

Pedagogia e didattica speciale

Laboratorio

incontro n. 1

Prof.ssa Catia Giaconi
Università degli Studi di Macerata
catia.giaconi@unimc.it

Tutor di laboratorio:
Alessandra Marfoggia, Gloria Crescenzi

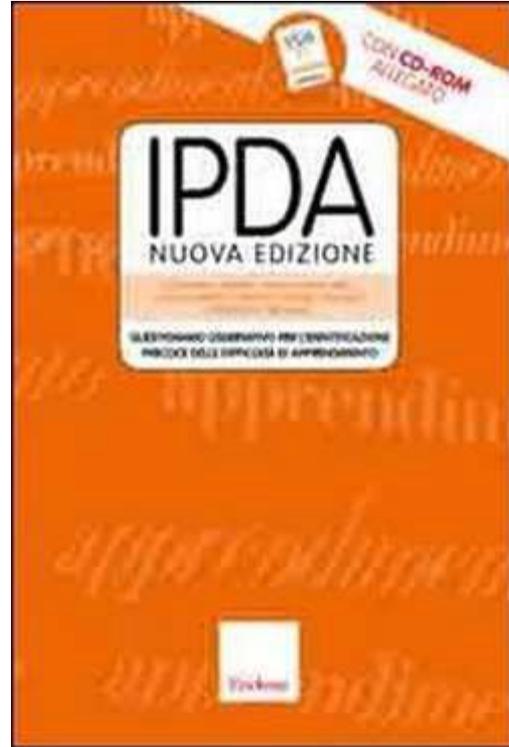
Screening: il questionario IPDA

Identificazione
Precoce delle
Difficoltà di
Apprendimento

merc. 19/04/2023

ore 14,00-17,00

Polo Didattico "L. Bertelli"



<https://www.erickson.it/it/test-ipda>

lo screening è ...

prevenzione, quindi,

è un insieme di avvertenze ed interventi
a livello dell'individuo o dell'ambiente.

ESAMI “ A TAPPETO”, su intere sezioni o classi scolastiche;

- **attivati al fine di rilevare l’eventuale presenza di condotte, che, nell’insieme, possono preludere al manifestarsi di disturbi specifici di apprendimento**

- **non forniscono diagnosi**



IPDA

Questionario osservativo per l'identificazione precoce delle difficoltà di apprendimento

C. Giaconi, S.A. Capellini, *Conoscere per includere*,
FrancoAngeli, Milano, 2015, p. 117.

IPDA

- Descrizione generale e contesto teorico
- Strutture e aree osservate
- Materiali per la somministrazione e modalità per la compilazione
- Procedura di attribuzione e interpretazione del punteggio

IPDA

- Descrizione generale e contesto teorico

Il questionario IPDA(Identificazione Precoce delle Difficoltà di Apprendimento) ha la finalità di rispondere al bisogno di intervenire efficacemente per ridurre l'impatto delle difficoltà di apprendimento nel percorso didattico.

IPDA

- Strutture e aree osservate

L'IPDA si compone di **43 item** distinti in **due sezioni** principali.

La prima riguarda le **abilità generali** relative all'apprendimento in genere, la seconda riguarda invece le **abilità specifiche**, ovvero i prerequisiti della letto-scrittura e quelli della matematica.

<https://www.dirclago.edu.it/wp-content/uploads/2018/12/ALL.-I6-Questionario-osservativo-IPDA-scuola-infanzia.pdf>

IPDA

- Strutture e aree osservate

Gli item che hanno come oggetto le abilità generali sono.

- item 1-9 Aspetti comportamentali
- item 10-11 Motricità
- item 12-14 Comprensione linguistica
- item 15-19 Espressione orale
- item 20-23 Metacognizione
- item 24-33 Altre abilità cognitive (memoria verbale e abilità visuo-spaziali)

IPDA

- Strutture e aree osservate

Gli item per le abilità specifiche sono:

- item 34-40-Pre alfabetizzazione. Abilità metalinguistiche relative a: consapevolezza metafonologica; comprensione della relazione tra linguaggio scritto e parlato, discriminazione dei fonemi e dei grafemi.
- item 41-43-Pre matematica. La capacità di associare a piccoli numeri la rispettiva quantità, confrontare quantità diverse e piccoli ragionamenti sull'aggiungere e togliere.

IPDA

- Materiali per la somministrazione e modalità per la compilazione

Questionario Osservativo può essere rivolto al singolo bambino o all'intera classe.

Scala di valutazione:

1. Per niente/mai
2. Poco/a volte
3. Abbastanza/il più delle volte
4. Molto/sempr

IPDA

- Procedura di attribuzione e interpretazione del punteggio

Fasce di rischio:

- Alta (richiesta intervento immediato) ≤ 107
- Medio alta (richiesta di attenzione) $108 < 118$
- Medio bassa (prestazioni sufficienti) $119 < 135$
- Bassa (criterio raggiunto) ≥ 136

Esempi di item

Abilità generali MOTRICITÀ

- Ha una buona coordinazione generale dei movimenti
- Riesce a camminare, correre, saltare, lanciare una palla in maniera sufficientemente armonica
- Non è goffo e impacciato nei movimenti, non inciampa o rovescia gli oggetti in continuazione

COMPrensione, ESPressione, COGNIZIONE

- Esempi di item: COMPrensione LINGUISTICA

Comprende le istruzioni date a voce

- Esempi di item: ESPressione ORALE

Sa descrivere una semplice storiella rappresentata in una serie di vignette

- Esempi di item: ALTRE ABILITÀ COGNITIVE
(MEMORIA, PRASSIE, ORIENTAMENTO)

- Riesce ad imparare brevi filastrocche a memoria

PRE-ALFABETIZZAZIONE

- Dimostra di saper discriminare uditivamente le differenze e le somiglianze nei suoni delle lettere all'interno delle parole (belle/pelle, casa/cosa)
- Sa percepire e ripetere esattamente parole nuove subito dopo averle sentite
- Capisce che le parole sono composte da suoni (fonemi) separati
- Sa distinguere i grafemi da altri segni grafici

PRE-ALFABETIZZAZIONE

- È consapevole che le parole scritte nei libri corrispondono a quelle dette a voce
- Riesce a scrivere il suo nome
- Riesce a copiare una semplice parola (es. TAVOLA)

PRE-MATEMATICA

- Comprende a che quantità corrispondono i numeri da 1 a 4 (es. risponde adeguatamente se gli si chiede di prendere 4 oggetti)
- Sa confrontare numerosità diverse: tra due insieme di oggetti, riconosce quale ne contiene di più e quale di meno (ad es. tra due insieme di 4 e 6 palline)

PRE-MATEMATICA

- Sa fare piccoli ragionamenti basati sull'agire e sul togliere (ad es. risolve una situazione tipo: Marco ha tre palloncini; ne volano via due: Marco adesso ne di più o di meno?)

METACOGNIZIONE

- Quando non capisce qualcosa sembra rendersene conto (chiede chiarimenti, dimostra in qualche altro modo di non aver capito)
- Di fronte a situazione che lo mettono in difficoltà non tende ad abbandonare il compito, ma a persistere in questo
- Capisce che si può essere disturbati durante una attività dalla presenza di altri rumori e/o stimoli in genere

PROTOCOLLO SCUOLA DELL'INFANZIA

(Giaconi, 2012; Giaconi, Capellini, 2015)

- OSSERVAZIONE INSEGNANTI: NOVEMBRE-DICEMBRE
- APPROFONDIMENTO INDIVIDUALE: GENNAIO
- PROGETTAZIONE: FEBBRAIO
- POTENZIAMENTO: MARZO-APRILE-MAGGIO
- OSSERVAZIONE FINALE: FINE MAGGIO-GIUGNO

PROTOCOLLO SCUOLA DELL'INFANZIA. POTENZIAMENTO

- 1.MOTRICITA' E LATERALITA'
- 2.GRAFO-MOTRICITA'
- 3.DISCRIMINAZIONE PERCETTIVA
- 4.ORGANIZZAZIONE SPAZIO TEMPORALE
- 3.LINGUAGGIO
- 4.PRE-NUMERICITA' E NUMERICITA'

MOTRICITA'	SI	NO	INCERTO	OSS.TO	RIF.TO
SCHEMI MOTORI RAPIDI					
SEQUENZE MOTORIE					
IMPACCIO MOTORIO					
LATERALITA'					
GRAFO-MOTRICIT A'					

PROVE-MOTRICITA' E LATERALITA'

- DETTATO MOTORIO (statico, in movimento)
- Es. Accartocciare foglio, pallina in equilibrio su un piede, “canocchiale”, da dove viene il rumore?

