

# VADEMECUM SCUOLA DELL'INFANZIA

*Finalizzato al potenziamento dei prerequisiti degli  
apprendimenti di lettura scrittura e calcolo*



## INDICE

|  |    |
|--|----|
| PREMESSA.....  | 6  |
| AREA PSICOMOTORIA.....   | 7  |
| Coordinazione generale.....  | 7  |
| 1. Padroneggia i movimenti del corpo.....  | 7  |
| 2. Cammina senza inciampare o far cadere oggetti .....   | 9  |
| 3. Cammina su un percorso rettilineo tracciato sul pavimento con un nastro lungo due metri, ponendo un piede davanti all'altro (i piedi si devono quasi toccare) cercando di rimanere sul nastro ..... | 10 |
| Coordinazione oculo-manuale .....  | 10 |
| 4. Traccia una linea continua mista entro binari da almeno 1 cm .....  | 10 |
| Motricità fine .....   | 13 |
| 5. Toccare con il pollice in sequenza le diverse dita della stessa mano .....  | 14 |
| 6. Ritaglia lungo un tracciato rettilineo .....  | 14 |
| Schema corporeo: orientamento spazio-temporale .....   | 15 |
| 7. Si orienta bene nello spazio della scuola.....  | 15 |
| 8. Comprende adeguatamente i rapporti spaziali: utilizzando due oggetti, di cui uno contenitore dell'altro, vedere se il bambino comprende dentro/sopra/ sotto/dietro/ davanti /lontano /vicino .....  | 16 |
| 9. Ordina figure secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte .....   | 16 |
| 10. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia) .....  | 17 |
| 11. Ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale .....   | 17 |
| Dominanza.....   | 17 |
| 12. Utilizza abitualmente mano, piede, occhio destro (o sinistro).....   | 17 |
| Lateralità.....  | 18 |
| 13. Riconosce destra e sinistra su di sé .....   | 18 |
| Prassie.....   | 19 |
| 14. Copia una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile .....   | 19 |
| 15. Riproduce con materiale strutturato (blocchetti lego o simili) un modello tridimensionale dato ...   | 20 |
| 16. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata .....  | 20 |
| Percezione visiva e uditiva.....   | 21 |
| 17. Riconosce i colori fondamentali e derivati .....   | 21 |
| 18. Individua differenze e somiglianze tra due immagini.....   | 21 |
| 19. Riconosce una figura, uguale a quella messa a disposizione come modello, tra altre figure simili, ma ruotate in vari modi (90°, 180°, 270°).....   | 21 |
| 20. Riproduce, battendo le mani, sequenze ritmiche prodotte dall'insegnante con i legnetti .....   | 22 |
| Qualità del gesto grafico: impugnatura–pressione-postura mano/polso/spalla .....   | 23 |
| 21. Occupa tutto lo spazio del foglio e del quaderno quando disegna .....  | 23 |

|   |    |
|---|----|
| 22. Tiene fermo il foglio in prossimità dell'area di scrittura e, con la mano scrivente, impugna correttamente la matita con il polso appoggiato al foglio .....                                | 24 |
| Direzione del gesto grafico .....   | 24 |
| 23. Nelle attività di pregrafismo il tratto grafico rispetta la direzione sx - dx, dall'alto in basso.....  | 24 |
| Pressione .....   | 25 |
| 24. Nelle attività di pregrafismo il tratto grafico è realizzato con un'adeguata pressione della matita sul foglio (né troppo marcato, né troppo lieve).....                                    | 25 |
| 25. Muove il polso in modo fluido.....  | 26 |
| 26. Il suo tratto grafico è pulito: non presenta ritocchi, irregolarità, interruzioni continue e ravvicinate .....  | 26 |
| Qualità della rappresentazione grafica .....  | 27 |
| 27. La sua rappresentazione grafica rispetta il tema dato, presenta ricchezza dei particolari e varietà nei contenuti.....  | 27 |
| 28. Rappresenta le parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale .....  | 27 |
| AREA LINGUISTICA.....   | 28 |
| Comprensione linguistica .....  | 28 |
| 29. Comprende ed esegue consegne di tre elementi ( <i>informazioni</i> ) .....  | 28 |
| 30. Su figure e oggetti di uso comune, indica colori ed altri elementi mentre la insegnante li denomina .....   | 29 |
| 31. Ascolta e comprende una conversazione in sezione .....  | 29 |
| 32. Di una storia raccontata e presentata in forma figurata, individua il protagonista, i personaggi principali, il luogo di un accadimento, pone domande pertinenti, rileva incongruenze ..... | 30 |
| Competenze narrative e produzione linguistica.....  | 30 |
| 33. Raccontare esperienze o storie in ordine cronologico .....  | 30 |
| 34. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze .....   | 31 |
| 35. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile .....   | 31 |
| Produzione linguistica .....  | 31 |
| 36. Denomina figure con animali, colori, oggetti, aggettivi (grande-piccolo, caldo-freddo) su indicazione dell'insegnante .....   | 31 |
| 37. Denomina rapidamente, da sx a dx, una serie di oggetti inseriti in una griglia almeno 5x6.....  | 33 |
| 38. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio .....  | 33 |
| 39. Possiede tutti i fonemi (unica eccezione ammessa il suono R).....   | 33 |
| 40. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, complemento, ...).....  | 33 |
| 41. Riesce a fornire in ordine un resoconto di almeno tre eventi, se aiutato da domande "E dopo cosa è successo?". Riesce a raccontare una storia rappresentata da tre vignette .....           | 34 |
| 42. Riesce a raccontare una storia rappresentata da almeno quattro vignette .....   | 34 |
| Competenze fonologiche e metafonologiche .....  | 35 |
| 43. Pronuncia correttamente tutti i suoni delle parole (non sostituisce lettere simili s/z, l/r, t/d, ...) ...  | 35 |
| 44. Pronuncia le parole in modo completo, senza omissioni di lettere o parti di parola .....  | 35 |

|   |    |
|---|----|
| 45. Pronuncia le parole rispettando la corretta sequenza dei suoni, senza inversioni di sillabe nella parola..... | 35 |
| 46. Sa ripetere una parola appena ascoltata.....  | 35 |
| 47. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole.....   | 36 |
| 48. Riconosce e produce rime .....  | 37 |
| 49. Classifica le parole in base alla loro lunghezza.....   | 38 |
| 50. Sa segmentare le parole in sillabe .....  | 39 |
| 51. Esegue la fusione sillabica .....   | 39 |
| 52. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole, ...) .....                 | 40 |
| 53. Manipola parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?) .....             | 40 |
| Prescrittura.....   | 40 |
| 54. Scrive il proprio nome.....   | 40 |
| 55. Distingue le lettere da altri segni grafici.....  | 40 |
| 56. Riesce a copiare una semplice parola in stampato maiuscolo.....   | 40 |
| 57. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo.....   | 40 |
| AREA INTELLIGENZA-NUMERICA .....  | 41 |
| Processi lessicali .....  | 41 |
| 58. Denomina su richiesta i numeri fino a 10 (come si chiama questo?).....  | 41 |
| 59. Indica su richiesta i numeri fino al 10 (mostrami...) .....   | 42 |
| 60. Scrive e legge i numeri in codice arabo da 1 a 5 .....  | 42 |
| Processi semantici .....  | 42 |
| 61. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5) .....                                 | 42 |
| 62. Usa correttamente quantificatori: tanti/alcuni-pochi/uno solo/nessuno .....                                   | 43 |
| 63. Comprende ed esegue operazioni di corrispondenza biunivoca: tanti-quantidi più/di meno.....                   | 43 |
| 64. Esprime un giudizio di numerosità nel confronto tra due numeri indicando il maggiore .....                    | 43 |
| 65. Risolve piccoli problemi entro il 10 .....  | 44 |
| 66. Operare con i numeri aggiungendo e togliendo 1 (fino a 10) .....  | 44 |
| Processi pre-sintattici .....   | 45 |
| 67. Comprende i concetti dimensionali: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto .....                              | 45 |
| 68. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide.....                                   | 45 |
| 69. Ordinare grande, medio e piccolo e viceversa .....  | 46 |
| 70. Indicare il primo elemento della fila, l'ultimo e quello che sta in mezzo.....                                | 46 |
| Conteggio.....  | 47 |
| 71. Enumera in avanti fino a 10.....  | 47 |
| 72. Enumera all'indietro da 10 a 1 .....  | 48 |
| 73. Conta gli oggetti e risponde alla domanda: <i>quanti sono?</i> .....  | 48 |

|   |    |
|---|----|
| AREA ATTENTIVO-MNESTICA .....   | 49 |
| Capacità di attenzione e autoregolazione .....  | 49 |
| Indicatori 74-75-76-77-78-79-80 .....   | 49 |
| Memoria a breve termine visiva.....   | 50 |
| 81. Dopo aver osservato 4-5 immagini, denomina quella che è stata tolta mentre non vedeva ..... | 50 |
| 82. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle .....         | 50 |
| Memoria a breve termine uditiva .....   | 50 |
| 83. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria .....  | 50 |
| 84. Sa ripetere una frase appena ascoltata .....  | 51 |
| AREA DELL'AUTONOMIA .....   | 52 |
| Autonomia personale .....   | 52 |
| 85. Sa vestirsi da solo nei tempi adeguati .....  | 52 |
| 86 Si prende cura delle proprie cose .....  | 53 |
| Autonomia di lavoro .....   | 53 |
| 87. Riesce a preparare i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco .....      | 53 |
| 88. Sa prendere iniziative .....  | 54 |
| AREA RELAZIONALE .....  | 55 |
| Gioco.....  | 55 |
| 89. Sa giocare da solo .....  | 55 |
| 90. Durante il gioco si relaziona adeguatamente con gli altri .....                             | 55 |
| 91. Partecipa ai giochi di gruppo .....   | 56 |
| 92. Rispetta le regole.....   | 56 |
| 93. Mantiene il contatto visivo.....  | 57 |
| Relazioni con l'adulto .....  | 57 |
| 94. Chiede aiuto alla maestra per sé e/o per un altro bambino .....                             | 57 |
| 95. Risponde positivamente alle richieste che l'adulto gli rivolge. ....                        | 57 |
| BIBLIOGRAFIA .....  | 58 |
| SITOGRAFIA .....  | 59 |

## PREMESSA

Le linee guida per il diritto allo studio degli alunni e degli studenti con DSA, allegato al DM 5669, pag. 12/07/11 (tratto dal bollettino ufficiale della Regione Veneto-n.6 17 gennaio, 2014), nella parte dedicata alla scuola dell'infanzia, sottolineano che "è importante identificare precocemente le possibili difficoltà di apprendimento e riconoscere i segnali di rischio già nella scuola dell'infanzia", attraverso un'osservazione sistematica condotta dagli insegnanti per tener monitorate le abilità relative alle aree psicomotoria, linguistica, dell'intelligenza numerica, attentivo-mnestica, dell'autonomia e relazionale. "Si dovrà privilegiare l'uso di metodologie di carattere operativo su quello di carattere trasmissivo, dare importanza all'attività psicomotoria, stimolare l'espressione attraverso tutti i linguaggi e favorire una vita di relazione caratterizzata da ritualità e convivialità serena."

Una considerazione importante meritano i bambini che apprendono la lingua italiana come L2. Come già indicato nell'ALLEGATO A3 alla Dgr n. 2438 del 20 dicembre 2013, è fondamentale osservare se questi bambini, all'ultimo anno della scuola dell'infanzia presentano ancora errori di pronuncia, parole non comprensibili o non vi è alcuna modificabilità del quadro iniziale nonostante l'attivazione di opportune stimolazioni.

Il presente vademecum offre una serie di indicazioni per attività pensate in un'ottica di prevenzione delle difficoltà di apprendimento, al fine di limitarne le conseguenze negative per gli alunni, ridurre il disagio e contrastare la dispersione scolastica. Si propone di avvicinare e preparare il bambino in modo sereno e fiducioso alla scuola primaria, ma anche di fargli provare piacere, interesse nell'osservare, confrontare, sperimentare, indovinare, raccontare, contare, riflettere su aspetti emotivi, adottando un approccio ludico e non prestazionale o richiestivo, convinti che divertendosi, il bambino impari più volentieri e con più facilità. Si è cercato di favorire, quindi, le tecniche cognitive-motorie che, avvalendosi del corpo in movimento, facilitano l'integrazione delle informazioni sensoriali e delle relative rappresentazioni mentali ovvero tutte quelle attività che, attraverso il "vissuto" concreto della realtà e del proprio corpo, sviluppano le immagini mentali, stimolando un apprendimento di concetti attraverso la scoperta. I contenuti delle attività indicate possono essere utilizzati dagli insegnanti in modi diversi in funzione delle caratteristiche del gruppo nel rispetto delle dinamiche e della specificità della scuola dell'infanzia e cercando di rispondere al meglio alle esigenze dei bambini, nonché offrire spunti di riflessione e operativi per sviluppare

una programmazione individualizzata all'interno del gruppo-sezione nell'ottica di una didattica inclusiva.

**Le attività proposte devono essere adattate ai tempi e alle esigenze del proprio gruppo sezione, rispettando i ritmi di apprendimento di ciascun bambino e devono essere svolte con una cadenza regolare secondo varie modalità (piccolo gruppo o individualmente, qualora fosse necessario con i bambini più in difficoltà), che preveda un lavoro di potenziamento di almeno 15 minuti tre volte a settimana.**

Gli spunti operativi di seguito mostrati sono tratti da un'ampia bibliografia e sitografia, riportate alla fine del presente documento, e da alcuni esercizi frutto dell'esperienza personale in ambito riabilitativo e di consulenza alle scuole. Si è scelto di non inserire nel documento il riferimento bibliografico per ciascuna attività proposta per non appesantire la lettura di chi ne usufruisce, ma si ribadisce che, ciò che stato riportato, è rintracciabile nell'elenco bibliografico e sitografico e, nella mente di chi ha "assemblato" queste proposte operative, c'è l'intento di agevolare l'attività di potenziamento, ma soprattutto di aprire la strada alla creazione di esercizi nuovi per arricchire ulteriormente questo strumento.

## **AREA PSICOMOTORIA**

### **COORDINAZIONE GENERALE**

#### **1. Padroneggia i movimenti del corpo (correre, camminare, saltare, lanciare una palla, calciare una palla)**

Nelle attività che si andranno a proporre, è importante osservare la modalità con cui il bambino esegue i vari movimenti, ovvero se appare armonico o invece è impacciato.

Proporre movimenti quali: strisciare, rotolare, gattonare occupando liberamente tutto lo spazio; strisciare, rotolare, gattonare in spazi definiti (es. percorsi strutturati: stradine, slalom, ...)

Camminate diverse: raccontiamo ai bambini una storia che funga da sfondo (ad es. Nel paese degli animali...) e sollecitiamo a camminare in punta di piedi come mamma chiocchia, che cammina sulle sue uova e non vuole romperle, a camminare fingendo di essere pesante come un elefante, a camminare a quattro zampe, poggiando solo mani e piedi, come un leone che procede lento nella savana. Cambiamo sfondo integratore (ad es. Nel paese dei piedi corti...) e invitiamo i bambini a camminare sui talloni, a saltare su un piede solo come un uccellino con una zampa dolente, a saltare da un

cerchio all'altro come una rana, e infine, come un lupacchiotto, a fare lo slalom tra gli alberi (i birilli). Chiediamo ai bambini di camminare mettendo un piede davanti all'altro come un bravo equilibrista del circo (seguire un percorso tracciato a terra utilizzando materiale diverso: linee disegnate, nastro adesivo, corde, ...).



Posizione supina: strisciare per terra facendo forza con le gambe e cercando di tenere in equilibrio un oggetto sull'addome (facciamo gli acrobati); prendere la palla stringendo i piedi e sollevarla; appallottolare il corpo occupando meno spazio possibile (facciamo i ricci).

Posizione prona: rotolare il corpo su una palla, spostare il corpo a dx e a sx facendo forza sulle braccia, fare i gatti con la pancia su una palla, gattonare attraverso un cerchio; giocare al gioco del "fare la carriola"; far finta di essere un aeroplano tenendo gambe e testa sollevati dal pavimento.

Fare il pupazzo di pezza: ondeggiare al suono della musica tenendo braccia molli lungo i fianchi e piedi fermi.

Gioco del gatto che si sveglia: stiracchiare tutte le parti del corpo.

Gioco dell'albero: *albero vivo*, allungare lentamente le braccia verso l'alto; *albero morto*, braccia in avanti lasciate molli.

Gioco del semaforo: i bambini rappresentano STOP e VIA con cammino lento e veloce e con improvvisi arresti e riprese; ripetere l'esercizio solo con alcune parti del corpo: braccia, mani; provare a stare immobili per alcuni secondi, su un piede, sull'altro.

