

Griffiths III

Protocollo di registrazione

2^a edizione

Nome del bambino: _____ Genere: M F

Nome genitori/caregiver: _____

Indirizzo: _____

_____ Telefono: _____

Scuola: _____

Esaminatore: _____

Luogo della valutazione: _____

Inviato da: _____ Motivo dell'invio: _____

CALCOLO DELL'ETÀ

Data della valutazione: _____

Data di nascita: _____

Età cronologica (anni): _____

Età in mesi: _____

CALCOLO DELL'ETÀ PRETERMINE (correggere fino ai 24 mesi: EC)

Data della valutazione: _____

Data presunta del parto: _____

Età cronologica (anni): _____

Età corretta in mesi: _____

TABELLA RIASSUNTIVA DEI PUNTEGGI GREZZI PER SCALA

Anno	Scala A P. grezzo	Scala B P. grezzo	Scala C P. grezzo	Scala D P. grezzo	Scala E P. grezzo	P. Generale di Sviluppo*
1	/17	/17	/20	/18	/19	/91
2	/11	/16	/13	/15	/14	/69
3	/8	/9	/9	/10	/8	/44
4	/12	/9	/8	/10	/8	/47
5	/9	/6	/9	/6	/7	/37
6	/7	/6	/8	/6	/7	/34
TOTALE	/64	/63	/67	/65	/63	_____/5 = ____

* Per ottenere il punteggio Generale di Sviluppo, sommare fra loro i punteggi grezzi di ogni scala e dividere il risultato per il numero delle scale (5).

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
Mano in bocca VR	A1.1	Stabilisce il contatto oculare con chi parla	B1.1	Segue con gli occhi una luce che si muove	C1.1
Movimenti energici delle braccia	A1.2	Reagisce al suono della campanella (1) – suonare la campanella e osservare se il bambino si ferma o risponde in qualsiasi altro modo	B1.2	Segue il movimento orizzontale dell'anello con le campanelle	C1.2
Gioca con le proprie dita	A1.3	Si impegna in giochi vocali solitari (es. ooh, ahh)	B1.3	Muove lo sguardo da un oggetto all'altro	C1.3
Prende il cubetto giallo che gli viene messo in mano e lo stringe	A1.4	Vocalizza nel corso di interazioni faccia a faccia (diadiche)	B1.4	Segue il movimento verticale dell'anello con le campanelle	C1.4
Presta interesse alla scatola dei cubetti gialli	A1.5	Reagisce al suono della campanella (2) – cerca attivamente il suono con movimenti degli occhi o della testa	B1.5	Guarda l'anello che viene trasportato con la cordicella (orizzontale)	C1.5
Lascia cadere il primo cubetto giallo per il secondo	A1.6	Risponde quando chiamato	B1.6	Afferra l'anello con la cordicella quando gli viene porto	C1.6
Prende il cubetto o un giocattolo dal tavolo	A1.7	Vocalizza per richiamare l'attenzione VR	B1.7	Porta alla bocca l'anello con la cordicella	C1.7
Tiene in mano due cubetti gialli	A1.8	Osserva qualcuno che parla	B1.8	Resiste all'adulto che cerca di prendere l'anello con la cordicella	C1.8
Cerca oggetti caduti	A1.9	Lallazione (1) – ripetizione di una sillaba 2 o più volte (es. lala, dada)	B1.9	Allunga il braccio per raggiungere l'anello con la cordicella e lo afferra	C1.9
Passa un cubetto o un giocattolo da una mano all'altra	A1.10	Lallazione (2) tonale (prosodia) VR	B1.10	Gioca con l'anello con la cordicella – scuotendolo, battendolo, ecc.	C1.10
Suona la campanella Tx2	A1.11	Conosce il proprio nome	B1.11	Prensione palmare – allunga il braccio e prende la cordicella	C1.11
Gioca con l'anello con la cordicella o con il giocattolo con la corda	A1.12	Lallazione (3) variata (es. mata, mapa)	B1.12	Indice e pollice parzialmente specializzati – prende piccoli oggetti con il pollice e l'indice	C1.12
Trova l'anello sotto il quadrato di stoffa alla sua sinistra (compito A) Tx2 A1.16	A1.13	Brevi frasi vocalizzate per interagire con gli altri VR	B1.13	Prensione fine – prende piccoli oggetti con la punta del pollice e dell'indice	C1.13
Prova a tirare fuori il primo cubetto dalla scatola dei cubetti	A1.14	Partecipa ad attività di denominazione con il libretto illustrato <i>The Animals' Day</i>	B1.14	Lancia oggetti (registrare come lancia)	C1.14
Tira il quadrato di stoffa per prendere un giocattolo A1.13	A1.15	Risponde al "no"	B1.15	Appoggia un giocattolo su una superficie e lo rilascia	C1.15
Trova 2 volte l'anello sotto il quadrato di stoffa alla sua destra (compito B) Tx2 O	A1.16	Dice 1 parola chiara e con significato VR	B1.16	Opposizione completa del pollice – il pollice è opposto alle altre dita quando vengono afferrati oggetti grandi	C1.16
Rimuove entrambi i cubetti dalla scatola dei cubetti DO	A1.17	Identifica (1) – 1 oggetto tra 4 guardando/indicando (<i>calzino, palla, cucchiaino, tazza</i>)	B1.17	Tiene la matita grande o un pastello come per fare un segno sul foglio D	C1.17
				Indica con il dito indice	C1.18
				Mette uno sopra l'altro 2 qualsiasi tra scatola dei cubetti, coperchio o cubetti	C1.19
				Asta con anelli (1) – infila 1 anello nell'asta DO Tx2	C1.20
Scala A P. grezzo primo anno		Scala B P. grezzo primo anno		Scala C P. grezzo primo anno	

