

ACCOMPAGNARE I BAMBINI ALLA SCUOLA PRIMARIA:

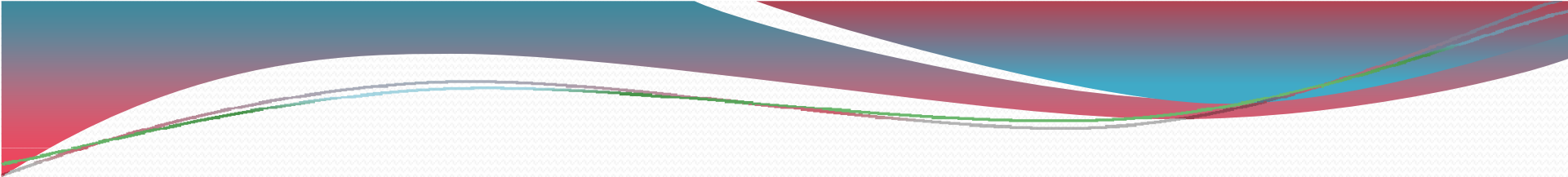
attività neuro psicomotorie per la prevenzione delle
difficoltà d'apprendimento

Dott.ssa Laura Zandegiacomo,
Terapista della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva



PREMESSA

*“Un alunno con DSA potrà venire diagnosticato solo dopo l'ingresso nella scuola primaria, quando le difficoltà eventuali interferiscano in modo significativo con gli obiettivi scolastici o con le attività della vita quotidiana che richiedono capacità formalizzate di lettura, di scrittura e di calcolo. Tuttavia, durante la scuola dell'infanzia l'insegnante potrà osservare l'emergere di difficoltà più globali, ascrivibili ai quadri di DSA, quali **difficoltà grafo-motorie, difficoltà di orientamento e integrazione spazio-temporale, difficoltà di coordinazione oculo-manuale e di coordinazione dinamica generale, dominanza laterale non adeguatamente acquisita, difficoltà nella discriminazione e memorizzazione visiva sequenziale, difficoltà di orientamento nel tempo scuola, difficoltà nell'esecuzione autonoma delle attività della giornata, difficoltà ad orientarsi nel tempo prossimale** (ieri, oggi, domani). L'insegnante potrà poi evidenziare caratteristiche che accompagnano gli alunni in attività specifiche, come quelle di pregrafismo, dove è possibile notare **lentezza nella scrittura, pressione debole o eccessiva esercitata sul foglio, discontinuità nel gesto, ritoccatore del segno già tracciato, direzione del gesto grafico, occupazione dello spazio nel foglio**. Attraverso gli esercizi di grafica, si lavora sulla motricità fine, sulla funzionalità della mano e, contemporaneamente, sull'organizzazione mentale, ovvero sul nesso tra l'assunzione immaginativa di un dato ed il suo tradursi in azione. Il bambino non “copia” le forme, ma le elabora interiormente.*




*Nel disegnare una forma sul foglio, egli fa riferimento ad un tracciato immaginativo interno frutto di una rappresentazione mentale: la forma grafica, che poi diverrà segno grafico della scrittura, viene costruita mediante una pluralità ed una complessità di atti che portano alla raffigurazione di una immagine mentale. Le esercitazioni su schede prestampate dove compaiono lettere da ricalcare o da completare non giovano all'assunzione di tale compito. **La forma grafica deve essere ben percepita e ricreata con la fantasia immaginativa del bambino, meglio se sperimentata attraverso il corpo** (per es. fatta tracciare sul pavimento camminando o in aria con le mani; oppure si può tracciare un segno grafico sulla lavagna con la spugna bagnata: una volta asciugata e dissolta, chiedere di disegnare quel segno sul foglio).*

Parimenti, la corretta assunzione dello schema motorio determina la coordinazione dei movimenti e l'organizzazione dell'azione sul piano fisico. Nell'ultimo anno della scuola dell'infanzia, inoltre, la graduale conquista di abilità di simbolizzazione sempre più complesse può consentire ai docenti di proporre attività didattiche quali esercizi in forma ludica mirati allo sviluppo di competenze necessarie ad un successivo approccio alla lingua scritta."

Tratto da: linee guida MIUR sui DSA; Luglio 2011

Ricerca all'Università di Verona:
su 1050 bambini *intelligenti* in consultazione
psicomotoria per difficoltà di apprendimento scolastico,
presentano:

- MOTRICITÀ NON ORGANIZZATA E NON INVESTITA 92%
- DIFFICOLTÀ DI COORDINAZIONE GENERALE E FINE 76%
- PROBLEMI SPAZIO-TEMPORALI 70%
- DISLATERALIZZAZIONE 41%
- SCARSA CONOSCENZA DELLA DESTRA-SINISTRA 47%
- PRENSIONE INADEGUATA DELLO STRUMENTO GRAFICO 34%
- DISGRAFIA 76%
- PROBLEMI DI SCHEMA CORPOREO 75%
- SCARSA INTEGRAZIONE IMMAGINE DI SÈ 80%
- SCARSO CONTROLLO TONICO-MOTORIO 84%
- PARATONIA 84% 
- SINCINESIE 60%

COORDINAZIONE MOTORIA

- è la capacità di eseguire un movimento segmentale in modo rapido, armonico, fluido e finalizzato.
- richiede un'integrazione senso motoria, dalla quale dipende la capacità di apprendere, differenziare/integrare e automatizzare i movimenti

Coordinazione dinamica dell'arto superiore:

- propriocezione (presa di coscienza)
- utilizzo differenziato del segmento interessato

stabilità del braccio, sul quale si attiva la manualità fine.