Proporre canzoncine e filastrocche che implicino l'imitazione di movimenti in sequenza (ad es. *La bella lavanderina*, *Tacco-punta*, ...). Far eseguire movimenti su consegne verbali: ad es. batti un piede, apri la bocca, copia la mia posizione; far dare al bambino le indicazioni sui movimenti ad un compagno, controllarne la correttezza, far assumere posizioni al bambino copiando un'immagine che le rappresenta. (Spunti e attività tratte

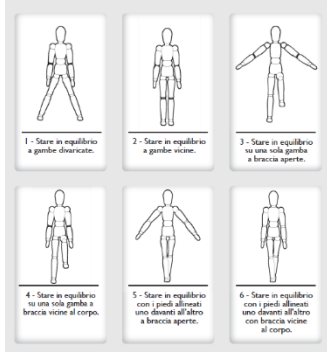


da: *Insegnare a scrivere*, Pellegrini R., Dongilli L, 2010, Ed. Erickson; e da *Come leggere DSA e scuola dell'infanzia*. Centra R., 2012, Quaderno operativo, Giunti Scuola; *Difficoltà motorie e visuospatiali a scuola*, A.V; Guide Erickson, 2018)

Altre attività utili sono i giochi con la palla di varie dimensioni e materiali (gonfiabili, di spugna, rigide): giochi a una mano/a due mani, lanci/prese, rimbalzi/palleggi, lanci e canestri, colpire dei bersagli tipo



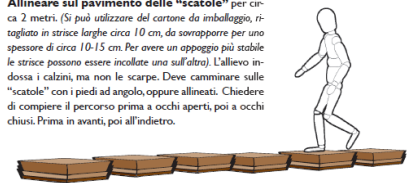
#### EQUILIBRIO STATICO I



gioco del bowling (attività che possono essere proposte in palestra o consigliate alla famiglia). Passare o lanciare da una mano all'altra sacchetti o altri piccoli oggetti (incrociando la linea mediana), incoraggiare il bambino a seguire gli oggetti con lo sguardo. (www.aidee.it)

Giochi per migliorare la capacità di equilibrio e di coordinazione dinamica generale: stare in equilibrio sulle punte dei piedi per 10 secondi; restare immobili come una statua a occhi chiusi e braccia in avanti per 15 secondi; camminare su tavolette poste a distanza ravvicinata o su una fila continua (fig. tratte da Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014); girare intorno ad ostacoli, come ad esempio birilli, camminando in ginocchio, camminando all'indietro, gattonando (in avanti o all'indietro); lanciare e calciare birilli. (www.aidee.it)

Allineare sul pavimento delle "scatole" per circa 2 metri. (Si può utilizzare del cartone da imballaggio, ritagliato in strisce larghe circa 10 cm, da sovrapporre per uno spessore di circa 10-15 cm. Per avere un appoggio più stabile le strisce possono essere incollate una sull'altra). L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. Deve camminare sulle "scatole" con i piedi ad angolo, oppure allineati. Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in avanti, poi all'indietro.



## 2. Cammina senza inciampare o far cadere oggetti

Osservare nella quotidianità il bambino, nelle situazioni di gioco libero quando è circondato dai compagni in movimento, se si muove con buona coordinazione o viceversa tende ad urtarli, a sbattere contro gli stipiti delle porte o a far cadere oggetti, mentre li porta camminando; osservare come rimane seduto, se è composto o tende a muoversi e ad assumere posture improprie. Osservare se vi sono differenze nelle sue abilità motorie da un giorno all'altro: in alcuni giorni esegue correttamente un'attività motoria, in altri giorni la stessa attività è eseguita in modo scorretto. Essere pazienti, ma anche aiutarlo organizzando percorsi-gincane in cui siano proposti movimenti diversi (passare in un tubo, saltare un ostacolo, camminare portando un oggetto sul palmo delle mani, avendo cura di proporre una tipologia di esercizio alla volta e non tutti insieme, e ponendo attenzione a consolidare, prima singolarmente, i diversi esercizi inclusi nel percorso).

### 3. Cammina su un percorso rettilineo tracciato sul pavimento con un nastro lungo due metri, ponendo un piede davanti all'altro (i piedi si devono quasi toccare) cercando di rimanere sul nastro

**Allineare sul pavimento dei "cuscini"** (possono essere anche asciugamani piegati) per circa 2 metri. L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. L'allievo cammina in equilibrio sui "cuscini". Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in avanti, poi all'indietro.



Predisporre percorsi rettilinei con materiali diversi, come indicato in figura, prima più ampi, poi via via più stretti, ad occhi aperti e

poi ad occhi chiusi, e infine passare al nastro sul pavimento. Dividere i bambini a

coppie e,

**Allineare sul pavimento una "grossa corda"** (può essere anche una fila di asciugamani arrotolati) per circa 2 metri. L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. Deve toccare "la corda" con la parte centrale della pianta del piede. Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in un senso, poi nell'altro.



posizionando due lunghe stradine con lo scotch sul pavimento a distanza di un metro l'una dall'altra, invitarli a camminare sopra le strisce, ponendo un piede davanti all'altro, in modo che si tocchino, sfidandosi ad una gara di equilibrio. Questo esercizio potrebbe essere inserito in un percorso motorio a più

stazioni.

Realizzare alcuni giochi da far svolgere in gruppo. Disporre tante sedie, quanti sono i bambini, accanto al percorso e chiedere loro di sedersi: a turno invitare un bambino alla volta a fare il percorso, mentre gli altri rimangono seduti. Oppure con vari materiali come birilli, cerchi, mattonelle di plastica, corde... costruire i percorsi più svariati, invitando i bambini a saltare a piedi uniti, divaricati, a saltare a dx, a sx, in mezzo, con diverse andature, dando di volta in volta consegne verbali...e poi fare riprodurre graficamente. (Centa, R., 2018)

## COORDINAZIONE OCULO-MANUALE

### 4. Traccia una linea continua mista entro binari da almeno 1 cm

Per introdurre gradualmente all'attività di pregrafismo.

Stradine colorate nello spazio: con lo scotch da carta, disegnare stradine orizzontali e poi verticali e far camminare i bambini all'interno mettendo un piede davanti all'altro, appoggiando i piedi parallelamente sulle strisce, facendo saltelli uniti senza uscire dalle strisce, alternando i piedi uniti e divaricati, eseguendo saltelli a piedi uniti dentro e fuori la stradina.

Per aumentare la motivazione e l'interesse verso percorsi e labirinti, raccontare una storia in cui il protagonista deve compiere un dato tragitto per raggiungere la meta.

Su un foglio grande far tracciare con pezzetti di spugne (circa 5X5), intinte nella



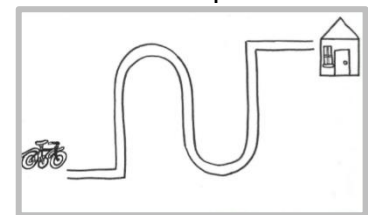
tempera, delle strisce di colore, distanziate da uno spazio bianco, su binari precedentemente contrassegnati. Controllare che i bambini mantengano la giusta direzionalità (sx-dx → ; alto-basso ↓) e poi far usare le stradine di colore



come piste per piccole macchinine, dando un senso ludico all'attività

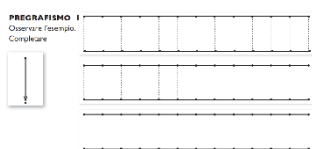
(Centra R., 2018). È importante passare attraverso l'esperienza corporea per consentire al bambino di interiorizzare, attraverso il movimento, l'organizzazione spazio temporale e la diversa tipologia di linee. Introdurre le diverse tipologie di linee attraverso il corpo nello spazio della sezione, facendo giocare i bambini tra di loro per rappresentare linee rette, che possono essere verticali, orizzontali, oblique (orientata a destra o a sinistra), linee curve che possono essere orientate verso l'alto, verso il basso, a destra o a sinistra; utilizzare diverse posizioni: in piedi, sdraiati sul pavimento, uno in piedi uno sdraiato, a coppie, a gruppi di tre o quattro, e modificarne l'orientamento al cenno di un battito di mano o del comando "cambio". Costruire percorsi misti (rettilinei, direzione obliqua, poi curva...): usare cerchi, corde, bastoni disposti in fila, vicini o distanziati, sollecitando il bambino a camminarvi sopra a piedi nudi in modi diversi (avanti, indietro, ad occhi chiusi o aperti...). Solo in questo modo, agendo, il bambino potrà interiorizzare i movimenti, che sarà in grado di trasferire in un secondo momento sul foglio. (De Cagno A., Riccardi Ripamonti, I. Savelli E., 2013)

Proporre ai bambini il gioco "a caccia di..." ovvero cercare in sezione tutte le linee verticali, orizzontali, che possono rintracciare nello spazio della classe (spigoli degli armadi, infissi, bordo della lavagna, spigolo del soffitto) e così anche gli angoli e le linee curve. Successivamente, su fogli grandi appesi al muro, all'altezza delle spalle dei bambini, farli disegnare sollecitando un tratto continuo, senza far mai staccare lo strumento di scrittura dal foglio, fino al termine della riga, ad eccezione dei punti in cui vi sono le forme chiuse. Prestare attenzione, osservare i movimenti che compiono i bambini, come impugnano il mezzo grafico (abbinando a filastrocche che richiamino i movimenti corretti), a come muovono il polso. Passare, successivamente, al foglio posto orizzontalmente, sempre prima ampio, e poi

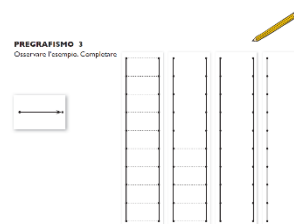


gradualmente ridotto, fino ad arrivare al formato A4, per eseguire esercizi di pregrafismo.

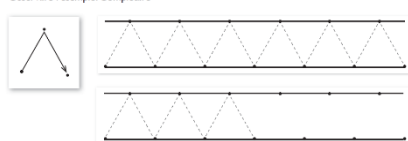
Nelle varie attività grafiche, disegno e forme prescrittorie, consentire di alternare



gradualmente l'uso di strumenti scrittori diversi: dito, pennello con o senza colore per i percorsi, pennarello grande e piccolo, matita HB, pastello a cera, pastelli



PREGRAFISMO 10  
Osservare l'esempio. Completare



e matite con impugnature facilitate (impugna facile di media o grande dimensione), colori triangolari, per sperimentare diversi modi di conduzione (pressione, ampiezza del gesto, richiesta di controllo), proponendo anche superfici diverse (fogli di alluminio, carta da forno, ...) prestando più attenzione alla postura e all'impugnatura, verificando che siano corrette, e alla modalità esecutiva, più che al risultato. Introdurre le diverse forme da riprodurre con un'immagine, ad es. le linee verticali possono rappresentare la pioggia, evidenziando il gesto dall'alto al basso proprio come la pioggia che scende, e così via per le altre immagini. Prima di passare a tipologia di linee diverse, far sperimentare quelle introdotte in tutte le modalità e sequenze possibili (linea lunga e lineetta alternate, due linee lunghe e una corta, ...) poi una linea verticale e una orizzontale, passando sempre prima, come riportato in precedenza, attraverso l'esperienza corporea.

Per i bambini che hanno difficoltà a rispettare i margini, possiamo incollare lungo il perimetro del percorso grafico strisce di cartone o di sughero che delimitino i bordi, avendo anche cura di proporre binari di ampiezza maggiore all'inizio e di ridurla con gradualità in base alla risposta del bambino. Successivamente proporre tracciati da ricalcare e percorsi con linee miste con distanze sempre più ravvicinate.

Per i bambini che hanno difficoltà a rispettare i margini, possiamo incollare lungo il perimetro del percorso grafico strisce di cartone o di sughero che delimitino i bordi, avendo anche cura di proporre binari di ampiezza maggiore all'inizio e di ridurla con gradualità in base alla risposta del bambino. Successivamente proporre tracciati da ricalcare e percorsi con linee miste con distanze sempre più ravvicinate.

### Campiture ricalchi, unire puntini e numeri in sequenza.

La colorazione a campitura è una tecnica che sollecita la fantasia dei bambini e permette loro di imparare a rispettare gli spazi sul foglio e i margini di un disegno.

Consente, inoltre, di avviare in modo divertente i



bambini alla copiatura di tratti grafici, dai più semplici ai più complessi:

sperimentare la realizzazione di linee diritte, orizzontali, verticali, oblique, curve e punti



per creare raffigurazioni di effetto estetico, usando svariate tecniche e materiali. Possono essere tracciate in modo continuo, per dare continuità e fluidità al movimento, o chiuse in diverse forme,



per allenare a staccare la mano dal foglio e per insegnare a regolare la pressione e la forza. (Bravar, et al. 2014)

## **MOTRICITÀ FINE**

Per potenziare la motricità fine, invitare i bambini a: strappare carta per esercitare lo strappo, o, seguendo contorni, fare palline grandi, piccole con vari tipi di carta, dalla velina al cartone; origami, giochi con la carta crespata, puzzle con le parti del corpo ritagliate da giornali, fare e disfare nodi, arrotolare il filo su varie forme, ombre cinesi; disegnare sulla sabbia con il dito, con un bastoncino in modo spontaneo, su modello eseguito dall'adulto, su modello presentato su un foglio, con istruzione verbale (Fantuzzi P, Tagliazzucchi S., 2009). Assicurarsi che il bambino sieda con i piedi poggiati sul pavimento quando svolge compiti di motricità fine.



Giochi manipolativi (pongo, creta, didò, pasta di pane, ...) sollecitando movimenti di pressione, schiacciamento, spezzettatura, rotolamento, che affinano la percezione tattile, l'uso delle singole dita e il tono muscolare della mano. La pasta modellabile può essere usata per creare una salsiccia o una palla, può essere pizzicata e strizzata.



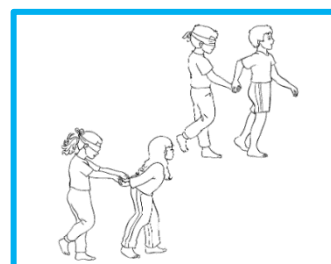
## SCHEMA CORPOREO: ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE

Una buona percezione del corpo migliora la fiducia in se stessi e la sicurezza nei movimenti, migliora la postura, l'equilibrio e la coordinazione motoria generale; significa, infine, anche conoscere il proprio corpo e saperlo ben rappresentare graficamente nelle sue parti. (Paesani G. La Meridiana)

### 7. Si orienta bene nello spazio della scuola

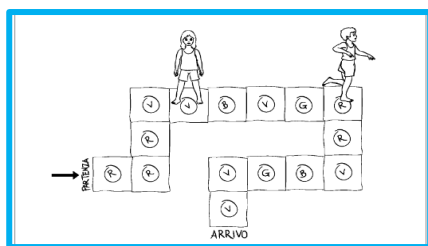
Giocare con il corpo: nello spazio, in posizione statica e dinamica; tradurre graficamente con materiali traccianti lo spazio occupato da se stessi e dagli altri.

Camminata al buio (Paesani G, La Meridiana): bambini a coppie, a loro scelta. Uno dei due, a turno, guida l'altro, posizionato dietro, a occhi chiusi, prendendolo per le mani. I bambini che guidano, posti davanti, si spostano dapprima lentamente, poi sempre più velocemente con direzioni diverse



e devono stare attenti a non far urtare il compagno dietro. Il bambino a occhi chiusi, deve fidarsi del compagno cercando di accompagnarlo nei movimenti. L'insegnante deve vigilare sui bambini affinché non si facciano male e non si scontrino tra di loro.

Gioco di posture: mettere il bambino in una postura; tornare nella posizione di partenza e chiedere al bambino di assumere la postura assunta precedentemente.



Gioco dei gessetti (Paesani G, La Meridiana): si prepara un percorso, fatto di caselle quadrate, con gesso o nastro adesivo colorato con una partenza e un arrivo. La lunghezza del percorso dipenderà dallo spazio a disposizione. In ogni casella si disegna un bollino

colorato, fino a quattro colori diversi; ogni colore indica la posizione che il bambino deve assumere in quella casella. L'insegnante mostra così il percorso ai bambini seduti di fronte: bollino rosso stare su un piede; bollino verde stare su due piedi; bollino giallo due piedi e due mani a terra; bollino blu un piede e una mano a terra. Per facilitare la memorizzazione dei comandi, si disegnano prima solo due bollini, rosso e verde, e si fa eseguire il percorso a un bambino per volta; poi si aggiungono gli altri due.

Giochi di posizionamento nello spazio sul piano orizzontale e verticale (ad es. collocarsi nello spazio rispetto a un'indicazione ricevuta).

Fornire piccole consegne, incarichi che comprendano spostamenti mirati e precisi in alcuni luoghi della scuola, ma anche all'interno della sezione, rispettando consegne verbali: ad es. sopra/sotto al tavolo, davanti/dietro la porta, vicino/lontano dall'insegnante, da sinistra a destra.

Disporre una fila di cerchi colorati: il bambino si posiziona nel primo o nell'ultimo cerchio, in quello più vicino o in quello più lontano, nel cerchio di mezzo, di fianco al cerchio rosso, dietro al cerchio verde, tra il cerchio giallo ...

Posizionare/portare oggetti all'interno della sezione con indicazioni che contengano termini indicanti rapporti spaziali. Osservare e verbalizzare la posizione degli elementi presenti in un'immagine. Riprodurre immagini e segni rispettando le relazioni spaziali tra gli elementi: metti l'albero vicino la casa, il gatto sopra il tavolo, ... (www.icsanfrancescodassisibiella.it)

Percorsi motori con l'ausilio di materiali strutturati: dopo il gioco, chiedere ai bambini di rappresentare graficamente gli oggetti del percorso nella giusta sequenza.

**8. Comprende adeguatamente i rapporti spaziali: utilizzando due oggetti, di cui uno contenitore dell'altro, vedere se il bambino comprende dentro/sopra/ sotto/dietro/ davanti /lontano /vicino**

Organizzare in sezione i giochi "CACCIA ALL'OGGETTO", "DIMMI COSA C'È" con indicazioni precise: *È sotto il tavolo; È sulla sedia rossa; Cosa c'è vicino al calendario?* Sfogliare libricini illustrati e, indicando varie immagini, fare domande come: *Dov'è seduta la bambina? Il gatto è lontano o vicino all'albero?*



**9. Ordina figure secondo le sequenze: prima - adesso - dopo; ieri - oggi - domani; mattino - pomeriggio - sera - notte**

Utilizzando varie vignette indicanti azioni, stimolare l'uso dei termini sopra indicati in tutti i momenti di routine (ad es: momento del calendario) o di racconto spontaneo o guidato con i bambini. Costruire vignette che rappresentino varie azioni o situazioni quotidiane, o realizzare foto delle azioni sequenziali compiute quotidianamente in sezione: *lavarsi le mani (prima), asciugarsi (dopo) ...*; realizzare un cartellone diviso a metà collocando le immagini del "prima" nella colonna di sinistra e del "dopo" nella colonna di destra.