I GIOCHI MOTORI

ESEMPI DI GIOCHI MOTORI



<https://www.facebook.com/reel/723183799131120?s=chYV2B&fs=e>

<https://www.youtube.com/watch?v=l-eSBxV13PA>





<https://www.youtube.com/watch?v=xHkrNeYwoyw>

I GIOCHI SULLA LATERALIZZAZIONE



ESEMPI DI GIOCHI MOTORI SULLA LATERALITA'

1. IL BURATTINAIO
2. LA MANO PROFUMATA
3. I TATUAGGI
4. LA CESTA DEI GIOCATTOLI
5. IL CIRCO

IL BURATTINAIO

“Io (cfr. un adulto) sono il burattinaio, le mie parole sono i fili che ti fanno muovere:

- alza il braccio destro
- porta avanti la gamba sinistra
- tocca con la mano destra la spalla destra
- tocca con la mano sinistra la gamba sinistra
- muovi su e giù il piede sinistro
- metti la mano destra sopra alla testa
- tocca con la mano destra la gamba sinistra

Bravissimo! A mano a mano che prendi confidenza con il gioco, puoi provare a farlo sempre più velocemente!”

LA MANO PROFUMATA

Mettere sul palmo della tua mano destra del bambino alcune gocce di profumo. Ora, più volte al giorno, chiedere al bambino di alzare la mano profumata e pronunciare ad alta voce di quale mano si tratta (alterna questo gioco anche con la mano sinistra).

I TATUAGGI

Disegnare con un pennarello atossico, fare un timbro temporaneo, utilizzare un tatuaggio lavabile su una delle due mani, in modo che si possa distinguere facilmente la mano destra da quella sinistra.

LA CESTA DEI GIOCATTOLI

Siediti su un tappeto e metti un cesto o un contenitore alla tua destra e uno alla tua sinistra; poni poi alcuni tuoi giocattoli (es. macchinina, locomotiva del trenino, pennarello, blocchetto di lego, peluches, ecc.) di fronte a te. Ora chiedi ad un adulto di “comandarti” di mettere un gioco in uno dei due contenitori (es. metti la macchinina nel cesto a sinistra, metti il peluches nel cesto a destra, ecc.).

IL CIRCO

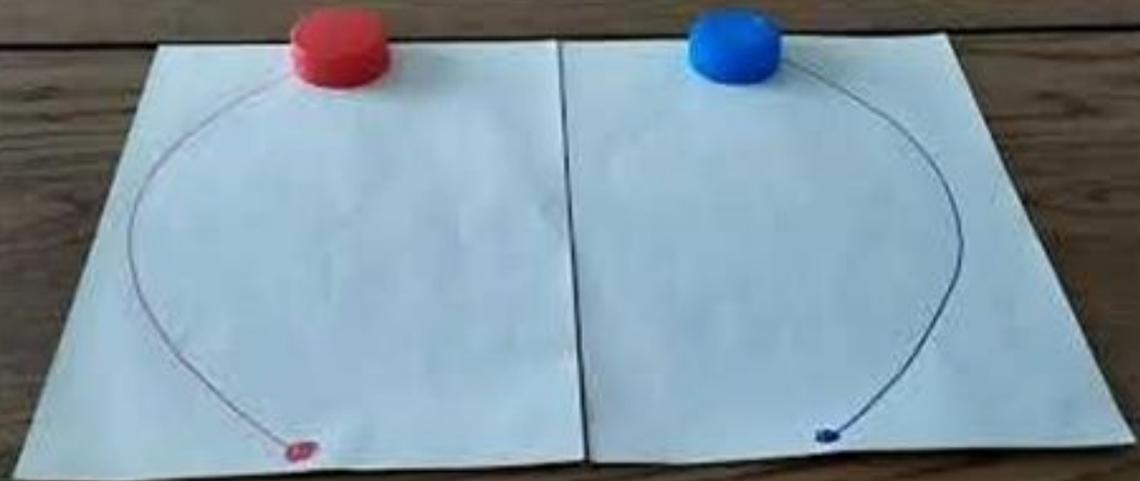
Per questo gioco hai bisogno di un bastoncino lungo circa 50cm. (puoi realizzarlo con la carta di un quotidiano oppure puoi utilizzare un altro oggetto, come ad esempio una piccola palla). Poni il bastoncino davanti ai tuoi piedi.

Chiedi a un adulto di enunciarti i seguenti comandi:

- “Tocca il bastoncino (o la palla) col piede destro “
- “Toccalo col piede sinistro”
- “Prendi il bastoncino (o la palla) con la mano sinistra, fallo girare in alto, davanti, dietro, a sinistra e posalo per terra”
- “Prendilo con la mano destra, fallo girare in alto, davanti, dietro a destra e posalo per terra
- “Posa il bastoncino a destra e salta sul piede destro”
- “Posalo a sinistra e salta sul piede sinistro”

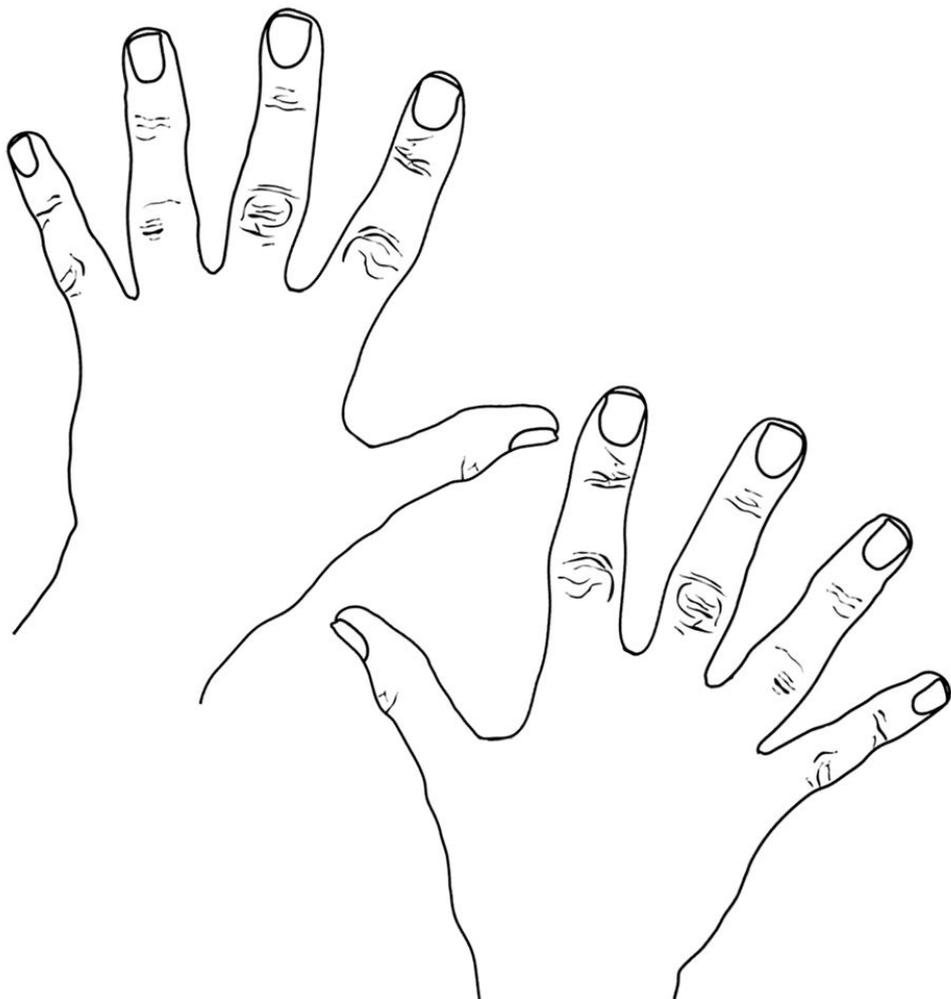
CORSE A DESTRA E A SINISTRA

Correre verso destra o verso sinistra seguendo comandi vocali.

