

Project “CoTIC II: Collaborative Teaching in The Inclusive Classroom”

Project reference number: 2024-1-CZ01-KA220-SCH-000254339

ASSESSMENT BATTERY

INTRODUZIONE

Cari colleghi,

Questa *Batteria di Valutazione* è stata creata dai paesi partner del progetto **CoTIC II - Insegnamento Collaborativo nella Classe Inclusiva (Rif. 2024-1-CZ01-KA220-SCH-000254339)**. È concepita per essere uno strumento pratico per **insegnanti, consulenti scolastici, docenti di sostegno e altri professionisti del mondo dell'istruzione** che supportano alunni che palesano alcuni segnali di disturbi specifici dell'apprendimento ma che non hanno ancora una certificazione ufficiale (e speriamo che non ne avranno bisogno).

Il nostro obiettivo è aiutarvi a capire da dove possono derivare queste difficoltà.

La batteria mira a fornire un quadro più chiaro del profilo cognitivo e di apprendimento di ogni alunno, in modo che si possano pianificare il sostegno adeguato, gli interventi mirati e le strategie didattiche personalizzate per aiutare gli alunni a lavorare con i loro pari.

Scopo e Uso

Questa Batteria di Valutazione deve essere utilizzata con gli alunni che hanno ottenuto punteggi bassi nel nostro Strumento di Screening, che si basa sulle conoscenze e competenze didattiche. La batteria integra tale screening esplorando quei processi cognitivi che influenzano l'apprendimento in modo diretto. **Non è una batteria diagnostica**, ma piuttosto **uno strumento informativo e formativo** per la pianificazione degli interventi.

Aree Valutate (Sotto-test)

Ogni sotto-test si concentra su domini cognitivi fondamentali che supportano il processo di lettura, scrittura e calcolo matematico:

- **Attenzione Uditiva** – sostenere e concentrarsi sulle informazioni verbali
- **Attenzione Visiva Selettiva** – mantenere la concentrazione sui dettagli visivi rilevanti
- **Vocabolario** – comprendere e utilizzare le parole in modo accurato
- **Pianificazione** – organizzare e sequenziare le azioni per raggiungere gli obiettivi
- **Memoria** – memoria uditiva, visiva, spaziale e basata su storie

- **Comprensione del testo** – comprendere, ritenere e interpretare il testo
- **Ragionamento Logico** – analizzare schemi e risolvere problemi in modo logico
- **Elaborare e Sequenziare le Informazioni** – organizzare e connettere le idee
- **Percezione** – riconoscere, differenziare ed elaborare le informazioni sensoriali

Classi e Livelli di Sviluppo

La batteria è applicabile per gli alunni dalla 2a alla 4a Classe Primaria– le classi corrispondono alle seguenti età:

- 2 classe = 7-8 anni di età;
- 3 classe = 8-9 anni di età;
- 4 classe = 9-10 anni di età.

Tuttavia, le ‘classi’ **sono solo approssimative**. Si prega di utilizzare il proprio giudizio professionale per selezionare le attività che meglio corrispondono al livello di sviluppo dell'alunno, indipendentemente dall'età o dalla classe frequentata.

Punteggio e Osservazione

Le **Griglie di Punteggio** vi guidano passo dopo passo attraverso la valutazione quantitativa. Tuttavia, **l'osservazione qualitativa è ugualmente importante**. Durante la somministrazione, si prega di notare:

- il **comportamento**, l'attenzione e la motivazione dell'alunno,
- i **requisiti temporali** (ad esempio, risposte corrette ma ritmo lento),
- la **comprensione delle istruzioni** e l'uso di strategie spontanee e/o la necessità di ulteriori chiarimenti,
- l'entità dell'**interazione tra l'alunno e voi** (cioè, livelli di indipendenza e/o necessità di assistenza)
- lo stato emotivo (**ansia, frustrazione, fiducia, curiosità**),
- il **coinvolgimento** complessivo nel compito.

Tali informazioni qualitative forniscono un contesto per i risultati numerici e aiutano a distinguere se le difficoltà derivano dalla velocità di elaborazione, attenzione, comprensione, modalità di approccio al lavoro o vari fattori emotivi. Interpretare i risultati in un contesto più ampio può aiutarci a comprendere l'alunno e ad affrontare le sue esigenze in modo appropriato.

NB: Troverete scale descrittive che accompagnano alcuni dei sotto-test. In altri casi, la raccolta di dati qualitativi dipende da voi. Tuttavia, la principale fonte di informazioni è sempre l'alunno. Siate cauti riguardo alle sue reazioni, risposte e al modo in cui si comporta. Non affidatevi solo alle scale previste nella batteria.

Nota Finale

Questa batteria è destinata a supportare le pratiche educative inclusive fornendo ai professionisti approfondimenti su come gli alunni apprendono, elaborano e rispondono. I risultati dovrebbero servire come punto di partenza per un ulteriore dialogo tra insegnanti, consulenti, genitori e – soprattutto – gli alunni stessi.

Speriamo che troviate questo strumento pratico, flessibile e significativo nel guidare le vostre scelte educative.

Il Team del Progetto CoTIC II

„Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or Czech National Agency for International Education and Research. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.“

GRIGLIE DI PUNTEGGIO

Nome: _____

Classe: _____

Data: _____

Valutatore: _____

1. Attenzione Uditiva

- Limite di tempo: 3 minuti

Classe	Parola Target	Totale Rilevazioni Possibili	Rilevazioni (Numero)	Punteggio (0-2)
2	“cane”	6 volte		
3	“gatto”	8 volte		
4	“mare”	10 volte		

Regole di Punteggio:

- 0-2 rilevazioni → 0 punti
- 3-4 rilevazioni → 1 punto
- 5+ rilevazioni → 2 punti

Osservazioni Comportamentali:

Comportamento Osservato	Frequenza	Note
Ascolta attentamente dall'inizio alla fine	Sempre / A volte / Mai	
Si distrae durante l'attività	Mai / A volte / Spesso	

Comportamento Osservato	Frequenza	Note
Chiede di ripetere le istruzioni	Mai / A volte / Spesso	
Completa il compito senza aiuto	Sempre / A volte / Mai	
Mostra interesse o motivazione	Alto / Medio / Basso	

2. Attenzione Visiva Selettiva

- **Limiti di Tempo:**

- Classe 2 Primaria: 10 sec
- Classe 3 Primaria: 20 sec
- Classe 4 Primaria: 30 sec

Compito	Risposte Corrette	Punteggio (Max)
Classe 2 Primaria – cerchia 4 cani	<u> </u> /4	0-3
Classe 3 Primaria – cerchia 7 televisori	<u> </u> /7	0-3
Classe 4 Primaria – cerchia 10 treni	<u> </u> /10	0-3

Osservazioni Comportamentali:

3. Vocabolario

- **Limite di Tempo:** 5 minuti
- **Note:** Viene misurata la fluidità, non l'ortografia; se necessario, può essere utilizzato uno lettore.

Classe 2 Primaria – Max 6 Punti

Compito	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
1	Cerchia la parola corretta (es. "Il cane è grande")	1	
2	Abbina contrari	2	
3	Completa la lettera mancante (C_W → mucca)	1	
4	Significato della parola ("felice")	1	
5	Parole in rima ("cappello" → "brandello")	1	
Tot.		6	

Classe 3 Primaria – Max 6 Punti

Compito	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
1	Dispari (cappello, scarpe, calze, mela)	1	
2	Completa ("L'uccello può ____ nel cielo.")	1	
3	Abbina parole con significati	1	
4	Frase con parola data ("sole")	1	
5	Parola in rima ("strano" → piano)	1	
Tot.		6	



Classe 4 Primaria – Max 7 Punti

Compito	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
1	Scegli la parola corretta (il gattino era piccolo/enorme/rumoroso)	1	
2	Abbina sinonimi (veloce-rapido, ecc.)	2	
3	Completa ("Il sole riscaldava la spiaggia.")	1	
4	Significato della parola ("coraggioso")	1	
5	Scrivi 3 parole per categoria (professioni, mobili, animali acquatici)	3	
Tot.		7	

Osservazioni Comportamentali:

4. Pianificazione

- **Limite di Tempo:** 3 minuti

Classe 2 Primaria – Max 36 Punti

Compito	Passaggi Corretti	Errori	Punteggio (N. di passaggi - n. di errori)
Compito 1	6		
Compito 2	7		
Compito 3	8		
Compito 4	8		
Compito 5	7		

Tempo totale necessario: _____

Classe 3 Primaria – Max 57 Punti

Compito	Passaggi Corretti	Errori	Punteggio (N. di passaggi - n. di errori)
Compito 5	7		
Compito 6	9		
Compito 7	8		
Compito 8	11		
Compito 9	12		
Compito 10	10		

Tempo totale necessario: _____

Classe 4 Primaria – Max 70 Punti

Compito	Passaggi Corretti	Errori	Punteggio (N. di passaggi - n. di errori)
Compito 10	10		
Compito 11	10		
Compito 12	14		
Compito 13	10		
Compito 14	14		
Compito 15	12		

Tempo totale necessario: _____

Osservazioni Comportamentali (errori, promemoria, strategie):

- Numero di promemoria, cioè, il valutatore ha ripetuto una o più condizioni menzionate sopra:

5. Memoria

Parte A – Visiva (presentazione di 5 secondi)

Classe	Immagini Target (Max)	Punteggio (N. di immagini identificate correttamente)
2	4	
3	5	
4	6	

Parte B – Uditiva (Serie di Cifre)

Classe	Lunghezza Sequenza	Punteggio (N. di cifre collocate correttamente in ogni sequenza)
2	4 + 4 cifre	
3	5 + 5 cifre	
4	6 + 6 cifre	

Parte C – Memoria basata sulla storia

Classe	Domande (Max)	Punteggio (N. di domande corrette)
2	3	
3	4	
4	5	

Parte D – Memoria Spaziale

Classe	Punti Massimi	Punteggio (N. di punti collocati correttamente nel miglior tentativo eseguito)
2	3	
3	4	
4	5	

Osservazioni Comportamentali (attenzione, strategie, esitazione):

6. Comprensione del Testo

Classe 2 Primaria – Max 60 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	3 min	Leggi il testo ad alta voce	10	
Compito 2	20 sec	Dov'era seduta la rana?	10	
Compito 3	20 sec	Scelta multipla – animali trovati	10	
Compito 4	20 sec	Scelta multipla - consiglio del maiale	10	
Compito 5	30 sec	Ordina le frasi della storia	10	
Compito 6	30 sec	Completa la frase ("ridere e piangere...")	10	



Co-funded by
the European Union

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Totale			60	

Classe 3 Primaria – Max 60 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	3 min	Leggi i testi (Ombre cinesi, Occhi lucenti)	10	
Compito 2	15 sec	Scopo del testo (fornire istruzioni)	10	
Compito 3	20 sec	Animali dalle ombre (uccello, coniglio)	10	
Compito 4	20 sec	Materiale condiviso in entrambi gli esperimenti	10	
Compito 5	20 sec	"L'ombra è la mancanza di..."	10	
Compito 6	1 min 30 sec	Ordina le fasi di 'Occhi Lucenti'	10	
Totale			60	

Classe 4 Primaria – Max 60 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	2 min 30 sec	Leggi il testo descrittivo	10	
Compito 2	15 sec	MCQ – descrizione della spiaggia	10	

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 3	20 sec	Completa le frasi (marea e rocce)	10	
Compito 4	35 sec	Ordina le domande logicamente	10	
Compito 5	40 sec	Che rumore fanno le onde?	10	
Compito 6	40 sec	Spiega la frase ("onde che crescevano da lontano")	10	
Totale			60	

Osservazioni Comportamentali:

7. Ragionamento Logico

Ogni Classe ha gli stessi quattro tipi di compito, ma i punti massimi differiscono:

Classe 2 Primaria – Max 8 punti

Compito	Limite di Tempo	Punteggio Max	Punteggio
Dispari	30 sec	1	
Completamento sequenza	30 sec	1	
Trova il valore degli oggetti	3 min	3	
Puzzle logico (ragazze e fiori)	3 min	3	



Co-funded by
the European Union

Compito	Limite di Tempo	Punteggio Max	Punteggio
Totale		8	

Classe 3 Primaria – Max 9 punti

Compito	Limite di Tempo	Punteggio Max	Punteggio
Dispari	30 sec	1	
Completamento sequenza	30 sec	1	
Trova il valore degli oggetti	3 min	3	
Puzzle logico (interessi delle sorelle)	3 min	4	
Totale		9	

Classe 4 Primaria – Max 10 punti

Compito	Limite di Tempo	Punteggio Max	Punteggio
Dispari	30 sec	1	
Completamento sequenza	30 sec	1	
Trova il valore degli oggetti	3 min	3	
Puzzle logico (case e vicini)	3 min	5	
Totale		10	

Osservazioni Comportamentali:

8. Elaborazione e Sequenziamento delle Informazioni

- Limiti di Tempo:
 - Classe 2 Primaria: 5 compiti = 5 min
 - Classe 3 Primaria: 15 min (3 compiti)
 - Classe 4 Primaria: 12 min (3 compiti)

Classe 2 Primaria – Max 5 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	1 min	Scelta multipla	1	
Compito 2	1 min	Scelta multipla	1	
Compito 3	1 min	Scelta multipla	1	
Compito 4	1 min	Scelta multipla	1	
Compito 5	1 min	Scelta multipla	1	
Totale	5 min		5	

Classe 3 Primaria – Max 8 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	3 min	Completa gli spazi (es. stagione, luogo, giochi)	2	
Compito 2	5 min	Scrivi una descrizione di 5 frasi	2.5	
Compito 3	7 min	Scrivi una breve nota di invito	3.5	



Co-funded by
the European Union

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Totale	15 min		8	

Classe 4 Primaria – Max 10 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	2 min	Sequenza 3 immagini e breve previsione	2	
Compito 2	2 min	Identifica il messaggio dell'immagine	2	
Compito 3	8 min	Scrivi una breve storia (Il piccolo principe e il fiore)	6	
Totale	12 min		10	

Osservazioni Comportamentali:

- Ha avuto bisogno di aiuto per leggere
- Ha chiesto aiuto
- Ha rinunciato prima di finire
- Completato entro il tempo
- Appariva ansioso

9. Percezione

Classe 2 Primaria – Max 2.5 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	30 sec	Animale nascosto nell'immagine	0.5	
Compito 2	20 sec	Trova e colora la coppia corrispondente	0.5	
Compito 3	20 sec	Collega forme identiche	0.5	
Compito 4	20 sec	Segna il simbolo quando senti "PA"	0.5	
Compito 5	30 sec	Primo e ultimo suono delle parole	0.5	
Totale			2.5	

Classe 3 Primaria – Max 2.5 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	60 sec	Animale nascosto nell'immagine	0.5	
Compito 2	40 sec	Trova e colora la tripletta corrispondente	0.5	
Compito 3	50 sec	Collega coppie di lettere	0.5	
Compito 4	70 sec	Segna il simbolo quando senti pseudo-parole con "PA"	0.5	
Compito 5	~1 min	Identifica pseudo-parole corrispondenti (uguali/diverse)	0.5	
Totale			2.5	

Classe 4 Primaria – Max 2.5 Punti

Compito	Limite di Tempo	Descrizione	Punteggio Max	Punteggio
Compito 1	60 sec	Animale nascosto nell'immagine	0.5	
Compito 2	40 sec	Trova e colora la tripletta corrispondente	0.5	
Compito 3	50 sec	Collega coppie di lettere	0.5	
Compito 4	70 sec	Segna il simbolo quando senti pseudo-parole con "PA"	0.5	
Compito 5	~1 min	Identifica pseudo-parole corrispondenti (uguali/diverse)	0.5	
Totale			2.5	

Osservazioni Comportamentali:

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

Gli insegnanti leggono o riproducono la registrazione di una storia e chiedono agli studenti di alzare le mani ogni volta che individuano una parola specifica. Allo stesso tempo, gli insegnanti osservano il comportamento degli studenti e lo valutano.

i. Materiali necessari

- Registrazione audio del brano o insegnante che lo legge ad alta voce
- Penna o matita

ii. Limiti di tempo

- Durata totale: 3 minuti

iii. Che tipo di informazioni registrerà il valutatore?