ASCOLTA LA STORIA; POI RITAGLIA I DISEGNI E INCOLLALI AL POSTO GIUSTO.

**Sofia e il mio Miao**  
 Sofia prepara il suo piatto preferito, che è il pesce al forno, proprio come lo fa la sua mamma. Mette il pesce nel forno e lo condisce con il sale. Finalmente è pronto! Lo mette sul piatto con dell'insalata, poi si allontana per prendere l'acqua. Lì vicino però c'è il mio Miao che sente un profumo davvero delizioso. Velocemente salta sul tavolo e divora tutto in un baleno. Sofia è davvero arrabbiata!

PRIMA → DOPO → ALLA FINE

Passare poi a tre sequenze, e poi a storie prima già raccontate ai bambini e poi nuove, ma brevi.

### 10. Formula ipotesi (sa immaginare le conseguenze di un'azione; ipotizza il finale di una storia)

Raccontare delle storie ai bambini e fermarsi di tanto in tanto chiedendo loro di continuare o di inventare la conclusione. Per i bambini più in difficoltà, si possono utilizzare le vignette per facilitare la rappresentazione degli eventi, facendo anticipare verbalmente cosa succederà, prima di mostrare l'immagine successiva. Essere aperti a tutte le anticipazioni che il bambino fa, e, se a volte possono sembrare inusuali o inaspettate, chiedere sempre ai bambini di chiarire il motivo della loro scelta per comprenderne al meglio il senso.

### 11. Ordina almeno 4 sequenze in successione logico/temporale

Utilizzare storie figurate con 4 vignette, darle in ordine sparso e chiedere al bambino di ricostruire la storia.

## DOMINANZA

### 12. Utilizza abitualmente mano, piede, occhio destro (o sinistro)

Giochi per la lateralizzazione: premettendo che la lateralità è una realtà corporeo-motoria del bambino, che si organizza a partire dai primi mesi, si consolida intorno ai 6/7 anni ed ha origine dalla dominanza cerebrale, e, dato che più la lateralità è omogenea, maggiore è la possibilità che si affermi precocemente, diviene fondamentale nella scuola dell'infanzia e, anche nei primi anni della scuola primaria, individuare la



mano più abile. Proporre ai bambini di osservare oggetti nella stanza con un cannocchiale costruito con cartoncino arrotolato e vedere su quale occhio il bambino tende a posizionarlo, se è lo stesso l'occhio con cui si preferisce guardare attraverso un buco; osservare con che mano si disegna, ci si pettina, con che piede si calcia, si preferisce saltare, .... Per comprendere la dominanza manuale, proporre il gioco "Matite che si incrociano": prendere

un foglio A4, piegarlo a metà, porlo in orizzontale, fissarlo sul tavolo, una matita in una mano e una nell'altra: le matite si devono incontrare a metà foglio; la parte del foglio con il tratto più marcato e diritto sarà la mano più abile. (Pellegrini R., Dongilli L., 2010)

## LATERALITÀ

### 13. Riconosce destra e sinistra su di sé

“La lateralità si riferisce all’uso abituale di una mano, di un occhio, di un piede posti sullo stesso lato del corpo.” È importante, però, favorire nel bambino lo sviluppo della capacità di individuare destra e sinistra su di sé e sul corpo dell’altro. Prima di introdurre le parole “destra” e “sinistra”, che dovranno essere presentate una alla volta, e non contemporaneamente (*questa è la mano destra e questa è l’altra mano*), è importante partire dalla suddivisione del corpo in due emicorpi, facendo sentire al bambino, da un punto di vista propriocettivo, la loro distinzione prima di allenarlo ad associarvi l’etichetta verbale. Oggetti visivi (es. braccialetto sul polso destro) sono da utilizzare solo dopo aver fatto vivere al bambino delle esperienze propriocettive per favorire una corretta percezione dei due emicorpi.

Proporre i seguenti 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 invitarlo a riprodurre con l’altro arto la stessa posizione; camminare irrigidendo una gamba come se fosse zoppo; scansionare il corpo partendo dall’alto al basso, a partire dalla fronte fino a i piedi, sfiorando le parti del corpo posizionate sullo stesso lato, poi rifare sull’altro; stendere una corda sul pavimento direzionata verso la parete di fronte, sulla quale ne viene fissata un’altra, chiedendo al bambino di camminare con un piede da una parte della corda 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 con il “Metodo Terzi”: il bambino è seduto ad occhi chiusi con le mani protese in avanti e manipola oggetti, offerti dall’insegnante, che presentano caratteristiche diverse (palline pesanti e leggere, tavolette ruvide e lisce, anelli grandi e piccoli). Successivamente il bambino dovrà posizzarli a destra o a sinistra senza superare con gli arti la linea mediana. Si tenga presente che svolgere attività con gli occhi chiusi favorisce lo sviluppo di una maggiore consapevolezza delle sensazioni derivate dai movimenti corporei. (*Attività tratte dal Protocollo d’intesa tra Regione Veneto e Ufficio Scolastico Regionale del Veneto per l’attività di individuazione precoce dei casi sospetti di DSA; DGRV N. 2438/13; Indicazioni operative per il potenziamento - scuola dell’infanzia*)

Dare prima consegne verbali che coinvolgano tutte le parti del corpo a destra, poi a sinistra e solo successivamente comandi verbali più complessi (spalla sinistra, braccio destro, con la mano sinistra tocca orecchio destro, ...).

Gioco fiocchi Rosso e Verde (per migliorare la lateralizzazione): mettere un fiocco rosso alla mano e al piede lato destro e uno verde alla mano e al piede lato sinistro dei bambini; usare all'inizio un cartoncino rosso da un lato e verde dall'altro per dare istruzioni, invitandoli ad alzare mano dx o sx con l'aiuto iniziale del cartoncino, da utilizzare successivamente come verifica. (Centra R, 2018)

## PRASSIE

### 14. Copia una figura geometrica (quadrato, triangolo, rombo, rettangolo) in modo riconoscibile

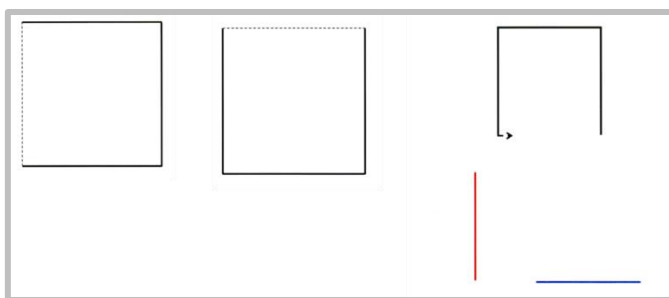
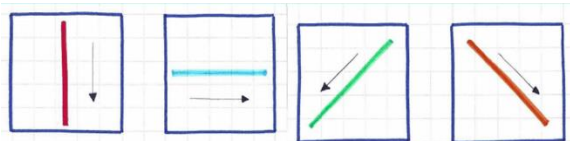
Prima di passare a questi esercizi, è fondamentale capire se un bambino ha una buona percezione delle figure che dovrà riprodurre. Pertanto è opportuno, in caso di difficoltà nelle competenze visuoperceptive, partire dagli esercizi riportati in quest'area.

A occhi bendati il bambino disegna sul muro con la mano una linea orizzontale da sinistra a destra



Far esercitare il bambino ad osservare la figura, a raggruppare le forme simili (riconoscere tutti i quadrati, distinguerne le caratteristiche, identificarli anche se ruotati: si veda anche indicatore 19) per sollecitarne la rappresentazione mentale corretta; guidare la sua

mano mentre, ad occhi chiusi, cerca di ricostruirla su un piano verticale (muro), dopo avergli fatto sentire i movimenti e le direzioni. In seguito invitare il bambino a ripetere i movimenti ad occhi chiusi sia sul muro sia sul foglio da giornale, lasciando tracce con l'uso di pennelli, rulli, plastiline, spugne umide.

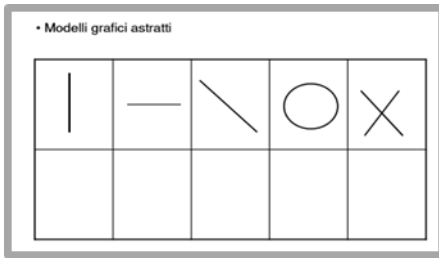


Ripassare figure geometriche con iniziale facilitazione (tratteggio da ripassare) con una progressiva riduzione dell'aiuto visivo.

Costruire figure geometriche con pongo, plastilina, bastoncini, cannuce,

corde, ...

Ricopiare figure geometriche. Produrre tracce con materiali e pressioni diverse.



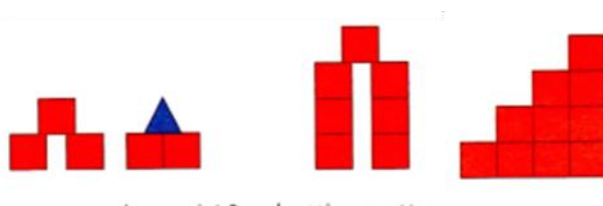
Riprodurre forme su un piano con la lana, o lo spago.



Riprodurre figure più complesse con figure geometriche (tangram colorato e mono colore).

### 15. Riproduce con materiale strutturato (blocchetti lego o simili) un modello tridimensionale dato

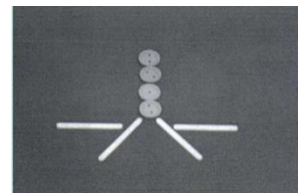
Proporre una costruzione realizzata dall'insegnante con oggetti (lego, legnetti, blocchi



logici o cubetti, ...) in cui il bambino abbia la possibilità di osservarne le fasi di realizzazione verbalizzate dall'adulto; in seguito invitarlo a riprodurla,

inizialmente su copia, e poi progressivamente su memoria (Area attentivo-mnestica).

Importante è agire con gradualità: da modelli semplici a complessi, da costruzione di modelli sempre proposti tridimensionalmente insieme, passo passo, con verbalizzazione puntuale di ogni azione, quindi guidata dalla mediazione dell'adulto, alla copia su dimostrazione della realizzazione del modello completo da parte dell'insegnante e riproduzione successiva del bambino; poi, da modello presentato (senza dimostrazione), a realizzazione dello stesso da parte del bambino, per arrivare alla riproduzione a partire da un modello bidimensionale; infine, dopo aver consolidato la riproduzione su copia, condurre il bambino alla realizzazione a memoria. È importante anche sollecitare il bambino a descrivere le azioni che compie.



### 16. Compie piccoli movimenti delle mani in maniera adeguata (svitare, avvitare, strappare, appallottolare, avvolgere un gomitolo, fare un nodo, ...)

Proporre varie attività che implichino la riproduzione di questi movimenti con vari tipi di materiali (usare pinze, pinzette per far spostare piccoli oggetti da un contenitore all'altro; far fare con la punta delle dita delle piccole palline di pongo; far distribuire le carte; usare un bullone grande e tre dadi per far avvitare e svitare; usare il perforatore per fare piccoli pezzetti di carta, ...)

## PERCEZIONE VISIVA E Uditiva

### 17. Riconosce i colori fondamentali e derivati

Attività di rinforzo per il riconoscimento dei colori, sia su denominazione che su riconoscimento. Si deve far memorizzare il nome del colore associandolo sempre a un oggetto o a un gruppo di oggetti, che abbiano quel colore. Organizzare giochi, tipo "Caccia al colore ...", in cui si denomina un colore e i bambini devono andare nella stanza, cercare quanti più oggetti o cartoncini (precedentemente distribuiti in sezione) riescono, entro un determinato tempo. Successivamente proporre varie attività di sperimentazione del colore: ad es., utilizzando vari tipi di tecniche e materiali (tempere, matite colorate, ...), creare i colori derivati partendo dai colori primari. Riproporre il gioco "Caccia al colore ..." con i nuovi colori derivati introdotti.

### 18. Individua differenze e somiglianze tra due immagini

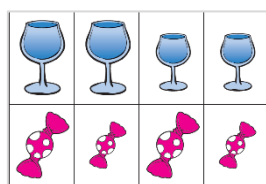
Identifica immagini uguali, a quella mostrata dall'insegnante, tra



immagini date, che differiscono dal modello per il colore o per la forma o per la dimensione (verificare i parametri singolarmente, ma devono essere padroneggiati tutti per considerare raggiunta la competenza).



Proporre immagini simili in cui è chiesto al bambino di segnare le differenze di alcuni dettagli; mostrare immagini articolate in cui deve ritrovare l'oggetto o il dettaglio uguale a quello dato (*Cerca l'oggetto*),

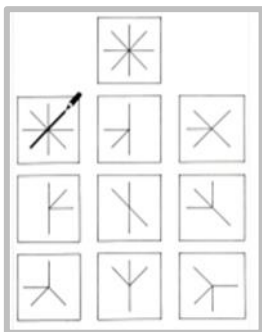


oppure immagini che differiscono per forma, per dimensione, per colore; riconoscere tra più immagini coppie di figure uguali per una caratteristica a crescente difficoltà (colorate, in bianco e nero).



### 19. Riconosce una figura, uguale a quella messa a disposizione come modello, tra altre figure simili, ma ruotate in vari modi (90°, 180°, 270°)

Partire dall'analisi della forma delle diverse figure geometriche facendo scorrere, ad occhi chiusi, il dito lungo i lati e gli angoli delle figure stesse, per farne percepire la differenza (gioco tattile con vari tipi di figure).



Chiedere ai bambini di abbinare immagini uguali, colori uguali, forme uguali, utilizzando immagini che differiscono per un dettaglio percettivo (colore, forma), abbinare figure geometriche uguali. Aiutare i bambini a denominare le caratteristiche attraverso le quali si sollecita il comportamento comparativo (colore-forma-dimensione), farle elencare in modo che sia consapevole di averle prese tutte in considerazione.

Abbinare immagini uguali o figure geometriche uguali, diversamente orientate nello spazio.

Ricerca, all'interno di una serie, coppie di figure geometriche uguali.

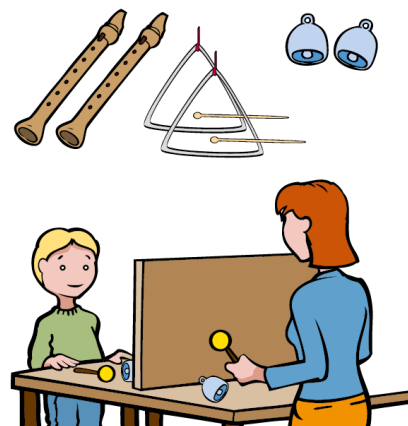
Ricerca, all'interno di una serie, figure geometriche di identica forma, ma di diverso colore, chiamare questi giochi "andiamo a caccia di ..." (sempre facendo verbalizzare somiglianze e differenze).

Giochi di memoria e di percezione visiva: rispetto a una costruzione data (una disposizione di oggetti e successivamente di immagini in linea), togliere un elemento o modificarne la disposizione, senza che il bambino possa vedere: "facciamo una magia" chiedere al bambino qual è l'oggetto mancante o di ripristinare gli oggetti nella posizione iniziale.

Forme da trasportare: preparare delle coppie di griglie, formato 2x3 e successivamente 3x3, poi collocare delle forme che il bambino dovrà riposizionare nella griglia vuota, seguendo il modello.

## 20. Riproduce, battendo le mani, sequenze ritmiche prodotte dall'insegnante con i legnetti

Attività di ascolto di stimoli presenti in un ambiente o all'interno di audiocassette preparate con diversi effetti sonori (come il temporale, la pioggia, un'automobile, il treno, ...). Preparare coppie di fischietti, flauti dolci, triangoli sonori, nacchere, campanelli, ...; porsi dietro ad un paravento, usare uno degli strumenti e chiedere ai bambini, che hanno di fronte sul loro tavolo gli stessi strumenti, di ritrovare quello che ha emesso il suono. (Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014)



Parlare richiede un'emissione di suoni che segue un certo ritmo, pertanto diventa molto utile esercitare questa capacità. Prendere un qualunque oggetto che percosso emetta un suono, produrre il suono e invitare i bambini ad imitare, dopo aver fornito loro gli stessi strumenti.

L'insegnante introduce e mostra il codice "suono", che corrisponde a ■, il codice "silenzio", che corrisponde a □. L'insegnante esegue il ritmo seguendo il codice e i bambini, a turno, la imitano. (Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014)

Riproduzione di sequenze ritmiche proposte dall'insegnante con variazioni di intensità, di durata dei suoni, e infine con variazioni d'intonazione (frequenza). I suoni possono essere eseguiti battendo una mano sul tavolo, battendo le mani tra loro, battendo un piede, usando un bastoncino per battere su una scatola di cartone, .... Inizialmente il bambino ripeterà i ritmi prodotti dall'insegnante, successivamente, se avrà appreso la simbologia quadrato pieno/vuoto, potrà riprodurre un ritmo "leggendo".

Scegliendo un brano da ascoltare, si può chiedere ai bambini di seguire il ritmo della musica con diversi movimenti: battere le mani, muoversi lentamente /velocemente, ...; dopo questa fase, invitare i bambini a fermarsi e ad ascoltare il respiro. Si può riproporre lo stesso gioco anche utilizzando delle storie che sollecitino tipi diversi di movimenti.

