



www.cepmarche.it

www.associazionepraxis.it

Educazione Consulenza Orientamento Recupero Trattamento
Via B. Croce 10, c.a.p. 62100, Macerata – 0733/234359

AREA INTELLETTIVA LINGUISTICA

Area Intellettiva-Linguistica

- Memoria Sequenziale

PROVA N.1 : Span di Parole

Far ripetere al bambino la filastrocca procedendo frase per frase: se il bambino ripete la frase correttamente passare al secondo span altrimenti fermarsi al primo errore e annotare in tabella lo span corrispondente all'errore.

PROVA N.2 : Span di Cifre

Ripeti le cifre: nella prima colonna il bambino deve ripetere così come da noi pronunciate, nella seconda deve provare a ripeterle al contrario, dall'ultima cifra udita alla prima da noi pronunciata. Fermarsi al primo errore e annotare in tabella lo span corrispondente all'errore

- Comprensione di una storia

PROVA N.3 : Ascolta, ripeti e metti in ordine le immagini, prova a dare tu un titolo alla storia

- Test dell'Omino

PROVA N.4 : Disegna una persona

● Tabella di rilevazione

AREA INTELLETTIVA-LINGUISTICA

1. Memoria sequenziale- Span di parole

ASCOLTA E RIPETI NEL GIUSTO ORDINE

1. Quattro stelle	·span a due parole
2. ho visto passare	·span a tre parole
3. quattro stelline sul mare	·span a quattro parole
4. una per me, una per te,	·span a sei parole brevi
5. una la chiede la figlia del re.	·span a sei parole medie
6. La quarta la vuole il reuccio toccare	·span a sette parole medie
7. Ma la stellina sorridendo si spegne nel mare.	·span a otto parole

Prova N.2- Memoria sequenziale- Span di cifre

(Adatt. dal KIT DIAGNOSTICO DSA – Piero Crispiani– Centro Italiano Dislessia)

<i>Ascolta e ripeti nel giusto ordine in avanti</i>	<i>Ascolta e ripeti nel giusto ordine MA in senso contrario, dall'ultimo numero ascoltato al primo</i>
1) 3-9-6-1-2-8	1) 9-0
2) 2-5-8-6-0	2) 9-6-3
3) 1-7-0-5	3) 5-3-2-0
4) 4-9-7	4) 7-1-2-8-3
5) 8-6	5) 4-9-5-2-7-9

*I numeri in parentesi sono per l'annotazione nella scheda di rilevazione, ovvero dove il bambino ha sbagliato

AREA INTELLETTIVA-LINGUISTICA

Prova N.3 - Comprensione di una storia

ASCOLTA, RIPETI E METTI IN ORDINE LE IMMAGINI, PROVA A DARE TU UN TITOLO ALLA STORIA

Domitilla era una principessa molto golosa...nei sotterranei del castello dove viveva con i suoi genitori vi erano enormi cucine dove ogni giorno i cuochi impastavano focacce e torte squisite. Domitilla passava le sue giornate a dar fastidio in cucina, spiava i cuochi e assaggiava pietanze prelibate.

Ogni volta che una portata arrivava in tavola mancava sempre qualcosa. I cuochi decisero di punirla e dissero: “non e' giusto che quella golosa rubi sempre i bocconi migliori!”
“Domani Domitilla festeggerai il tuo compleanno, per te faremo una bella torta”.
I tre cuochi lavorarono a lungo in cucina e poi andarono a dormire soddisfatti del risultato.

Domitilla che non riusciva a dormire scese in cucina, il dolce era lì, ricoperto di confetti colorati e gocce di cioccolato. Al centro un enorme bignè completava la decorazione. Domitilla afferra il bignè.

Che spavento! Dalla torta volarono quattro pipistrelli neri e Domitilla urlò terrorizzata. Da quel giorno Domitilla si tenne lontana dalle cucine e aspettò sempre che gli altri si servissero prima di lei.

AREA INTELLETTIVA-LINGUISTICA

Prova N.4 - *Test dell'Omino: chiedere al bambino di disegnare una persona*

1) Chiedi al bambino di disegnare un omino rivolto verso di lui. A seconda dei dettagli che il bimbo disegnerà gli si attribuirà un punto:

- L' omino ha la testa 1
- ha due gambe 1
- ha due braccia 1
- il tronco è riconoscibile 1
- il tronco è più alto che largo 1
- sono indicate le spalle 1
- si può distinguere la connessione degli arti 1/2
- gli arti sono al posto giusto 1/2
- l' omino ha il collo 1
- il collo è armonicamente congiunto con la testa 1
- l' omino ha gli occhi 1
- ha il naso proporzionato 1
- ha la bocca proporzionata 1
- si possono distinguere le labbra 1
- si vedono le narici 1
- i capelli contornano la testa 1
- l' uomo ha un vestito 1
- almeno due parti del vestito non lasciano intravedere le linee sottostanti del corpo 1
- tutto il vestito non è sovrapposto (non ci sono linee in trasparenza) 1
- ci sono capi di vestiario 1
- tutto il vestito si presenta senza assurdità 1
- l'uomo ha le dita 1
- il numero delle dita è esatto 1
- le dita sono più lunghe che larghe 1
- il pollice non è distinto 1
- la mano è distinta dalle dita e dalle braccia 1
- si notano i dettagli del gomito, della spalla e del polso 1
- le gambe sono dettagliate 1
- la proporzione tra la testa e il tronco è rispettata 1
- le braccia sono lunghe quanto il tronco o non più del doppio del tronco stesso 1
- i piedi sono lunghi circa 1/3 della gamba 1
- gambe lunghe quanto il tronco o non più del doppio 1
- proporzione tra lunghezza e larghezza degli arti 1
- il tallone è riconoscibile 1
- il tratto della matita è fermo 1
- la testa ha un contorno 1
- esatto contorno del tronco 1

vari altri particolari

- l' uomo ha le orecchie 1
- sono proporzionate nella giusta posizione 1
- particolari degli occhi, sopracciglio e ciglio,pupilla , proporzioni, sguardo 1
- la fronte e il mento sono riconoscibili 1
- il mento è separato dal labbro inferiore 1

2) Dopo aver esaminato tutti i particolari rilevati nel disegno del bambino e aver attribuito a ciascuno un punto ricercare a quanto corrisponde la sua età' rispetto ai punti ottenuti seguendo la tabella:

3 anni : 2 punti

4 anni: 6 punti

5 anni : 10 punti

6 anni: 14 punti

7 anni : 18 punti

8 anni: 22 punti

9 anni : 26 punti

10 anni : 30 punti

11 anni : 34 punti

12 anni : 38 punti

13 anni : 38 punti

3) Es. bambino che totalizza 22 punti ha un età` mentale corrispondente a 8 anni (vedi tabella sopra), IL SUO Q.I. SARA' calcolato:

$$\underline{8 : 5 = 1,6 \times 100 = 160}$$

Ovvero

ETA' MENTALE 8 ANNI / ETA' CRONOLOGICA 5 ANNI MOLTIPLICATO PER 100.
RISULTATO: 160 .

Partendo dal **Q.I. DI BASE 100**, avremo un bimbo con uno sviluppo intellettuale precoce.



www.cepmarche.it www.associazionepraxis.it

Educazione Consulenza Orientamento Recupero Trattamento
Via B. Croce 10, c.a.p. 62100, Macerata – 0733/234359