

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 L'OSSERVAZIONE - SCUOLA DELL'INFANZIA

INDICATORE DI VERIFICA	SPIEGAZIONE DELL'ITEM E MODALITA' DI OSSERVAZIONE
1. Traccia una linea continua tra due linee guida	<i>È una delle competenze di coordinazione oculo-manuale del bambino. Le coordinazioni oculo manuali sono movimenti degli arti superiori integrati ad un controllo visivo continuo sullo spazio.</i> Proporre al bambino un percorso con linee miste a distanza di 1 cm l'una dall'altra. Chiedere al bambino di tracciare il "percorso" con la matita senza mai alzarla dal foglio. Cosa osservare: se c'è una buona mobilità del polso tale per cui la matita può rimanere sempre appoggiata e non ci sono interruzioni nel tratto, se il tratto grafico è marcato, sufficientemente dritto all'interno delle due linee guida. (vedi esempi allegati) Si consiglia approfondimento oculistico e optometrico se: il bambino fa fatica a dirigersi verso il centro delle linee oppure va a tentativi; se tutti i percorsi sono leggermente "spostati" tutti verso l'alto o tutti verso il basso; se quando esegue il compito assume una postura particolare del capo (mento su spalla destra o sinistra o si avvicina o allontana dal foglio).
2. Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano	L'insegnante dimostra al bambino come collocare le dita di una mano (partendo con il dito indice) consecutivamente sul pollice della stessa mano e proseguendo con le altre dita. Si chiede al bambino di imitare questi movimenti sia in andata che in ritorno. Si osserva : la scioltezza del movimento (se c'è una sciolta collocazione delle dita sul pollice, se il bambino esita, colloca male il dito, prende la sequenza sbagliata) il passaggio da un dito all'altro (passaggio agile, se il bambino mette lo stesso dito sul pollice più volte per turno, se mette ripetutamente un dito sul dito e non procede al dito successivo)
3. Sa ritagliare lungo un tracciato	<i>Prima che il bambino riesca a ritagliare semplici figure è necessario fargli sperimentare diverse esperienze a partire dai 3</i>

	<i>anni infatti le tappe di sviluppo nell'uso delle forbici sono: interesse per le forbici; impugnare correttamente le forbici (muovere isolatamente pollice e medio che vanno infilati negli occhielli); aprire e chiudere le forbici in modo controllato; eseguire brevi sforbiciate a caso; muovere le forbici in avanti; coordinare i movimenti laterali; tagliare seguendo una linea retta; tagliare forme geometriche semplici.</i> Chiedere al bambino di ritagliare semplici figure geometriche (quadrato, cerchio, fiore). Durante l'esecuzione osservare sia la qualità del movimento, la coordinazione e la collaborazione di entrambe le mani e la velocità di esecuzione. Si valuta con un NO il bambino che non riesce a rispettare il contorno, che non mantiene una corretta impugnatura e che esegue il compito in tempi troppo "impulsivi" o troppi lenti. (vedi esempi in allegato)
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	<i>La dominanza è un'acquisizione legata allo sviluppo della corteccia cerebrale: è una realtà neurologica. La lateralità è una realtà corporea motoria del bambino ed è la diretta conseguenza della dominanza emisferica cerebrale. La sua organizzazione inizia nei primi mesi di vita e si stabilisce tra i 6 e i 7 anni; più la lateralità è omogenea e più si afferma precocemente. Con lateralità destra, la parte destra del corpo (mano, piede, occhio, orecchio) acquisisce abilità e destrezza rispetto all'altro emicorpo.</i> <i>Con lateralità sinistra, la parte sinistra acquisisce abilità e destrezza rispetto all'altro emicorpo.</i> Le seguenti "prove" si effettuano nei bambini che sembrano non aver acquisito una buona lateralità e non utilizzano a 4-5 anni sempre la stessa mano nelle attività grafiche. È importante non far capire al bambino che si sta indagando

sulla sua preferenza di lato perché ciò falsificherebbe le risposte. Si cerca di spostare l'attenzione del bambino sulla sua abilità nell'uso dell'oggetto. A mano a mano che il bambino esegue la prova, l'insegnante registra se ha usato la mano destra o sinistra.

