PROTOCOLLO DI LAVORO RELATIVO ALLA GRIGLIA DI OSSERVAZIONE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Le docenti che hanno partecipato alla formazione dal titolo *«…per non saper né leggere né scrivere…..»* (formatrice: dott.ssa Nadia Meini), hanno realizzato un protocollo di lavoro relativo alla Griglia di osservazione in uso nelle scuole dell'infanzia del Circolo; tale documento ha un duplice scopo:

- fungere da supporto/guida in occasione della compilazione della Griglia;
- suggerire percorsi e attività di potenziamento.

Inoltre, sulla base delle osservazioni e delle attività realizzate, mira ad implementare il raccordo con la 1^ classe di scuola primaria.

1. GRUPPO DI LAVORO 'ELEFANTE MEMO'

Giochi di potenziamento area delle abilità cognitive e metacognitive

I giochi qui di seguito individuati mirano a potenziare la memoria di lavoro che è quella capacità di tenere a mente delle informazioni e contemporaneamente di elaborarle per un breve periodo di tempo. I bambini usano questo tipo di memoria quando si concentrano su un compito ricordando le istruzioni date dall'insegnante, quando si sforzano per focalizzare l'attenzione su un'attività resistendo alle distrazioni.

I giochi proposti lavorano su due aree di potenziamento:

1. La memoria di lavoro verbale: giochi che richiedono di memorizzare e insieme manipolare sequenze di parole e informazioni numeriche
2. La memoria di lavoro visuo-spaziale: giochi che richiedono di memorizzare e manipolare percorsi, immagini e posizioni

Area di potenziamento: memoria di lavoro verbale

- **Gioco delle LISTE DI PAROLE** (item 19/2 /20 /24 /23 griglia di osservazione)

Cosa serve: cerchi da palestra, palla

Spazi: seduti in cerchio, in sezione o in palestra.

Si mette a terra un cerchio con una palla dentro. I bambini In cerchio, uno alla volta devono entrare dentro il cerchio, prendere in mano la palla e ascoltare la serie di parole che l'insegnate legge. Scopo del gioco è memorizzare la prima parola pronunciata e contemporaneamente far rimbalzare la palla per terra quando si sente la parola 'palla'. Vince chi riesce a ricordare la prima parola e ha fatto rimbalzare la palla al momento giusto. Ai bambini si propone una serie la cui lunghezza dipende dalle su capacità di memoria, partendo da un minimo di due parole. Se svolge correttamente il compito si aumenta gradualmente la lunghezza della lista fino ad un max di 5 parole. Esempio:

SERIE DI PAROLE

1. Serie di prova
- topo - palla
  sole - mamma
- pesce - mano
  fiore - palla
- gatto - palla
  mamma - luna
- mela - fiore
  foglia - palla
- erba - palla
  foglia - treno
- casa - scarpa
  sole - palla
- cane - giorno
  lupo - palla
- ape - palla
  fiore - gatto

2. Serie da due parole
- palla - mela
- erba - palla
- casa - palla
- palla - scarpa
- lupo - palla
- palla - ape
- palla - topo
- dito - palla

3. Serie da tre parole
- fiore - gatto - palla
- cane - palla - mano
- foglia - palla - dito
- mela - sole - palla
- fiore - palla - mamma
- casa - pera - palla
- pesce - luna - palla
- foglia - palla - casa

4. Serie da quattro parole
- mela - mamma - casa - palla
- rana - gamba - palla - bimbo
- bimbo - gatto - dito - palla
- foglia - viso - palla - lago
- fiore - palla - soldo - fumo
- erba - lupo - palla - mondo
- penna - topo - sole - palla
- ape - palla - libro - naso

5. Serie da cinque parole
- ape - cielo - palla - strada - lupo
- foglia - palla - mela - lupo - dito
- bimbo - ape - gamba - palla - casa
- pesce - mondo - barca - palla - dente
- gatto - circo - palla - casa - soldo
- foglia - terra - dito - mamma - palla
- topo - palla - giorno - gatto - fiore
- erba - sole - lago - foglia - palla

- Far giocare i bambini con sequenze di azioni per esempio danze (es: ballo del qua qua), filastrocche e storie da mimare con azioni che si susseguono, avanzano e poi 'tornano indietro'. (es: inventare azioni che servono per fare una gita in montagna, una torta, la spesa al supermercato ecc…)

