

Area psicomotoria

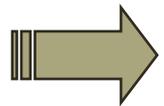
.....la scrittura e il
movimento.....

ATTIVITA' PSICOMOTORIE: ambiti di rilevamento

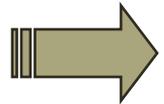
- Coordinazione oculo-manuale
- Motricità fine
- Schema corporeo
- Orientamento spazio-temporale
- Dominanza
- Lateralità
- Prassie
- Abilità percettivo uditive-visive
- Qualità del gesto grafico
- Qualità della rappresentazione grafica

La scrittura....
una traccia visibile di un
movimento

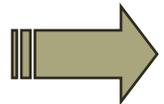
Le componenti della scrittura



Contenuto (linguistiche)



Forma (visuo-spaziali)



Movimento (motorie/proprioceptive)

Riflessioni generali...

Strategie linee guida

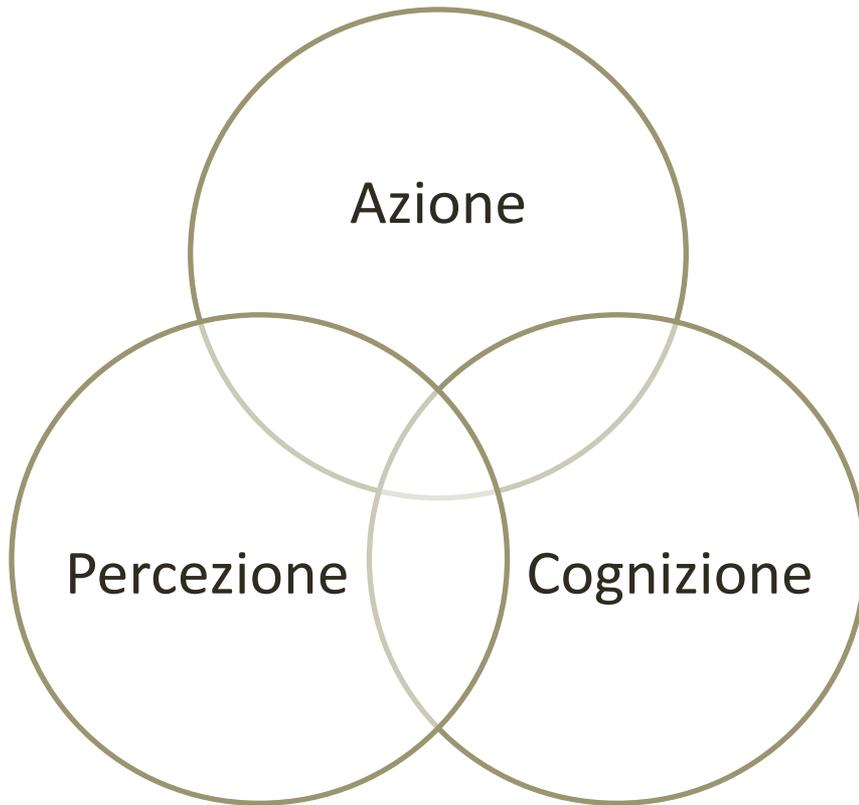
«Si dovrà privilegiare l'uso di metodologie di carattere operativo su quelle di carattere trasmissivo, dare importanza **all'attività psicomotoria..»**

«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...»**

Embodied Cognition

Lo sviluppo cognitivo evolve a partire dalla percezione del proprio essere, parallelamente allo sviluppo delle funzioni motorie e al controllo delle stesse

Stimolare la «funzione integrata della mente»



- E' sempre importante lavorare sulla rappresentazione, educando la capacità di manipolare le proprie immagini mentali, in un confronto continuo con le esperienze ricavate dalla realtà

Il semplice far movimento non è produttivo, non è sufficiente, se non viene favorita l'elaborazione mentale successiva, se le sensazioni che derivano dal movimento non diventano rappresentazioni

*“Se ascolto dimentico,
se vedo ricordo,
se faccio capisco... se
scopro utilizzo.”*

Chiedere di copiare una lettera non è proficuo.

**È più utile insegnare come si fa
specificando da dove partire e in che
direzione spostare la mano**

Tre momenti del percorso didattico...

1: Mettere il b/o in condizioni di ricevere delle informazioni attraverso le vie sensoriali interne ed esterne

2: Favorire una presa di coscienza di tali informazioni

3: Favorire un'elaborazione mentale

La fase della

RAPPRESENTAZIONE

è alla base dell'intervento
sulle immagini mentali.

rappresentazione



MOTORIA

GRAFICA

VERBALE

permette di individuare il grado di consapevolezza e di capacità di integrazione delle informazioni possedute dal soggetto

In generale...

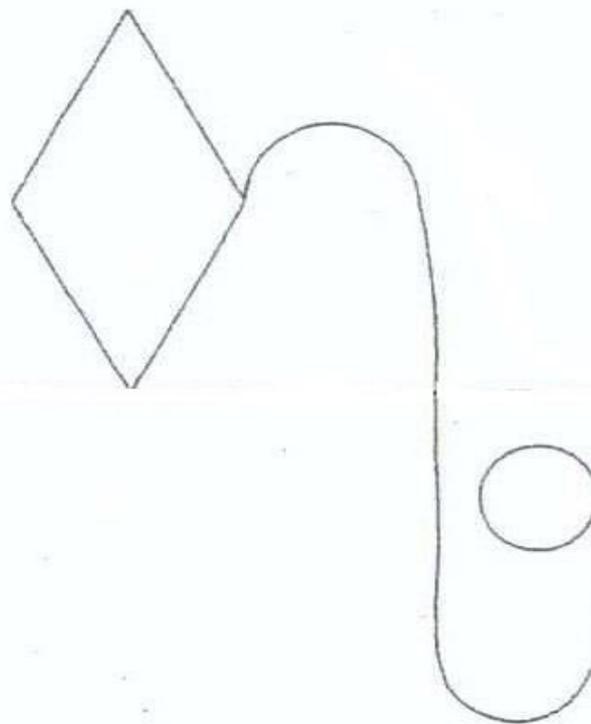
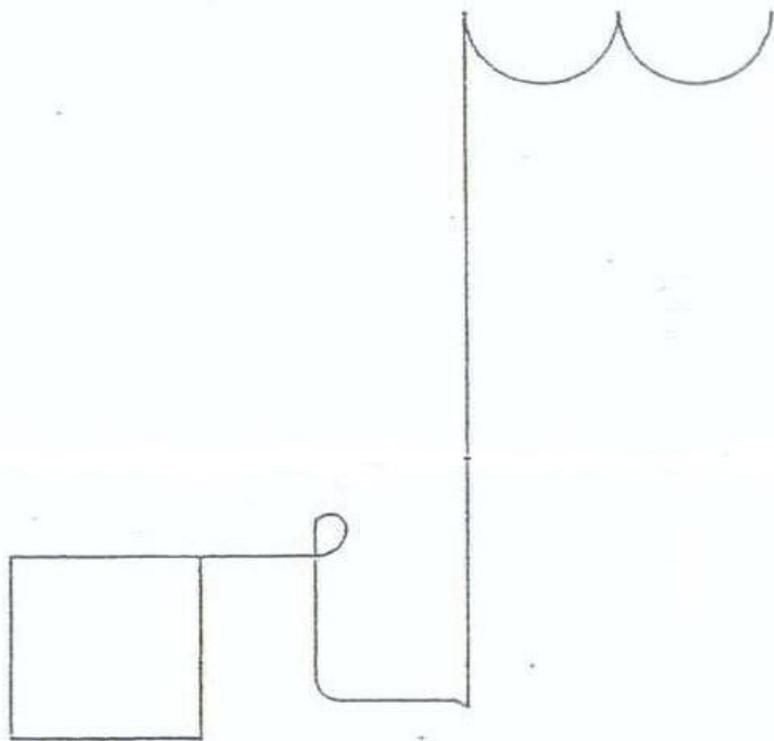
Pensare e proporre percorsi progressivi
e lineari