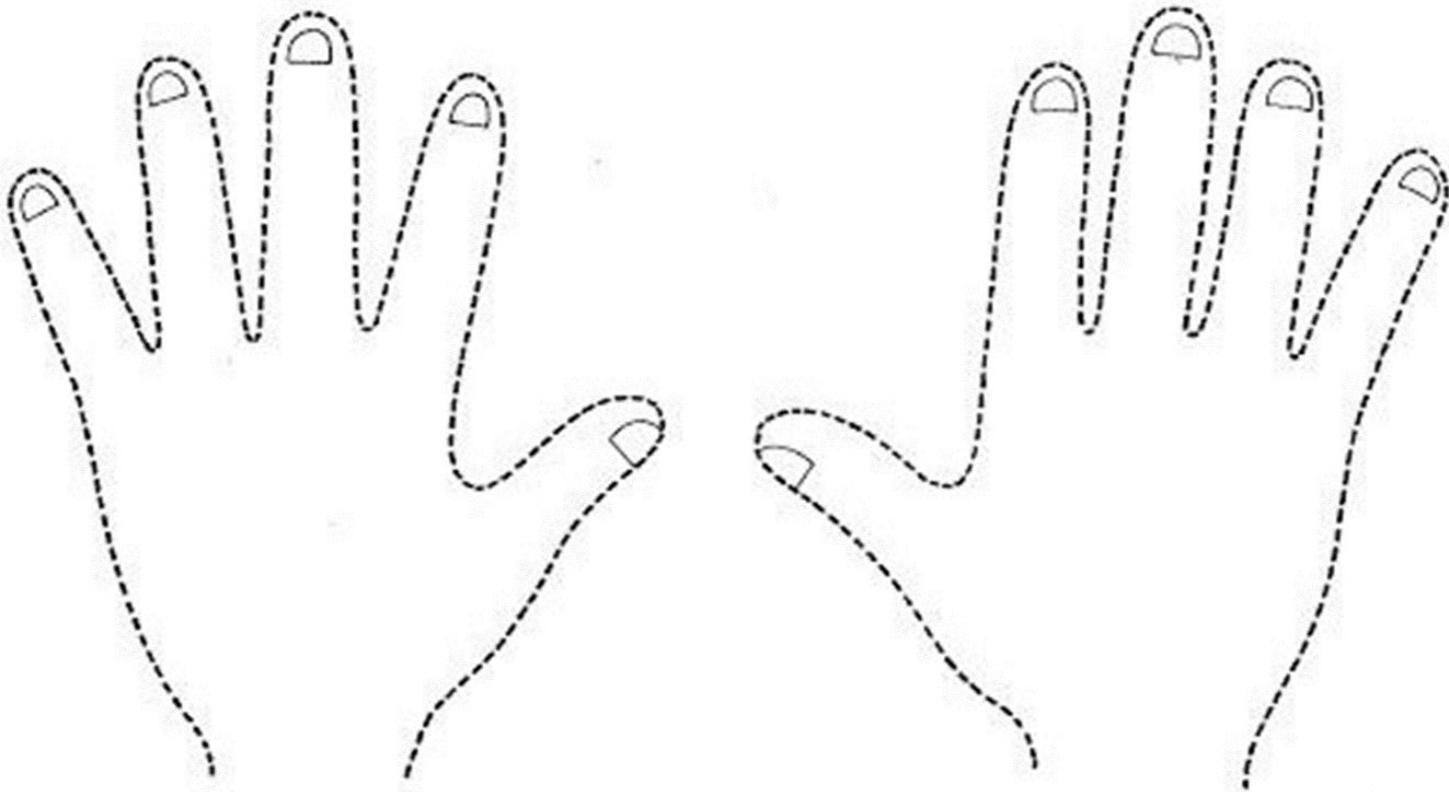


<https://www.pinterest.it/pin/732960908095032345/>

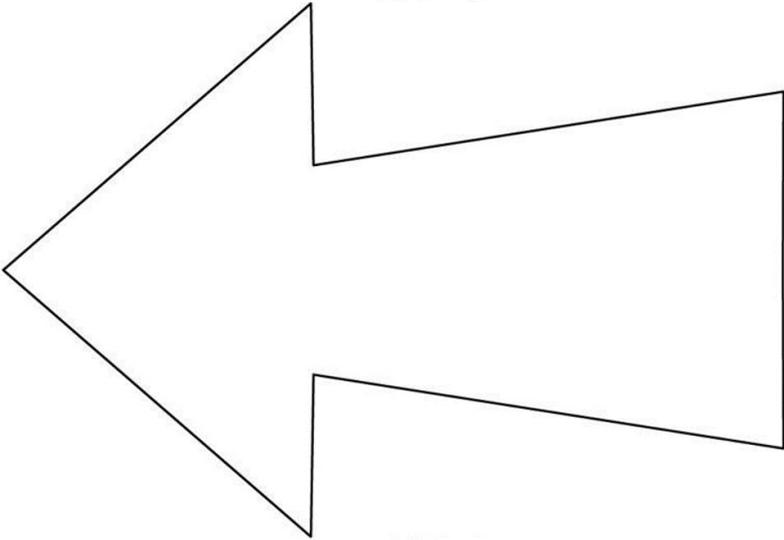
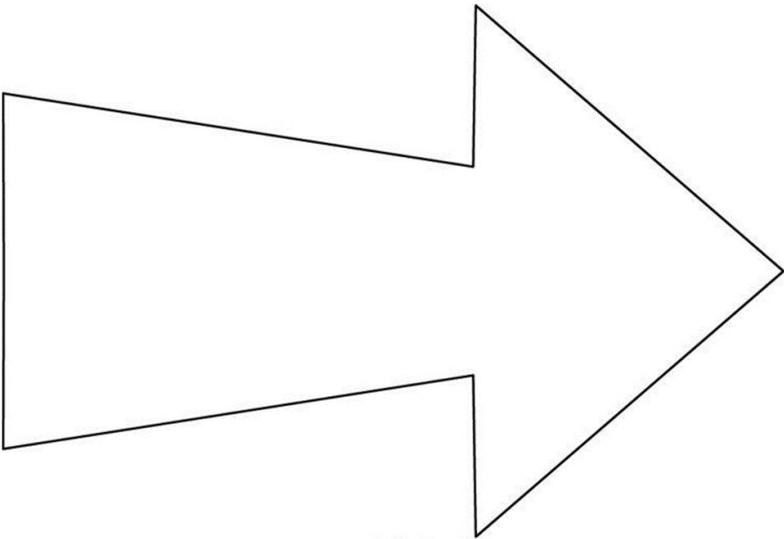
• Colora di blu la mano **destra** e di rosso la mano **sinistra**.



DESTRA
O
SINISTRA

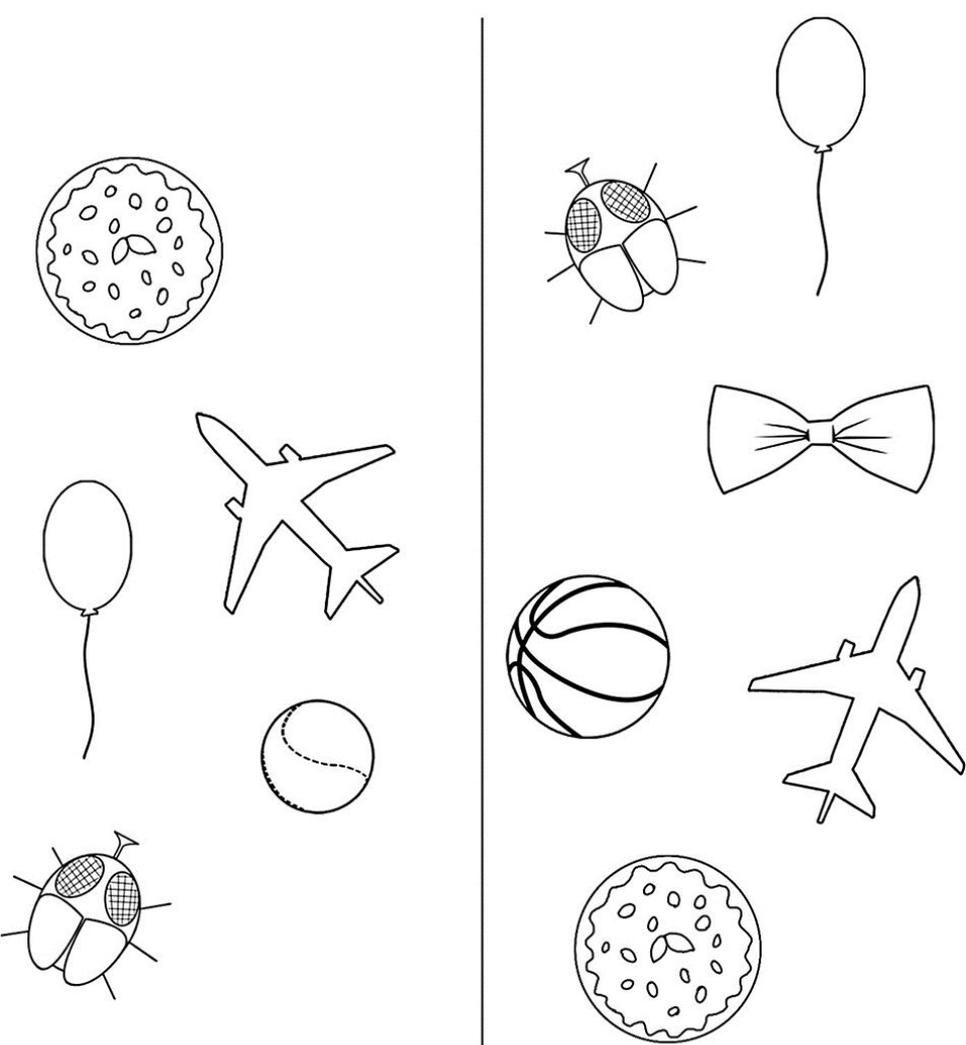


**Queste sono le mie mani : la destra e la sinistra.
(completa il disegno)**



**DESTRA
O
SINISTRA**





DESTRA O SINISTRA?