Scala D Personale-sociale-emotiva	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Si tranquillizza quando viene preso in braccio VR	D1.1	Solleva il mento quando è prono	E1.1
Riconosce visivamente il genitore/caregiver VR	D1.2	Tiene la testa eretta per alcuni secondi	E1.2
Sorriso sociale	D1.3	Solleva la testa quando è prono	E1.3
Reagisce positivamente agli sconosciuti	D1.4	Quando è rilassato e sveglio mostra piccoli movimenti di tutte le parti del corpo	E1.4
Compito dello specchio (1) – guarda il riflesso	D1.5	Quando è disteso sulla schiena porta le mani alla bocca con la testa girata di lato	E1.5
Smette di piangere quando il genitore/caregiver gli parla VR	D1.6	Disteso sulla schiena porta entrambe le mani insieme verso la linea mediana	E1.6
Ama filastrocche e canzoncine	D1.7	Solleva testa, spalle e petto quando è sulla pancia	E1.7
È interessato a bambini piccoli che non siano i fratelli R	D1.8	Tiene la schiena diritta quando è in posizione seduta	E1.8
Movimenti anticipatori quando sta per essere sollevato	D1.9	Inseguimento con la testa (pivoting)	E1.9
Compito dello specchio (2) – guarda il riflesso e sorride, prova a toccarlo, lo bacia o vocalizza in direzione di questo	D1.10	Supera la linea mediana	E1.10
Gioca a semplici giochi di interazione	D1.11	Si gira dalla pancia alla schiena (o dalla schiena alla pancia)	E1.11
Mangia (1) – tiene in mano il cibo e lo morde (biscotto, carota, pane) R	D1.12	Seduto, può piegarsi in avanti ma non di lato	E1.12
Si toglie la stoffa quadrata dalla testa	D1.13	Compie qualche spostamento in avanti o indietro in qualsiasi posizione	E1.13
Sguardo (1) – segue il movimento della testa e lo sguardo	D1.14	Si sposta dalla posizione seduta a quella prona in modo controllato	E1.14
Beve (1) – con un bicchiere da bambino senza aiuto VR	D1.15	Resta in piedi tenendosi ad un mobile	E1.15
È affettuoso con altre persone familiari R	D1.16	Si tira su da solo per stare in piedi	E1.16
Sguardo (2) – orienta l'attenzione dell'adulto	D1.17	Passi laterali	E1.17
Saluta con la mano	D1.18	Si sposta sui piedi usando un supporto disponibile	E1.18
		Scale (1) – sale le scale carponi VR	E1.19
Scala D P. grezzo primo anno		Scala E P. grezzo primo anno	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
Rimuove il coperchio ed entrambi i cubetti dalle altre 2 scatole dei cubetti	A2.1	Imita o ripete 1 parola Tx2	B2.1	Scarabocchi (1) – scarabocchio libero DO	C2.1
Mette i cubetti dentro la scatola dei cubetti e li tira fuori mentre gioca	A2.2	Mantiene l'attenzione per 2 minuti	B2.2	Scarabocchi (2) – scarabocchio lineare energetico DO	C2.2
Incastro quadrato DO Tx2	A2.3	Lunghe frasi vocalizzate, espressioni che devono contenere almeno 1 parola chiara VR	B2.3	Asta con anelli (2) – infila 2 anelli nell'asta DO Tx2	C2.3
Incastro a 3 fori (1 inserito) Tx2 A2.6, A2.8, A2.9, A2.10	A2.4	Identifica un'immagine del libretto illustrato <i>The Animals' Day</i> Tx2	B2.4	Asta con anelli (3) – infila 8 anelli nell'asta DO Tx2	C2.4
Incastro a un cerchio e incastro a un quadrato insieme (2 inseriti) Tx2	A2.5	Identifica (2) – 4 oggetti tra 6 (<i>calzino, palla, cucchiaio, tazza + 2 altri oggetti</i>)	B2.5	Trasferisce 1 cubetto da un bicchiere all'altro DO Tx2	C2.5
A2.4 Incastro a 3 fori (2 inseriti) Tx2 A2.8, A2.9, A2.10	A2.6	Esegue (1) – 1 consegna semplice (1 cosa sola da fare) con o senza suggerimenti gestuali (<i>"dai da bere alla bambola"</i>)	B2.6	Asta con anelli (4) – toglie 8 anelli dall'asta DO Tx2	C2.6
Mette 2 cubetti in ciascuna scatola dei cubetti	A2.7	Indica 2 parti del corpo su di sé	B2.7	Mattoncini (1) – mette insieme 3 mattoncini da costruzione in una forma qualsiasi DO	C2.7
A2.4, A2.6 Incastro a 3 fori (3 inseriti) Tx2 A2.9, A2.10	A2.8	Identifica (3) – 6 oggetti tra 8	B2.8	Torre di cubetti (1) – costruisce una torre di 4 cubetti DO Tx2	C2.8
A2.4, A2.6, A2.8 Incastro a 3 fori ruotato sul lato corto (2 inseriti) Tx2 A2.10	A2.9	Nomina (1) – 1 oggetto tra 6 – approssimazioni accettabili (<i>calzino, palla, cucchiaio, tazza + 2 altri oggetti</i>)	B2.9	Gira una alla volta le pagine del libretto <i>The Animals' Day</i>	C2.9
A2.4, A2.6, A2.8, A2.9 Incastro a 3 fori ruotato sul lato corto (3 inseriti) Tx2	A2.10	Nomina (2) – 2 oggetti tra 6 – approssimazioni accettabili (<i>calzino, palla, cucchiaio, tazza + 2 altri oggetti</i>)	B2.10	Barattolo (1) – apre il barattolo con tappo a vite DO Tx2	C2.10
Trenino di 3 cubetti gialli DO	A2.11	Ha un vocabolario di 10 parole VR	B2.11	Scarabocchi (3) – scarabocchio circolare (su imitazione) DO	C2.11
		Comunica con frasi di 2 parole (es. <i>"più succo", "ancora pappa"</i>)	B2.12	Barattolo (2) – richiude il barattolo con tappo a vite Tx2	C2.12
		Esegue (2) – 1 consegna con 2 passaggi con o senza suggerimenti gestuali (<i>"dai da mangiare alla bambola e pettinale i capelli"</i>)	B2.13	Incastra i 2 pezzi del puzzle morbido DO Tx2	C2.13
		Nomina (3) – 3 oggetti tra 8	B2.14		
		Vocabolario figurato (1) – almeno 12 su 20 – approssimazioni accettabili	B2.15		
		Comunica con frasi di 3 parole (discorso telegrafico)	B2.16		
Scala A P. grezzo secondo anno		Scala B P. grezzo secondo anno		Scala C P. grezzo secondo anno	