Proporre attività piacevoli, interessanti
e accattivanti

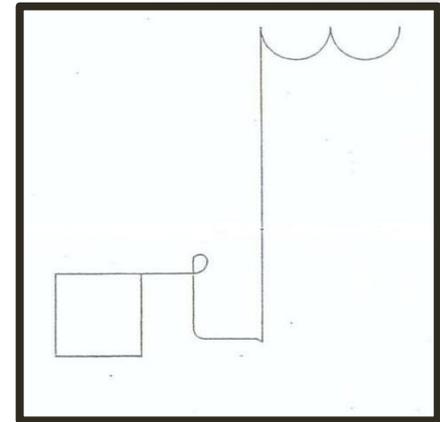
Prerequisiti generali e specifici

- EQUILIBRIO STATICO E DINAMICO
- CONTROLLO POSTURALE
- LATERALIZZAZIONE
- MOTRICITA' FINE
- ORIENTAMENTO E ORGANIZZAZIONE SPAZIO-TEMPORALE
- COORDINAZIONE OCULO-MANUALE
- MEMORIA A BREVE E LUNGO TERMINE
- PERCEZIONE E ANALISI VISIVA
- ABILITA' LINGUISTICHE
- ABILITA' FONOLOGICHE E METAFONOLOGICHE

Copia queste figure...



Le fasi....



ESPLORAZIONE VISIVA DELLO STIMOLO

PERCEZIONE FORMA

PERCEZIONE RAPPORTI TOPOLOGICI

RAPPRESENTAZIONE MENTALE DELLA FORMA

RAPPRESENTAZIONE MENTALE GESTO GRAFICO

**RIPRODUZIONE (coordinazione visuo-motoria,
motricità fine)**

Quindi...

1) Abilità **VISUO-SPAZIALI** e **VISUO-PERCETTIVE**

2) Abilità di **MEMORIA E RAPPRESENTAZIONE VISUO-SPAZIALE** e **VISUO-MOTORIE**

3) Abilità **PRASSICHE E MOTORIE** (*coordinazione oculo-manuale, pianificazione e controllo del movimento, impugnatura*)

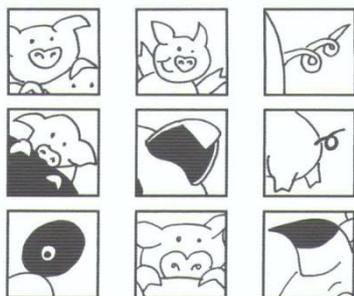
1) Abilità visuo-spaziali

- **DISCRIMINAZIONE FIGURA-SFONDO**
- **COMPLETAMENTO DI FIGURA**
- **POSIZIONE NELLO SPAZIO**
- **RAPPORTI SPAZIALI**

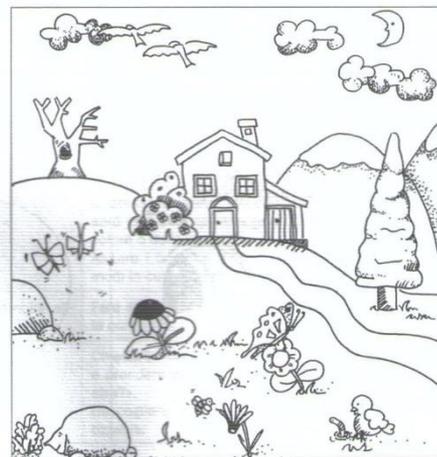
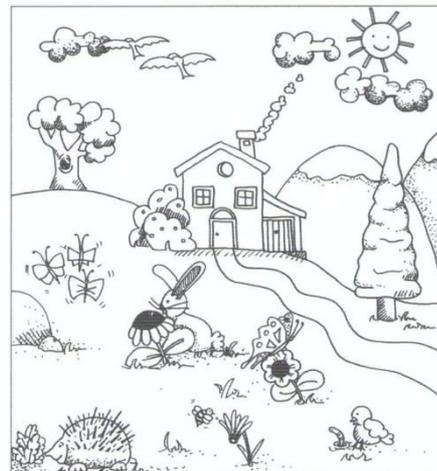
Esempi attività...

Sai trovare questi particolari nel disegno grande?

Ricordati di non avere fretta, osserva attentamente il disegno e, quando hai trovato i particolari, cerchiiali con la matita o colorali.



Osserva attentamente i due disegni: sembrano uguali, ma in realtà ci sono ben 9 differenze. Scopri quali sono e cerchiiale con la matita.



Esempi...

Lucia era contenta di vederci. «Ci sono delle novità qui nello spazio» ha detto. «Quali?» ho chiesto io, che sono molto curiosa. «Sono cresciuti degli strani alberelli sugli anelli di Saturno. Andate a vedere!» ha detto lei. Aveva ragione: erano strani davvero! Quello che mi piaceva di più era così:



QUANTA NEVE!

? L'ISOLA-CHE-NON-C'È È ANCORA PIÙ MAGICA QUANDO È INNEVATA! TROVA LE 5 DIFFERENZE TRA LE 2 IMMAGINI.