Si consiglia di presentare tutte quelle attività che implicano il produrre ritmi passando prima dal corpo, poi dal segno, per arrivare alla fine al simbolo.

## **QUALITÀ DEL GESTO GRAFICO: IMPUGNATURA-PRESSIONE-POSTURA MANO/POLSO/SPALLA**

### **21. Occupa tutto lo spazio del foglio e del quaderno quando disegna**



Per favorire la percezione di tutto lo spazio, sono utili le attività di coloritura con modalità differenti (ricalco, campitura con varie modalità e mezzi grafici: si veda indicatore 4). Pur nel rispetto della spontaneità nel disegno, attraverso il racconto di una storia semplice, si può invitare il bambino a rappresentare graficamente elementi salienti di un'immagine del racconto o solo di un momento importante, sollecitando, attraverso la rievocazione collettiva dei vari contenuti, l'uso del foglio nella sua totalità, come a volerne far

colgiere l'esistenza in modo implicito.

## 22. Tiene fermo il foglio in prossimità dell'area di scrittura e, con la mano scrivente, impugna correttamente la matita con il polso appoggiato al foglio



Usare filastrocche e immagini per richiamare l'impugnatura corretta.

Per far comprendere il messaggio che *"si scrive non solo con la mano, ma con tutto il corpo"*, stimolare tutti quei giochi e attività di tensione e distensione, movimenti naturali e

complementari come attività di stiramento e rilassamento delle varie parti del corpo (spalla, gomito, polso, mano, dita); abbinare anche ad esercizi di respirazione, utilizzando l'immagine visiva come guida. Invitare poi il bambino a disegnare i propri respiri associandoli ad immagini familiari,



come una collina o ad una strada che sale (movimento dell'inspirare) e un avvallamento o una discesa (movimento dell'esprire), immagini che richiamano la forma grafica delle lettere. Si può insegnare ai bambini anche la respirazione diaframmatica, associando la pancia ad un palloncino che, riempiendosi d'aria, si "gonfia" (inspirazione) e, svuotando l'aria, si "sgonfia" (espiazione). In questo modo, oltre ad acquisire una maggiore consapevolezza del proprio corpo, il bambino inizia a comprendere che la respirazione è ritmo e che riguarda la pausa, il tempo nella scrittura. («rapporto spazio-scritto, dove lo scritto "respira" nell'alternarsi ordinato di lettera-spazio bianco»; tratto da Pellegrini R, Dongilli L.,2010)

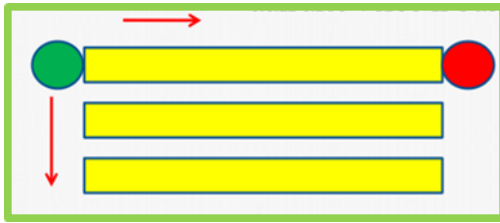
Utilizzando immagini e la dimostrazione pratica, far comprendere ai bambini come deve essere la postura corretta quando si scrive. Dare indicazioni pratiche e precise: "piedi ben appoggiati a terra, mano appoggiata sul foglio, ...". Si può utilizzare anche una storia. (Storia di Giacomino, si veda *Insegnare a scrivere* Erickson)

## **DIREZIONE DEL GESTO GRAFICO**

### 23. Nelle attività di pregrafismo il tratto grafico rispetta la direzione sx - dx, dall'alto in basso

Per allenare, invece, la direzione della scrittura da sinistra a destra, presentare al bambino una griglia di immagini e stimolarlo a denominarle in progressione, seguendo

con il dito da sinistra verso destra; proporre tracciati di linee continue da sinistra verso destra; far eseguire ai bambini collocazione di oggetti da sx a dx.



Dare al bambino un riferimento visivo per indicare il punto di inizio e di fine (ad es. mettere un bollino o un puntino in alto a sinistra e a fine rigo con frecce per indicare la direzionalità).



## PRESSIONE

24. Nelle attività di pregrafismo il tratto grafico è realizzato con un'adeguata pressione della matita sul foglio (né troppo marcato, né troppo lieve)

Per aiutare il bambino a regolare la pressione sul foglio, proporre attività con la matita o con i pastelli perché sono gli strumenti scrittori che consentono meglio di rendere il bambino consapevole della differenza tra tratto marcato e tratto debole:



Pesante come l'elefante: l'elefante è molto pesante e, quando cammina, lascia sul terreno dell'impronte molto profonde. Si invitano i bambini a tracciare tratti molto forti come le impronte dell'elefante.

Meno pesante come la scimmia: la scimmia è più leggera dell'elefante, i bambini devono tracciare tratti meno forti.

Leggero come l'uccellino: si ripete con tratti più leggeri.

Rifare lo stesso tipo di esercizio con onde forte e onde deboli.

Tracciati scivolati: sono linee curve, cerchi, ellissi, tracciati liberamente su un foglio grande fissato sul tavolo, attraverso i quali il bambino può sperimentare movimenti di flessione, estensione, rotazione del braccio, del polso e delle dita, riconoscendo i diversi tipi di movimenti, e migliorare la postura e la posizione dei segmenti corporei coinvolti nella scrittura, nonché sollecitare nel bambino un'attenzione al corpo attraverso le sensazioni, che da esso derivano. Solitamente vengono proposti con un sottofondo musicale, dando una sensazione di benessere e rilassamento al bambino; prima

dell'esecuzione, si pone attenzione alla postura e alla prensione dei diversi strumenti scrittori, con i quali deve essere realizzata l'attività. Inizialmente sono eseguiti in piena libertà e spontaneità, successivamente possono essere guidati dall'insegnante attraverso istruzioni precise sulla direzione (antioraria, sinistra-destra, ...), sulla pressione, sulla velocità e sull'ampiezza. (Pellegrini R, Dongilli L.,2010)

## 25. Muove il polso in modo fluido



Creare degli attrezzi (simili a quelli che si usano in ginnastica artistica ritmica) con una manopola leggera (bastoncino di bambù) a cui attaccare un nastro colorato e invitare i bambini a fare dei cerchi, facendo roteare i polsi, sollecitando il confronto e gli effetti, con movimenti diversi del polso.

## 26. Il suo tratto grafico è pulito: non presenta ritocchi, irregolarità, interruzioni continue e ravvicinate

Esercizi di estensione e distensione: gioco del burattino senza fili.

Esercizi per "sciogliere le dita": ad es., imitando il becco degli uccellini che si apre e si chiude, i bambini toccano con ogni dito il pollice, schiacciando bene la punta delle dita (si veda indicatore 5).

Movimenti circolari nell'aria: (stimolare motricità per l'articolazione della spalla) gioco del direttore d'orchestra con strisce di carta velina, simulando una farfalla che volteggia nel cielo.

Movimento a tergicristalli: movimenti delle mani, con comandi verbali, dx-sx, su-giù, su modello dell'insegnante, per stimolare la coordinazione motoria delle mani.



Attività di pittura in verticale o a tavolino in tutti gli spazi in cui è possibile dare espressione alla creatività del bambino. Nel proporle, si deve tener conto del grado di difficoltà del bambino e, di conseguenza, del materiale con cui possono essere realizzate: foglio ingrandito e diversi strumenti in successione (dito, pennello, pennarello grande, piccolo, ...), osservando la modalità esecutiva più che il risultato.

Qualora il bambino sia molto in difficoltà, seguire alcuni accorgimenti già in parte descritti all'indicatore 4:

- disporre il foglio in verticale, per rinforzare la stabilità di braccia/spalle/polsi, sul muro o su un cavalletto di pittura, all'altezza delle spalle del bambino, che rimarrà in piedi (se il bambino è in difficoltà, ingrandire le schede su fogli A3 usando preferibilmente, come strumento, il dito o il pennello o con gli altri strumenti con foglio sul banco;
- sollecitare un'impugnatura corretta;
- controllare che vi sia movimento di polso e non di braccio;
- verificare che il tratto sia continuo, ovvero non far mai staccare lo strumento dal foglio, almeno fino alla fine della riga, ad eccezione delle forme chiuse (se l'esercizio risulta faticoso, far sedere il bambino). Successivamente proporre tratteggi da ripassare o linee da copiare, avendo cura di verificare che il tratto sia pulito.

## **QUALITÀ DELLA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA**

### **27. La sua rappresentazione grafica rispetta il tema dato, presenta ricchezza dei particolari e varietà nei contenuti**

Attività spontanee e ricreative in cui il bambino possa esprimersi liberamente. Disegni a tema su invito dell'insegnante Si veda attività indicatore 2.

### **28. Rappresenta le parti principali della figura umana in maniera riconoscibile e bidimensionale (10/12 elementi)**

Riprendere le attività dell'area coordinazione generale dove si sperimentano cadute, salti, scivolamenti, trascinamenti, andature diverse e ogni tipo di movimento con varie parti del corpo; abbinare questi movimenti a filastrocche a tema. In circle time rievocare insieme le attività svolte e riflettere sulle varie parti del corpo utilizzate a seconda del tipo di attività proposta. Riprendere i giochi sulla lateralità (indicatore 13).

Proporre la realizzazione plastica (con oggetti) e grafica del proprio corpo in varie modalità e materiali, e infine su fogli, avendo cura di osservare e denominare le varie parti del corpo. Completare un disegno della figura umana già iniziato.

Assicurarsi un corretto uso del lessico appropriato per etichettare le diverse parti del corpo.

## AREA LINGUISTICA

La padronanza degli aspetti costitutivi del linguaggio è l'esito di un intenso intreccio di occasioni di apprendimento, nelle quali il bambino, spinto da bisogni comunicativi, esplora in modo giocoso e integrato il funzionamento di suoni, di parole, delle loro funzioni e combinazioni. Le attività di seguito proposte, sebbene siano suddivise in sotto aree riguardanti una specifica competenza linguistica, necessariamente fanno riferimento e richiamano altre competenze secondo un'ottica di didattica flessibile (ad es. un'attività mirata a stimolare una competenza lessicale può raccordarsi ad un'attività volta a sollecitare una riflessione sui suoni che compongono le parole, afferente ad una competenza fonologica). In un contesto, come quello della scuola dell'infanzia, l'approccio deve essere ludico, richiamando ad una dimensione di avventura, di scoperta della funzione del linguaggio, deve avvenire in un contesto comunicativo, in quanto "la lingua esiste in funzione della comunicazione interpersonale" e, allo stesso tempo, deve ancorarsi all'esperienza quotidiana del bambino affinché la comunicazione rimandi a vissuti che egli riconosce. (Cisotto, Gruppo RDL, 2009)

### COMPRENSIONE LINGUISTICA

#### 29. Comprende ed esegue consegne di tre elementi (*informazioni*)

Dare al bambino delle consegne con tre informazioni e verificarne la comprensione.

Per lavorare in modo più mirato sulla comprensione di frasi di complessità morfosintattica diversa, proporre i seguenti esercizi: l'insegnante fa da modello, utilizzando oggetti o pupazzi di personaggi noti ai bambini, per far compiere le azioni espresse dalle frasi scelte, contenenti le strutture grammaticali in cui sono più carenti, descrivendole a voce alta al bambino. In seguito far fare al bambino la rappresentazione proposta dall'insegnante, invitandolo prima a ripetere le frasi descritte a voce alta dall'insegnante, mentre fa agire i personaggi.

Usare la stessa modalità per proporre frasi in forma positiva/negativa (*Il cavallo è nel recinto/il cavallo non è nel recinto*) o con significati contrapposti (*Il cane è sotto il tavolo/il cane è sopra il tavolo*) denotati dai vari indicatori topologici (*sopra/sotto, davanti/dietro, ...*).

Lo stesso tipo di esercizio può essere proposto usando immagini che rappresentino coppie di strutture frasali, come indicato in precedenza, ovvero che si differenzino per

un unico elemento sintattico: *La bambina è seduta dietro al tavolo/la bambina è seduta davanti al tavolo.*

In questo tipo di esercizi può essere anche verificata la memoria verbale se non vengono usate immagini e vengono proposte azioni da eseguire nel contesto sezione; in questo caso, ridurre la complessità sintattica: *Porta il bicchiere a Giulia, prendi il pennello e torna a sederti sul tappeto.* (Rif. IPDA, Erickson e *Recupero della comprensione grammaticale, 1999 di Greco*)

### 30. Su figure e oggetti di uso comune, indica colori ed altri elementi mentre la insegnante li denomina

Proporre varie immagini di ambienti od oggetti e indicare gli elementi che l'insegnante nomina: ad es. presentare l'immagine della cucina con vari oggetti e chiedere *Dov'è la padella? Dov'è l'imbuto? Dov'è il mestolo?* Come ulteriore verifica, proporlo anche su immagini singole, senza riferimento, per non facilitare il bambino nel recupero del nome (campo semantico).

### 31. Ascolta e comprende una conversazione in sezione

Nei momenti di routine (momento del calendario a inizio giornata), osservare come il bambino partecipa alla conversazione, come interviene o provare a sollecitarne la partecipazione con domande. Questi momenti sono preziosi perché insegnano ai bambini ad ascoltare gli altri aspettando il proprio turno, a parlare in gruppo cercando di mantenere un tono di voce adeguato, volgendo lo sguardo agli altri che ascoltano, controllando la voglia di intervenire, l'esuberanza, provando così il piacere di condividere con i compagni il racconto delle proprie esperienze e/o dei propri pensieri (come sottolineano Laura D'Odorico, Cristina Maronato, Franca Rossi, Lilia Teruggi, 2013 Trento). Altrettanto fondamentale è fare un'accurata scelta dell'oggetto della discussione (un libro del quale scoprire il titolo, un personaggio misterioso, un evento...) avvalendosi di immagini accattivanti che stimolino domande, curiosità, non troppo esplicite. Prima di iniziare, è sempre bene chiarire ai bambini cosa dovranno fare e come potranno partecipare e provare le abilità che l'attività vuole sollecitare. Compito ancor più impegnativo, è condurre e sostenere lo scambio all'interno del gruppo (gruppo preferibilmente di pochi bambini, non più di sei, per favorire la possibilità a tutti di partecipare), riflettendo sugli interventi funzionali e non funzionali. Tra gli interventi funzionali le autrici individuano:

*"Rispecchiamento"*: ripetere fedelmente gli interventi dei bambini per sottolineare un'informazione rilevante o che inducono a far proseguire la discussione;

“*Problematizzare*”: interventi che spingono il gruppo a pensare su qualcosa che è stato appena detto; “*Rimandare e sollecitare la ricerca di accordo al gruppo e stimolare l’esplicitazione delle ragioni*”: “Perché?”; “*Invitare ad esplorare*”: “E poi ...?”. Porre domande di processo che stimolino il bambino ad essere attivo e partecipe. Evitare, invece, di “*Imbeccare, valutare e correggere, sia sul piano linguistico che di contenuto, le risposte dei bambini*”, in quanto risultano essere interventi che chiudono la discussione e bloccano il bambino.

### 32. Di una storia raccontata e presentata in forma figurata, individua il protagonista, i personaggi principali, il luogo di un accadimento, pone domande pertinenti, rileva incongruenze

Leggere una storia ai bambini con un libro illustrato e, di tanto in tanto, chiedere al bambino di indicare sul libro quello che si sta narrando; porre domande sul luogo in cui si è svolto un determinato evento, sul periodo in cui è accaduto (*Secondo te, che stagione era?*) chiedendo quali elementi gli hanno permesso di identificarlo; ogni tanto inserire elementi discordanti con il filo della storia e vedere se il bambino li coglie (*Era estate e faceva caldo e Luigi indossava il cappotto ...*).

Leggere una storia ai bambini utilizzando vignette illustrate, oppure selezionarle da libri illustrati, purché mettano in risalto i passaggi chiave della storia (situazione iniziale, problema, tentativi di risoluzione, conclusione) e, di tanto in tanto, chiedere al bambino di indicare quelle che si riferiscono a ciò che si sta narrando, oppure distribuirle ai bambini e chiedere di mostrarle in corrispondenza della storia (non letta per la prima volta). In un secondo momento, tra le immagini della storia, se ne potrebbero inserire alcune non pertinenti come distrattori. Valgono tutte le indicazioni fornite all’indicatore 31 sulle modalità più opportune di sollecitare gli scambi comunicativi con i bambini e tra bambini. (Tretti M.L., Terreni A., Corcella P.R)

## COMPETENZE NARRATIVE E PRODUZIONE LINGUISTICA

### 33. Raccontare esperienze o storie in ordine cronologico

Circle time su esperienze quotidiane (ad es. sintesi delle fasi della giornata scolastica o di un’attività svolta).

Far raccontare fiabe note o brevi storielle lette.

Di brevi storie, modificare finali, cercare il colpevole. Valgono tutte le indicazioni fornite all’indicatore 31 sulle modalità più opportune di sollecitare gli scambi comunicativi con i bambini e tra bambini.

### 34. Sa formulare ipotesi, anticipazioni e inferenze (Cosa sarà successo prima? Perché fa così? Cosa succederà dopo?)

Leggere una storia ai bambini a vignette illustrate, cercando di far creare collegamenti tra le informazioni contenute nel brano: ad es. *Luigi stava tornando a casa di corsa in bici per avvisare il nonno, quando un cane gli attraversò la strada facendolo cadere. Cosa succederà dopo?* In questo modo il bambino impara a formulare ipotesi su quello che accadrà, a partire da quello che è successo prima.

### 35. Sa descrivere un'immagine in modo comprensibile



Mostrare al bambino una tavola raffigurante una scenetta. Il bambino deve descrivere oralmente cosa sta succedendo, in modo che l'insegnante possa capire bene cosa è accaduto. Si considerino la ricchezza dei particolari e la complessità della frase. È importante utilizzare immagini accattivanti e divertenti, il più possibile colorate e vicine agli interessi dei bambini.

