

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ



Ονοματεπώνυμο νηπίου

Ημερομηνία παρατήρησης:

ΕΝΤΥΠΟ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗΣ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ ΕΠΙΔΙΩΚΟΜΕΝΩΝ ΣΤΟΧΩΝ 0=ΚΑΘΟΛΟΥ, 1=ΕΛΑΧΙΣΤΑ, 2=ΜΕΡΙΚΩΣ, 3=ΚΑΛΩΣ 4= ΕΠΑΡΚΩΣ		ΒΑΘΜΟΣ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ				
		0	1	2	3	4
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ						
1	Ομαδοποιεί αντικείμενα με βάση το χρώμα					
2	Ομαδοποιεί αντικείμενα με βάση δυο χαρακτηριστικά (χρώμα και σχήμα)					
3	Αντιστοιχίζει σχήματα στο περίγραμμά τους					
4	Αναγνωρίζει και υποδεικνύει τρία βασικά σχήματα (τετράγωνο, τρίγωνο, κύκλος)					
5	Αντιγράφει γεωμετρικά σχήματα					
6	Απαριθμεί αντικείμενα (1,2,3) ως το.....					
7	Επαναλαμβάνει αριθμούς στη σειρά ως το					
8	Αναγνωρίζει ποσότητες και αντιδρά (Δώσε μου «ένα»και ούτω καθεξής)					
9	Συγκρίνει ποσότητες (πολλά-λίγα)					
10	Αντιστοιχεί ένα προς ένα τα αντικείμενα					
11	Αναγνωρίζει και ονοματίζει προφορικά τους αριθμούς					
12	Ταυτίζει καρτέλες αριθμών με την ταυτόσημη					
13	Αντιστοιχίζει καρτέλες αριθμών με ποσότητες					
14	Σειροθετεί αριθμούς στη σωστή σειρά (σε πλαίσιο)					
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΓΡΑΦΗΣ						
15	Κάνει προσπάθεια, κρατάει το μολύβι					
16	Κρατάει το μολύβι/μαρκαδόρο σε τριποδική λαβή					
17	Ανασυνθέτει το όνομα του με καρτελάκια και πρότυπο					
18	Ανασυνθέτει το όνομά του χωρίς πρότυπο					
19	Γράφει το όνομά του με πρότυπο					
20	Γράφει το όνομά του χωρίς πρότυπο					
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ						
21	Αναγνωρίζει την καρτέλα με το όνομά του μεταξύ δυο					
22	Αναγνωρίζει την καρτέλα με το όνομά του ανάμεσα σε πολλές					
23	Αντιστοιχίζει γράμματα και συνθέτει το όνομά του					
24	Αναγνωρίζει και ονοματίζει οικείες λέξεις του περιβάλλοντος					
25	Αναγνωρίζει και ξεχωρίζει το κείμενο από την εικόνα					
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΛΕΠΤΗΣ ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ						
26	Μαζεύει τα παιχνίδια					
27	Πιάνει μεγάλα κομμάτια LEGO					
28	Πιάνει μικρότερα τουβλάκια κατασκευών					
29	Χρησιμοποιεί κόλλα					
30	Πιάνει το ψαλίδι και κόβει σε μακριά γραμμή					
31	Πιάνει το ψαλίδι και κόβει εύκολα σχήματα					
32	Πιάνει το ψαλίδι και κόβει σε λεπτομέρειες					
33	Χρωματίζει εντός των γραμμών					
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΑΔΡΗΣ ΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑΣ						
34	Περπατάει χωρίς να σκοντάφτει					
35	Ισορροπεί πάνω σε μια διαδρομή					
36	Μπορεί να κλωσήσει μια μπάλα					