Scala D Personale-sociale-emoiva	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Obbedisce a richieste semplici	D2.1	Cammina da solo, tenendo in alto le mani e le braccia	E2.1
Mangia (2) – mangia con le mani cibo che può essere facilmente tenuto in mano R	D2.2	Si abbassa per raggiungere un oggetto	E2.2
Batte le mani su imitazione DO	D2.3	Cammina da solo, braccia abbassate	E2.3
Indica per condividere interesse	D2.4	Si alza in piedi quando è accovacciato o a terra	E2.4
Inizia da solo attività di gioco R	D2.5	Sta in ginocchio senza aiuto/sostegno D	E2.5
Gioca accanto ad altri bambini R	D2.6	Scale (2) – scende all'indietro da un gradino in posizione carponi VR	E2.6
Beve (2) – con una tazza aperta (senza beccuccio) R	D2.7	Scale (3) – sale e scende le scale in qualsiasi modo VR	E2.7
Vestirsi (1) – partecipa attivamente a vestirsi e svestirsi VR	D2.8	Corre	E2.8
Identifica parti del corpo (1) – 1 caratteristica (<i>mani, piedi, occhi, naso, bocca, orecchie dell'orsetto Griff</i>)	D2.9	Si arrampica su mobili o altri supporti VR	E2.9
Mostra divertimento (libro in testa)	D2.10	Si siede da solo a un tavolo VR	E2.10
Mangia (3) – mangia da solo – anche se non accuratamente R	D2.11	Si sposta per sedersi a cavalcioni su un giocattolo a ruote e inizia a spingerlo VR	E2.11
Compito dello specchio (3) – trova gli adesivi	D2.12	Si accovaccia per giocare sul pavimento	E2.12
Igiene (1) – segnala quando il pannolino deve essere cambiato R	D2.13	Cammina all'indietro tirando con la cordicella il giocattolo con le ruote D	E2.13
Identifica parti del corpo (2) – 4 caratteristiche (<i>mani, piedi, occhi, naso, bocca, orecchie dell'orsetto Griff</i>)	D2.14	Palla (1) – lancia la palla da tennis a un metro, con il braccio alto al di sopra della spalla DO	E2.14
Mostra preoccupazione (1) – attraverso l'espressione o le azioni	D2.15		
Scala D <i>P. grezzo secondo anno</i>		Scala E <i>P. grezzo secondo anno</i>	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
Ripete 1 cifra (8; 2; 7) (corretta 1 su 3) P A3.7, A5.7, A6.6, A6.7	A3.1	Nomina 6 oggetti nell'immagine grande	B3.1	Mattoncini (2) – mette insieme 6 mattoncini da costruzione in una forma qualsiasi DO	C3.1
Riconosce l'orso più grande e l'orso più piccolo	A3.2	Attività figurate (1) – identifica 3 verbi (correre, sedersi, piangere, calciare, nuotare, dondolare, saltare, pescare)	B3.2	Infila 6 perle DO	C3.2
Associa per colore scatole, coperchi e cubetti (tutti e 12 i pezzi)	A3.3	Definisce (1) – 2 oggetti in base all'uso (scatola di 16 oggetti)	B3.3	Torre di cubetti (2) – costruisce 1 torre di 8 o più cubetti DO Tx2	C3.3
Incastro a 6 fori (40 secondi) Tx2 O Tempo: (1) (2) A4.1, A6.3	A3.4	Istruzioni (1) – esegue istruzioni a 1 comando (1 sola cosa da fare) senza suggerimenti gestuali (corrette 3 su 3)	B3.4	Plastilina (1) – crea 1 "salsiccia" DO	C3.4
Fare le coppie (1) – coppie di calzini (corrette 3 su 3)	A3.5	Utilizza 2 parole descrittive (aggettivi, avverbi)	B3.5	Infila 11 perle o più	C3.5
Costruisce un ponte con le 3 scatole dei cubetti, senza incastro del bordo DO A4.12	A3.6	Parla utilizzando frasi di 4 o 5 parole	B3.6	Tratto verticale DO	C3.6
A3.1 Ripete 2 cifre (1-6; 5-3; 9-4) (corretta 1 su 3) A5.7, A6.6, A6.7	A3.7	Comprende gli opposti (1) (corretta 1 su 3) P	B3.7	Forbici (1) – tiene in mano le forbici universali e prova a tagliare DO	C3.7
Casa della memoria (1) – compito di apprendimento visivo (6 bottoni su 8) A6.1, A6.2	A3.8	Vocabolario figurato (2) – almeno 18 su 20	B3.8	Bottoni (1) – slaccia il bottone grande DO	C3.8
		Attività figurate (2) – nomina 6 verbi (correre, sedersi, piangere, calciare, nuotare, dondolare, saltare, pescare)	B3.9	Copia un tratto orizzontale D	C3.9
Scala A P. grezzo terzo anno		Scala B P. grezzo terzo anno		Scala C P. grezzo terzo anno	

