



Viva la ricre - Protocollo di registrazione

Nome..... data di nascita..... data della visita: età in mesi.....

SVILUPPO DEL LINGUAGGIO	Descrizione e score	Materiale e somministrazione			Score (0/1)
	Comunicazione Ricettiva (6)	Identificazione dell'azione: 1 corretta	Manuale pp 2-5 mostrami/indica: dormire, mangiare, pedalare, fare ciao, lavare le mani, bere, correre, leggere		
Identificazione dell'azione: 3 corrette		Manuale pp 2-5			
Identificazione dell'azione: 5 corrette		Manuale pp 2-5			
Comprende l'uso degli oggetti: 3 corrette		Manuale pp 6-7 su che cosa pedali (triciclo), con che cosa cucini (pentola), cosa usi per tagliare (forbici), con che cosa disegni (colore), che cosa indossi ai piedi (scarpa), cosa usi per bere l'acqua (bicchiere)			
Comprende la relazione tra il tutto e una parte di esso: 3 corrette		Manuale pp 8-9 mostrami/indica la portiera dell'auto, il naso del cane, la coda del cane, le ruote dell'auto			
Comprende i possessivi: 2 corretti		Manuale pp 10-15 mostrami/indica: le macchine del bimbo, l'orso del bimbo, la palla del gatto			
Comprende i pronomi: comprende almeno 3 pronomi differenti correttamente		Manuale p 17; 1 Orso, 3 bicchieri, 3 cucchiari (Aiutami a preparare un pic-nic. Prendi un bicchiere) Danne uno a lui. Ora dai un bicchiere a me. Mostrami il tuo bicchiere. Dov'è il mio bicchiere? Prendi un cucchiario. Ora dai un cucchiario a me. Dai un cucchiario a lui. Dov'è il mio cucchiario? Mostrami il tuo cucchiario.			
Comprende le dimensioni: identifica correttamente entrambi gli oggetti in almeno 2 coppie di immagini		Manuale pp 18-19: Mostrami la scarpa grande. Mostrami la scarpa piccola. Indica l'auto piccola. Indica l'auto grande. Qual è il cane piccolo? Qual è il cane grande?			
Usa espressioni di più parole (almeno 3 parole)		Manuale p 21: Utilizza almeno 2 frasi con più parole per esprimersi.			
Pone domande utilizzando più parole		Manuale p 23: Pone una domanda con almeno 2 parole o più che inizi con chi, cosa, quando, dove o perché.			
Usa i plurali: nomina correttamente almeno 5 figure		Manuale pp 24-25: (Dimmi cosa sono questi) libri, cubi, calzini, cavalli, biscotti, bambini, scarpe.			
Risponde alle domande: almeno 2 corrette		Manuale pp 26-27: Che cosa sta per fare (dormire), che cos'ha (cubi), dov'è questo bambino (nella macchina)			
Serie del nominare la figura: nomina correttamente almeno 5 figure		Manuale pp 28-36: (esercitazione: bambino, cane) palla, uccello, biscotto, cucchiario, bottiglia, palloncino, letto, scarpa, mela, libro, gatto, macchina.			
Serie del nominare l'azione nella figura: nomina correttamente l'azione in almeno tre figure		Manuale pp 38-48: Che cosa sta succedendo? Che cosa sta facendo? Mangiare, abbracciare, sbadigliare, giocare, correre, pulire, dormire, calciare, lavare, nuotare, dondolare, pulire con l'aspirapolvere			
		Cut off	≥ 12	Totale	
				Superato	
SVILUPPO PERSONALE E SOCIALE	Descrizione	Materiale			Score (0/1)
	Gioco di relazione: gli altri (usa oggetti con altri in modo funzionale)	Manuale p 51: Bambola, orso, bicchieri, cucchiario, piccola palla, salvietta, cubi Offre da bere al caregiver dal bicchiere.			
	Gioco di rappresentazione (finge che un oggetto rappresenti qualcosa d'altro)	Manuale p 52: Bambola, orso, bicchieri, cucchiario, piccola palla, salvietta, cubi Stoffa usata come coperta, tazza usata come tamburo, palla usata come mela.			
	Gioco d'immaginazione (utilizza gli oggetti in un gioco immaginario)	Manuale p 53: Bambola, orso, bicchieri, cucchiario, piccola palla, salvietta, cubi Mettere una benda immaginaria all'orso, spazzolare la bambola con un pettine immaginario.			
	Gioco multischema: comprende almeno 2 fasi di gioco d'immaginazione	Manuale p 54: Bambola, orso, bicchieri, cucchiario, piccola palla, salviette, cubi Dar da mangiare alla bambola e poi metterla a letto coprendola con una salvietta (tutto immaginario).			
	Continenza feci	Raggiunta di giorno			
	Continenza urinaria	Raggiunta di giorno			
	Gioco tra pari	È in grado di partecipare ad un gioco collettivo (pur non comprendendone automaticamente il significato)			
	Irrequietezza motoria	Riesce a svolgere un'attività o ad esservi coinvolto per un tempo ragionevole			
			Cut off	≥ 6	Totale
				Superato	



