

SCUOLA DELL'INFANZIA

GRIGLIA OSSERVATIVA PER L'INDIVIDUAZIONE DI EVENTUALI ALUNNI CON B.E.S.

Alunno/a:

Sezione:

Anno Scolastico:

INSEGNANTI DI SEZIONE

**OSSERVAZIONI SISTEMATICHE DI RILEVAZIONE PRECOCE E ATTIVITÀ DI RECUPERO MIRATO
(seconda sezione scuola infanzia)**

AREE	AMBITI DI RILEVAMENTO	INDICATORI DI VERIFICA	S I / N O	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 il bambino di assumere la postura assunta precedentemente.
		6. ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale		Giochi di equilibrio.
	dominanza	7. Osservare la dominanza rispetto a occhio, mano, piede		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).
	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.
	Prassie	9. E' in grado di copiare una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile.		Chiedere al bambino qual è l'oggetto mancante o di ripristinare gli oggetti nella posizione iniziale.
		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...)		

ATTIVITÀ PSICOMOTORIE	Abilità percettivo-visive e uditive	12. Riconosce i colori fondamentali e derivati	Rafforzamento tramite le attività quotidiane delle indicazioni presenti ai punti 11, 15, 19, 25 Riprodurre con gli oggetti (lego, legnetti...) una costruzione realizzata dall'insegnante e successivamente da un pari. Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori. Giochi con oggetti tridimensionali (forme psicomotorie, blocchi logici) variando le posizioni: chiedere al bambino di riprodurre la stessa posizione con un oggetto uguale o simile. Produrre ritmi passando dal corpo, al segno e al simbolo. Produrre tracce con l'uso di pennelli, rulli, plastiline, spugne umide ... Produrre tracce con materiali e pressioni diverse. Sperimentare con materiali traccianti vari diverse tipologie di segno, su supporti di diverse grandezze, materiali e superfici.
		13. Riconosce forme ruotate o rovesciate rispetto a un modello dato	
		14. Riproduce sequenze ritmiche col battito delle mani	
	Qualità del gesto grafico: Impugnatura	15. Impugna correttamente una matita	
	Direzione del gesto grafico	16. Rispetta nel tratto grafico la direzione sx - dx , dall'alto in basso	
	Occupazione dello spazio	17. Su indicazione dell'insegnante occupa tutto lo spazio del foglio o del quaderno quando disegna	
	Pressione	18. Tratto grafico troppo marcato o troppo lieve con la matita	
	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.	
		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		
		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		Riconoscimento e produzione di rime attraverso giochi (camminare con ritmo, batte le mani...)
		30. Articola tutti i fonemi, con qualche possibile eccezione (R)		Scansione sillabica di parole attraverso il passaggio esperienza-racconto-simbolizzazione
	Competenze fonologiche e metafonologiche	31. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, soggetto,...)		
		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)
		33. Non omette lettere o parti di parola		caccia all'iniziale di parola Il gioco del postino: utilizzo messaggi scritti
		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				

AREA DELL'INTELLIGENZA NUMERICA	Processi lessicali	38. Denomina su richiesta i numeri fino a 5/10(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 Costruire i numeri con materiale vario (es. stagnola).</p> <p>Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso.</p>	
	Processi semantici	39. Opera con oggetti e numeri aggiungendo 1 e togliendo 1 (fino a 10)		<p>Utilizzo dei materiali presenti in sezione per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti, di più, di meno, niente. Gioco con oggetti riferiti alle quantità: togliere e aggiungere.</p>	
	Processi pre-sintattici	40. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide...		<p>Utilizzare gli oggetti della classe per identificare oggetti grandi, medi, piccoli e viceversa.</p> <p>Compiere seriazioni di oggetti e in un secondo momento di immagini: dal più grande al più piccolo e viceversa (oggetti dello stesso tipo fino a 5).</p>	
		41. Ordina grande, medio, piccolo e viceversa.			
		42. Indica il primo della fila, l'ultimo e l'elemento che sta in mezzo			
	Conteggio				<p>Utilizzo di attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (e. quanti siamo oggi; quanti maschi/femmine; quanti assenti...)</p>
		43. Conta gli oggetti e risponde alla domanda "quanti sono"?			

AREA ATTENTIVO MNESTICA	Capacità di attenzione e autoregolazione	44. Riesce a star seduto al proprio posto quando l'attività lo richiede		<p>Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito; - programmare attività brevi e con gratificazione immediata; - aumentare progressivamente la durata dell'attività; - fornire modelli di comportamento attesi; - lavorare in coppia - lavorare in gruppi di tre; - predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti; - avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio
		45. Rispetta i tempi di esecuzione delle varie attività		
		46. Porta a termine un'attività prima di intraprenderne un'altra		
		47. Accetta e prova le attività proposte		
		48. Presta piena attenzione quando si racconta una storia che dura più di 5 min		
	Memoria a breve termine: visiva	49. Dopo aver osservato immagini denomina quella che viene tolta		<p>Predisporre su un tavolo una serie di oggetti (10 circa), farli osservare al bambino prima di allontanarlo dalla sezione. Togliere un oggetto. Il bambino, una volta rientrato indovina qual è l'oggetto mancante.</p> <p>Proporre lo stesso gioco con le immagini.</p>
		50. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle		
	Memoria breve termine: uditiva	51. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria		Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime.
		52. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es.: "la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a scuola")		Proporre il gioco del pappagallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e rendendole via via più complesse (max frasi composte da 7 parole)

AREA DELL'AUTONOMIA	Autonomia personale	53. 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...
		54. Si prende cura delle proprie cose		
	Autonomia di lavoro	55. 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.
		56. Sa prendere iniziative		Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali: gioco di ogni cosa al suo posto.
AREA RELAZIONALE	Gioco	57. 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.
		58. Gioca e si relaziona volentieri con gli altri		
		59. Partecipa a giochi di gruppo		

Data

Gli insegnanti

BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI: COSA OSSERVARE?

La "*Griglia per l'individuazione di aree relative ai Bisogni Educativi Speciali*" è uno strumento di supporto per l'osservazione sistematica. Essa non può e non vuole avere nessuna valenza diagnostica; può essere utile al docente per avere un quadro sinottico di ciascuno alunno, conoscere i suoi bisogni educativi e, di conseguenza, poter progettare gli adattamenti, le condizioni, le strategie e le metodologie didattiche utili a garantire una didattica personalizzata e individualizzata che trova la sua definizione formale nel Piano Didattico Personalizzato.

La *Griglia*, attraverso una serie di domande sul comportamento dello studente rivolte ai docenti, permette di osservare gli atteggiamenti e le performance del soggetto, fornendo una descrizione delle sue difficoltà ben osservabili e facilmente descrivibili. Essa ha lo scopo di portare l'attenzione dei docenti su alcuni comportamenti degli alunni che, per essere significativi, devono essere ripetitivi e prolungati nel tempo e non riferirsi a situazioni occasionali ed episodiche.

Altro obiettivo dell'utilizzo della Griglia proposta è quello di far emergere in osservazione oltre a comportamenti problematici anche la presenza di stili di apprendimento diversi da valorizzare nella didattica per raggiungere il successo formativo.

La Griglia osservativa può essere utilizzata a inizio anno scolastico per le situazioni di difficoltà già conosciute, nei primi mesi di scuola dopo un periodo di osservazione in fase di attività didattica o in corso d'anno, qualora se ne ravvisi la necessità da ciascun docente; la stessa potrà essere portata a conoscenza dell'intero Consiglio di classe/team docenti che ne prenderà atto per gli adempimenti di competenza.