## PRODUZIONE LINGUISTICA

### 36. Denomina figure con animali, colori, oggetti, aggettivi (grande-piccolo, caldo-freddo) su indicazione dell'insegnante

In quest'area l'obiettivo è quello di favorire nel bambino la scoperta della logica del linguaggio, invitandolo a compiere operazioni di classificazione e generalizzazione dei termini, operazioni con cui il bambino esplora le relazioni fra oggetti ed eventi all'interno di un processo di concettualizzazione.

Ricerca di oggetti dell'esperienza quotidiana appartenenti alla stessa categoria semantica: frutta, abiti, mezzi di trasporto, giocattoli, ...; ad es. *Prendi tutti i giocattoli, o secondo l'uso dell'oggetto, Cosa serve per ... suonare, giocare, disegnare, mangiare, leggere, telefonare, piantare i chiodi, bere, tagliare, dormire, truccarsi, cucire, bere il caffè, salire, cucinare, fumare, vedere meglio, cacciare, la pesca? oppure È arrivato un bastimento carico di ... cose per tagliare, ....*

Fornire ai bambini vari oggetti o immagini raggruppabili, farli denominare e sollecitare nei bambini la creazione di categorie: cibi dolci/cibi salati, cibi bianchi come il pane, il formaggio, il sale, la panna, il latte, il gelato ... per arrivare piano piano a immagini che iniziano per la stella sillaba (Cane, ..., Cavallo, Casa, ...).

Gioco di Mario il pescatore: è un simpatico personaggio che “pesca parole”, le mette in ordine in cassette (rettangoli sul pavimento: “parole della cucina”, ...) e che i bambini possono aiutare; dove le parole sono eventualmente rappresentate da immagini, si veda il riferimento in Cisotto L. Gruppo RDL, 2009.

Introdurre anche l’esplorazione delle “*Parole dei sensi*”, ovvero di quei termini che definiscono le varie percezioni sensoriali, favorendo e fornendo strumenti per descrivere i tanti modi con cui il corpo viene a contatto con il mondo, riuscendo a trovare parole adatte ad esprimere tutte le diverse sfumature di significato, creando così una sorta di “repertori di termini sensoriali”. Utilizzare una scatola chiusa con due fori laterali, al cui interno possono essere inseriti materiali con caratteristiche opposte (ruvido/liscio); i bambini, toccando ma non vedendo, saranno sollecitati a descrivere le sensazioni e successivamente raggruppare oggetti dalle peculiarità simili. Lo stesso tipo di proposta, con modalità diversa, può essere fatta sollecitando gli altri sensi: ascolto suoni diversi, ascolto rumori/silenzio nella stanza, riproduzione di suoni con intensità diverse (debole/forte). (Cisotto L. Gruppo RDL, 2009. Nello stesso volume sono riportate attività per far scoprire e ampliare il lessico emotivo legato agli stati d’animo principali)

Proporre costanti del lessico, come suffissi e prefissi, importanti per l’arricchimento lessicale, lavatrice-asciugatrice, pittore-dottore, ....

Inserire la parola nuova in altre situazioni, invitare il bambino a creare frasi con essa e riverificare costantemente l’apprendimento. Discutere in gruppo i significati delle parole nuove. Utilizzare racconti per ampliare la conoscenza lessicale, introducendo e spiegando vocaboli nuovi nel contesto della narrazione.

Per potenziare la capacità di fare inferenze semantiche e allenare il bambino a intuire, proporre completamento di frasi e di storie per mantenere anche l’attenzione del bambino durante il racconto.



Gioco del COSO o COSA: presentare una frase semplice nella quale una parola è sostituita da COSO o COSA; ad es. la maestra ci ha raccontato la COSA di Cenerentola e i bambini devono indovinare la parola. (Si veda “*I racconti della cosite*”, in Cisotto L. Gruppo RDL, 2009)

Proporre immagini contenenti molti particolari e farli denominare al bambino.

**37. Denomina rapidamente (entro 5 secondi), da sx a dx, una serie di oggetti inseriti in una griglia almeno 5x6 (assicurarsi che il bambino conosca già con sicurezza il nome di tutti gli stimoli della griglia)**

Per favorire l'associazione visivo verbale, utilizzare delle carte con immagine e, dopo aver verificato che il bambino ne conosce il nome, presentargliele velocemente, disponendole a griglia, invitandolo a denominarle.

**38. Utilizza in modo comprensibile il linguaggio**

Dare sempre al bambino il modello corretto, usando frasi semplici e chiare, e mai costringerlo a ripetere. Spiegare ciò che accade e cosa stiamo facendo.

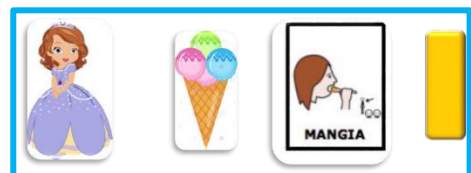
**39. Possiede tutti i fonemi (unica eccezione ammessa il suono R)**

Marcare il fonema omesso o sostituito, quando si pronunciano determinate parole, per orientare l'attenzione del bambino su quel fonema, portandolo a discriminare i suoni non ancora stabilizzati (es. R/S); se permangono tali difficoltà, consigliare un intervento logopedico.

**40. Usa frasi complesse di 5/6 parole (articoli, congiunzioni, verbo, complemento, ...)**

Sensibilizzare alla correttezza delle frasi utilizzando il rinforzo di immagini, che sollecitino gli elementi grammaticali omessi (il gatto rincorre il topo/i gatti rincorrono il topo) prima in comprensione e poi in produzione. Mai correggere il bambino, ma dare l'input corretto. Utilizzare storie preferibilmente note ai bambini, modificate opportunamente per sollecitare la loro attenzione ad eventuali "stonature" inserite nel testo, perché chi ha scritto la storia ha fatto dei "pasticci". Le "stonature" che i bambini sono chiamati a rilevare riguardano: uso scorretto del singolare/plurale, parole poste in ordine scorretto, articoli mancanti, ... È importante partire dalla reazione dei bambini alle "stranezze ascoltate" e farli riflettere su come "correggere".

Creando dei "dizionari illustrati", che fungono da repertori relativi a categorie specifiche appartenenti agli elementi di una storia (personaggi, luoghi, oggetti, emozioni, azioni), formare con le immagini delle frasi scombinare nell'ordine (la principessa gelato mangia il), fatte pronunciare da un personaggio narratore, che fa confusione nel raccontare le storie; poi si invitano a



turno i bambini a rimettere le frasi nell'ordine corretto, spostando le immagini. Per le parti del discorso, come articoli, preposizioni, avverbi, si possono utilizzare dei cartoncini dello stesso colore: ad es. giallo per gli articoli, azzurro per preposizioni e avverbi. (spunti tratti da Cisotto L., 2009)

#### 41. Riesce a fornire in ordine un resoconto di almeno tre eventi, se aiutato da domande "E dopo cosa è successo?". Riesce a raccontare una storia rappresentata da tre vignette

Utilizzare i momenti di routine (inizio giornata, ascolto storie) per sollecitare il racconto (si veda attività indicatori 33-34-11). Partendo da una storia che funga da modello (script) di una sequenza d'azioni inerenti ad attività svoltesi in un determinato luogo, con oggetti e personaggi che compongono una scena abituale e ricorrente, ad es. una giornata tipo (dal risveglio al momento dell'andare a letto), invitare i bambini a raccontare le proprie esperienze quotidiane. (si veda l'attività "Una giornata di Giulio Coniglio" in Cisotto L. Gruppo RDL, 2009)

Si possono usare delle esperienze di lavoretti o ricette fatti insieme (ad es. la macedonia) in sezione a piccoli gruppi e poi invitare i bambini a raccontare ai compagni come hanno fatto a preparare la pietanza o il lavoretto. Dare a disposizione ai bambini dei cartoncini con le immagini degli ingredienti o elementi delle azioni principali utilizzate per la realizzazione dell'attività che dovranno raccontare. Si possono anche presentare degli ingredienti ai bambini e, con domande stimolo, invitarli ad immaginare cosa potrebbero imparare a cucinare o a preparare insieme.

#### 42. Riesce a raccontare una storia rappresentata da almeno quattro vignette

Riprendere storie note o raccontate precedentemente al bambino e, utilizzando delle vignette, sollecitarne la ripetizione, per allenarlo a concatenare i fatti usando un linguaggio più articolato. Fornire dei modelli facendo degli esempi.

La finestra racconta storie: utilizzare un cartone rettangolare in cui si ricava una finestra; nel retro della finestra, si fa scorrere una striscia con tre o quattro vignette che illustrano una semplice storia. L'insegnante descrive la "Finestra racconta storie" e spiega che farà scorrere al suo interno alcune immagini che raccontano una storia. Poi inizia a raccontare la storia facendo scorrere una alla volta le vignette; successivamente invita un bambino a turno a raccontarla nuovamente. Si può svolgere l'attività anche facendo costruire la storia direttamente ai bambini, una nuova storia con nuove vignette; l'importante è che, la prima volta in cui si propone questa attività, l'insegnante funga da modello. Con i bambini con difficoltà di linguaggio o molto timidi, meglio fornire sempre l'esempio, prima di sollecitarli a raccontare nuovamente la storia, e accompagnarli con domande stimolo.

Costruisci e inventa STORIE (3 o 4 bambini): preparare tre/quattro/cinque *scenari* su cartoni grandi rettangolari (mare, bosco, castello...); sei o sette *personaggi fantastici*

(cavaliere, principessa, drago, mostro..); *oggetti vari* (bacchetta magica, scettro, cavallo, fune..); *parole emozione* (faccina triste, felice, arrabbiata, spaventata) L'ideale sarebbe plastificare i vari elementi: ogni bambino sceglie uno scenario, uno/due personaggi, che saranno i protagonisti della storia, e li colloca sullo scenario, li descrive nelle loro caratteristiche principali (fare domande guida per aiutare il bambino) e inserisce alcuni oggetti per dare corpo alla storia. Si possono coinvolgere i compagni a turno per far continuare il racconto, al quale, in funzione della storia, possono essere aggiunti altri elementi.

## **COMPETENZE FONOLOGICHE E METAFONOLOGICHE**

### **43. Pronuncia correttamente tutti i suoni delle parole (non sostituisce lettere simili s/z, l/r, t/d, ...)**

Creare due stradine con un grande cerchio colorato alla fine di ciascuna stradina (es giallo per la prima arancione per l'altra. Sul primo gettone si mettono due immagini uguali e sull'altro due immagini diverse. Dire al bambino coppie di sillabe e poi parole che differiscono per il per un solo fonema (es. PA-BA, TA-TA, POLLO-BOLLO, TANA – TANA e invitarlo a correre dopo aver ascoltato e andare a toccare il cerchio giallo (immagine uguali) se le paroline che ha sentito sono uguali, arancione se sono diverse.

### **44. Pronuncia le parole in modo completo, senza omissioni di lettere o parti di parola**

Se il bambino omette suoni o parti di parole, fornire l'input corretto enfatizzando il suono o la parte omessa, e sollecitare la divisione sillabica della parola corretta.

### **45. Pronuncia le parole rispettando la corretta sequenza dei suoni, senza inversioni di sillabe nella parola**

Se il bambino inverte sillabe nella parola, allenare l'attenzione e la memoria uditivo-verbale della sequenza della parola, scegliendo tra quelle nelle quali confonde i suoni; sillabarla utilizzando anche il riferimento visivo (soprattutto per le parole con lettere ponte come VENTO, PORTA).

### **46. Sa ripetere una parola appena ascoltata**

Nei momenti di conversazione o di racconto di storie, provare a chiedere al bambino di ripetere alcune parole nuove, aiutandolo ad agganciarsi al significato e al contesto in cui ha scoperto la parola nuova. Eventualmente annotarsi le parole che il bambino fa fatica ad apprendere e riproporle in vari momenti e attività, allo scopo di favorirne la memorizzazione e la concettualizzazione avvalendosi anche di immagini.

## 47. Riesce ad isolare la prima e l'ultima sillaba nelle parole



Sillaba iniziale: mettere degli oggetti o figure e inventare la storia di un personaggio che viene da un altro mondo e non sa parlare bene e dice solo un pezzetto delle parole ad es. ME... o TO... e chiedere ai bambini di prendere l'oggetto o la figura

che inizia con quella sillaba.

Mettere degli oggetti o figure con più sillabe iniziali uguali e chiedere ai bambini di dare tutte quelle che cominciano con ad es. PE...

Abbinare un gettone colorato alle sillabe iniziali (e successivamente un gettone di un altro colore alla sillaba finale) in modo da favorirne l'identificazione a seconda della richiesta.



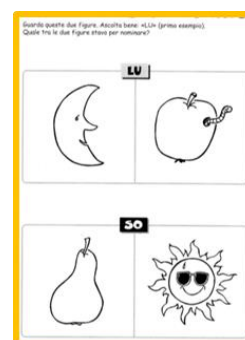
Giocare a tombola: su una cartella ci sono delle paroline che cominciano con sillabe diverse ad es. *topo, vaso, gufo, sole*; la maestra pesca una parolina da un altro mazzo, non la fa vedere al bambino e dice ad es. TO...; il bambino deve indovinare e mettere il

gettone sulla figurina identificata.

Con davanti degli oggetti o figure, può essere il bambino che chiede al compagno "Dammi ... CA".

Gioco degli indovinelli: tra bambini si mostrano delle carte con figure che cominciano tutte con una sillaba diversa, poi la maestra le mischia, ne fa pescare una ad un bambino, che dice agli altri la sillaba iniziale della parola che ha pescato, e gli altri indovinano la parola.

Cerca l'intruso: due parole che cominciano con MA e una con FO; il bambino esclude la parolina che non inizia con la stessa sillaba.



Tombola: su una cartella ci sono delle parole che cominciano con sillabe diverse CANE, PERA, LUNA, ... La maestra pesca da un altro mazzo e chiede chi ha la parolina che comincia come lupo, come casa.

**Memory:** si gioca a memory con carte che cominciano con la stessa sillaba ad es. CANE CASA; PERA PESCE; MANO MARE; si fanno le coppie come nel normale gioco del memory.

Su una scheda, colorare tutte le parole che cominciano con TO. Ritagliare e incollare in due "cassette" tutte le figurine che cominciano ad es. con PE e con LU.



DIMMI QUALE PAROLINA FINISCE CON SA?



Sillaba iniziale senza oggetti e/o figure (starter sillabico).

"È arrivato un bastimento carico di ..."

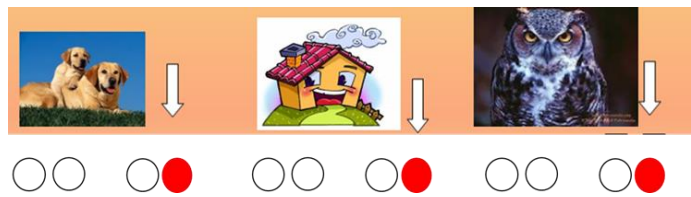
parole che cominciano con MA...

Domino sillabico.

Individuazione di **sillaba finale** di una parola data, partendo prima dal confronto tra parole molto diverse tra loro.

Identificazione, in una coppia di parole, della parola con sillaba finale uguale alla parola target: quale tra queste parole finisce come PANE: TOPO o CANE? E riprendere i giochi fonologici di cui sopra.

Utilizzare gettoni con colori diversi da abbinare alla sillaba iniziale e alla sillaba finale; ad es. (BLU sillaba iniziale, ROSSO sillaba finale) per



aiutare il bambino a capire a quale parte della parola ci si sta riferendo.

Con davanti oggetti o figure, il bambino chiede "Dammi la parolina che finisce per ... PO." Usare sempre il riferimento grafico e partire da parole bisillabe piane.

**48. Riconosce e produce rime**

Riconoscimento di rima (prima con supporto grafico e poi senza): con molti esempi concreti, far capire al bambino cosa sono le rime. Utilizzando delle immagini raffiguranti parole in rima, prenderne una di esempio: *ombrello*, pronunciarla con enfasi e invitare il bambino a cercare tra tre figure, quella che fa rima ad es. *gioiello*; si



può poi creare una filastrocca con questo abbinamento "Il bambino con l'ombrello ha trovato un gioiello".

Date tre immagini, dire al bambino di togliere quella che non fa rima (l'intruso).

Il ballo delle rime (da fare in piccolo gruppo): dividere i bambini in due gruppi, ad un gruppo dare delle immagini su un cartoncino colorato, all'altro immagini su un cartoncino di colore diverso, ma abbinabile per rima a quelle dell'altro gruppo. Con un sottofondo musicale, chiedere ai bambini di ballare; quando la musica termina, ciascun bambino deve trovare il compagno dell'altro gruppo, che ha l'immagine che fa RIMA con la propria.

Filastrocche in rima: i bambini sono disposti in cerchio nell'angolo lettura; si leggono semplici filastrocche e si chiede ai bambini se, all'interno di queste storielle, ci sono delle parole che si assomigliano.

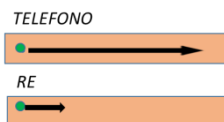


Domino con parole in rima

Cercare le rime: "Arriva un bastimento carico di parole che finiscono come ombrELLO".

#### 49. Classifica le parole in base alla loro lunghezza

Far riflettere i bambini sulla **lunghezza delle parole** aiutandosi con due stradine, dove



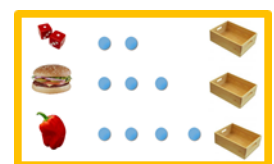
è segnato un punto di inizio e un punto di fine (punta della freccia).