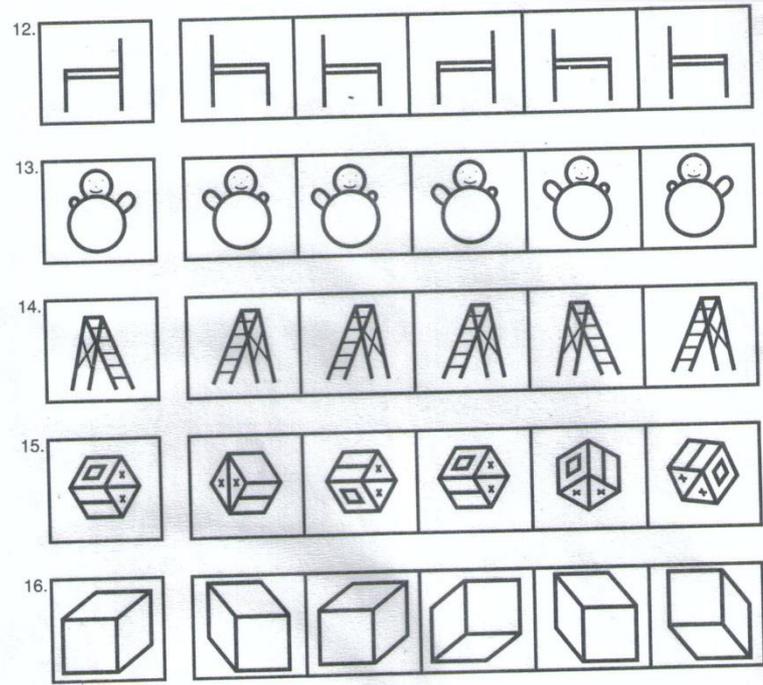
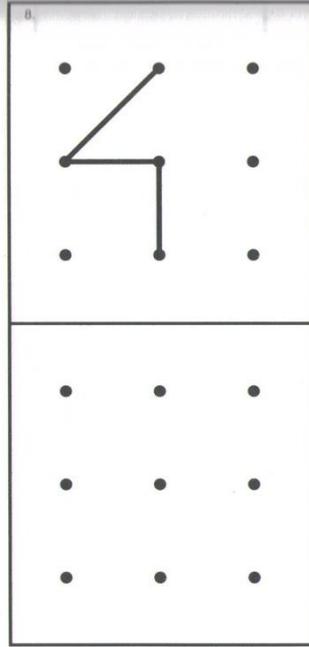
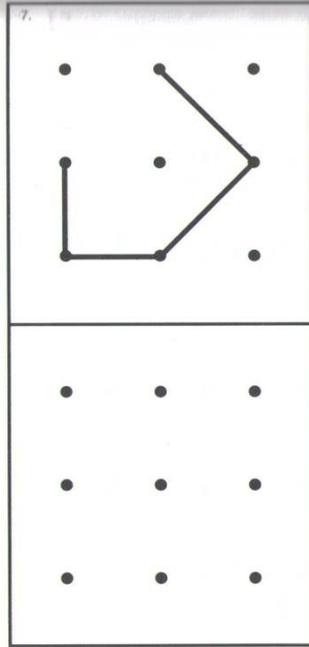
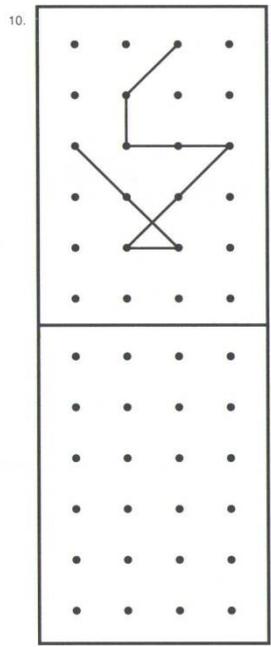
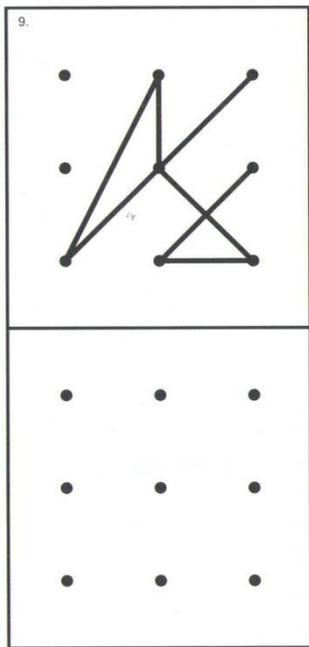
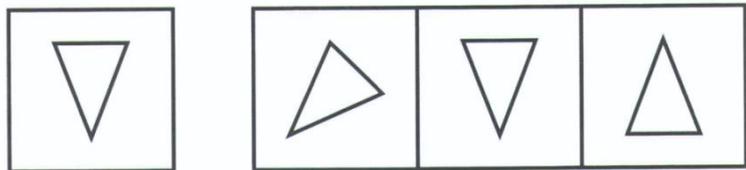
14

Gaia ed Emma

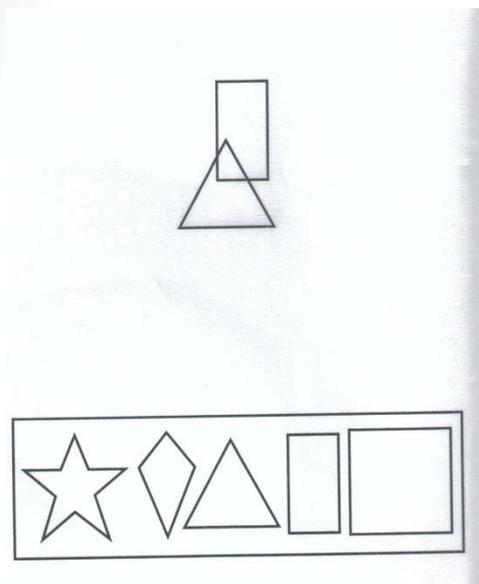
Nel cielo volano molte farfalle, ci sono anche Gaia ed Emma, quelle che hanno le ali uguali e sono gemelle. Sai trovare Gaia ed Emma nascoste tra le altre farfalle? Ricordati di non avere fretta, confronta attentamente due farfalle alla volta e, quando hai trovato le gemelle, cerchiache con la matita.

2 Qual è la sagoma giusta di ciascun porcellino?

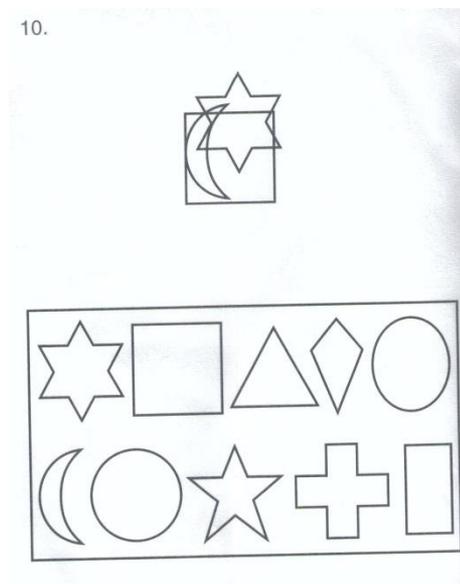
Esempi...



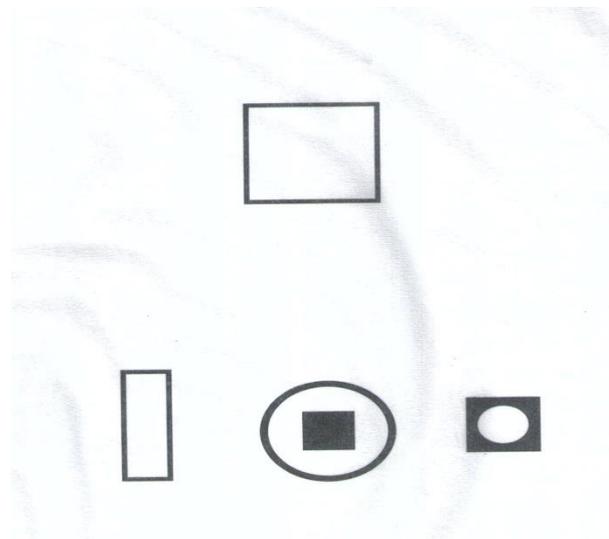
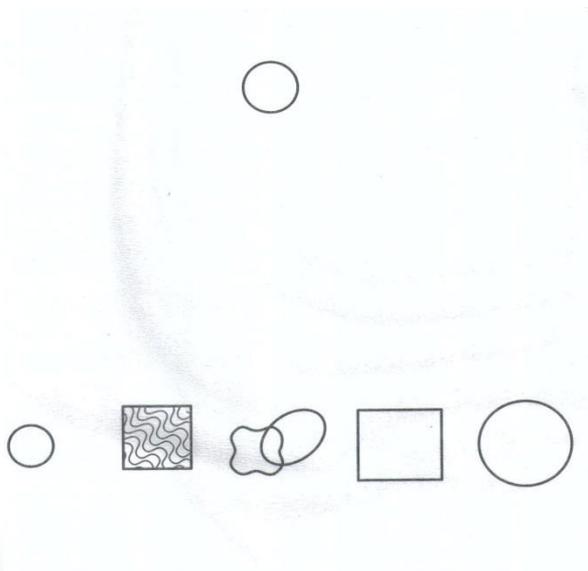
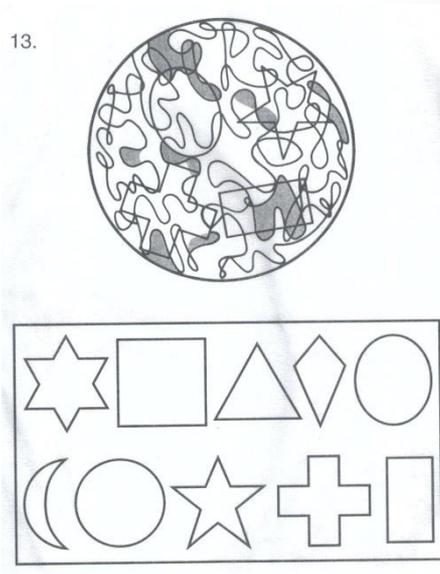
Esempi...



