

Anna Maria Arpinati • Luisa Monetti • Annio Posar • Daniele Tasso

EDUCAZIONE *speciale*

4

motricità

Esercitare le abilità di base in studenti con disabilità intellettiva





EDUCAZIONE speciale, volumi 1, 2 e 3

I primi tre volumi della collana EDUCAZIONE speciale, curati da Associazione élève, sono disponibili e scaricabili gratuitamente dal sito:

www.online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/

Sono disponibili ancora alcune copie a stampa. Per richiederle contattare: 348 5668933.

Si ringrazia l'**Azienda USL di Bologna, DSM-DP**, per la collaborazione fornita nell'ambito della progettazione P.R.I.S.M.A.

Si ringrazia l'amica Erika Ascari per i molti e preziosi suggerimenti forniti.

Si ringrazia la **Casa Editrice Zanichelli** per il sostegno dato alla diffusione del presente volume tramite l'offerta di uno spazio riservato nel sito web della Casa Editrice.

SOMMARIO

• INTRODUZIONE

- Annio Posar pag. 7
- Gli assi formativi del Ministero della Pubblica Istruzione pag. 8

• PERCHÉ QUESTO LAVORO

- Motricità e competenze personali pag. 9
- Il nostro punto di vista pag. 11

Indicazioni metodologiche pag. 13

La valutazione pag. 14

Modalità per raccogliere i dati pag. 15

Motricità grossolana e fine pag. 17

Glossario della motricità pag. 18

Lateralità e schema corporeo pag. 20

PARTE PRIMA

MOTRICITÀ GROSSOLANA

- **Analisi della situazione iniziale** pag. 22

- **POSTURA E ZAINO** pag. 23

- Postura corretta con lo zaino. pag. 24

- **PREMESSA SULL'EQUILIBRIO** pag. 25

- **Osservazione iniziale: equilibrio** pag. 27

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Equilibrio statico 1 pag. 29
- Equilibrio statico 2 pag. 30
- Equilibrio (statico) - Consapevolezza pag. 31
- Camminare sui rilievi pag. 33
- Le orme. pag. 34
- Superfici di appoggio pag. 35

- **PREMESSA SULLA COORDINAZIONE** pag. 36

- **Osservazione iniziale: coordinazione** pag. 38

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Coordinazione 1 pag. 40
- Coordinazione 2 pag. 40
- Coordinazione 3 pag. 41
- Coordinazione 4 pag. 42
- Coordinazione 5 pag. 43
- Saltare pag. 44
- Rimbaldi pag. 45
- Cerchi 1 pag. 46
- Cerchi 2 pag. 47

- **PREMESSA SU DIFFERENZIAZIONE E CONTROLLO** pag. 48

- **Osservazione iniziale: differenziazione e controllo** pag. 49

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Differenziazione pag. 51
- Lanci pag. 52
- Contare pag. 53
- Andature pag. 54
- Saltelli pag. 55
- Gara di regolarità. pag. 56

- **PREMESSA SU ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPO** pag. 57

- **Osservazione iniziale: orientamento spazio-tempo** pag. 59

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Lanciare la palla. pag. 61
- Il palloncino pag. 62
- La grande scacchiera pag. 63
- Scacchiera con lettere e numeri pag. 64
- Utilizzare TuttoCittà pag. 65
- ... a ore 9 pag. 66
- Orienteering pag. 67

• **PREMESSA SU RITMO E REAZIONE ACUSTICO VISIVA**

- Ritmo. pag. 68
- Reazione acustico-visiva pag. 69

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- La marcia: ritmo e tempo. pag. 70
- Reazione a segnale prevedibile pag. 71
- Motricità e sicurezza pag. 72
- Reazione: blocca la palla pag. 73
- Contatori. pag. 74

• **PREMESSA SU APPRENDIMENTO MOTORIO** pag. 75

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Percorsi pag. 76
- Allo specchio pag. 77
- Gesti pag. 78

PARTE SECONDA MOTRICITÀ FINE

• **Analisi della situazione iniziale** . pag. 80

• **SOTTOSEZIONE A: PREMESSA** pag. 81

- **Osservazione iniziale** pag. 83

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Usare entrambe le mani pag. 85
- Afferrare, manipolare pag. 86
- Manovrare piccoli oggetti pag. 87
- Infilare, inserire pag. 89
- Girare, ruotare, piegare. pag. 92
- Occupazioni pag. 94
- **Una occupazione speciale:**
coltivare. pag. 99

• **SOTTOSEZIONE B: PREMESSA** pag. 101

Importanza della scrittura a mano Scrivere con la mano sinistra

- (mancinismo)** pag. 102
- **Osservazione iniziale** pag. 106

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

- Pregrafismi pag. 108
- Movimento coordinato
delle due mani pag. 115

USO DELLE FORBICI pag. 121

- Tagliare entro le strisce pag. 122
- Ritagliare figure semplici pag. 127
- Ritagliare figure geometriche e incollarle su
“ordinamenti” predisposti pag. 133
- Piegare e tagliare pag. 142
- Tagliare contorni di figure su un foglio piegato,
aprire il foglio e osservare il risultato
dell'operazione pag. 146

COSTRUZIONE DI SOLIDI pag. 148

- Il cubo pag. 148
- Il parallelepipedo pag. 149
- La piramide a base quadrata pag. 150

PARTE TERZA

MOTRICITÀ FINE E ABILITÀ COGNITIVE

- **Analisi della situazione iniziale** . pag. 152

- **PREMESSA** pag. 153

- **Osservazione iniziale** pag. 154

PROPOSTE DI ATTIVITÀ:

Congiungere punti

- Cosa appare? (1) pag. 164
- Cosa appare? (2) pag. 165
- Uso del righello (1) pag. 166
- Uso del righello (2). pag. 167
- Cosa appare? (3) pag. 168
- Cosa appare? (4) pag. 169
- Ingrandire (1). pag. 170
- Ingrandire (2). pag. 171
- Ingrandire (3). pag. 172

Ricalcare figure punteggiate, ricopiare

- Ricalcare pag. 173
- Ricalcare e ricopiare (1) pag. 174
- Ricalcare e ricopiare (2) pag. 175
- Ricalcare e ricopiare (3) pag. 176
- Ricalcare e ricopiare (4) pag. 177
- Ricalcare e ricopiare (5) pag. 178
- Ricalcare e ricopiare (6) pag. 179
- Ricopiare a destra (1) pag. 180
- Ricopiare a destra (2) pag. 181
- Ricopiare a sinistra (1) pag. 182
- Ricopiare a sinistra (2) pag. 183
- Ricopiare a destra e poi a sinistra . . . pag. 184

Trasferire il modello

- Trasferire il modello (1). pag. 185
- Trasferire il modello (2). pag. 186
- Trasferire il modello (3). pag. 188

Individuare figure

- Individuare figure (1) pag. 189
- Individuare figure (2) pag. 190
- Individuare figure (3) pag. 191

Ricalcare, ritagliare, ordinare, incollare

- Ricalcare, ritagliare,
ordinare, incollare (1) pag. 192
- Ricalcare, ritagliare,
ordinare, incollare (2) pag. 193
- Ricalcare, ritagliare,
ordinare, incollare (3) pag. 194
- Ricalcare, ritagliare,
ordinare, incollare (4) pag. 195
- Ricalcare, ritagliare,
ordinare, incollare (5) pag. 196

Appaiare figure dello stesso tipo

- Ritagliare e incollare
la figura “uguale” pag. 197
- Ritagliare e incollare
la figura “simmetrica” (1) pag. 198
- Ritagliare e incollare
la figura “simmetrica” (2) pag. 199
- Ritagliare e incollare
la figura “a tratto continuo” pag. 200
- Ritagliare e incollare
la figura “ruotata” pag. 201
- Ritagliare e incollare
la figura “ricomposta” pag. 202

Costruire puzzle

- Puzzle 1 pag. 203
- Puzzle 2 pag. 204
- Puzzle 3 pag. 205

• **BIBLIOGRAFIA**

ESSENZIALE pag. 206

• **SITOGRAFIA** pag. 207

INTRODUZIONE

Separare la motricità dagli altri aspetti che costituiscono lo sviluppo del bambino può sembrare artificioso, ma è utile all'osservatore per mettere in luce eventuali discrepanze tra le funzioni motorie e le altre competenze acquisite dall'individuo.

Queste discrepanze possono essere a scapito della motricità, come ad esempio nelle paralisi cerebrali infantili (nelle quali peraltro il disturbo a carico del movimento spesso è solo la caratteristica più evidente); oppure possono essere a favore della motricità, come può avvenire in alcuni individui con disturbo dello spettro autistico che sono in grado di sviluppare competenze sorprendenti a livello motorio, sebbene tendenzialmente settoriali e spesso iterative.

Tutto questo, fermo restando che a sua volta dietro al termine "motricità" si ritrovano ambiti differenti, che con una prima approssimazione possiamo suddividere in motricità "grossolana", che fondamentalmente coinvolge tutto il corpo, e "fine" che sostanzialmente mette in gioco l'uso delle mani. Entrambe queste forme rivestono un ruolo insostituibile nello sviluppo dell'individuo portandolo a conoscere l'ambiente circostante. Lo stretto rapporto esistente tra pensiero e movimento non va infatti considerato in modo univoco: se da una parte la mente concepisce, programma e fa eseguire l'azione, dall'altra l'azione, producendo sensazioni ed esperienze, rappresenta una fonte indispensabile dalla quale la mente attinge informazioni fondamentali dal proprio corpo e da ciò che sta all'esterno.

Compito dell'educatore per l'appunto è favorire l'armonico sviluppo delle abilità motorie del bambino, sia nell'ambito della così detta normalità, sia in quello della patologia, con la consapevolezza della loro importanza, anche riguardo alle competenze cognitive e relazionali dell'individuo.

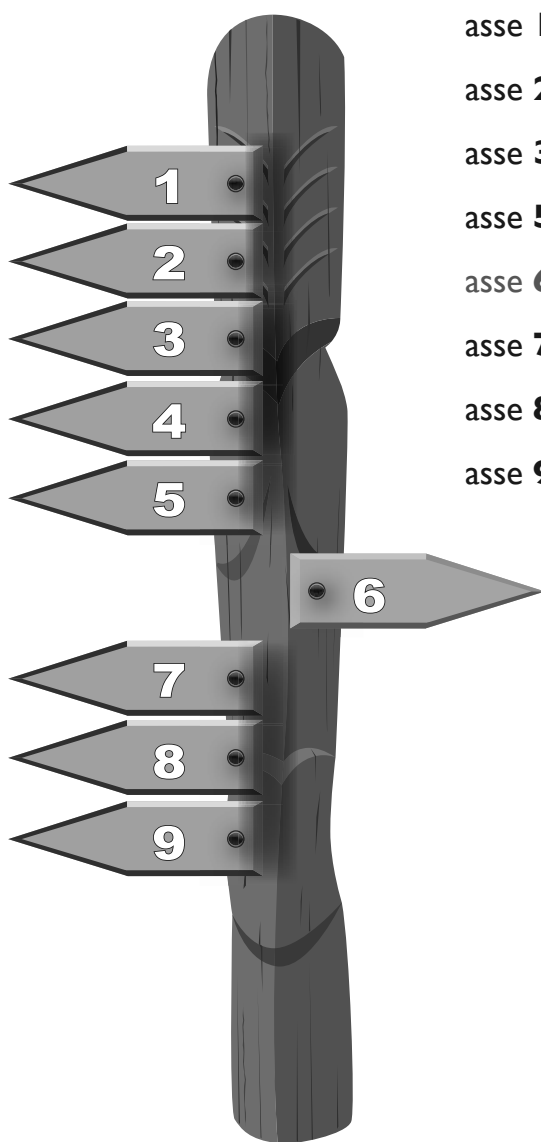
Le attività proposte nel presente volume non possono sostituirsi in alcun modo ad un intervento neuro-psico-motorio, né (tanto meno) fisiokinesiterapico, ma costituiscono un percorso per l'arricchimento delle funzioni motorie da adattare caso per caso a seconda delle potenzialità e delle difficoltà dell'allievo.

Annio Posar

*Dipartimento di Scienze Biomediche e Neuromotorie, Università di Bologna
IRCCS Istituto delle Scienze Neurologiche di Bologna*

GLI ASSI FORMATIVI DEL MINISTERO DELL' ISTRUZIONE

Gli assi che il Ministero dell'Istruzione propone per la programmazione delle attività scolastiche con alunni con disabilità sono:



asse **1**: affettivo relazionale

asse **2**: autonomia

asse **3** e **4** : comunicazionale e linguistico

asse **5**: sensoriale e percettivo

asse **6**: motorio-prassico

asse **7**: neuropsicologico

asse **8**: cognitivo

asse **9**: apprendimento curricolare

Alcuni di questi assi hanno intersezioni comuni.

Se vogliamo riferire le attività proposte nel presente volume a qualche asse, si può pensare che esse riguardino principalmente: l'asse **6**: motorio-prassico.

Gli assi 5 e 7 sono stati trattati nel volume 1 della collana "Educazione speciale", gli assi 3 e 4 nel volume 2, gli assi 3, 4 e 8 nel volume 3.

Gli altri assi verranno trattati nei volumi futuri.

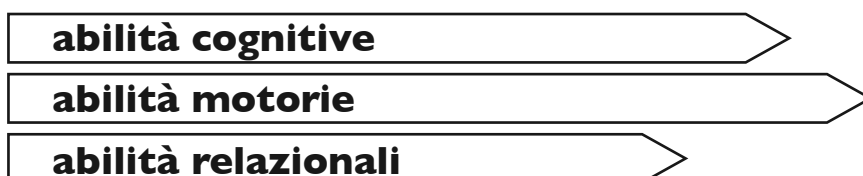


PERCHÉ QUESTO LAVORO

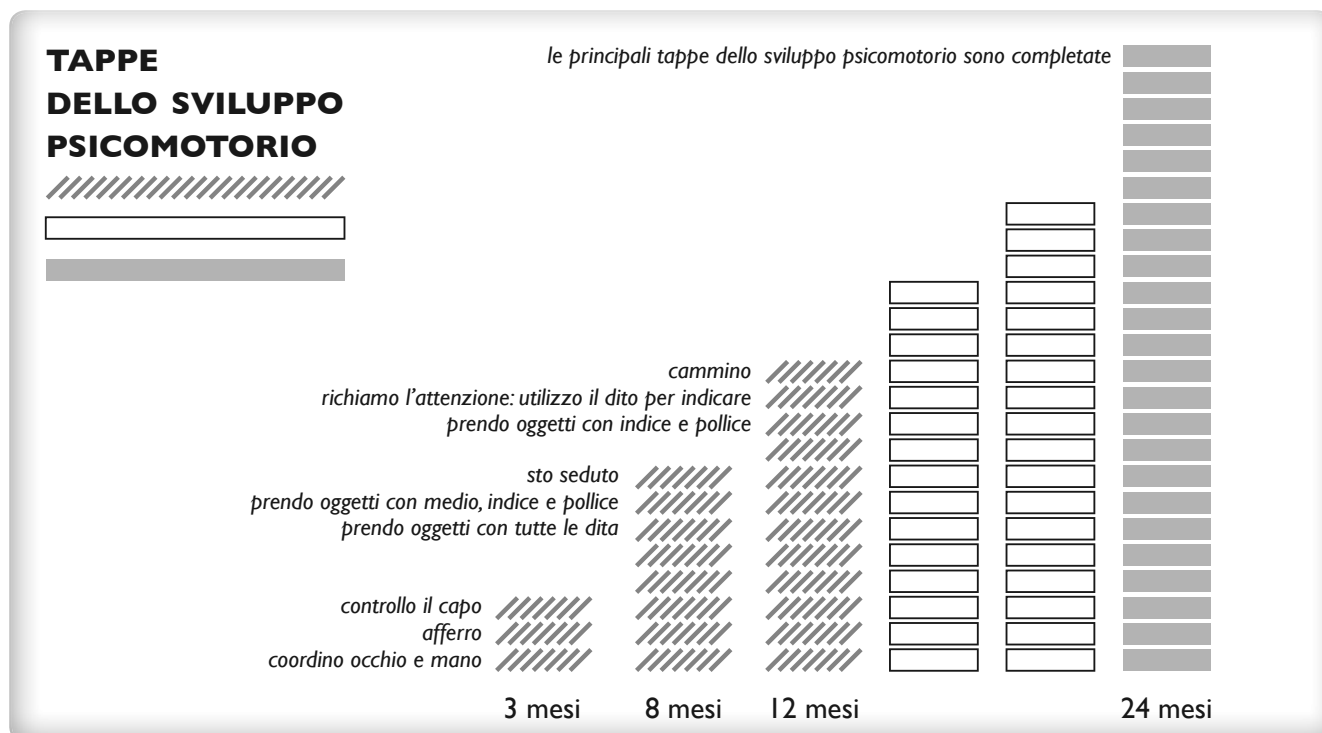
MOTRICITÀ E COMPETENZE PERSONALI

Nei primi anni di vita del bambino maturano insieme capacità cognitive, relazionali e motorie, attraverso la stessa successione di acquisizioni (quanto meno nella “normalità”), ma con tempi diversi da bambino a bambino.

SVILUPPO PSICOMOTORIO

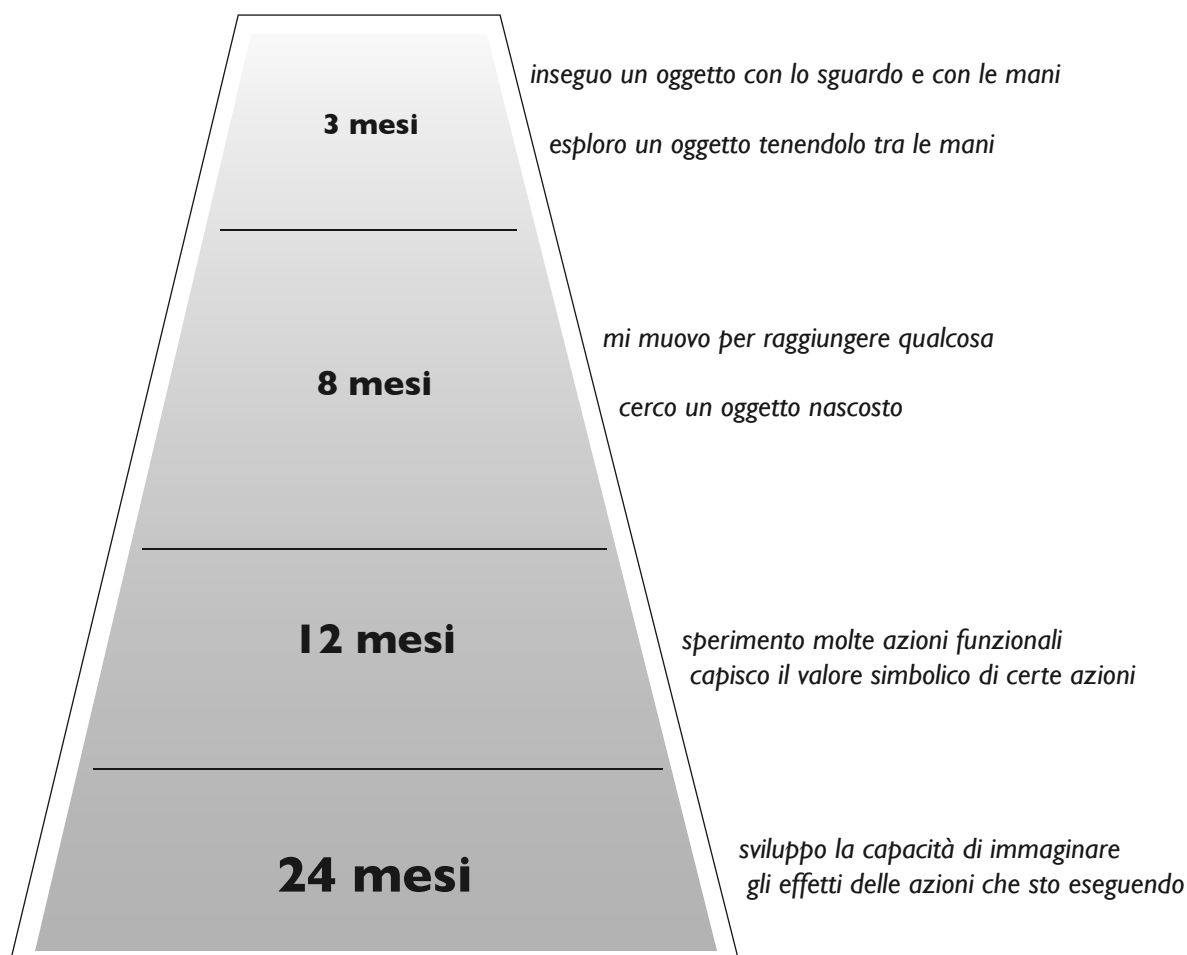


Si va dallo stare seduti, allo stare in piedi; dal muovere i primi passi, all'afferrare e manipolare gli oggetti... Contemporaneamente si affinano le capacità sensoriali e cognitive e si avvia l'interazione con il mondo circostante fatto di persone (abilità relazionali) e di oggetti. Lo sviluppo psicomotorio percorre delle tappe ben definite.