- **Gare di memoria** (item 20 /5 griglia di osservazione)

Cosa serve: immagini o tessere 9x9 cm con su scritto un numero compreso tra 1 e 9, sei cerchi da palestra.
Spazi: in sezione con i bambini di fronte a noi

Si dispongono davanti ai bambini 6 cerchi. Prendiamo delle tessere posizionandole capovolte, una per cerchio. Solleviamo **in sequenza** una per volta le carte nominando l'oggetto o numero a voce alta e le rimettiamo coperte a terra. Si chiede a un bambino di ricordarsi in ordine ciò che gli è stato mostrato. Se ricorda correttamente vince una stellina/ un premio. La

lunghezza della sequenza delle tessere dipende dalla capacità del bambino a ricordare. Si parte con un minimo di due carte fino ad un a un massimo di sei. Per stimolare l'attenzione di tutti e la partecipazione, se, chi è di turno non ricorda, può rispondere qualcun altro e vince la stellina o premio. Si può aumentare la difficoltà cercando di rievocare la sequenza al contrario (da un minimo di 2 carte ad un massimo di 4 carte)

Successivamente si possono dividere i bambini in 2 squadre, due file, e sistemiamo tanti cerchi quante sono le immagini da ricordare davanti. In fondo alla stanza si mettono a terra le immagini delle parole da ricordare. L'insegante pronuncia per es: casa-albero: il bambinio deve ripeterle in ordine, poi correre a prenderle e riposizionarle nella sequenza giusta. Chi vince prende un premio o stellina. (Presa confidenza anche qui si può rievocare nell'ordine opposto alla presentazione)

- Allenare la memoria con attività di routine: imparare i giorni della settimana (o stagioni, ore dell'orologio, elenco di attività della giornata) , riconoscerli verbalizzarli avanti, indietro, ad occhi chiusi; ciò che è stato fatto ieri, oggi e chi farà domani ecc…

- **Gioco della carta e della spesa** (item 23/24/2 griglia di osservazione)

  Con questo gioco si allena un processo chiamato '**updating'**: memorizzazione di liste con continuo aggiornamento delle informazioni di memoria.

  Cosa serve: carte con i numeri (da 1 a 9 fotocopiate in 4 serie complete)
  Spazi: Seduti al tavolo in sezione
  Giocatori : piccolo gruppo di 5 bambini

  Si distribuisce a ogni bambino un mazzo di 7 carte diverse fra loro.
  Il primo bambino gioca una carta la nomina e appoggia sul tavolo scoperta. I bambini che seguono devono ripetere in sequenza i numeri delle carte messe l'una sull'altra in precedenza prima di giocare la propria. Chi non ricorda la sequenza corretta prende tutte le carte del tavolo e riparte a formare poi una nuova serie. Vince chi finisce le carte per primo.

- **Lista della spesa (** item 2/4/20/23/24/26)
  Cosa serve: mazzo di 40 carte da gioco
  Spazi: seduti al tavolo o in terra in cerchio

Giocatori: piccolo gruppo di 5 bambini oppure non strutturato da farsi nell'angolino senza gara.

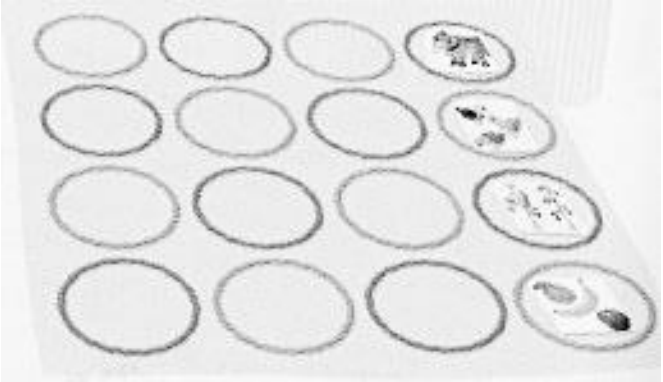
Il gioco inizia dicendo "andiamo al mercato e compriamo un/una.." e un bambino alla volta, a turno e procedendo in senso orario, proporrà un ingrediente utile per realizzare, per esempio, il pranzo. Prima di farlo si dovrà ricordare gli elementi pronunciati precedentemente dai compagni nell'ordine giusto. Chi sbaglia la sequenza prende una carta dal mazzo e ricomincia la lista da zero. Vince chi avrà meno carte in mano.

