

PROVE D'INGRESSO PER LA SCUOLA PRIMARIA

ISTITUTO COMPRENSIVO DI OME

Premessa

Nel corso del primo incontro congiunto delle commissioni continuità è emerso, da parte di alcuni docenti, la necessità di avere delle prove d'ingresso alla scuola primaria condivise da tutto l'Istituto Comprensivo.

Come commissione Infanzia-Primaria, abbiamo visionato diversi materiali e alla fine abbiamo deciso di ispirarci alle attività proposte dalla direzione scientifica della dottoressa Daniela Lucangeli fondatrice della community "Sorrìdo e imparo" che prende il nome dal libro di testo omonimo edito dalla Fabbri-Erikson.

Non avendo molte ore a disposizione abbiamo deciso di lavorare da casa divise in piccoli gruppi su abilità e prerequisiti da noi precedentemente selezionati.

Vedi la tabella per le abilità e i gruppi di lavoro.

ABILITA'	GRUPPO DI LAVORO
Abilità socio-relazionali e autonomia	Ins. Maria Pia Ferraioli
Motricità globale e fine	Ins. Sonia Gotti e Eva Bonzi
Prerequisiti letto-scrittura	Isabella Albertinelli e Paola Vignoni
Prerequisiti logico-matematici	Mariavittoria Bonometti e Maria Pia Ferraioli
Metacognizione, pensiero creative ed emozioni	Annalisa Consoli e Teresa Coroniti

Abbiamo predisposto le griglie di osservazione con le relative schede didattiche e giochi per ogni obiettivo osservato ed inoltre anche una scheda per alunno su cui tabulare i risultati ottenuti.

Griglia di osservazione delle conoscenze, abilità e competenze iniziali

ABILITÀ SOCIO-RELAZIONALI E AUTONOMIA

ABILITÀ/COMPETENZE	COSA OSSERVARE NEL DETTAGLIO	STRUMENTI
Autonomia personale	Cura e gestisce autonomamente la propria persona.	Osservazione diretta
Autoregolazione	Gestisce in modo autonomo lo spazio scolastico e i materiali.	Osservazione diretta
Relazioni interpersonali	Si relaziona e gioca volentieri con i compagni.	Osservazione diretta
Relazioni interpersonali in gruppo	Partecipa alle conversazioni e ai giochi di gruppo.	Osservazione diretta (Gioco: la scatola dei ricordi)
Socialità e autoregolazione	Rispetta le regole di interazione e di comportamento della classe.	Osservazione diretta
Immagine di sé e autostima	I compagni lo cercano nelle attività e nel gioco.	Osservazione diretta (Gioco della ragnatela)
Aiuto reciproco	Accetta l'aiuto da parte dei compagni e lo dà in modo spontaneo durante le attività.	Osservazione diretta

La scatola dei ricordi

Scopo: ascoltare, parlare di sé, **conoscersi** in un clima relazionale tranquillo.

- Chiedere ai bambini di portare a scuola un oggetto caro, una foto o una cartolina che ricordi un'esperienza vissuta.
- Preparare una scatola con un foro, coperto da un telo nero, in cui inserire tutti gli oggetti portati,
- Predisporre uno spazio adeguato alla comunicazione e realizzare un cerchio con le sedie. Al centro sistemare la scatola dei ricordi.
- A turno ognuno pesca un oggetto dalla scatola e chi lo riconosce racconta l'esperienza vissuta e perché quell'oggetto è così importante. Anche l'insegnante partecipa al gioco e porta un'immagine o un oggetto significativo per farsi conoscere.