Lo sviluppo motorio è relativamente facile da osservare, al contrario quello cognitivo è più complesso da analizzare e descrivere. Per delineare lo sviluppo cognitivo è possibile fare riferimento alle teorie di Jean Piaget.

Anche l'intelligenza, secondo Piaget, evolve attraverso stadi di sviluppo in un processo di successiva integrazione di uno stadio in quello superiore.



La motricità è dunque una delle componenti essenziali del nostro processo di sviluppo. Essa sta alla base di molte competenze che riguardano numerosi aspetti della nostra esistenza, dall'autonomia personale alle abilità scolastiche, come il leggere, lo scrivere e il calcolare.

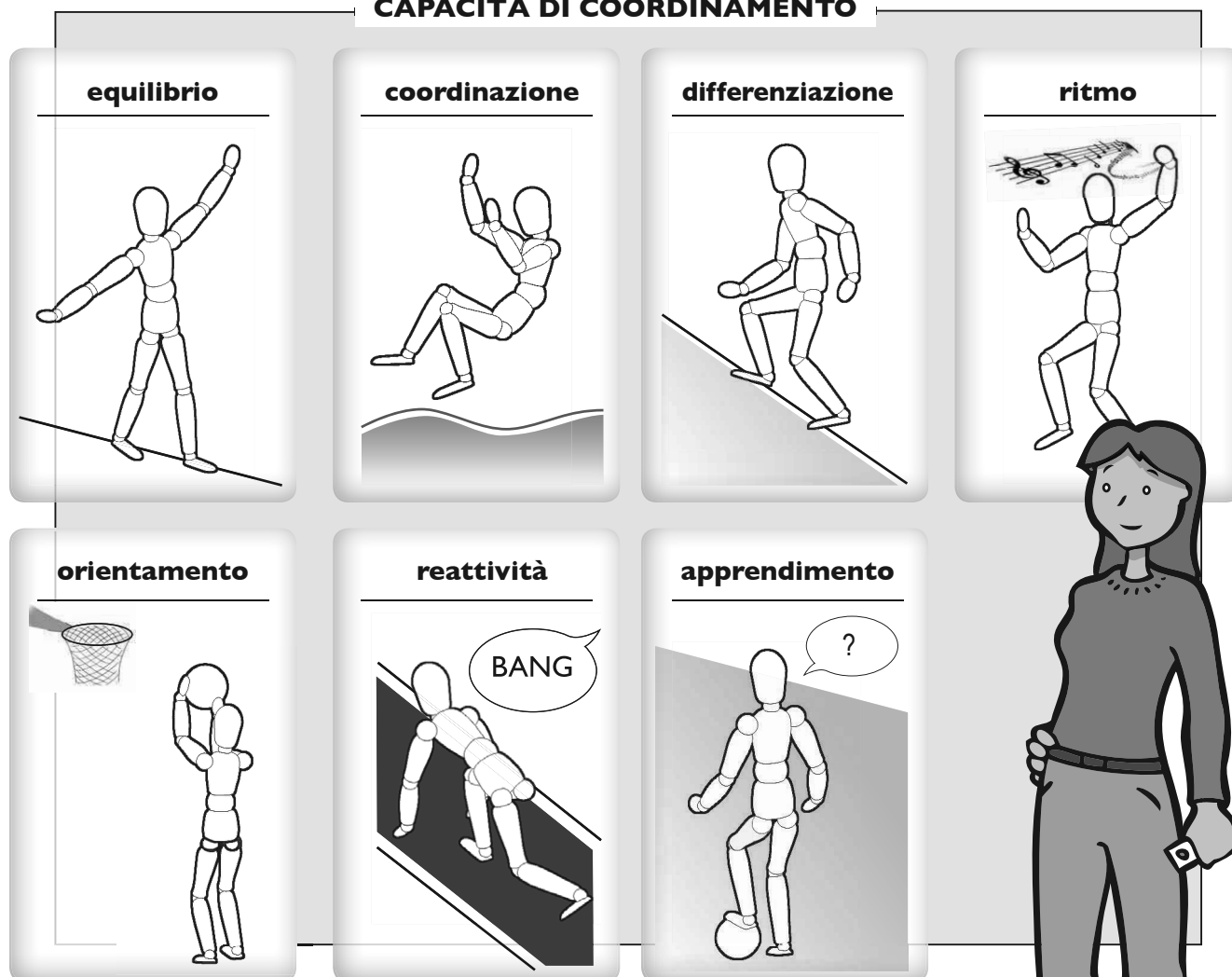
IL NOSTRO PUNTO DI VISTA

Le capacità motorie di un individuo si distinguono in capacità di coordinamento e capacità condizionali.

Le capacità di coordinamento sono:

- Equilibrio;
- Coordinazione;
- Differenziazione e controllo dello sforzo motorio;
- Ritmo;
- Orientamento spazio-temporale;
- Reattività a uno stimolo acustico o visivo;
- Apprendimento motorio.

CAPACITÀ DI COORDINAMENTO

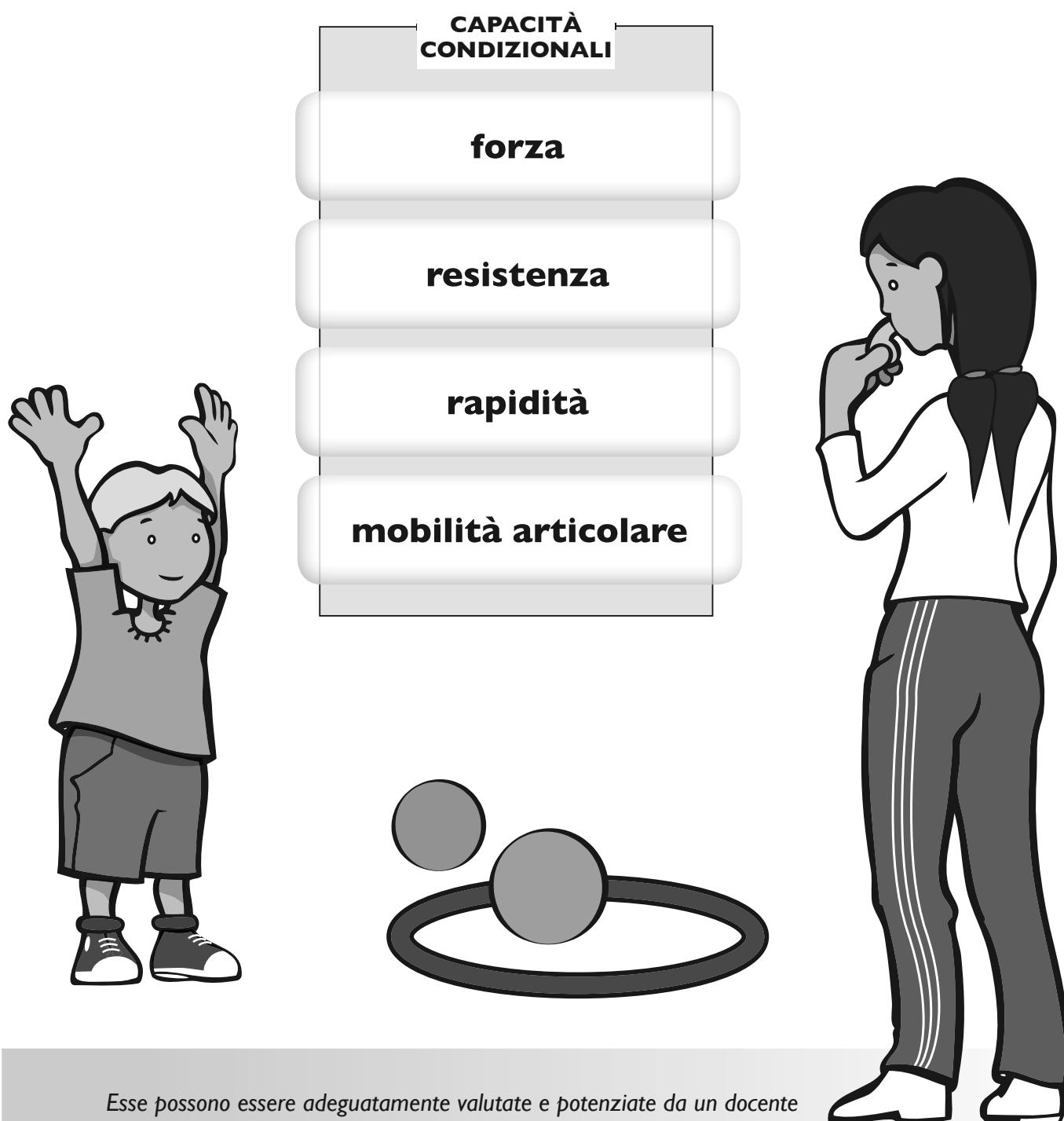


Le capacità di coordinamento possono essere oggetto di attenzione e esercitazione anche da parte di insegnanti non specialisti.

In questo caso l'interesse è determinato dal valore che queste capacità hanno come mezzo di sviluppo di molte altre aree, oltre alla specificità motoria.

Nel nostro lavoro abbiamo poi rivolto il nostro interesse verso la valorizzazione del potenziale di sviluppo delle disabilità intellettive. Lo sguardo sarà rivolto alle capacità di coordinamento più strettamente legate alla percezione, all'attenzione, alla memoria e alle abilità cognitive in generale.

Le *capacità condizionali* sono: Forza, Resistenza, Rapidità, Mobilità articolare.



Esse possono essere adeguatamente valutate e potenziate da un docente specialista in attività motorie (insegnante di Scienze Motorie).



INDICAZIONI METODOLOGICHE

Quando si lavora con gli allievi, in attività di tipo prevalentemente motorio, sono utili alcuni accorgimenti per rendere più produttivi gli esercizi.

Atmosfera	L'atmosfera deve essere amichevole e basata sulla fiducia. Gli allievi devono sentirsi accettati con tutte le loro debolezze. Quando si lavora in gruppo nessuno è privilegiato, ognuno può esprimersi apertamente.
Motivazione	La motivazione degli educatori si trasferisce agli allievi, che sono sensibili a forme positive di espressione verbale e non verbale e all'entusiasmo.
Regole	Per lo svolgimento di un'unità di movimento sono necessarie determinate regole, che devono essere definite con chiarezza e rispettate, in modo da servire di orientamento per gli allievi. I comandi devono essere brevi e concisi.
Istruzioni visive	Se l'allievo non comprende il linguaggio verbale o ha grosse difficoltà di comunicazione, si deve mostrare inizialmente con l'esempio come l'attività va svolta. Poi si devono preparare dei cartelli visivi con i vari passi (step) dell'attività che si deve svolgere. Quando la capacità di imitare è molto limitata, può essere necessario l'intervento di un secondo insegnante "ombra", che faciliti fisicamente il movimento richiesto. (Per approfondire quest'ultimo aspetto, vedi EDUCAZIONE speciale 2, comunicazione e linguaggio, pag. 14)
Start e Stop	Fra le varie regole da dare, fondamentali sono quelle di inizio e di fine di ogni attività. In talune disabilità intellettive questi concetti sono molto difficili da acquisire. Eventualmente aiutarsi con simboli visivi o sonori (fischietto).
Osservazione	Le osservazioni sistematiche aiutano gli educatori a valutare gli allievi, le loro capacità, i loro progressi. Le osservazioni trasmettono agli allievi sicurezza e li confermano in ciò che stanno facendo.

LA VALUTAZIONE

Prima delle tre grandi sezioni in cui è suddiviso il presente volume vi è una scheda di osservazione globale dell'allievo con cui dobbiamo operare. Con una scala che va dal valore 4 al valore 0 (vedi a pag. 22 i criteri utilizzati per quantificare), possiamo segnare, dopo un'osservazione di qualche giorno, quali sono i punti più critici e quali le potenzialità più evidenti (dal punto di vista motorio) del nostro allievo con disabilità intellettiva.

ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

Cognome e nome Età

Data Luogo

(abilità 1) 4 – 3 – 2 – 1 – 0

(abilità 2) 4 – 3 – 2 – 1 – 0

eccetera 4 – 3 – 2 – 1 – 0

Prima dei diversi settori del volume è presente una **Scheda di osservazione iniziale**. Serve per valutare in modo più puntuale le condizioni iniziali relative all'aspetto motorio trattato.

Tale osservazione si può anche usare come **Osservazione finale** che potremo somministrare al completamento di ciascuno dei settori considerati.

Esempio di scheda di osservazione iniziale: equilibrio

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Saltella sul posto alzando tutti e due i piedi contemporaneamente senza alcun appoggio.				
2	Sta in piedi con i talloni uniti e le braccia lungo i fianchi senza alcun appoggio, mantenendo la posizione per 10 secondi.				
3					

Per ogni attività proposta nella scheda sono disponibili tre giudizi:

R (Riuscito)= attività completamente riuscita senza aiuto dell'insegnante;

E (Emergente)= attività riuscita in parte o con l'aiuto dell'insegnante;

NR (Non Riuscito)= attività non eseguita o eseguita in minima parte nonostante l'aiuto.

Quando si somministrano questi test, assicurarsi sempre che l'allievo abbia un buon grado di attenzione e che siano state ben comprese le istruzioni (scritte, verbali, visive o gestuali)



MODALITÀ PER RACCOGLIERE I DATI

Per ciascun allievo, dopo avere corretto il test, che è sempre composto da 20 domande:

- colorare in rosso le caselle corrispondenti alle operazioni NR (Non Riuscito)
- colorare in giallo le caselle corrispondenti alle operazioni E (Emergente)
- colorare in verde le caselle corrispondenti alle operazioni R (Riuscito)



(SETTORE CONSIDERATO)

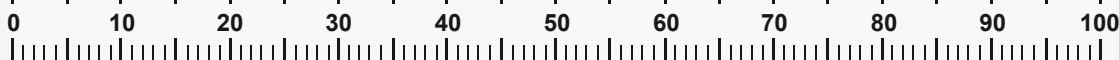
Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE INIZIALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

(SETTORE CONSIDERATO)

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE FINALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____



Per maggiore chiarezza possiamo fare un esempio. Per pura ipotesi siamo nella sottosezione b) (pregrafismi, avvio al disegno bilaterale, uso delle forbici) della sezione seconda (Motricità fine). Ecco come può essere il punteggio del nostro ipotetico allievo Mario Rossi.

(SETTORE CONSIDERATO) COORDINAZIONE

Data: 27/11/2015 Nome dell'allievo: MARIO ROSSI

VALUTAZIONE INIZIALE - ☒ NR, ☐ E, ☒ R



Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

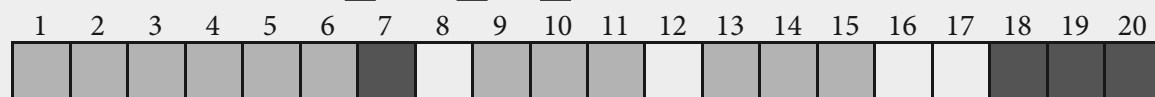


Punteggio **R** in centesimi: 40/100 Punteggio **E** in centesimi: 25/100

(SETTORE CONSIDERATO) COORDINAZIONE

Data: 22/01/2016 Nome dell'allievo: MARIO ROSSI

VALUTAZIONE FINALE - ☒ NR, ☐ E, ☒ R



Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).



Punteggio **R** in centesimi: 60/100 Punteggio **E** in centesimi: 20/100

MOTRICITÀ GROSSOLANA E FINE

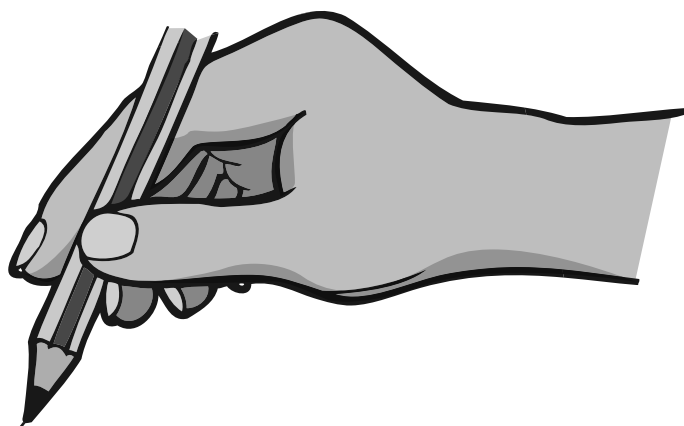
La motricità è un fenomeno complesso che coinvolge il sistema nervoso centrale, quello periferico, lo scheletro e i muscoli. Risulta quindi difficile distinguere, osservando l'esecuzione di un singolo movimento, quali componenti del sistema siano precisamente coinvolte. Tuttavia, in campo biologico e medico, questa indagine è stata approfondita, per cui esistono manuali molto precisi e esaurienti per specialisti.

Con maggiore semplicità nel campo educativo possiamo distinguere, a seconda dei segmenti del corpo che sono particolarmente coinvolti, una motricità grossolana da una motricità fine.

La motricità GROSSOLANA riguarda i movimenti del capo, del tronco, degli arti superiori e inferiori. I movimenti tipici sono stare in equilibrio, camminare, gattonare, correre, saltare, lanciare, afferrare..., movimenti che permettono lo sviluppo delle abilità ludiche e sportive.



La motricità FINE riguarda i movimenti della mano, delle dita, del polso e dell'avambraccio. Movimenti tipici sono prendere, ruotare, infilare ... movimenti che permettono lo sviluppo delle abilità manuali. Nella motricità fine confluiscono tutti quei movimenti che permettono la prensione di un oggetto scrivente e le conseguenti abilità di colorare, disegnare, scrivere, eccetera.



Dal punto di vista pratico abbiamo suddiviso le attività in una sezione sulla motricità “grossolana” e in una sezione su quella “fine”. Si deve ricordare, tuttavia, che in tutte le sezioni si sollecitano anche le capacità motorie di coordinamento indispensabili alla esecuzione adeguata del compito.

ABILITÀ MOTORIE: Apprendimento e messa in atto di una combinazione di movimenti come schema corporeo specializzato: gesti atletici degli sport, acrobazie ...

COORDINAZIONE SENSO-MOTORIA: Coordinazione e armonizzazione di una varietà di informazioni sensoriali al fine di controllare i movimenti del corpo nello spazio esterno.

DISPRASSIA: Disturbo che impedisce di compiere gesti coordinati e diretti a un fine. Può “associarsi” a difficoltà linguistiche, difficoltà nella manualità fine, nella tecnica della lettura, nell’organizzazione spazio-temporale, nelle autonomie, nella pianificazione...

DISTURBI DELLO SVILUPPO MOTORIO: Difficoltà nella organizzazione motoria, cui spesso si associano difficoltà sul versante cognitivo, che hanno origine nei primi 6-7 anni di vita. Difficoltà di coordinamento degli atti motori. Difficoltà di integrazione del movimento tra diverse parti del corpo: tra arti superiori e inferiori, tra tronco e arti... Difficoltà di stabilizzazione: necessaria per effettuare movimenti con altre parti del corpo. Disturbo nella misurazione delle distanze di ostacoli, oggetti, ecc. Persistenza di schemi motori infantili, tipici dei 18-24 mesi di vita. Disturbo nell’economia dell’atto motorio, con scarsa proporzionalità tra il fine dell’atto e l’energia impiegata per compierlo. Scarsa armonia dell’atto, con accelerazioni e decelerazioni immotivate.