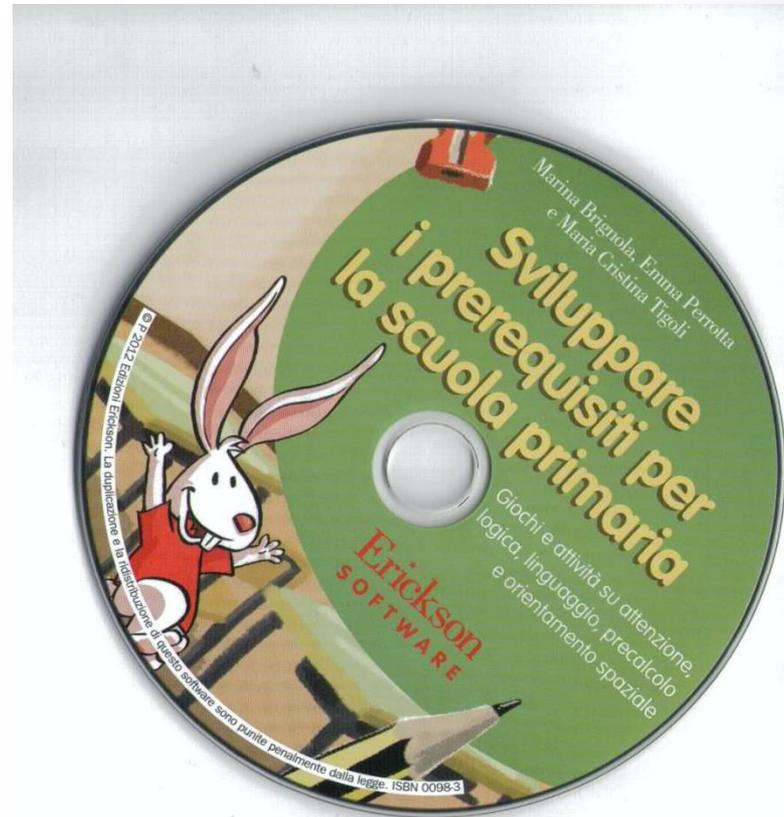
10.



13.



Esempi...



Abilità visuo-spaziali e visuo-motorie: memoria e rappresentazione

A 5 anni i bambini rappresentano correttamente rapporti topologici essenzialmente con riferimento a sé

Laboratorio «gli atteggiamenti e i tocchi»

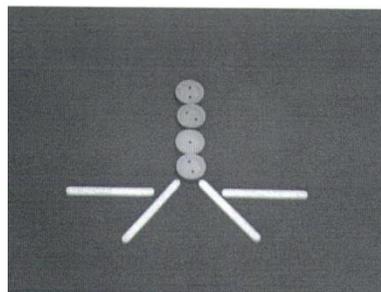
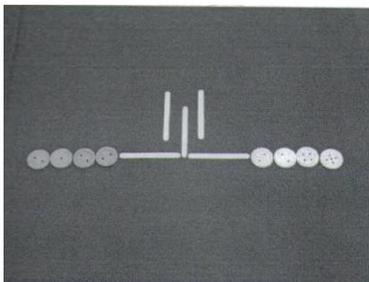
Laboratorio «conosco Filippo»

Laboratorio «costruisco le forme con la mano e con i piedi»

Laboratorio «costruisco le lettere»

COSTRUIAMO LE FIGURE

- Imitazione dei gesti dell'A. con descrizione verbale
- Imitazione dei gesti senza integrazione verbale
- Imitazione di un modello già compiuto
- Imitazione differita del modello
- Costruzione con indicazioni verbali
- Analisi verbale
- Indicazioni verbali per la costruzione di un modello



Gli atteggiamenti e i tocchi...

1) FASE DI VISSUTO

**2) FASE DI RAPPRESENTAZIONE VISUO-MOTORIA
IN PRIMA PERSONA**

**1) FASE DI RAPPRESENTAZIONE VISUOSPAZIALE
IN TERZA PERSONA**

Esempio di potenziamento «conoscere le forme»

- Riconoscimento e denominazione di figure
- Differenze tra figure
- Classificazione di figure
- Accoppiamento figure uguali
- Ricomposizione di figure
- Colorazione di figure

Quindi...

1) Abilità **VISUO-SPAZIALI** e **VISUO-PERCETTIVE**

2) Abilità di **MEMORIA E RAPPRESENTAZIONE
VISUO-SPAZIALE**

3) Abilità **PRASSICHE E MOTORIE** (*coordinazione
oculo-manuale, pianificazione e controllo del
movimento, impugnatura*)

Componenti motorie

- EQUILIBRIO
- CONTROLLO POSTURALE
- LATERALIZZAZIONE
- MOTRICITA' FINE
- COORDINAZIONE OCULO-MANUALE
- PRASSIE

I movimenti grafici devono diventare automatici, cioè senza dispendio di attenzione ed energie cognitive, in modo da permettere l'integrazione delle diverse componenti

Postura: regola dei tre angoli retti

La regola dei 90-90-90, consiste nella realizzazione di angoli da 90° in tre punti:

Caviglia e piede con pianta appoggiata al suolo, ginocchio e femore e tra femore e anca.

La schiena leggermente inclinata in avanti con avambraccio appoggiato al tavolo

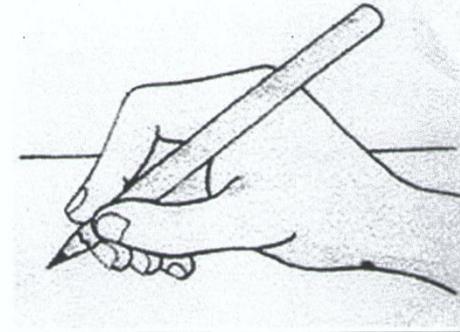
Le mani sono complementari infatti una scrive e l'altra è appoggiata al foglio

Laboratorio «guarda come mi metto...»

Impugnatura e motricità

E' molto difficile modificare un'impugnatura scorretta. Più si stabilizza più difficile è da modificare

**Impostare una corretta
impugnatura in età precoce**



POLLICE E INDICE
BACINI, BACINI
SOTTO C'È IL MEDIO
CHE LI TIENE VICINI.