Pronunciare due parole contrastanti per lunghezza, come RE-

TELEFONO; nel pronunciare la prima parola, RE, chiedere ai bambini

se pensano che ci vorrà la strada corta o lunga per dirla, poi fare la verifica provando entrambe le stradine. Ripetere con la parola TELEFONO, sempre partendo dalle ipotesi dei bambini e poi verificare con entrambe le stradine. Fare altri esempi. Scegliere delle immagini e riproporre lo stesso esercizio. Introdurre la divisione sillabica, rappresentando la lunghezza della parola con il numero di gettoni corrispondenti alle sillabe da cui sono formate per facilitare il confronto tra le due parole (ad es. TRE e PATATINE: un gettone/quattro gettoni). Esercitarsi usando immagini, in modo da non sovraccaricare la memoria di lavoro.

Scegliere una lista di parole piane corte e lunghe molto contrastanti (ad es. CASA-POMODORO) e chiedere ai bambini di classificarle in base alla lunghezza, presentando uno schema composto da "stradine", formate da tanti cerchietti quante sono le sillabe che compongono le parole: due cerchi per le bisillabe piane, tre per le trisillabe piane, ....



Pronunciare una parola e chiedere al bambino di indicare la stradina che va bene per quella parola. Si può proporre l'esercizio in palestra, sollecitando la verifica della scelta della stradina provando a far sillabare la parola target saltando nei cerchi del percorso scelto; oppure si può proporre l'esercizio a tavolino (si veda indicatore 47).

Dopo aver dato il supporto iconografico, si può provare a toglierlo.

## 50. Sa segmentare le parole in sillabe

In palestra sistemare una fila di cerchi e far scandire la parola proposta saltando; ripetere l'attività attraverso il battito di mani. Utilizzare il supporto grafico.



Proporre esercizi di **divisione sillabica** di parole, partendo da parole bisillabe piane (MELA), poi trisillabe piane (MATITA) e infine quadrisillabe piane (TELEFONO), accompagnata dal battito delle mani, dall'uso di gettoni (uno per ogni sillaba), invitando il bambino a metterne tanti quante sono le sillabe ("pezzetti") che compongono la parola.

Se il bambino riesce con paroline semplici ad alta frequenza d'uso, proporre l'esercizio senza supporto grafico e poi proporre parole con bisillabe complesse (PORTA, TRENO) e poi trisillabiche complesse (TORTINA). Nella divisione in sillabe, le doppie non vanno divise in questa fase.

## 51. Esegue la fusione sillabica

Gioco cuciamo/incolliamo le parole: l'insegnante divide in pezzetti (sillabe) una parola e il bambino la ricerca, tra un gruppo di immagini, dopo averla ricomposta; poi, a turno, ogni bimbo pesca un'immagine dal mazzo, la suddivide in sillabe oralmente e gli altri



devono indovinarla (lasciare supporto iconografico se i bambini sono in difficoltà). Essere gradualmente nelle proposte: iniziare usando le immagini (con distrattori inizialmente molto diversi dalla parola target e poi più simili) partendo da parole bisillabe piane e poi parole più lunghe e complesse, parole ad alta frequenza d'uso e poi a bassa frequenza d'uso, e poi solo verbalmente.

Dire una parola a pezzetti: ad es. GE-LA-TO e chiedere il bambino di indovinare la parola detta. Dividere i bambini a coppie e



riproporre lo stesso tipo di attività, oppure preparare delle cartelle di 4 o 6 immagini,

pronunciare la parola target sillabata e invitare ai bambini a mettere un gettone sulla parola appena pronunciata se compare nella propria cartella.

### 52. Discrimina coppie di parole con differenza minima (mela/tela, Luca/luna sale/sole, ...)

Utilizzare coppie di parole che differiscono per un solo suono e invitare a dire se sono uguali o diverse: FINO-VINO, CANE-TANE, SASSO-SASSO, COLLO-POLLO, alzando una paletta con due palline verdi, se sono uguali, una paletta con una pallina verde e una rossa, se sono diverse.

### 53. Manipola parole (sottrazione di sillaba iniziale e finale: CA-NE, togliendo CA cosa resta?)

Giochi di elisione sillabica con supporto visivo: ad es., per la parola MATITA, dividere l'immagine in tre parti, indicarle mentre si sillaba (MA-TI-TA) e poi chiedere ai bambini cosa rimane se si toglie la prima parte (MA). Utilizzare anche i gettoni, mantenendo i colori delle sezioni precedenti (si veda punto 44).



## PRESCRITTURA

### 54. Scrive il proprio nome

Osservare se il bambino individua il proprio nome tra altri nomi, scrive il nome copiandolo, oppure a memoria.

### 55. Distingue le lettere da altri segni grafici

Su una scheda con lettere e altri simboli grafici, chiedere al bambino di ricercare le lettere che formano il proprio nome. Non è necessario che il bambino associ il fonema corrispondente, ma che riconosca che determinati segni servono per formare un messaggio scritto.

### 56. Riesce a copiare una semplice parola in stampato maiuscolo

Si può far ricalcare una parola, poi provare a riprodurla seguendo i puntini e infine provare a farla ricopiare. Non è necessario che il bambino associ il suono al grafema corrispondente.

### 57. Riconosce alcune lettere in stampato maiuscolo

Proporre letterine mobili, far appaiare quelle simili e vedere se ne identifica alcune, ad es. quelle del proprio nome.

## AREA INTELLIGENZA-NUMERICA

### PROCESSI LESSICALI

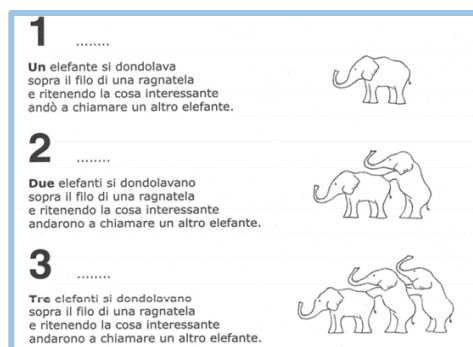
#### 58. Denomina su richiesta i numeri fino a 10 (come si chiama questo?)

Ricerca in sezione tutti i simboli che corrispondono ai numeri e dirne il nome: *Quali numeri riesci a vedere?* (per i numeri a due cifre considerare solo il 10).

Cogliere nelle azioni di vita quotidiana tutti i riferimenti numerici, come ad es. il calendario, i numeri delle pagine di un libro, facendo osservare la sequenza e la modifica dei numeri (questo è un rinforzo dei processi semantici), e si può anche pensare di usare un cartoncino con il simbolo numerico che indica gli assenti, che indica i mezzani che fanno una particolare attività, ...

Far riflettere a cosa servono i numeri, dove e in quali occasioni li incontrano (ad es. a casa, quando sono in giro con i propri genitori, ...).

Canzoncine e filastrocche sui numeri, interrompersi in corrispondenza di ogni numero: l'insegnante presenta un cartellino con il simbolo, che i bambini devono denominare.



Costruire con i bambini dei cartoncini rappresentanti i numeri (con dimensione e colori vari). Utilizzarli per giocare a bandiera.

In palestra mettere dei cerchi con l'etichetta numerica: la maestra pronuncia un numero, dice VIA e tutti i bambini devono correre verso il cerchio corretto e dire l'etichetta corrispondente.

Ricerca di numeri in libri di vario genere e, ogni volta che l'insegnante trova un numero (a cifra singola), si ferma e lo fa denominare ai bambini, Si può riproporre la stessa attività a coppie, dove un bambino cerca un numero sul libro e l'altro lo denomina (per i numeri delle pagine far denominare le cifre singole).

Giochi come MONDO e CAMPANA.

## 59. Indica su richiesta i numeri fino al 10 (mostrami...)

Schede con vari numeri: i bambini colorano quello pronunciato dall'insegnante.

A caccia del numero: l'insegnante nasconde vari cartoncini con il simbolo del numero (anche più di un cartoncino per numero) e invita, a turni o a coppie, ad andare a cercare un determinato numero.

|          |   |   |          |    |
|----------|---|---|----------|----|
| 1        | 2 | 3 | 4        | 5  |
| <u>6</u> | 7 | 8 | <u>9</u> | 10 |



Gioco della tombola: tombola con tessere rappresentanti quantità diverse, dall' 1 al 10 (si veda immagine). L'insegnante dice un numero e il bambino lo abbina alla casella a cui si riferisce (questa attività sollecita anche i processi semantici).

## 60. Scrive e legge i numeri in codice arabo da 1 a 5

Facciamo i numeri con il corpo.

Costruire i numeri con materiale vario: stagnola, plastilina, corde, ...



Ricomponiamo i simboli numerici tagliati a pezzi o riempiamoli con pezzettini di vario materiale.

Dettato di numeri fino al 5 in ordine sparso; per i bambini più in difficoltà, lasciare una striscia di numeri da 1 a 5 come modello, considerando soprattutto l'attività di identificazione del numero e di copiatura; gradualmente chiedere di scrivere un numero tra 1 e 3 senza supporto visivo, per verificare se vi è stata la memorizzazione del simbolo numerico.

## PROCESSI SEMANTICI

### 61. Stima la numerosità di un gruppo di oggetti (a colpo d'occhio fino a 5)

In palestra l'insegnante dice: "Formate gruppi da 4!" I bambini corrono nei cerchi e formano gruppi di quattro... e così via con vari materiali.



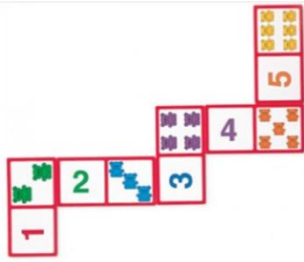
Giocchi a carte: a coppie un bimbo gira una carta e l'altro



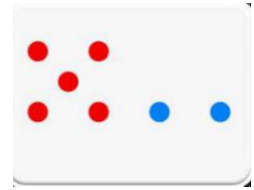
ne dice il valore; se compaiono due carte uguali in successione, vince le carte chi posa prima la mano dicendo il valore corretto; utilizzare la stessa dinamica di gioco, ma si deve dire quanto manca per arrivare a

...

favorire il riconoscimento immediato della quantità con varie



configurazioni (con il gioco del domino), partendo da numeri piccoli (2-3), fino a cercare di far identificare la quantità 5; poi utilizzare due dadi per sollecitare il conteggio in avanti: ad es. dado 5 e dado due, partire dal 5 e aggiungere dicendo 6, 7.



## 62. Usa correttamente quantificatori: tanti/alcuni-pochi/uno solo/nessuno

Utilizzare i materiali presenti in sezione per giocare con le quantità: uno, pochi, tanti; di più, di meno, nessuno.

Utilizzare due contenitori vuoti e una decina di oggetti simili davanti ad ogni bambino: invitare a mettere in un contenitore pochi oggetti e nell'altro tanti; poi porre domande: *Dove ce ne sono tanti? Dove ce ne sono pochi? Come fai a saperlo?* sollecitando, in questo modo, una riflessione metacognitiva. Se il bambino afferma di averle contate, chiedere: *Come fai a sapere che hai contato correttamente?* (Centra, R. 2018).

Invitare i bambini ad osservare se in sezione ci sono pochi oggetti o tanti di un tipo e riflettere sul concetto di TANTI e POCHI, ALCUNI, UNO SOLO, NESSUNO.

## 63. Comprende ed esegue operazioni di corrispondenza biunivoca: tanti-quantità/di più/di meno

Utilizzare contenitori trasparenti e piccole oggetti uguali (mollette, perle ...); mettere in un sacchetto una certa quantità dichiarando (Ho messo cinque mollette...) e invitare il bambino a mettere la stessa quantità in un altro contenitore trasparente, favorendo l'associazione numero-quantità e la corrispondenza biunivoca; l'insegnante può aggiungerne all'insaputa dei bimbi e chiedere se ora le mollette sono di più o di meno rispetto alla quantità dichiarata, oppure chiedere al bambino di metterne di più o di meno, sollecitando il confronto.

## 64. Esprime un giudizio di numerosità nel confronto tra due numeri indicando il maggiore (è più grande 7 o 3? 3 o 8? 6 o 7?)

Lasciare visibile una linea dei numeri fatta con i cartoncini, così il bambino può vedere la posizione del numero tra gli altri numeri; sollecitare il confronto tra i numeri e la loro posizione sulla linea.

Costruire una pista con dei gettoni o grandi pallini, almeno 40 (tipo gioco dell'oca), senza numeri; prendere un gruppo di cartoncini da 1 a 9, dare un segnalino per ogni giocatore, far estrarre a turno un cartoncino e far avanzare il bambino di tanti passi

quanti sono indicati dal numero dei pallini, lo stesso per il bambino successivo; poi far confrontare, lasciandoli visibili, i due cartoncini e far riflettere: *Chi ha fatto più strada? Chi di meno? Quindi quale numero è maggiore? Qual è il numero minore?* Per rendere il gioco più divertente, ma anche più efficace, la pista di puntini o gettoni può essere costruita sul pavimento, in modo che siano i bambini stessi ad avanzare lungo la pista. (Tretti M. L, Terreni A., Corcella PR., 2002)

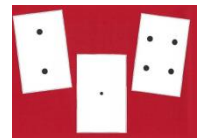
Ripetere il gioco dei contenitori trasparenti, ma confrontando le numerosità diverse.

In sezione verificare se gli oggetti per le attività sono sufficienti per tutti.

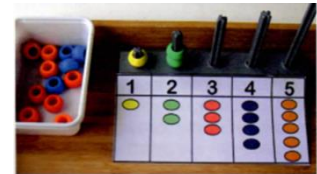
Regina Reginella: far abbinare, alla dichiarazione dei passi da compiere, il cartoncino



con i numeri, poi fare il confronto e riflettere rispetto alle andature uguali, ma con più o meno passi, e alle andature differenti.



Con i gettoni formare tutti i modi in cui si può rappresentare i numeri: ad es. "Come immagino il numero 5? E l'8?" Fare la stessa cosa usando le carte da gioco, i dadi, le dita.



Favorire la costruzione del numero con vari materiali: lego, gettoni, anelli.

### 65. Risolve piccoli problemi entro il 10

Proporre semplici problemi della vita quotidiana reale, rappresentando il contesto, e invitare i bambini a risolverli, poi a riflettere sul risultato.

Ad es. Paola ha prestato 4 colori a Emma. Emma ha perso 2 colori? Quanti colori sono rimasti?

Tirare due dadi e inventare insieme dei problemi con i numeri usciti.

### 66. Operare con i numeri aggiungendo e togliendo 1 (fino a 10)

Gioco delle sedie (per il decremento unitario): far diminuire progressivamente le sedie e invitare ogni volta a far contare i bambini rimasti.

Gioco mondo o campana: i bambini saltano nelle caselle contando.



Nelle attività di routine, far osservare il calendario e l'incremento di un'unità ogni giorno che passa.

Dividere il gruppo in due squadre assegnando a una il segno + e all'altra il segno - (scritti su due grandi cartoncini che saranno tenuti dai capigruppo): la maestra dice un numero, ad es. il 3, il gruppo + dirà 4, il gruppo - dirà 2.

Riprendere il gioco proposto all'indicatore 64 e, inserendo un dado con le facce decorate con i segni +, - e un cerchio, indicante lo stop (non si avanza, non si pesca), far sperimentare l'effetto dei segni nel movimento sulla pista abbinati ai numeri pescati (porre attenzione a bilanciare l'effetto del meno per non generare troppa frustrazione, usando l'accorgimento di far tirare prima il dado e, in base al segno, far pescare i cartoncini da due gruppi di numeri diversi : con i numeri entro il 3 per il segno - e con i numeri dal 4 al 9 per il segno +).

Prendiamo un mattoncino lego e abbiniamolo al cartoncino con il numero 1; proseguiamo con due mattoncini abbinati al numero 2 e via discorrendo. Facciamo costruire varie torri accompagnando alla conta l'aggiunta di ogni mattoncino e infine denominiamo il numero (cardinalità). Abbinare il cartoncino corretto alla torre prescelta (torre 3 con cartoncino pallini 3). Gara delle torri: si può effettuare una gara della costruzione della torre più alta; confrontare le torri costruite contando e favorendo lo sviluppo della conta, mantenendo numero posizione e cardinalità.

## **PROCESSI PRE-SINTATTICI**

### **67. Comprende i concetti dimensionali: grande/piccolo, alto/basso, lungo/corto**

Far riordinare vari oggetti della stessa categoria secondo un criterio: i libri per grandezza, le matite colorate per lunghezza.

Costruire delle torri e riordinarle per altezza. Se ad es. si costruiscono tre torri molto diverse (grande- piccola- media), poi farne inserire di intermedie.

Con materiali di sezione, o strisce di carta lunghezza 10 cm, far sdraiare i bambini e a coppie far costruire una striscia corrispondente all'altezza dei bambini; poi tutte le lunghezze-altezze-strisce verranno confrontate, riflettendo sulla numerosità e sull'utilità di contare per paragonare e ordinare le altezze di tutti i bimbi.

### **68. Dato un gruppo di oggetti, sceglie le cose calde; che corrono; morbide**

Utilizzare gli oggetti in sezione e raggrupparli per varie caratteristiche: oggetti duri/morbidi, oggetti lunghi/corti, ...