Il gioco della ragnatela

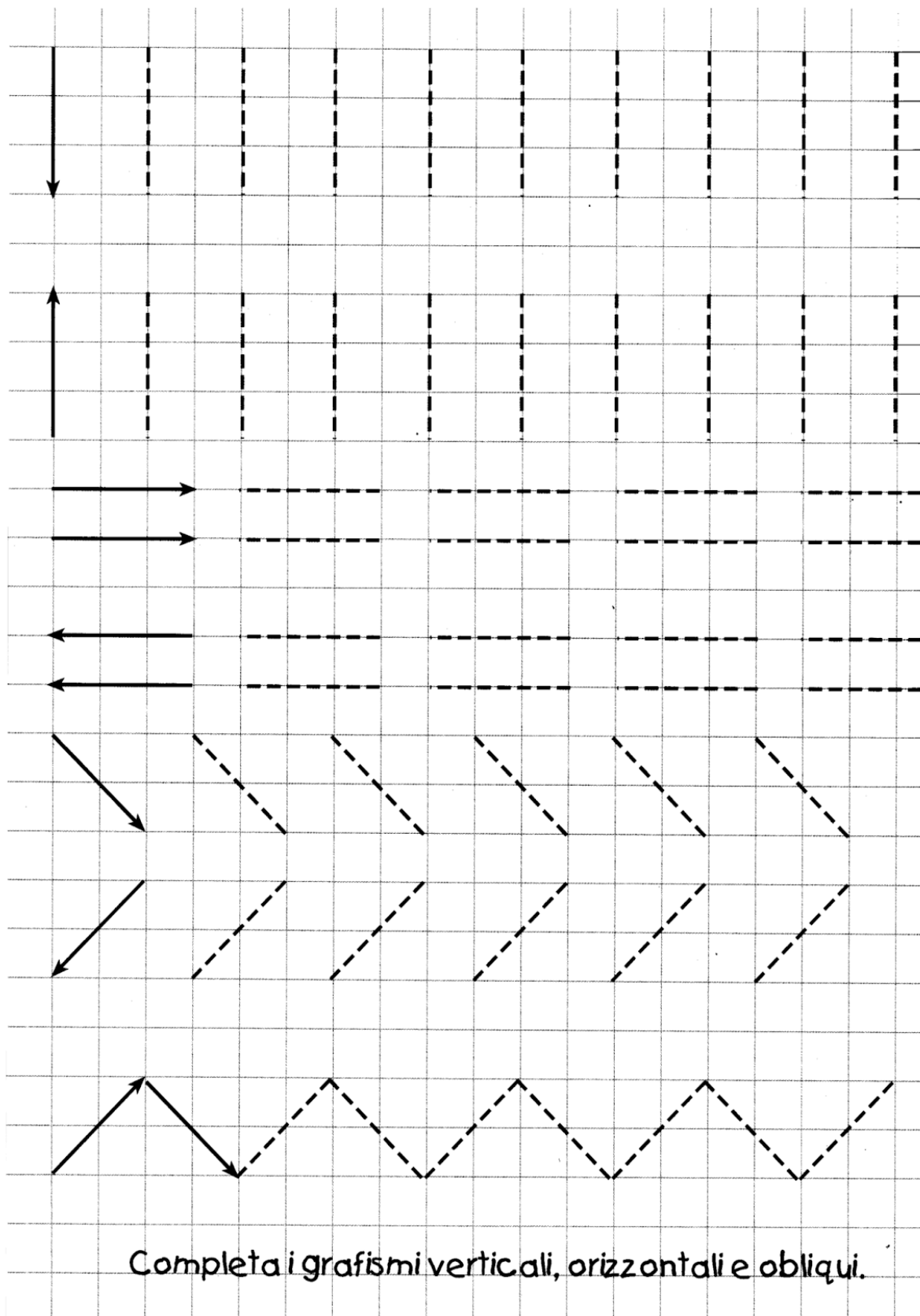
Scopo: conoscersi e **sapersi relazionare**, creare l'identità del gruppo classe in un clima di ascolto, collaborazione e fiducia.

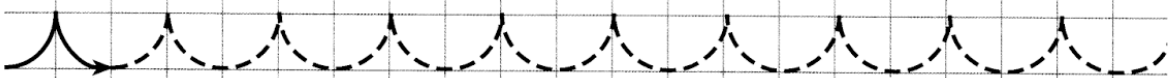
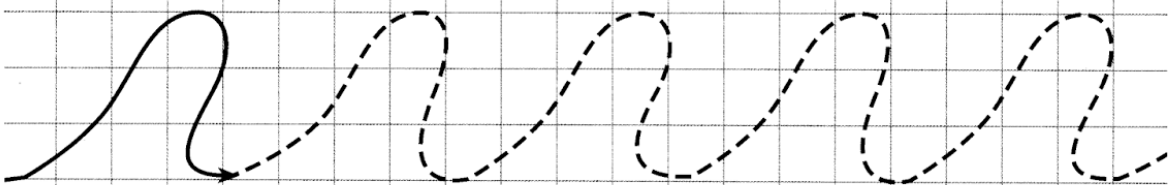
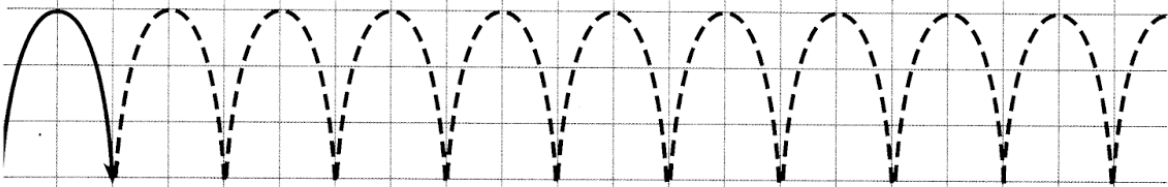
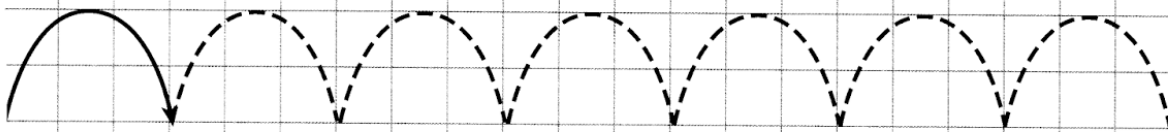
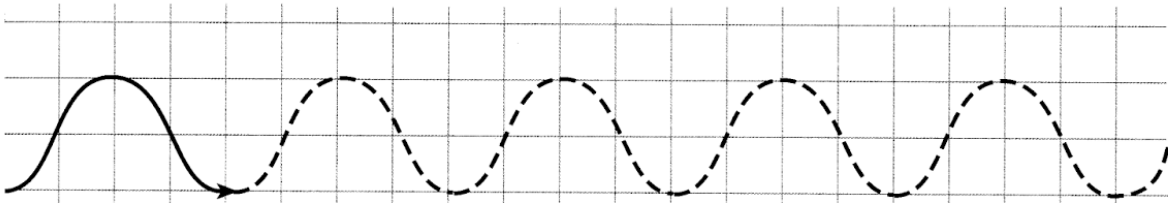
- In palestra disporre i bambini seduti in cerchio. I bambini portano con sé il dado delle emozioni costruito da loro durante l'attività "Il dado delle mie emozioni" e l'insegnante porta un gomitolo di lana.
- Mettere in mezzo al cerchio un grande cartellone per fissare la ragnatela.
- Spiegare ai bambini le tre regole del gioco:
 1. Tutti devono parlare almeno una volta;
 2. Quando parla un compagno tutti ascoltano in silenzio;
 3. Solo chi ha in mano il gomitolo può parlare.
- Lanciare il gomitolo di lana ad un bambino, che lo prende e poi tira il suo dado. In base alla faccia uscita, il bambino racconta qualcosa di sé. Poi, dalla sua posizione, fissa il filo di lana con lo scotch sul cartellone e vicino ci scrive il proprio nome (eventualmente con l'aiuto dell'insegnante). Infine il bambino lancia il gomitolo ad un altro compagno.
- Continuare così finché tutti i bambini hanno parlato. Alla fine del gioco, tutti si conosceranno un po' meglio e sul cartellone comparirà una famosa ragnatela da appendere in classe.