SPALLA → BRACCIO → AVAMBRACCIO E GOMITO → MOVIMENTI FINI DI POLSO, MANO E DITA
(fra i 5-8 anni: passaggio da un movimento rigido a scatti ad uno fluido e coordinato)



La coloritura

- Il colore non dev'essere considerato fine a sé stesso, ma sempre strumento, mezzo di espressione
- Finchè lo schema cromatico non interviene a modificare interiormente l'ideazione figurativa (verso la fine della scuola materna), **l'uso del colore dev'essere lasciato alla scelta dei bambini.**
- C. Golfari: “A 2,3,4 anni, il bambino è interessato a tracciare linee più che a coprire superfici, per esprimere idee e sentimenti piuttosto che realizzare effetti coloristici”
- Inizialmente le figure sono lineari, cioè senza che l'interno sia dipinto. Questo perché il bambino piccolo coglie le cose secondo categorie: o il contorno, o la forma.
- Non chiedere al bambino di colorare a posteriori ciò che ha disegnato → la gioia della creazione si esaurisce nella realizzazione grafica.

ORGANIZZAZIONE SPAZIALE

- È la capacità di strutturare e strutturarsi in uno spazio in maniera “ottimale”.
 - SPAZIO: grafico, materiale (il banco), fisico (la stanza)
- ▶ La capacità di orientarsi nello spazio (e nel tempo) è necessaria per l'apprendimento della letto-scrittura.

- ▶ Il bimbo impara a organizzarsi e organizzare in relazione a dei punti di riferimento.
→ primo punto di riferimento nel bambino piccolo è l'io;



a partire dal confronto con il sé il bambino conosce il mondo
evoluzione: passaggio dal punto di riferimento interno, all'esterno.

- ▶ AUTOMATIZZAZIONE DELLA DIREZIONE: da sinistra a destra, dall'alto al basso

ORGANIZZAZIONE TEMPORALE

È la capacità di sequencing, strettamente connessa con:

- Il gioco simbolico (sequenze di gioco)
- Le prassie
- Il linguaggio



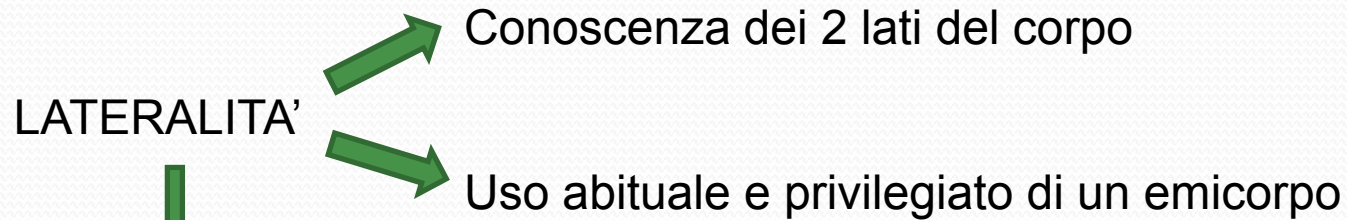
In relazione ad AZIONI; es:
eseguire più azioni in successione
e far individuare ai bambini la
prima:

- far finta di scrivere/ di cancellare
- far finta di lavarsi la
testa/asciugarla/ sciacquarla

In relazione ad IMMAGINI; es.
riordino di una storia



LATERALITA'