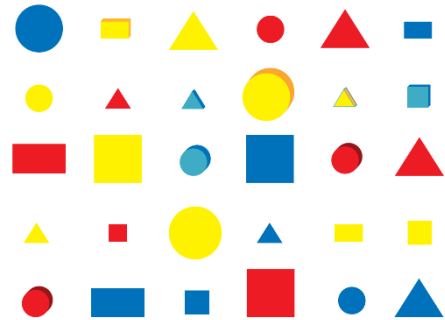
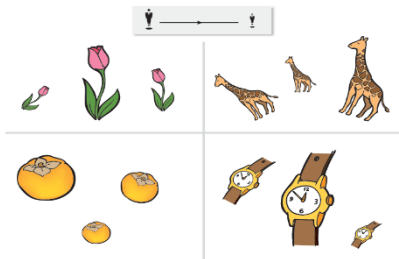
La stessa attività si può fare utilizzando carte-immagini di vari oggetti per raggrupparli in grandi categorie, creare poi sottogruppi in ogni categoria: ad es. gruppo di animali, sottogruppi animali che volano, che vivono nell'acqua, ... Con i blocchi logici, si può chiedere ai bambini di ordinare secondo un solo criterio di classificazione, due criteri, tre criteri, ad es. scegliere tutte le forme rettangolari; scegliere tutte le forme triangolari e grandi; scegliere tutte le forme triangolari, grandi, di colore giallo. (Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014)

### 69. Ordinare grande, medio e piccolo e viceversa

Costruire vari tipi di seriazioni con oggetti e con immagini (si veda indicatore 64 gioco con la pista) e far identificare grande, medio e piccolo. Osservare vari oggetti simili, ma di dimensioni diverse e farli ordinare utilizzando i termini proposti.

#### GRANDE, MEDIO E PICCOLO

La consegna visiva dovrebbe essere comprensibile. In caso contrario il docente offre un aiuto: gli oggetti vanno collegati in ordine, partendo dal più grande e arrivando al più piccolo (vedere gli omini).



### 70. Indicare il primo elemento della fila, l'ultimo e quello che sta in mezzo

Si riutilizzino elementi ed esercizi degli indicatori 64 e 65 per sollecitare questo tipo di concetti; richiamare in tutte le attività e occasioni possibili questi termini: ad es. il primo giorno della settimana, il primo che arriva, il primo che finisce, ...

## CONTEGGIO

### 71. Enumera in avanti fino a 10

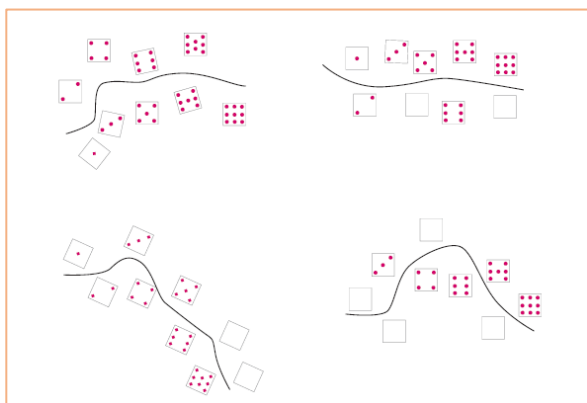
Usare canzoncine che contengono le filastrocche dei numeri.

Utilizzare attività di routine per giochi di potenziamento sulla numerazione (ad es. quanti siamo oggi, quanti maschi/femmine, quanti assenti, ...)

Contare i salti nei cerchi, contare i birilli abbattuti, contare gli oggetti in sezione, contare mentre si distribuisce, contare i lanci della palla in cerchio.

Controllare la corretta sequenza dei numeri e, se vi sono errori, far allenare l'enumerazione fino al punto in cui la sequenza è corretta e solo successivamente incrementare gradualmente. Prestare attenzione a come il bambino conta, se mantiene la sequenza corretta e la corrispondenza tra numero-posizione (etichetta-numero ed elemento).

Gioco dell'oca: abbinare alle caselle, i movimenti da fare: casella 3 fare tre salti, casella 4 dare quattro carezze ad un compagno a scelta, facendo enumerare ad alta voce).



Percorsi contati: usare delle piastrelle di carta numerate con dei pallini da 1 a 9 e distribuirle sul pavimento, a destra e a sinistra di un ideale percorso. Porre in fila i bambini davanti al percorso e, facendo iniziare uno alla volta, chiedere loro di eseguire il percorso calpestando con il piede destro o sinistro le piastrelle in successione numerica.

Progressivamente il percorso va memorizzato e quindi si potranno anche "capovolgere" alcune piastrelle, che così risulteranno bianche. (Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014) Questo gioco è utile sia per rinforzare la memorizzazione della sequenza numerica sia per favorire associazione numero-quantità (può essere quindi utile anche per potenziare le abilità espresse dall'indicatore 72).

## 72. Enumera all'indietro da 10 a 1

Corre all'indietro enumerando a ritroso.

Costruire torri e staccare un pezzo alla volta contando a ritroso.

Distribuire 10 elementi contando a ritroso.

Con i bambini più in difficoltà partire ad 5.

Proporre filastrocche in ordine decrescente, ad es: **10** ippopotami in fila indiana filano insieme un mucchio di lana, se ne va uno, non si sa dove, **10** ippopotami: ne restano **9**. **9** ippopotami sentono un botto; uno scappa, ne restano **8**. **8** ippopotami con scarpe strette, uno si siede, ne restano **7**. (da "La filastrocca dell'ippopotamo" Eva Fortis, tratto da <http://www.icsanfrancescodassisibiella.it>)

## 73. Conta gli oggetti e risponde alla domanda: *quanti sono?*

Attraverso varie attività, sollecitare il conteggio di vari gruppi di oggetti e materiali avendo cura e attenzione a come viene eseguito il conteggio: se viene mantenuto il numero-posizione e se la quantità finale dichiarata dopo il conteggio di due insiemi è la stessa, a prescindere dal punto in cui è stata avviata la conta. Se i bambini fanno fatica, predisporre gli elementi-oggetti in una fila ordinata. Far riflettere i bambini sul fatto che, indipendentemente dal punto di partenza della conta, il risultato non cambia: introdurre il concetto di cardinalità.

## AREA ATTENTIVO-MNESTICA

### **CAPACITÀ DI ATTEZIONE E AUTOREGOLAZIONE (DI SEGUITO SI PROPONGONO INDICAZIONE UTILI RIFERIBILI A TUTTI GLI INDICATORI DI QUESTA SOTTO AREA)**

#### Indicatori 74-75-76-77-78-79-80

Creazione di un ambiente favorevole all'esecuzione delle attività:

- evitare la presenza di materiali non necessari all'esecuzione del compito;
- strutturare gli spazi in sezione in modo chiaro, cercando di eliminare fonti di distrazioni per i bambini; predisporre sedie e materiali prima dell'inizio dell'attività per evitare i tempi morti;
- inserire routine (avviare l'attività utilizzando una filastrocca o un canto di inizio);
- pianificare la giornata creando, su un cartellone o sul calendario, la sequenza delle varie attività, evidenziando man mano, con un segno, la conclusione di ognuna;
- visualizzare con una clessidra, o con un termometro del tempo (diviso in tre colori: verde, giallo, rosso) dotato di un segnalino mobile, la durata di un'attività;
- programmare attività brevi e con gratificazione immediata;
- aumentare progressivamente la durata dell'attività;
- fornire modelli di comportamento richiesti, stabilire regole condivise in forma positiva (evitare non si corre, ma piuttosto camminare piano...), fornire sempre informazioni di rinforzo, descrivere le azioni in modo operativo e non in modo vago e generico;
- far lavorare i bambini in coppia o in gruppi di tre.

Proporre qualche gioco che solleciti l'autoregolazione, il controllo della risposta impulsiva: ad es. storie contenenti nomi di colori od oggetti abbinabili facilmente ad un colore (colore/prato=verde, mare=azzurro); dare un cartoncino colore ad ogni bambino (l'attenzione è concentrata sul canale uditivo). I bambini devono ascoltare il racconto della storia e alzare il cartoncino colorato, che tengono in mano, quando viene nominato il colore corrispondente.

Fare giochi tipo sacco-pieno, sacco-vuoto ma con i colori (ad es. la maestra dice ROSSO e si alzano tutti i bambini con il cartoncino rosso, mentre gli altri stanno accovacciati). Raccontare una storia e distribuire ai bambini delle immagini di oggetti o personaggi citati; durante il racconto, i bambini dovranno alzare l'immagine quando sentiranno nominare l'oggetto o il personaggio raffigurato sulla loro tessera. ((Dgrv n. 2438/13) Indicazioni operative per il potenziamento - scuola dell'infanzia)

## **MEMORIA A BREVE TERMINE VISIVA**

### **81. Dopo aver osservato 4-5 immagini, denomina quella che è stata tolta mentre non vedeva**

Predisporre su un tavolo una serie di oggetti (aumentare il numero gradualmente da 2 a 10 circa), farli osservare al bambino prima di allontanarlo dalla sezione, togliere un oggetto; il bambino, una volta rientrato, dovrà indovinare qual è l'oggetto mancante. Ripetere con le figure.

### **82. Dopo aver osservato una serie di 6 immagini, le sa elencare senza più vederle**

Presentare gradualmente da 2 a 6 immagini, mostrarle per alcuni secondi invitando il bambino ad osservarle con attenzione e poi, dopo averle tolte dalla sua vista, chiedergli di rievocarle. Si può variare il compito presentando ciascuna immagine su un cartoncino e mostrandola per qualche secondo; poi si copre con la successiva e, dopo averle tolte dalla vista, si chiede al bambino di rievocarle in sequenza (non andare oltre 4 immagini). (Autori Vari, 2018, Difficoltà motorie e visuospatiali a scuola, Guide Erickson)

Posizionare in uno spazio ampio almeno 16 cerchi colorati distanziati in modo da formare una matrice. Presentare lo spazio invitando i bambini ad immaginare di essere delle rane che devono saltare da un sasso all'altro (i cerchi) per raggiungere alcuni oggetti posti ai lati della matrice di fronte a un enorme stagno. L'insegnante mostra il percorso partendo da un minimo di due salti, che il bambino a turno dovrà ripetere (variando percorso ogni volta). Prima di iniziare il gioco vero e proprio, far fare a tutti i bambini una prova. Alla fine riflettere con il gruppo su quali strategie si possono adottare per far bene questo gioco. Per i bambini in difficoltà, si può fare un percorso usando i cerchi dello stesso colore. (Tratto da Elefante memo, Passolunghi M.C. Costa H.M., 2014)

Giochi come memory, zanimatch, minimatch, sardines, tip top clap.

## **MEMORIA A BREVE TERMINE Uditiva**

### **83. Impara brevi filastrocche e poesie a memoria**

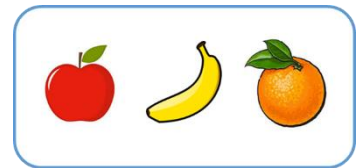
Proporre filastrocche e canzoncine sui numeri, con giochi di parole e rime. Privilegiare filastrocche brevi con lessico semplice e in rima, utilizzando inizialmente le immagini per supportare la memoria visiva.

## 84. Sa ripetere una frase appena ascoltata (es. la mamma prepara il latte al bambino prima di andare a letto)

Proporre il gioco del pappagallo chiedendo di ripetere inizialmente frasi semplici e poi via via più complesse (max frasi composte da 7 parole) o giochi di completamento di filastrocche.

EsercitiAMO in sezione l'allenamento della memoria, favorendo la rievocazione di chi ha svolto gli incarichi in quel giorno, di chi li ha svolti il giorno prima, di chi li svolgerà il giorno dopo, la rievocazione delle attività svolte nell'ordine di esecuzione, ...

Gli indovinelli di "MAGO PAROLA": (gioco a coppie) si preparano delle schede contenenti stringhe di due, tre o quattro parole, rappresentate da immagini, e un dado con 2-3-4 pallini. I bambini si posizionano uno di fronte all'altro: il



primo bambino lancia il dado per scoprire se la stringa di parole da ripetere è formata da due, tre o quattro elementi. Sulla base del risultato del dado, il secondo bambino sceglie tra le schede la stringa corretta e "la legge". Il compagno la deve ripetere nel giusto ordine. (tratto dal convegno "L'inclusione per me" Bolzano 2 e 3 marzo 2018 ALCUNE IDEE... PER GIOCARE CON LE PAROLE)

Varianti: (senza dado, un tabellone del gioco dell'oca, partecipanti più bambini, tessere con semplici immagini descrivibili con una frase: ad es. la bambina mangia una mela rossa). Un bambino pesca da un mazzo una delle tessere e la descrive, con una frase, al compagno di turno, il quale dovrà ripetere esattamente ciò che ha sentito. L'insegnante, in separata sede, potrà aiutare il bambino a descrivere l'immagine in modo corretto o semplicemente ne controllerà la



verbalizzazione. Se il compagno riesce a ripetere la frase in modo corretto, avanza di tante caselle di quanti elementi è formata (questo conteggio può essere fatto insieme al gruppo). Se la ripetizione non sarà esatta, avanzerà solo di un numero di caselle corrispondenti alle parole corrette (ad es. se ripete la bambina mangia una mela avanza solo di 5 caselle anziché di 6).

Poi il bambino, che in precedenza ha descritto, dovrà ripetere la frase descritta da un altro compagno... e così via. Utile riflettere con i bambini su quali trucchi si possono adottare per ricordare ciò che si deve ripetere.

È importante spiegare ai genitori il tipo di attività proposte, è importante coinvolgerli invitandoli a sollecitare tali abilità anche a casa, suggerendo loro di riproporre il gioco

del memory, di abituarsi a chiedere ai propri figli di raccontare cos'hanno fatto a scuola oppure, dopo un viaggio, di rievocare insieme i luoghi visti o di anticipare le cose che vedranno, collegandole ad esperienze precedenti. Alla sera dedicare un momento alla lettura di storie insieme, magari riprendendo quelle già lette, o, nel caso si decida di proporre una storia più lunga, raccontandola a più riprese, fare un ripasso di quanto letto le sere precedenti. In questo modo si potenziano attenzione, capacità di ascolto e memoria uditiva e visiva.

## AREA DELL'AUTONOMIA

Per qualsiasi attività afferente a quest'area, è importante sempre analizzare la situazione iniziale, evidenziando le competenze acquisite e quelle da acquisire; per quest'ultime progettare l'azione didattica per passi prossimali, dopo un'attenta analisi del compito che si vuole proporre (ad es. infilarsi correttamente calze e scarpe) scomponendolo in sequenze, predisponendo per tempo i materiali necessari, esplicitando al bambino, anche attraverso un'immagine, quale sarà la proposta (ad es. oggi impareremo tutte le cose che si devono fare per infilarsi le scarpe); supportare l'azione del bambino; rinforzare l'azione corretta; favorire la consapevolezza di sé e delle proprie azioni; gradualmente ridurre l'aiuto, riproporre le attività oggetto di acquisizione a brevi intervalli di tempo; riprendere più volte nel tempo le abilità proposte per una continua verifica. (Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014)

### **AUTONOMIA PERSONALE**

**85. Sa vestirsi da solo nei tempi adeguati (ad es. indossa la felpa, infila le scarpe, allaccia una cerniera, indossa la giacca, si abbottona)**

Osservare se il bambino è in grado di compiere le sequenze necessarie per eseguire in modo corretto i movimenti implicati nelle prassie dell'abbigliamento. Osservare anche altre competenze: soffiarsi il naso con un fazzolettino, lavarsi le mani e asciugarsele, mangiare da solo e portare un vassoio con il proprio piatto.

Utilizzare tutte le occasioni in sezione, lasciando il giusto tempo affinché i bambini possano da soli togliere/indossare la giacca, ritirare il proprio materiale scolastico, preparare la cartella, lavarsi le mani.

Affiancare gli alunni in difficoltà ai compagni più abili per consentir loro di osservare un modello di riferimento.



Prevedere attività specifiche nelle quali esercitarsi ad utilizzare diversi tipi di allacciature e chiusure.



Proporre materiali come vestiti, scarpe, calzini, giacche, pantaloni, camicie, che si prestino a sperimentare l'autonomia nel vestirsi; abbinare una tabella che illustri l'ordine in cui vanno indossati.

Utilizzare la stessa modalità



anche per altre sequenze di azioni, ad es. il lavaggio delle mani. Coinvolgere la famiglia in un percorso condiviso, in modo che il bambino possa allenarsi e sviluppare la propria autonomia quotidianamente, sia a scuola che a casa.

### 86 Si prende cura delle proprie cose

Chiedere ai genitori di assegnare ai bambini una dote personale di materiali (oppure utilizzare gli oggetti a scuola), avendo cura di sollecitare le seguenti azioni: mettere i tappi ai pennarelli, riporli al posto assegnato alla fine del lavoro, ...; coinvolgere la famiglia per stimolare la cura del proprio materiale anche a casa, per consentire al bambino di interiorizzare quest'abilità.

## AUTONOMIA DI LAVORO

### 87. Riesce a preparare i materiali necessari per lo svolgimento di un'attività/gioco

Prima di iniziare un'attività, osservare se il bambino si accinge a prendere il materiale necessario per il compito che andrà a svolgere. In caso affermativo, gratificarlo sottolineandone la capacità organizzativa in modo preciso e non con un generico "Bravo", ma "Molto bene (nome del bambino): hai preso la matita, la gomma, il foglio e i colori per fare il tuo disegno, così hai tutto ciò che ti serve per lavorare con tranquillità". Se, invece, si nota che il bambino non si procura ciò che serve e continua ad interrompere l'attività per recuperare il materiale mancante, fermarlo e aiutarlo ad esplicitare l'attività che vuole svolgere (scopo), e poi invitarlo a fare un elenco dell'occorrente (mezzo), cercando di non anticipare le risposte, ma sollecitando questa riflessione con domande guida.