- Se lo studente ascolta attentamente fino alla fine
- Se si distrae facilmente o rimane concentrato
- Se comprende le istruzioni
- Se risponde in modo coerente ed entro il tempo stabilito

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

1. Invitare l'alunno a sedersi in un ambiente tranquillo
2. Spiegare con parole semplici cosa succederà
3. Dare le istruzioni
4. Leggere il brano
5. Annotare le risposte e il comportamento dello studente

III. ISTRUZIONI PER GLI STUDENTI

(da dire con tono chiaro e rassicurante)

II CLASSE PRIMARIA: "Ora ascolterai una storia. Alza la mano ogni volta che senti la parola 'cane'?"

III CLASSE PRIMARIA: "Ora ascolterai una storia. Alza la mano ogni volta che senti la parola 'gatto'?"

IV CLASSE PRIMARIA: "Ora ascolterai una storia. Alza la mano ogni volta che senti la parola 'mare'?"

IV. STIMOLI - MATERIALI - DOMANDE

II CLASSE PRIMARIA

Il Cane e il Suo Mondo

C'era una volta un cane che correva nel campo, saltava in giro felice, la sua gioia mai nascosta.

Aveva un osso nascosto nel profondo del cortile, e un cappello buffo che lo faceva sembrare elegante.

Il cane amava la luce del sole e le luminose giornate estive, giocava con i bambini in tanti modi.

Quando la notte calava, trotterellava silenziosamente, il cane si rannicchiava nel suo posto preferito.

Sognava di volare sopra le alte colline, un eroe nei disegni, raggiungendo il cielo.

Ogni giorno era una storia da abbaiare e da condividere, per un cane come lui, la vita era piena di stile.

Dentro il suo cuore c'era una canzone allegra, il cane diffondeva gioia tutto il giorno.

E se lo incontrassi lungo la strada, quel cane ti darebbe una leccatina, poi scapperebbe via!

III CLASSE PRIMARIA

Il Gatto di Nome Tato

C'era una volta un gatto il cui nome era Tato, saltava sui tetti, veloce come un'ombra. Il gatto miagolava ogni alba, aspettando il latte con uno stiramento e uno sbadiglio. Quel gatto aveva un pelo così morbido e pulito, grigio a righe, una coccola accogliente. Il gatto amava sdraiarsi su un cuscino così fine, facendo le fusa felicemente accanto al caldo bagliore del fuoco. Un giorno il gatto vide una farfalla, la inseguì veloce, oh mamma mia! "Torna indietro!" Chiamai con una risata e un applauso, ma il gatto sorrise e fece un sonnellino. Il gatto era intelligente, curioso, dolce, ha persino fatto amicizia con un topo che incontrava! E ogni notte, con un gesto aggraziato, il gatto si rannicchiava per il suo riposino tranquillo.

IV CLASSE PRIMARIA

"L'Avventura di Leo al Mare"

C'era una volta un piccolo leone di peluche di nome Leo. Viveva in una casa in città, ma aveva sempre sognato di vedere il mare. Ogni sera, guardava libri illustrati e immaginava di correre sulla sabbia, sentire l'aria salmastra e tuffarsi tra le onde del mare.

Un giorno, la sua piccola proprietaria, Sofia, disse: "Prepara la valigia, Leo! Andiamo al mare!" Leo riusciva a malapena a contenere l'eccitazione. Mentre viaggiavano in macchina, contava le conchiglie disegnate sulla sua valigia, sognando il mare blu.

Quando arrivarono, il suono delle onde che si infrangevano lo fece sobbalzare sul sedile. Il mare era ancora più bello di quanto avesse immaginato! Corsero dritti alla spiaggia e Leo si tuffò nella sabbia. Il sole splendeva e il mare scintillava come se fosse fatto di diamanti.

Sofia e Leo costruirono un castello di sabbia con vista sul mare. Ogni torre era decorata con conchiglie colorate e alghe raccolte dal bordo del mare. Poi fecero una lunga passeggiata lungo la costa, lasciando impronte che il mare cancellava delicatamente.

Quella sera, al tramonto, Leo si sedette accanto a Sofia, guardando il sole tuffarsi nel mare. "Ora capisco perché tutti amano il mare", pensò. "È un luogo pieno di magia". E da quel giorno in poi, ogni volta che chiudeva gli occhi, Leo sognava sempre il suo amico più speciale: il mare.

ATTENZIONE VISIVA SELETTIVA

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

L'insegnante chiederà allo studente di osservare attentamente una pagina piena di immagini e di cerchiare alcuni elementi specifici entro un determinato periodo di tempo.

i. Materiale necessario: - fogli - penna

ii. Limiti di tempo:

II CLASSE PRIMARIA: 10 SECONDI

III CLASSE PRIMARIA: 20 SECONDI

IV CLASSE PRIMARIA: 30 SECONDI

iii. Che tipo di informazioni registrerà il valutatore?

Attenzione visiva degli alunni

iv. Età (cioè, da quale elemento dovrebbe iniziare la valutazione ogni anno)

2° anno: 7-8

3° anno: 8-9

4° anno: 9-10

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

L'insegnante fornisce agli studenti una pagina in cui sono mostrati elementi di una categoria specifica. Tra queste immagini ci sono alcuni cani. Agli studenti verrà chiesto di cerchiare elementi specifici della categoria.

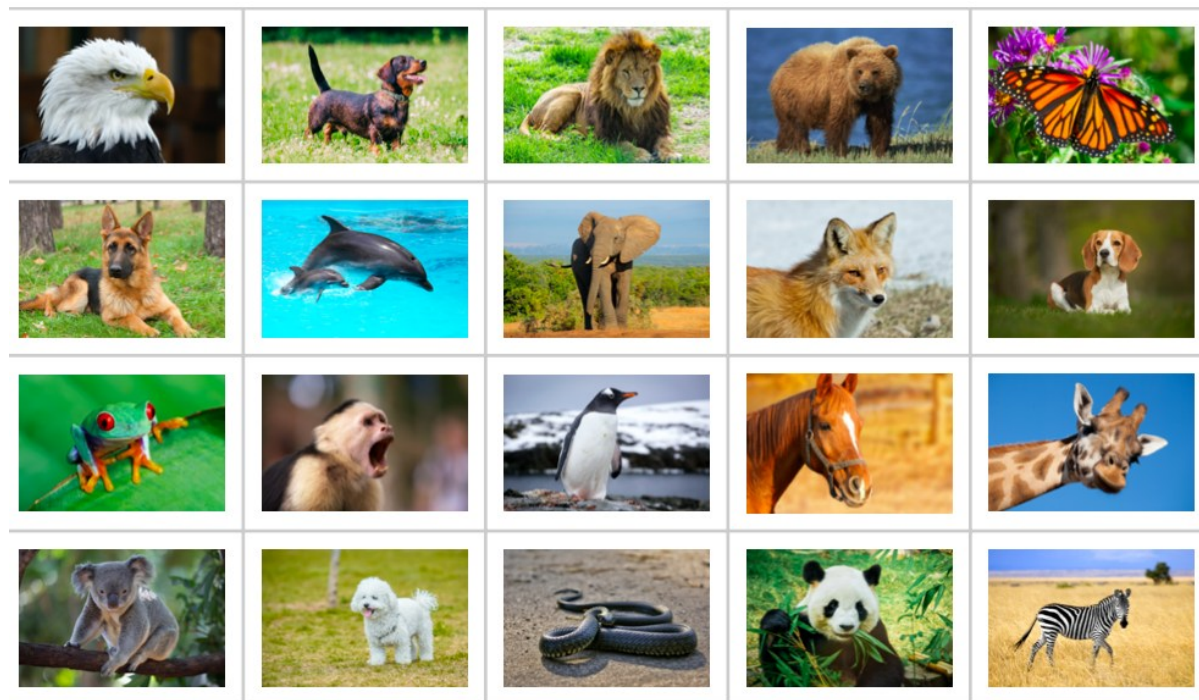
III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

Ora ti verranno dati dei fogli di carta con alcuni ELEMENTI. Per favore, cerchi tutti i '(CANI per la 2a classe, TELEVISIONE per la 3a classe, TRENI per la 4a classe)'.¹

IV. STIMOLI / MATERIALE / DOMANDE...

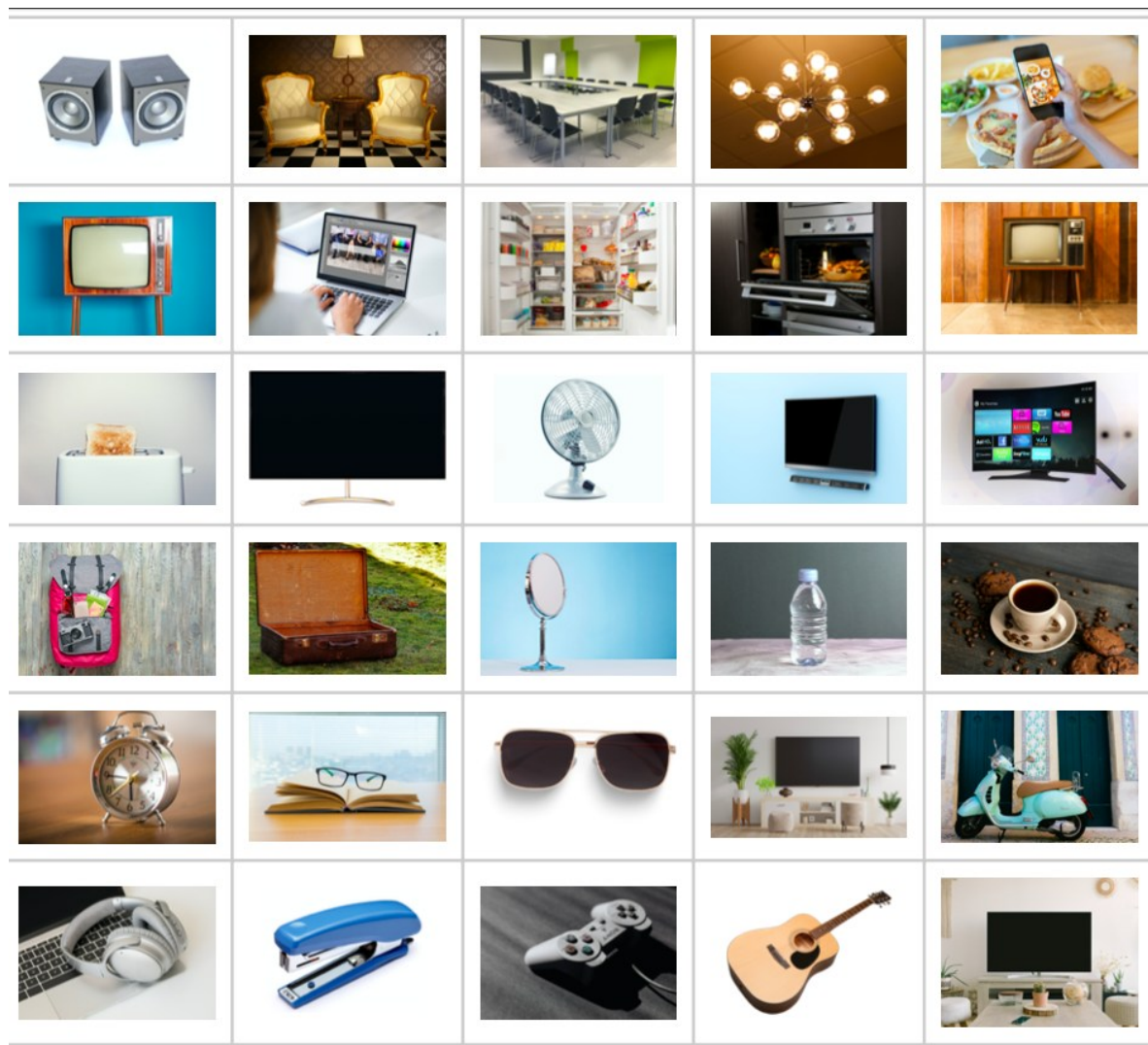
II Classe Primaria:

CERCHIA I CANI:



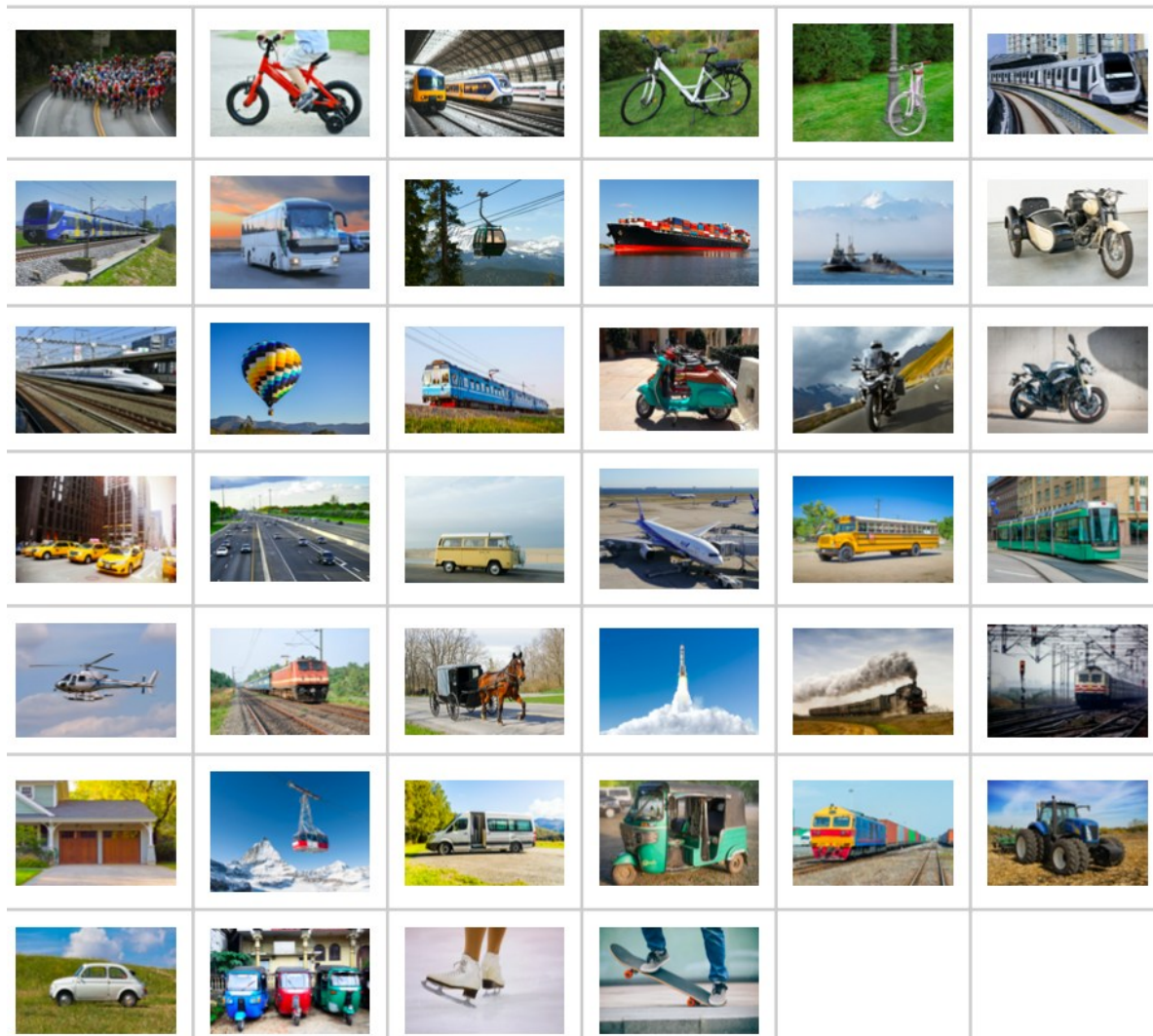
III Classe Primaria:

CERCHIA LE TELEVISIONI:



IV Classe Primaria:

CERCHIA I TRENI



VOCABOLARIO

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

- i. Materiale necessario: una scheda di lavoro, una matita e una gomma (se necessario)
- ii. Limiti di tempo: massimo 5 minuti - la durata del processo di valutazione varia a seconda della fluidità dello studente.
- iii. Che tipo di informazioni registrerà il valutatore? Un numero di risposte corrette - cerchiate, collegate, completate o in forma di frase. **L'ortografia non è importante, il vocabolario conta.**
- iv. Età (cioè, da quale elemento dovrebbe iniziare la valutazione ogni anno)
 - 2° anno (età 7): compiti 1-5
 - 3° anno (età 8): compiti 1-5
 - 4° anno (età 9): compiti 1-5

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

Gli alunni leggono e risolvono i problemi da soli. Se necessario, il valutatore può leggere di nuovo le istruzioni all'alunno. Le istruzioni non vengono interpretate o riformulate in dettaglio, poiché **viene valutato il vocabolario dell'alunno**. Non guidiamo o indirizziamo l'alunno; lavora da solo e con i propri ritmi.