-) lateralità gestuale: chiedere al bambino di incrociare le braccia (il braccio che è sopra è dominante); incrociare gli indici (il dito che è sopra è quello dominante)

-) lateralità gesti simbolici si chiede al bambino “ fai finta di fare ciò che ti dirò”: pianta un chiodo (mano dominante batte il martello); pettinati (mano dominante tiene pettine)indica con un dito un oggetto lontano (dito della mano dominante indica); saluta (mano dominante saluta); mescola minestra con cucchiaino (mano dominante mescola); spara con pistola (mano dominante spara); apri una porta (mano dominante apre la porta)

-) lateralità grafica : nel corso delle prove si chiede al bambino di disegnare spontaneamente, di copiare una figura, di colorare una forma, di scrivere, di cancellare con la gomma; (osservare con quale mano compie queste attività e se utilizza sempre la stessa)

Piede: calciare la palla, fa finta di infilarsi i pantaloni, salire su uno sgabello

Occhio: guardare un oggetto attraverso un tubo, guardare nel buco della serratura

Può risultare utile osservare le abilità della mano destra e della mano sinistra:

-)matite che si incrociano: due matite si incrociano su un foglio A4 piegato a metà; una matita in una mano e un'altra nell'altra mano. Le matite si devono incontrare a metà del foglio. La mano più abile viene individuata dal tratto più marcato e dritto.

-)pioggia: si divide a metà un foglio A4 e il bambino deve disegnare tanti trattini veloci fino allo stop (1 minuto) usando prima la mano destra e poi la mano sinistra.

-)mela: si divide a metà un foglio A4 e il bambino deve disegnare una mela con la mano destra e un'altra mela con la mano sinistra sull'altra metà del foglio.

8. Riconosce destra e sinistra su di sé	<i>È la capacità del bambino di nominare e di riconoscere solo su di sé la destra e la sinistra. A partire dai 5- 6 anni il bambino indica correttamente su di sé; a partire da 8 anni indica sull'altro.</i> Fare al bambino almeno 5 richieste. Ad esempio alza la mano dx; alza il piede sx; mostra l'occhio dx; mostra l'orecchio dx, alza la gamba sx. Si osserva la costanza nella correttezza delle risposte (almeno 3 giuste su 5)
9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.	<i>È la capacità del bambino di copiare alcune figure fondamentali .</i> E' importante proporre al bambino un foglio già ben organizzato, non troppo ampio e ben delimitato Le figure devono essere riconoscibili in particolare cerchio, quadrato e triangolo (vedi esempi allegati)
10. Costruisce con materiale un modello	<i>Questa capacità implica nel bambino una buona capacità di tipo prassico. Le prassie sono movimenti volontari caratterizzati da intenzionalità e dalla capacità di organizzare in sequenza dei movimenti e delle azioni per il raggiungimento di uno scopo. Le prassie richiedono una buona capacità di organizzazione, progettazione e programmazione.</i> Si chiede al bambino di costruire un modello già costruito dall'adulto o rappresentato su un foglio. E' importante lasciare a disposizione il modello costruito e non nascondere mentre il bambino lo fa. Proporre dei modelli simili agli esempi allegati. Valutare con un NO quando il bambino propone un modello completamente diverso o quando non riesce ad organizzare da solo il materiale (metto tutto a caso, non sa da dove iniziare a dove arrivare, non riesce ad orientare più forme) <i>(Vedi esempi da proporre in allegato)</i>
11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare,	<i>Sono i movimenti digitali necessari alle attività manuali e rappresentano la capacità nella motricità fine del bambino. Queste attività di solito si svolgono in poco spazio e impegnano scarsa forza muscolare. Richiedono concentrazione, precisione e una buona dissociazione dei movimenti delle dita. La motricità fine necessita di precisione e rapidità garantite soprattutto dall'opposizione del pollice alle altre dita.</i>