Colora di rosso gli oggetti a destra della linea.

Colora di blu gli oggetti a sinistra della linea

Quante cose ci sono a sinistra della linea?

Quante cose ci sono a destra della linea?



Colora l'aereo a destra.



Colora il pesce a sinistra.



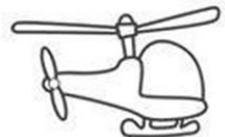
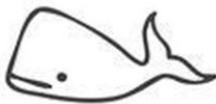
Colora il fiore a sinistra.



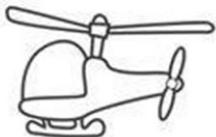
Colora il gatto a destra.



Colora la balena a destra.



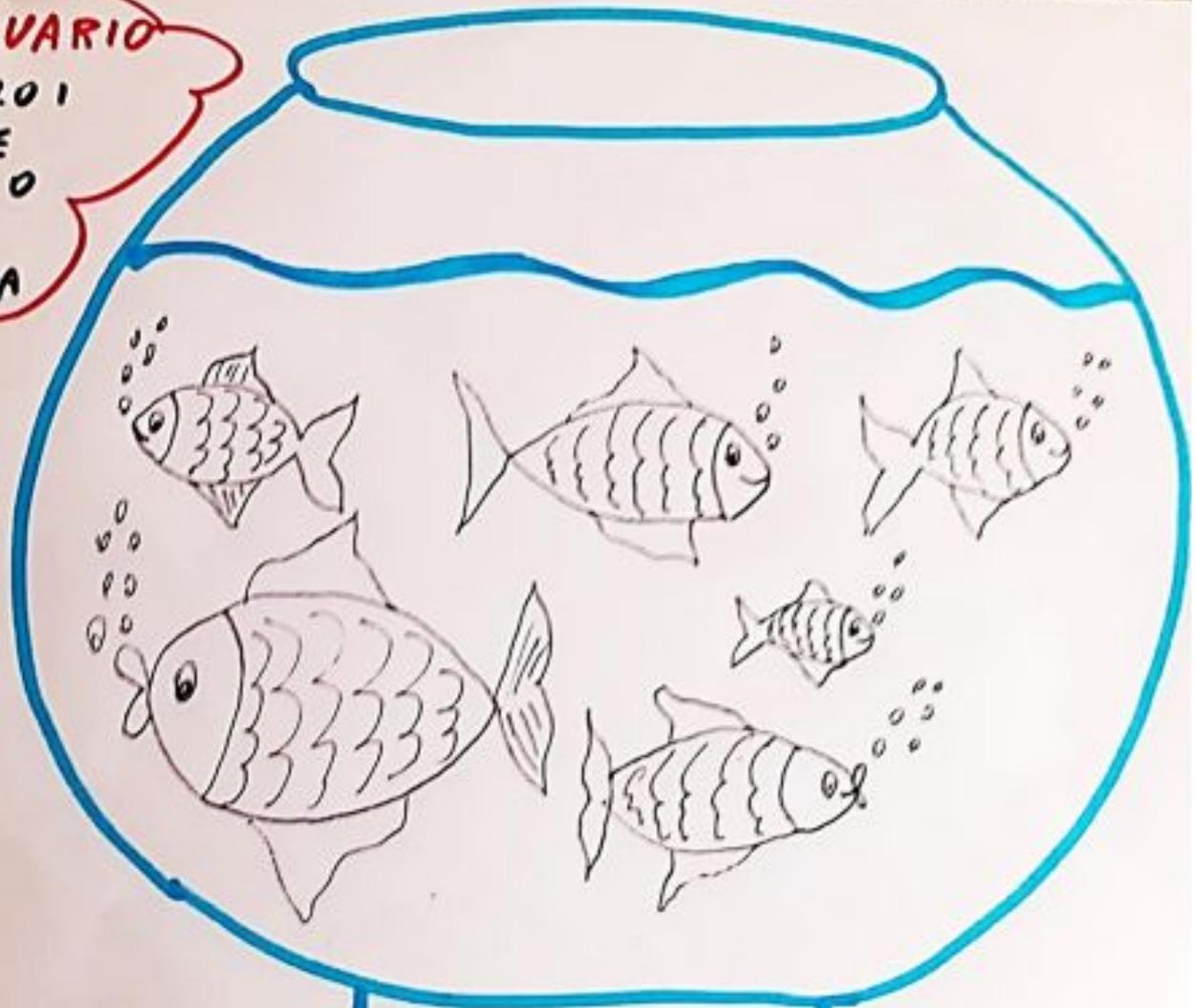
Colora l'elicottero a sinistra.



DESTRA O SINISTRA?

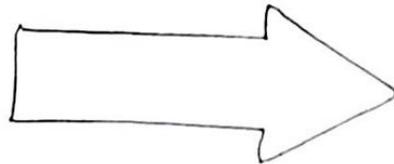
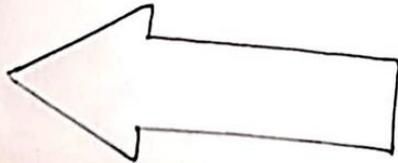
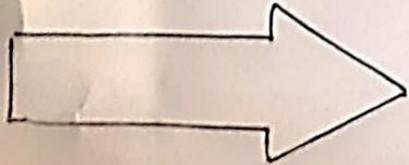
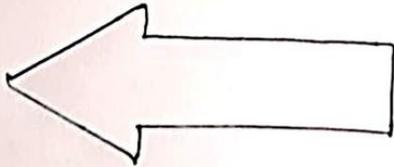
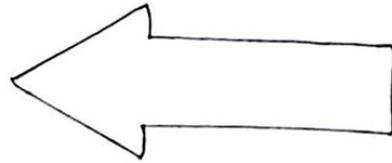
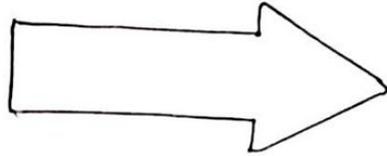
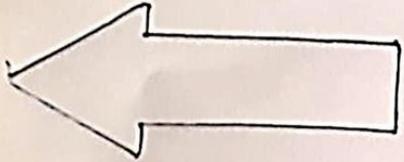
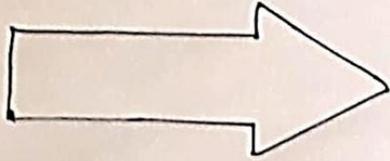
Colora solo i disegni indicati

L'ACQUARIO
CONTIENE SOLO I
PESCI CHE
NUOTANO
VERSO
DESTRA



LATERALITA'

COLORA DI **ROSSO** LE FRECCE CHE
VANNO VERSO DESTRA E DI
VERDE QUELLE CHE VANNO
VERSO SINISTRA





DESTRA O SINISTRA?

Colora le farfalle che si
muovono verso destra

ATTIVITÀ di gruppo

Studio di caso: a partire da un questionario compilato, definire un profilo del soggetto e valutare le azioni successive da intraprendere.

ATTIVITÀ di gruppo

Scaricare dalla pagina docente due file:

- Attivita_01_IPDA
- IPDA-01

si tratta del form per il lavoro di gruppo e di un questionario IPDA compilato.