Comprende gli opposti (B3.7, B4.2, B5.2):

- "Un ragazzo è grande, un bambino è...?"
- "Il carbone è nero, la neve è...?"
- "Il fuoco è caldo, il ghiaccio è...?"

Esegue istruzioni a 1 comando (B3.4):

- "Metti il cane sulla sedia"
- "Metti la chiave sotto la sedia"
- "Metti il gatto nella tazza"

Scala D Personale-sociale-emozionale	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Dice il nome su richiesta (1) – nome proprio	D3.1	Salta (<i>entrambi i piedi che si staccano dal pavimento nello stesso momento</i>) D	E3.1
Compito dello specchio (4) – dice "io" o il proprio nome	D3.2	Palla (2) – lancia la palla da tennis nel cesto DO Tx2	E3.2
Partecipa a giochi di gruppo R	D3.3	Scale (4) – sale 4 gradini o più, alternando i piedi sui gradini VR	E3.3
Vestirsi (2) – si infila il pigiama o il pantalone della tuta R	D3.4	Corre veloce in modo coordinato e uniforme	E3.4
Espressioni facciali (1) – riconosce 2 su 4 (<i>felice, triste, sorpreso o arrabbiato</i>) D5.5, D6.5	D3.5	Salta da un gradino a piedi uniti D Tx2	E3.5
Conosce la propria età	D3.6	Inginocchiato, si alza senza l'uso delle mani DO Tx2	E3.6
Dice il nome su richiesta (2) – cognome	D3.7	Accavalla i piedi e le ginocchia quando è seduto DO Tx2	E3.7
Igiene (2) – durante il giorno non usa il pannolino R	D3.8	Equilibrio su un piede (1) – 3 secondi D Tx2 O	E3.8
Conosce il proprio genere	D3.9		
Esprime i propri pensieri e le proprie emozioni (<i>cosa ti rende felice/triste/arrabbiato?</i>)	D3.10		
Scala D P. grezzo terzo anno		Scala E P. grezzo terzo anno	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
A3.4 Incastro a 6 fori (20 secondi) Tx2 O Tempo: (1) (2) A6.3	A4.1	Frase descrittive (1) – 1 frase descrittiva sull'immagine grande	B4.1	Mette 12 chiodini in una tazza a grandezza naturale (30 secondi) DO Tx2 Tempo: (1) (2)	C4.1
Caccia all'oggetto (1) "fiori" – 11 fiori su 14 in 60 secondi D PO Tempo: (1)	A4.2	Comprende gli opposti (2) – (corrette 2 su 3) P	B4.2	Copia un cerchio – fase 1 Tx2	C4.2
3 orsi e porta – dimensione	A4.3	Ripetizione di frasi (1) – ripete 1 frase di 5 parole	B4.3	Piega (1) – a metà un foglio di carta di 10x10 cm DO	C4.3
Disegnare una persona (1) (testa/corpo + 2 caratteristiche)	A4.4	Nomina (4) – 16 oggetti nella scatola	B4.4	Plastilina (2) – fa una palla DO	C4.4
Costruisce un "castello" utilizzando le 3 scatole di cubetti e i coperchi DO	A4.5	Definisce (2) – 10 oggetti in base all'uso (scatola di 16 oggetti)	B4.5	Bottoni (2) – slaccia tutti e 3 i bottoni DO	C4.5
Incastro a 11 fori (60 secondi) Tx2 O Tempo: (1) (2) A4.9	A4.6	Istruzioni (2) – esegue istruzioni a 2 comandi (corrette 2 su 3)	B4.6	Bottoni (3) – allaccia tutti e 3 i bottoni DO	C4.6
Puzzle del treno (corrette 4 su 5)	A4.7	Comprende le similitudini (1) (corretta 1 su 3) PO	B4.7	Copia una croce – fase 1	C4.7
Vestire l'orsetto (maschio o femmina)	A4.8	Attività figurate (3) – nomina 8 verbi (correre, sedersi, piangere, calciare, nuotare, dondolare, saltare, pescare)	B4.8	Piega (2) – 2 volte un foglio di carta di 10x10 cm DO	C4.8
A4.6 Incastro a 11 fori (40 secondi) Tx2 O Tempo: (1) (2)	A4.9	Comprende le similitudini (2) – (corrette 2 su 3) PO	B4.9		
Serie (1) – colore (carta pr.: fiore viola, fiore rosso) (corrette sia 1A che 1B) D PO A4.11	A4.10				
A4.10 Serie (2) – forma (carta pr.: secchio blu, fiore blu) (corrette sia 2A che 2B) D PO	A4.11				
A3.6 Costruisce un ponte con le 3 scatole dei cubetti, con incastro dei bordi DO	A4.12				
Scala A P. grezzo quarto anno		Scala B P. grezzo quarto anno		Scala C P. grezzo quarto anno	

