



Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto

Direzione Generale

Quaderno operativo

Protocollo d'intesa tra la Regione del Veneto e l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto per l'attività di individuazione precoce dei casi sospetti di disturbo specifico dell'apprendimento (DSA).

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

AREE	AMBITI DI RILEVAMENTO	INDICATORI DI VERIFICA	SI / NO	POTENZIAMENTO
ATTIVITÀ PSICOMOTORIE	Coordinazione oculo-manuale	1. Traccia una linea continua tra due linee guida		Strisciare, rotolare, gattonare occupando liberamente tutto lo spazio.
	Motricità fine	2. Tocca con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano		Strisciare, rotolare, gattonare in spazi definiti (es. percorsi strutturati)
		3. Sa ritagliare lungo un tracciato		Giocare con il corpo nello spazio in posizione statica e dinamica e tradurre graficamente con materiali traccianti lo spazio occupato da se stessi e dagli altri.
	Schema corporeo: - orientamento spazio-temporale,	4. Ordina secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte.		Gioco del pianista Tracciare segni e tracce con il corpo e materiali vari: farine, colori, corde .
		5. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia);		Gioco di posture: mettere il bambino in una postura; tornare nella posizione di partenza e chiedere al bambino di assumere la postura assunta precedentemente.

ATTIVITÀ PSICOMOTORIE		6. ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale		Giochi di equilibrio. Giochi con la palla: lanciare e prendere. Giochi di posizionamento nello spazio sul piano orizzontale e verticale (es. collocarsi nello spazio rispetto a una indicazione ricevuta).	
	- dominanza	7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede			
	- lateralità	8. Riconosce destra e sinistra su di sé		Giochi di memoria e di percezione visiva rispetto a una costruzione data (dato un esempio di disposizione di oggetti e successivamente di immagini in linea, togliere uno senza che il bambino veda. Chiedere al bambino qual è l'oggetto mancante o di ripristinare gli oggetti nella posizione iniziale.	
	Prassie		9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.		
			10. Costruisce con materiale un modello		Percorsi motori con l'ausilio di materiali strutturati. Dopo il gioco chiedere ai bambini di rappresentare graficamente gli oggetti del percorso nella giusta sequenza.
			11. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomito, fare un nodo...)		Rafforzamento tramite le attività quotidiane delle indicazioni presenti ai

ATTIVITÀ PSICOMOTORIE	Abilità percettivo- visive e uditive	12. Riconosce i colori fondamentali e derivati		punti 11, 15, 19, 25
		13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato		Riprodurre con gli oggetti (lego, legnetti...) una costruzione realizzata dall'insegnante e successivamente da un pari.
		14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani		Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori.
	Qualità del gesto grafico: - impugnatura	15. Impugna correttamente una matita		Giochi con oggetti tridimensionali (forme psicomotorie, blocchi logici) variando le posizioni: chiedere al bambino di riprodurre la stessa posizione con un oggetto uguale o simile.
	- direzione del gesto grafico	16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso		Produrre ritmi passando dal corpo, al segno e al simbolo.
	- occupazione dello spazio	17. Su indicazione dell'insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna		Produrre tracce con l'uso di pennelli, rulli, plastiline, spugne umide ...
	- pressione	18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita		Produrre tracce con materiali e

ATTIVITÀ PSICOMOTORIE	- postura mano/polso/ spalla	19. Mano d'appoggio che tiene fermo il foglio, e mano scrivente che impugna la matita a tre dita, con polso appoggiato al foglio.		pressioni diverse. Sperimentare con materiali traccianti vari diverse tipologie di segno, su supporti di diverse grandezze, materiali e superfici.
		20. Polso mobile		
	Qualità della rappresentazione grafica	21. Segno pulito		
		22. adesione al tema dato; ricchezza di particolari e varietà nei contenuti		
		23. rappresentazione delle parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)		
AREA LINGUISTICA	Comprensione linguistica	24. Comprende ed esegue consegne di tre dati		
	Competenze narrative	25. Racconta esperienze o storie in ordine cronologico		

AREA LINGUISTICA	Competenze narrative	26. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)		Gioco del calendario della giornata scolastica
		27. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile		Circle time su esperienze quotidiane (es..sintesi delle fasi della giornata scolastica, di un'attività svolta) Inventa storie, modifica finali, cerca il colpevole
	Produzione linguistica	28. Denomina oggetti		Utilizzare simbologie per definire luoghi e attività scolastiche
		29. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio		
		30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)		Riconoscimento e produzione di rime attraverso giochi (camminare con ritmo, batte le mani...)
		31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)		Scansione sillabica di parole attraverso il passaggio esperienza-racconto-simbolizzazione
	Competenze fonologiche e metafonologiche	32. Nel parlare non sostituisce lettere simili (s/z, l/r, t/d...)		Manipolazione di parole (domino di parole, domino sillabico discriminazione della lunghezza delle parole (gioco del nome corto e nome lungo) caccia all'iniziale di parola Il gioco del postino: utilizzo messaggi scritti
		33. Non omette lettere o parti di parola		