MOTRICITÀ GLOBALE E FINE

ABILITA'/COMPETENZE	COSA OSSERVARE NEL DETTAGLIO	STRUMENTI
Abilità grosso-motorie	Si muove con disinvoltura.	• Attività motoria in palestra: percorsi strutturati in cui viene richiesto di strisciare, correre, saltare, passare sotto o sopra, a destra e sinistra, dentro e fuori con l'ausilio di attrezzi. L'insegnante potrà osservare l'esecuzione degli esercizi proposti, orientamento, conoscenza dei concetti topologici, postura ed equilibrio.

Abilità grafo-motorie	Impugna correttamente la matita (impugnatura a tre dita).	Osservazione diretta
Abilità visuo-spaziali e grafo-motorie	Colora entro gli spazi e usa correttamente lo spazio a disposizione sul foglio.	Osservazione diretta
Coordinazione oculo-manuale in motricità fine	Ritaglia la figura seguendo un tracciato e la colora. Osservazione diretta	• Colora (con matite colorate) e ritaglia il bambino/a. In seguito colora, ritaglia e posiziona gli abiti sulle parti del corpo esatte. (L'attività implica l'uso della forbice, del temperino, delle matite colorate e della colla stick; la conoscenza delle parti del corpo e la loro posizione.)  Vesti Eli.pdf
Coordinazione oculo-manuale (pregrafismo)	Segue dei tracciati predisposti.	Schede di pregrafismo n.1-2





Completa con un pennarello le linee ondulate.

PREREQUISITI LETTOSCRITTURA

ABILITÀ/ COMPETENZE	COSA OSSERVARE NEL DETTAGLIO	STRUMENTI
Discriminazione uditiva e linguaggio	Pronuncia correttamente i fonemi.	Osservazione diretta
Comprensione	Ascolta e comprende letture e narrazioni.	Giochi: (Il gioco della ragnatela e Il gioco della lettura sbagliata)
Narrazione	Produce narrazioni partendo da immagini stimolo (lessico, sintassi, morfologia).	Gioco: la scatola dei ricordi
Denominazione rapida automatizzata (associazione visivo-verbale)	Nomina in modo rapido sequenze di immagini proposte su una riga (procedendo da sinistra a destra e dall'alto in basso)	Scheda n. 1
Memoria fonologica	Ripete non-parole.	Scheda 2
Pre-lettura e pre-scrittura	Formula ipotesi di lettura (abbinamento parole scritte) e di scrittura.	Scheda 3 o disegni fatti da loro.

Il gioco della lettura sbagliata

Scopo: seguire la lettura e voce alta e **capire** ciò che viene letto.

- Leggere ai bambini una semplice storia a voce alta, con calma, affinché comprendano la narrazione.
- Proporre una breve conversazione (chiedere se la storia è piaciuta, qual è stato il momento più bello, cosa non è piaciuto...).
- Leggere la storia un'altra volta cambiando e modificando nomi o ambienti e caratteristiche dei personaggi, situazioni ecc.; quando l'insegnante fa "degli errori", I bambini devono dire subito: "Sbagliato!".

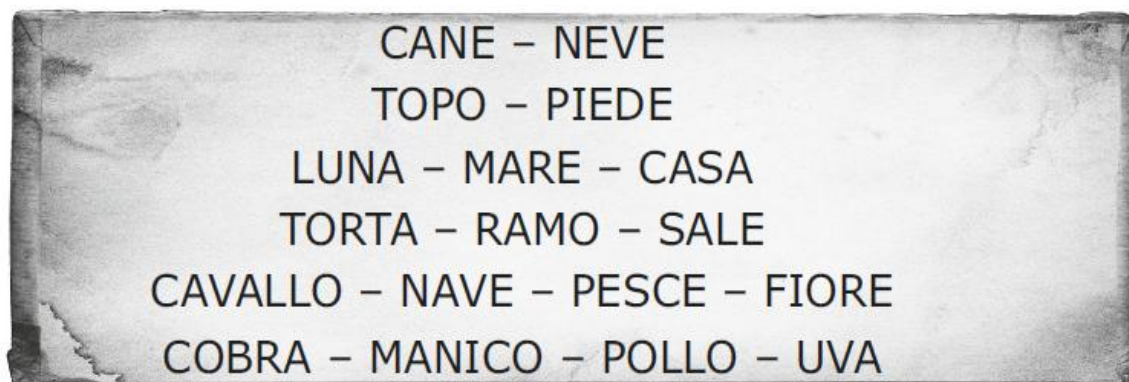
Scheda n. 1



IL GIOCO DEL PAPPAGALLO

Obiettivo Verificare la capacità di ricordare e ripetere in sequenza le parole pronunciate dall'insegnante.

