



SCHEDA 1 - ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE INTEGRATIVE

Giocare con le mani.

L'impugnatura dello strumento per scrivere è molto importante per controllare la direzione e la pressione del segno sul foglio e per monitorare il rigo sul quale far poggiare le lettere. Fino a che l'attenzione è impegnata in questa fatica, la scrittura non può essere distesa e leggibile, i movimenti risultano poco economici, impacciati e rallentati.

1° E 2° ANNO SCUOLA PRIMARIA

MOTRICITÀ DELLE MANI

OBIETTIVO: corretta impugnatura, mano dominante, gestione della pressione e della direzione del gesto grafico

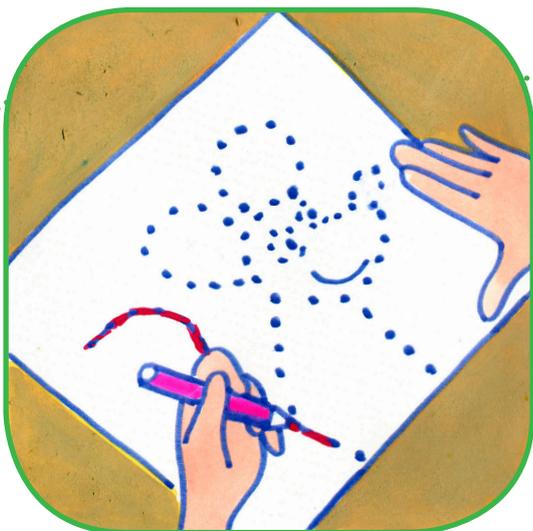
DAL GIOCO MOTORIO...

Dita animate!

In classe: si propongono filastrocche e canzoncine, da animare con i burattini a dito o disegnando faccine sui polpastrelli e utilizzando il piano del banco come palcoscenico in cui dita/attori appaiono e scompaiono secondo la trama. Si può poi passare a filastrocche o canzoncine da mimare con le intere mani, simulando la raccolta di fiori, il lancio di biglie, l'infilatura dell'ago o di perline, lo sfogliare delle pagine, facendo il cannocchiale. Questo gioco consente di rilevare in ciascuno la mano dominante e sollecita il movimento di opposizione dell'indice e del medio al pollice.



... AL GESTO GRAFICO...



Cosa comparirà?

In aula: un semplice gioco come "Unisci i puntini e scopri cos'hai disegnato" esercita la corretta impugnatura, consente di vedere il tracciato, di tenerlo sotto controllo e di gestire la pressione sul foglio e la direzione del gesto grafico.

Basta fotocopiare schemi a puntini per realizzare disegni, con l'accortezza di proporre all'inizio schemi di grandi dimensioni utilizzando fogli di formato A3. Si passerà poi al formato A4.

Lo strumento di scrittura va impugnato con pollice e indice della mano dominante a circa due dita (2 cm) dalla punta per consentire la visione del segno, il medio sostiene lo strumento di scrittura, l'anulare ed il mignolo tengono il contatto con il foglio mentre l'altra mano "assiste" tenendolo fermo.

... ALL'ESPERIENZA QUOTIDIANA.

Quante cose facciamo con le mani? Raccogliamo pezzettini di carta per fare un collage, fissiamo fogli con le graffette, inseriamo la cartuccia di ricambio nella penna... Tutti questi gesti aiutano a esercitare l'opposizione dell'indice al pollice. Dopo, riproduciamo tutti insieme i gesti quotidiani: impugnare lo spazzolino per lavarsi i denti, utilizzare correttamente cucchiaio e forchetta, spalmare la marmellata, spazzolarsi i capelli, ... In questo modo si prende confidenza con la mobilità della mano e con l'atto di impugnare. Se infiliamo pietre o semi per realizzare piccoli "gioielli", impariamo a coordinare la presa con tre dita.



SCHEDA 2 - ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE INTEGRATIVE

Esercitare le dita.

Le dita hanno l'importantissima funzione di controllare e orientare il tratto grafico. Impugnature disfunzionali che mantengono il contatto con il foglio o coprono la punta della matita o impegnano anche l'anulare obbligano le dita a stringere troppo lo strumento di scrittura con tensione e irrigidimento della mano, a volte anche doloroso.

1° E 2° ANNO SCUOLA PRIMARIA

MOTRICITÀ DELLE DITA

OBIETTIVO: dissociazione, mobilità articolare, coordinazione fine

DAL GIOCO MOTORIO...

Dita ... indipendenti!

In classe: dopo aver dato un numero o un nome a indice, medio, anulare e mignolo, l'insegnante nomina un dito e i bambini toccano con la punta di quel dito il pollice. L'insegnante "chiamerà" innanzitutto le dita in sequenza progressiva, poi regressiva, poi casuale. Prima si impegna una sola mano, poi tutte e due contemporaneamente, infine ad occhi chiusi.

Variante: Si accelera il ritmo delle consegne o si pronunciano in brevi sequenze.

Sul pavimento: si gioca con le trottole!

Interrompere così temporaneamente un'attività che impegna per lungo tempo la mano ha un benefico effetto rilassante sulla tensione muscolare della mano.



... AL GESTO GRAFICO...



E dentro cosa ci metto?

In classe: i bambini riempiono sagome semplici (il cappello del mago, un simpatico fantasmino, la corolla di un fiore sbocciato) con linee orizzontali, verticali, oblique, cerchietti, ondine. Il movimento è sulla punta delle dita. Importante anche non uscire dai bordi ed occupare bene lo spazio. Con tanti colori sarà più divertente!