Per i **lettori lenti**, consigliamo di far leggere ad alta voce il test al valutatore mentre l'alunno segue sul suo test.

Coloro che hanno difficoltà con la scrittura (scarse capacità grafo-motorie) possono avere aiuto da uno un'altra persona che scriva al posto loro.

Non valutiamo la lettura e la scrittura, quindi gli alunni con difficoltà possono avere sia un lettore che un sostegno nella scrittura.

Non misuriamo il tempo.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO



C'è un test riguardante il vocabolario di fronte a te. Prevede solo 5 attività. Dovrai cerchiare, collegare, scrivere o formare tu stesso una frase. Leggi attentamente le istruzioni e rispondi alle domande. Buona fortuna!

IV. STIMOLI / MATERIALE / DOMANDE...

II Classe Primaria

1. Cerchia la parola corretta. Cerchia la parola che ha più senso:

/1 p

Il cane è (blu / grande / banana).

2. Abbina gli antonimi.

/2 p

Collega gli antonimi con una linea:

sinistra	buono
noioso	destra
sbagliato	divertente
cattivo	destra

3. Riempi con le lettere mancanti.

/1 p

Scrivi la lettera mancante e completa la parola (usa il suggerimento tra parentesi).

M _ _ _ A (suggerimento: dice MUU-MUU)

4. Cosa significa?

/1 p

Cosa significa la parola "felice"?

Cerchia la risposta corretta:

1. triste
2. contento
3. matto

Parole in rima.

/1 p

Quale parola fa rima con "cappello"?

Cerchia la risposta corretta:

1. cane
2. gatto
3. brandello

III Classe Primaria

1. Barra la parola che non appartiene al gruppo:

cappello - scarpe - calze - mela

2. Riempi lo spazio vuoto.

Riempi lo spazio vuoto con la parola più appropriata tra parentesi:

L'uccello può _____ (nuotare / volare / correre) nel cielo.

3. Abbina le parole con i loro significati.

Collega ogni parola al suo significato con una linea:

felice	lindo
pulito	di buon umore
veloce	rovente
caldo	rapido

4. Scrivi una frase.

Scrivi una frase che contenga la parola 'sole':

5. Parole in rima.

Quale parola fa rima con "strano"?

Cerchia la risposta corretta:

1. manico
2. piano

3. fieno

IV Classe Primaria

1. Scegli la parola corretta.

Cerchia la parola corretta tra parentesi:

Il gattino era molto (piccolo / enorme / rumoroso) quando è nato.

2. Abbina i sinonimi.

Traccia una linea da ogni parola al suo sinonimo:

veloce intuitivo

intelligente rapido

piccolo piccino

pericoloso rischioso

3. Riempi lo spazio vuoto.

Completa lo spazio vuoto con l'opzione migliore tra quelle indicate in parentesi:

Il sole _____ (brillante / rumoroso / alto) riscaldava la spiaggia.

4. Significato della parola.

Cerchia la lettera davanti alla risposta corretta:

Che cosa significa la parola "coraggioso"?

a) che ha paura di tutto



b) che ama dormire

c) che non ha paura di sperimentare cose nuove

5. Scrivi tre parole in ogni categoria.

Scrivi tre parole corrispondenti su ogni riga per le categorie elencate di seguito:

Mestieri: _____

Mobili: _____

Animali acquatici: _____

PIANIFICAZIONE

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari: schede di lavoro con stimoli

ii. Limite di tempo: massimo 5 minuti

iii. Quali informazioni deve registrare il valutatore?

- Numero di quadrati completati correttamente
- Numero di errori / quadrati segnati in modo errato
- Numero di volte in cui le istruzioni vengono ripetute
- Tempo impiegato

iv. Età (cioè da quale item iniziare a seconda dell'anno):

2° anno: item 1–5

3° anno: item 5–10

4° anno: item 10–15

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

1. Spiega le istruzioni e mostra all'alunno: esempio A (per gli alunni della 2ª classe), esempio B (per gli alunni della 3ª classe), esempio C (per gli alunni della 4ª classe)
2. Chiedi all'alunno di iniziare il compito e Misura il tempo durante l'esecuzione.
3. Interrompi il compito dopo 5 minuti.
4. Se l'alunno non rispetta le condizioni, ricordagliele; conta il numero di tali richiami.
5. Se l'alunno continua a commettere errori o a non seguire le condizioni nonostante i richiami, interrompi il lavoro dopo il terzo item.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

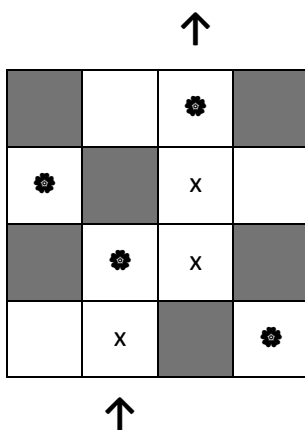
L'obiettivo di questa attività è raggiungere il quadrato finale con il minor numero possibile di passi. Inoltre, devi rispettare le seguenti condizioni:

- *Puoi muoverti solo in orizzontale ($\Leftarrow / \Rightarrow$) o in verticale ($\Uparrow / \Downarrow$).*
- *Non puoi camminare sui quadrati grigi/scuri.*
- *Devi attraversare esattamente 2 fiori lungo il percorso (ricorda: solo due, né di più né di meno).*
- *Inizia dal quadrato sopra questa freccia ($\Uparrow$) e termina sotto questa freccia ($\Downarrow$).*

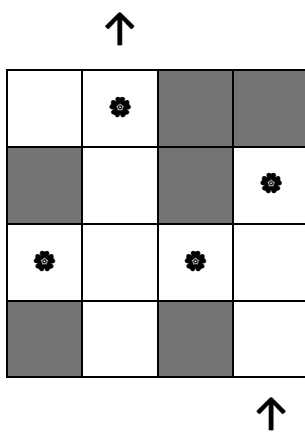
IV. STIMULI

2 ANNO

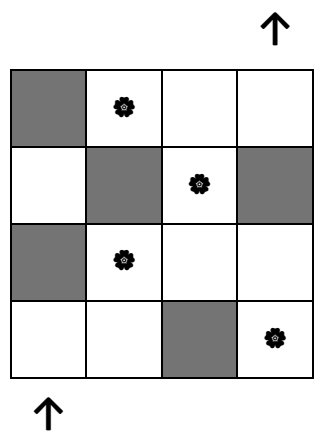
Esempio A (5 passaggi)