Ripete 1 frase di 5 parole (B4.3):

- "Io ho un gatto piccolo"
- "Il mio cane è grande"

Comprende gli opposti (B3.7, B4.2, B5.2):

- "Un ragazzo è grande, un bambino è...?"
- "Il carbone è nero, la neve è...?"
- "Il fuoco è caldo, il ghiaccio è...?"

Scala D Personale-sociale-emotiva	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Mangia (4) – mangia un pasto senza sporcarsi e sporcare R	D4.1	Salti (1) – oltrepassa con un salto 2 nastri da 1.5 m posti a una distanza di 30 cm D	E4.1
Ha uno o due compagni di gioco R	D4.2	Nastro (1) – cammina lungo un nastro da 1.5 m (per almeno 1 metro) DO	E4.2
Dice "io", "me" e "mio" quando parla di se stesso	D4.3	Salti (2) – salta "a canguro" tra i nastri da 1.5 m posti ad una distanza di 30 cm DO Tx2	E4.3
Assumere la prospettiva dell'altro (1) – (corretta 1 su 2) (calzino/gatto, cane/scarpe)	D4.4	Salti (3) – oltrepassa con 1 salto 2 nastri lunghi 1.5 m posti a 40 cm di distanza D	E4.4
Si separa facilmente dai genitori R	D4.5	Scale (5) – scende le scale alternando i piedi, uno per ogni gradino VR	E4.5
Morale (1) (2 su 3 di rubare, aiutare qualcuno, far cadere i piatti)	D4.6	Palla (3) – prende una palla da tennis, almeno con le braccia tese Tx2	E4.6
Gioca rispettando i turni R	D4.7	Corre e calcia una palla da tennis D	E4.7
Vestirsi (3) – sa spogliarsi da solo, ad eccezione delle allacciature difficili R	D4.8	Saltella su un piede – 3 saltelli o più DO Tx2	E4.8
Gestisce la frustrazione – si calma da solo R	D4.9		
Mostra preoccupazione (2) – verbalizza la preoccupazione quando qualcuno si fa male	D4.10		
Scala D P. grezzo quarto anno		Scala E P. grezzo quarto anno	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

Comprende le similitudini (B4.7, B4.9, B5.6):

- PO** : Conosci la luna e le stelle? Dimmi, in cosa sono simili l'una all'altra?"
- o "Dimmi come sono simili l'una all'altra. Sono tutte e due..."
- "In che cosa sono simili un'ape e una farfalla?"
- "In che cosa sono simili un'automobile e un autobus?"
- "In che cosa sono simili una porta e una finestra?"

Esegue istruzioni a 2 comandi (B4.6):

- "Prima metti l'anello sulla sedia e poi la bambola nella scatola"
- "Prima metti la matita sul piattino e poi il cane sul cubetto"
- "Metti il gatto davanti alla macchina e la palla dietro alla macchina"