Obiettivi

- Potenziare l'attività consapevole della mano
- Favorire una maggiore competenza motoria e presa di coscienza della motricità fine
- Mettere queste competenze al servizio della corretta impugnatura dello strumento penna

Per la mano

- **Le proposte sono finalizzate a favorire una maggiore percezione e consapevolezza :**
 - dei movimenti di opposizione del pollice con le altre dita, prensione a pinza (“la pioggia”, prendere piccoli semi, infilare perle e chiodini, incollare, abbottonare...)
 - della modulazione della forza e della pressione delle dita (“ i buchi”, “l’anello” con modellamento dei polpastrelli in fase di unione degli estremi, impastare, appallottolare, schiacciare, avvitare e svitare, aprire e chiudere cerniere...)

Per la mano

- dell'uso isolato delle dita, con percezione delle dita di movimento e quelle di stabilità e appoggio (“le impronte” e i “giochi di avvicinamento pollice e altre dita”)
- correlazioni con la corretta impugnatura della matita
- Utilizzare: dita, pennello, tempere pronte a forma di colore, pennarello grande, pennarello piccolo, matita, pastello a cera e pastello

Per il polso

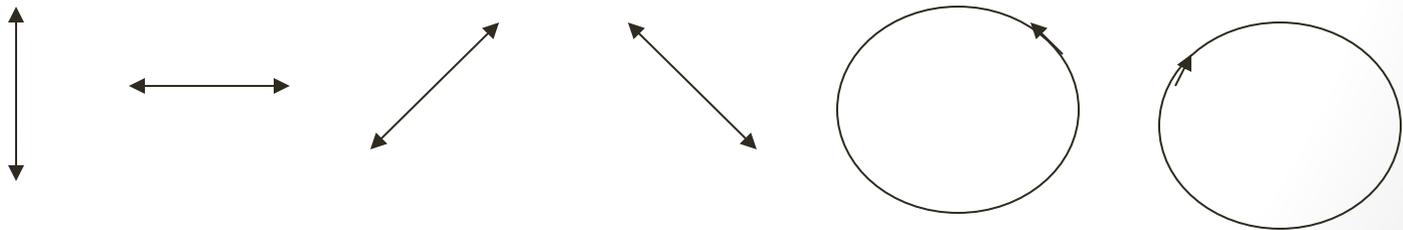
Mobilizzazione del polso attraverso:

- movimenti di torsione del bastone di plastilina
- prono-supinazione alternata del dorso e del palmo nel “gioco dell’imbianchino” con movimenti dall’ampiezza contenuta, sul piano verticale e orizzontale, e in senso orario e antiorario

Per la spalla

Percezione dei movimenti dell'articolazione della spalla:

- prono-supinazione alternata del dorso e del palmo nel “gioco dell'imbianchino” con ampi movimenti del braccio e della spalla, sul piano verticale e orizzontale:



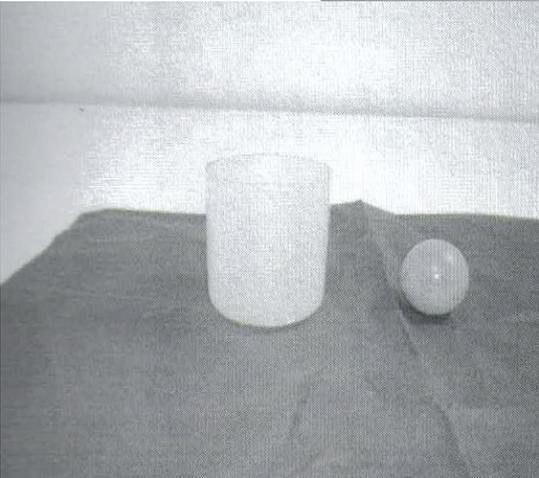
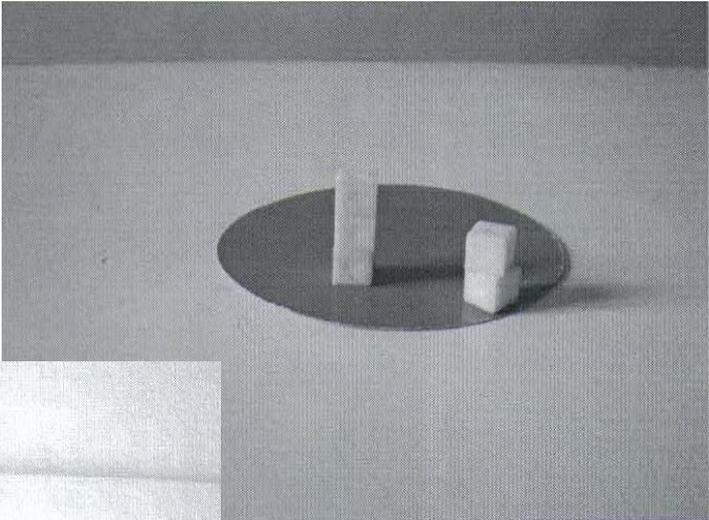
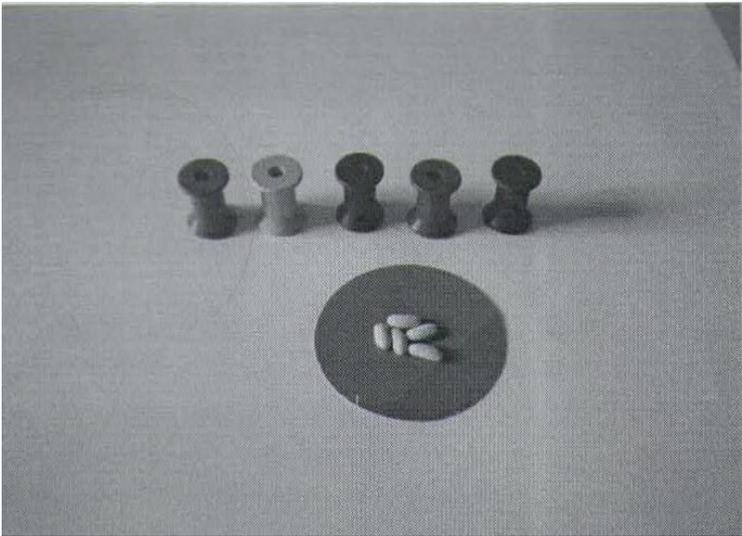
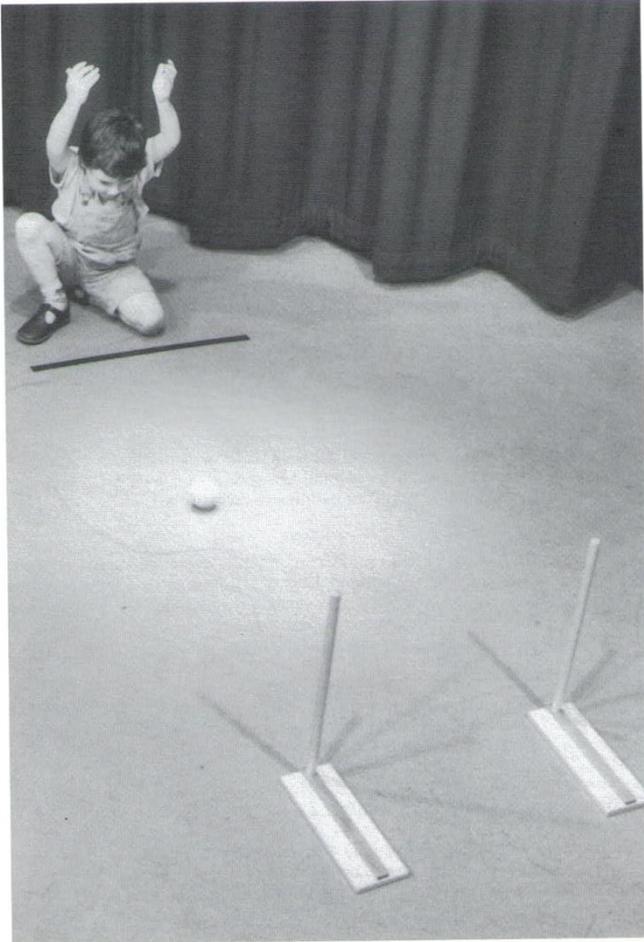
Alcuni esempi..