### 88. Sa prendere iniziative

Rinforzare con lodi puntuali e descrittive (non generiche, si veda l'indicatore 87) ogni tentativo del bambino di iniziare o intraprendere attività consone al contesto e alle indicazioni fornite dall'insegnante, o comunque ogni attività spontanea e creativa libera, adatta al momento e all'ambiente, nel rispetto delle regole, rinforzandone l'originalità (ad es. invenzione di un nuovo gioco).

Assegnare incarichi stabilendo delle routine per il riordino e per la predisposizione di un gioco. Fare attenzione che ogni attività venga iniziata con il materiale necessario per svolgerla, eventualmente facilitando il bambino con tabelle raffiguranti l'occorrente per i vari tipi di attività consuete in sezione, e conclusa con il riordino del materiale utilizzato. Offrire a ogni bambino il tempo necessario per organizzarsi nel lavoro, affiancandogli, se necessario, un compagno, senza però sostituirsi a lui.

Abituare progressivamente i bambini al riordino e alla cura dei materiali.  
Gioco Ogni cosa al suo posto.

## AREA RELAZIONALE

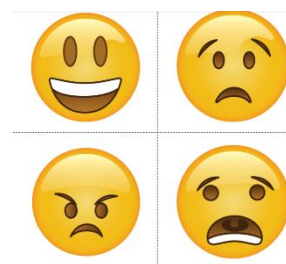
### GIOCO

#### 89. Sa giocare da solo

Proporre attività di manipolazione (gioco con i travasi, con il didò) o spazi per il gioco simbolico, dove il bambino abbia l'opportunità di concentrarsi anche in solitudine, o accanto ad alcuni compagni in una sorta di affiancamento nell'esecuzione di un'attività da lui scelta, e tutelare tale momento da possibili intrusioni di altri bambini non gradite. Osservare, però, se il bambino tende ad indugiare in questo tipo di attività, precludendosi la possibilità di sperimentare altre tipologie di gioco più interattive. In tal caso, dopo un'attenta osservazione del contesto, proporre al bambino giochi di interazione non implicanti una comunicazione attiva, almeno inizialmente, con compagni con i quali sembra aver stabilito una relazione più serena e tranquillizzante, per arrivare gradualmente ad ampliare gli scambi con i coetanei.

#### 90. Durante il gioco si relazione adeguatamente con gli altri

La scuola costituisce un contesto dove il bambino può sviluppare competenze socio-emotive in modo rapido: può sperimentare la conquista degli amici, il conflitto con i pari, provare gelosie ma anche trovare soluzioni, fare pace, vivere la solidarietà. Ogni evento/situazione vissuti a scuola rappresenta per i bambini un'occasione per comprendere come funziona il mondo sociale, ma è necessario siano accompagnati a dare un senso a ciò che accade, soprattutto quando le cose non hanno l'esito sperato e quindi ogni successo o fallimento diventa oggetto di elaborazione. Le insegnanti possono svolgere un ruolo importante nel riprendere con i bambini quanto avvenuto nei momenti di gioco e invitarli a confrontarsi per conoscere meglio se stessi e gli altri. Potrebbe essere utile proporre giochi di conoscenza delle emozioni. [Gioco Le carte delle emozioni](#) (Nicoletta Costa, Ludattica): le carte sono suddivise in due gruppi, uno di immagini-emozioni (tristezza, gioia, rabbia, paura, sorpresa, disgusto), l'altro di immagini-ambienti/situazioni (bosco, festa di compleanno, cameretta, giornata di pioggia, ...). Si invitano a turno i bambini a pescare da ciascun gruppo un'immagine e a metterla in scena attraverso il mimo, in modo da farla indovinare ai compagni. Il primo passo è la proposta di attività di riconoscimento delle principali emozioni con l'ausilio di immagini, per far emergere dai bambini in una discussione di gruppo, le caratteristiche che le distinguono. Si possono



concludere questi giochi facendo una riflessione su cosa ci rende tristi, arrabbiati, cosa ci fa paura, in quali situazioni succede questo a scuola, cercando insieme delle soluzioni per affrontare eventuali momenti difficili con l'aiuto dei compagni e dell'insegnante. Per assolvere a tale compito è importante che l'insegnante abbia piena consapevolezza del proprio stile relazionale, dei propri punti deboli e di forza, che potrebbero emergere nell'incontro con il mondo affettivo dei bambini, e osservi in modo attento i comportamenti dei bambini in difficoltà nelle situazioni di gioco. Per i bambini che si mostrano timorosi di esporsi, diviene importante predisporre attività che non richiedano, inizialmente, una comunicazione attiva verbale, come tombole con immagini, domino, ...; man mano che il bambino si trova a suo agio, proporre giochi in cerchio utilizzando canzoncine mimate o nelle quali bisogna riprodurre dei suoni (con i gesti, come il battito delle mani, con strumenti, ...) dove il bambino può partecipare senza forzature, con l'idea di coinvolgerlo gradualmente in giochi più impegnativi sul piano della comunicazione. Per i bambini, invece, più esuberanti, diviene fondamentale un'organizzazione degli spazi chiara, una definizione precisa delle regole, espresse possibilmente al positivo, fornire consegne essenziali, strutturare attività brevi e accattivanti, in modo che si possano portare a termini in modo gratificante (si veda area attenzione e regolazione). Inserire attività motorie, tra attività che richiedono maggior carico cognitivo, restando tolleranti verso il bisogno di muoversi che alcuni bambini manifestano, se tali movimenti non sono fonte di confusione. Fornire rinforzi puntuali e ben descritti per ogni atteggiamento/comportamento espressione di un maggior grado di autoregolazione, cercando di fissare obiettivi gradualmente, coinvolgendo la famiglia e condividendo la modalità educativa. L'obiettivo è rendere la scuola un luogo accogliente dove l'apprendimento, lo sviluppo cognitivo ed emotivo del bambino possano esprimersi al meglio. (Centra, 2018)

### 91. Partecipa ai giochi di gruppo

Predisporre i materiali in sezione favorendo la creazione di angoli in cui vi siano materiali che stimolino l'uso delle diverse intelligenze (libri, attività manuali, disegno, montaggio e smontaggio ...) e consentano ai bambini di giocare insieme. Favorire giochi all'aperto, o in sezione, con semplici regole (Un due tre stella, Coda di cavallo, Lupo mangia frutta)

### 92. Rispetta le regole

È difficile introdurre un discorso sulle regole ai bambini, soprattutto perché solitamente tendono a viverle come istruzioni dell'adulto e non come mezzo per stare bene insieme. Ricorrendo alle drammatizzazioni (scenette), agite dalle insegnanti, di situazioni critiche

(ad es. litigio per entrare nello spazio casetta), si può iniziare a riflettere con i bambini su cosa è possibile fare per stare meglio in gruppo, definendo così in modo affermativo le regole (si alza la mano per parlare, si parla con un tono di voce basso, ...), oppure riprendere in uno spazio dedicato delle conversazioni, che potrebbe essere identificato nell'angolo morbido, stabilito insieme ai bambini in sezione, alcuni dei momenti critici in cui le regole non sono state rispettate, per trovare insieme delle soluzioni. (Giuli, C. Bertacchi I, Muratori P. 2014)

### 93. Mantiene il contatto visivo

Osservare se il bambino, quando si rivolge all'adulto o ai compagni con un gesto o con il linguaggio, sostiene lo sguardo dell'interlocutore. In caso contrario, invitare a farlo, dolcemente, in tutte le occasioni possibili in cui cerchiamo il suo sguardo per comunicare con lui.

## **RELAZIONI CON L'ADULTO**

### 94. Chiede aiuto alla maestra per sé e/o per un altro bambino

Quando il bambino si trova in situazioni di difficoltà, osservare se si rivolge all'insegnante o preferisce rinunciare a ciò che sta facendo, piuttosto che chiedere aiuto. Durante i momenti di conversazione di gruppo, osservare se tende ad avere un atteggiamento passivo e non osa intervenire, se interpellato, rinuncia a rispondere. In situazione di gruppo, osservare se tende a essere concentrato su di sé o, invece, si interessa a ciò che avviene intorno. Per favorire una maggior apertura del bambino, soprattutto se dietro alla reticenza nel comunicare vi è una difficoltà linguistica, è importante non interromperlo né anticiparlo quando parla, lasciargli completare la frase, non correggerlo quando sbaglia, ma riformulare quanto ha provato a dire includendo la nostra risposta, nell'ottica di restituirgli un modello corretto al quale riferirsi. Se, invece, la passività sembra più legata ad una timidezza o ad un timore di esporsi, incoraggiarlo ogni qualvolta si rivolge all'adulto o al compagno senza forzature: accogliamo anche il gesto come avvio di contatto o di richiesta.

### 95. Risponde positivamente alle richieste che l'adulto gli rivolge.

Assumere un atteggiamento di accoglienza rispetto alle richieste del bambino, ma porre attenzione anche ai bambini che non si rivolgono all'adulto e si appoggiano prevalentemente ai compagni. Cercare sempre di comprendere, dietro al rifiuto di assolvere ad un'indicazione o ad una richiesta dell'adulto, quale possa essere la difficoltà (non comprensione della richiesta, insicurezza nello svolgere quanto proposto o altro).

## BIBLIOGRAFIA

- Alesi M. Galassi, C., Pepi A., PMA Programma Motorio Arricchito. Educare allo sviluppo motorio e allo sviluppo delle funzioni esecutive in età prescolare Edizioni Junior
- Arpinati A. M., Posar A., Tasso D., 2014, EDUCAZIONE speciale (tutti i volumi), Eleve Associazione
- Autori Vari, 2013, Dislessia e altri DSA a scuola, Erickson Editore
- Autori Vari, 2018, Difficoltà motorie e visuospatiali a scuola, Guide Erickson.
- Brignola, Perrotta, Tigoli, Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria, Vol. 1, Erickson
- Berton M.A., E. Lorenzi, A. Lugli, A.Valenti, Dislessia lavoro fonologico tra scuola dell'infanzia e scuola primaria» Editore Libriliberi
- Bravar L., Gortana M., Dengo M., Borean M., Biancotto M., Zoia S., 2014: Le difficoltà grafo-motorie nella scrittura, Ed. Erickson
- Caponi et al., 2009, Sviluppare e allenare la concentrazione Vol. 1,2,3 Ed. Erickson
- Centra R., 2012, Come leggere DSA e scuola dell'infanzia. Quaderno operativo, Giunti Scuola
- Ciambrone, R., 2014, Immaginazione ed apprendimento, Anicia
- Cisotto L. Il portfolio per la prima alfabetizzazione. La valutazione delle competenze emergenti nel passaggio tra scuola dell'infanzia e primaria. Ed. Erickson
- Cisotto. L., Gruppo RDL ,2009, Prime competenze di letto-scrittura. Proposte per il curriculum di scuola dell'infanzia e primaria. Erickson
- Cornoldi C. (a cura di) 2015 Disturbi-e-difficoltà-della-scrittura GIUNTI SCUOLA
- De Cagno A., Riccardi Ripamonti, I. Savelli E., 2013, Intervento logopedico nei DSA. La scrittura, Ed. Erickson
- Fantuzzi P. Tagliazzucchi S., 2009, Laboratorio grafomotorio Erickson (nel testo è presente una nutrita sitografia con suggerimenti inerenti a vari tipi di giochi e attività di pregrafismo)
- Freccero et, al, 2011 Sviluppare le competenze semantico-lessicali Ed. Erickson
- Giuli, C. Bertacchi I, Muratori P. (2017): Coping power nella scuola dell'infanzia Ed. Erickson
- Gentili, G., Intelligenze multiple in classe, Ed. Erickson
- Lucangeli, D. 2012: La discalculia e le difficoltà in aritmetica, Giunti scuola
- Lucangeli, Poli, Molin, L'intelligenza numerica – Vol. 1- 2, Erickson
- Marotta, Trasciani, Vicari, CMF, Erickson
- Martini A. «Le difficoltà di apprendimento della lingua scritta» ed. Del Cerro
- Molin A, Poli S.: Pronti per la prima. Analisi e attenzione visiva nelle prime fasi di apprendimento della lettura e della scrittura. GIUNTI EDU

Molin A., Poli S., Lucangeli D., BIN 4-6, Erickson

Paesani, G., 2011, Bambini in movimento, p.113, Ed. La Meridiana

Passolunghi M.C., Hiwet M. Costa, M. Zoratto, 2014, Delfino Otto. Prove-gioco-laboratori, Giunti Scuola

Passolunghi M.C., Hiwet M. Costa, 2015, Elefante Memo. Prove gioco-laboratori, Giunti Scuola.

Pellegrini R, Dongilli L, 2010, Insegnare a scrivere, Erickson

Perrotta, Brignola, Giocare con le parole, Erickson

Riccardi Ripamonti I.: Prevenzione e trattamento delle difficoltà di numero e di calcolo Copertina flessibile Erickson

Stella G., Pippo J.: Apprendere a leggere e a scrivere. La lettura.

Stella G., Pippo J.: Apprendere a leggere e a scrivere. La scrittura.

Stella G., (2013) Pappagallo Lallo. Kit didattico. Con CD-ROM Giunti Scuola

Tretti M.L., Terreni A., Corcella P.R., 2013 «Materiali IPDA per la prevenzione delle difficoltà di apprendimento» Ed. Erickson

Usai M.C., e altri Diamoci una regolata! Ed. Franco Angeli

## SITOGRAFIA

Protocollo d'intesa tra regione Veneto e ufficio scolastico regionale del Veneto per l'attività di individuazione precoce dei casi sospetti di Dsa (Dgrv n. 2438/13) indicazioni operative per il potenziamento - scuola dell'infanzia

Il Convegno "L'inclusione per me" Bolzano 2 e 3 marzo 2018 ALCUNE IDEE... PER GIOCARE CON LE PAROLE

La costruzione di competenze linguistiche nella scuola dell'infanzia a cura di

Laura D'Odorico, Cristina Maronato, Franca Rossi, Lilia Teruggi, tratto da Provincia autonoma di Trento Dipartimento della conoscenza. Servizio istruzione Ufficio Infanzia 2013 - Giunta Provincia autonoma di Trento

Dipartimento della Conoscenza Servizio Istruzione, Ufficio Infanzia Stampa Centro duplicazioni Provincia autonoma di Trento Marzo 2013

PROGETTO PER L'OSSERVAZIONE E LA PREVENZIONE DELLE DIFFICOLTA' DI APPRENDIMENTO. Manuale operativo per la scuola dell'infanzia e per il biennio della scuola primaria. X Ambito territoriale BIELLA-ASL BI BIELLA IX Ambito Territoriale VCO - ASL VCO

Sabbadini, L, La disprassia in età evolutiva, breve sintesi a cura dell'autrice, scaricabile dal sito: [www.aidee.it/pdf/libretto.pdf](http://www.aidee.it/pdf/libretto.pdf)

Il Convegno "L'inclusione per me" Bolzano 2 e 3 marzo 2018 ALCUNE IDEE... PER GIOCARE CON LE PAROLE (sito di riferimento: <http://www.provincia.bz.it>)

La costruzione di competenze linguistiche nella scuola dell'infanzia a cura di Laura D'Odorico, Cristina Maronato, Franca Rossi, Lilia Teruggi (sito di riferimento: <https://www.vivoscuola.it>)

PROGETTO PER L'OSSERVAZIONE E LA PREVENZIONE DELLE DIFFICOLTA' DI APPRENDIMENTO (sito di riferimento: <http://www.icsanfrancescodassisibiella.it>)

<https://youtu.be/Ahvl6jl8Akg>, [www.crescerecreativamente.org](http://www.crescerecreativamente.org),

[www.bimbifeliciacasa.blogspot.com/](http://www.bimbifeliciacasa.blogspot.com/), [www.lannaronca.it](http://www.lannaronca.it)

[www.mobilesport.ch](http://www.mobilesport.ch) <http://www-3.unipv.it> <http://ambretti.altervista.org>

<http://comprensivomarrubiu.it> [www.motorfit.it/esperienze/orienteering.pdf](http://www.motorfit.it/esperienze/orienteering.pdf)

<http://uef.usp.scuole.bo.it/pubblicazioni/>, Alfabetizzazione motoria nella scuola primaria

U.S.R. - C.O.N.I. Emilia Romagna SCHEMA DI PROGETTAZIONE ESPERTO a.s. 2012/2013

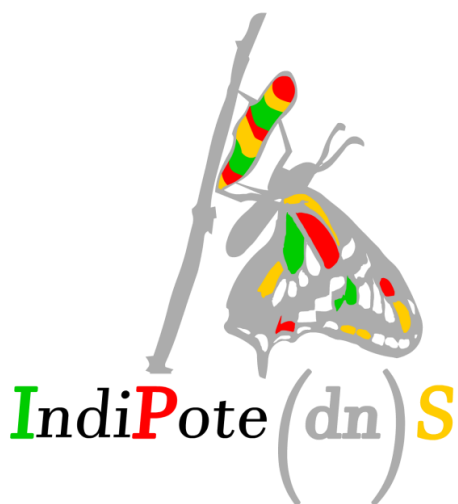
## Materiali utili

Casa editrice CREATIVAMENTE: Fonolandia, Fonolandia bambino luk, Sillabandia

Casa editrice Il MELOGRANO: Rime ...memory, Ri...tombola

Casa editrice Erickson: La tombola delle sillabe e delle parole. Brignola Un gioco di P.A.R.O.L.E. A.A.V.V.

*Questo materiale ad uso delle scuole partecipanti al progetto "ATTIVITÀ DI IDENTIFICAZIONE PRECOCE DEI CASI SOSPETTI DI DSA" è stato realizzato dalla dott.<sup>ssa</sup> Marisa Bortolozzo, in collaborazione col gruppo di lavoro coordinato dal Prof. Cristiano Termine*



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.