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
Fare le coppie (2) – barca, semaforo e piede (corrette 3 su 3)	A5.1	Frase descrittive (2) – 2 frasi descrittive sull'immagine grande	B5.1	Tavoletta per chiodini (1) – infila 12 chiodini su 16 (60 secondi) DO Tx2 O Tempo: (1) (2)	C5.1
Caccia all'oggetto (2) "palline" – (corrette 6 righe su 7) D PO	A5.2	Comprende gli opposti (3) – (corrette 3 su 3)	B5.2	Imitazione di movimenti sequenziali con le dita DO Tx2	C5.2
Cognizione numerica – dolci (corrette 4 su 5)	A5.3	Comprende frasi più complesse (corrette 2 affermative e 2 negative)	B5.3	Pezzi da costruzione, bulloni e dadi (1) – mette insieme 2 pezzi con 1 bullone e 1 dado DO Tx2	C5.3
Riprodurre un modello con i cubi (50 secondi) D PO Tempo: (1)	A5.4	Ripetizione di frasi (2) – ripete 1 frase di 10 parole	B5.4	Compito dei percorsi (1) e (2) – quadrato e cerchio (corretti 2 su 2)	C5.4
Disegnare una persona (2) (testa/corpo + 6 caratteristiche)	A5.5	Prende parte ad una breve conversazione circa qualcosa a cui è interessato	B5.5	Scriva il proprio nome	C5.5
Riordinamento di figure (1) (orsetti che giocano a palla – uccellini) PO A6.4	A5.6	Comprende le similitudini (3) – (corrette 3 su 3) PO	B5.6	Copia un triangolo – fase 1	C5.6
A3.1, A3.7 Ripete 4 cifre (3-7-2-9; 5-8-1-6; 4-9-5-2) (corretta 1 su 3) A6.6, A6.7	A5.7			Copia una croce – fase 2	C5.7
Trova le differenze (5 su 6 fra capelli della bambina, fiore, chiodi staccati, portiera auto, gatto, faro) D PO	A5.8			Unisce i puntini di un cerchio e di un quadrato (corrette 2 su 2)	C5.8
Termini direzionali (orso sinistra e destra)	A5.9			Forbici (2) – ritaglia un quadrato	C5.9
Scala A P. grezzo quinto anno		Scala B P. grezzo quinto anno		Scala C P. grezzo quinto anno	

Cognizione numerica – dolci (A5.3):

- "Mostrami il dolcetto che sta al centro"
- "Mostrami l'ultimo dolcetto della fila"
- "Quale tra questi coni ha due palline di gelato?"
- "Quale tra questi coni ha più palline di gelato?"
- "Quale ha una sola pallina di gelato?"

Comprende gli opposti (B3.7, B4.2, B5.2):

- "Un ragazzo è grande, un bambino è...?"
- "Il carbone è nero, la neve è...?"
- "Il fuoco è caldo, il ghiaccio è...?"

Comprende le similitudini (B4.7, B4.9, B5.6):

PO: "Conosci la luna e le stelle? Dimmi, in cosa sono simili l'una all'altra?"

- o "Dimmi come sono simili l'una all'altra. Sono tutte e due..."
- "In che cosa sono simili un'ape e una farfalla?"
- "In che cosa sono simili un'automobile e un autobus?"
- "In che cosa sono simili una porta e una finestra?"

Ripete 1 frase di 10 parole (B5.4):

- "Quando vado in giro porto con me il mio cane"
- "Al mare mi piace scavare delle buche con la paletta"

Scala D Personale-sociale-emoiva	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Mangia (5) – con le posate senza aiuto e senza sporcarsi e sporcare R	D5.1	Saltella alternando i piedi DO	E5.1
Comprende le motivazioni dei sentimenti (2 su 3 fra felice, triste, arrabbiato) (carta orsetti-gelato)	D5.2	Marcia a tempo con il tamburello D	E5.2
Ha uno/due migliori amici R	D5.3	Corre e calcia la palla da tennis attraverso una porta di cubetti DO	E5.3
Risponde in modo socialmente adeguato (2 su 3: unirsi all'amico, richiedere il giocattolo, chiedere scusa)	D5.4	Compie 3 salti a stella in sequenza D	E5.4
D3.5 Espressioni facciali (2) – riconosce 5 su 6 (felice, triste, sorpreso, arrabbiato, preoccupato, disgustato) D6.5	D5.5	Nastro (2) – cammina in avanti lungo un nastro da 1.5 m in modo preciso, puntatallone D	E5.5
Assumere la prospettiva dell'altro (2) – falsa credenza (candeline)	D5.6	Palla (4) – fa rimbalzare e riprende una palla da tennis DO Tx2	E5.6
		Sequenza saltello su un piede, balzo, saltello su un piede, balzo DO	E5.7
Scala D P. grezzo quinto anno		Scala E P. grezzo quinto anno	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

Comprende frasi più complesse (B5.3):

- "Mostrami il gatto bianco che è soffice/peloso"
- "Mostrami il cane grande con la coda lunga"
- "Mostrami il cane che è grigio e ha la coda soffice/pelosa"
- "Mostrami il gatto che è nero e non ha il collare"
- "Mostrami il cane che è grigio e non è soffice/peloso"
- "Mostrami il gatto che non è seduto sul muro"

Risponde in modo socialmente adeguato (D5.4):

- "Cosa fai se un tuo amico sta giocando ad un gioco e tu vuoi unirti a lui?"

- "Cosa fai se un altro bambino ti prende un giocattolo con cui stai giocando?"

- "Cosa fai se vai a sbattere contro qualcuno e, non volendo, gli fai male?"