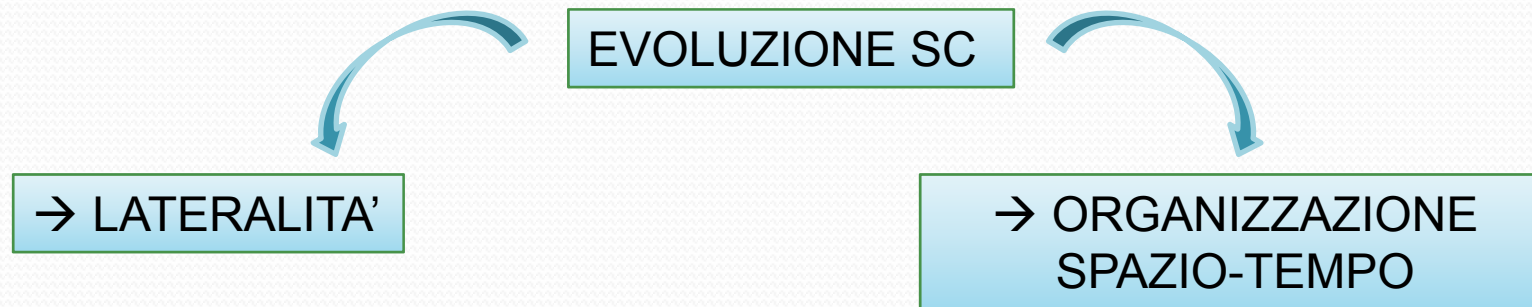
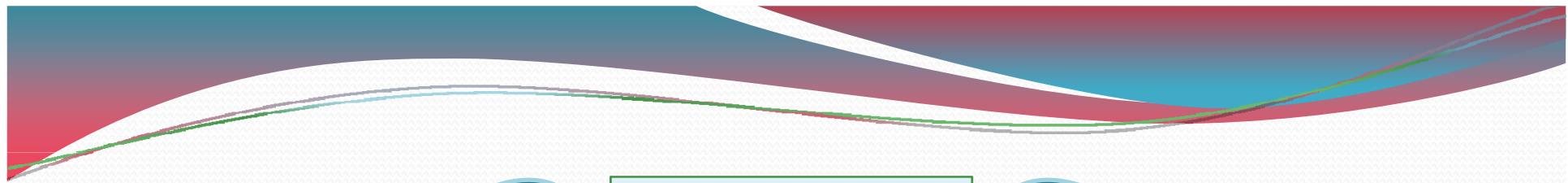
Dominanza emisferica → prevalenza funzionale di un emisfero

Area 4 Brodmann → dall'alto verso il basso: aree motorie dell'AI, AS, faccia corrispondente alla metà controlaterale del corpo → zona in cui si trovano i centri preposti all'esecuzione dei movimenti

- ▶ Occhio → 3,5 anni; influenzato da problemi visivi
- ▶ Piede
- ▶ Orecchio
- ▶ Mano → dai 18 mesi ai 6-8 anni (influenza ambientale); presenti sincinesie al lato dominante se l'azione è compiuta dal lato non dominante (controllo di inibizione alla diffusione dello stimolo migliore se il comando interessa il lato dominante)

- ▶ Lateralità forte/debole/crociata





Porta alla formazione dell'IMMAGINE CORPOREA (rappresentazione mentale che si costruisce fin dalla prima infanzia, per stabilizzarsi alla fine dell'adolescenza) → è costituita da tutte le influenze legate alla vita inconscia, psichica che accompagnano il bambino nel percorso: sensazione-percezione-coscienza-conoscenza-rappresentazione.

“Mentre il concetto di “schema corporeo” è legato ad una realtà neurologica, quello di “immagine corporea” si riferisce invece a un processo e a una realtà della sfera psichica”. Soubiran

3 FASI

✚ RICONOSCIMENTO delle parti del corpo su di sé e sul modello (testa, tronco, braccia, mani, gambe, piedi)

✚ RICONOSCIMENTO DI PARTI DEL VISO (capelli, occhi, naso, bocca, orecchie)

✚ COSTRUZIONE di un viso (più difficile la ricostruzione del corpo, soprattutto se la testa è già posizionata) (Carbonare e Savarese, 1994)

✚ RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

✚ 3 anni → povero sia per scarsa conoscenza del proprio corpo che per insufficiente coordinazione o-m. figura prevalente cerchio, ma anche rettangolo e quadrato.

✚ 3-4 anni → omino cefalopode

✚ 4 anni → primo abbozzo di tronco (+dita?)

✚ 5 anni → si arricchiscono i tratti facciali. Arti collegati al tronco. Iniziano elementi del vestiario

✚ 6 anni → altezza > larghezza. Mani e collo.





SCARSO CONTROLLO TONICO-MOTORIO

RILASSAMENTO:

La disgrafia è spesso associata ad alterazioni del tono muscolare e ad un'eccessiva tensione della muscolatura, causata anche da ansia e da un senso di malessere nei confronti di compiti che il soggetto non si sente in grado di affrontare.

Il rilassamento ha, quindi, un effetto positivo e benefico poiché favorisce stati d'animo positivi e predispone ad un miglioramento esecutivo.



È importante lavorare parallelamente su:



rumore-silenzio

- Creare rumore utilizzando il corpo proprio e altrui
- Sollecitare la ricerca di nuove modalità per produrre rumore (es. schioccare la lingua, fischiare..)
- Quali rumori si sentono con il silenzio?
- Guidare verso la distinzione di suoni lunghi/corti- forti/deboli
- Provare a muoversi facendo meno rumore possibile



lento-veloce

- Camminare velocemente/lentamente
- Rotolare velocemente/lentamente
- Saltellare velocemente/lentamente
- Alternare movimenti eseguiti lentamente/velocemente
- Muoversi su una musica lentamente/velocemente su comando verbale



contrasto pesante-leggero

- Camminare fingendo di essere pesante come un elefante
- Fingere di trascinare qualcosa di molto pesante
- Camminare fingendo di essere leggeri come una farfalla



rilassamento

- Assumere una posizione comoda
- Sollecitare l'ascolto del battito del proprio cuore
- Aiutare il bambino a percepire le differenze tra dati contrastanti relativi al contesto (es. senti com'è morbido questo materassino, com'è duro e freddo il pavimento ecc.)