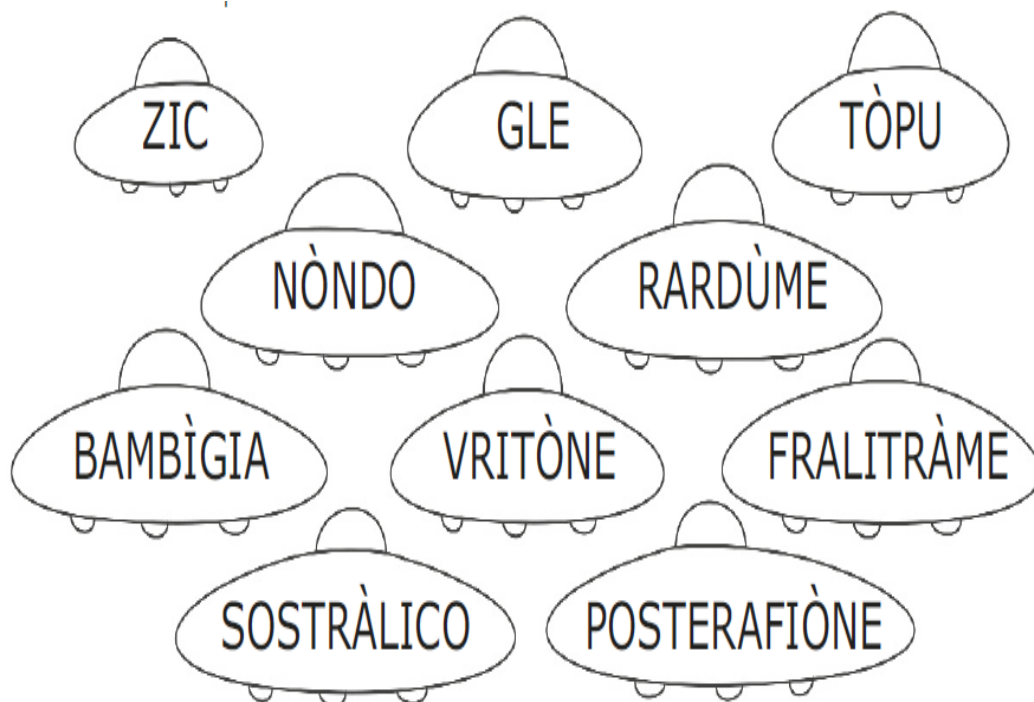
Svolgimento Leggere al bambino più serie di parole, una alla volta, con una velocità di lettura normale e con una breve pausa di un secondo tra una parola e l'altra. Dare al bambino il segnale di ripetizione delle parole lasciando passare almeno un secondo dalla fine della verbalizzazione. Segnare il punteggio di risposta, considerando sbagliata la stringa se sono presenti omissioni o inversioni nell'ordine delle parole.



IL LINGUAGGIO DEGLI ALIENI

Obiettivo Ascoltare e ripetere le non-parole pronunciate dall'insegnante.

Svolgimento Leggere ai bambini le non-parole, una per volta, e chiederne la ripetizione, lasciando passare almeno un secondo dalla verbalizzazione.



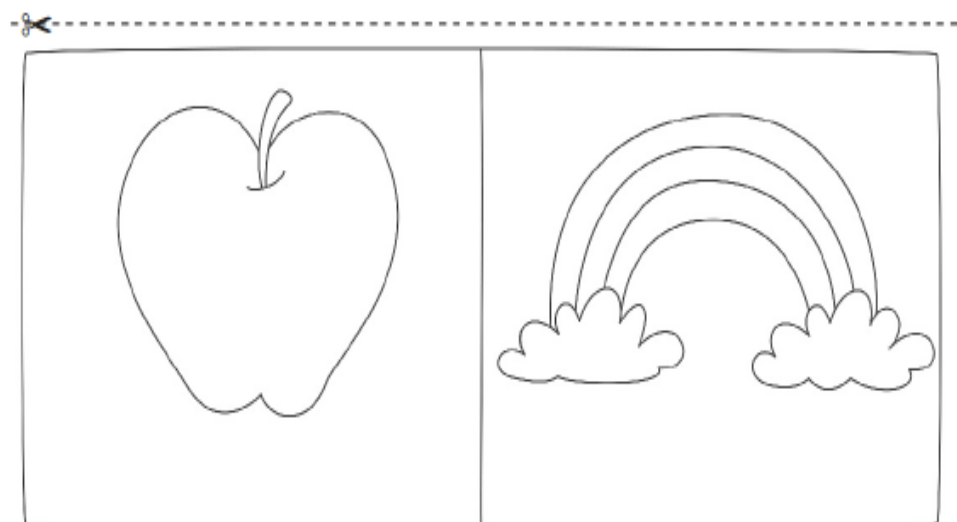
Memorizza temporaneamente parole di senso comune e le ripete; Percepisce, discrimina e ripete non-parole.

LEGGO E SCRIVO COME RIESCO...

Obiettivo Valutare il livello di alfabetizzazione spontanea in cui si trova il bambino.