Scala A Basi dell'apprendimento	Item	Scala B Linguaggio e comunicazione	Item	Scala C Coordinazione oculo-manuale	Item
A3.8 Casa della memoria (2) – coppie di bottoni (corrette 3 su 4) A6.2	A6.1	Frase descrittive (3) – 3 o più frasi descrittive sull'immagine grande	B6.1	Compito dei percorsi (3) – il percorso di Griff per tornare a casa	C6.1
A3.8, A6.1 Casa della memoria (3) – anatra	A6.2	Definizioni di parole (nomina 2 caratteristiche dell'oggetto principale di ciascuna domanda e definisce correttamente 2 oggetti su 3)	B6.2	Pezzi da costruzione, bulloni e dadi (2) – crea 1 forma quadrata con 4 pezzi, 4 bulloni e 4 dadi  	C6.2
A3.4, A4.1 Incastro a 6 fori (10 secondi)  Tempo: (1) (2)	A6.3	Racconta una storia a partire dall'immagine grande	B6.3	Tavoletta per chiodini (2) – infila 12 chiodini su 16 (30 secondi)   Tempo: (1) (2)	C6.3
A5.6 Riordinamento di figure (2) – (orsetto con caraffa)	A6.4	Comprende le differenze (corrette 3 su 3) 	B6.4	Passa un laccio in 8 fori (60 secondi)  Tempo: (1)	C6.4
Disegnare una persona (3) (testa/corpo + 6 caratteristiche + dettagli)	A6.5	Istruzioni (3) – esegue istruzioni a 3 comandi (corrette 2 su 3)	B6.5	Copia un cerchio – fase 2	C6.5
A3.1, A3.7, A5.7 Ripete 5 cifre (6-1-3-8-4; 5-9-2-7-1; 9-2-7-8-6) (corretta 1 su 3) A6.7	A6.6	Ripetizione di frasi (3) – ripete 1 frase di 15 parole	B6.6	Mollette sul filo per il bucato (20 secondi) (5 mollette su 6)   Tempo: (1) (2)	C6.6
A3.1, A3.7, A5.7, A6.6 Ripete 3 cifre all'indietro (1-8-6; 7-2-5; 4-9-3) (corretta 1 su 3) 	A6.7			Copia un triangolo – fase 2	C6.7
				Forbici (3) – ritaglia una forma complessa	C6.8
Scala A P. grezzo sesto anno		Scala B P. grezzo sesto anno		Scala C P. grezzo sesto anno	

Definizioni di parole (B6.2):

- “Dimmi, che cos'è una scarpa?”
- “Dimmi, che cos'è una bicicletta?”
- “Dimmi, che cos'è un cavallo?”

Comprende le differenze (B6.4):

: “Sai cosa sono una barca e una bicicletta? Non si assomigliano, vero?”

Non sono uguali. In cosa sono diverse?”

- “In cosa sono diversi un pesce e un cane?”
- “In cosa sono diversi la notte e il giorno?”
- “In cosa sono diversi un triangolo e un quadrato?”

Esegue istruzioni a 3 comandi (B6.5):

- “Prima metti la matita dietro la sedia, poi la palla nella scatola e il cane nella tazza”
- “Prima metti il cane accanto al cavallo, poi il gatto sulla sedia e il cubetto sul piattino”
- “Prima metti la palla tra il cane e il gatto, poi la matita sul piattino e la tazza nella scatola”

Ripete 1 frase di 15 parole (B6.6):

- “I bambini hanno giocato a palla nel parco, poi sono tornati a casa a mangiare”
- “La maestra racconta ai suoi bambini la storia dei pinguini che vivono al polo sud”

Scala D Personale-sociale-emotiva	Item	Scala E Grosso-motoria	Item
Sa vestirsi/sgestirsi, lavarsi viso e mani, usare il bagno senza aiuto R	D6.1	Calcìa 1 cubo saltando su 1 piede DO	E6.1
Morale (2) (3 su 3 di rubare, aiutare qualcuno, far cadere i piatti)	D6.2	Equilibrio su un piede (2) – 10 secondi o piú D Tx2 O	E6.2
Conosce l'indirizzo (2 parti)	D6.3	Nastro (3) – cammina in avanti su un nastro da 1.5 m, incrociando i piedi da una parte all'altra del nastro DO	E6.3
Assumere la prospettiva dell'altro (3) – scena della spiaggia (3 su 3 di secchiello, pozza fra gli scogli, secchiello)	D6.4	Palla (5) – lancia in alto la palla da tennis e la riprende DO Tx2	E6.4
D3.5, D5.5 Espressioni facciali (3) – nomina 5 su 6 (felice, triste, sorpreso, arrabbiato, spaventato, disgustato)	D6.5	Nastro (4) – cammina all'indietro lungo un nastro da 1.5 m in modo preciso punta-tallone DO	E6.5
Parla di sé – 2 caratteristiche o aspetti del carattere	D6.6	Nastro (5) – cammina all'indietro su un nastro da 1.5 m incrociando i piedi da una parte all'altra del nastro DO	E6.6
		Salta con la corda (almeno 3 salti) D Tx2	E6.7
Scala D P. grezzo sesto anno		Scala E P. grezzo sesto anno	

Chiavi di somministrazione

- R** **Riferito:** il superamento dipende dalla risposta fornita dal genitore. Se dall'osservazione è chiaro che il bambino non è in grado di svolgere l'attività, valutare l'item come non superato anche se il genitore riferisce il contrario.
- VR** **Valutato, altrimenti riferito:** è preferibile la valutazione diretta dell'item. Se questa non è possibile, si accetta quanto riferito dal genitore.
- D** **Dimostrazione:** è possibile dimostrare l'item al bambino se questi lo richiede.
- DO** **Dimostrazione obbligatoria:** è necessario dimostrare l'item prima che il bambino inizi a svolgerlo.
- Tx2** **Due tentativi:** è possibile concedere due tentativi al bambino se ne ha bisogno.
- Tx2 O** **Due tentativi obbligatori:** è necessario concedere due tentativi al bambino.
- P** **Prova:** se il bambino non risponde subito in modo corretto, si può utilizzare la prima attività come esempio di prova.
- PO** **Prova obbligatoria:** è obbligatorio far esercitare il bambino nell'item, utilizzando lo specifico esempio di prova fornito a tale scopo.