LATERALITÀ: Fisiologica specializzazione di un emisfero cerebrale o dell’altro nell’ambito delle funzioni cognitive: nell’emisfero sinistro linguaggio, comportamenti razionali, capacità analitiche... Nel destro abilità visivo-percettive, immaginazione, capacità di sintesi. È correlata alla dominanza manuale: solitamente la mano dominante è controlaterale al centro del linguaggio. La lateralizzazione è un processo che termina intorno a 7-8 anni circa, con la presa di coscienza dello schema corporeo, della propria dominanza manuale, associata al fenomeno della reversibilità spaziale e del pensiero.

MOTRICITÀ: Possibilità di compiere, controllare e coordinare un movimento, attraverso l’integrazione di funzioni sensoriali e motorie.

NEUROPSICOMOTRICISTA: Professionalità dell’area sanitaria, riconosciuta dal Ministero della Salute. Richiede il conseguimento della laurea nell’area specifica. Svolge attività di abilitazione, di riabilitazione e di prevenzione nei confronti delle disabilità dell’età evolutiva, cioè nella fascia da 0 a 18 anni. Nelle strutture pubbliche collabora con l’équipe multi-professionale di Neuropsichiatria Infantile.

PSICOMOTRICISTA: Professionista, attualmente senza un albo professionale specifico, in genere specializzato nell'area psicologica. Attua interventi, individuali o collettivi, per soggetti normali o con disabilità, nella fascia scolare del ciclo primario o secondario di primo grado. Attraverso il movimento, la parola, il gioco favorisce nel bambino l'integrazione delle componenti corporee, intellettive, emotive e sociali.

RITARDO DELLO SVILUPPO MOTORIO: Può essere caratterizzato dal semplice ritardo nell'acquisizione delle competenze motorie, senza compromissione di altre funzioni adattive: cognitive, comunicative. Oppure può associarsi anche alla mancata acquisizione delle competenze cognitive e comunicative in relazione all'età: questo può essere il preludio dell'instaurarsi di una disabilità intellettiva.

SCHEMA CORPOREO: Immagine spaziale che ognuno ha del proprio corpo. Lo sviluppo motorio e lo sviluppo dello schema corporeo non procedono di pari passo: lo sviluppo dello schema corporeo infatti procede "a salti" ed è funzionale alla organizzazione delle azioni nello spazio. Per esempio, il processo di lateralità dura circa otto anni, mentre la capacità di utilizzo delle mani si sviluppa ben prima. La presa di coscienza della propria lateralità, cioè di uno spazio vicino privilegiato, dura fino ai 12 anni. Il consolidamento dello schema corporeo è fondamentale per l'equilibrio, la precisione e coordinazione occhio-manuale, la scrittura e la padronanza dello spazio del foglio. A conclusione permette la capacità di porsi da un diverso punto di vista spaziale (reversibilità spaziale) e del pensiero (reversibilità del pensiero).

SCHEMI MOTORI DI BASE: Schemi motori di base caratteristici della specie umana sono: camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare.

STEREOTIPIE: Movimenti ripetitivi, senza scopo apparente solo parzialmente controllabili dalla volontà, coinvolgenti i più disparati distretti corporei (arti superiori, capo, tronco, ...).

SVILUPPO MOTORIO: Sequenza di acquisizione delle competenze motorie globali della postura e del movimento. Competenze acquisite autonomamente dal bambino normale per lo più nei primi due anni di vita.

VIE MOTORIE: Il percorso che compie l'impulso nervoso dal cervello al muscolo che si contrae per realizzare il movimento.

LATERALITÀ E SCHEMA CORPOREO

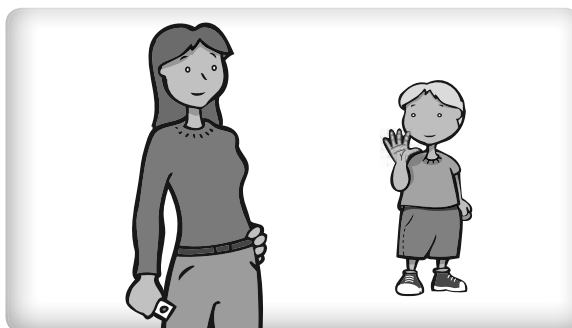
Alcune delle attività proposte prevedono la padronanza della lateralità. Per verificare lo stadio di sviluppo di questa capacità, è possibile realizzare delle semplici prove, secondo il suggerimento di Jean Piaget.

La **LATERALITÀ** è:

- riconoscimento destra sinistra su di sé;
- riconoscimento destra sinistra su di un altro situato di fronte;
- riconoscimento della posizione relativa di tre oggetti.

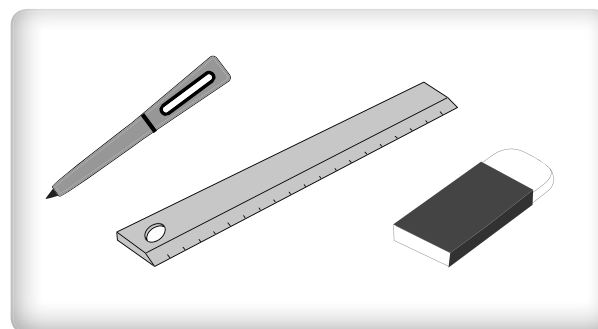
ESERCIZI di controllo :

- 1) Qual è la tua mano destra?
- 2) Qual è la tua mano sinistra?



- 3) Qual è la mia mano destra?
- 4) Qual è la mia mano sinistra?

- 5) La penna è a destra o a sinistra della gomma?
- 6) La penna è a destra o a sinistra del righello?
- 7) La gomma è a destra o a sinistra della penna?
- 8) La gomma è a destra o a sinistra del righello?
- 9) Bene. (l'insegnante esegue uno spostamento qualunque). Adesso il righello è a destra o a sinistra della gomma?
- 10) Il righello è a destra o a sinistra della penna?



ATTENZIONE: Per come è presentata qui, la prova richiede che l'allievo:

- comprenda il linguaggio verbale
- conosca il significato di destra, sinistra.

Se così non fosse, si può eseguire la prova in forma non verbale oppure si può assegnare un colore alla destra e un colore diverso alla sinistra.



MOTRICITÀ GROSSOLANA



ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

Viene qui proposta una veloce scheda di osservazione per fare il punto della situazione iniziale, “globale”, sulla motricità grossolana del nostro allievo. Il docente osserva l’allievo, all’interno del gruppo, per almeno una settimana e rileva eventuali difficoltà macroscopiche.

COGNOME E NOME **ETÀ**

DATA **LUOGO**

	4	3	2	1	0
AZIONE	Competenza acquisita completamente in rapporto all'età cronologica.	Competenza che si manifesta a pieno nella maggior parte delle circostanze.	Competenza che si manifesta solo in alcune circostanze, con difficoltà.	Competenza che si manifesta solo di rado e con consistenti difficoltà.	Competenza pressoché non acquisita.
- Equilibrio					
- Coordinazione					
- Differenziazione e controllo					
- Ritmo					
- Orientamento spaziale					
- Reazione acustico visiva					
- Apprendimento motorio					

OSSERVAZIONI

.....

.....

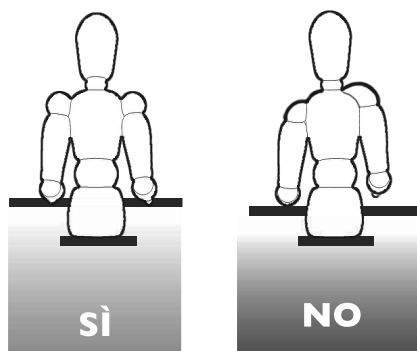
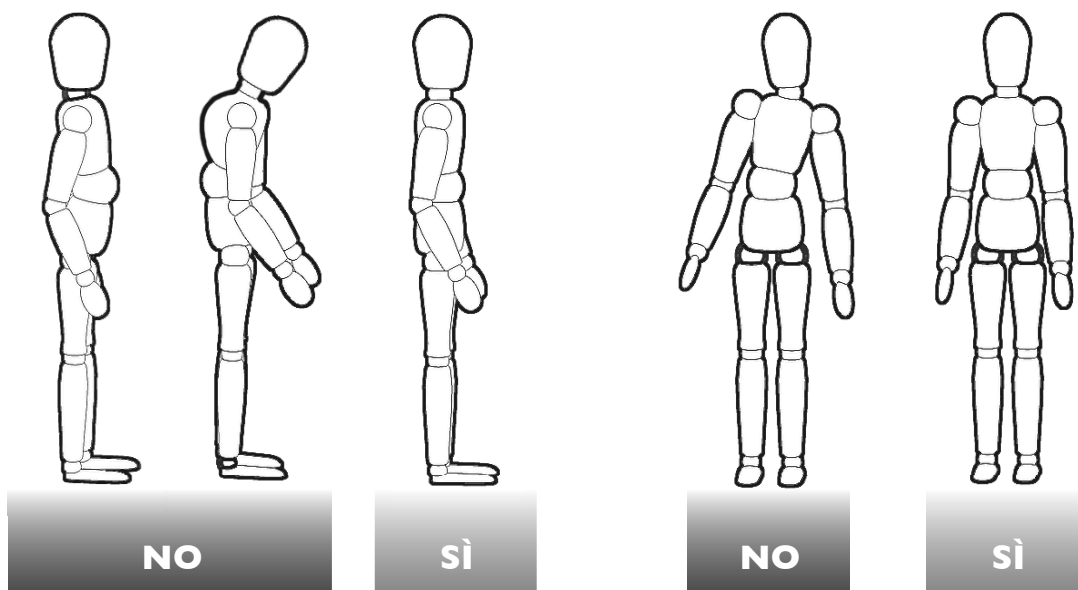
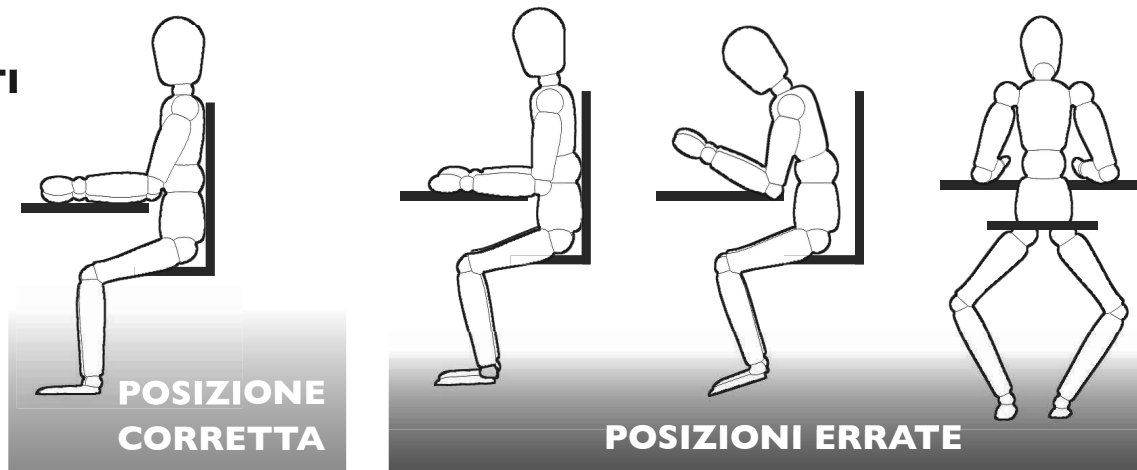
.....

.....

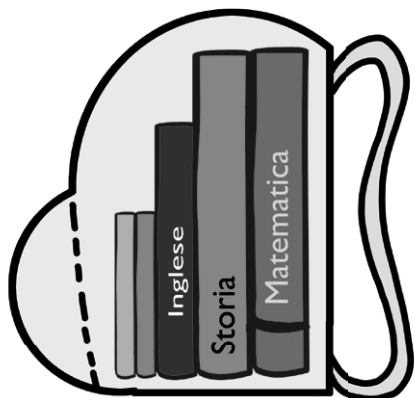
.....

POSTURA E ZAINO

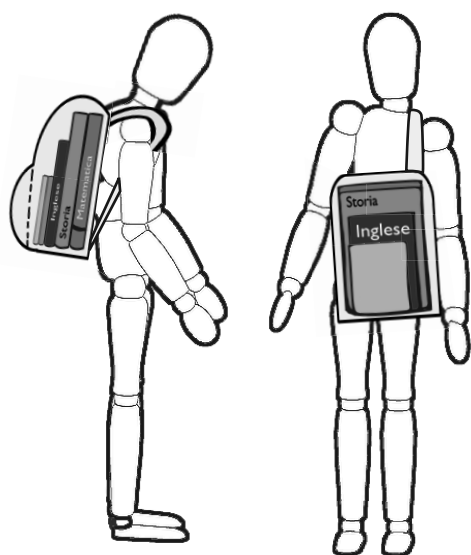
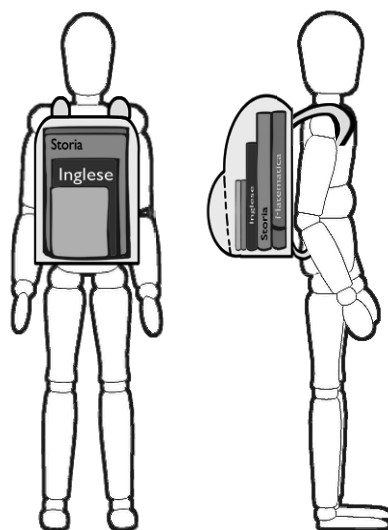
Tenere una postura corretta in piedi, camminando, stando seduti, trasportando un peso è importante. Non solo perché questo facilita il movimento, ma anche perché evita nel tempo il prodursi di deformazioni alla struttura muscolare e scheletrica. Per distrazione non sempre si è consapevoli della propria postura, quindi è un compito importante per l'insegnante osservare e "correggere" le posture scorrette dei propri allievi.

IN PIEDI**SEDUTI**

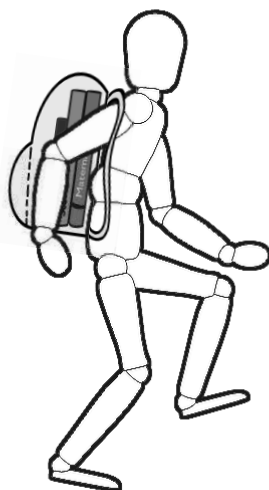
POSTURA CORRETTA CON LO ZAINO



**RIEMPIRE E PORTARE
CORRETTAMENTE
LO ZAINO**



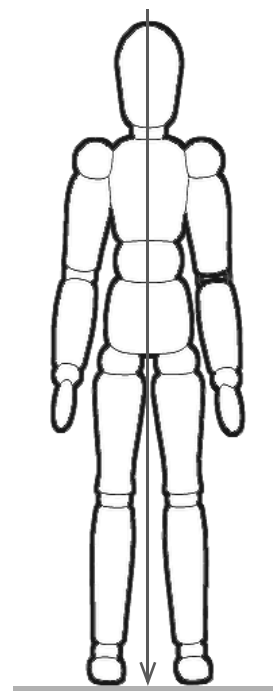
**PORTARE LO ZAINO COSÌ
NON È CORRETTO**



**CON LO ZAINO IN SPALLA
NON SI CORRE**

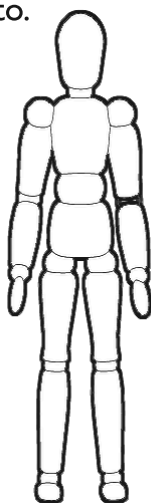
PREMESSA SULL'EQUILIBRIO

L'equilibrio è la capacità di mantenere una posizione stabile del corpo, sia da fermi che in movimento. Il corpo è in equilibrio quando il suo centro di gravità cade all'interno della base di appoggio.

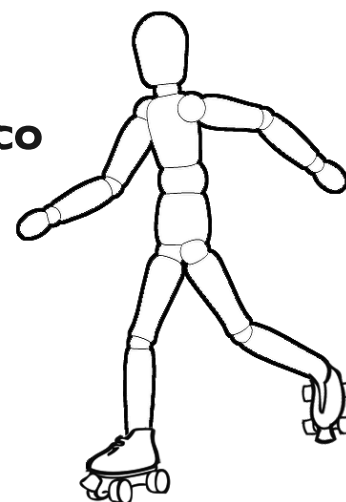


L'equilibrio è statico quando il centro di gravità cade all'interno dell'area di appoggio dei piedi; dinamico quando i segmenti del corpo (capo, tronco, braccia, gambe) variano di posizione a causa del movimento.

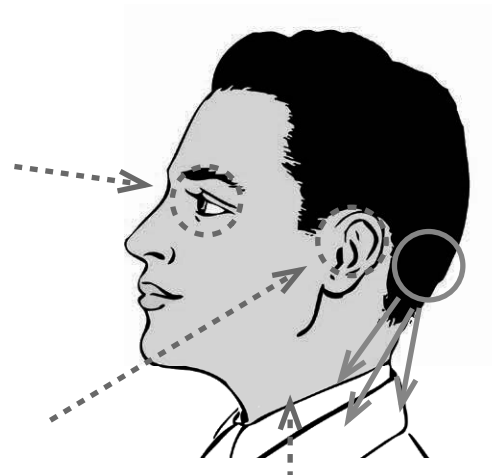
STATICO



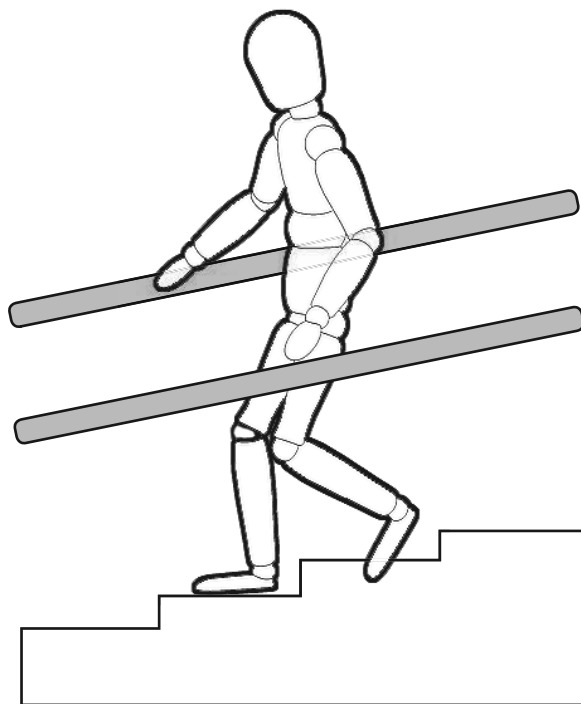
DINAMICO



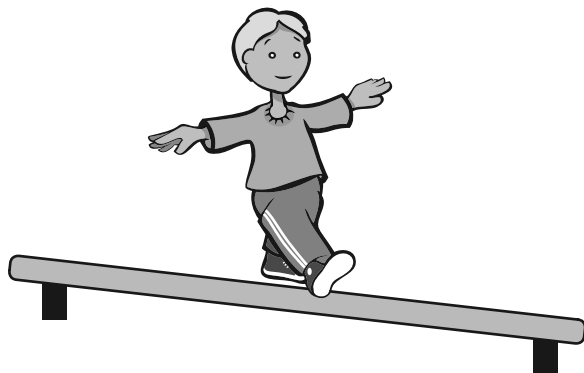
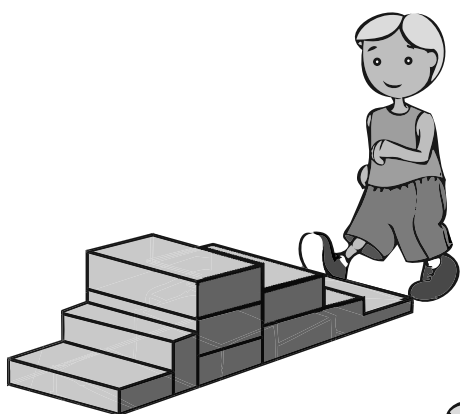
L'equilibrio è un fenomeno attivo, realizzato dalla contrazione o distensione dei muscoli posturali. Si realizza attraverso riflessi, che dipendono dalla elaborazione di varie informazioni sensoriali da parte del cervelletto. La reazione di equilibrio non è volontaria, facilitiamo l'equilibrio evitando di assumere posizioni rigide. Tratteggiate le informazioni in entrata, a linea continua quelle in uscita.