ABILITÀ CON LA PALLA 2

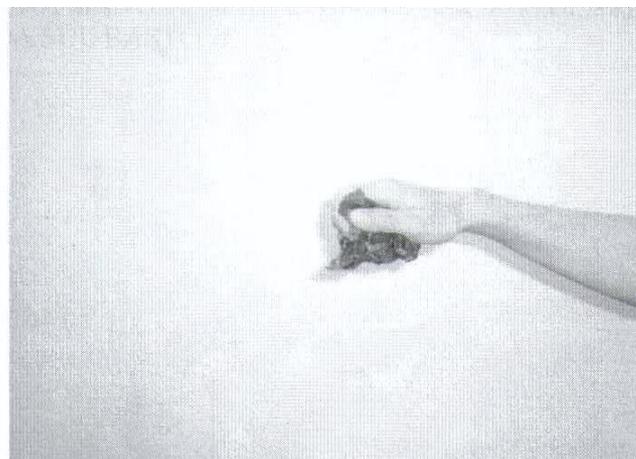
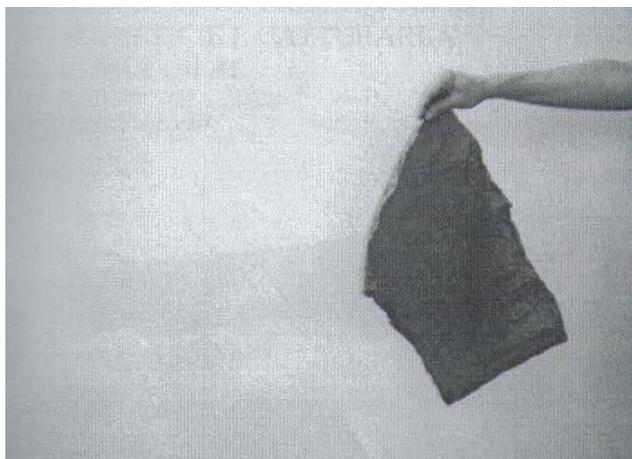
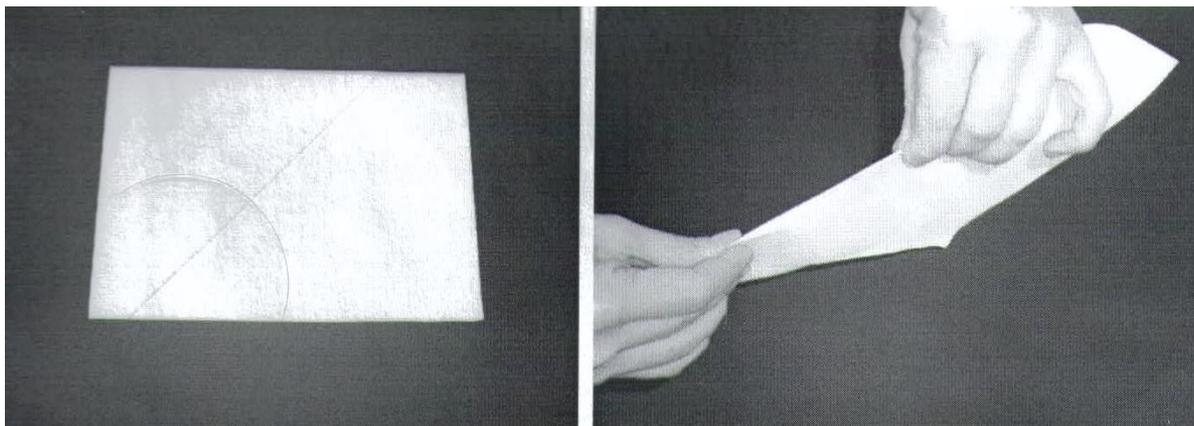
FASCIA D'ETÀ 1

Rotolare la palla fra 2 pali

4-5-6 anni



Alcuni esempi...



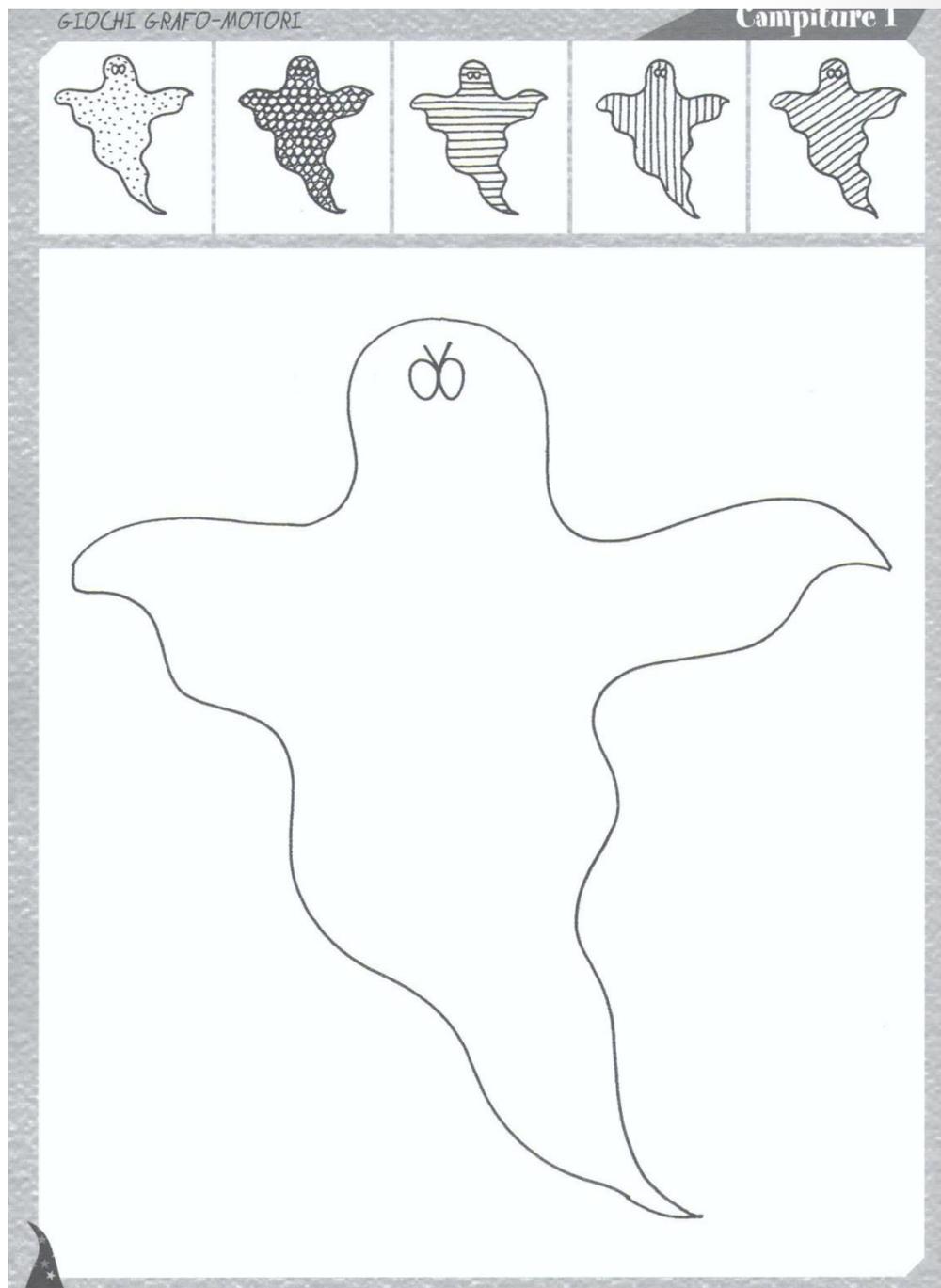
Coordinazione oculo-manuale: definizione

Movimento degli arti superiori integrati ad un controllo visivo continuo sullo spostamento statico e dinamico.