C2.11 Scarabocchio circolare (su imitazione) DO

C3.6 Tratto verticale DO

C3.9 Copia un tratto orizzontale **D**

SCALA B – REGISTRAZIONE DELLE RISPOSTE DEL BAMBINO

SCATOLA CON 8 OGGETTI		
<i>B1.17, B2.5, B2.6, B2.8, B2.9, B2.10, B2.13, B2.14</i>		
Oggetto	Nomina	Identifica
Palla		
Cucchiaino		
Tazza		
Calzino		
Macchina		
Bambola		
Spazzola		
Cubetto		
TOTALE		

SCATOLA CON 16 OGGETTI			
<i>B3.3, B3.4, B4.4, B4.5, B4.6, B6.5</i>			
Oggetto	Nomina	Identifica	Definisce l'uso
Sedia			
Tazza			
Palla			
Macchina			
Chiave			
Coltello			
Matita			
Piatto			
Cucchiaino			
Orologio			
Cubetto			
Gatto			
Cane			
Bambola			
Cavallo			
Anello			
TOTALE			

VOCABOLARIO FIGURATO	
<i>B2.15, B3.8</i>	
Parola	✓
1. Calzino	
2. Gatto	
3. Cane	
4. Scarpe	
5. Auto	
6. Casa	
7. Uccello	
8. Fiore	
9. Letto	
10. Mela	
11. Albero	
12. Elefante	
13. Ombrello	
14. Computer	
15. Ape	
16. Aeroplano	
17. Sole	
18. Farfalla	
19. Luna	
20. Arcobaleno	
TOTALE	

RIPETIZIONE DI CIFRE	
<i>A3.1, A3.7, A5.7, A6.6, A6.7</i>	
1 cifra	✓
8	
2	
7	
2 cifre	✓
1-6	
5-3	
9-4	
4 cifre	✓
3-7-2-9	
5-8-1-6	
4-9-5-2	
5 cifre	✓
6-1-3-8-4	
5-9-2-7-1	
9-2-7-8-6	
Tre cifre all'indietro	✓
1-8-6	
7-2-5	
4-9-3	

PAROLE CHE INDICANO POSIZIONE E ISTRUZIONI	
<i>B3.4, B4.6, B6.5</i>	
Istruzioni a 1 comando	✓
Metti il cane sulla sedia.	
Metti la chiave sotto la sedia.	
Metti il gatto nella tazza.	
Istruzioni a 2 comandi	✓
Prima metti l'anello sulla sedia e poi la bambola nella scatola.	
Prima metti la matita sul piattino e poi il cane sul cubetto.	
Metti il gatto davanti alla macchina e la palla dietro alla macchina.	
Istruzioni a 3 comandi	✓
Prima metti la matita dietro la sedia, poi la palla nella scatola e il cane nella tazza.	
Prima metti il cane accanto al cavallo, poi il gatto sulla sedia e il cubetto sul piattino.	
Prima metti la palla tra il cane e il gatto, poi la matita sul piattino e la tazza nella scatola.	

RIPETIZIONE DI FRASI	
<i>B4.3, B5.4, B6.6</i>	
Frase di 5 parole	✓
Io ho un gatto piccolo.	
Il mio cane è grande.	
Frase di 10 parole	✓
Quando vado in giro porto con me il mio cane.	
Al mare mi piace scavare delle buche con la paletta.	
Frase di 15 parole	✓
I bambini hanno giocato a palla nel parco, poi sono tornati a casa a mangiare.	
La maestra racconta ai suoi bambini la storia dei pinguini che vivono al polo sud.	

COMPRESIONE DI FRASI COMPLESSE	
<i>B5.3</i>	
Frase affermative	✓
Mostrami il gatto bianco che è soffice/peloso.	
Mostrami il cane grande con la coda lunga.	
Mostrami il cane che è grigio e ha la coda soffice/pelosa.	
Frase negative	✓
Mostrami il gatto che è nero e non ha il collare.	
Mostrami il cane che è grigio e non è soffice/peloso.	
Mostrami il gatto che non è seduto sul muro.	

FOGLIO DI ANALISI

Nome del bambino	Data della valutazione	Data di nascita	Età cronologica (mesi/giorni)	Età in mesi

Valutazione pretermine	Sì	NO	Età non corretta (mesi)	Età corretta (mesi)

TABELLA DI CONVERSIONE DEI PUNTEGGI GREZZI TOTALI

	P. grezzi	Età equivalente in mesi	P. ponderati	Quoziente di Sviluppo (QS)	IC 95% del QS	Stanine	Percentili
Scala A							
Scala B							
Scala C							
Scala D							
Scala E							
Punteggio Generale di Sviluppo (PGS)							

PROFILI