Modalità di consegna: caricare il file nella in Team

cliccare qui: [General](#) oppure copiare e incollare nel browser:

https://studentiunimc.sharepoint.com/:f:/s/msteams_e20867/EpFQQMb6tWxMh_mZI9_2xNIB8AEpw7v0NQa-iSSjhQohBg?e=aeuTbc

LA GRAFOMOTRICITA'

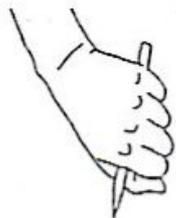
gio. 20/04/2023

ore 14,00-17,00

Polo Didattico "L. Bertelli"

IMPUGNATURA

(Rosa Neto. 2001)



(a)

3 anni
(cerchio)



(b)

3 a. e 6
m
(cerchio)



(c)

4 anni
(coord. motoria
"libera")



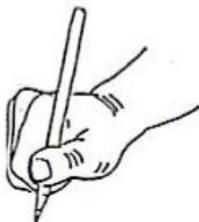
(d)

4 anni e 6
mesi
(coord. mot.
libera)



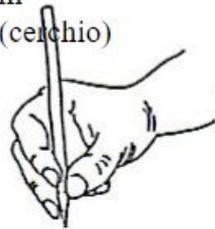
(e)

5 anni
(quadrato)



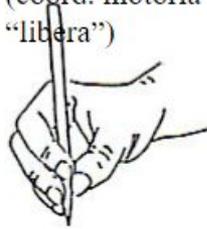
(f)

5 anni e 6
mesi
(quadrato)



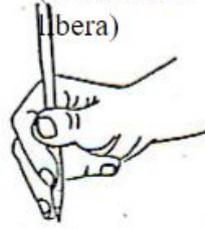
(g)

6 anni
(triangolo)



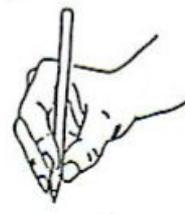
(h)

6 anni e 6
mesi
(triangolo)



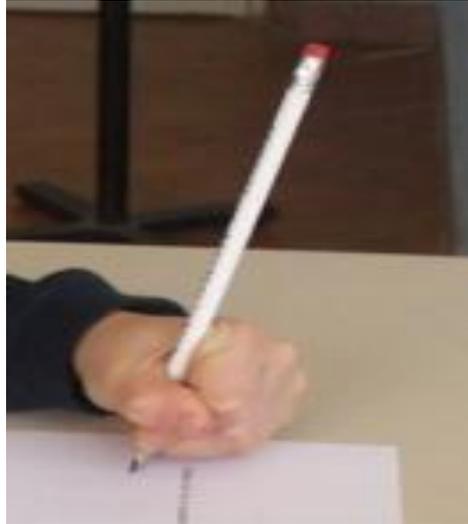
(i)

7 anni
(corsivo)

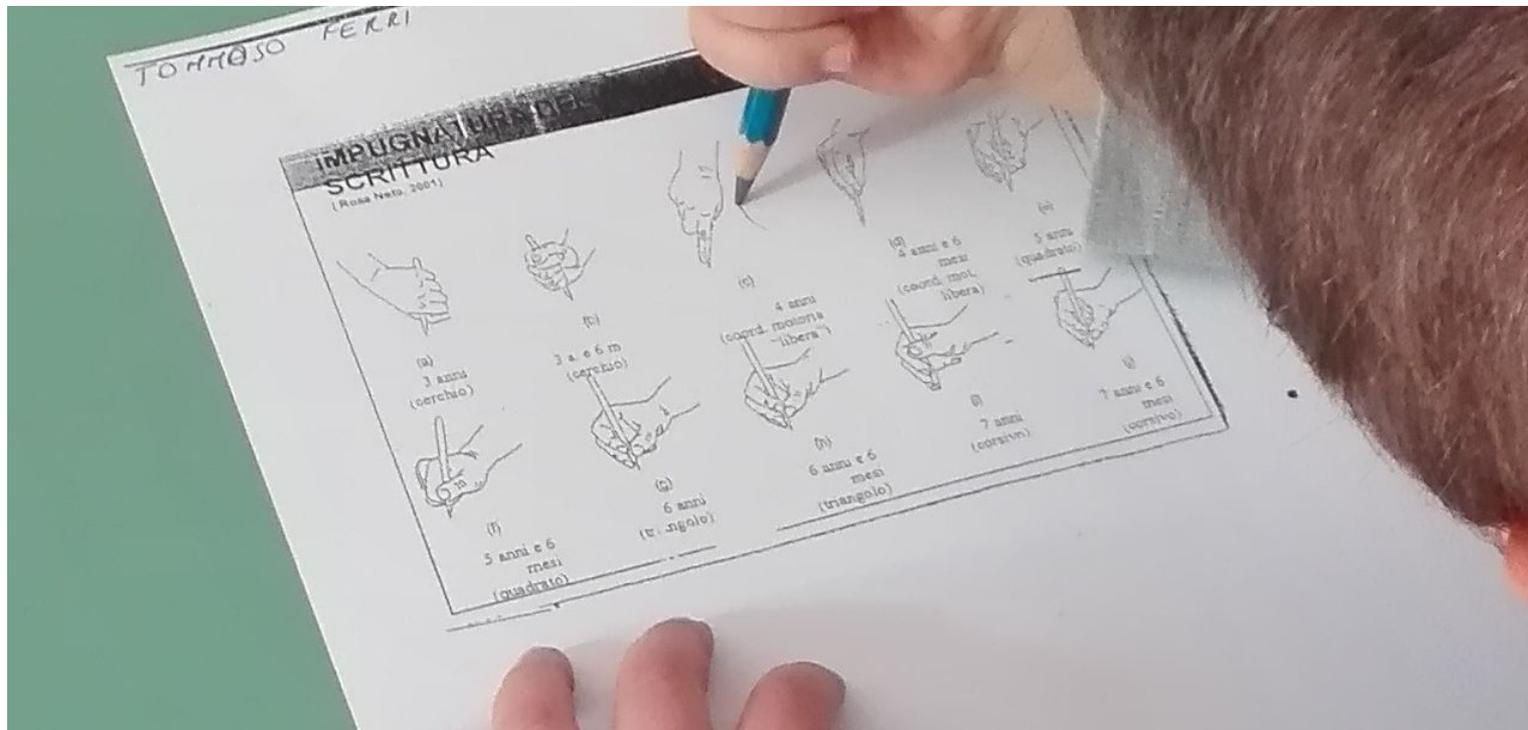


(l)

7 anni e 6
mesi
(corsivo)

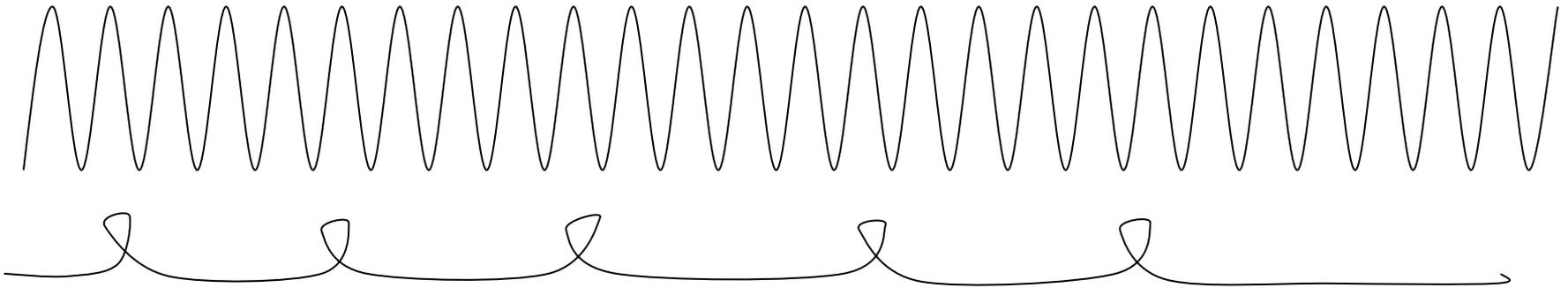


PROVE PER L'IMPUGNATURA



PROVE PER LA GRAFO-MOTRICITA'

- Riproduzioni di PERCORSI GRAFICI
- Tempo (1 minuto/conto numero onde-e)



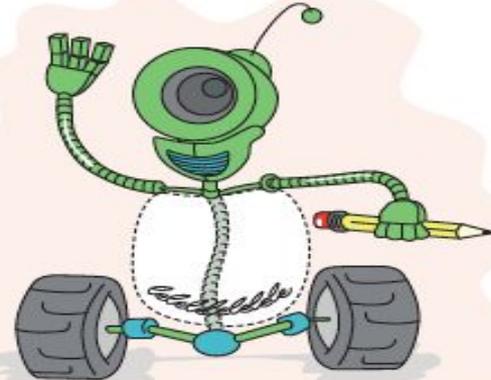
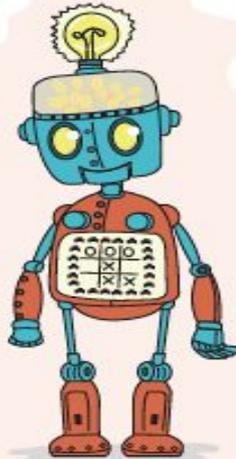
APPROFONDIMENTO

OSSERVATIVO

- VELOCITA'
- PRESSIONE (debole/eccessiva)
- TRATTO (continuo/discontinuo)
- RITOCOCCO DEL SEGNO
- INESATTEZZA LEGATURE
- DIREZIONALITA'
- GESTIONE DELLO SPAZIO