Contrasto movimento-immobilità

- Muoversi il più possibile e fermarsi allo stop
- Rimanere immobili il più possibile
- Muovere solo le gambe (il resto del corpo è immobile)
- Muovere solo le braccia/mani/bocca/occhi/dita
- Alternare atti motori a momenti di immobilità

QUINDI, I PRE-REQUISITI NEURO-PSICOMOTORI PER L'APPRENDIMENTO SONO:

- ✚ PERCEZIONE E ANALISI VISIVA
- ✚ INTEGRAZIONE VISUO-MOTORIA
- ✚ ORGANIZZAZIONE SPAZIALE E TEMPORALE
- ✚ INTEGRAZIONE SPAZIO-TEMPORALE (RITMO)
- ✚ CONOSCENZA E RAPPRESENTAZIONE DELLO SCHEMA CORPOREO
- ✚ COORDINAZIONE DINAMICA
- ✚ RILASSAMENTO
- ✚ DOMINANZA LATERALE
- ✚ MEMORIA E ATTENZIONE



AUTOMATIZZAZIONE



**SVILUPPARE E STIMOLARE I
PREREQUISITI MOTORI**

PRINCIPI FONDAMENTALI:

- ❖ ATTENTA PROGRAMMAZIONE
- ❖ GRADUALITA' NELLA PROPOSTA DEGLI STIMOLI
- ❖ RIDONDANZA DEGLI STIMOLI
- ❖ FINALIZZARE L'ATTIVITA'

Non è sufficiente che il bambino sperimenti “ogni tanto”, o “a seconda del tempo libero”! Dev'esserci un'attenta programmazione per stadi progressivi.

Ogni bambino deve, inoltre, esser messo nelle condizioni di sperimentare più volte e attraverso canali diversi! (es. la memorizzazione dei colori o delle forme non può esser esclusivamente un fatto mnestico e di discriminazione visiva! Dev'esser prima scoperto attraverso il corpo, nel gioco, nello spazio.. Solo dopo assumerà la valenza cognitiva)

L'attività (es. strappare la carta) non può esser un esercizio fine a sé stesso, ma deve assumere il carattere di “compito ludico”, finalizzato e gratificante.

ATTIVITA' FINALIZZATE A:

- ◆ COORDINAZIONE DINAMICA DELL'ARTO SUPERIORE
- ◆ COORDINAZIONE OCULO MANUALE
- ◆ MOTRICITA' FINE DELLE DITA



❖ Strappare la carta

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a

✓ FINALITA' →

- Strappare la carta per allenare semplicemente lo strappo
- Strappare per la creazione di coriandoli
- Strappare cercando di rispettare i contorni (come ritagliare)

✓ MATERIALE UTILIZZATO → dalla carta velina al cartone

❖ Puntinare con il punteruolo

❖ Creare palline di carta

Esercizio dal semplice al complesso in base a:

✓ DIMENSIONI → Da palle grandi a piccole

✓ MATERIALE UTILIZZATO → dalla carta velina al cartone

❖ Ritaglio libero e incollare

❖ Ritagliare con contorni dati

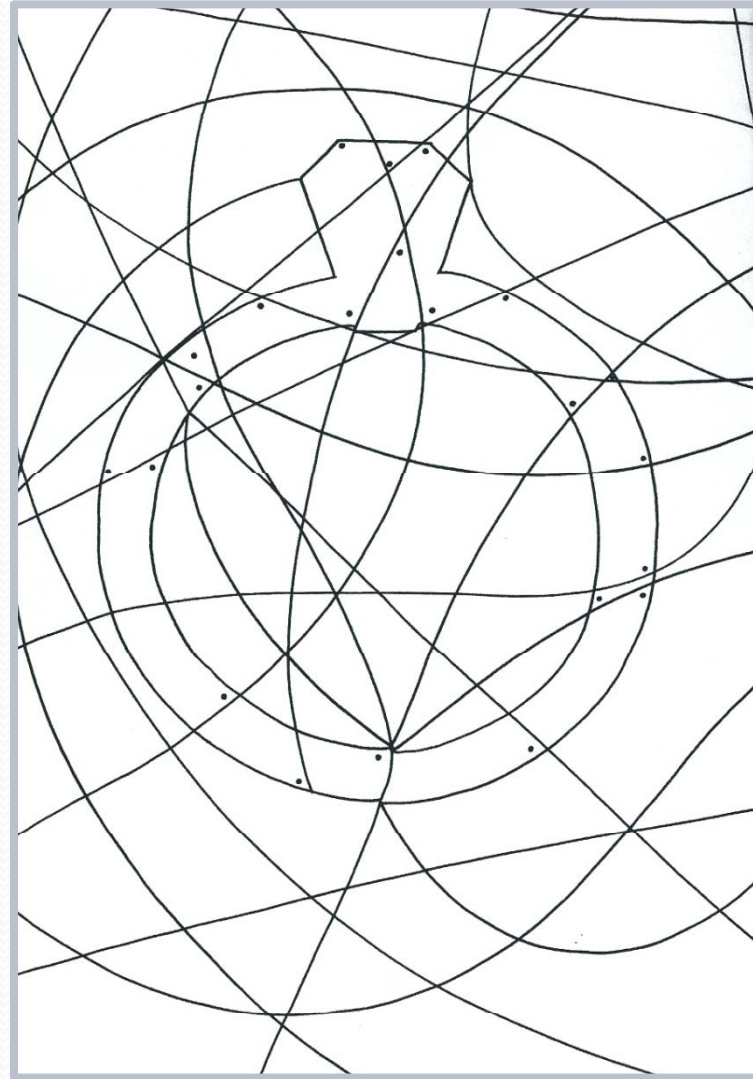
❖ Origami

❖ Giochi con carta crespa

❖ Puzzle con parti del corpo ritagliate da giornali

COLORARE

- ❖ Riempire spazi (dentro ai bordi) : mandala o immagini motivanti
- ❖ Pittura sul piano verticale dal semplice al complesso (dal grande al piccolo, dal dito alla matita)
- ❖ Pittura a tavolino dal semplice al complesso (dal grande al piccolo, dal dito alla matita)
- ❖ Annerire gli spazi con i puntini



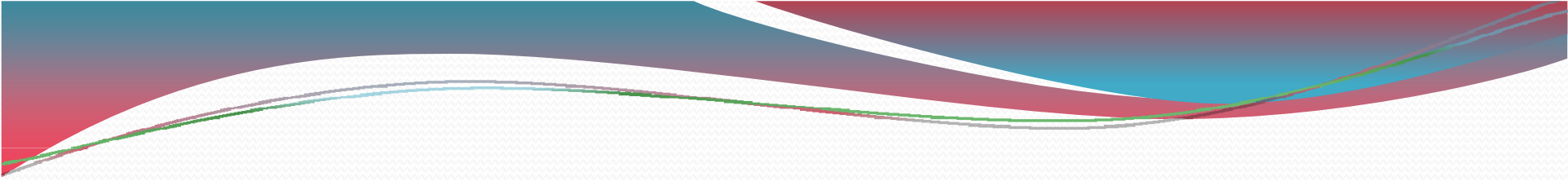
DISEGNO LIBERO

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:

❖ STRUMENTO UTILIZZATO:

- Dito
- Pennello grosso
- Pennello fine
- Pennarello grosso
- Pennarello fine
- Matita
- Pastello a cera
- Pastello

❖ SUPPORTO UTILIZZATO → da foglio grande a foglio piccolo



COPIA DI FORME → prima manipolarle, comprendere i rapporti topologici che intercorrono tra sé e gli oggetti, e tra oggetti; solo dopo stampare la forma; infine utilizzare le forme come “guida” per la rappresentazione grafica (es. un rettangolo e due cerchi possono formare...)

COMPLETARE DISEGNI a cui mancano particolari (con e senza modello)



LABIRINTI TRACCIATI E PERCORSI

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:

❖ TIPOLOGIA DI LABIRINTO, TRACCIATO, PERCORSO:

- Senso motorio (lavoro in palestra)
- Tridimensionale/tattile (es. in mezzo ad una corda fissata ad un cartoncino che definisce un tracciato)
- Bidimensionale/tattile (es. inciso nel das)

❖ DIMENSIONI DEL LABIRINTO/TRACCIATO → da grande a piccolo

❖ STRUMENTO UTILIZZATO → dal corpo al dito che segue il percorso alla matita



PREGRAFISMO SU TRATTO CONTINUO

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:

❖ **STRUMENTO UTILIZZATO:**

- Dito
- Pennello grosso
- Pennello fine
- Pennarello grosso
- Pennarello fine
- Matita
- Pastello a cera
- Pastello

❖ **SUPPORTO UTILIZZATO** → da foglio grande a foglio piccolo

❖ **DIMENSIONI DEL MODELLO** → da interspazi distanti a ravvicinati

PREGRAFISMO

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:

❖STRUMENTO UTILIZZATO:

- Dito
- Pennello grosso
- Pennello fine
- Pennarello grosso
- Pennarello fine
- Matita
- Pastello a cera
- Pastello

❖SUPPORTO UTILIZZATO→ da foglio grande a foglio piccolo

❖DIMENSIONI DEL MODELLO→ da interspazi distanti a ravvicinati

❖OGGETTO:

- Linee semplici
- Linee complesse
- Forme geometriche semplici
- Forme geometriche complesse
- Oggetti
- scritture



DISEGNARE SULLA SABBIA

Esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:

❖ Tipologia di segno

- Autonomo
- Su modello concreto (eseguito davanti al bambino)
- Su modello astratto (guardando un modello disegnato)
- Con guida verbale