- **Attenzione alla storia** (item 2 griglia osservazione)
  Per abituare i bambini ad ascoltare con attenzione un testo e memorizzarlo leggere più volte una storia. A ulteriore rilettura si cambiano alcune parole e si invita i bambini a segnalarlo (con "Hai sbagliato!")Si può variare la difficoltà con parole assurde o diverse anche con stesso significato. Poi si può elencare una serie di personaggi, oggetti, ambienti e si chiede se sono o meno presenti nella storia (In alternativa si possono usare immagini della storia che il bambino pescando fra altre deve dire se è presente nella storia o no.

Area di potenziamento: memoria di lavoro visuo-spaziale

- **Gare di memoria** (item 20 /5/21/23/24 griglia di osservazione)
  Vedi gioco descritto nell'area di potenziamento di memoria di lavoro verbale

- **Gioco dei contadini** (item 20/21/23/24/2/5)
  Cosa serve: 16 cerchi colorati, 4 immagini
  Spazi: sezione, palestra, giardino



Predisponiamo i cerchi come da immagine. I cerchi possono essere dello stesso colore o diversi alternati. I bambini sono dei contadini e ognuno di loro deve aiutare nei lavori agricoli raffigurato nelle immagini a terra. Ogni bambino a turno sceglie quale cerchio raggiungere e quale compito deve svolgere (es. se raggiunge la pianta…quello di innaffiare, con le galline…dar loro da mangiare ecc). L'insegnante mostra il percorso per raggiungere il cerchio prescelto percorrendolo prima noi. Il bambino deve memorizzarlo e riprodurlo esattamente. (Si inizia da un minimo di due spostamenti.. massimo 5) Chi non ricorda il percorso può essere aiutato dai suoi compagni.

(Si può svolgere il gioco in piccolo gruppo, a squadre, vince chi della propria squadra ha svolto correttamente il compito e guadagna più stelline o premi)

- **Corsa delle meduse** (item 20/21/23/24/2/5)
  Cosa serve: 16 cerchi a scacchiera, immagini di tre meduse (o altro animale)

  Predisponiamo i cerchi a terra come da immagine sopra ma le carte delle meduse verranno messe a caso nei cerchi. Si racconta una storia: "Un giorno i pesciolini per tornare a casa hanno dovuto attraversare un tratto di mare invaso dalle meduse cercando di non farsi pretendere da loro". I bambini sono i pesci. Si mostra ai bambini un percorso da compiere all'interno dei cerchi senza prendere le meduse. Il bambino deve memorizzare il percorso e svolgerlo…vince un premio se lo fa correttamente. I compagni che assistono lo aiutano in caso di difficoltà.
  Una variante: Un bambino inventa un percorso e se passa su un cerchio con una medusa gli altri bambini devo dire la parola "Ahi!". Finito il percorso gli altri compagni uno alla volta devono ricordarsi da quale cerchio è entrato (Si può svolgere come gioco a squadre)

- **Memory** (item 20/23/24/2)
  Spazi: in sezione
  Cosa serve: immagini (di colori, forme, lettere, numeri, simboli, ecc), in doppia copia

  Si dispongono tutte le tessere **visibili** davanti ai bambini, poi si girano una dopo l'altra per coprirle. A turno un bambino di deve ricordare la posizione delle tessere, scoprire le figure uguali e chi trova la coppia, prende le tessere e rigioca, se sbaglia passa il turno.

- **Gli oggetti misteriosi** (item 20/23/24/2/5)

Vengono messi per terra o su un tavolo 12 oggetti e nascosti da un telo.. Mostriamo il telo e scopriamo gli oggetti nascosti per qualche minuto invitando i bambini a memorizzare gli oggetti. Li nominiamo tutti insieme e poi vengono ricoperti. Uno alla volta i bambini nominano gli oggetti che ricordano…. La lista viene integrata man mano dagli altri bambini quando il primo non ricorda gli elementi della lista. Successivamente si può fare anche con dei cartoncini (simboli) di oggetti.

- **Il gioco della pecorella smarrita**
  Un bambino fa il pastore e i compagni il gregge. Il pastore viene poi allontanato dal gregge e viene nascosto un bambino pecorella sotto un telo. Il "pastore "deve indovinare chi c'è sotto il telo. Per facilitare il compito si può lasciare visibili le scarpe di chi è nascosto.