I GIOCHI GRAFOMOTORI

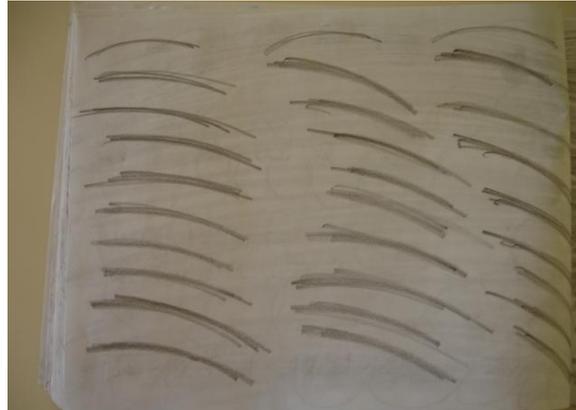
La Squadra della Prevenzione



MOVIMENTI DI DISSOCIAZIONE (spalla e gomito)



DISSOCIAZIONE (polso e tridigitale)



SEQUENZA STRUMENTAZIONI

- Pennarello grande- pennarello piccolo
- Matita con adattatore – matita senza adattatore
- Matita 6B – Matita 2B
- Matita 6B con e senza adattatore
- Matita 2B con e senza adattatore

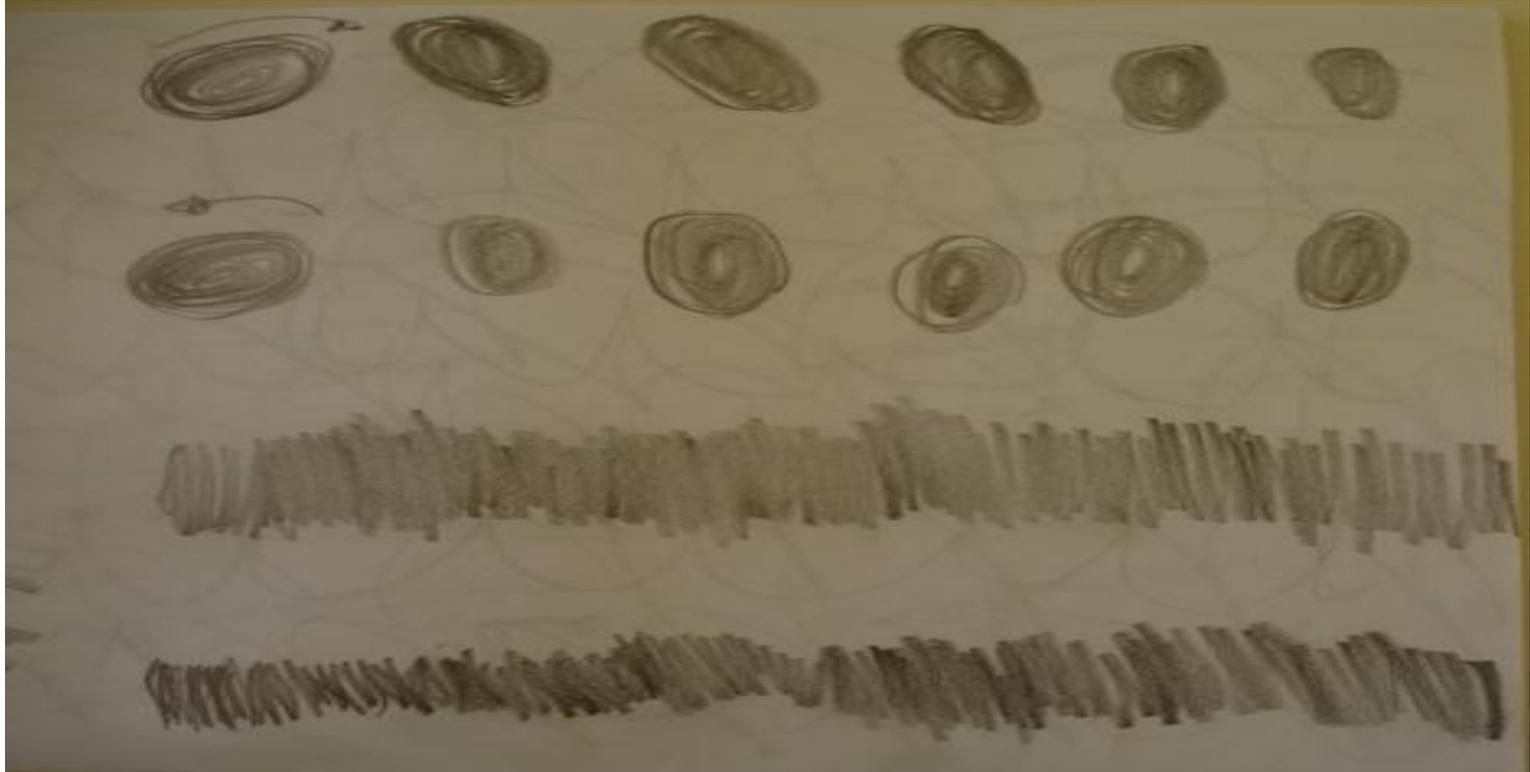


**IMPUGNATURE
E ARTIGLI**
UN AIUTO PER SCRIVERE
E DISEGNARE



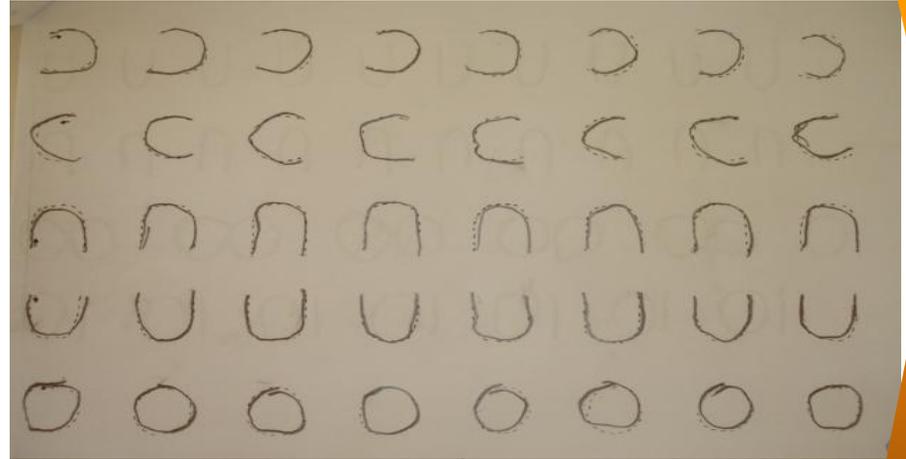
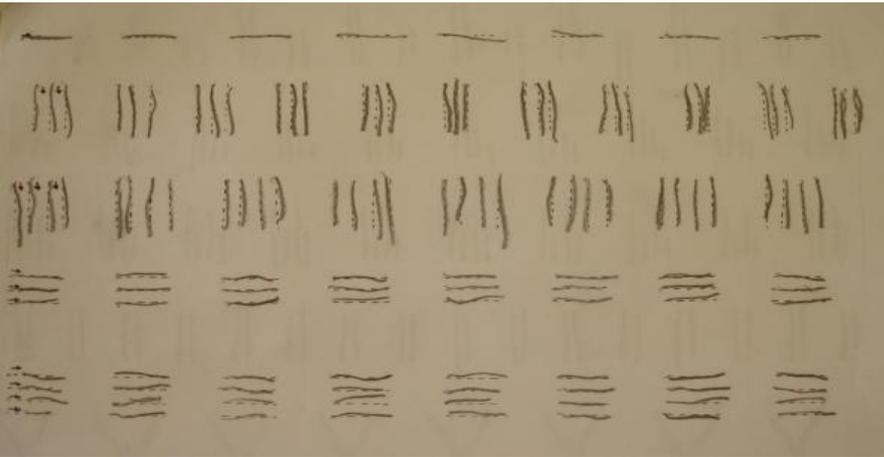
DISSOCIAZIONE – dita e tridigitale

(6B con adattore)