La capacità di equilibrio può essere in parte compromessa nei casi di Disturbi della Coordinazione Motoria, per cui si possono evidenziare difficoltà nelle attività che richiedono equilibrio, come salire o scendere le scale, spogliarsi o vestirsi...



L'equilibrio può essere migliorato attraverso l'esercizio, la concentrazione, la motivazione.



OSSERVAZIONE INIZIALE: EQUILIBRIO

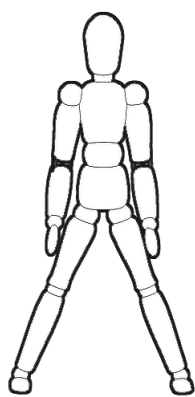
L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Saltella sul posto alzando tutti e due i piedi contemporaneamente senza alcun appoggio.				
2	Sta in piedi con i talloni uniti e le braccia lungo i fianchi senza alcun appoggio, mantenendo la posizione per 10 secondi.				
3	Sta su una sola gamba per almeno 1 secondo senza alcun appoggio, prima su una, poi sull'altra gamba.				
4	Cammina sulla punta dei piedi percorrendo almeno 1 metro.				
5	Porta con due mani a una distanza di 3 metri un vassoio con sopra un contenitore chiuso, senza far cadere il contenitore.				
6	Rimane in equilibrio su un piede solo senza alcun appoggio per 5 secondi; prima su un piede, poi sull'altro.				
7	Cammina in avanti mettendo un piede davanti all'altro e facendo toccare la punta di un piede con il tallone dell'altro, per almeno 4 passi.				
8	Saltella su un piede solo senza appoggi, sia sul piede destro che sul piede sinistro.				
9	Porta con due mani una tazza piena d'acqua fino a una distanza di 3 metri, senza rovesciare l'acqua.				
10	Sta in equilibrio su un piede solo senza alcun appoggio per 8 secondi, prima su un piede, poi sull'altro.				

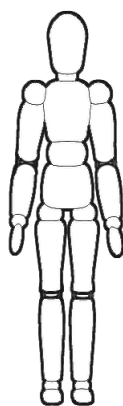
11	Sta in equilibrio su un piede solo con le braccia incrociate sul petto, senza alcun appoggio, per 8 secondi, prima su un piede, poi sull'altro.				
12	Oscilla avanti e indietro ogni gamba separatamente, tenendo le ginocchia fisse e compiendo almeno 5 oscillazioni complete per ogni gamba.				
13	Saltella su un piede solo, senza mettere giù l'altro piede, partendo da una linea e arrivando a un'altra distante 2 metri. Ripete l'esercizio saltellando sull'altro piede.				
14	Sta sulle punte dei piedi con le mani sui fianchi per almeno 10 secondi.				
15	Sta alternativamente su un piede solo, a occhi chiusi, per almeno 5 secondi su ogni piede.				
16	Cammina su un cilindro (grossa corda, tappetino arrotolato, lungo bastone...) del diametro di 5-6 cm, indossando solo i calzini, non le scarpe.				
17	Cammina con un piede appoggiato al pavimento l'altro appoggiato a un livello più alto.				
18	Sta in equilibrio per alcuni secondi appoggiato sui talloni su un basso gradino.				
19	Cammina per 2-3 metri su un percorso lineare leggermente rialzato a occhi chiusi.				
20	Cammina per 3-4 metri lungo un percorso contorto, con ostacoli, come muri, sedie, porte..., a occhi chiusi, ponendo toccare gli oggetti con le mani.				

Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.

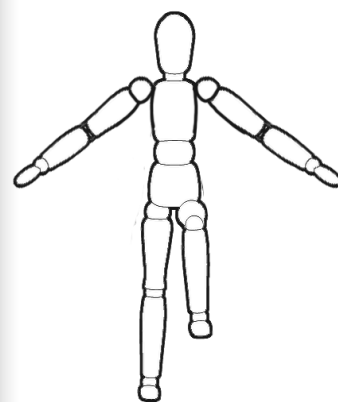
[illegible]

PROPOSTE DI ATTIVITÀ**EQUILIBRIO STATICO I**

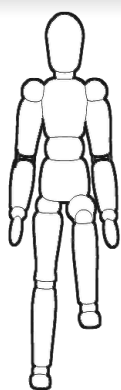
**1 - Stare in equilibrio
a gambe divaricate.**



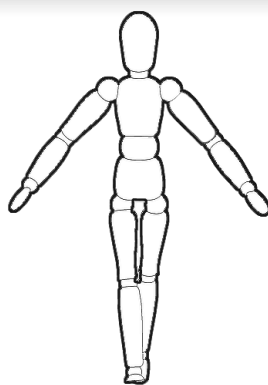
**2 - Stare in equilibrio
a gambe vicine.**



**3 - Stare in equilibrio
su una sola gamba
a braccia aperte.**



**4 - Stare in equilibrio
su una sola gamba a
braccia vicine al corpo.**

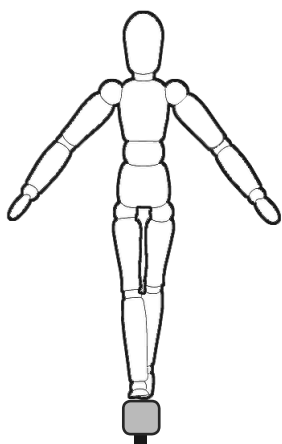


**5 - Stare in equilibrio
con i piedi allineati
uno davanti all'altro
a braccia aperte.**

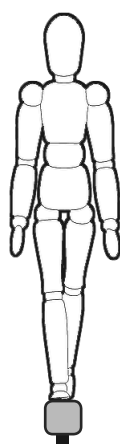


**6 - Stare in equilibrio
con i piedi allineati
uno davanti all'altro
con braccia vicine
al corpo.**

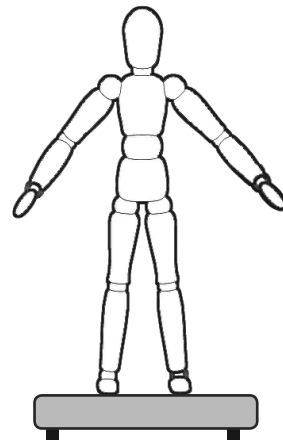
EQUILIBRIO STATICO 2



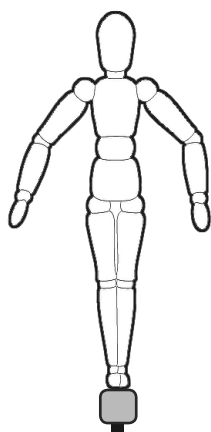
1 - Stare in equilibrio con i piedi allineati uno davanti all'altro sulla trave a braccia aperte.



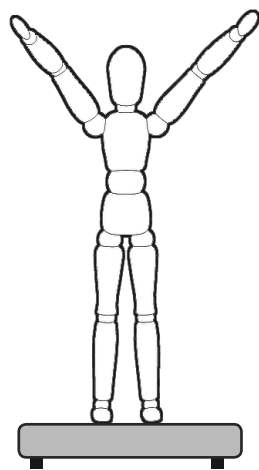
2 - Stare in equilibrio con i piedi allineati uno davanti all'altro sulla trave a braccia vicine al corpo.



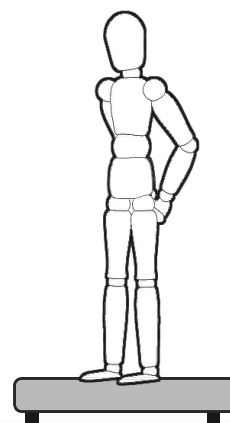
3 - Stare in equilibrio di fianco sulla trave a braccia aperte.



4 - Stare in equilibrio sulla trave con i piedi distanti uno dall'altro.



5 - Stare in equilibrio di fianco sulla trave con le braccia alzate.

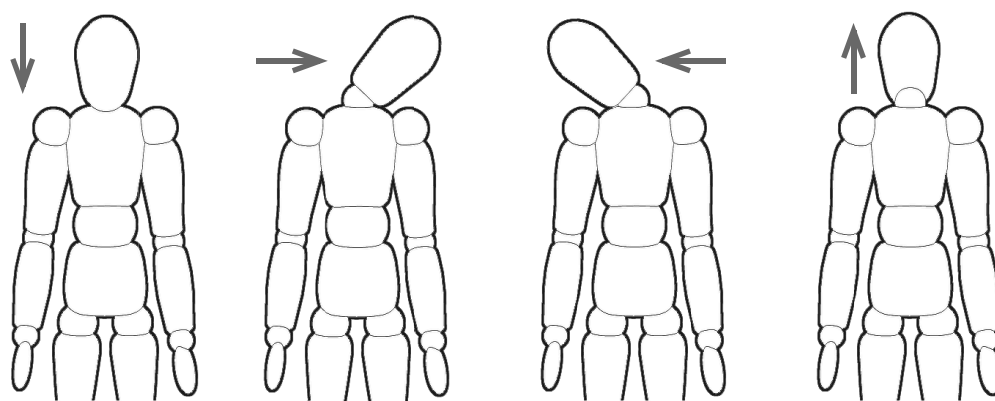


6 - Stare in equilibrio sulla trave con le braccia dietro la schiena.

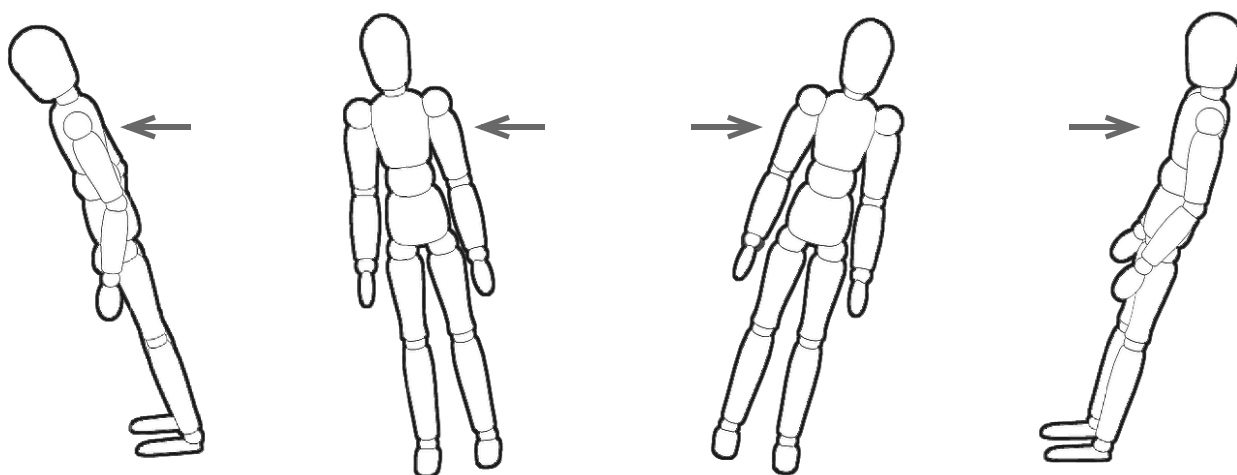
EQUILIBRIO (statico) - CONSAPEVOLEZZA

Anche se l'equilibrio è una risposta inconscia alla nostra posizione nello spazio in riferimento alla base di appoggio, possiamo compiere degli esercizi che ci aiutino a "sentire" le nostre reazioni.

- 1)** In piedi, le braccia lungo il corpo. Rilassati. Piegare la testa in avanti; verso la spalla destra, sinistra, all'indietro. "Sentire" (e, eventualmente, verbalizzare) come si modifica la tensione di certi muscoli, o come certe parti del corpo, per esempio le braccia, a un certo punto tendano a cambiare di posizione.

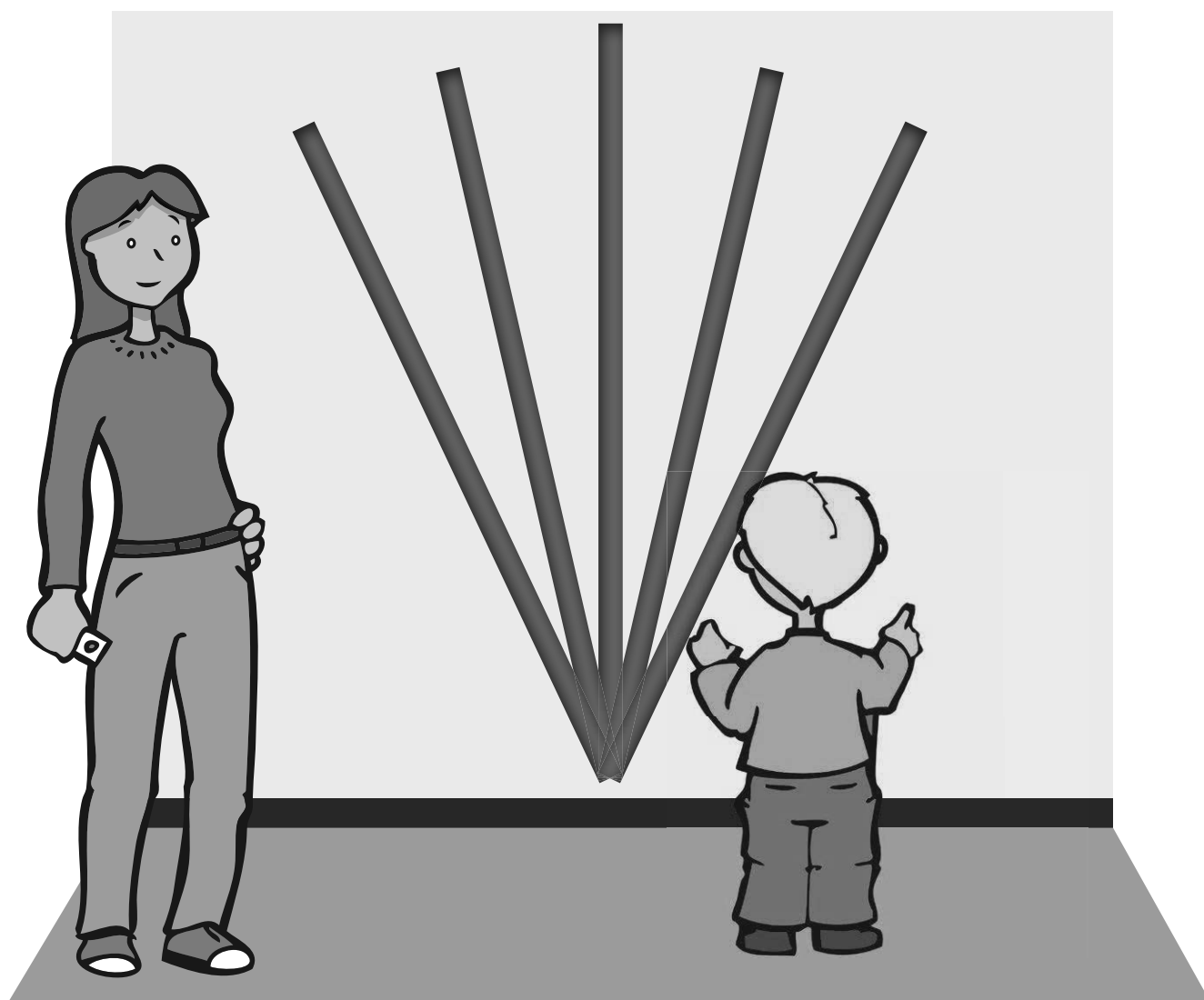


- 2)** In piedi, le braccia lungo il corpo, i piedi affiancati ben appoggiati a terra. Sporgersi in avanti, di fianco, all'indietro, finché non si comincia a perdere l'equilibrio (indispensabile la presenza di un educatore accanto).



- 3)** Come il 2, ma sulle punte dei piedi.
4) Ripetere gli esercizi 2 e 3 a occhi chiusi.
5) Ripetere l'esercizio 2 su un piano inclinato.
6) Ripetere l'esercizio 2 con i piedi appoggiati ciascuno su un supporto di diversa altezza.

- 7)** L'allievo è in piedi. Sul muro sono tracciate delle linee: una centrale verticale, di fronte alla quale è posto l'allievo. A destra e a sinistra sono segnate delle linee oblique simmetriche, di angolatura sempre più accentuata. L'allievo, utilizzando la vista, deve cercare di inclinare il corpo come viene suggerito dall'inclinazione delle linee oblique. Che cosa succede progressivamente (tensione dei muscoli, movimenti delle braccia, perdita di equilibrio)? Quale angolatura è "sostenibile"?



- 8)** In piedi con i piedi affiancati. In piedi con un piede davanti all'altro. In piedi con un piede di fianco all'altro, ma separati da una certa distanza. In piedi con un piede davanti all'altro, con una mano appoggiata a un sostegno. Muovere il corpo in avanti, all'indietro, di fianco: quale posizione è la più "stabile"?

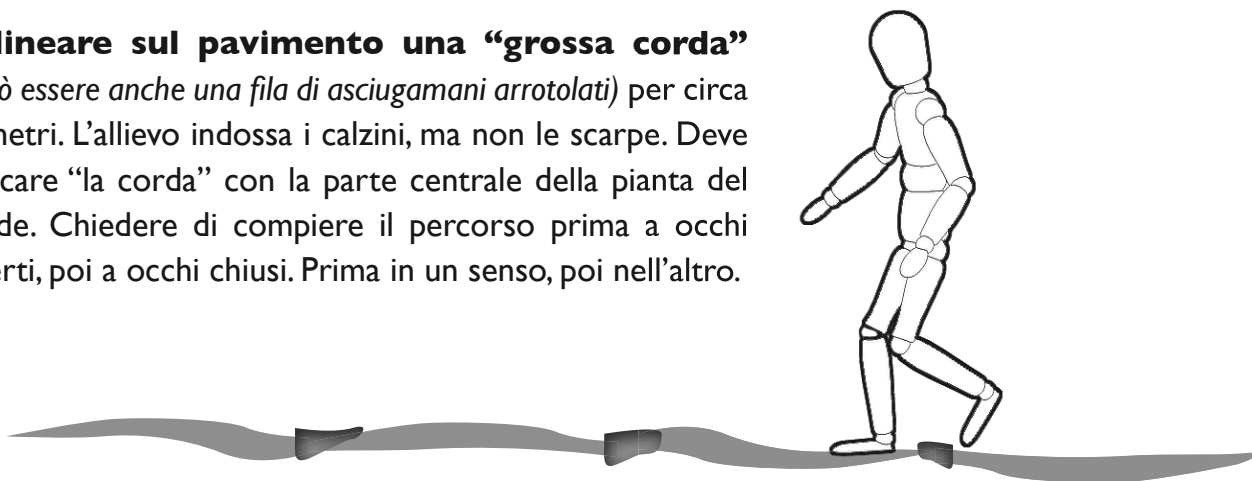
In caso di necessità il docente compie l'azione e si fa imitare dall'allievo.