avvolgere un gomito, fare un nodo...)	Osservare il bambino nelle attività e nei giochi quotidiani oppure chiedere al bambino: appallottolare carta velina (fare una pallina senza appoggiare la mano al tavolo o al tronco); strappare la carta (strappare la carta lungo una linea verticale disegnata su di un foglio bianco); avvolgere un gomito (tenere con una mano il gomito e utilizzare l'altra per avvolgere il filo); fare un nodo su imitazione con uno spago morbido... Si osserva la correttezza del gesto, la precisione del gesto e la velocità con cui vengono effettuati i movimenti
12. Riconosce i colori fondamentali e derivati	
13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato	<i>L' abilità visuo-percettiva principale da osservare è la posizione nello spazio (al bambino viene fatta vedere un'immagine stimolo che deve poi riconoscere tra una serie di figure simili orientate o ruotate in modo diverso). Le altre abilità percettive che di solito vanno osservate e potenziate sono ad esempio la figura-sfondo (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); la costanza della forma (riconoscere una figura all'interno di figure modificate nelle dimensioni, nelle ombreggiature etc..)</i> Tale abilità va valutata con il NO se il bambino non riconosce in modo corretto almeno 5 delle immagini proposte (vedi allegato). Se si osservano difficoltà in questo item associate a difficoltà di coordinazione oculo-manuale , di motricità fine e difficoltà grafo-motorie persistenti e rilevanti va consigliata almeno una prima visita optometrica e oculistica e/o un approfondimento neuropsicomotorio .
14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani	
15. Impugna correttamente una matita	Vedi item 19
16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso	<i>Le lettere in tutti i caratteri (stampato, corsivo e script) sono formate da linee orizzontali, verticali ,oblique e da cerchi e semicerchi. È importante che il bambino tenga conto della corretta direzionalità grafica fin da subito e che si costruisca delle immagini mentali corrette nella scrittura delle lettere e dei numeri. Nella scrittura le abilità implicate infatti sono: l' esplorazione visiva dello stimolo, la percezione della forma, la percezione dei rapporti topologici ma anche la rappresentazione mentale della forma, la rappresentazione mentale del gesto grafico e la capacità di riproduzione (coordinazione visuo-motoria, motricità fine)</i>

	<i>Le lettere nello stampato maiuscolo vengono solitamente raggruppate in lettere dritte (T,I,L,E,F,H), lettere oblique o “storte”(A,N,M,V,Z), lettere curve (U,S,C,G,O,Q) e lettere con la pancia (P,R,D,B) a seconda della forma che le accomuna e del tipo di tratto grafico utilizzato per tracciarle.</i> Si chiede al bambino di copiare alcune lettere di ciascun gruppo e si osserva se le direzioni sono corrette: dall'alto al basso linee verticali , oblique ,curve, lettere con la pancia da sinistra a destra linee orizzontali senso antiorario linee curve (es.O,Q)
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	
19. Mano d'appoggio che tiene fermo il foglio, e mano scrivente che impugna la matita a tre dita, con polso appoggiato al foglio.	<i>Per facilitare la conduzione del gesto grafico e della scrittura è importante porre attenzione alla postura e all'impugnatura dello strumento utilizzato. La posizione è corretta quando:</i> <i>-) schiena e testa sono allineate tra loro lungo un linea verticale e le spalle sono rilassate.</i> <i>-) busto è leggermente inclinato in avanti e il capo è ad una distanza di circa 30 cm dal tavolo.</i> <i>-) la seduta permette di appoggiare i piedi a terra.</i> <i>-)l'avambraccio e il gomito sono appoggiati al tavolo e rilassati in modo da favorire i movimenti del braccio, del polso e delle dita.</i> <i>-)la mano che non scrive tiene fermo il foglio.</i> <i>L'impugnatura della matita è il risultato finale di un'evoluzione neurofisiologica che interessa la motricità fine e prassica</i>

	<i>ed è corretta quando:</i> <i>-)la mano appoggia con il mignolo sul foglio ed è in asse con il polso</i> <i>-)la matita è presa come pinza tra l'indice e il pollice; sotto, il medio aiuta a sostenere la matita; l'anulare e il mignolo invece, che stanno sotto il medio, permettono il contatto col foglio e tendono a unirsi alla base del pollice</i> La postura e l'impugnatura vanno osservate durante le attività grafo-motorie e di scrittura spontanee e su richiesta
20. Polso mobile	Osservare che il polso sia ben appoggiato al foglio e che compia movimenti fluidi di flessione e prono-supinazione durante le diverse attività: nei percorsi dove il bambino deve tenere la matita sempre appoggiata al foglio, nella coloritura e nella scrittura.
21. Segno pulito	
22. Adesione al tema dato; ricchezza di particolari e varietà nei contenuti	<i>Nel disegno spontaneo le funzioni legate alla rappresentazione e alla simbolizzazione del mondo reale si integrano con il gesto motorio. Ai bambini in genere non si insegna a disegnare così come non si insegna a parlare o a camminare. Alle volte i bambini presentano difficoltà nella capacità di rappresentazione visuo-spaziali presentando un disegno povero, stereotipato, talvolta assente. Per vari motivi anche legati allo sviluppo cognitivo ed emotivo il bambino non è interessato agli aspetti visivi della realtà e fatica a crearsi una propria immagine. Altre difficoltà potrebbero essere legate alla motilità degli arti superiori motricità fine o di coordinazione oculo-manuale. Tali difficoltà possono essere specifiche o presentarsi in modo isolato, senza che il bambino presenti altre difficoltà neuropsichiche.</i> Se il bambino propone un disegno stereotipato, povero o assente è necessario attivare attività di potenziamento
23. Rappresentazione delle parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)	<i>Lo schema corporeo è la percezione e la rappresentazione del corpo che consente di usarlo in modo appropriato per i diversi compiti. La consapevolezza corporea non coincide con la rappresentazione del corpo. Lo schema corporeo motorio-percettivo sinteticamente ci permette di mettere il corpo nel modo migliore per raggiungere uno scopo. Lo schema corporeo rappresentativo si genera a partire dai processi rappresentativi sul corpo, rappresentazioni verbali, grafiche, immaginative. Per raggiungere la rappresentazione grafica del proprio corpo è necessario lavorare sugli aspetti</i>