AREA LINGUISTICA	Competenze fonologiche e metafonologiche	34. Non inverte sillabe nella parola		
		35. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole		
		36. Riconosce e produce rime		
		37. Classifica le parole in base alla loro lunghezza		
		38. Sa segmentare le parole in sillabe		
		39. Esegue la fusione sillabica		
		40. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole,...)		
	41. Manipolazione di parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)			
Prescrittura	42. Scrive il proprio nome			

AREA LINGUISTICA	Prescrittura	43. Riesce a copiare una semplice parola in stampatello maiuscolo		
		44. Distingue lettere da altri segni grafici		
		45. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo		
AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA	Processi lessicali	46. Denomina su richiesta i numeri fino a 10 (come si chiama questo numero?)		<p>Cogliere nelle azioni di vita quotidiana tutti i riferimenti numerici.</p> <p>Canzoncine e filastrocche sui numeri.</p> <p>Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari).</p> <p>Associare numero al nome e viceversa</p> <p>Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola).</p> <p>Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso.</p>
		47. Indica su richiesta i numeri fino a 10 (mostrami il...)		
		48. Scrive i numeri in codice arabico da 1 a 5		
	Processi semantici	49. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)		

AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA	Processi semantici	50. Indica tra una serie di due numeri il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)		tanti; di più di meno, niente. Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere.
		51. Risolve piccoli problemi entro il 10 (se ho 5 palloncini e ne scoppiano 2, quanti me ne rimangono?)		
		52. Opera con i numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10)		
	Processi pre-sintattici	53. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...		Utilizzare gli oggetti della classe per identificare oggetti grandi, medi, piccoli e viceversa. Compiere seriazioni di oggetti e in un secondo momento di immagini: dal più grande al più piccolo e viceversa (oggetti dello stesso tipo fino a 5).
		54. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.		
		55. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo		
	Conteggio	56. Numera in avanti fino al 20		Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)
57. Numera all'indietro da 10 a 1				

AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA		58. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?	
AREA ATTENTIVO MNESTICA	Capacità di attenzione e autoregolazione	59. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede	Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione dell'attività: - evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito; - programmare attività brevi e con gratificazione immediata; - aumentare progressivamente la durata dell'attività; - fornire modelli di comportamento attesi; - lavorare in coppia - lavorare in gruppi di tre; - predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti; - avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio
		60. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività	
		61. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra	
		62. Accetta e prova le attività proposte	
		63. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min	
	Memoria a breve termine: visiva	64. Dopo aver osservato immagini denomina quella che viene tolta	Predisporre su un tavolo una serie di oggetti (10 circa), farli osservare al bambino prima di allontanarlo dalla sezione. Togliere un oggetto. Il bambino, una volta rientrato indovina

AREA ATTENTIVO MNESTICA		65. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle		qual è l'oggetto mancante. Proporre lo stesso gioco con le immagini.
	Memoria breve termine: uditiva	66. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria		Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime.
		67. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: "la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola")		Proporre il gioco del pappa-gallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi 7 parole)
AREA DELL'AUTONOMIA	Autonomia personale	68. Sa vestirsi da solo (mettere i calzini, mettere le scarpe, allacciare una cerniera, indossare la giacca, abbottonare) nei tempi adeguati		Proporre materiali che si prestino a sperimentare quanto richiesto al punto 80. Chiedere ai genitori o assegnare ai bambini una dote personale di materiali avendo cura di: mettere i tappi ai pennarelli; riporli al posto assegnato alla fine del lavoro
		69. Si prende cura delle proprie cose		
	Autonomia di lavoro	70. Riesce a procurarsi i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco		Offrire a ogni bambino il tempo necessario per organizzarsi nel lavoro affiancandogli, se necessario, un compagno senza però sostituirsi a lui.

		71. Sa prendere iniziative		Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali: gioco di ogni cosa al suo posto.
AREA RELAZIONALE	Gioco	72. Sa giocare da solo		Predisporre i materiali in sezione favorendo la creazione di angoli che propongono materiali che stimolano l'uso delle diverse intelligenze (libri, attività manuali, disegno, montaggio e smontaggio...) Dare spazio al gioco libero.
		73. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri		
		74. Partecipa a giochi di gruppo		