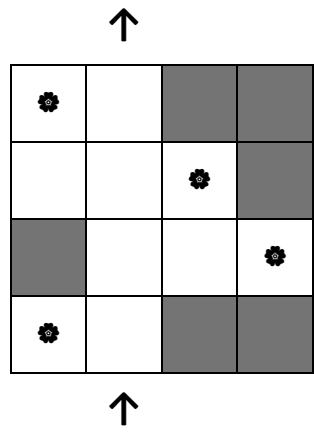
Attività 1



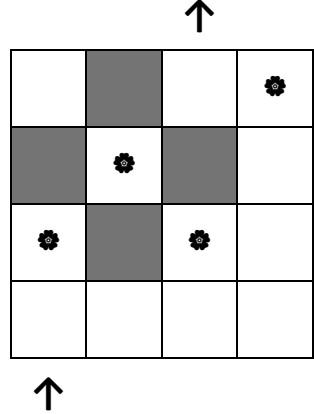
Attività 2



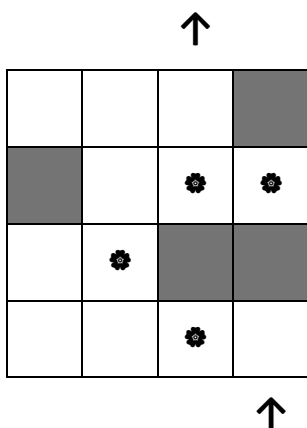
Attività 3



Attività 4

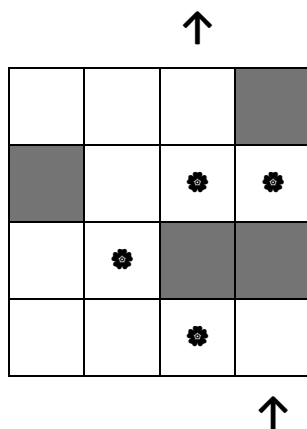


Attività 5

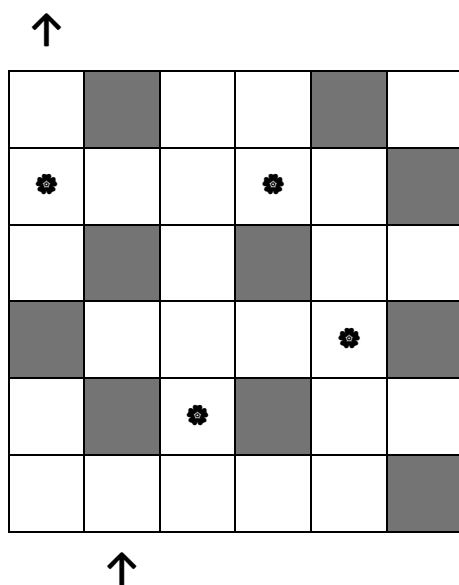


Classe III

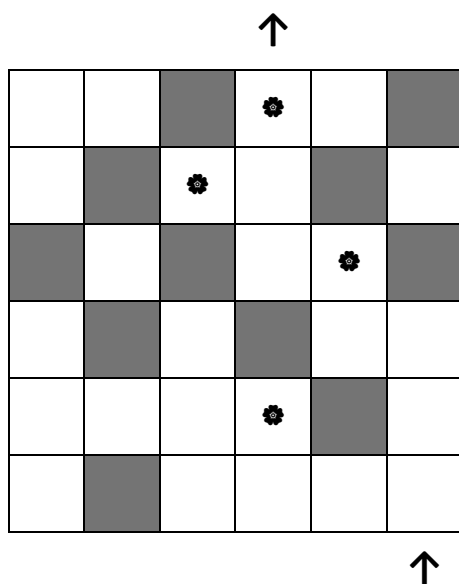
Attività 5 – gioco di pratica



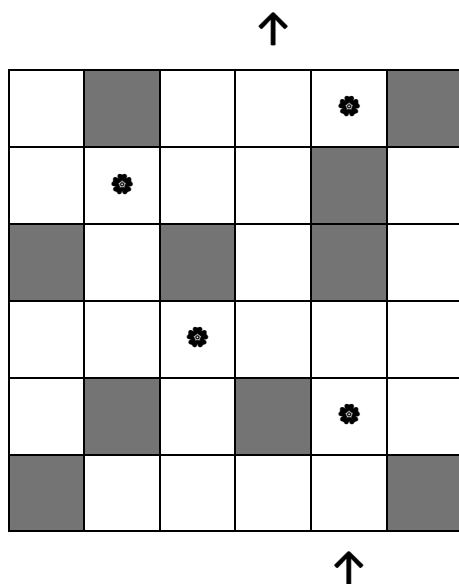
Attività 6



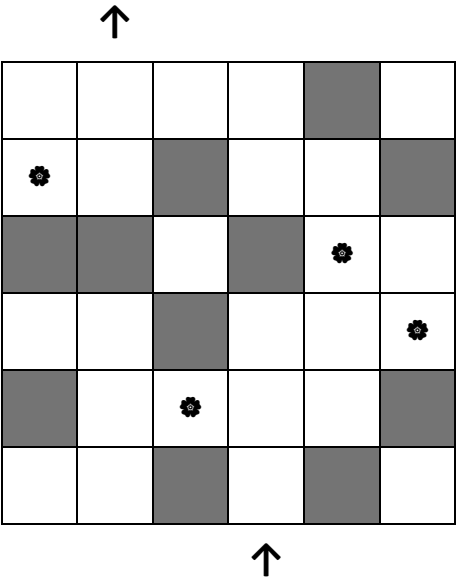
Attività 7



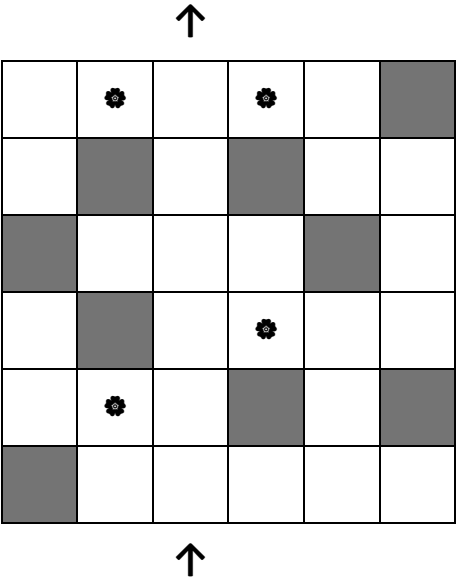
Attività 8



Attività 9

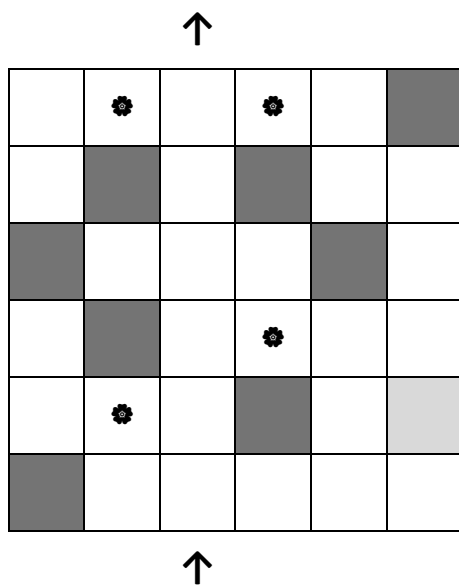


Attività 10

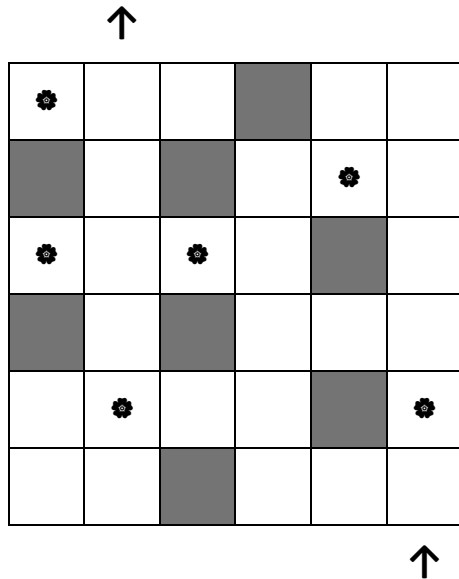


Classe IV

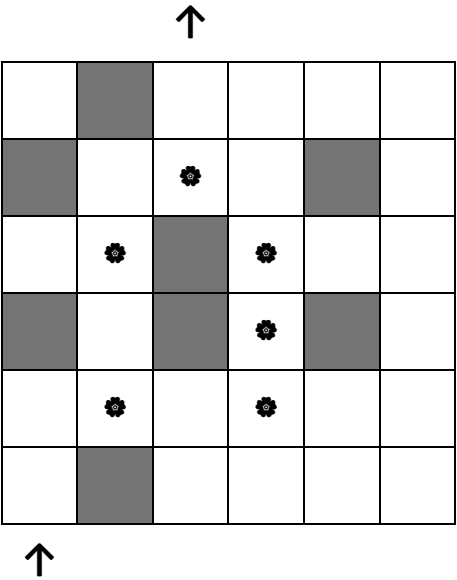
Attività 10



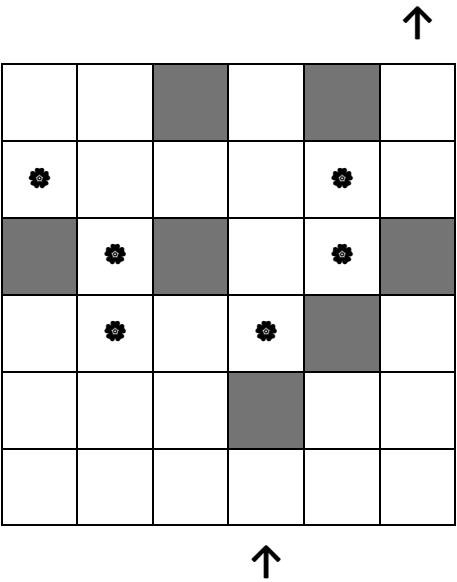
Attività 11



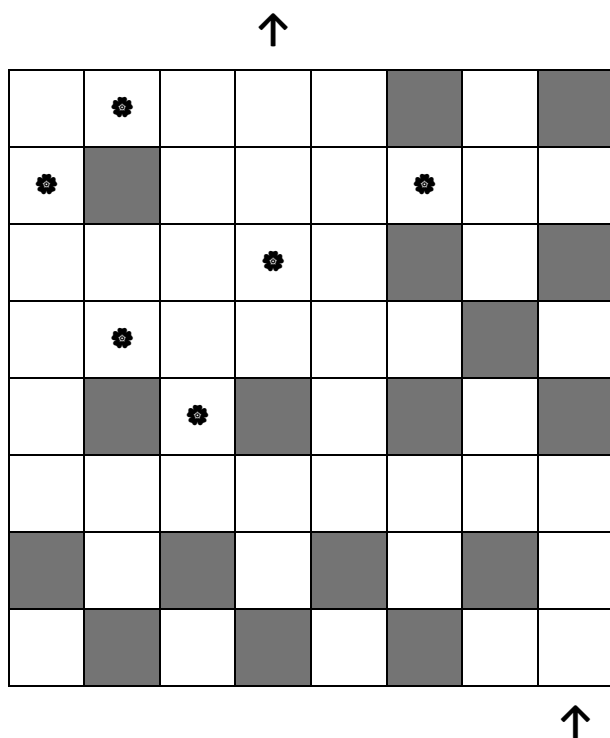
Attività 12



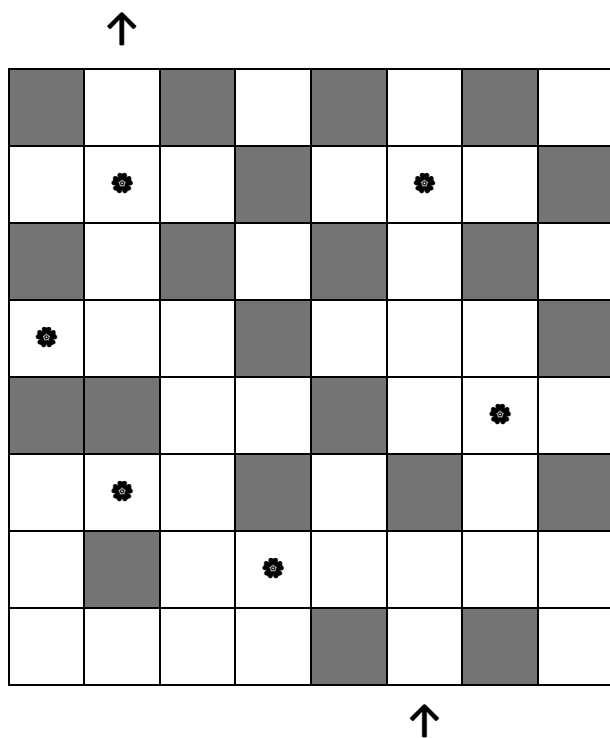
Attività 13



Attività 14



Attività 15



VI. SCALA DI OSSERVAZIONE

- Numero di ripetizioni, ovvero quante volte il valutatore ha ripetuto una o più delle condizioni sopra menzionate: _____
-

VII. COMMENTI / NOTE / OSSERVAZIONI

MEMORIA

Parte 1: Test di Memoria Visiva

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari:

- Un set di carte stampate con immagini (tutti i set di immagini sono forniti nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE)
- Un timer o cronometro
- Una scheda di registrazione (fornita nella sezione VI. SCALA DI OSSERVAZIONE) per annotare le risposte corrette

ii. Limiti di tempo:

- L'alunno osserva le immagini target per 5 secondi.
- C'è una pausa di 3 secondi prima di presentare il secondo set con immagini distraenti.

iii. Quali informazioni deve registrare il valutatore:

- Numero di immagini target identificate correttamente.

iv. Età:

- Il test è pensato per alunni di 2^a, 3^a e 4^a classe della scuola primaria.

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

2. Presentazione del primo set (solo immagini target):

- Disponi le immagini target in fila davanti all'alunno.
Assicurati che siano esattamente nell'ordine indicato nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE.
- Assicurati che le immagini siano ben visibili e distanziate in modo uniforme.
- Permetti all'alunno di osservare le immagini per esattamente 5 secondi.
- Dopo 5 secondi, rimuovi le immagini dalla vista.

2. Presentazione del secondo set (con immagini distraenti):

- Dopo una pausa di 3 secondi, presenta il secondo set contenente:
 - Tutte le immagini target originali di quel livello
 - Due immagini distraenti
- Le immagini devono essere disposte nell'ordine indicato nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE.

3. Compito di riconoscimento:

- Chiedi all'alunno: "Indica le immagini che hai appena visto."
- L'alunno non deve ricordare l'ordine, ma solo riconoscere le immagini corrette.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

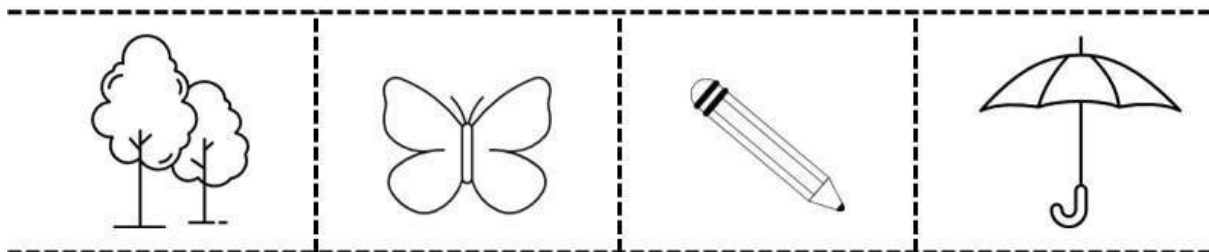
1. "Ti mostrerò alcune immagini. Guardale attentamente e cerca di ricordarle."
2. "Dopo una breve pausa, ti mostrerò altre immagini. Alcune saranno uguali, altre diverse."
3. "Il tuo compito è indicare le immagini che hai visto la prima volta. Non devi ricordare l'ordine."
4. "Cominciamo!"

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE

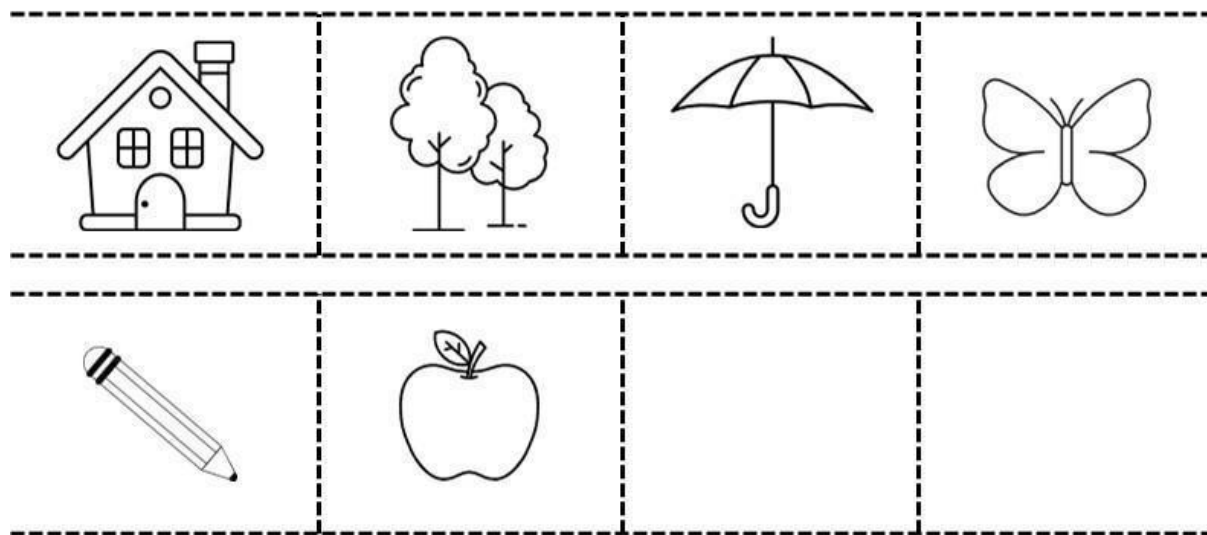
...

Classe II

Primo Set (Immagini Target)

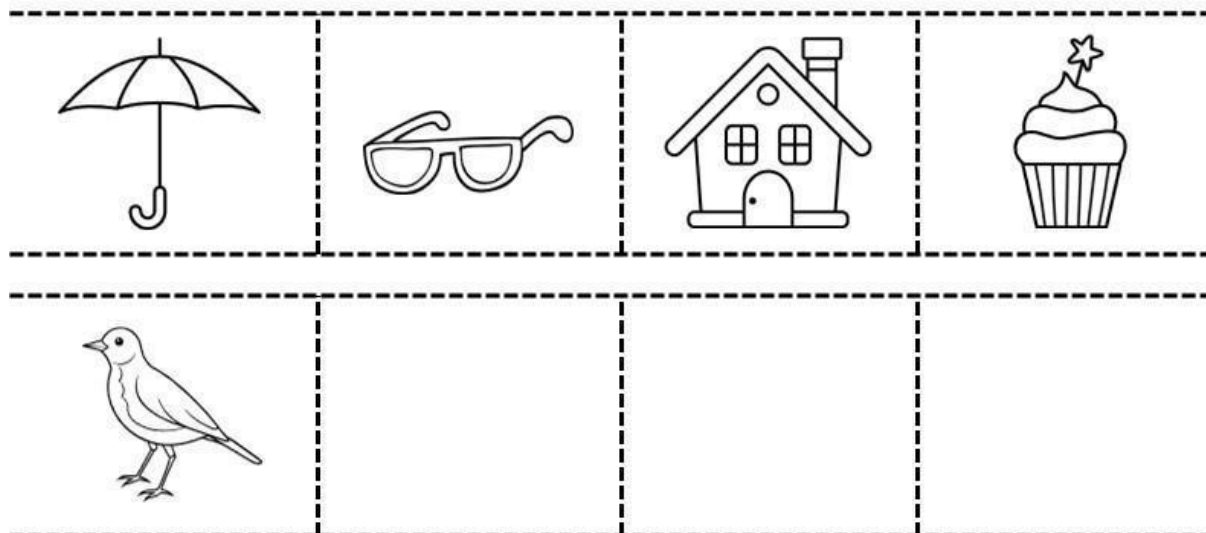


Secondo Set (con distrattori)

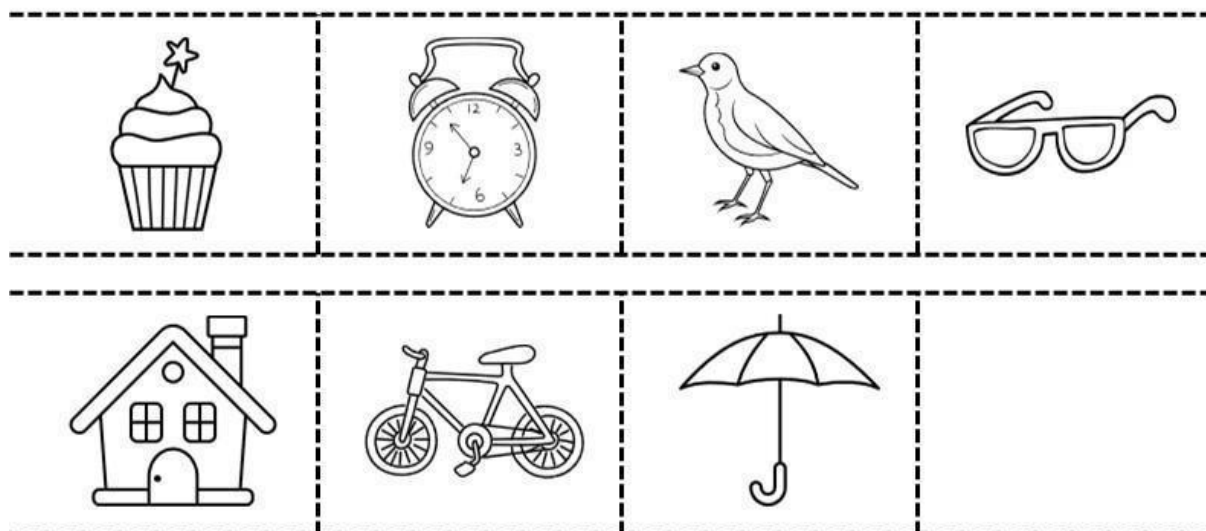


Classe III

Primo Set (Immagini Target)

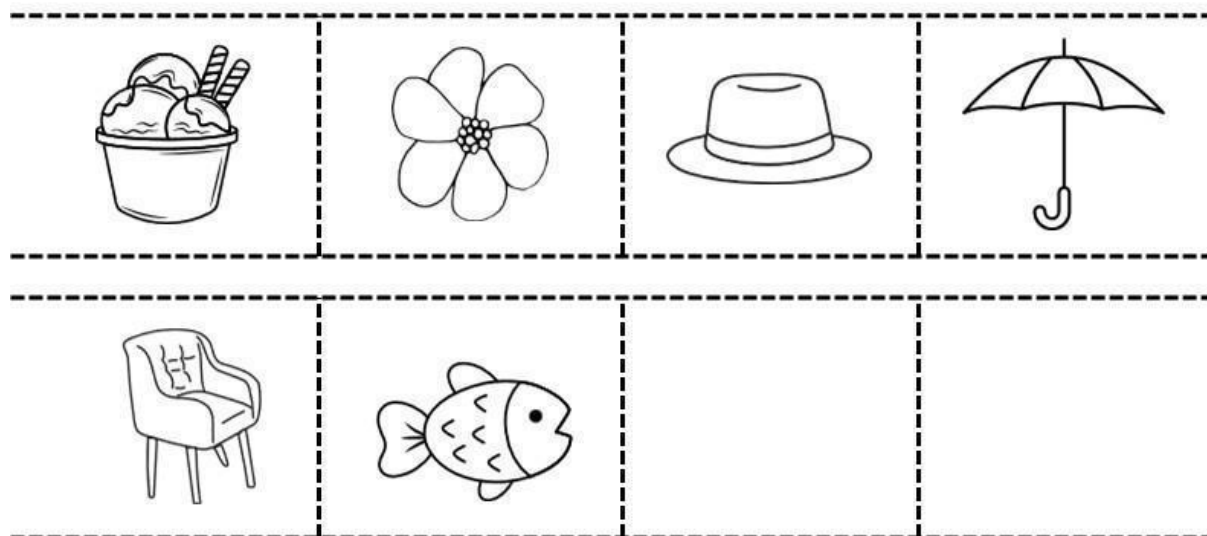


Secondo Set (con distrattori)

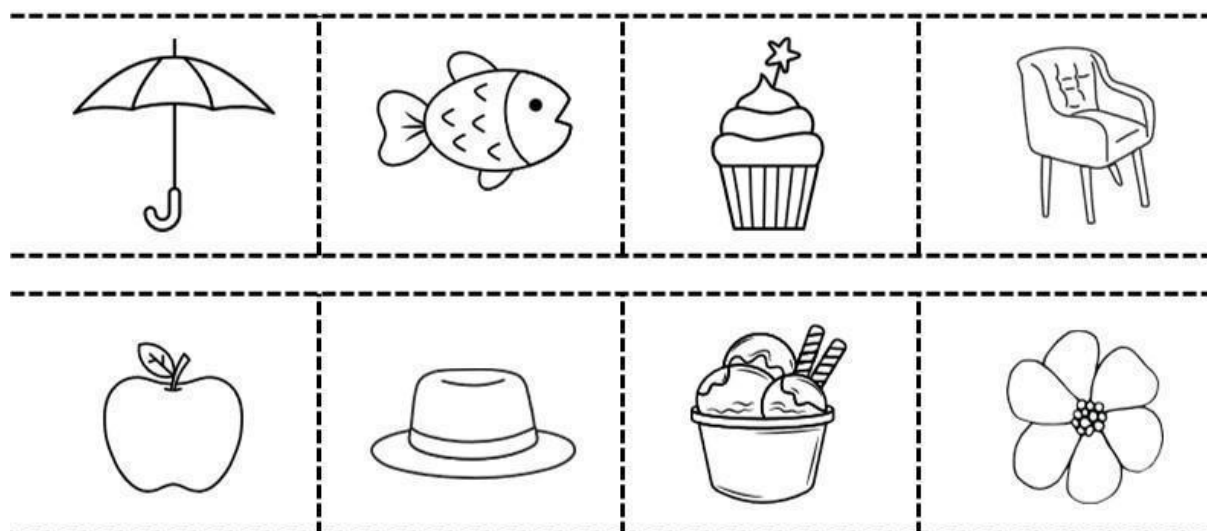


Classe IV

Primo Set (Immagini Target)



Secondo Set (con distrattori)



Parte 2: Test di Memoria Uditiva

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari

- Una lista di sequenze di cifre predefinite (tutte le sequenze di cifre sono fornite nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE)
- Un cronometro o timer.
- Un foglio di registrazione (fornito nella sezione VI. SCALA DI OSSERVAZIONE) per annotare le risposte corrette.

ii. Limiti di tempo

- Le cifre vengono lette ad alta voce a un ritmo di una al secondo.
- L'alunno deve rispondere entro 5 secondi dopo che l'ultima cifra è stata pronunciata.

iii. Che tipo di informazioni registrerà l'esaminatore?