	<i>percettivi e propriocettivi (postura, posizioni, lateralità), sugli aspetti lessicali (nominare le varie parti del corpo e le diverse posture), sulla rappresentazione mentale e spaziale tra le parti e in seguito anche sull'espressività grafica.</i> A 5 anni si osserva se sono presenti e se sono nelle giuste posizioni almeno 10 di questi elementi: testa, capelli, orecchie, occhi, naso, bocca, collo, pancia, gambe, piedi, braccia, mani, dita
24. Comprende ed esegue consegne di tre dati	Chiedere al bambino di eseguire tre ordini: “Prendi la matita rossa, dalla a Luca e vieni da me .”
25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico	Chiedere al bambino :”Dimmi tutto quello che fai la mattina prima di venire alla scuola materna.”
26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)	Partendo da un'immagine di un'azione, ad es. un bimbo che piange, chiedere al bambino di ipotizzare la causa di quel comportamento e cosa potrà succedere ora.
27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile	Descrive con frasi strutturate e complete una vignetta. Esempio: “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	Assegna la corretta etichetta verbale agli oggetti. Risponde correttamente alla domanda “Cos'è questo?” MELA, SEDIA, COMPAGNI, PENNARELLO, SCUOLA, COLORI, TRENO, COSTRUZIONI, BAMBINI, FORCHETTA, COLTELLO, TAVOLO, VACANZA, PANE.
29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio	Il linguaggio del bambino è comprensibile anche ad un estraneo.
30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)	Pronuncia tutti i suoni della lingua italiana; può risultare non ancora acquisita la R che in questo caso viene omessa o sostituita.
31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli,	Produce frasi ben strutturate e complete.

congiunzioni, verbo, soggetto,...)	
32. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)	Non dice FINO per VINO
33. Non omette lettere o parti di parola	Non pronuncia LANA per COLLANA
34. Non inverte sillabe nella parola	Non dice NULOVA per NUVOLA
35. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole	Riconosce con che sillaba inizia e finisce una parola bisillaba piana (mela, cane, casa, luna), eventualmente trisillaba piana (banana, limone, sapone, carota...)
36. Riconosce e produce rime	Riconosce la parte finale di parola e riesce a trovare parole che finiscono come quella target.
37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza	Distingue una parola con meno sillabe da una più lunga.
38. Sa segmentare le parole in sillabe	Pronuncia una parola spezzandola in sillabe.
39. Esegue la fusione sillabica	Pronuncia per intero una parola quando la sente a pezzetti.
40. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)	Distingue parole che si differenziano per un solo fonema.
41. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)	Pronuncia ciò che rimane di una parola dopo aver tolto la sillaba iniziale . CANE, PANE, LUNA, MELA, RANA...
42. Scrive il proprio nome	Copia o scrive a memoria il proprio nome in stampato maiuscolo.
43. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo	Riesce a copiare lettera per lettera una parola tenendo davanti il modello.