L'attività di campitura è piacevole, stimola la manualità e la tenuta attenta. Esercita inoltre il coordinamento bilaterale di piccoli movimenti, fondamentale sul piano percettivo e comunicativo.



... ALL'ESPERIENZA QUOTIDIANA.

Quanto lavorano le dita! Allacciare stringhe, abbottonare camicie, chiudere cerniere, infilare pennarelli nella scatola, fissare mollette nei capelli, appendere i disegni al muro con le puntine... In classe si può modellare la pasta di sale, giocare con i burattini, infilare grossi aghi da lana, utilizzare il contagocce per diluire con l'acqua la tempera, intrecciare rafia colorata, costruire strutture con i mattoncini ad incastro, ritagliare e incollare. Un gioco? Indovinare oggetti, a occhi bendati, toccandoli solo con le dita.



SCHEDA 3 - ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE INTEGRATIVE

Scrivere grande, scrivere piccolo.

Il bambino conosce lo spazio prima attraverso esperienze motorie e poi attraverso processi di simbolizzazione ed interiorizzazione. Fondamentale è saper riconoscere figure orientate diversamente, discriminarle dallo sfondo e riprodurle nei loro rapporti spaziali. All'inizio l'attività grafica è frutto di movimenti ampi che poi si dimensionano con la consapevolezza di un preciso rapporto tra movimento e segno ottenuto.

1° E 2° ANNO SCUOLA PRIMARIA

PERCEZIONE SPAZIALE

OBIETTIVO: percezione spaziale, dimensionare le grandezze

DAL GIOCO MOTORIO...

Grande o piccolo?

In palestra: si chiede ai bambini di disporsi in modo autonomo in fila, in ordine di grandezza crescente, e si gioca su un percorso predisposto con cerchi grandi e piccoli sul pavimento. Si salta nei cerchi piccoli e si gira intorno a quelli grandi.



... AL GESTO GRAFICO...



Forme nello spazio.

In classe: all'inizio ci si sfida a far stare più lettere possibili in un foglio. Si impara così a considerare lo spazio limitato. Si scrive il proprio nome sul cartellone appeso al muro per essere ricordato da tutti, poi lo si scrive su cartellini o etichette sempre più piccole da incollare sul banco, sulla copertina del quaderno, sulla penna.

Questi esercizi aiutano a considerare il variare dei rapporti di proporzione e a considerare i vincoli di uno spazio limitato. L'attività di dimensionamento aiuta i bambini che scrivono troppo piccolo perché insicuri, aumentandone l'autostima.

... ALL'ESPERIENZA QUOTIDIANA.

Riordinare i giocattoli rimettendoli nelle loro scatole, aiutare la mamma ad organizzare la scatola dei bottoni o a stendere il bucato disponendo su un filo gli indumenti sono attività che consentono al bambino l'esperienza della dimensione, così come affidare il riordino degli scaffali dei libri in classe. Ritagliare forme grandi e piccole per realizzare il collage di un paesaggio, disegnare una cornice attorno a soggetti di diverse dimensioni, compilare schede in cui ad esempio si collega l'animale alla sua dimora aiuta la concettualizzazione.



SCHEDA 4 - ATTIVITÀ LUDICO-MOTORIE INTEGRATIVE

Non solo parole.

Per l'acquisizione degli automatismi della scrittura spontanea, vanno allenate continuamente le abilità grafo-motorie e il controllo dei vincoli posti allo sviluppo della scrittura: neuropsicologici di "codifica ortografica" che richiedono abilità di recupero delle lettere dalla "memoria visiva", di motricità fine e di integrazione visuo-motoria per la coordinazione del recupero delle lettere memorizzate con schemi motori per riprodurle.

DAL GIOCO MOTORIO...

Non solo azione.

In palestra: ci si muove seguendo la musica che si interrompe all'improvviso: tutti si fermano e restano immobili nella posizione. Si riprende il gioco al riavvio della musica. Variante: ci si muove e ci si ferma a gruppi, tenendosi per mano, senza stratonare.

Oppure: sempre a ritmo di musica, si prova a ballare, o semplicemente a camminare avanti e indietro insieme, tenendo in equilibrio un palloncino gonfiato appoggiato al torace di ogni coppia. Il gioco consiste nel non far scivolare il palloncino, mantenendo quindi la stessa distanza. Saper riempire lo spazio, ma anche considerare e valorizzare il vuoto, cioè le pause, conferisce significato alla comunicazione, anche scritta. Persino il pensiero si sviluppa nel prezioso e armonico dialogo fra azione e riflessione.



... AL GESTO GRAFICO...

Come un disegno ...

In aula: sul foglio le parole disegnano gli oggetti; dopo aver scelto il nome di un oggetto, lo si scrive in corsivo, senza interrompere il segno grafico, per realizzare i contorni dell'oggetto, occupando lo spazio disponibile.

Variante: una filastrocca, una poesia, un pensiero si possono scrivere in modo da realizzare un'immagine, proprio quella dell'elemento principale del testo. Le parole terminano prima dell'immagine? Basta continuare riprendendo il testo dall'inizio.

È nell'interazione del segno con l'immaginario che ci si esprime, considerando i vincoli posti dallo strumento e dallo spazio a disposizione.



... ALL'ESPERIENZA QUOTIDIANA.

Quanti giochi si fanno in giardino! Bandiera, belle statuine, campana Si gioca in un alternarsi continuo e variegato di schemi motori e nella considerazione di vincoli spazio- temporali.

Nello sport così come per la strada, saper riconoscere e considerare aree dedicate, linee di confine, spazi dove l'azione è consentita o meno è determinante.