- Se l'alunno ricorda correttamente la sequenza nell'ordine.

iv. Età

- Il test è progettato per studenti di 2^a, 3^a e 4^a primaria

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

1. Presentazione delle sequenze di cifre:

- Leggere ad alta voce una sequenza di cifre, una alla volta (ad esempio, "3, 7"). Le cifre vengono lette una sola volta.
- L'alunno deve ripetere le cifre nello stesso ordine.
- Le risposte devono essere verbali e date entro 5 secondi dall'ultima cifra pronunciata.
- Ogni sequenza include fino a due tentativi.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

1. "Dirò alcuni numeri. Ascolta attentamente e ricordali."
2. "Dopo aver finito, ripeti i numeri nello stesso ordine in cui li ho detti."



3. “Fai del tuo meglio! Iniziamo.”

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE

Sequenze di cifre

CLASSE II

Sequenze da 4 cifre

- Prova A: 7 – 3 – 1 – 9
- Prova B: 1 – 8 – 4 – 6

CLASSE III

Sequenze da 5 cifre

- Prova A: 9 – 2 – 5 – 3 – 1
- Prova B: 3 – 9 – 8 – 5 – 2

CLASSE IV

Sequenze da 6 cifre

- Prova A: 4 – 1 – 9 – 3 – 7 – 5
- Prova B: 8 – 2 – 6 – 5 – 4 – 9

Parte 3: Test di Memoria Uditiva Basato su una storia

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari

- Copia stampata della breve storia e delle relative domande (fornite nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE).
- Schede di valutazione per registrare le risposte (fornite nella sezione VI. SCALA DI OSSERVAZIONE).
- Un ambiente tranquillo e privo di distrazioni per la somministrazione.

ii. Limiti di tempo

- Ciascuna storia viene letta una sola volta.
- L'alunno deve rispondere a ogni domanda entro 5-10 secondi.

iii. Che tipo di informazioni registrerà l'esaminatore?

- Il numero di risposte corrette per ogni alunno.

iv. Età

- Il test è progettato per studenti di 2^a, 3^a e 4^a primaria.
-

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

1. Ambiente del test:

- Svolgere il test in un ambiente tranquillo e senza distrazioni.
- Assicurarsi che l'alunno sia a suo agio e attento.

2. Ruolo dell'esaminatore:

- Parlare chiaramente e a ritmo naturale.
- Non ripetere la storia.
- Usare un'espressione neutra (evitando di suggerire risposte attraverso tono o espressioni facciali).

3. Regola di interruzione:

- Se l'alunno non risponde entro 10 secondi, passare alla domanda successiva.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

1. "Ti leggerò una breve storia. Ascoltala attentamente, e alla fine ti farò alcune domande."
2. "Sei pronto? Iniziamo!"

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE

CLASSE II

Storia:

Anna ha visto un cucciolo vicino a un albero. Tremava per il freddo, così lo ha preso in braccio e lo ha portato a casa. Suo padre gli ha dato dell'acqua. Il giorno dopo hanno trovato il proprietario e hanno restituito il cucciolo.

Domande:

1. Cosa ha trovato Anna? (Un cucciolo)
2. Dove si trovava il cucciolo? (Vicino a un albero)
3. Cosa ha dato suo padre al cucciolo? (Acqua)

CLASSE III

Storia:

George è andato in spiaggia con la sua famiglia e due suoi amici. Ha costruito un grande castello di sabbia e ha trovato una bellissima conchiglia. Sua sorella la desiderava, così gliel'ha regalata. Più tardi, hanno mangiato un gelato e hanno ammirato il tramonto prima di tornare a casa.

Domande:

1. Con chi è andato George in spiaggia? (Con la sua famiglia e due amici)
2. Cosa ha costruito? (Un castello di sabbia)
3. Cosa ha trovato? (Una conchiglia)

4. Cosa hanno mangiato? (Gelato)

CLASSE IV

Storia:

La classe di Maria ha fatto una gita allo zoo. Ha visto una alta giraffa che mangiava le foglie e una scimmia che dondolava su un albero. La sua insegnante ha permesso loro di dare da mangiare alle capre. Maria ha scatto una foto ad una tigre. Sulla strada di casa, ha raccontato a suo padre del suo animale preferito — la giraffa.

Domande:

1. Dove è andata la classe di Maria? (Allo zoo)
2. Cosa stava facendo la giraffa? (Mangiava foglie)
3. Quale animale stava dondolando su un albero? (Una scimmia)
4. Cosa ha permesso l'insegnante ai bambini di fare? (Dare da mangiare alle capre)
5. A chi ha raccontato Maria del suo animale preferito? (A suo padre)

Parte 4: Test di Memoria Spaziale

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari

- Un set di schemi predefiniti di griglie 3×3 (con due livelli di difficoltà).
Forniti nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE.
- Una versione vuota di una griglia 3×3 (stampata o plastificata per uso ripetuto).
Fornita nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE.
- Token con punti laminati (piccoli cerchi neri che l'alunno colloca sulla griglia).
Forniti nella sezione IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE.
- Schede di valutazione per registrare le risposte.
Fornite nella sezione VI. OBSERVATION SCALE.

ii. Limiti di tempo

- Presentazione di ogni schema: 5 secondi.

iii. Che tipo di informazioni registrerà l'esaminatore?

- Numero di punti correttamente collocati sulla griglia vuota.

iv. Età

- Il test è progettato per studenti di 2^a, 3^a o 4^a classe primaria.

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

1. Mostrare all'alunno uno schema con un particolare disegno di punti per 5 secondi.
2. Rimuovere lo schema con i punti.
3. Fornire una versione vuota della griglia.
4. Consegnare i token laminati con i punti.
5. Chiedere all'alunno di collocare i punti sulla griglia vuota esattamente come li ricorda.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

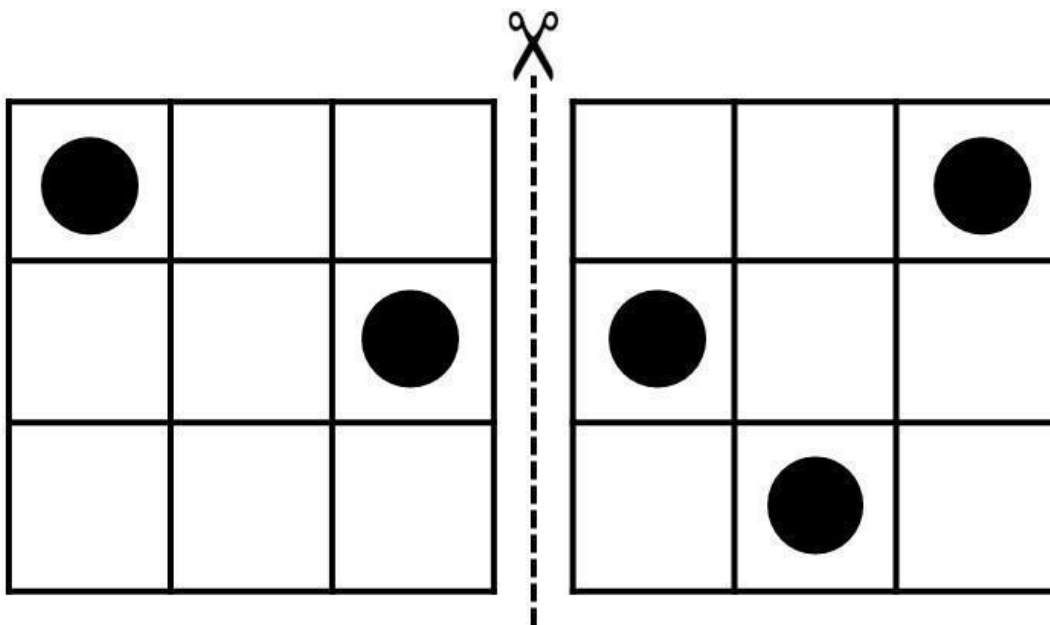
1. "Ti mostrerò una griglia con dei punti. Guardala attentamente e cerca di ricordare dove sono i punti."
2. "Poi, la rimuoverò e ti darò una griglia vuota. Il tuo compito è di riposizionare i punti negli stessi posti. Fai del tuo meglio per ricordare!"
3. "Sei pronto? Iniziamo!"

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE ...

Classe II

Prova 1: 2 punti

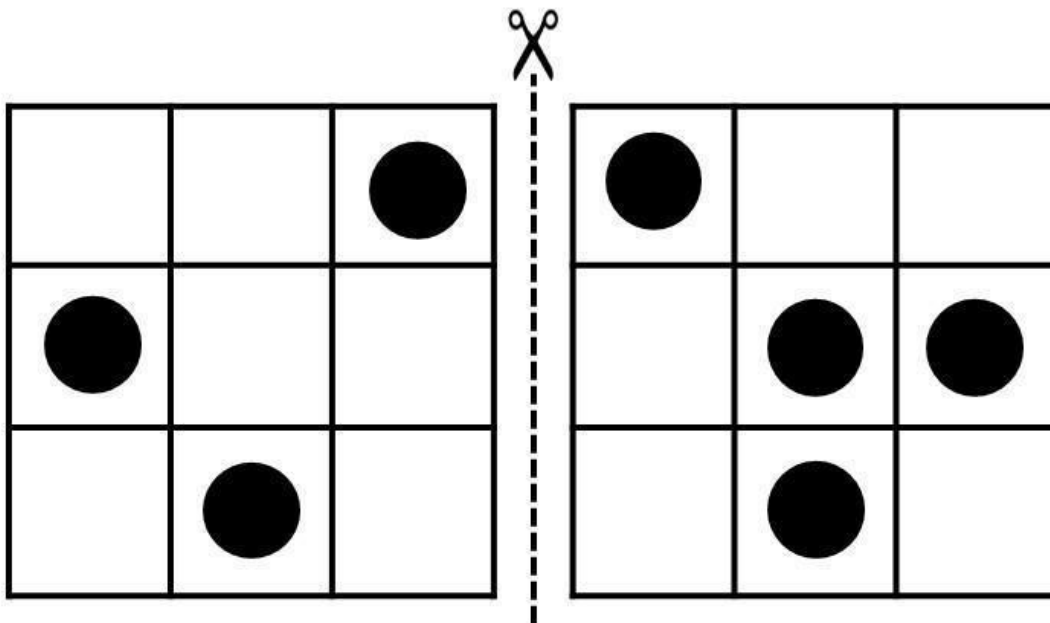
Prova 2: 3 punti



Classe III

Prova 1: 3 punti

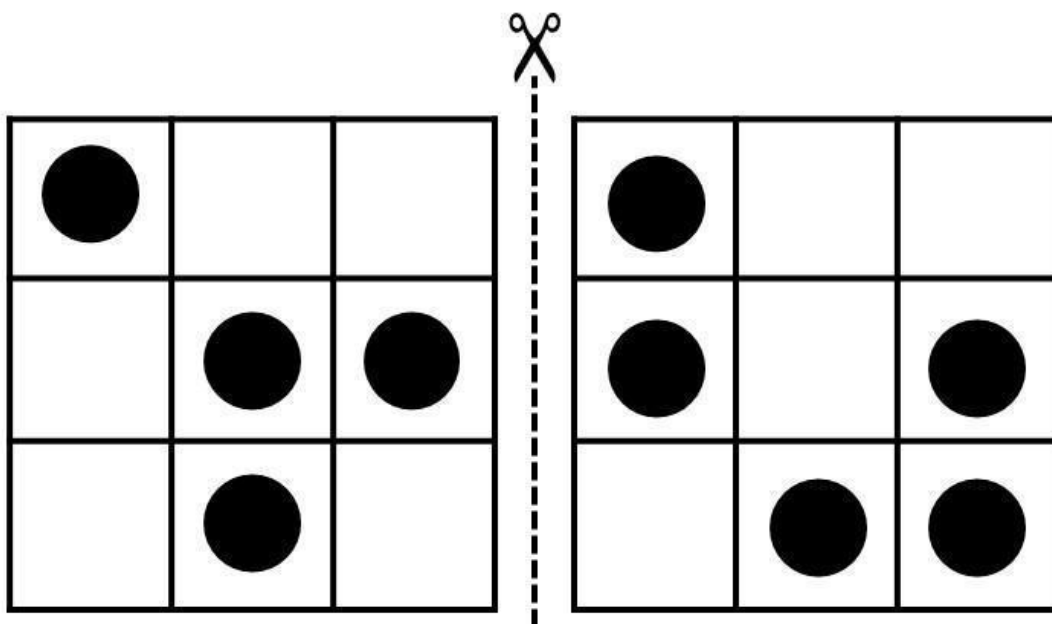
Prova 2: 4 punti



Classe IV

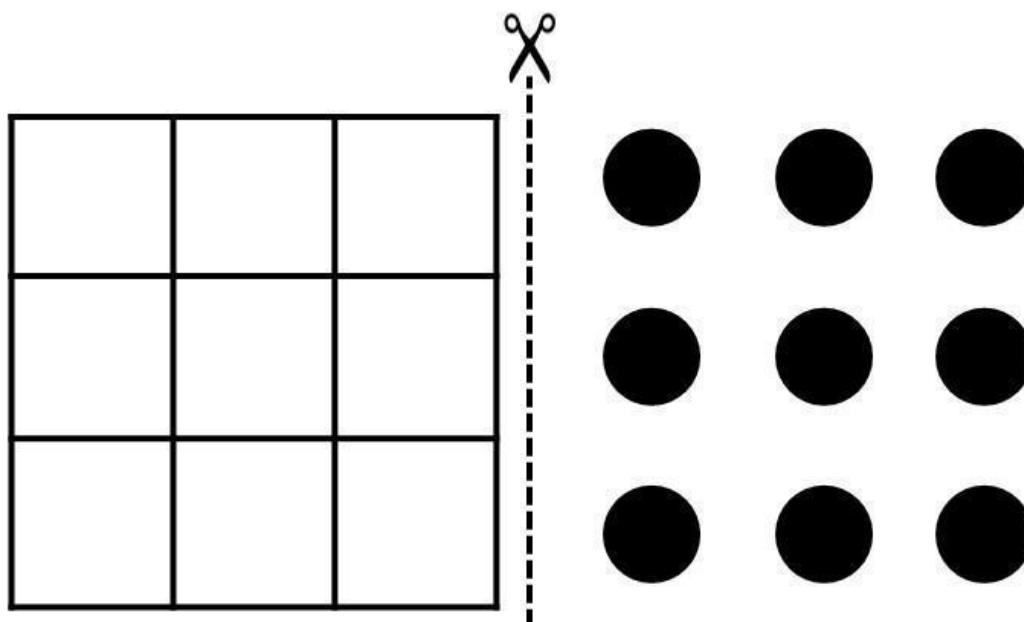
Prova 1: 4 punti

Prova 2: 5 punti



Griglia vuota (ritagliata e plastificata)

Punti (tagliati e plastificati)



COMPrensione DEL TESTO

2^a Classe

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

I. Materiali necessari

- scheda
- penna

II. Limiti di tempo

Compito 1 – tempo: 3 min

Compito 2 – tempo: 20 sec

Compito 3 – tempo: 20 sec

Compito 4 – tempo: 20 sec

Compito 5 – tempo: 30 sec

Compito 6 – tempo: 30 sec

NB: Lascia che l'alunno lavori a ogni compito finché non dice di aver terminato oppure rinuncia. I limiti di tempo servono solo all'insegnante per capire se l'alunno riesce a rientrare nei tempi previsti oppure lavora più lentamente. Questo deve essere indicato nel report; se l'alunno completa il compito utilizzando tempo aggiuntivo, il risultato (punteggio) deve essere ridotto (vedi sezione Schema di valutazione).