44. Distingue lettere da altri segni grafici	Riconosce quali segni grafici sono grafemi che servono per scrivere, senza necessariamente saper associare il nome.
45. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo	Per alcune lettere esiste la corrispondenza fonema/grafema.
46. Denomina su richiesta i numeri fino a 10 (come si chiama questo numero?)	Dal riconoscimento della forma grafica al nome (processo lessicale solo fino al 9, il numero 10 è legato alla sintassi). Osservare se denomina correttamente proponendo i numeri in sequenza ed “a salti”.
47. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)	Dal nome al riconoscimento della forma grafica. Osservare se riconosce i numeri proposti “a salti”.
48. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5	Dal nome alla produzione grafica. Osservare se scrive i numeri “a salti” e, in caso contrario, in sequenza.
49. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)	Si propongono cartellini con un numero di pallini di dimensione variabile (la dimensione può essere o meno costante anche nello stesso cartellino) e si chiede di stimare la numerosità. Rispetto alla disposizione ordinata (come nel dado) è preferibile la nuvola di punti. Se il bambino non è in grado di stimare, provare anche con le disposizioni regolari.
50. Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)	Si mostrano cartellini con i numeri ed il bambino effettua correttamente il confronto fra numerosità diverse. Se si utilizzano situazioni in cui il numero è già presente nel contesto classe, verificare che l'esposizione costante al numero non faciliti il confronto (per esempio nel calendario in molti casi la seconda cifra è maggiore della prima).
51. Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?)	Partendo da situazione problema con una coppia di numeri è in grado di operare (mentalmente o contando con le dita) e di ripetere il risultato ad alta voce
52. Opera con i numeri aggiungendo 1 e	Partendo da un numero è in grado mentalmente di determinare precedente e successivo, e di ripeterlo ad alta voce

togliendo 1 (fino a 10)	
53. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...	Suddivide il materiale in gruppi o seleziona solo la frazione che ha una certa caratteristica
54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.	Distingue l'ordine di grandezza, e dispone sequenze crescenti/decrescenti confrontando elementi (partire con sequenze di quattro elementi, e provare ad aumentare o diminuire a seconda della risposta)
55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo	In una sequenza ordinata (numerosità crescente e variabile) è in grado di stabilire la posizione ordinale
56. Numera in avanti fino al 20	Conosce la sequenza dei numeri e la ripete oralmente
57. Numera all'indietro da 10 a 1	Conosce la sequenza dei numeri a ritroso e la ripete oralmente
58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?	Conta (non ripete lo stesso elemento, considera tutti gli elementi). Appurare se ha compreso che l'ultimo numero corrisponde alla numerosità del gruppo (principio di cardinalità)
59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede	Osservare se il bambino riesce a stare seduto mentre svolge un'attività. Ci sono alcuni bambini che svolgono e portano a termine il proprio compito o gioco ma continuando a muoversi sulla sedia o sul loro posto. Inoltre potrebbero esserci bambini che riescono a stare piuttosto fermi durante le attività strutturate mentre si muovono spesso nelle attività non strutturate (conversazione, gioco, cerchio..). Osservare inoltre se il bambino riesce a stare maggiormente fermo se l'adulto rimane vicino a lui mentre se lasciato da solo si muove con un'intensità e una frequenza maggiore. Spesso bambini con difficoltà di iperattività e disattenzione dimostrano avere un deficit di autoregolazione ma se sono " eteroregolati" dall'esterno (presenza dell'adulto o rapporto 1:1) migliorano nella frequenza di comportamenti positivi.
60. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività	Osservare se il bambino partecipa ad un gioco o esegue le consegne nei tempi medi della classe. Osservare se il bambino è troppo frettoloso oppure anche se il bambino è troppo lento (tende a distrarsi facilmente, a fermarsi durante il compito, a non iniziare, a non organizzarsi e pianificare le sequenze di quello che deve fare..)
61. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra	Osservare se il bambino conclude la propria attività, gioco o conversazione o tende a cambiare velocemente quello che sta facendo.