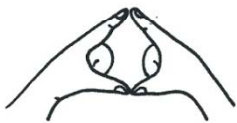
❖ Strumento utilizzato

- Dito
- Bastoncini con lunghezze diverse


ABILITA' MANUALI E MOTRICITA' FINE

- ❖ GIOCHI MANIPOLATIVI (pongo, creta, didò, pasta sale ecc)
- ❖ ABBOTTONARE, SBOTTONARE
- ❖ FARE E DISFARE NODI
- ❖ ARROTOLARE IL FILO su oggetti di varie forme
- ❖ OMBRE CINESI
- ❖ IMITAZIONE GESTUALE CON MANI E DITA

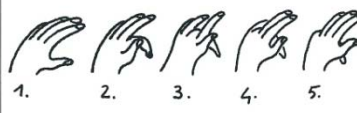
■ Gestì semplici e complessi



<p>6</p> <p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> giustapporre pollice con pollice e indice con indice (segno del «rombo»).</p>	
---	--

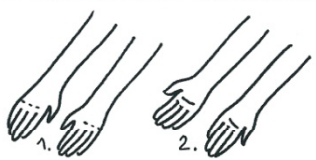
■ Movimenti delle braccia

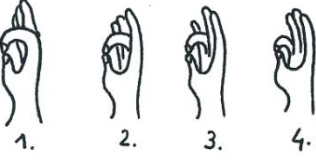
<p>1</p> <p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti all'altezza delle spalle; mani appoggiate alle spalle.</p> <p><i>Movimento:</i> flettere ed estendere in successione le braccia in alto («rami in movimento»).</p>	
--	--

■ Movimenti delle dita

<p>4</p> <p><i>Posizione:</i> seduti; appoggiare l'avambraccio a un piano.</p> <p><i>Movimento:</i> tamburellare le dita sul piano partendo dal pollice e andando in ordine.</p>	
--	--

<p>9</p> <p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti mignoli e indici (segno delle «corni»); giustapporre mignolo con mignolo e indice con indice.</p>	
<p>10</p> <p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti mignoli e indici (segno delle «corni»); giustapporre mignolo destro con indice sinistro e indice destro con mignolo sinistro.</p>	

<p>4</p> <p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Movimento:</i> prono/supinazione dell'avambraccio («foglie al vento»).</p>	
---	---

<p>5</p> <p><i>Posizione:</i> seduti; gomiti appoggiati a un piano; avambraccio fermo.</p> <p><i>Movimento:</i> giustapporre, alternando, tutte le dita al pollice andando in sequenza.</p>	
---	---

- ❖ TAMBURELLARE LE DITA
- ❖ YO-YO
- ❖ GIOCO DELLE PULCI
- ❖ CHIODINI di varie forme e dimensioni
- ❖ INCASTRI
- ❖ CUCIRE
- ❖ CUCINARE (1-impastare; 2-realizzare forme diverse es. gnocchi, trofie orecchiette ecc; 3-preparare dolci, biscotti, ciambelle)
- ❖ COSTRUIRE PERLE esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:
 - Dimensioni (da perle grandi a piccole)
 - Materiale (pasta sale, plastilina, das ecc)
- ❖ DECORARE PERLE (con acrilici, tempere, o materiali come paillettes, perline)
- ❖ INFILARE PERLINE: esercizio graduale dal semplice al complesso in base a:
 - Dimensioni (da grandi a piccole)
 - Strumento utilizzato
 - Strumento rigido (bastoncino-cannuccia)
 - Filo rigido (tipo scooby doo)
 - Filo semirigido (es. filo da pesca)
 - Filo da cucire



COORDINAZIONE OCCHIO MANO

❖ FRECCETTE

❖ BOCCE

❖ CANESTRO

❖ BERSAGLI

❖ BIRILLI

❖ BIGLIE

❖ BILIARDO

❖ TENNIS



PALLA

❖ DIMENSIONI da grande a piccola

❖ MATERIALE

- Palloncini gonfiabili
- Palle di spugna
- Palle rigide

❖ TIPOLOGIA

- Con 2 mani/ 1 mano
- Lanci/prese
- Rimbalzi/palleggi

DOMINANZA LATERALE

- Osservare nel caleidoscopio/ cannocchiale → Gioco simbolico
- Indovinare gli oggetti osservandoli attraverso il cannocchiale
- Aprire e chiudere le mani lentamente
- Aprire e chiudere le mani velocemente
- Allargare e riunire le dita della mano
- Opporre il pollice alle altre dita
- Tamburellare le dita su un piano
- Far schioccare le dita
- Imitare azioni della vita quotidiana (es. mangiare, pettinarsi..)
- Manipolare pongo, das..
- Calciare la palla
- Palleggiare contro la parete
- Eseguire prassie dell'abbigliamento



ATTIVITA' FINALIZZATE A:

- ◆ COORDINAZIONE DINAMICA GENERALE

 - ◆ SCHEMA CORPOREO

 - ◆ SPAZIO-TEMPO- RITMO

COORDINAZIONE MOTORIA

- Marciare sul posto associando al movimento delle gambe l'oscillazione delle braccia
- Correre sul posto
- Saltare a piedi uniti
- Saltare a piedi uniti e divaricati
- Eseguire saltelli incrociati (un piede avanti e uno indietro)
- Saltare su un piede, cambiandolo al segnale stabilito
- Camminare seguendo le direzioni fornite dall'adulto
- Capriole (poi a occhi chiusi)
- Saltare su un piede
- Rotolare
- Strisciare sul dorso, sul ventre, come serpenti
- Saltare come conigli
- Camminare sulle punte/talloni
- Giochi con la palla (es: lanciare la palla in alto e riprenderla dopo aver battuto le mani; lanciare la palla contro il muro e riprenderla; palleggiare)
- Eseguire sequenze motorie via via più complesse prima imitate, poi su consegna verbale (es: braccia in alto-mani alle spalle-mani ai fianchi)

SCHEMA CORPOREO

- 😊 Holding
- 😊 Handling
- 😊 Esperienze sensoriali
- 😊 Giochi e filastrocche ludiche in contesti relazionali significativi



GIOCO SENSO-MOTORIO

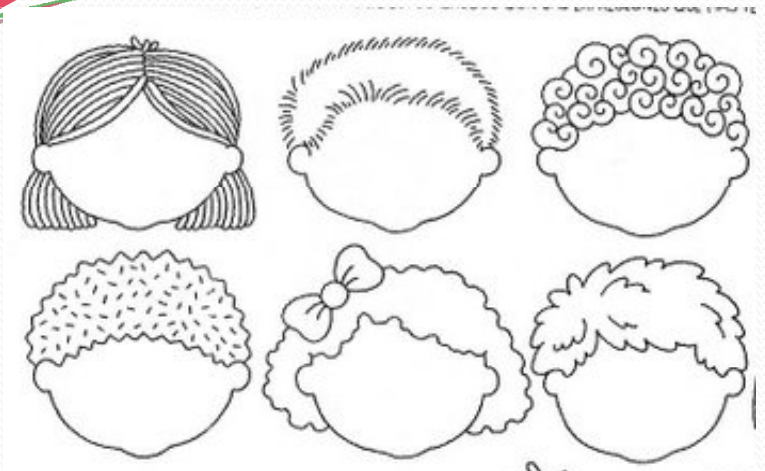
1. LIBERO

2. "STRUTTURATO":

- ☺ Salti (equilibrio/perdita confini corporei/caduta), rotolo, striscio, arrampicata, corsa, capriole.... Adulto specchio di piacere!!
- ☺ Da supini, strisciare per terra spingendosi sui piedi cercando di tenere in equilibrio un oggetto sull'addome
- ☺ Da prono rotolare il proprio corpo sopra una palla di diverse dimensioni e consistenze
- ☺ Farsi trascinare afferrando una corda
- ☺ Andare a gattoni mantenendo una palla sotto di sé
- ☺ Andare a gattoni cercando di colpire una palla con la testa
- ☺

GIOCHI DI RAPPRESENTAZIONE:

- ☺ Assumere posizioni allo stop (es. posizione albero)
- ☺ 1-2-3 stella (controllo corpo)
- ☺ Il bno tocca sul proprio corpo le parti denominate dall'adulto
- ☺ Il bno esegue consegne verbali (es: alza il braccio; chiudi gli occhi, batti un piede ecc)
- ☺ Il bno assume posizioni su indicazione (anche a copie)
- ☺ Denominare le parti del corpo coinvolte in un movimento
- ☺ Completare immagini relative allo schema corporeo
- ☺ Aggiungere particolari relativi a immagini che rappresentano persone
- ☺ Rappresentare graficamente la figura umana arricchendola di particolari



