
59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede	Le difficoltà di attenzione e di autoregolazione rappresentano uno dei disturbi neuroevolutivi più frequenti (circa il 3% dei bambini in età scolare presenta un disturbo d'attenzione e iperattività). E' un disturbo conosciuto da tempo (il primo a parlarne è stato un pediatra europeo agli inizi del 900) e ha un impatto importante per il bambino, per la famiglia e per la scuola. Il primo passo quando osserviamo questi comportamenti nei bambini è riconoscere che siamo di fronte ad una <u>difficoltà oggettiva</u> che mette il più delle volte in difficoltà tutti. Non è colpa del bambino, né dei genitori, né della scuola. Le cause sono prevalentemente neurobiologiche, cioè nasce da delle varianti genetiche che si vanno ad associare ad alcuni fattori ambientali. Le difficoltà molto spesso dipendono da delle difficoltà del lobo frontale che è l'area del cervello con cui i bambini dovrebbero organizzarsi; è quindi il più delle volte un problema biologico. Ci sono diversi livelli di gravità (lieve, moderato, grave) e ci sono diverse manifestazioni (il “tipo” iperattività-impulsività e disattenzione; il “tipo” prevalentemente inattentivo; il “tipo” prevalentemente iperattivo-impulsivo). Prima dell'età scolare è difficile riconoscere l'iperattività a causa dell'ampia variabilità normale: solo livelli estremi devono condurre alla diagnosi in bambini in età prescolare. Spesso bambini con difficoltà di attenzione e iperattività presentano delle difficoltà anche negli apprendimenti scolastici, nelle abilità motorie, nella memoria, nelle funzioni esecutive e nelle funzioni visuo-motorie e grafiche. Nella fase di osservazione è importante analizzare i singoli comportamenti tramite anche delle griglie predisposte (antecedente, comportamento, conseguenza). Evitare di descrivere i comportamenti tramite delle etichette sommarie che non indicano comportamenti specifici, infatti <i>Onesto, nervoso, gentile, irrequieto, aggressivo</i> sono espressioni che si prestano ad interpretazione e non ci dicono cosa una persona fa realmente. Un'osservazione oggettiva che valuta sia gli antecedenti che le conseguenze ci consente di individuare strategie più efficaci di intervento. Fare riferimento al testo ““ADHD a scuola <i>Strategie efficaci per gli insegnanti - LE GUIDE ERICKSON</i>”
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	

Per favorire una maggiore autoregolazione e per aumentare i tempi d'attenzione è necessario:

favorire un contesto facilitante e un ambiente molto prevedibile; introdurre attività di routine; organizzare gli spazi della sezione in modo chiaro e permettere al bambino di lavorare lontano il più possibile da fonti di distrazione; sistemare con ordine i giochi e il materiale; pianificare la giornata e le singole attività attraverso l'uso del calendario con le immagini e togliere o spostare l'attività o il momento della giornata che si è concluso; concordare i giochi durante lo spazio non strutturato; stabilire e visualizzare con immagini o clessidra la durata delle attività; stabilire diversi incarichi; costruire regole di classe condivise, disegnate e formulate in modo chiaro con proposizioni positive (stare seduto, camminare piano, si usa un gioco alla volta, ogni gioco rimane sopra il tavolo, si usano le mani il modo gentile e si parla sottovoce, mettere in ordine i giochi etc.); avere al massimo 4-5 regole rappresentate; fornire al bambino informazioni di ritorno; descrivere le azioni in modo operativo;

utilizzare tecniche psicoeducative- comportamentali caratterizzate da interventi sugli antecedenti e sulle conseguenze positive, negative e avanzate: gratificazione sociale simbolica ; gratificazione a punti individuale e di gruppo; il costo della risposta; i contratti comportamentali di classe e individuali; il time out; gestione dei comportamenti non adeguati; il rimprovero; Testi di riferimento per la scuola: “Bambini disattenti e iperattivi: parent training Erickson”; “ADHD a scuola Strategie efficaci per gli insegnanti - LE GUIDE ERICKSON”

predisporre il lavoro (ad esempio): aumentare gradualmente i tempi delle attività, suddividere le attività con brevi pause; far ripetere la consegna ai bambini; chiedere ai bambini di iniziare un gioco o un'attività solo dopo il via dell'insegnante; scrivere le regole durante il gioco non strutturato; durante il pranzo o la merenda assegnare degli incarichi; impegnare i bambini con canzoni o filastrocche o giochi nei passaggi da un luogo all'altro; iniziare e finire la giornata con delle routine; usare tono di voce variato e vivace; prevedere tempi di lavoro non troppo lunghi; seguire ogni giorno lo stesso ordine delle attività; ottenere l'attenzione del bambino prima di dare istruzioni; incoraggiare il bambino al contatto visivo; porre enfasi sulla riuscita del comportamento positivo; dare al bambino due alternative; usare le parola “noi”;