	Per quanto riguarda il gioco ci sono alcuni bambini, che nello spazio non strutturato dove si privilegiano giochi simbolici e di costruzione, passano da un'attività ad un'altra. Ci sono bambini che propongono giochi di tipo sensorimotorio o motorio ma dimostrano alcune difficoltà nell'immaginazione e nella pianificazione di schemi di gioco che prevedono sequenze e ruoli condivisi (costruire un recinto o una torre, fare da mangiare etc.). Alle volte quindi passano da un gioco all'altro perché non "sanno" come giocare e cosa fare.
62. Accetta e prova le attività proposte	Osservare se di fronte ad una richiesta <u>diretta</u> il bambino la accetta e la esegue. Alle volte bambini con difficoltà di attenzione e iperattività potrebbero presentare alcuni comportamenti di tipo oppositivo e provocatorio. È importante soprattutto di fronte a certi comportamenti che hanno un chiaro scopo di attirare l'attenzione utilizzare la strategia dell'ignorare pianificato. Invece se si presentano soprattutto di fronte a delle richieste strutturate e didattiche va valutato se il bambino capisce la consegna ed è in grado di eseguirla. Alle volte certi comportamenti oppositivi potrebbero nascondere delle difficoltà specifiche negli apprendimenti.
63. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min	Osservare se il bambino riesce a mantenere l'attenzione uditiva per almeno 5 minuti. Alla volte ci sono dei bambini che non riescono a focalizzare l'attenzione su degli stimoli di tipo uditivo ed è per questo che si chiede di utilizzare un tono di voce variabile e vivace e di supportare la lettura con immagini e materiale visivo per focalizzare più a lungo l'attenzione.
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	Presentare al bambino 6 immagini per poi nasconderle. Il bambino dovrà cercare di ricordarne almeno 4 (non è necessario che le ricordi nell'ordine in cui sono state presentate).
66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria	Osservare se il bambino ricorda alcune canzoni e filastrocche che vengono proposte nel corso della giornata e delle routine.
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,	<i>La capacità di vestirsi richiede una buona capacità prassica. Le prassie sono movimenti volontari caratterizzati da</i>

mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati	<i>intenzionalità e dalla capacità di organizzare in sequenza dei movimenti e delle azioni per il raggiungimento di uno scopo. Le prassie richiedono una buona capacità di organizzazione, progettazione e programmazione.</i> Le prassie d'abbigliamento vanno osservate nelle attività di routines e va prestata attenzione sia alla precisione e alla correttezza dei movimenti sia alla velocità con cui vengono effettuati.
69. Si prende cura delle proprie cose	
70. Riesce a procurarsi i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco	Osservare se il bambino riesce ad utilizzare il materiale necessario per svolgere un gioco o un'attività. Spesso i bambini con difficoltà nella coordinazione motoria o con difficoltà di tipo prassico o con difficoltà di autoregolazione tendono a perdere il materiale, a non ritrovarlo e riportarlo nel posto giusto etc a causa di alcune difficoltà nelle funzioni esecutive in particolare nella pianificazione.
71. Sa prendere iniziative	
72. Sa giocare da solo	Il gioco e la relazione rappresentano un'area di osservazione molto importante sia alla scuola dell'infanzia sia alla scuola primaria. A tale proposito, non essendo aree strettamente collegate ai disturbi dell'apprendimento, è stata elaborata un'ulteriore scheda che permette di descrivere il bambino dal punto di vista relazionale e comportamentale: " Scheda per le osservazioni sugli aspetti relazionali e comportamentali (scheda di passaggio) . Infine si pensa che tali aree necessitino di una descrizione non tanto quantitativa (è presente o non è presente) ma di una osservazione di tipo qualitativo. Per comprendere le manifestazioni e il significato delle principali difficoltà che il bambino può esprimere attraverso il gioco si osserva non tanto e non solo il contenuto, cioè che cosa fa ma come gioca. " Giocare bene e giocare male" non identifica il contenuto del gioco ma la forma, il modo di giocare. Per poter giocare è necessario sviluppare abilità cognitive e neuropsicologiche (attenzione, memoria , pianificazione e immaginazione..) motorie, verbali, relazionali (imitazione, turni, attenzione condivisa..). L'uso del corpo, del gioco, del movimento è direttamente connesso con gli aspetti più determinanti dell'evoluzione psico-fisica-emotiva-cognitiva del b/o e tutte le difficoltà evolutive hanno inevitabili ripercussioni sul movimento, sul gioco, sull'uso del corpo. Risulta importante osservare il gioco del bambino in contesti diversi (es. strutturati e non strutturati). Alcuni aspetti importanti da osservare ad esempio sono se il bambino gioca prevalentemente da solo o con l'adulto o anche con gli altri bambini; se propone schemi di gioco ripetitivi; se compie e/o propone giochi di tipo sensoriale, sensomotorio, motorio, simbolico, di costruzione, di imitazione. Il gioco inoltre rappresenta l'occasione per il bambino di imparare e potenziare le proprie abilità in tutte le aree dello
73. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri	
74. Partecipa a giochi di gruppo	

	sviluppo.
--	-----------