CAMMINARE SUI RILIEVI

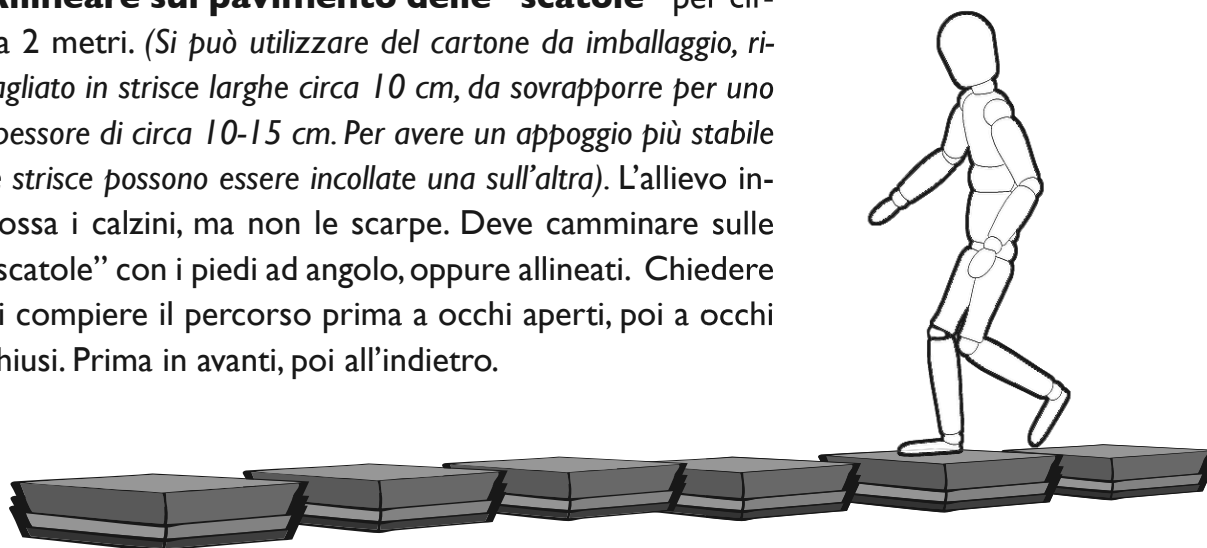
Allineare sul pavimento dei “cuscini” (possono essere anche asciugamani piegati) per circa 2 metri. L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. L'allievo cammina in equilibrio sui “cuscini”. Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in avanti, poi all'indietro.



Allineare sul pavimento una “grossa corda” (può essere anche una fila di asciugamani arrotolati) per circa 2 metri. L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. Deve toccare “la corda” con la parte centrale della pianta del piede. Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in un senso, poi nell'altro.



Allineare sul pavimento delle “scatole” per circa 2 metri. (Si può utilizzare del cartone da imballaggio, ritagliato in strisce larghe circa 10 cm, da sovrapporre per uno spessore di circa 10-15 cm. Per avere un appoggio più stabile le strisce possono essere incollate una sull'altra). L'allievo indossa i calzini, ma non le scarpe. Deve camminare sulle “scatole” con i piedi ad angolo, oppure allineati. Chiedere di compiere il percorso prima a occhi aperti, poi a occhi chiusi. Prima in avanti, poi all'indietro.

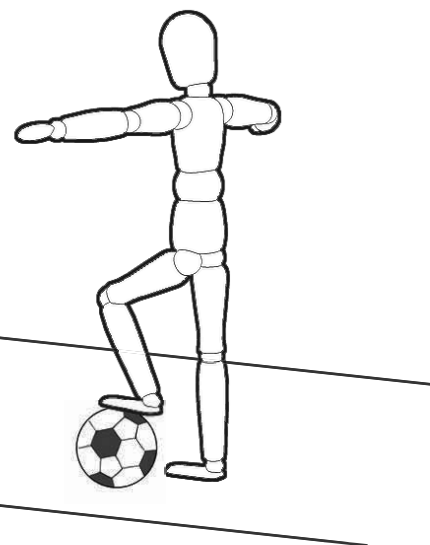


LE ORME

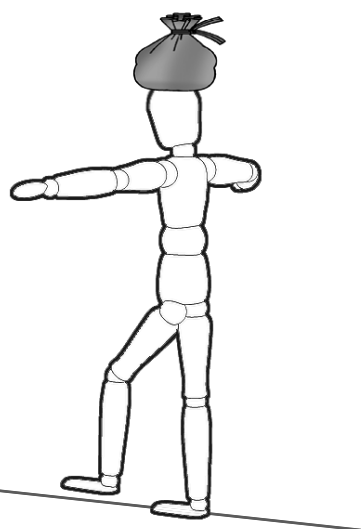
Sistemare o disegnare sul pavimento le “orme” di un piede destro, di uno sinistro alternati a breve distanza. L'allievo fa il primo passo, fermandosi sulla prima “orma”, quindi solleva l'altra gamba, piegandola ad angolo retto. Con questa gamba farà il passo successivo, alzando di nuovo l'altra gamba. Si può complicare l'esercizio, variando le distanze tra le orme, o richiedendo maggiore o minore velocità di esecuzione.



Disporre di un pallone. **Disegnare sul pavimento due linee parallele** alla distanza di circa 70-80 cm una dall'altra. Chiedere all'allievo di tenere una gamba appoggiata a terra, l'altra appoggiata sul pallone. Con il piede di questa gamba dovrà spingere in avanti il pallone, cercando di farlo andare verso la gamba appoggiata a terra, ma restando dentro le linee parallele. L'esercizio prosegue con le stesse modalità.

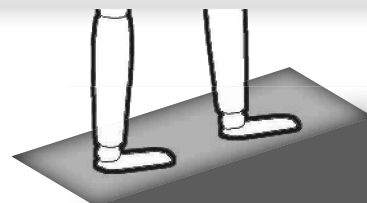


Riempire un sacchetto di plastica con piccoli oggetti “instabili” (palline, fagioli ...) e chiuderlo con un legaccio. Appoggiarlo sulla testa dell'allievo. Chiedere di percorrere un percorso lineare segnato sul pavimento, senza fare cadere il sacchetto. Si può complicare l'esercizio facendo compiere il percorso a occhi chiusi, o all'indietro.

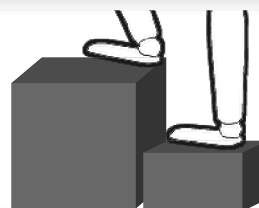


SUPERFICI DI APPOGGIO

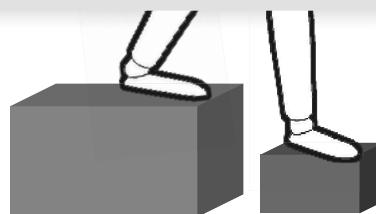
Stare in equilibrio su un piano inclinato.



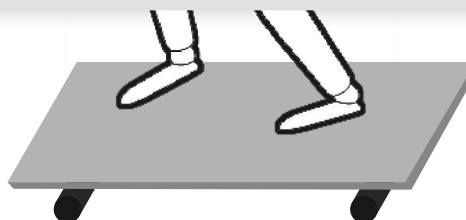
Stare in equilibrio su due appoggi di diversa altezza.



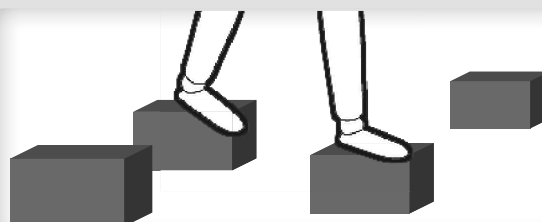
Stare in equilibrio su due appoggi di diversa dimensione.



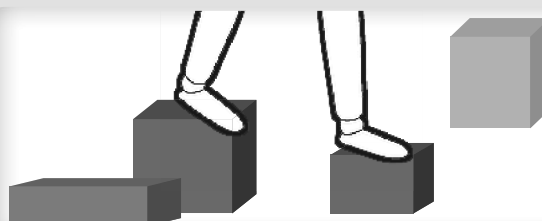
Stare in equilibrio su un appoggio instabile.



Muoversi in equilibrio su appoggi non allineati di uguale altezza e stessa forma.

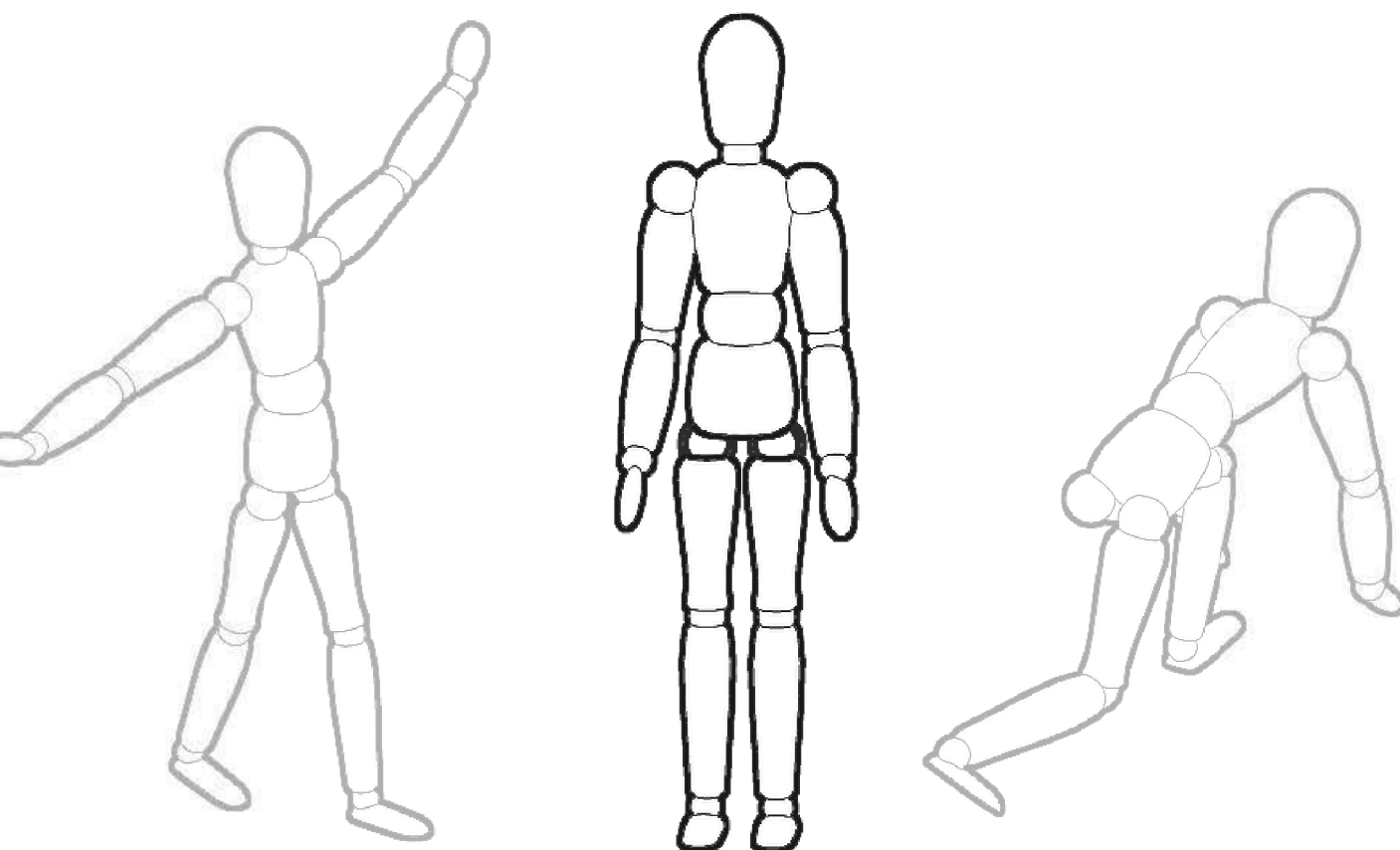


Muoversi in equilibrio su appoggi non allineati di diversa altezza e forma.

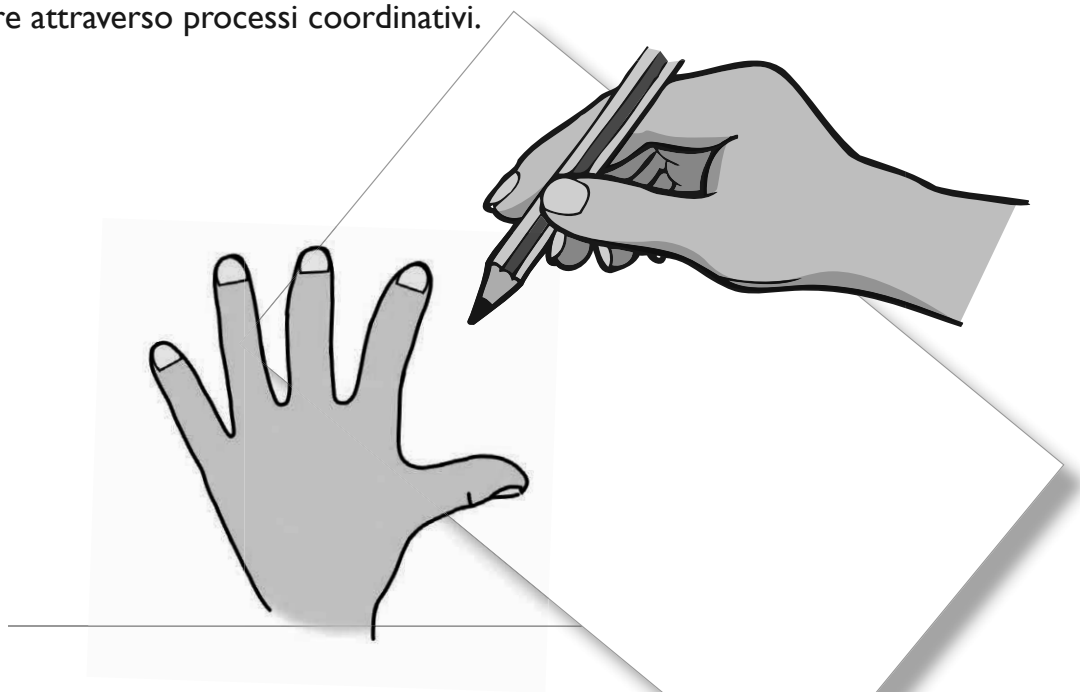


PREMESSA SULLA COORDINAZIONE

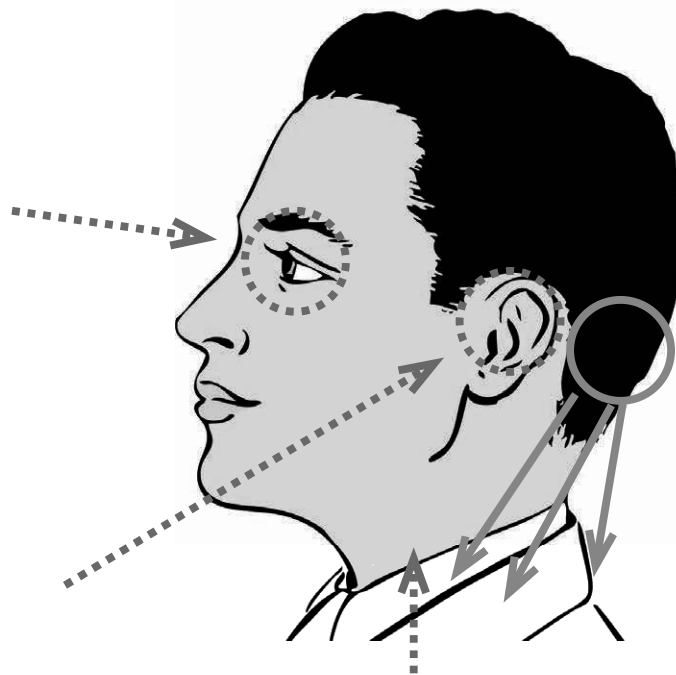
La coordinazione motoria è il risultato di un insieme complesso di comandi che dirigono la tensione e la distensione dei muscoli dei segmenti del corpo (capo, tronco, arti superiori e inferiori) in funzione del raggiungimento dello scopo del movimento.



I movimenti tipici della motricità umana – gattonare, camminare, correre, saltare... – e della manualità sono il risultato di una efficace coordinazione dei movimenti di varie parti del corpo. L'equilibrio che viene modificato dal movimento in atto viene poi ripristinato a conclusione dello stesso, sempre attraverso processi coordinativi.

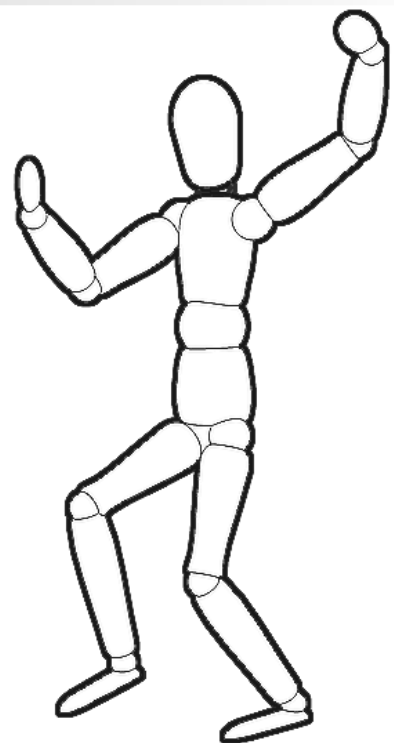


A governare il processo di coordinazione motoria sono il cervelletto e altre parti del sistema nervoso centrale, che elaborano le informazioni provenienti dalla percezione e inviano i comandi necessari ai vari distretti muscolari coinvolti. Per molte attività svolge un ruolo importante la coordinazione occhio-mano, occhio-piede...



(tratteggiate le informazioni in entrata, in linea continua quelle in uscita)

I problemi di coordinazione possono provocare goffaggine o impaccio nei movimenti. Si può sembrare maldestri o inesperti. Possono rendere difficili nuovi apprendimenti motori, o la generalizzazione a nuove situazioni delle abilità acquisite. Un ritardo nella coordinazione frequentemente si associa a problemi anche in aree non strettamente motorie, come quelle legate al linguaggio non verbale e verbale.



OSSERVAZIONE INIZIALE: COORDINAZIONE

L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Si china a raccogliere un piccolo oggetto dal pavimento, senza cadere o cercare appoggi.				
2	Si siede da solo su una sedia di dimensioni adeguate.				
3	Calcina una palla stando in piedi, senza aiuto. Ripete per due volte.				
4	Cammina all'indietro per 3 metri, seguendo una linea tracciata sul pavimento.				
5	Cammina per 3-4 metri verso l'insegnante, lungo una linea retta tracciata sul pavimento, mettendo un piede davanti all'altro.				
6	Lancia una palla, almeno a 2 metri di distanza, con un movimento dal basso verso l'alto.				
7	Afferra una palla con le mani, tenendo entrambe le braccia tese. La palla è lanciata dall'insegnante all'altezza del petto dell'allievo.				
8	Sale le scale alternando i piedi a ogni gradino, senza prima accostarli, tenendosi al corrimano.				
9	Sale le scale alternando i piedi a ogni gradino, senza prima accostarli, senza tenersi al corrimano.				
10	Sa pedalare. (Da realizzare solo se è disponibile un mezzo adeguato, per esempio, una cyclette).				

11	Cammina seguendo una linea circolare tracciata sul pavimento, senza fermarsi o uscire dal tracciato.				
12	Prende una palla, stando con le braccia flesse, non appoggiate al petto.				
13	Scende le scale alternando i piedi a ogni gradino, appoggiandosi al corrimano.				
14	Scende le scale alternando i piedi a ogni gradino, senza appoggiarsi al corrimano.				
15	Sale e scende una scala a pioli, con appoggio per le mani.				
16	Afferra con le mani una pallina che rimbalza, trattenendola al petto. La pallina è stata lanciata dall'insegnante in modo che rimbalzi all'altezza del petto dell'allievo.				
17	Afferra con le mani una pallina che rimbalza, senza trattenerla al petto.				
18	Calcio una palla mentre cammina, senza fermarsi, per almeno 3-4 metri.				
19	Calcio una palla mentre cammina, passandola da un piede all'altro, senza fermarsi, per almeno 3-4 metri.				
20	Cammina palleggiando una palla con le mani, per almeno 3 metri.				

*Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.*

[illegible]

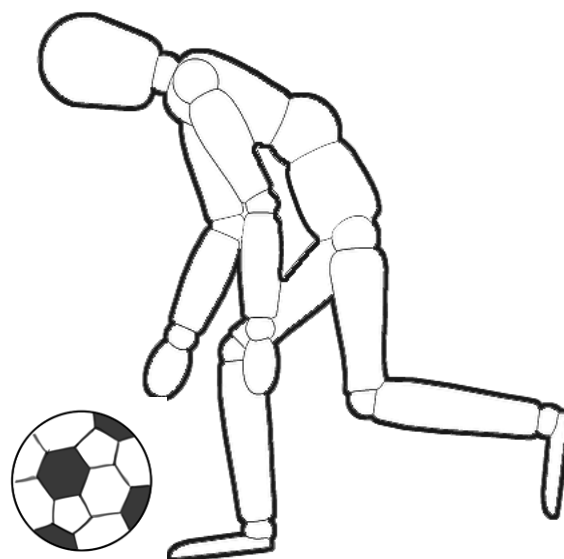
PROPOSTE DI ATTIVITÀ

COORDINAZIONE I

Far rotolare una palla con le mani:

- liberamente;
- portandola a un punto stabilito;
- seguendo un percorso rettilineo;
- seguendo un percorso rettilineo "a binario";
- seguendo un percorso rettilineo o "a binario", con curve;
- aggirando degli ostacoli.

Ora con la mano "prevalente",
ora con l'altra mano.

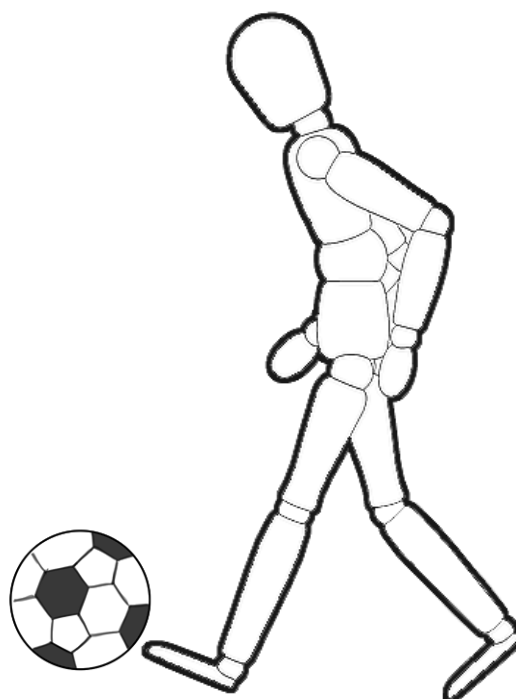


COORDINAZIONE 2

Far rotolare una palla con un piede:

- liberamente;
- portandola a un punto stabilito;
- seguendo un percorso rettilineo;
- seguendo un percorso rettilineo "a binario";
- seguendo un percorso rettilineo o "a binario" con curve;
- aggirando degli ostacoli.

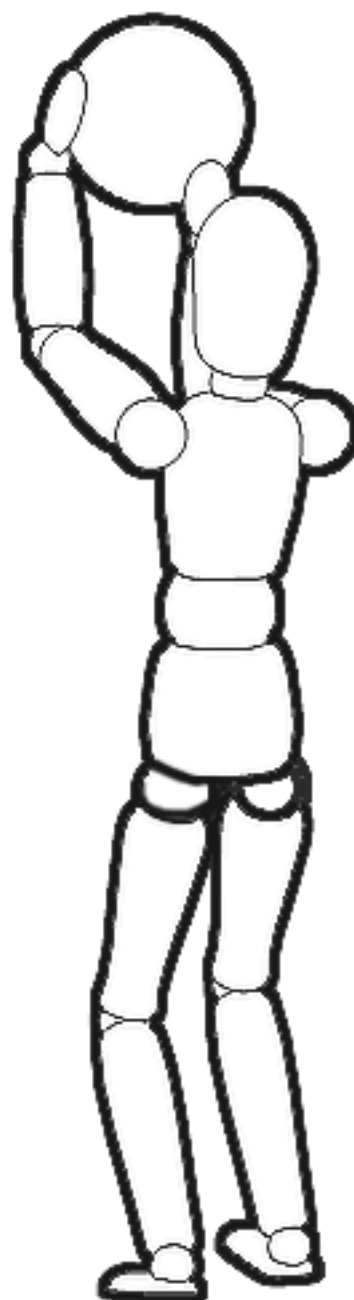
Ora con il piede "prevalente",
ora con l'altro piede.



COORDINAZIONE 3

Lanciare in alto una palla e prenderla con le mani:

- Inizialmente usare una palla di spugna (più lenta). Passare quindi a una palla di gomma (più veloce). Per rendere più difficile l'esercizio, si possono usare palle piccole: da pallamano, da tennis, da tamburello, da ping pong...
- Lanciare in alto la palla con due mani e prenderla con entrambe le mani e braccia (presa del portiere).
- Con le palle piccole (tennis, tamburello...):
 - lanciare in alto la palla con una sola mano e prenderla con entrambe le mani;
 - lanciare in alto la palla con una sola mano e prenderla con una sola mano.
- Alternare le mani che lanciano e che prendono (lanciare con la sinistra e prendere con la destra e viceversa).



COORDINAZIONE 4

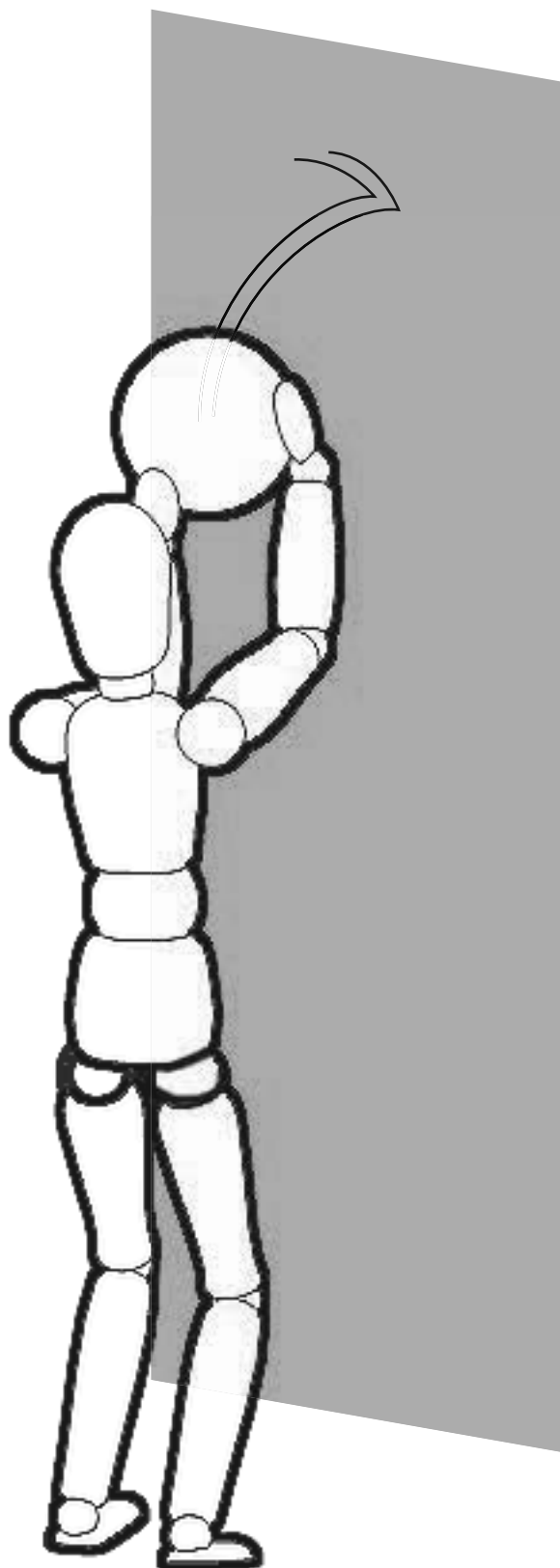
Far rimbalzare una palla:

- Far rimbalzare da fermo una palla (dimensioni di un pallone da calcio), lanciandola verso il basso con entrambe le mani e prendendola con entrambe le mani a ogni rimbalzo.
- Far rimbalzare da fermo una palla (dimensioni di un pallone da calcio), colpendola con entrambe le mani quando è in alto per farla rimbalzare di nuovo.
- Far rimbalzare da fermo una palla (dimensioni di un pallone da calcio o più piccola), colpendola con una sola mano quando è in alto per farla rimbalzare di nuovo; alternare le mani.
- Far rimbalzare una palla ora verso il fianco sinistro, ora verso il fianco destro.
- Far rimbalzare una palla davanti a sé compiendo piccoli passi.



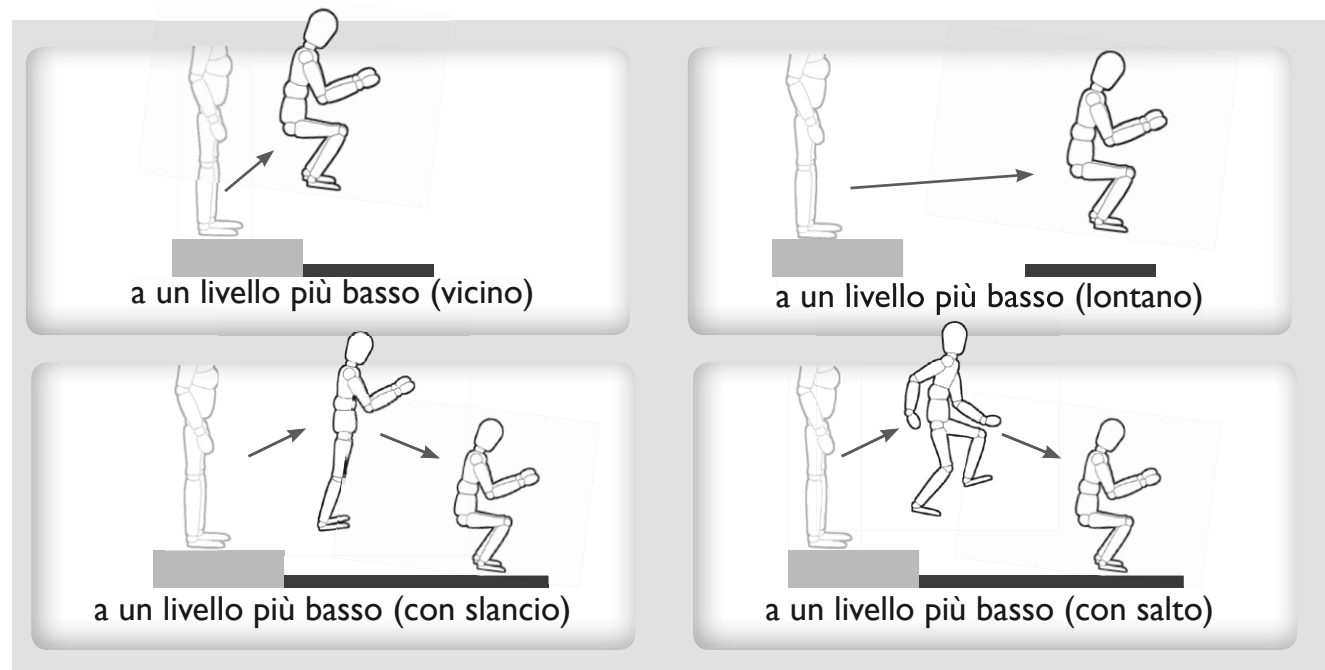
COORDINAZIONE 5**Lanciare una palla contro il muro e prenderla con le mani:**

- Utilizzare inizialmente una palla di gomma delle dimensioni di una palla da pallamano. In seguito si possono utilizzare palle più piccole (tennis, tamburello...).
- Iniziare con una distanza dal muro di circa 2 metri. Progressivamente aumentare la distanza, ma non superare i 4 metri.
- Lanciare la palla contro il muro con entrambe le mani con un movimento dal basso verso l'alto; prenderla con entrambe le mani dopo il rimbalzo (è possibile muoversi dalla posizione di partenza).
- Lanciare la palla contro il muro con entrambe le mani con le braccia all'altezza del torace; prenderla con entrambe le mani dopo il rimbalzo (è possibile muoversi dalla posizione di partenza).
- Lanciare la palla contro il muro con entrambe le mani con le braccia sopra la testa; prenderla con entrambe le mani dopo il rimbalzo (è possibile muoversi dalla posizione di partenza).
- Con le palle piccole: lanciare la palla con una mano compiendo un movimento laterale, prenderla dopo il rimbalzo con entrambe le mani. Alternare la mano di lancio.

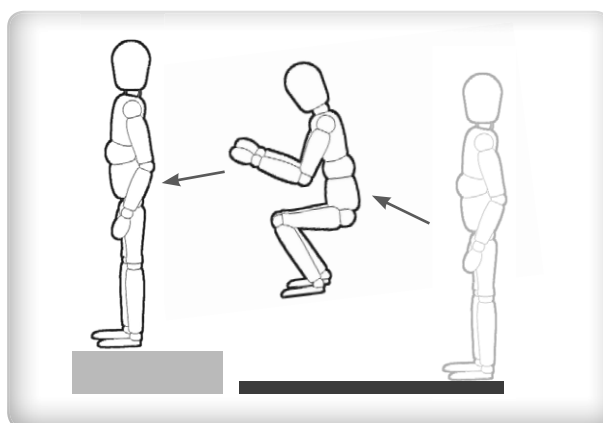


SALTARE

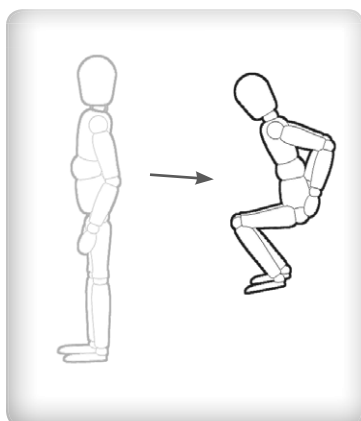
Saltare dall'alto in basso in 4 modi diversi. Da un livello più alto:



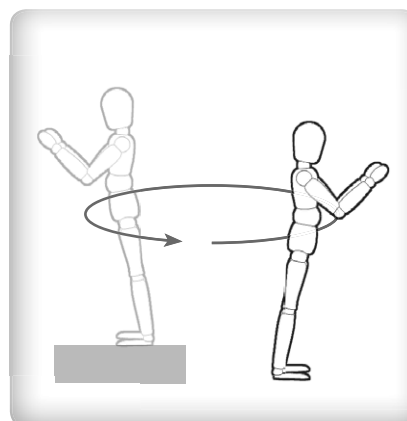
Saltare dal basso in alto



Saltare all'indietro



Saltare e ruotare

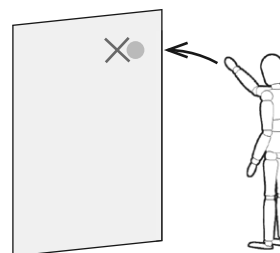


RIMBALZI

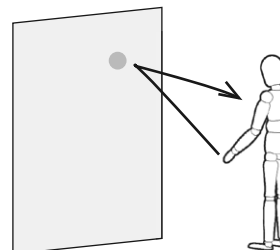
- Far rimbalzare con una mano una pallina da tennis sul pavimento, prendendola e lanciandola con la stessa mano. Alternare le mani.



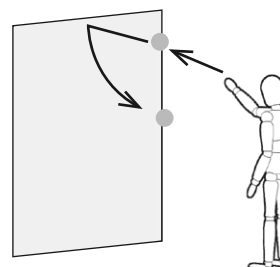
- Lanciare con il braccio in alto una pallina da tennis contro una parete, cercando di colpire un bersaglio. Dopo il rimbalzo sulla parete prendere la pallina con la stessa mano del lancio. Alternare le mani.



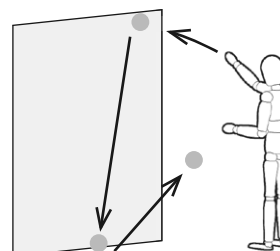
- Lanciare con un movimento dal basso verso l'alto una pallina da tennis contro una parete con una mano e prenderla al volo con l'altra mano. Alternare la mano che lancia e quella che prende.



- Lanciare con il braccio tenuto in alto una pallina da tennis contro una parete con una mano e prenderla al volo con l'altra mano. Alternare la mano che lancia e quella che prende.



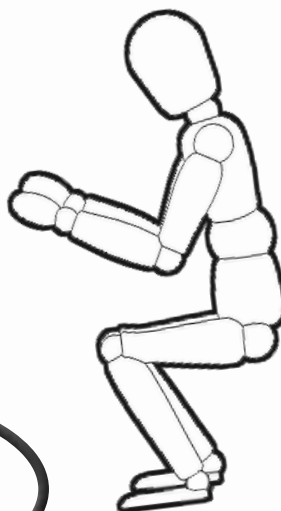
- Lanciare con il braccio tenuto in alto una pallina da tennis contro una parete con una mano e prenderla dopo il rimbalzo a terra con l'altra mano. Alternare la mano che lancia e quella che prende.



CERCHI I

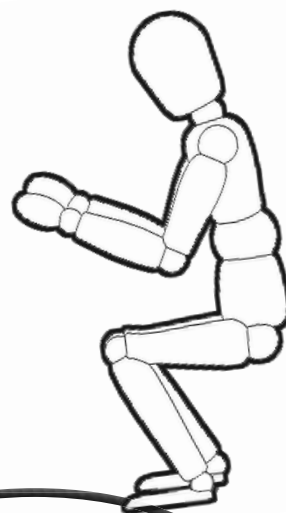
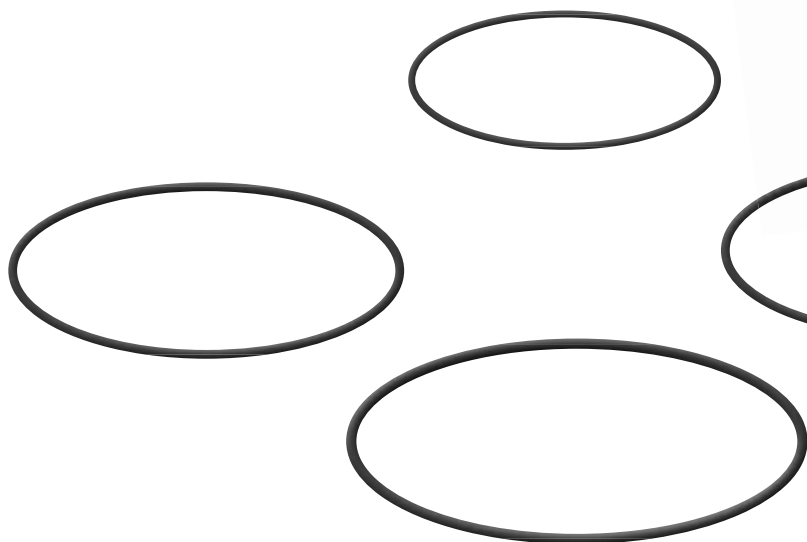
a) Disporre di un cerchio o disegnarlo sul pavimento.

- Saltare da fermo dentro il cerchio a piedi pari prima in avanti, poi indietro.
- Saltare da fermo dentro il cerchio a piedi pari, prima da sinistra a destra, poi da destra a sinistra; lo stesso saltando fuori dal cerchio.



b) Disporre di o disegnare quattro cerchi formando un rombo.