SVILUPPO COGNITIVO (9)	Descrizione	Materiale			Score (0/1)	
	Tavoletta ad incastro ruotata di 180°	Manuale p 57: Tavoletta e forme (presente nella valigetta dei 2 anni) (da non ripetere se superato ai 24 mesi)				
	Accoppia 3 colori: colloca correttamente i cubi giallo, blu e verde	Manuale pp 58-59, cubi: rosso, giallo, blu, verde Rosso con rosso e in seguito "dove va questo?" con giallo, blu e verde				
	Comprende il concetto di 1	Manuale p 60: 5 cubi Dammi un cubo				
	Concetto di raggruppamento: colore	Manuale p 61: 2 cubi rossi, 2 cubi gialli e 2 cubi blu Mostrami tutti i cubi blu				
	Concetto di raggruppamento: dimensione	Manuale p 62: 2 cubi piccoli, 2 cubi grandi Mostrami tutti i cubi piccoli, mostrami tutti i cubi grandi				
	Confronta il peso	Manuale p 63: 1 pallina leggera, 1 pallina pesante Quale pallina è più pesante?				
	Conta: attribuisce un numero distinto ad ogni cubo e una sequenza corretta almeno di 3 numeri	Manuale p 64: 5 cubi Conta questi cubi, comincia qui e conta questi cubi				
	Accoppia figure: accoppiamento di 3 figure	Manuale pp 66-72: Esempio: "Questo è un aeroplano. Mostrami un altro aeroplano qui vicino". Lo stesso con: triciclo, albero e telefono				
	Imita due fasi dell'azione	Manuale p. 73: Cubo-cucchiaino				
		Cut off	≥ 7	Totale		
				Superato		
SVILUPPO MOTORIO	Descrizione	Materiale			Score (0/1)	
	Motricità fine (6)	Imitazione tratto orizzontale	Carta e penna			
		Imitazione tratto verticale	Carta e penna			
		Imitazione tratto circolare	Carta e penna			
		Imitazione tratto "più"	Carta e penna			
		Infilza 3 cubi	5 cubi traforati, laccio			
	Motricità grossolana (6)	Imita movimenti della mano	Manuale p 76: applaudire (es), indice pollice a cerchio, toccare orecchie, movimenti circolari con le mani			
		Sale le scale senza corrimano	scale			
		Scende le scale senza corrimano	scale			
		Equilibrio sul piede destro 2 secondi				
		Equilibrio sul piede sinistro 2 secondi				
		Calcina la palla	Mantiene l'equilibrio mentre calcina la palla in avanti per almeno 60 cm.			
	Camminare sulla striscia	Cammina sulla striscia (o su una linea dritta) per almeno 1,5 metri				
			Cut off	≥ 8	Totale	
				Superato		

Punteggi di Scala	Percentili								RISULTATI	
	5	10	15	20	25	50	75	90		Percentili
Linguaggio	3	8	10	11	12	13	14	14	Linguaggio	
Sociale_Personale	3	4	5	5	6	7	8	8	Sociale_Personale	
Cognitivo	4	5	6	7	7	8	9	9	Cognitivo	
Motoria	4	6	7	7	8	10	11	12	Motoria	



Progetto “Viva la ricre”; ovvero

La valutazione dei 3 anni per il certificato della scuola dell’infanzia

Commento:

I dettagli della somministrazione e i criteri di valutazione si trovano in versione estesa nel manuale di somministrazione.

Per lo score del linguaggio valgono anche osservazioni raccolte nel corso della visita. Per lo sviluppo personale e sociale valgono anche indicazioni anamnestiche. Indugiare per un tempo ragionevole in un’attività (adeguata per l’età) significa essere in grado di portarla a termine, non essere vittima di costanti interruzioni dovute a pulsioni motorie incontrollate, insomma mantenere un’integrità e continuità spazio-temporali. Il fatto di essere in grado di portare a termine in modo adeguato la visita di bilancio in corso vale come un punto.

Essendo la scala di valutazione abbastanza generosa vale quanto segue per una segnalazione specialistica:

- se uno score settoriale risulta essere al di sotto il valore del cut-off (10-20 percentile) si raccomanda un accertamento specialistico,
- se uno score settoriale risulta essere nettamente al di sotto del valore del cut-off (5-10 percentile) è necessario un accertamento specialistico,
- se più di uno score settoriale risulta essere al di sotto il valore del cut-off è necessario un accertamento specialistico.