proporre giochi e attività specifiche per sviluppare l'autoregolazione, l'attenzione, il controllo della risposta impulsiva, la memoria di lavoro, le abilità sociali (rispetto delle regole, rispetto dei turni.): proporre alla classe laboratori specifici e ravvicinati almeno una o due volte la settimana (per un periodo di almeno 3 mesi) facendo riferimento ad esempio alle attività riportate nei seguenti testi : Laboratorio per lo sviluppo dell'attenzione e delle abilità cognitive- Erickson”; Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione Vol.1 - Vol.2- Vol. 3”- Erickson ; proporre ai bambini giochi per favorire l'attenzione, il controllo della risposta impulsiva, i turni come ad esempio: mosquito, bataflash, woolfy, big pirate,

	batameuh, diamoniak etc)
64. Dopo aver osservato 4 immagini denomina quella che viene tolta	
65. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle	Mostrare due oggetti, toglierne uno e chiedere al bambino di ricordarlo e progressivamente aumentare il numero degli oggetti; disegnare una forma e chiedere al bambino di ricordarla; giochi da tavolo (memory, zanimatch, minimatch, sardines, tip top clap, hexenkuche etc); attività per la classe (Sviluppare la concentrazione e l'autoregolazione: giochi e attività sul controllo della memoria di lavoro ed Erickson; Software Erikson (sulla memoria spaziale, uditiva e di lavoro) a partire dai 4 anni da proporre ai genitori o da utilizzare con l' intera classe con la LIM) . Per quanto riguarda filastrocche e poesie ad esempio : utilizzare le immagini per supportare la memoria uditiva con quella visiva; Privilegiare filastrocche brevi con un lessico semplice e in rima; Fare il gioco del telefono per ricordare una parola e poi due e tre; Ripetere le filastrocche e chiedere al bambino di completare la “strofa” prima con una parola e poi via via sempre di più. Utilizzare giochi e software (es.” L’incantesimo di Rocco”, “Alla festa con Pina” , Pico si è perso”... Erickson).
66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria	
67. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: “la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola”)	
68. Sa vestirsi da solo (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati	Preparare una tabella con illustrati i vestiti nell’ordine in cui vanno indossati; per bambini con difficoltà di equilibrio sedersi sul pavimento o su una piccola panca e appoggiare la schiena; abbigliamento comodo e per imparare può essere utile avere indumenti di una taglia leggermente superiore; costruire la scatola dei travestimenti; è più facile abbottonare bottoni più grandi; per bambini che confondono destra e sinistra e davanti e dietro utilizzare piccoli segni (puntino rosso); mettere le scarpe su dei fogli dove c’è la sagoma; costruire check list con immagini suddividendo il compito e l’attività in piccoli step
69. Si prende cura delle proprie cose	
70. Riesce a procurarsi i materiali necessari per lo svolgimento di	Organizzare e posizionare il materiale in modo ordinato chiaro e prevedibile: metterlo sempre nello stesso posto; mettere il materiale in contenitori separati e di colore diverso, con delle immagini che ricordano la categoria di oggetti

un'attività/gioco	contenuti; assegnare un incarico a coppia o a più bambini del “ re del riordino” ; insegnare al bambino a mettere i materiali usati sempre nello stesso posto; stabilire delle routine giornaliere con regole chiare e concise sulla posizione degli oggetti; fare un cartellone con le regole disegnate ed espresse in formula positiva; quando si propone un'attività dare istruzioni semplici e chiare descrivendo un passaggio alla volta e chiedendo ai bambini di ripeterle prima di iniziare; proporre giochi di categorizzazione; fare una foto della classe e evidenziare dove si trovano gli oggetti; chiedere al bambino prima di iniziare un gioco o un'attività di elencare tutte le cose che servono; gratificazioni sociali e simboliche quando il bambino riesce ad organizzare e pensare al materiale necessario o quando lo rimette in ordine.
71. Sa prendere iniziative	
72. Sa giocare da solo	Alla luce di quanto scritto nella scheda di osservazione per quanto riguarda l'area della relazione e del gioco non è possibile dare delle indicazioni generali in quanto va analizzato il bambino e il contesto nella sua globalità e complessità. L'intervento relazionale richiede un approfondimento e un'analisi più dettagliata. Alcuni testi di riferimento utili alla gestione della relazione e del gioco in un'ottica relazionale e psicomotoria sono quelli scritti dallo psicologo e psicomotricista Giuseppe Nicolodi, come ad esempio: “ Maestra guardami..”; “ Il disagio educativo al nido e alla scuola dell'infanzia”; “ Caro amico”; “Maestra aiutami”; “ Ti aiuto a giocare” .
73. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri	
74. Partecipa a giochi di gruppo	