III. Informazioni che l'esaminatore registrerà

- comprensione e capacità di seguire le istruzioni;
- mantenimento dell'attenzione;
- l'alunno ha bisogno di più tempo per completare il compito?
- l'alunno si arrende facilmente?
- l'alunno appare calmo o irrequieto?

IV. Età

2° classe: 7–8 anni

NB: L'età media è quella indicata; possono esserci piccole variazioni, ma deve essere sempre considerato l'anno scolastico frequentato dallo studente.

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

Ogni compito ha un tempo prestabilito per essere completato.

Se il tempo non è sufficiente, è possibile concedere qualche secondo aggiuntivo, ma questo deve essere riportato e comporta una riduzione dei punti.

Lavorare individualmente con l'alunno in un ambiente calmo, minimizzando i fattori di distrazione.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

L'insegnante deve dire allo studente che dovrà completare una scheda e dirgli:

“Devi leggere i testi e rispondere alle domande con attenzione.”

L'alunno deve leggere il testo e le domande **senza aiuto**.

L'insegnante può aiutare **solo in caso di difficoltà di lettura** (in tal caso deve essere riportato nel documento), ma **non può aiutare nella comprensione**.

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE

(spazio per il contenuto dei compiti, non presente nell'immagine)

1. Leggi il testo e rispondi alle domande:

La rana innamorata

La Rana era seduta vicino al fiume. Si sentiva strana. Non sapeva se era felice o triste. Per tutta la settimana aveva camminato come se stesse sognando. Cosa poteva essere?

Poi trovò Porcellino.

— Ciao, Rana — disse il Porcellino. — Non sembri stare molto bene. Che cos'hai?

— Non lo so — disse la Rana. — Ho voglia di ridere e di piangere allo stesso tempo. E qui dentro di me ho qualcosa che fa tum-tum.

— Forse hai il raffreddore — disse il Porcellino. — Faresti meglio ad andare a casa e metterti a letto.

La Rana continuò per la sua strada. Era preoccupata. Poi passò davanti alla casa della Lepre.

— Lepre — disse — non mi sento bene.

— Entra e siediti un momento — disse la Lepre, molto gentilmente. — Allora, che cosa hai?

2 - Dove era seduta la rana?

3 - Seleziona l'opzione corretta (X), secondo il testo.

Quali animali ha incontrato la rana lungo la sua strada?

- ☐ maiale e pecora
- ☐ lepre e coniglio
- ☐ maiale e lepre
- ☐ formica e coniglio

4 - Seleziona l'opzione corretta, secondo il testo.

Quale consiglio ha dato il maiale alla rana?

- ☐ Il maiale ha detto alla rana di fare una passeggiata nel campo.
- ☐ Il maiale ha detto alla rana di andare dal dottore.
- ☐ Il maiale ha detto alla rana di andare a casa e mettersi a letto.

5 - Metti in ordine le frasi secondo il testo.

Usa i numeri 1-2-3-4-5.

- ☐ La rana si sentiva strana.
- ☐ La rana ha incontrato il maiale.
- ☐ La rana era seduta sulla riva del fiume.
- ☐ Il maiale ha detto alla rana che aveva il raffreddore.
- ☐ La rana ha incontrato la lepre.

6 - Completa la frase, secondo il testo.

Come si sentiva la rana?

La rana voleva _____ e _____ allo stesso tempo.

Classe III

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari:

- scheda di lavoro
- penna

II. Limiti di tempo:

Attività 1: tempo: 3 min

Attività 2: tempo: 15 sec

Attività 3: tempo: 20 sec

Attività 4: tempo: 20 sec

Attività 5: tempo: 20 sec

Attività 6: tempo: 1 min e 30 sec

NB: Lascia che l'alunno lavori su ogni attività finché non dice di essere pronto oppure rinuncia. Le limitazioni di tempo servono solo per permettere all'insegnante di capire se l'alunno riesce a rientrare nei tempi o lavora più lentamente. Questo deve essere specificato nel report e, in caso di completamento dell'attività usando tempo aggiuntivo, il risultato (punti) deve essere ridotto (vedi la sezione Scheda di valutazione).

III. Quali informazioni deve registrare il valutatore?

- comprensione e rispetto delle istruzioni;
- mantenimento dell'attenzione;
- lo studente ha bisogno di tempo aggiuntivo per completare il compito?
- lo studente si arrende facilmente?
- l'alunno è calmo o irrequieto

IV. Età

3° classe: 8 - 9 anni

NB: L'età media è quella indicata, tuttavia ci possono essere piccole variazioni, ma deve sempre essere tenuto in considerazione l'anno scolastico frequentato dallo studente.

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

Ogni attività ha un tempo stabilito per essere completata. Se il tempo previsto non è sufficiente, può essere concesso del tempo aggiuntivo, ma ciò deve essere indicato nel report e comporta una riduzione dei punti. Lavora individualmente con l'alunno in un ambiente tranquillo, riducendo al minimo i fattori di distrazione.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

L'insegnante deve dire allo studente che dovrà completare una scheda di lavoro e dirgli:
"Devi leggere attentamente i testi e rispondere alle domande".

L'alunno deve leggere il testo e le domande senza aiuto.

L'insegnante può aiutare nel caso in cui l'alunno abbia difficoltà nella lettura (in tal caso deve essere indicato nel report), ma non può aiutare nella comprensione.

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE ...

OMBRE CINESI

Fai le ombre cinesi e scopri di più su ombre e luci

MANI



1 - Illumina una parete liscia e chiara in una stanza buia con una luce intensa.

2 - Posiziona le mani nella posizione indicata sopra, davanti alla luce per creare l'ombra di un uccello.



3 - Puoi provare altre posizioni delle mani per creare animali diversi, come un coniglio...

L'ombra è la mancanza di luce. La luce viaggia in linea retta, quindi quando metti le mani davanti alla luce, ne impedisce il passaggio, ed è per questo che si forma un'ombra a forma di

Occhi Luminosi

1 - Disegna un pipistrello con gli occhi su un pezzo di cartoncino

2 - Fora il punto in cui hai disegnato gli occhi con una matita appuntita. Usando del nastro adesivo, fissa una cannuccia per creare un manico.



Mantieni la cannuccia tra una lampada e il muro. Riesci a vedere gli occhi nell'ombra?

La forma del pipistrello blocca la luce, ma i fori le permettono di passare, creando aperture nell'ombra

1. I testi precedenti hanno lo scopo di: (Segna con una X la risposta corretta)

☐

Informare

☐

Fornire istruzioni

☐

Raccontare una storia

2. In base al testo, scrivi i nomi di 2 animali che puoi creare con le ombre delle tue mani.

3 Qual è l'unico materiale utilizzato in entrambi gli esperimenti? (Cerchia la risposta corretta)

forbici	luce	matita
---------	------	--------

4 L'ombra consiste nell'assenza di...
(cerchia la risposta corretta)

calore	colore	luce
--------	--------	------

5 Ordina le fasi dell'esperienza "Occhi Luminosi" da 1 a 5.
Nota che la prima fase è già numerata.

☐

Tieni la cannuccia tra una lampada e un muro

☐

Disegna un pipistrello su un foglio

☐

Fora il foglio per creare gli occhi

☐

incolla una cannuccia sul pipistrello



Co-funded by
the European Union



ritaglia il pipistrello

Classe IV

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

I. Materiali necessari:

- scheda di lavoro
- penna

II. Limiti di tempo:

Compito 1: tempo: 2 min e 30 sec

Compito 2: tempo: 15 sec

Compito 3: tempo: 20 sec

Compito 4: tempo: 35 sec

Compito 5: tempo: 40 sec

Compito 6: tempo: 40 sec

NB: Lasciare che l'alunno lavori su ogni compito fino a quando (s)egli dice di essere pronto oppure si arrende. I limiti di tempo settati sono solo per far sì che l'insegnante sia consapevole se l'alunno riesce a finire in quel tempo o lavora più lentamente. Questo dovrebbe essere menzionato nel rapporto e, nel caso in cui l'alunno completi il compito utilizzando del tempo extra, il punteggio dev'essere ridotto (vedi la sezione Sistema di Valutazione).

III. QUALI INFORMAZIONI L'OSSERVATORE REGISTRERÀ?

- comprensione e rispetto delle istruzioni;
- capacità di mantenere l'attenzione;
- l'alunno ha bisogno di tempo supplementare per completare il compito?
- l'alunno si arrende facilmente?
- se l'alunno è calmo o irrequieto

IV. FASCE DI ETÀ

4° classe: 9 - 10 anni

NB: L'età media indicata, tuttavia, può esserci una lieve variazione nelle età, ma sempre si deve considerare l'anno scolastico in cui si trova lo studente.

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

Ogni compito ha un tempo stabilito per essere completato. Se il tempo impostato non è sufficiente, può essere concesso del tempo aggiuntivo, ma questo deve essere menzionato nel rapporto e comporta una riduzione dei punti.

Lavorare individualmente con l'alunno in un ambiente tranquillo, minimizzando i fattori di distrazione.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

L'insegnante deve dire allo studente che dovrà compilare una scheda di lavoro e dire: "Devi leggere i testi e rispondere alle domande attentamente".

L'alunno dovrebbe leggere il testo e le domande senza aiuto.

L'insegnante può aiutare nel caso in cui l'alunno abbia difficoltà con la lettura (questo deve essere comunque menzionato nel rapporto), ma non può aiutare nella comprensione.

IV. Stimoli / Materiali / Domande...

C'era una volta una casa bianca tra le dune, di fronte al mare. Aveva una porta, sette finestre e un balcone di legno dipinto di verde. Intorno alla casa c'era un giardino di sabbia dove crescevano gigli bianchi e una pianta con fiori bianchi, gialli e viola. In questa casa viveva un alunno che trascorreva le sue giornate giocando sulla spiaggia. Era una spiaggia molto grande e quasi deserta, dove c'erano rocce meravigliose. Ma durante l'alta marea le rocce erano coperte d'acqua. Tutto ciò che si vedeva erano le onde che crescevano da lontano fino a infrangersi sulla sabbia con un tonfo. Ma con la bassa marea le rocce apparivano ricoperte di melma, anemoni, patelle, alghe e ricci di mare. C'erano pozze d'acqua, fiumi, sentieri, grotte, archi, cascate. C'erano pietre di tutti i colori e forme, minuscole e lisce, levigate dalle onde. E l'acqua del mare era limpida e fredda. A volte passava un pesce, ma così veloce che si riusciva a malapena a vederlo. Dissero: "C'è un pesce laggiù", e poi non si vide più nulla. Ma le alghe passavano lente, maestose, aprendo e chiudendo il loro 'mantello' viola. E i granchi correvano dappertutto con facce furiose e aria frettolosa.

Tratto da "A menina do Mar", Sophia de Mello Breyner Andresen

2. Segna con una X l'opzione che completa correttamente l'affermazione

Sulla grande spiaggia c'erano...



dune di sabbia e tante persone



granchi, tartarughe e conchiglie.



rocce ricoperte di melma, anemoni, patelle, alghe e ricci di mare.

3. Seleziona, per ogni spazio, la parola che completa correttamente le frasi.

onde	spiaggia	rocce	pesce
veloce	alte	maestose	ampia

L'autore descrive i cambiamenti sulla _____ durante le fasi della _____.

L'alta marea ricopre le _____.

Quando la marea è bassa è possibile vedere _____ e le anemoni.

4. In quale ordine ci vengono presentate le seguenti informazioni? Scrivi il numero corrispondente:

	a) Descrive la spiaggia
	b) Che cosa stava facendo l'alunno
	c) Come era l'acqua del mare

1	d) Dove si trovava la casa del bambino
---	--

5. L'autore con quale termine descrive il rumore delle onde?

6. Spiega, con parole tue, "Si potevano vedere solo le onde che si alzavano da lontano..." (righe 7-8)

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari:

- scheda di test
- sliura

ii. Limiti di tempo:

Compito 1: tempo: 30 sec /per tutte le classi/

Compito 2: tempo: 30 sec /per tutte le classi/

Compito 3: tempo: 3 min /per tutte le classi/

Compito 4: tempo: 3 min /per tutte le classi/

NB: Lascia che l'alunno lavori su ogni compito fino a quando (s)egli dice di essere pronto o si arrende. I limiti di tempo stabiliti sono solo per permettere all'insegnante di capire se l'alunno può rispettarli o ha bisogno di più tempo. Questo dovrebbe essere menzionato nel rapporto e, nel caso di completamento del compito con un tempo extra, il risultato (punti) va ridotto (vedi sezione Sistema di valutazione).

iii. Quali informazioni registrerà lo valutatore?

- ✓ comprensione e seguirsi alle istruzioni;
- ✓ mantenimento dell'attenzione;
- ✓ l'alunno chiede spiegazioni aggiuntive?
- ✓ l'alunno ha bisogno di più tempo per completare il compito?
- ✓ l'alunno si arrende facilmente?
- ✓ l'alunno sa fare calcoli mentali (compito 3)?
- ✓ se l'alunno è calmo o irrequieto

iv. Età

2^a classe: 8-9 anni

3^a classe: 9-10 anni

4^a classe: 10-11 anni

II. LA PROCEDURA DI VALUTAZIONE

Ogni compito ha un tempo stabilito per essere completato. Se il tempo stabilito non è sufficiente, può essere concesso un tempo aggiuntivo, ma questo deve essere menzionato nel rapporto e comporta una riduzione dei punti. Ogni compito deve essere stampato su un foglio di carta separato. I compiti vengono dati uno alla volta (dopo che il primo è stato completato, si passa al secondo, e così via). Si lavora individualmente con l'alunno in un ambiente tranquillo, minimizzando i fattori di distrazione.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

Le istruzioni devono essere lette all'alunno da un operatore. Se l'alunno commette un errore, non deve essere segnalato (basta mettere da parte il test una volta finito). Si sottolinea che in tutti i compiti esiste una sola risposta corretta. I compiti per tutte le classi (anni scolastici) sono gli stessi con diversi livelli di difficoltà.

Compito 1: Cerchia l'elemento diverso

Compito 2: Quale figura viene dopo /Metti un segno di spunta, o collega?

Compito 3: Trova il valore di ogni oggetto

Compito 4: Leggi attentamente, pensa e collega

NB: Il compito 4 deve essere letto dall'alunno stesso. L'insegnante può aiutare nel caso l'alunno abbia difficoltà di lettura (se sì, deve essere menzionato nel rapporto), ma non deve aiutare a capire il senso (cioè non deve dare spiegazioni aggiuntive né fare domande guida).