- **L'oggetto sparito**
  Si dispone una fila di oggetti ,da 6 a 12. Possono essere molto diversi gli oggetti tra loro (o appartenenti a una stessa categoria), si osservano, si nominano. Po,i si fa uscire un bambino e si toglie un oggetto che quest'ultimo deve poi indovinare. Si possono usare anche immagini e per coinvolgere più bambini si può chiedere di rispondere tutti in contemporanea disegnando su un foglio l'oggetto mancante senza dirlo quindi verbalmente.

2. GRUPPO DI LAVORO “LINGUAGGIO”

ITEM DELLA GRIGLIA	ATTIVITA’	TESTI/MATERIALI DI RIFERIMENTO
ITEM 10 Competenze Metafonologiche: • segmenta una parola nelle sillabe che la costituiscono • esegue la fusione di sillabe per formare parole • classifica le parole in base alla loro lunghezza	1. Il NOME: - ogni bambino scrive il proprio nome - il nome viene pronunciato, suddiviso in sillabe; ogni sillaba viene accompagnata da una battuta di mani - rappresentazione grafica delle sillabe/battute che compongono il nome (un pallino=una battuta) - si forma una fila di cerchi e il bambino salta dentro tanti cerchi quante sono le sillabe del suo nome (ogni salto può essere accompagnato da una battuta di mani) -Memory dei nomi 2. PAROLE LUNGHE-PAROLE CORTE: -ai bambini si presentano diverse immagini e si denominano (es. palla) - ogni bambino sceglie una immagine e la parola corrispondente all’immagine viene suddivisa in sillabe; a ogni sillaba si associa una battuta di mani. - si forma una fila di cerchi e il bambino salta dentro tanti cerchi quante sono le sillabe della parola/immagine che ha scelto, si ferma e deposita al centro del cerchio l’immagine. - alla fine tutte le immagini	*Il Pappagallo Lallo* (gioco dei nomi) *BES e DSA nella scuola dell’infanzia* (nuova edizione) p. 16, 20, 40, 41, 42, 43