Svolgimento Presentare dapprima al bambino il disegno con la frase sotto. Chiedere al bambino di osservare l'immagine e di leggere la frase come è capace. Riportare sulla riga quanto egli verbalizza.

Quindi presentare al bambino i disegni della mela e dell'arcobaleno e chiedergli di scrivere come è capace le due parole. Analizzare il livello di lettura e scrittura spontanea.



PREREQUISITI LOGICO-MATEMATICI

ABILITÀ/COMPETENZE	COSA OSSERVARE NEL DETTAGLIO	STRUMENTI
Abilità visuo-spaziali (orientamento e relazioni spaziali)	Percepisce correttamente le relazioni spaziali, conosce i concetti topologici e la lateralizzazione.	Scheda n. 1
Pre-misura: confronto di grandezze (seriazione) e quantità	Confronta e valuta grandezze e quantità.	Scheda n. 2
Abilità logica e visuo-spaziale	Comprende la logica di ripetizione di un ritmo.	Scheda "La giusta successione"
Riconoscimento delle forme	Riconosce le forme geometriche più comuni.	Scheda n. 3
Pre-matematica	Riconosce/associa i numeri (fino a 10) e li discrimina da altri simboli.	Scheda n. 4
Numerazione	Conta fino a 10.	Conta elementi strutturati e non.

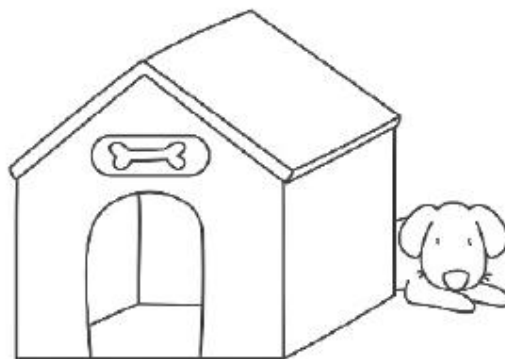
SCHEDA N. 1

DOVE SONO?

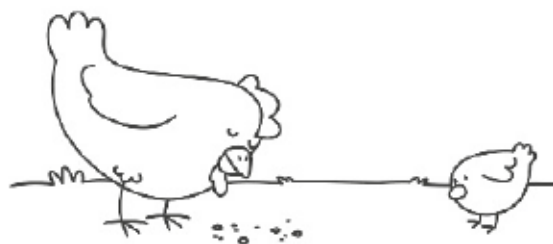
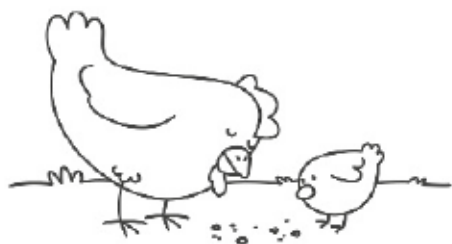
1 COLORA IL GATTO SOPRA L'ALBERO.



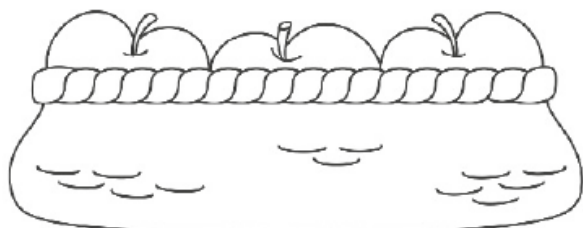
2 COLORA IL CANE DAVANTI ALLA CUCCIA.



3 COLORA IL PULCINO VICINO ALLA GALLINA.



4 COLORA LE MELE DENTRO AL CESTINO.



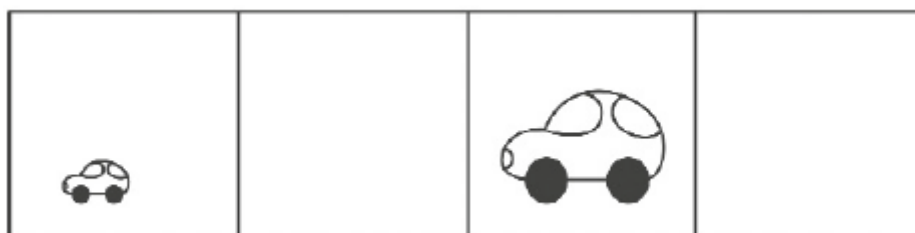
Percepisce correttamente le relazioni spaziali e di orientamento; Riconosce relazioni spaziali (sopra/sotto, vicino/lontano, davanti/dietro, dentro/fuori).

SCHEDA N. 2

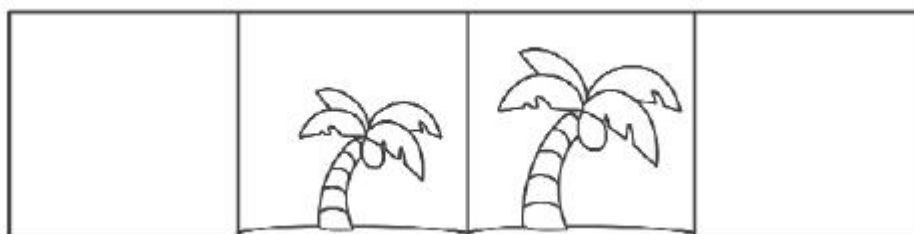
OGGETTI MANCANTI

- 1 RITAGLIA GLI OGGETTI A LATO E INCOLLALI AL POSTO GIUSTO.

ORDINA IN BASE ALLA GRANDEZZA.