IV. Stimoli / Materiale / Domande ...

Classe II

Compito 1: Cerchia l'intruso

pane

pomodoro

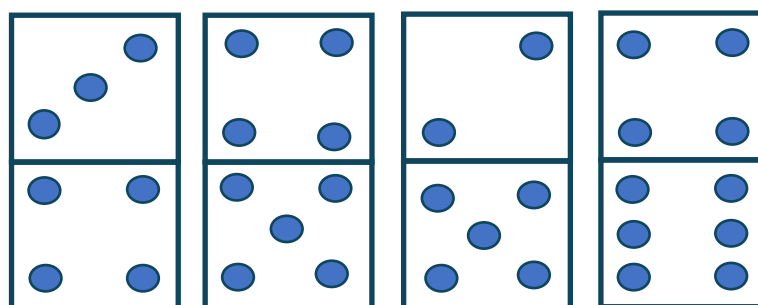
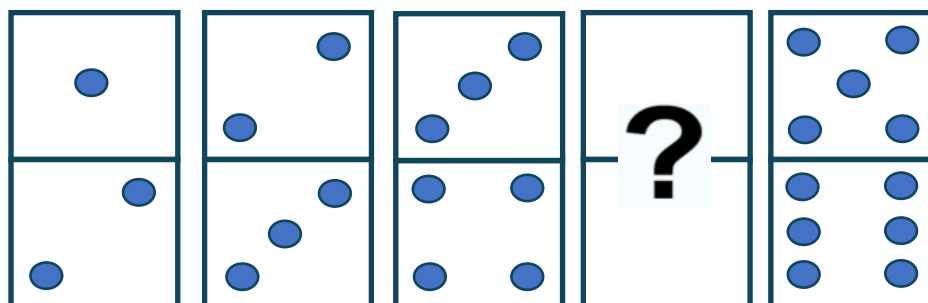
ombrello

gelato

pesca

NB /se preferite, le parole possono essere sostituite da immagini/

Compito 2: Quale figura viene dopo /metti un segno di spunta o collegale/?



Compito 3: Trova il valore di ogni oggetto.

			7
	5		13
			8
9	11	8	



=

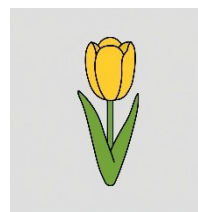


=



Compito 4: Leggi attentamente, pensa e collega:

Lily, Julia e Sarah abitano in case vicine sulla stessa strada. Tutte e tre amano i fiori e hanno dei piccoli giardini di fiori davanti alle loro case. In un giardino ci sono tulipani gialli, in un altro - rose rosse, e nel terzo - margherite bianche. Sarah ha piantato fiori rossi nel suo giardino; i fiori nel giardino di Julia non sono bianchi, e non ci sono tulipani nel giardino di Lily. Quali fiori coltivano ciascuna delle ragazze?

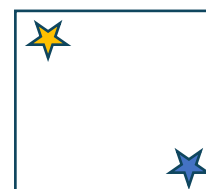
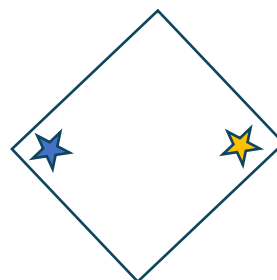
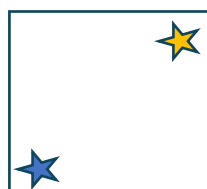
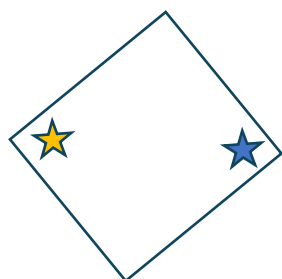
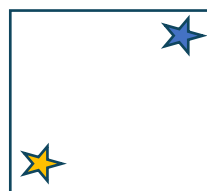
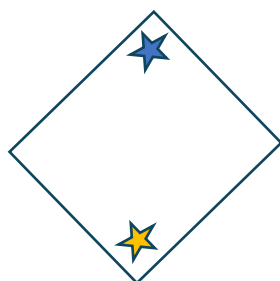
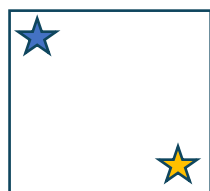


Classe III

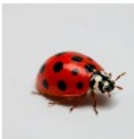
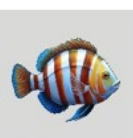
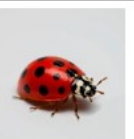
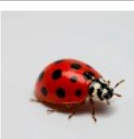
Compito 1: Cerchia quello diverso

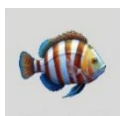
elefante zebra giraffa leone antilope

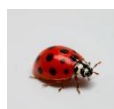
Compito 2: Quale figura viene dopo /metti un segno di spunta/?



Compito 3: Trova il valore di ogni oggetto.

2		2		12
	2			14
			2	13
	2			15
12	14	15	13	







=

=

=

Compito 4: Leggi attentamente, pensa e collega:

Lara, Maria, Nina e Kristi sono sorelle, ma ciascuna ha interessi diversi - disegno, sport, balletto, pianoforte. Lara ha medaglie di varie gare; Maria non ama la musica. A differenza della sorella, Kristi non sa ballare e Nina sogna di diventare ballerina. Cosa fa ciascuna delle sorelle?

LARA

MARIA

NINA

KRISTI

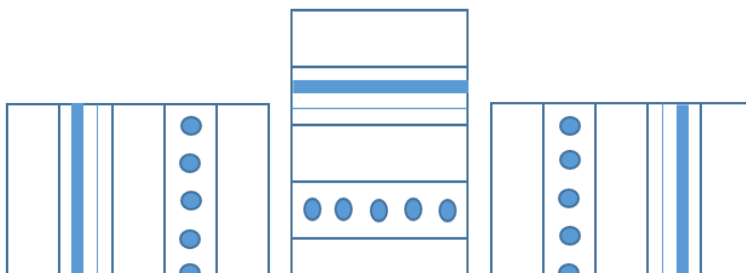
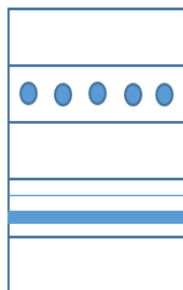
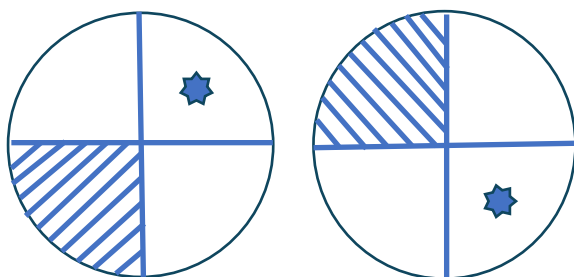


Classe IV

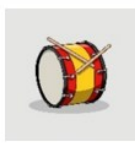
Compito 1: Cerchia l'intruso

Forno libro frullatore lavastoviglie frigorifero

Compito 2: Quale figura viene dopo /metti un segno di spunta/?



Compito 3: Trova il valore di ogni oggetto.

	6		7	6	29
6		7			32
			7		26
6		7		7	31
	6				26
27	31	27	30	29	



=



=



=



Compito 4: Leggi attentamente, pensa e collega:

Ci sono cinque case sulla strada. Nella casa con il numero 2 vive Simon, nell'ultima casa vive Emma. Lora e Ben sono vicini. La casa di Kate è accanto a quella di Simon. Ben vive tra Emma e Lora.



ELABORAZIONE DELL'INFORMAZIONE, SEQUENZIARE, ELABORAZIONE OLISTICA

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari:

- Schede di test stampate (1 per studente)
- Penna o matite colorate

ii. Limiti di tempo:

- **2° anno:** 5 attività = 5 minuti / 1 minuto per attività
- **3° anno:** 15 minuti

- o Compito 1: 3 minuti
- o Compito 2: 5 minuti
- o Compito 3: 7 minuti

- **4° anno:** 12 minuti

- o Compito 1: 2 minuti
- o Compito 2: 2 minuti
- o Compito 3: 8 minuti

iii. Quali informazioni registrerà l'osservatore?

- Comprensione e attenzione alle istruzioni
- Mantenimento dell'attenzione
- Richieste di aiuto/spiegazioni
- Need di tempo extra
- Tendenza ad arrendersi facilmente
- Stato emotivo (calmo / irrequieto)

iv. Età (ovvero, quali compiti devono essere assegnati ad ogni anno)

- **2° anno:** Compito 1-5: Scelta multipla

- **3° anno:**

- o Compito 1: Compila gli spazi vuoti
- o Compito 2: Scrivi un breve testo
- o Compito 3: Scrivi una nota per invitare i tuoi compagni

- **4° anno:**

- o Compito 1: Cosa succede prima, poi e infine?
- o Compito 2: Cosa ci insegna l'immagine?
- o Compito 3: Scrivi una storia breve

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

- Tutte le attività devono essere svolte in un ambiente calmo e concentrato, in modalità individuale.
- Le schede devono essere stampate tutte insieme e somministrate in una sola sessione.
- Si lavora individualmente con l'alunno.
- Registrare discretamente il tempo.
- Nessuna correzione o guida durante l'attività.
- Fornire aiuto solo nella lettura, se strettamente necessario (non sulla comprensione).

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

2° anno

“Guarda attentamente l'immagine e rispondi alle domande. Per ogni domanda, colora il cerchio accanto alla risposta corretta.”

3° anno

“Scegli e compila gli spazi vuoti con le parole che ritieni più adatte tra quelle tra parentesi, in base a quanto vedi nell'immagine sopra.”

“Scrivi un testo di cinque frasi in cui racconti ai tuoi compagni quello che vedi nell'immagine sopra, rispondendo alle seguenti domande.”

“Alla fine della settimana, vuoi invitare alcuni compagni al parco. Scrivigli una nota.”

4° anno

“Leggi attentamente le istruzioni di ogni compito. C'è solo una risposta corretta. Cerca di fare del tuo meglio. Se hai bisogno di aiuto per leggere, posso assisterti, ma non spiegherò il significato.”

“Cosa succede prima, poi e infine?”

“Cosa ci insegna l'immagine?”

“Scrivi una storia breve su quello che sta succedendo.”

IV. STIMOLI / MATERIALI / DOMANDE ...



Co-funded by
the European Union

Classe II

Nome: _____

Data: _____

Classe: 2^a

Punteggio Totale: /5

Tempo: 5 minuti

Istruzioni: Guarda attentamente l'immagine. Leggi le affermazioni sotto e, per ciascuna, colora il cerchio accanto alla risposta corretta. (5 punti)



Compito 1: I bambini sono andati in gita...

☐ in montagna ☐ al mare

Compito 2: Nell'immagine...

☐ fa freddo e piove

☐ è caldo e bello

☐ sta nevicando

Compito 3: Cosa hanno fatto prima i bambini?

☐ Hanno raccolto legna

☐ Hanno acceso il fuoco

☐ Hanno raccontato storie vicino al fuoco

Compito 4: Dopo il tramonto, i bambini...

☐ giocano con una palla

☐ raccontano storie intorno al fuoco

☐ leggono un libro

Compito 5: Attorno al fuoco, i bambini...

☐ suonano la chitarra

☐ ballano

☐ sono felici e raccontano storie



Co-funded by
the European Union

Classe III

Nome: _____

Data: _____

Classe: 3^a

Punteggio Totale: /

Tempo: 15 minuti



1. Scegli e compila gli spazi vuoti con le parole più adatte tra quelle tra parentesi (inverno, estate, parco, foresta, scivoli, caroselli, divertirsi, litigare), in base a quello che vedi nell'immagine sopra. 2 punti (0.50x4)

Lì fuori, è la stagione della _____. I bambini stanno giocando nel _____. Qui, possono giocare con _____. Quando sono nel parco, i bambini _____.

2. Scrivi un testo di cinque frasi in cui racconti ai tuoi compagni quello che vedi nell'immagine sopra, rispondendo alle domande seguenti: 2.5 punti (0.50x5)



- Dove si trovano i bambini?
- Qual è la stagione?
- Quali giochi stanno facendo?
- Come si sentono i bambini?
- Qual è il gioco più interessante?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Alla fine della settimana, vuoi invitare alcuni compagni al parco. Scrivi una nota in cui gli dici: 3.5 punti (0.5+0.5+0.5+1+1)
- Cosa puoi trovare lì (0.5)
 - Come è il tempo (0.5)
 - Chi incontrerai nel parco (0.5)
 - Quali giochi potete fare insieme (1)
 - Presenta il tuo gioco preferito (1)

Usa ciò che vedi nell'immagine sopra.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Classe IV

Nome: _____

Data: _____

Classe: 4^a

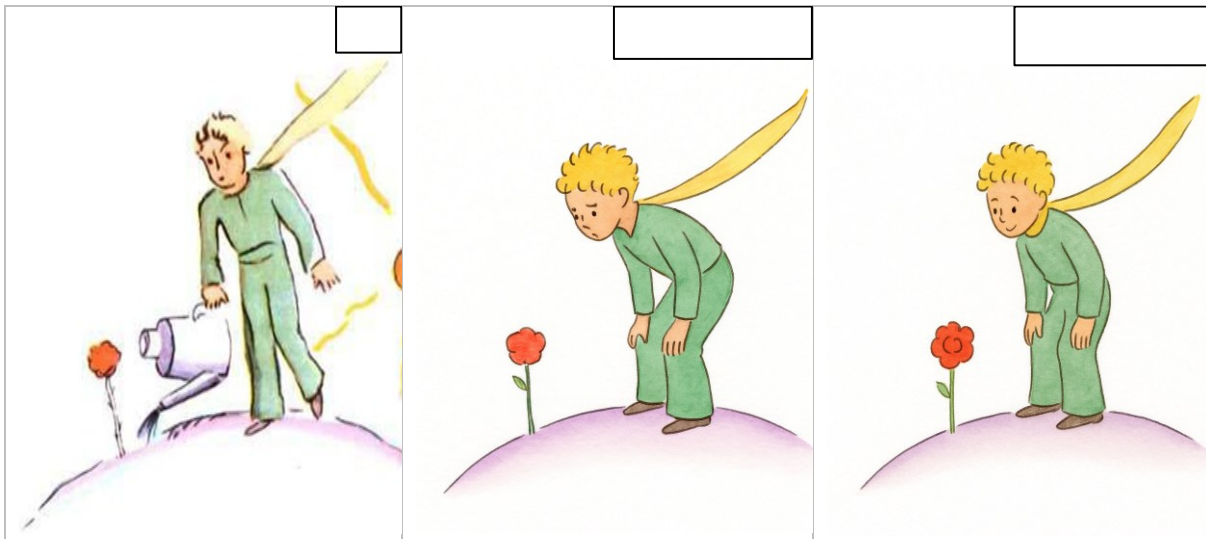
Punteggio Totale: /10

Tempo: 12 minuti

Compito 1: Cosa succede prima, poi e infine? (2 punti)

Osserva le tre immagini del Piccolo Principe e del fiore.

Numerale nell'ordine corretto: 1 = prima, 2 = poi, 3 = infine.



Immagina una storia riguardo a questo momento. Scrivi un breve paragrafo (2 frasi):

- Cosa pensi sia successo prima che il Piccolo Principe iniziasse ad annaffiare il fiore?
- Cosa pensi succederà dopo che lo avrà annaffiato?



Compito 2: Cosa ci insegna l'immagine? (2 punti)

Osserva l'immagine in cui il Piccolo Principe sta annaffiando il fiore.

☒ Seleziona la risposta migliore:

- ☐ A. Che i fiori hanno bisogno d'acqua per vivere.
- ☐ B. Che il Piccolo Principe si trova su un pianeta con un fiore bellissimo.
- ☐ C. Che è importante prendersi cura delle cose

Compito 3: Scrivi una Storia Breve (6 punti)

Guarda di nuovo l'immagine. Scrivi un breve paragrafo (3-4 righe) su ciò che sta succedendo.

Includi:

- Cosa sta facendo il Piccolo Principe
- Come si sentono lui e il fiore
- Cosa ci insegna l'immagine

Prima, il Piccolo Principe

Poi lui

Il fiore potrebbe sentirsi

Questo mostra che.....