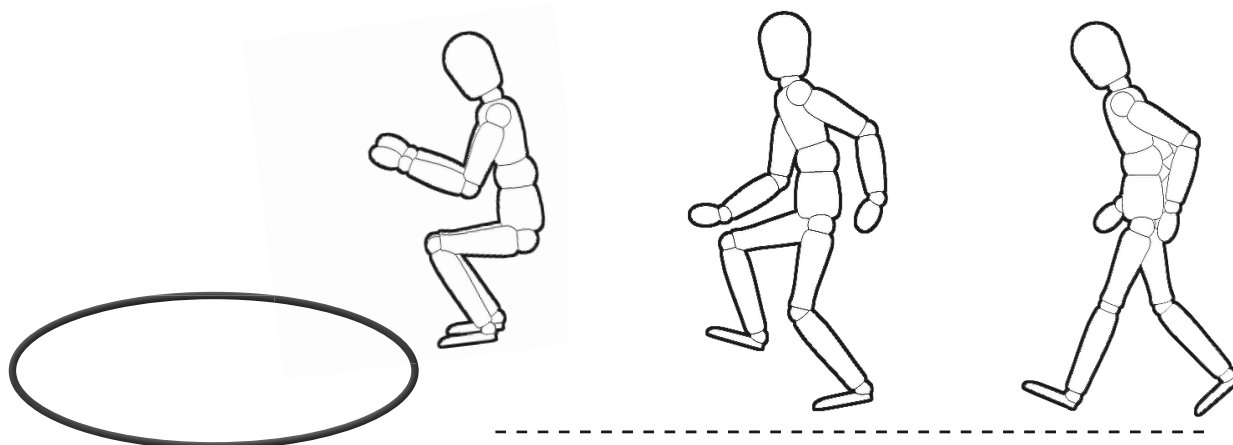
- Saltare dentro il primo cerchio da fermo a piedi pari; dal primo saltare al secondo e così via in senso orario.
- Saltare dentro il primo cerchio da fermo a piedi pari; dal primo saltare al secondo e così via in senso antiorario.



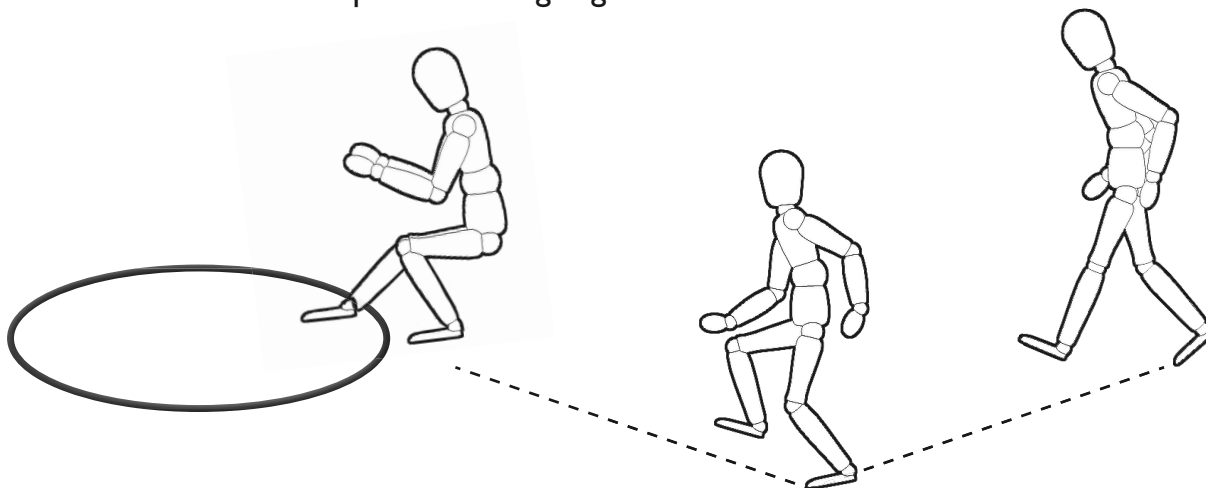
CERCHI 2

Disporre di un cerchio, oppure disegnarlo sul pavimento.

- a) Saltare in avanti dentro il cerchio a piedi pari, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando in avanti con un percorso lineare fino a 30-40 cm dal cerchio.
- b) Saltare all'indietro dentro il cerchio a piedi pari, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando all'indietro con un percorso lineare fino a 30-40 cm dal cerchio.
- c) Saltare in avanti dentro il cerchio a piedi pari, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando in avanti con un percorso a zig-zag fino a 30-40 cm dal cerchio.
- d) Saltare all'indietro dentro il cerchio a piedi pari, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando all'indietro con un percorso a zig-zag fino a 30-40 cm dal cerchio.



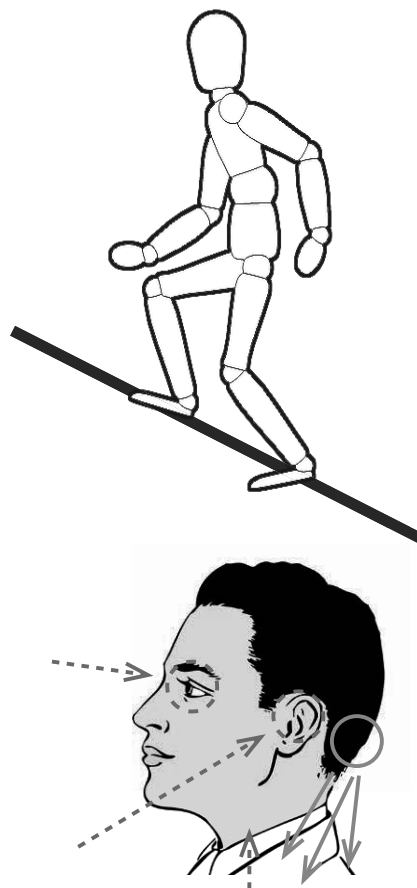
- e) Saltare in avanti dentro il cerchio a piedi alternati, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando in avanti con un percorso lineare fino a 30-40 cm dal cerchio.
- f) Saltare in avanti dentro il cerchio a piedi uniti, partendo da una distanza di circa 2 metri e camminando in avanti con un percorso a zig-zag fino a 30-40 cm dal cerchio.



PREMESSA SU DIFFERENZIAZIONE E CONTROLLO

La capacità di modificare, durante l'esecuzione di un movimento, la tensione muscolare necessaria alla sua realizzazione è basilare perché il movimento stesso raggiunga lo scopo per cui era stato iniziato. L'esempio più frequentemente citato è la corsa in salita, durante la quale si è obbligati a modulare gradualmente lo sforzo mano a mano che si sale.

La “centralina di controllo” del movimento, situata nel cervelletto e in altre parti dell'encefalo, riceve molteplici dati dal mondo esterno attraverso la percezione (nel nostro esempio, la vista, ma anche il tatto). Ma altrettante informazioni provengono “dall'interno” dell'organismo. È infatti possibile compiere una salita, regolando perfettamente l'impegno motorio, anche se si è bendati. Gli impulsi che arrivano ai muscoli e la loro risposta forniscono poi le indicazioni indispensabili perché il movimento sia velocemente “adattato” in corso d'opera (funzione di controllo).



(tratteggiate le informazioni in entrata, in linea continua quelle in uscita)

Le difficoltà nella capacità di differenziare e controllare il movimento possono produrre movimenti “sgraziati”, oppure “eccessivi”, o al contrario “deboli”... Rendono anche difficile la “generalizzazione” di una sequenza di movimenti già acquisita a una situazione analoga, ma che richiede maggiore o minore impegno (per esempio, salire sul bordo di un marciapiede comporta la medesima “abilità acquisita” di salire le scale). Difetti di regolazione del movimento possono creare anche situazioni di potenziale pericolo, per esempio in un percorso stradale o durante un'attività ludica o sportiva.

Esercitare la funzione di differenziazione e controllo del movimento è dunque fondamentale, perché il soggetto in difficoltà acquisti maggiore sicurezza e capacità di adattarsi a situazioni nuove.

OSSERVAZIONE INIZIALE: DIFFERENZIAZIONE E CONTROLLO

L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Spinge un oggetto grande, es.: una sedia, per circa 1 metro. Spinge lo stesso oggetto appesantito da alcuni libri per la medesima distanza.				
2	Trascina un oggetto grande, es.: una sedia, per circa 1 metro. Trascina lo stesso oggetto appesantito da alcuni libri per la medesima distanza.				
3	Salta in basso con entrambi i piedi da un'altezza di circa 20 cm; di 30 cm; di 40 cm.				
4	Salta in lungo da fermo, a piedi uniti, senza cadere, per circa 30 cm; 40 cm; 50 cm.				
5	Salta in lungo con rincorsa per 80 cm; 100 cm; 120 cm; a partire da una linea tracciata sul pavimento.				
6	Resta appeso con le mani a una sbarra parallela al terreno per 20 secondi; 40 secondi; 60 secondi (indispensabile la presenza dell'educatore).				
7	Afferra con le mani una pallina che rimbalza, senza farla cadere, per 1 rimbalzo; 2 rimbalzi; 3 rimbalzi di seguito.				
8	Tocca con entrambe le mani le ginocchia, le caviglie, le punte dei piedi, senza flettere le ginocchia.				
9	Sale una scala 1 gradino alla volta, 2 gradini alla volta.				
10	Salta in avanti, alternando i piedi, facendo 3 saltelli, 4 saltelli; 5 saltelli.				

11	Salta all'indietro a piedi uniti, facendo 1 saltello; 2 saltelli; 3 saltelli.				
12	Cammina all'indietro a "tacco e punta", su una linea tracciata sul pavimento per 1 metro; 2 metri; 3 metri.				
13	Corre velocemente, per 1 minuto; 2 minuti; 3 minuti.				
14	Porta un peso di 3 kg; 4 kg; 5 kg; per 5 metri senza fermarsi, metterlo a terra o lasciarlo cadere.				
15	Salta in avanti e si gira su se stesso, con un salto di 20 cm; 30 cm; 40 cm.				
16	Fa rimbalzare una pallina con una mano e la riprende con l'altra per 2 volte; 3 volte; 4 volte; senza farla cadere.				
17	Afferra una pallina da tennis che gli viene lanciata direttamente; con 1 rimbalzo; con 2 rimbalzi; senza farla cadere.				
18	Supera un ostacolo alto 10 cm; 20 cm; 30 cm; saltando a piedi uniti.				
19	Salta alla corda a piedi uniti con 2 saltelli; 3 saltelli; 4 saltelli di seguito.				
20	Si tira su con le braccia, fino all'altezza del mento; su una sbarra sospesa, parallela al terreno; restando in quella posizione per 5 sec; 10 sec; 20 sec.				

Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE INIZIALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE FINALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

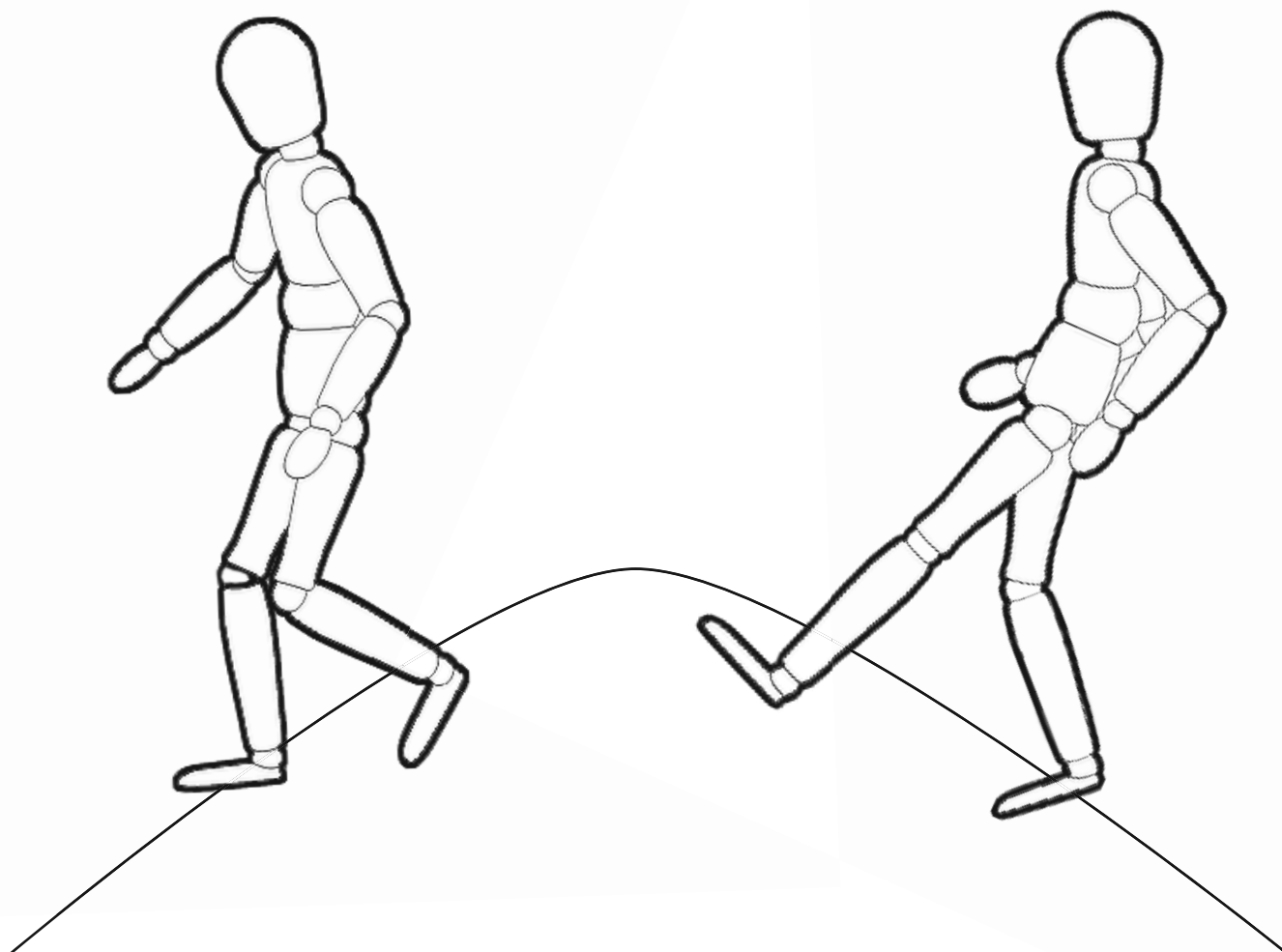
Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

PROPOSTE DI ATTIVITÀ**DIFFERENZIAZIONE**

- Camminare variando la velocità: andatura lenta; contare dieci passi, accelerare; contare dieci passi, rallentare; andatura lenta...
- In uno spazio aperto segnare alcuni punti a diversa distanza dalla partenza: chiedere di raggiungerli a passo normale; misurare il tempo medio; chiedere di raggiungere tutti i punti nello stesso tempo medio, variando l'andatura.
- Salire e scendere: da una rampa per disabili; spingendo o trainando un carrello; da una montagna; con uno zaino leggero in spalla; con due sacchetti di libri, uno per mano.



LANCI

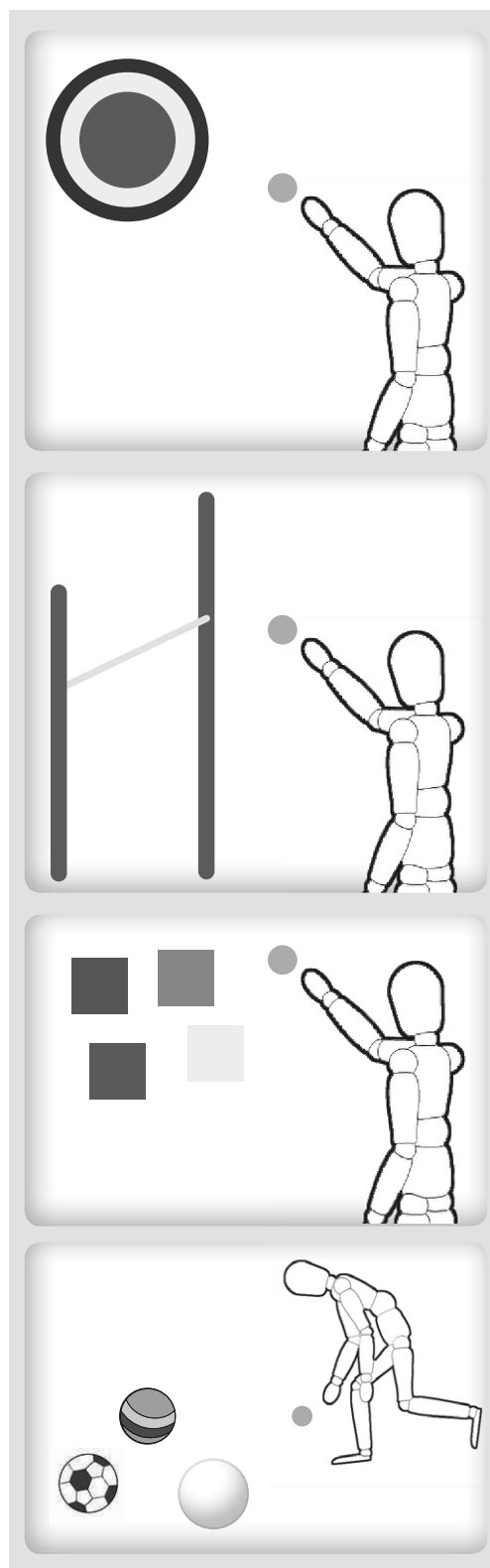
Il lancio della palla si presta a molti esercizi di differenziazione e controllo del movimento.

- **Lancio al bersaglio.** Costruire un bersaglio a 2-3 settori (circolare o quadrato). Distinguere i settori con un colore. La dimensione massima può essere di circa 1 metro. Appendere il bersaglio alla parete. Chiedere di colpire i settori del bersaglio, cominciando dal più facile, lanciando una pallina da tennis. Il modo di lancio della palla può essere libero. Si può anche progressivamente modificare la distanza di lancio, la posizione o l'altezza del bersaglio dal pavimento.

- **Lancio sopra-sotto.** Utilizzare due montanti e un'asticciola. Chiedere di lanciare la palla sopra o sotto l'asticciola. Avvicinando progressivamente i due montanti, si può modificare la difficoltà del lancio. Lo stesso alzando o abbassando l'asticciola.

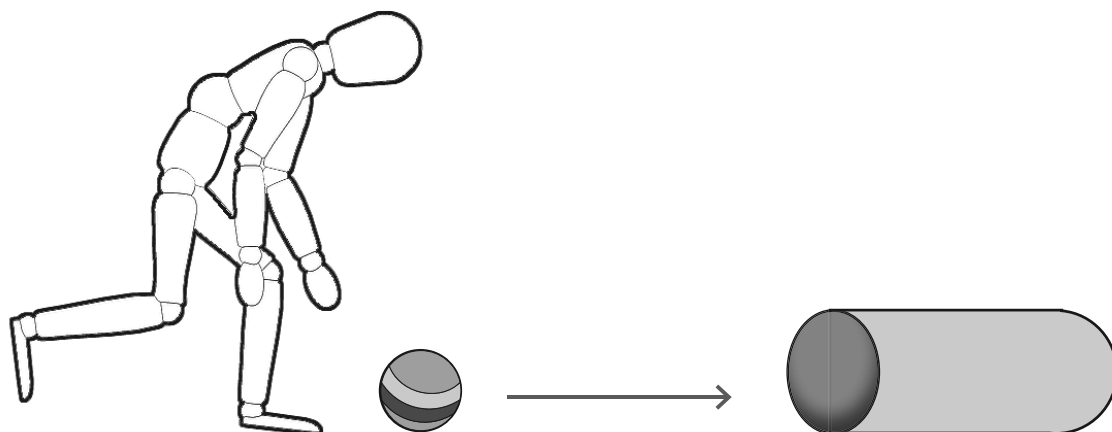
- **Lancio mirato.** Ritagliare 4 quadrati di 40 cm di lato, di diverso colore. Chiedere di colpire con il lancio della pallina la figura di un certo colore. Si può modificare la posizione delle figure.

- **Lancio biliardo.** Disporre sul pavimento una pallina da tennis, una palla da pallamano, un pallone da calcio e uno da basket. Chiedere di colpire una delle palle con il lancio di una pallina da tennis, facendola rotolare sul pavimento. Si può modificare la posizione delle palle da colpire o la distanza del lanciatore. È più complicato se per il lancio si usa una pallina piccola di gomma piena.