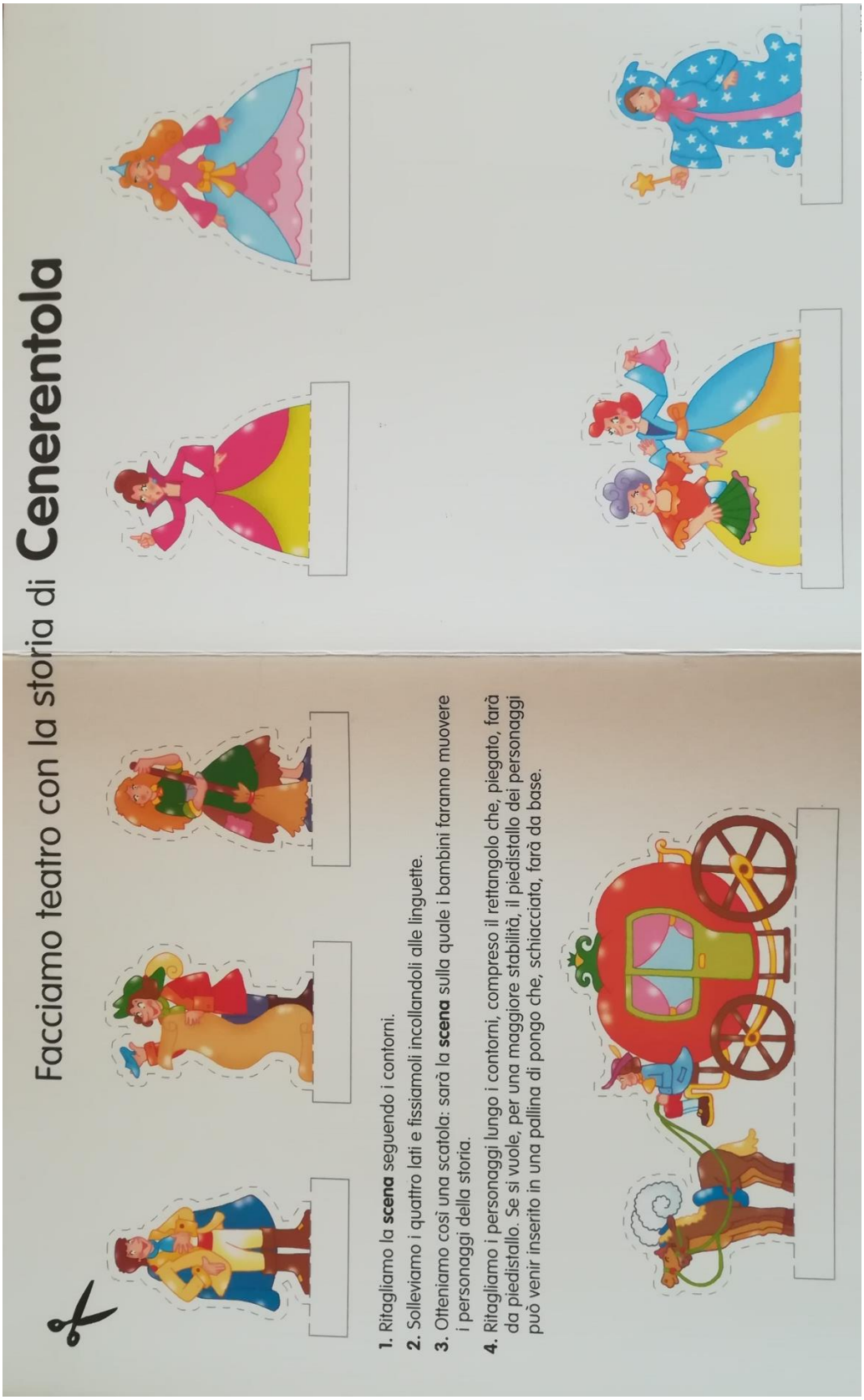
	saranno collocate nei cerchi e si opera una classificazione delle immagini/parole in base al numero delle sillabe che le compongono.	
ITEM 12 Ha una buona capacità di raccontare, verbalizzare e descrivere processi, esperienze, brevi storie	1. riordinare e raccontare le sequenze di una storia (4-6 immagini) 2. dati i personaggi, raccontare una storia	*Bes e DSA..* p. 53 *Allegati*
ITEM 14 Mostra interesse per la lettura, ascolta le narrazioni anticipando il contenuto del libro attraverso le immagini	Inventare il finale di una storia raccontata	
ITEM 15 Riconosce e costruisce rime	-Memory con rime: attività da svolgere prima in gruppo poi individualmente -rime parole intruse	*Il Pappagallo Lallo* p. 72 *L'elefante Memo* Tappa n° 6 p. 16 *BES e DSA …* p. 16, 44
ITEM 15a Individua a livello uditivo le differenze dei suoni delle lettere nelle parole	- Gioco: "Arriva un bastimento carico di…" - La Filastrocca delle Vocali - Ripetizione di parole: Scheda/ inserto in Il *Pappagallo Lallo* - Le differenze nelle parole	*BES e DSA..* p.15, 17 *Il Pappagallo Lallo* -p. 65, 68 -inserto *CMF*: parole e non parole
ITEM 16 Sa distinguere i grafemi da altri segni grafici	-SCHEDA "TROVA E CERCHIA LE LETTERE"	*Materiali IPDA* *Allegati*
ITEM 18 Riesce a copiare una semplice parola scritta in stampatello maiuscolo	- SCHEDA "RICOPIA LE PAROLE"	*Allegati*

ITEM 12: RIORDINARE E RACCONTARE LE SEQUENZE DI UNA STORIA

Il castello

Un amico speciale

ITEM 12: DATI I PERSONAGGI RACCONTARE UNA STORIA



Facciamo teatro con la storia di **Cenerentola**

1. Ritagliamo la **scena** seguendo i contorni.

2. Solleviamo i quattro lati e fissiamoli incollandoli alle linguette.

3. Otteniamo così una scatola: sarà la **scena** sulla quale i bambini faranno muovere i personaggi della storia.

4. Ritagliamo i personaggi lungo i contorni, compreso il rettangolo che, piegato, farà da piedistallo. Se si vuole, per una maggiore stabilità, il piedistallo dei personaggi può venir inserito in una pallina di pongo che, schiacciata, farà da base.