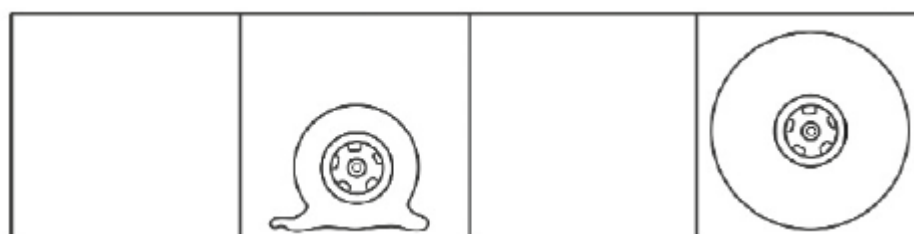
ORDINA IN BASE ALL'ALTEZZA.



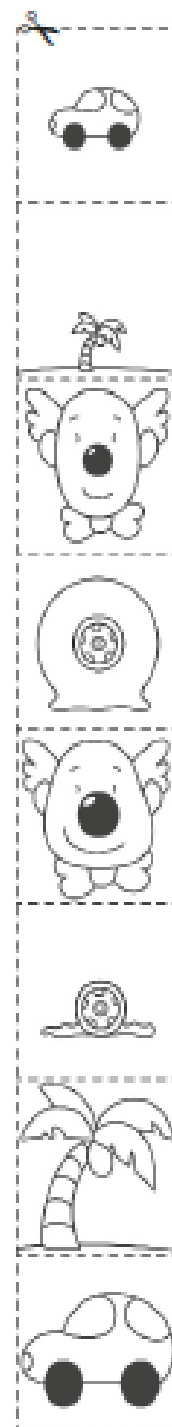
ORDINA IN BASE ALLA LARGHEZZA.



ORDINA IN BASE ALLO SPESSORE.

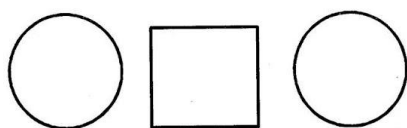


Inserisce alcuni oggetti in una seriazione in base a un criterio dato



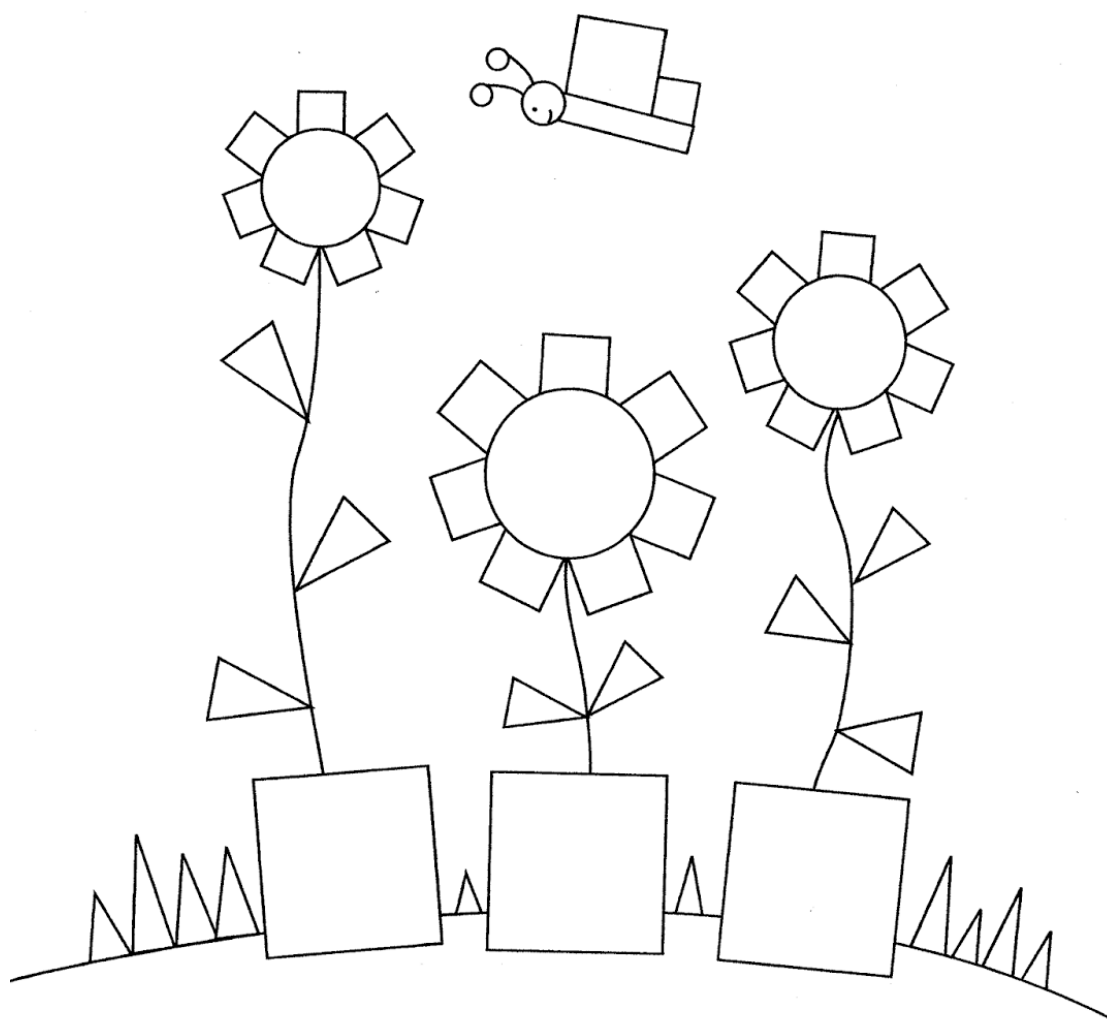
LA GIUSTA SUCCESSIONE

Osserva e completa i ritmi delle figure geometriche e poi colora i cerchi rossi, i triangoli gialli, i quadrati azzurri.