I. IL PROCESSO DI VALUTAZIONE

i. Materiali necessari: scheda di test, penna

ii. Limiti di tempo:

V1_1: tempo: 30 sec V1_2: tempo: 20 sec V1_3: tempo: 20 sec V1_4: tempo: 20 sec

V2_1: tempo: 60 sec V2_2: tempo: 40 sec V2_3: tempo: 50 sec V2_4: tempo: 70 sec

V3_1: tempo: 60 sec V3_2: tempo: 40 sec V3_3: tempo: 50 sec V4_4: tempo: 70 sec

iii. Quali informazioni registrerà l'osservatore?

- Se l'alunno lavora nel sistema;
- Come si siede durante il compito;
- Presso la presa della penna;
- Distanza degli occhi dal foglio;
- Comprensione delle istruzioni;
- Mantenimento dell'attenzione;
- Movimenti oculari, movimenti delle labbra;
- Meccanismi compensatori (puntare con il dito, commenti silenziosi o rumorosi, tracciature con la matita, linee di cancellatura).

iv. Età (ovvero, quale elemento si deve assegnare a ogni anno)

- 2^a elementare: 8 anni – componenti: V1_1 – V1_4
- 3^a elementare: 9 anni – componenti: V2_1 – V2_4
- 4^a elementare: 10 anni – componenti: V3_1 – V3_4

II. PROCEDURA DI VALUTAZIONE

- Ogni compito deve essere svolto in modo individuale in un ambiente tranquillo.
- Tutti i compiti devono essere stampati insieme e somministrati in una singola sessione.
- Si lavora individualmente con l'alunno.
- Registrare il tempo discretamente.
- Non correggere o guidare durante l'attività.

- Fornire aiuto solo nella lettura, se assolutamente necessario.

III. ISTRUZIONI PER L'ALUNNO

V1_1, V2_1, V3_1:

L'alunno può girare il foglio in tutte le direzioni.

V1_2, V2_2, V3_2:

Ricorda che c'è solo una risposta corretta.

V4:

Leggi le istruzioni con calma, prima fai la pratica nella sezione "Esercitazione".

Leggi lentamente le sillabe/parole, senza cambiare il tono di voce. L'alunno non deve vedere la tua bocca.

V1_4:

Esercitazione: pe, pa, pe, pa – l'alunno scrive il simbolo dato in ogni box quando sente la sillaba PA.

Dettato: pe, pe, pa, pe, pe, pe, pa, pa, pe, pa, pa, pe, pe, pa, pe, pa, pe, pe, pa, pa, pa

V2_4:

Esercitazione: pala, pena, peta, pama

Dettato: pela, para, paba, peta, pefa, pase, pepe, pere, pafe, pama, pale, peja, paka, pela, pada, pame, pese, peva, paza (tutte parole senza senso)

V3_4:

Esercitazione: mepa, pake, kepe

Dettato: sepa, pesa, pale, pama, pepa, pepe, pema, tape, mappa, pake, peza, kepe, pala, kapa, peze, vepe, pama, pete, mapa (tutte parole senza senso, tranne mapa)

V1_5:

Aiuta l'alunno a nominare gli animali e fai in modo che identifichi il primo e l'ultimo suono. Poi, l'alunno scrive le lettere corrispondenti nelle scatole. Il compito va completato in modo indipendente. Pratica nella sezione "Esercitazione".

V_5:

Leggi la parola modello all'alunno. Poi leggine altre due o tre e chiedi se corrispondono o meno al modello. L'alunno scrive simboli nei cerchi.

V2_5:

- a) LÚVAT - luvát – lúvat
- b) VEKAL – vakal – vekal
- c) MABA – maba – mava
- d) AMAT – anat – amat

V3_5:

- a) LÚVAT - luvát – lúvat – luvát
- b) VEKAL – vakal – vekal – vekel
- c) MABA – mabla – maba – mava
- d) AMAT – anat – amat – amnat

V1_1: Scrivi quale animale è nascosto nell'immagine.

V1_2: In ogni riga, trova e colora il gruppo di due caratteri uguali secondo il modello di colore verde.

V1_3: Trova due forme identiche e collegale con una linea.

V1_4: Disegna il simbolo  nel quadrato ogni volta che ascolti la sillaba PA.

V1_5: Nome le immagini. Scrivi la lettera con cui iniziano e finiscono nella casella.

V2_1: Scrivi quale animale è nascosto nell'immagine.

V2_2: In ogni riga, trova e colora il gruppo di tre caratteri uguali secondo il modello di colore verde.

V2_3: Quali coppie di lettere appartengono insieme? Unisci le bolle.

V2_4: Disegna il simbolo  nel quadrato ogni volta che ascolti la sillaba PA.

V2_5: Quale cerchio nasconde la risposta corretta? Ascolta e segna. Se le parole sono uguali, disegna il simbolo . Se sono diverse, disegna il simbolo .

V3_1: Scrivi quale animale è nascosto nell'immagine.

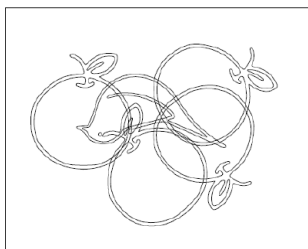
V3_2: In ogni riga, trova e colora il gruppo di tre caratteri uguali secondo il modello di colore verde.

V3_3: Quali coppie di lettere appartengono insieme? Unisci le bolle.

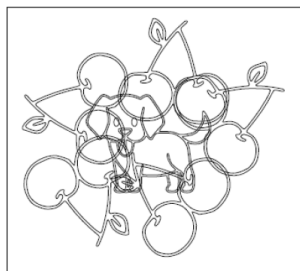
V3_4: Disegna il simbolo  nel quadrato ogni volta che ascolti la sillaba PA.

V3_5: Quale cerchio nasconde la risposta corretta? Ascolta e segna. Se le parole sono uguali, disegna il simbolo . Se sono diverse, disegna il simbolo .

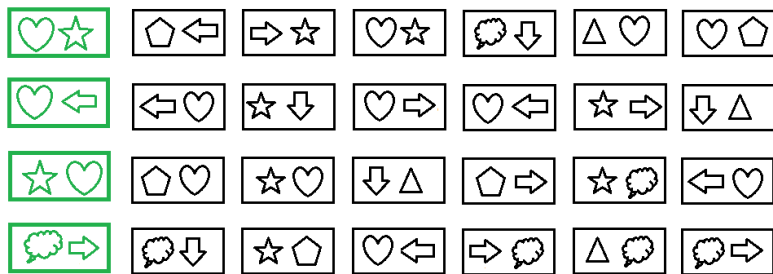
V1_1 Quale animale si nasconde dietro ai frutti?







V1_2 In ogni riga, trova e colora il gruppo di due caratteri uguali seguendo il modello di colore verde.



V1_3 Trova le forme identiche e collegale tra loro.



V1_4 Traccia il simbolo  nel quadratino, ogni volta che senti il suono PA.

Esercitazione

--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

V1_5 Nomina le immagini, scrivi la lettera iniziale e finale nei quadratini.

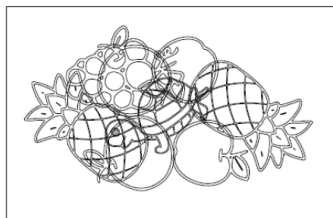


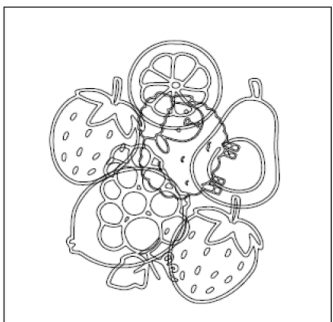






V2_1 Quale animale si nasconde dietro ai frutti? Scrivilo.



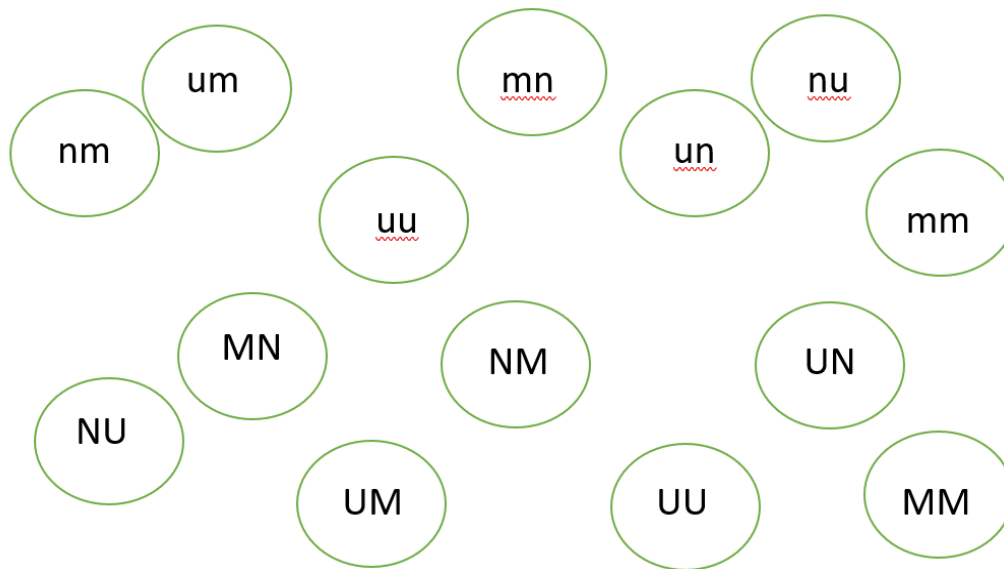




V2_2 In ogni riga, trova e colora il gruppo di due caratteri uguali seguendo il modello di colore verde.

&#d	%#\	¤÷?	&#d	d¤)	?ß\$	#¤×
¤÷\	#÷)	¤d÷	?¤%	)×<	@ä)	¤÷\
ä @	&\?	d¤ä	#%<	ä÷?	ä @	äÐ
<ß\$	\ ÷	#¤\	<ß\$	&¤%	@ß\$	d ÷
÷×¤	÷%)	¤\÷	d×&	÷×¤	<×ä	×#÷
?%)	%?)	?)×	%#\	\&¤	×d%	?%)

V2_3 Quali coppie di lettere vanno insieme? Unisci le loro bolle.



V2_4 Traccia il simbolo  nel quadrato, ogni volta che senti il suono PA.

Esercitazione

--	--

[illegible]

CV2_5 Quale cerchio nasconde la risposta corretta? Ascolta e osserva.

Se le parole sono uguali, disegna il simbolo ✓.

Se sono diverse, disegna il simbolo X.

Esercitazione :



a)



c)



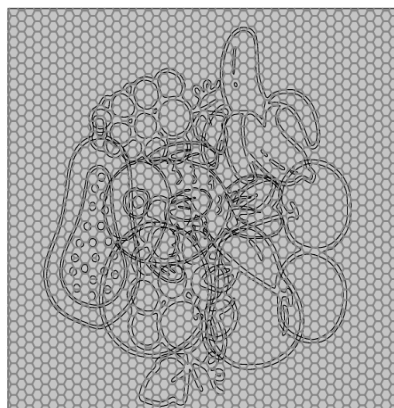
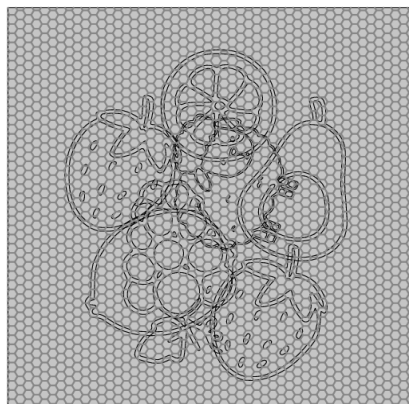
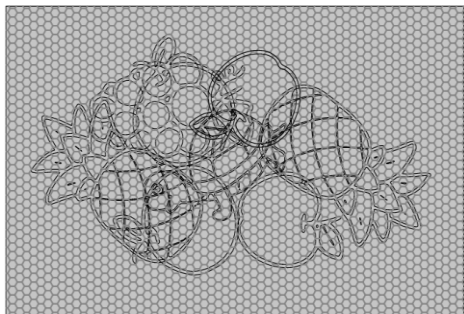
b)



d)



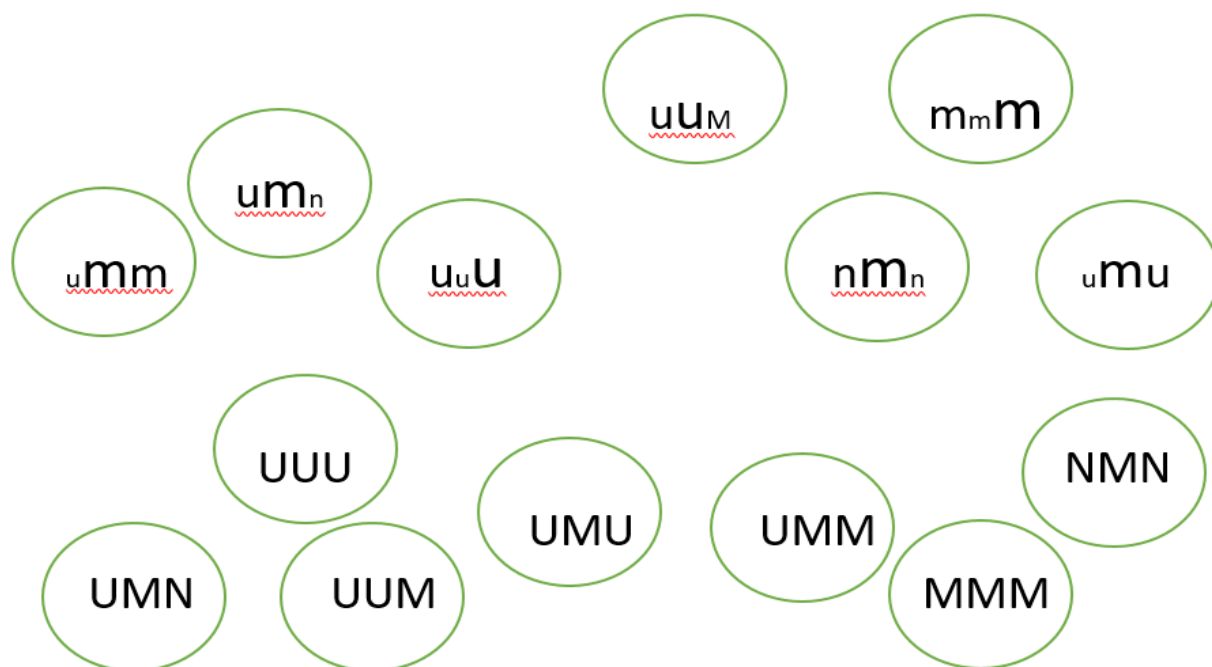
V3_1 Quale animale si nasconde dietro ai frutti? Scrivilo.



v3_2 In ogni riga, trova e colora il gruppo di due caratteri uguali seguendo il modello di colore verde.

↔ X »	↗ ✖	↺ ↻ ↻	↔ X »	↕ ↻ ↻	↺ ↻ ↻
↺ ↻ ↻	↔ X »	↺ ↻ ↻	↕ ↻ ↻	X ↕ ↻	↺ ↻ ↻
↗ ✖	↕ ↻ ↻	↺ ↻ ↻	↔ X »	↺ ↻ ↻	↗ ✖
↕ ↻ ↻	↺ ↻ ↻	↗ ✖	↕ ↻ ↻	↔ X »	↺ ↻ ↻
↺ ↻ ↻	↔ X »	↺ ↻ ↻	↺ ↻ ↻	↗ ✖	X ↕ ↻
X ↕ ↻	↺ ↻ ↻	↺ ↻ ↻	↗ ✖	X ↕ ↻	↔ X »

V3_3 Quali coppie di lettere vanno insieme? Collega le rispettive bolle.



V3_4 Traccia il simbolo  nel quadratino, ogni volta che senti il suono PA

Esercitazione

--	--

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

V3_5 Quale cerchio nasconde la risposta corretta? Ascolta e observa.

Se le parole sono uguali, disegna il simbolo .

Se sono diverse, disegna il simbolo X.

Esercitazione