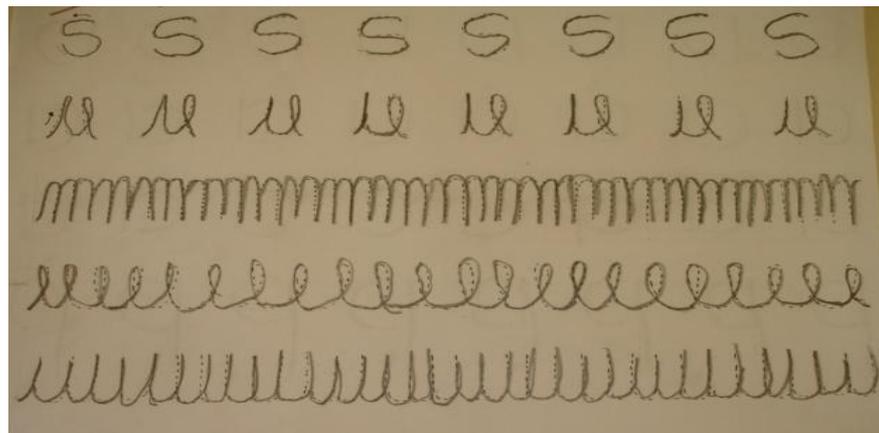
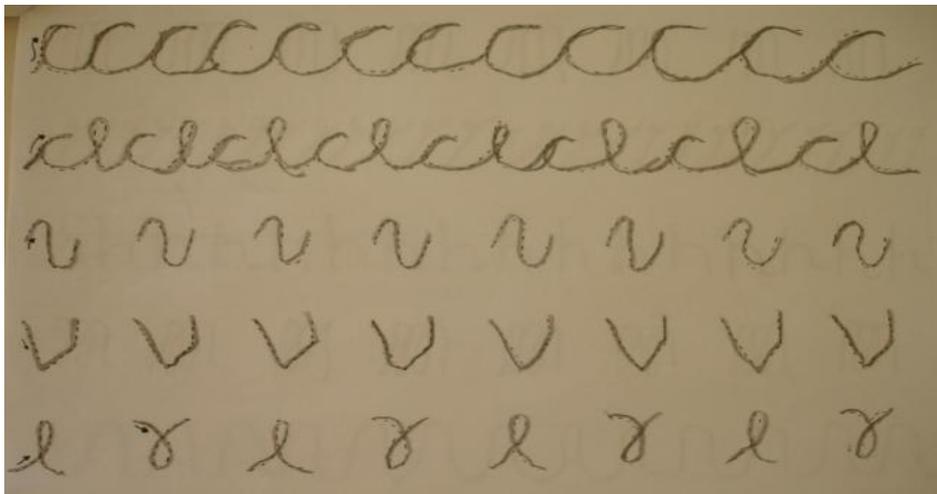


Sequenza di linee, semicerchi, cerchi

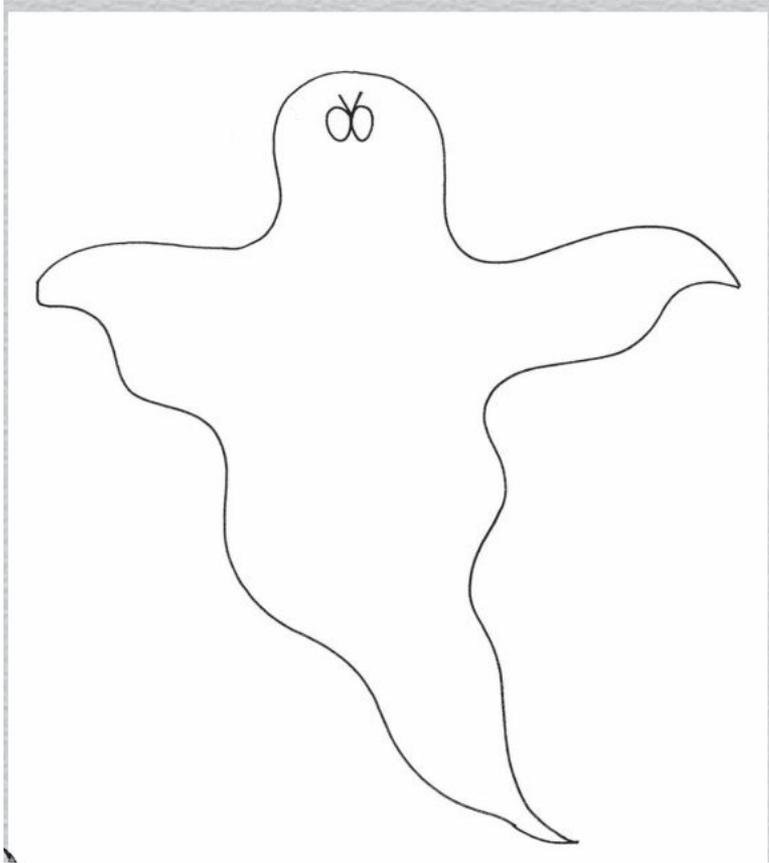
6B con e senza adattore



6B con e senza adattore







Un aiuto dalle APP: iOT SESSION

<https://www.youtube.com/watch?v=sURBIE7UvII>



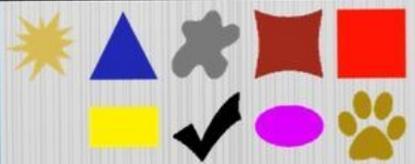


DONE

Press "DONE" when finished



Increase performance in reading, writing, completing math problems, and several daily living skills and safety by improving VISUAL PERCEPTUAL skills.



I GIOCHI FONOLOGICI

• **Giochi fonologici orali:**

- conte,
- canti,
- filastrocche,
- catene di parole,
- telefono senza fili

Riconoscimento e produzione di rime

- Il bambino apprezza la rima come musicalità, ritmo (implicitamente).
- Il bambino riconosce la rima dopo aver lavorato sull'ultima sillaba della parola (esplicitamente).
- Comprende perché le parole in rima si assomigliano.

- la consapevolezza della relazione tra le parole in base alla rima porta anticipatamente ad una conoscenza delle relazione tra le parole anche sul piano ortografico;
- segmenti ortografici uguali sono letti in modo uguale;
- questi segmenti sono unità più ampie della sillaba.

AM BLIM BLONE
BUCCIA DI LIMONE



BUCCIA DI ARANCIA



OHH...CHE MAL DI PANCIA



VADO IN CUCINA PRENDO



L'ASPIRINA



L'ASPIRINA



CHE NON C'E' TOCCA PROPRIO A TE.

 Unisci le figure i cui nomi fanno rima.



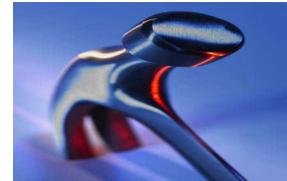
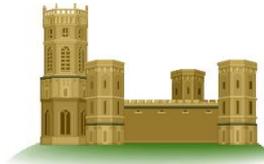
RIMA CON IL PROPRIO NOME

RICCARDO	GIARETTA	CHE	SPINGE	LA	CARRETTA
AURORA	LUISETTO	CHE	HA	UN	BEL NASETTO
VERONICA	ROSSI	CHE	SALTA	TUTTI	I FOSSI
ALICE	FRANCESCHI	CHE	CANTA	COME	I TEDESCHI
MICHAEL	SOLDA'	CHE	SILE	CHE	DONANI PIOVERA'
CLAUDIA	SCANDOLA	CHE	SOFFIA	SULLA	GIRANDOLA

Data una parola trovarne
altre tre che rimano con
essa a **livello orale**

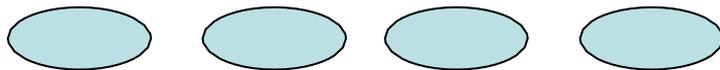
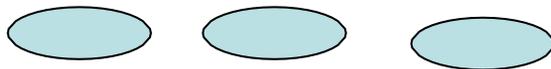
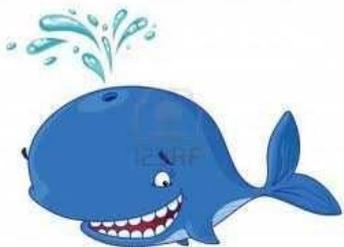
mantello castello
martello cestello