SCHEDA N. 3

□ = ROSSO △ = VERDE ○ = GIALLO ▭ = BLU



COLORA IL DISEGNO SEGUENDO LA LEGENDA.

Scheda n. 4

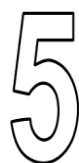
Fai un cerchio azzurro intorno ai numeri



©portabambini.it



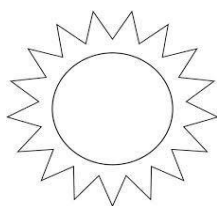
©portabambini.it



©portabambini.it



©portabambini.it



©portabambini.it



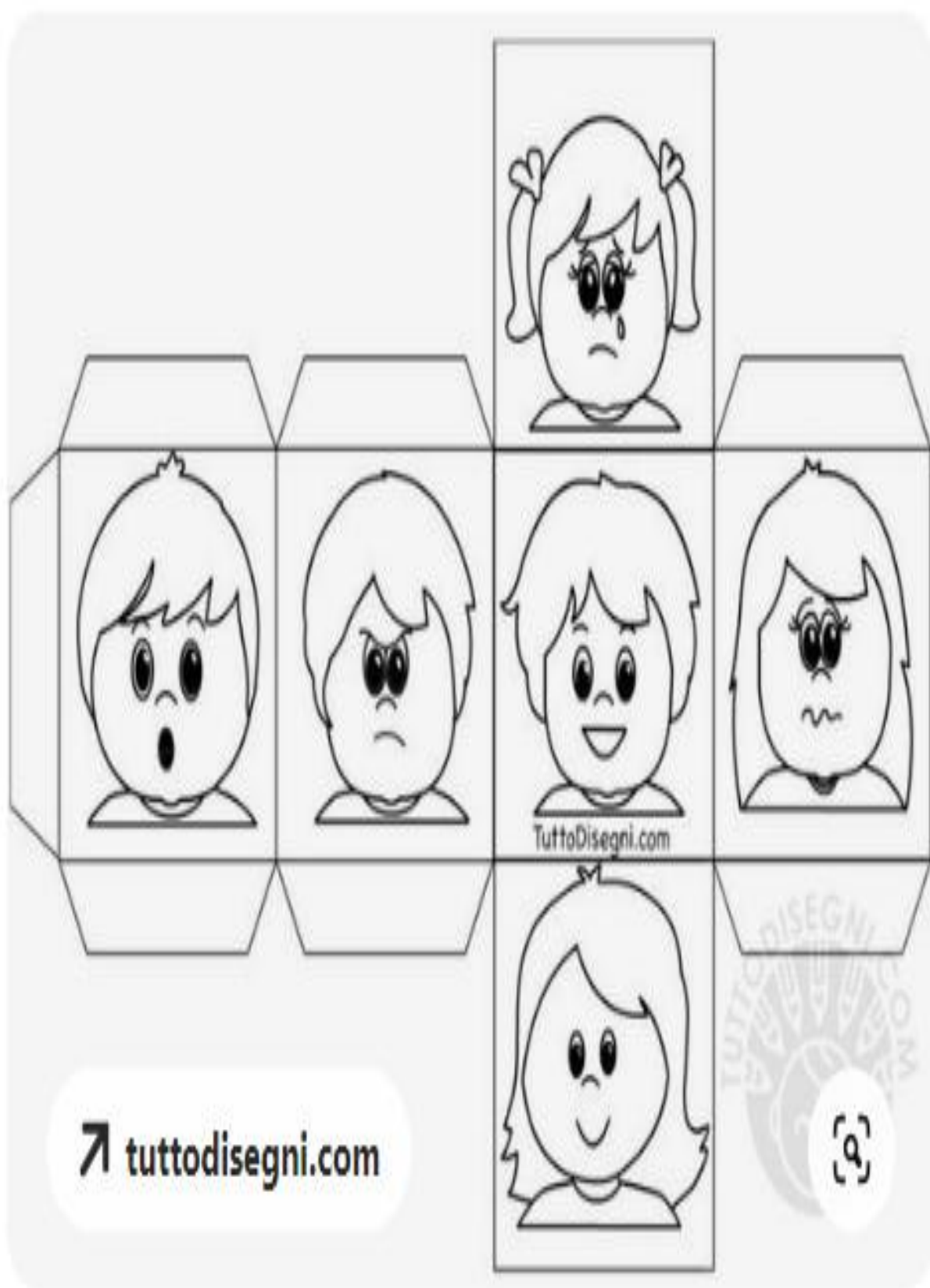
©portabambini.it



©portabambini.it

METACOGNIZIONE, PENSIERO CREATIVO ED EMOZIONI

ABILITÀ/COMPETENZE	COSA OSSERVARE NEL DETTAGLIO	STRUMENTI
Identità e narrazione di sé	Parla e racconta di sé al presente e delle esperienze avvenute nel passato.	Dado delle emozioni: a turno i bambini lanciano il dado e condividono con i compagni un episodio/un avvenimento/una situazione in cui hanno provato quell'emozione. Il dado si può costruire usando la scheda n. 1 o ritagliando le immagini dalle riviste. Scheda n. 1
Riconoscimento, espressione e rappresentazione delle emozioni	Riconoscere, esprimere e rappresentare le emozioni attraverso vari canali espressivi (corporeo, grafico-pittorico e vocale.)	- danziamo le emozioni e i sentimenti - il mimo delle emozioni: i bambini mimano col viso e col corpo emozioni che i compagni devono riconoscere
Autovalutazione e automonitoraggio	Riflette sulle decisioni prese e sulle strategie utilizzate.	- proposta di personaggi (da costruire interamente o da ricercare in giornali e riviste) attorno ai quali i bambini, singolarmente o in piccolo gruppo, costruiscono caratteristiche e avvenimenti.



DANZIAMO I SENTIMENTI

E LE EMOZIONI

Obiettivo	Permettere al bambino di porre un'attenzione particolare al corpo e di familiarizzare con il linguaggio specifico delle emozioni.
Svolgimento	Chiedere ai bambini di danzare, esprimendo attraverso il movimento alcune delle emozioni fondamentali. Per passare da un'emozione all'altra dire "Stop!" e invitare tutti a restare immobili (come se fossero delle statue di marmo), per sentire/percepire il corpo in quel particolare stato. Durante lo stop invitare i bambini a chiudere un istante gli occhi perché imparino a sentire con maggior attenzione il proprio corpo, il respiro, il tono muscolare, lo spazio interno ed esterno ecc. La danza riprende quando viene dato un nuovo comando vocale o musicale. Lo stop è divertente perché arriva all'improvviso e coglie i bambini di sorpresa. Naturalmente ha una durata di pochi secondi. Di seguito vengono