ITEM 16: SCHEDA “TROVA E CERCHIA LE LETTERE”

A △

→

B

O

☆

*

E

R

□

S #

ITEM 18: SCHEDA “RICOPIA LE PAROLE”

TAVOLA _____
SOLE _____
ELEFANTE _____
OMBRELLO _____

3. GRUPPO DI LAVORO “MATEMATICA”

Attività riferite agli **Items 25,26,27,28,29**

della Griglia di osservazione

- Riconoscimento dei numeri da 0 a 9
  - ogni bambino ha un cartellino nel quale sono presenti 3 elementi fondamentali: il numero, la fotografia e il nome. Tutti insieme formano il cartellone delle presenze ed ogni bambino, con il passare del tempo riconosce il proprio numero anche sul calendario. Successivamente è in grado di riconoscere anche quello degli amici, anche in contesti separati dalle routine del mattino;
  - gioco del ruba-bandiera;
  - gioco del negozio “Quanto costa?”;
  - costruzione di un “telecomando”.

  Ecc.

- Contare in avanti e indietro
  - le maestre utilizzano la conta all’indietro (“3… 2… 1”) per i giochi di movimento: ad esempio quando devono partire per una “gara” in giardino, oppure per dare l’inizio di un’attività.
  - mettendo in terra alcuni cerchi, si possono fare salti e contare in avanti (1… 2… 3… 4… 5), oppure al contrario (5… 4… 3… 2… 1) quando, ad esempio, devono tornare indietro;
  - 5 bambini in fila dicono il proprio numero e il bimbo davanti a loro ripete la cantilena in un senso e nell’altro.

  Ecc.

- Riconoscimento e lettura della quantità nei dadi
  - contare i pallini di ogni faccia e poi andare a prendere tanti oggetti quanti nominati dal numero della faccia del dado e poi su un foglio scrive (come sa) il simbolo numerico;
  - Confronto di quantità, attraverso il gioco di "chi vince/chi perde", il classico gioco dei dadi. Non è altro che un'attività che prepara al confronto di quantità minori/maggiori o pari/uguali.
  Ecc.

- Corrispondenza numero/ quantità
  - gioco “pesca un numero”: i bambini pescano un biglietto con stampato un numero, andare a prendere tanti oggetti quanti indicati dal numero e, successivamente, colorare tante palline quanti oggetti raccolti;
  - troviamo i numeri nei titoli di fiabe, favole e racconti. Ad esempio: Il lupo e i 7 capretti; Riccioli d’oro e i 3 orsi; ecc. Ad ogni numero corrisponde una quantità.
  Ecc.

- Confronto tra insiemi di numerosità diverse (di più- di meno)
  - durante la routine del mattino contiamo i maschi presenti, poi le femmine e vediamo quali sono di più;
  - facciamo l’istogramma del tempo della settimana (o del mese) e vediamo quale tempo (sole, nuvole, pioggia, nebbia o neve) vince e quale perde;
  - mettiamoci in fila dal più basso al più alto.
  Ecc.

- Posizionare i numeri sulla linea dei numeri (ad esempio quelli mancanti)
  - i bimbi si dispongono in fila: uno di loro si siede (o si nasconde). Un

altro bimbo nomina quale numero manca.
Ecc.

- Fare semplici addizioni e sottrazioni
  - Addizioni e sottrazioni in autonomia usando i dadi (es. lancio due volte il dado e faccio un'addizione o una sottrazione) magari per un gioco di società;
  - dai cartellini dei bambini assenti togliere tanti maschi (o femmine) necessari a realizzare 2 torri uguali (es: mancano 5 maschi e 3 femmine. “Quanti maschi bisogna togliere per fare le torri uguali?”, oppure: “Quante femmine dobbiamo aggiungere per fare 2 torri uguali?”)
  - sul tavolo ci sono 4 bicchieri, ma devono bere 7 bambini: quanti bicchieri mancano?;
  Ecc.

- Realizzare ritmi e sequenze con colori e oggetti
  - gioco dei soldatini (marciare al ritmo del tamburello battuto dall’insegnante;
  - gioco della ranocchia salterina: 8 cerchi per stagno; un bambino-ranocchia: suona il tamburello il bimbo salta da uno “stagno” all’altro. Quando il tamburello tace si ferma. Sequenza ritmica di salto e stop;
  - gioco delle corse degli animali: ogni bimbo imita l’andatura di un animale e cammina in un percorso tracciato seguendo il ritmo e le pause del fischietto.
  Ecc.

- Classificare in base a più criteri
  - lungo corto; alto basso; grande piccolo.
  Ecc.