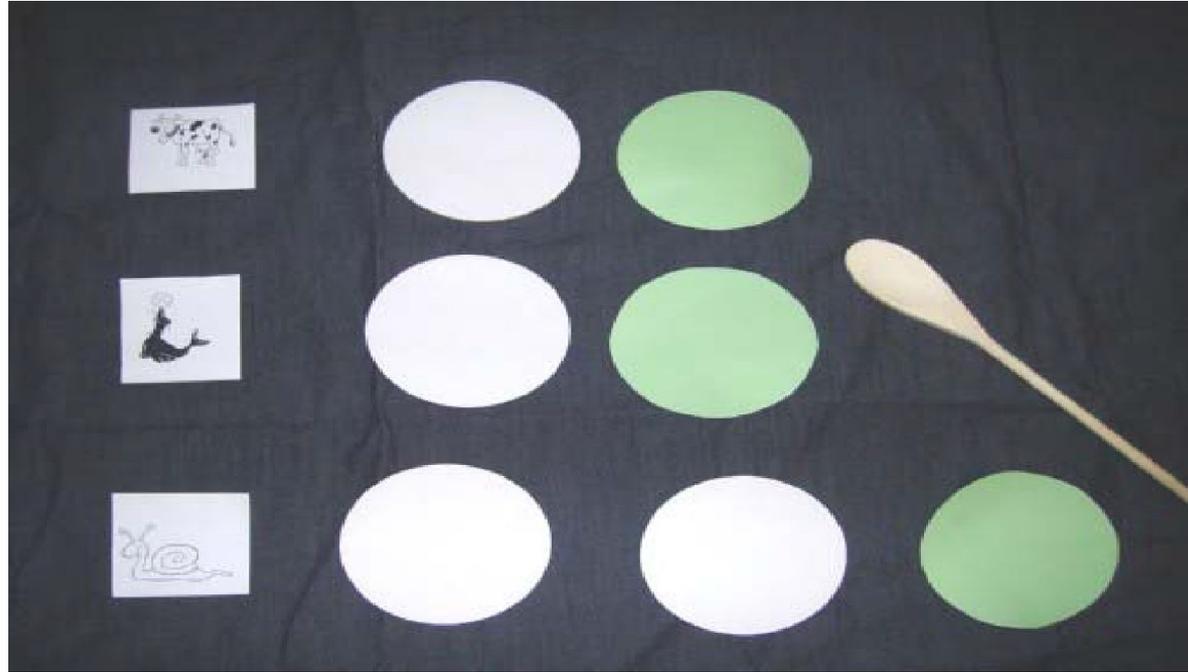
... oppure con lo **stimolo**
icor

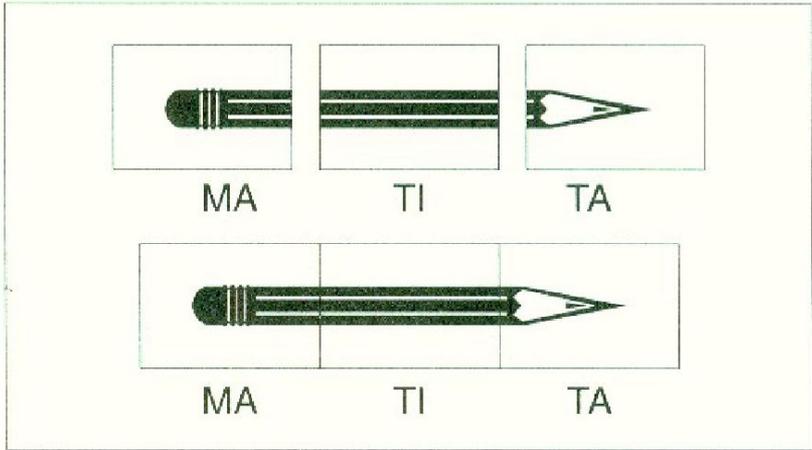
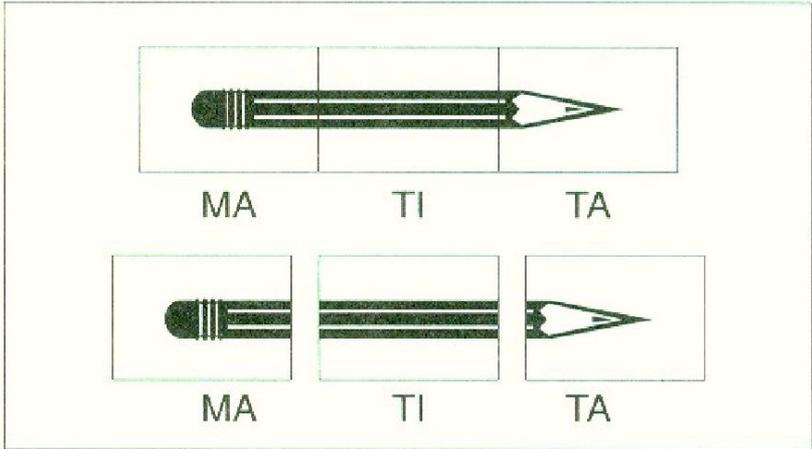


Segmentazione in sillabe di parole

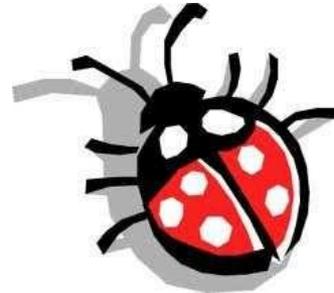
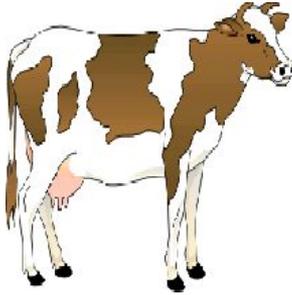
- Il bambino davanti ad oggetti o figure dice ME-LA CA-RO-TA il compagno o la maestra consegna la figura richiesta.
- Battere tanti colpi, oppure fare tanti salti quante sono le sillabe delle parole.
- Dividere figurine in due/tre scatole a seconda della lunghezza
(parole bisillabiche piane, trisillabiche piane, quadrisillabiche piane)



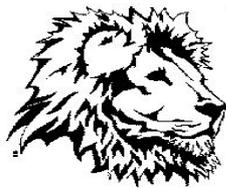
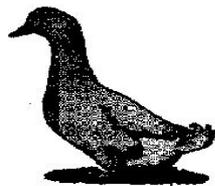




Giudizio di lunghezza



Traccia una riga lunga come la parola che ti dirò, vicino all'immagine dell'animale corrispondente (moscerino, oca, leone).



Fusione sillabica

Gioco del ROBOT:

l'insegnante dice una parola

a pezzettini e i bambini devono indovinare la parola
detta

Es. se dico GE LA TO che parole ho detto?

GELATO



RICONOSCIMENTO IN PAROLE DIVERSE DI SILLABA INIZIALE UGUALE



- E' arrivato un bastimento carico di paroline che cominciano come....PA, ecc
 - ritagliare le figure che cominciano per MA, PO, ecc. metterle poi nelle scatoline così avremo tante parole
- (si lavora anche sul versante di ampliamento del lessico)*



RICONOSCIMENTO IN PAROLE DIVERSE DI SILLABA FINALE UGUALE

Con davanti oggetti e/o

figure “dammi

la figurina che finisce

per...CO

(Si useranno prima parole molto diverse tra loro)



e poi ancora:
prendi le figurine che finiscono nello stesso modo



Elisione della sillaba iniziale

- Nella parola FIORE se tolgo FI che parole rimane?

ORE

CAMICIA se tolgo CA cosa rimane?

MICIA

Riconoscimento di suono iniziale uguale

Quale di queste parole inizia
come oca?



CONS. FONOLOGICA ANALITICA

Si sviluppa come parte del processo di apprendimento della lingua scritta.

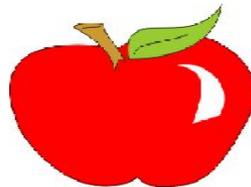
Indice dell'avvenuta esposizione al codice alfabetico

- PRODUZIONE DI PAROLE CHE INIZIANO CON UN DETERMINATO FONEMA;
- SEGMENTAZIONE o ANALISI FONEMICA (analoga al processo di scrittura);
- FUSIONE FONEMICA (analoga al processo di lettura);
- ELISIONE DI CONSONANTE INIZIALE.

PRODUZIONE DI PAROLE CHE COMINCIANO CON UN DETERMINATO FONEMA

- Proviamo a dire tutte le parole che ci vengono in mente che cominciano con /S/ (all'inizio dell'attività usare suoni continui e sonori /m/- /l/-/r/....)

- Riconoscimento del fonema iniziale con il supporto dell'immagine (quale comincia con /S/?)





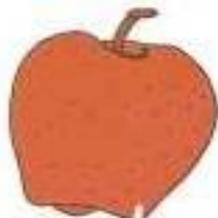
Metti la lettera iniziale

SCHEDA N°

4



__ERA



__ELA



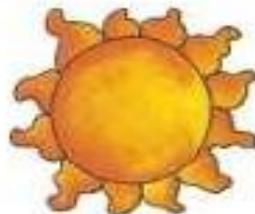
__OSA



__USTA



__ADD



__OLE

Segmentazione (O ANALISI) fonemica analoga al processo di scrittura

L'adulto pronuncia una parola e il bambino
deve dire tutti i suoni che ci sono

CANE C - A - N - E

Prima si comincia con le parole piane ad
alta frequenza d'uso e man mano si
procede con la parole più difficili

Importante il rinforzo visivo



SINTESI (O FUSIONE) FONEMICA
analoga al processo di lettura

Denominare la parola Analizzata
dall'adulto

S-O-L-E



SOLE

Elisione fonemica

- Se dico la parola “mora” e tolgo il primo suono, che parola viene fuori?
- Anche in questo caso è importante la gradualità della richiesta e il supporto visivo.



MORE



ORE

Identificazione fonema iniziale

- Scegliere tra 2/3 parole quella che inizia come il target dato dall'insegnante
 - Trovare l'intruso cioè quella che non comincia con
-
- Raggruppare parole che iniziano con lo stesso fonema
 - Produrre parole con stesso fonema iniziale di una determinata categoria semantica (fluenza fonemica)
 - Gioco del domino con il fonema iniziale

Nella nostra lingua il rapporto tra la
decifrazione della SILLABA e la
rappresentazione fonologica è
MOLTO STABILE.

Le ambiguità sono poche.
(G.Stella)

ATTIVITÀ

Individua...