riportate le frasi ad alta voce: • DANZIAMO LA RABBIA. IL MIO RESPIRO È COME PRIMA? CHE COSA TI FA FARE LA RABBIA? E... STOP! • DANZIAMO L'ALLEGRIA. COM'È IL TUO VISO QUANDO SEI ALLEGRO? COME STANNO LE PERSONE INTORNO A TE QUANDO SEI ALLEGRO? E... STOP! • DANZIAMO LA PAURA. COME SI MUOVE LA PAURA? È SOLA O IN COMPAGNIA DI QUALCUN ALTRO? E... STOP! • DANZIAMO LA GELOSIA. CHE COSA FA LA GELOSIA? E... STOP! Avremo cura di far notare ai bambini le posizioni del loro corpo mentre interpretano i sentimenti: • COME TENIAMO IL CAPO, LE SPALLE QUANDO SIAMO ARRABBIATI O ABBIAMO PAURA? • E QUANDO SIAMO ALLEGRI? • E QUANDO SIAMO TRISTI? • QUALI DIFFERENZE TROVI? • COM'È L'ESPRESSIONE DEL TUO VISO? • COME RESPIRI MENTRE SEI GELOSO O ARRABBIATO O HAI PAURA?

Esprime attraverso il corpo e verbalizza le proprie emozioni.

LEGENDA

COMPETENZA RAGGIUNTA = colorare

di VERDE la casella.

COMPETENZA PARZIALMENTE

RAGGIUNTA = colorare di GIALLO la casella.

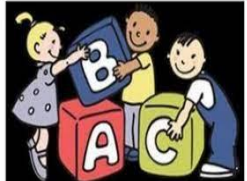
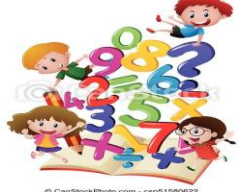
COMPETENZA NON RAGGIUNTA = colorare di ROSSO la casella

Profilo alunno

Alunno:

Classe:

Data:

ABILITA' SOCIO- RELAZIONALI E AUTONOMIA 	MOTRICITA' GLOBALE E FINE 	PREREQUISITI LETTO SCRITTURA 	PREREQUISITI LOGICO- MATEMATICI 	METACOGNIZIONE, PENSIERO CREATIVO ED EMOZIONI 
Autonomia personale	Abilità grosso-motorie	Pronuncia correttamente i fonemi.	Abilità visuo-spaziali (orientamento e relazioni spaziali)	Identità e narrazione di sé
Autoregolazione	Abilità grafo-motorie	Ascolta e comprende letture e narrazioni.	Pre-misura: confronto di grandezze (seriazione) e quantità	Riconoscimento, espressione e rappresentazione delle emozioni
Relazioni interpersonali	Abilità visuo-spaziali e grafo-motorie	Produce narrazioni partendo da immagini stimolo (lessico, sintassi, morfologia).	Abilità logica e visuo-spaziale	Autovalutazione e automonitoraggio
Relazioni interpersonali in gruppo	Coordinazione oculo-manuale in motricità fine	Nomina in modo rapido sequenze di immagini proposte su una riga (procedendo da sinistra a destra e dall'alto in basso)	Riconoscimento delle forme	
Socialità e autoregolazione	Coordinazione oculo-manuale (pregrafismo)	Ripete non-parole.	Numerazione fino a 10.	
Immagine di sé e autostima		Formula ipotesi di lettura (abbinamento parole-scritte) e di scrittura.	Riconoscimento dei numeri	
Aiuto reciproco				
Risorsa compagni di classe				