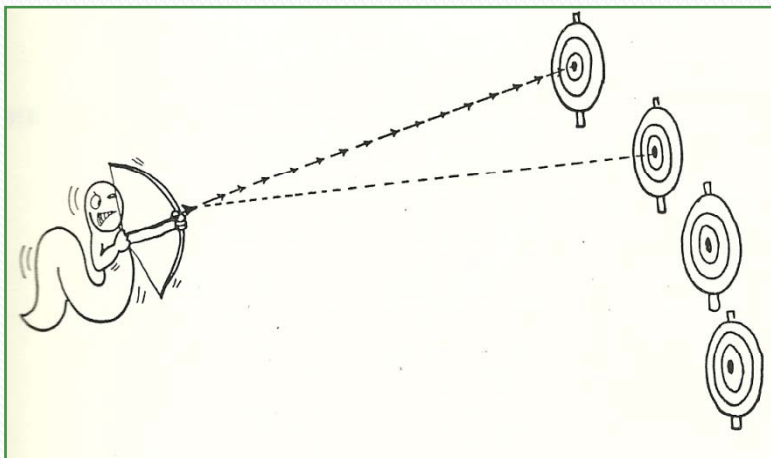
COMPLETAMENTO

ORGANIZZAZIONE SPAZIALE

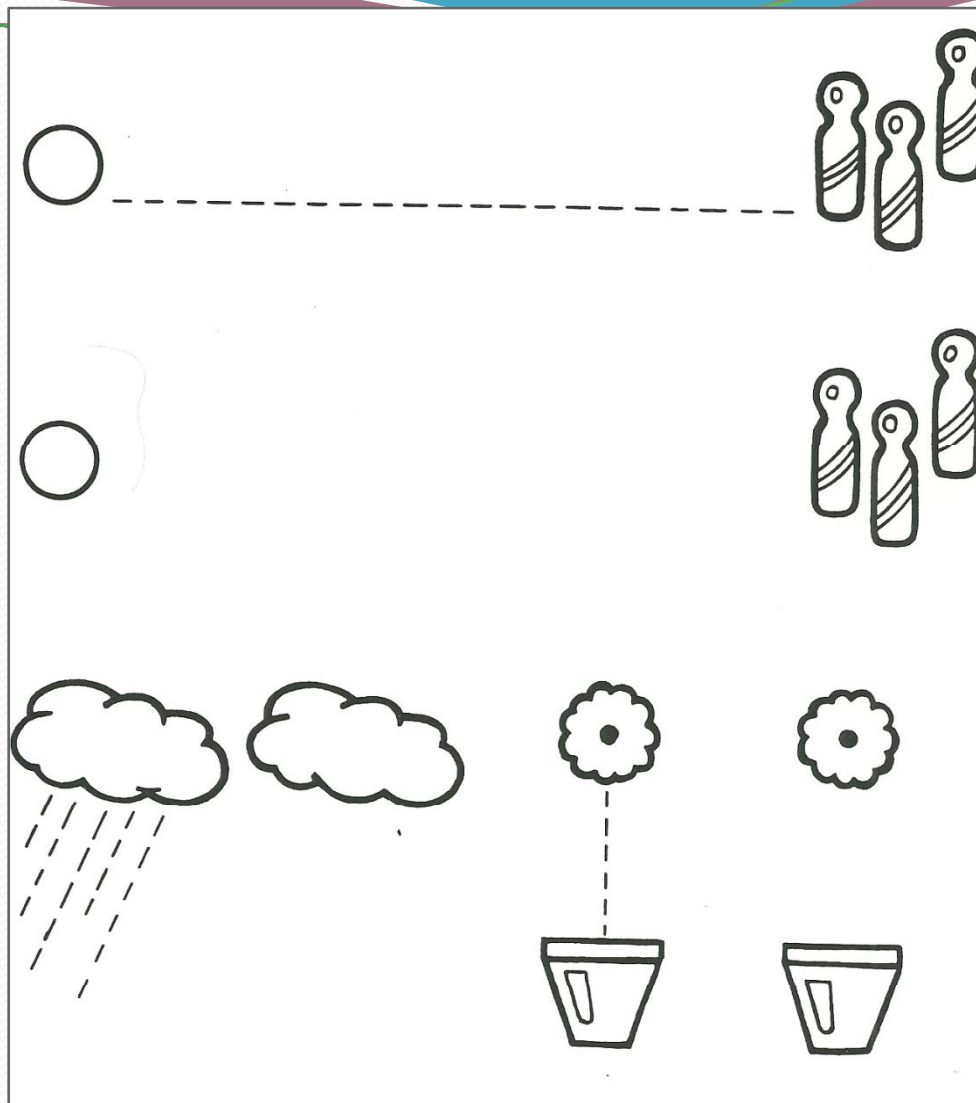
- Definire la posizione degli oggetti nell'ambiente
- Disporre gli oggetti su un piano seguendo il modello dell'adulto
- Completare una serie di oggetti inserendone altri nella giusta posizione in relazione ad un modello
- Completare una serie di oggetti inserendone altri in base alle indicazioni spaziali fornite dall'adulto
- Disegnare oggetti rispettando le indicazioni verbali dell'adulto
- Copiare una serie di immagini rispettandone le relazioni spaziali
- Copiare immagini senza uscire dallo spazio indicato

Il movimento, che si trasforma in azione, arricchisce immensamente le capacità dei bambini di comprendere le relazioni spaziali che intercorrono tra loro e gli oggetti, e tra oggetti e oggetti. Per questo (e per molti altri motivi) il gioco senso-motorio (corsa, salto, capriole ecc.) risulta strutturante e cognitivamente arricchente.

Giochi motori per aumentare la consapevolezza: muoversi nella barca senza farla affondare; a occhi chiusi camminare per qualche minuto: dove pensavi di essere? Fai tre passi per raggiungere l'oggetto...



DIREZIONE SINISTRA-DESTRA/
ALTO-BASSO



Tratto da Frostig M., Programma Frostig , Torino, Omega, 1973



GRAZIE PER
L'ATTENZIONE

PER INFO:

laura-zande@libero.it

340-5734862