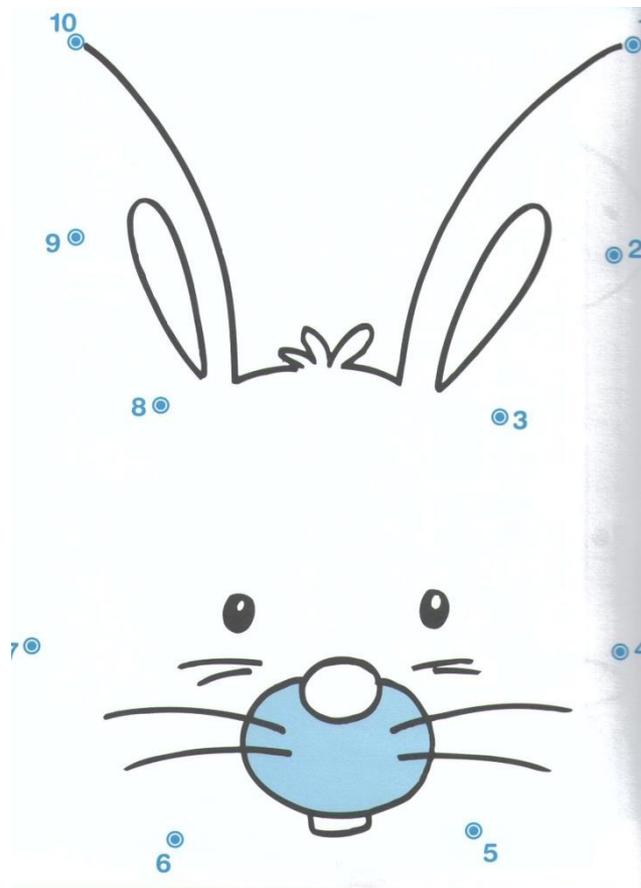
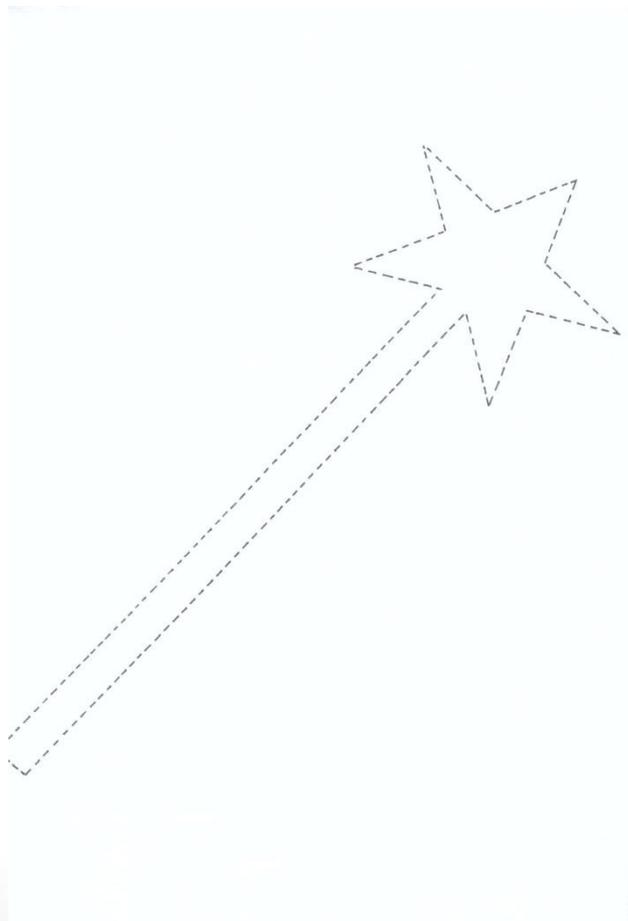
esempi coordinazione arti superiori:

LANCIO, RICEZIONE, PALLEGGIO, SPINGERE-
BILIARDO, COLPIRE-GOLF, GIOCOLERIA

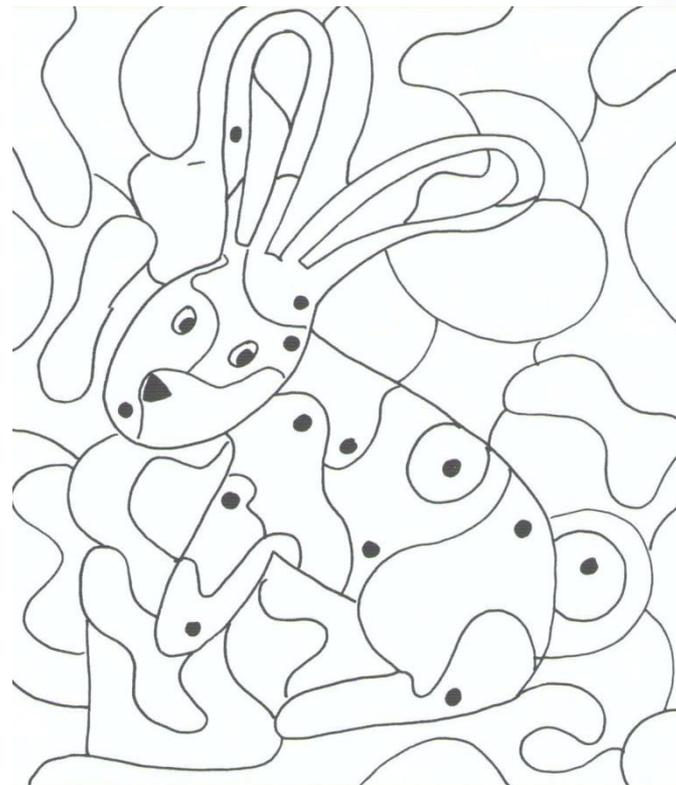
Campiture



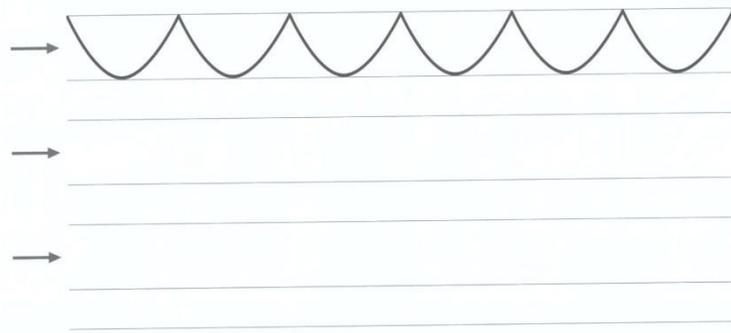
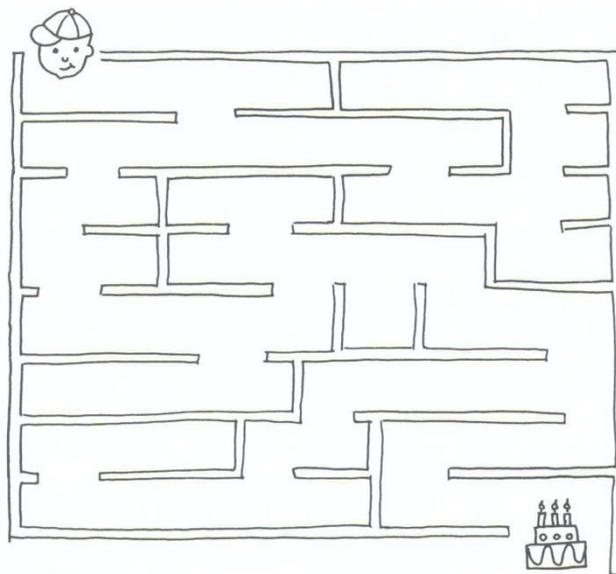
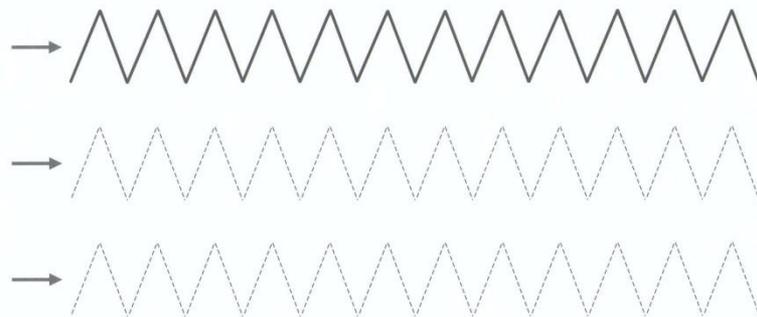
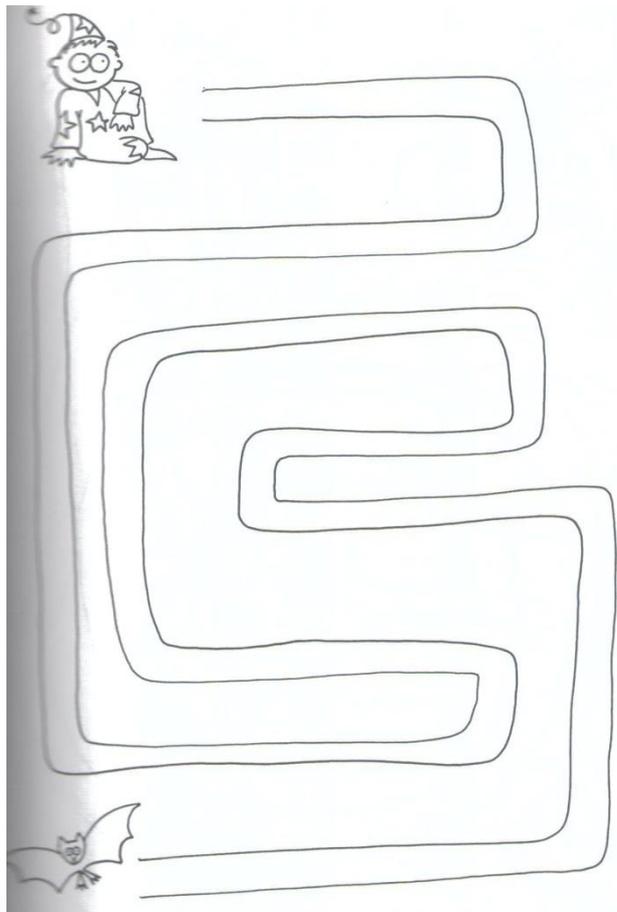
Ricalchi e unire i puntini



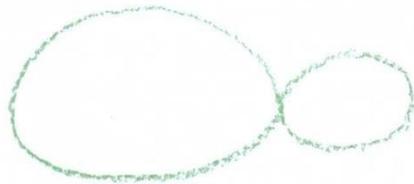
Annerire gli spazi...



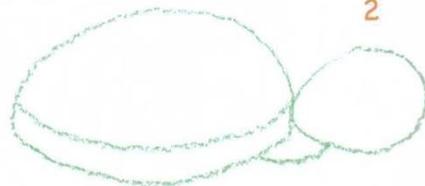
Percorsi



Il disegno...

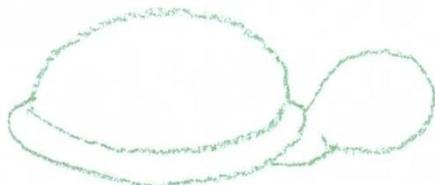


1

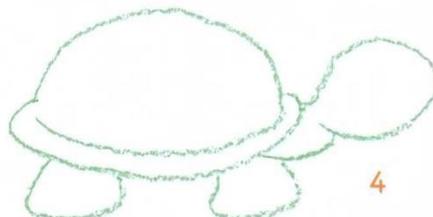


2

Per disegnare questa tartaruga non devi far altro che osservare le figure e seguire i diversi passaggi.

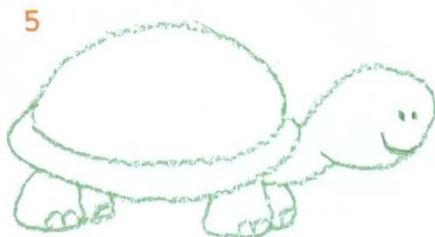


3

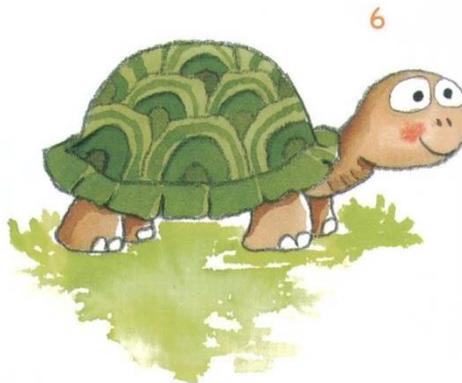


4

Sapevi che le tartarughe non hanno denti?



5



6

CAMILLO BORTOLATO

Primi voli

Apprendere nella scuola dell'infanzia
con il metodo analogico



3-6
ANNI

 **Metodo
Analogico**

Primi voli

*Gli strumenti e i materiali del maestro Camillo
per imparare divertendosi.*

Fare, contare e pensare sono le azioni che permettono al bambino di acquisire consapevolezza di sé e della realtà che lo circonda, in una continua sperimentazione delle proprie capacità.

I tre libretti e i due strumenti per leggere le quantità, contenuti nel cofanetto, accompagnano il bambino in un viaggio di crescita personale e sono rivolti:

- agli insegnanti che intendono svolgere il programma curricolare della scuola dell'infanzia;
- ai genitori che desiderano sperimentare un apprendimento precoce con i loro figli;
- agli operatori che svolgono attività con i bambini in difficoltà nella scuola primaria.

3-6
ANNI



Fare

Disegnare, colorare e prepararsi a scrivere



Pensare

Topologia e classificazione



Contare

Letture intuitive delle quantità.