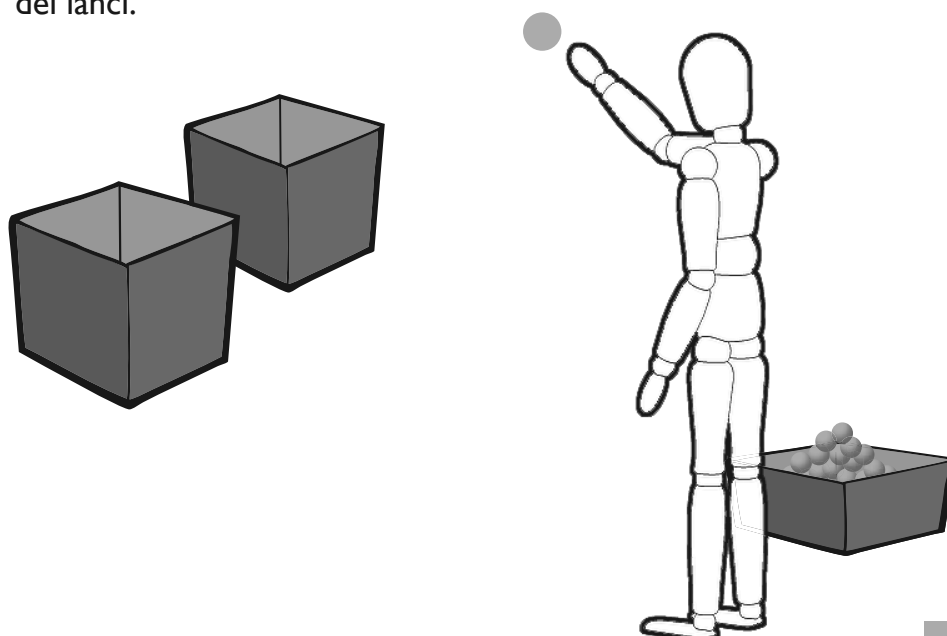


CONTARE

- Usare un contenitore cilindrico, da porre sul pavimento con l'apertura rivolta all'allievo. Egli dispone di un certo numero di palle, che deve lanciare dentro al contenitore facendole rotolare. Esaurite le palle si possono contare quante di queste sono entrate nel contenitore.



- Porre sul pavimento dei “birilli” (va bene anche qualsiasi oggetto simile). L'allievo deve cercare di abatterli lanciando una pallina. Fissando un numero prestabilito per i lanci, si può contare quanti birilli sono stati abbattuti.
- Disporre sul pavimento un contenitore “facile” da centrare. Consegnare alcune palline all'allievo. Stabilire una “regola”: per esempio, lanciare tre volte una pallina. Oppure lanciare tre volte due palline contemporaneamente, ecc. Alla fine verificare il “risultato” dei lanci.
- Disporre sul pavimento un contenitore “grande” e uno “piccolo”. Stabilire una “regola”: per esempio, due lanci nel primo contenitore, due lanci nel secondo... Alla fine si può verificare il “risultato” dei lanci.



ANDATURE

Camminare per circa 3-4 metri. L'insegnante mostra le diverse andature:

- 1 - a passi lunghi, a passi corti
- 2 - sulle punte dei piedi, sui talloni
- 3 - piegando all'indietro la gamba prima di fare il passo in avanti, slanciando in avanti la gamba prima di appoggiare il piede a terra
- 4 - alzando la gamba ad angolo retto prima di appoggiare il piede a terra, piegandola al ginocchio e portandola in alto prima di appoggiare il piede a terra
- 5 - oscillando le braccia alternativamente alle gambe (gamba dx-braccio sn), oscillando le braccia in parallelo alle gambe



SALTELLI

Procurarsi delle strisce di cartone, larghe circa 5 cm e lunghe circa 40 cm.
Segnare un percorso di circa 3-4 metri, disponendo le strisce in modi diversi.

Percorso 1:
Saltare le strisce a piedi uniti.



Percorso 2:
Saltare le strisce con un solo piede.



Percorso 3:
Saltare le strisce a piedi uniti.



Percorso 4:
Saltare le strisce a piedi uniti.



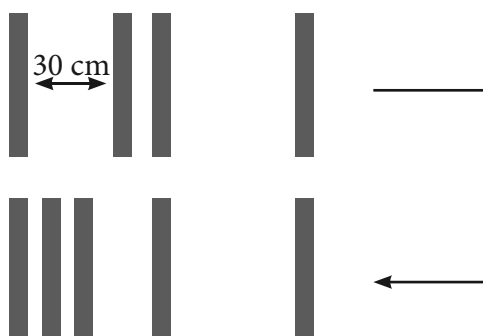
Percorso 5:
Saltare alternativamente a piedi uniti
e con un solo piede.



Percorso 6:
Saltare a piedi uniti.

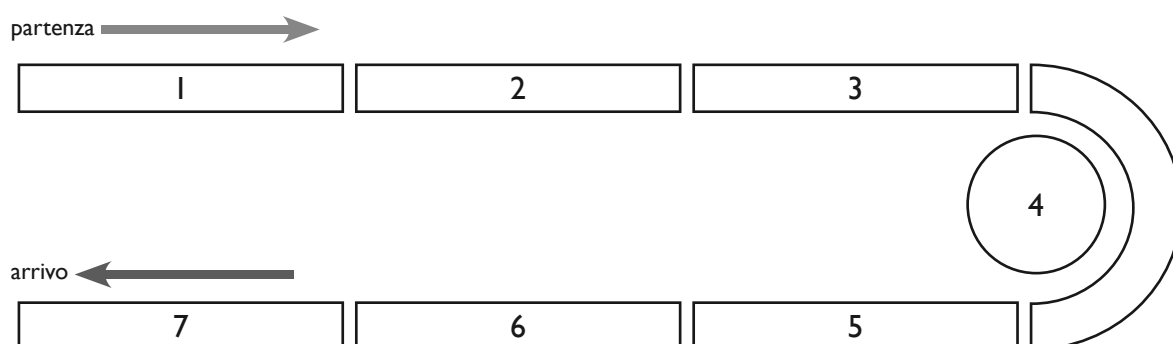


Percorso 7:
Saltare, girarsi, saltare.



GARA DI REGOLARITÀ

Per favorire il controllo del movimento, è possibile costruire un percorso con diverse attività. Qui lo abbiamo chiamato “gara di regolarità”, poiché, oltre alle abilità motorie, è coinvolta anche la gestione del tempo di esecuzione. Prima di assegnare il tempo di “gara”, è necessario fare alcune prove per ciascuna fase del percorso. Lo scorrere del tempo può essere segnalato a voce dall’insegnante.



Ipotesi di “gara” (da verificare nella realtà). Tutto il percorso va fatto in x minuti.

Settore 1

Compiere il percorso, mettendo un piede allineato davanti all'altro.

Settore 2

Girarsi di 180°, compiere il percorso, camminando all'indietro.

Settore 3

Girarsi di 180°, compiere il percorso 2 passi avanti, 1 indietro, in x minuti.

Settore 4

Fare 10 saltelli sul posto.

Settore 5

Compiere il percorso, tenendo in equilibrio sulle due mani un oggetto.

Settore 6

Compiere il percorso spingendo in avanti con i piedi un pallone, in x minuti.

Settore 7

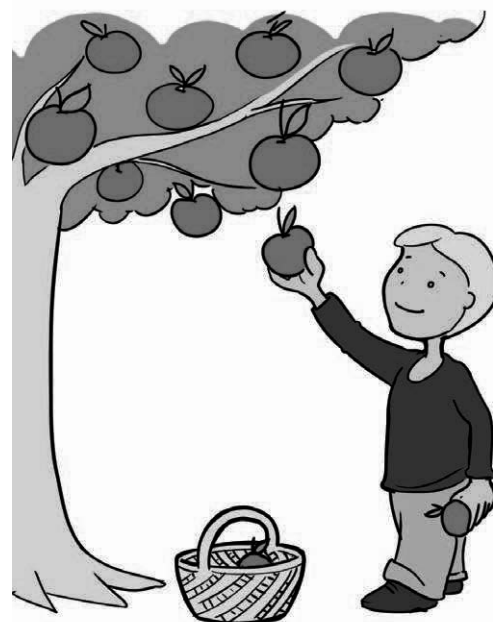
Compiere 3 volte il percorso a ritmo di marcia, prima lentissimo, poi lento, infine veloce.

(L'insegnante scandisce il tempo e, al termine del tempo di gara, interrompe il percorso)

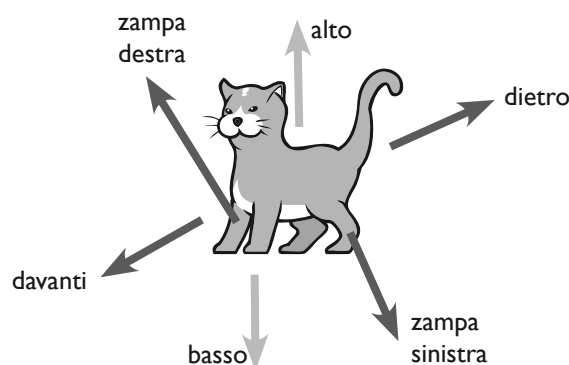
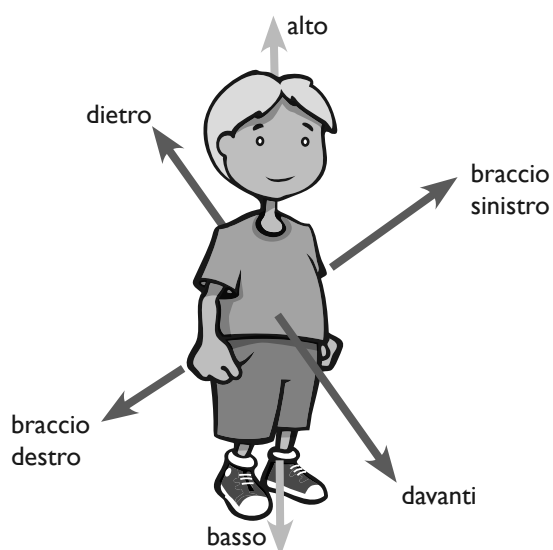
PREMESSA SULL'ORIENTAMENTO SPAZIO-TEMPORALE

Orientarsi significa collocare se stessi in uno spazio o collocare un oggetto nello spazio in riferimento a se stessi. È il risultato di una complessa attività cerebrale, che trasforma le informazioni percettive provenienti dall'esterno e dall'interno in uno "schema" astratto, ma funzionale al movimento.

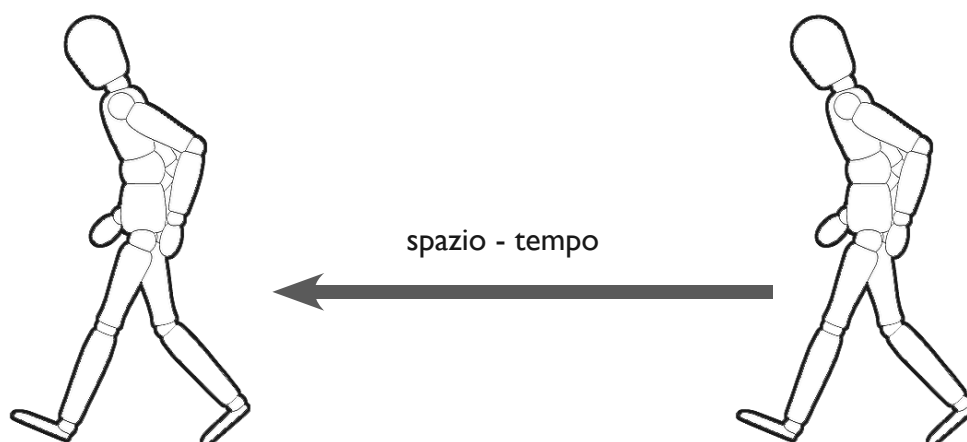
Orientarsi è un confronto continuo tra la posizione nello spazio dei nostri segmenti corporei (capo, tronco, arti) di cui abbiamo consapevolezza e uno o più punti di riferimento nello spazio esterno che possiamo percepire con la vista, l'udito o il tatto. Questa trama spaziale ci permette di anticipare mentalmente i movimenti prima di compierli in concreto.



Lo sviluppo della capacità di orientamento è "lento": fino a 3 anni percepiamo gli oggetti come se avessero uno spazio loro proprio, con rapporti di vicinanza, sovrapposizione, dentro-fuori... senza individuare distanze o direzioni (J. Piaget). Solo più tardi si passa da uno spazio percepito "topologicamente" a uno spazio "euclideo", con indicatori simultanei di posizione, come alto, basso, destra, sinistra, davanti, dietro. Anche la percezione precisa delle dimensioni e delle distanze o delle forme regolari matura relativamente tardi (6-7 anni).



La percezione del tempo, inteso come scorrere regolare degli eventi, si sviluppa successivamente a quella dello spazio. Per il bambino piccolo, spazio e tempo sono strettamente legati: il movimento ha un prima e un dopo. L'intuizione del tempo trascorso è legata allo spazio percorso: "poco" o "tanto". Il tempo non si "vede", ma si "sente".



Si impara poi a produrre azioni di durata regolare e a ripetere semplici strutture ritmiche. Fino ad arrivare a valutare simultaneamente distanze, traiettorie e velocità (9-10 anni). Dai movimenti col “proprio” tempo, il ragazzo può passare a movimenti “forzati”: prendere al volo una palla, seguire ritmi complessi, raddoppiare o dimezzare il tempo di un gesto...



La capacità di orientamento spazio-temporale è una componente chiave del movimento. Una sua riduzione comporta conseguenze non solo sul piano motorio, ma anche in altri ambiti culturali, come ad esempio nell'apprendimento della scrittura e della lettura.

OSSERVAZIONE INIZIALE: ORIENTAMENTO SPAZIO TEMPO

L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Si alza in piedi, allunga le braccia, si alza sulla punta dei piedi per raggiungere un oggetto in alto.				
2	Si abbassa, si piega, si inginocchia, si stende a terra per raggiungere un oggetto in basso.				
3	Aggira un ostacolo per raggiungere un oggetto che sa essere posto dietro (all'ostacolo).				
4	In una fila si sposta di posizione secondo i comandi "Vai davanti a ... Vai dietro a ...".				
5	Se lancia una pallina contro un muro risponde ai comandi "più in alto, più in basso".				
6	Dopo una passeggiata è in grado di dire abbastanza correttamente se è stata una passeggiata lunga o breve.				
7	Se deve raggiungere a piedi un luogo che ha già raggiunto da quella stessa posizione, sa dire se è vicino o lontano.				
8	In un luogo conosciuto sa raggiungere una persona, che non vede, la quale ha indicato la sua posizione riferendosi a un luogo noto con l'indicazione: "sono lì".				
9	Se deve compiere due azioni in successione, risponde correttamente ai comandi: "prima fai, dopo fai".				
10	È in grado di partecipare a un gioco che richieda di lanciare un oggetto al compagno di sinistra o al compagno di destra.				

11	Se gli si lancia una palla, alza le braccia per prenderla in un momento più o meno opportuno, non troppo presto.				
12	È in grado di farlo, se gli si chiede di toccare tutti gli elementi di una cancellata prima da sinistra a destra, poi da destra a sinistra.				
13	Può partecipare a un gioco che richiede comandi come: "vai lentamente fino alla finestra, siediti nell'angolo vicino alla porta e stai lì per un po' di tempo, tocca la lavagna e poi velocemente appoggiati al muro di fronte ...".				
14	Può raggiungere a piedi un luogo noto in un ambiente chiuso compiendo un percorso non troppo complesso.				
15	Può partecipare a un gioco che richiede: "un passo avanti, due a destra, due passi indietro, tre passi a sinistra...".				
16	Può raggiungere a piedi un luogo noto in un ambiente aperto compiendo un percorso non troppo complesso.				
17	Può raggiungere a piedi un luogo noto in un ambiente chiuso o aperto, non molto ampio, rispettando un tempo stabilito, che può misurare in modo semplice (es.: "conta fino a ...").				
18	In un ambiente ignoto può raggiungere un punto noto, secondo indicazioni del tipo: "prima gira a destra, poi prosegui fino a..., quindi gira a sinistra..." (Non più di tre indicazioni di direzione).				
19	È in grado di porre un oggetto dentro o fuori a una linea chiusa segnata sul pavimento.				
20	È in grado di riconoscere il risultato di un tiro al bersaglio a tre settori fatto da un compagno.				

Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.

(Settore considerato)

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE FINALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in _____ (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente R (Riuscito) e E (Emergente).

0 10 20 30 40 50 60 70

Punteggio R in centesimi: _____ Punteggio E in centesimi: _____

(Settore considerato)

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE INIZIALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in _____ (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente R (Riuscito) e E (Emergente).

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Punteggio R in centesimi: _____ Punteggio E in centesimi: _____

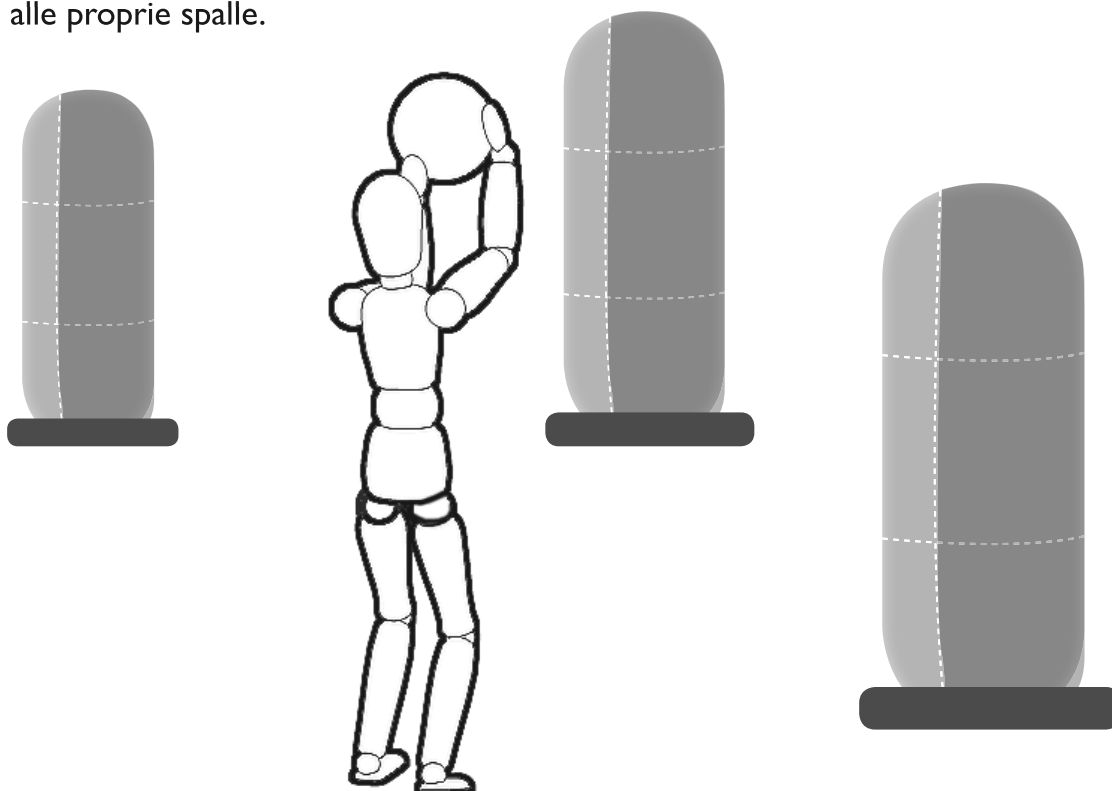
PROPOSTE DI ATTIVITÀ

LANCIARE LA PALLA

Per l'attività serve una palla di spugna, lenta. Disporre l'allievo con le spalle rivolte a una parete alla distanza di 2-3 metri. Alla stessa distanza porgli davanti degli oggetti che costituiscono i bersagli. Se possibile, alcuni di questi oggetti sono alti da terra 1-1,5 metri e di dimensioni tali da poter essere facilmente colpiti.

A seconda dei comandi che riceve, l'allievo deve:

- Lanciare la palla con entrambe le mani davanti a sé, cercando di colpire l'oggetto posto di fronte;
- Lanciare la palla con entrambe le mani, cercando di colpire l'oggetto posto alla sua destra;
- Lanciare la palla con entrambe le mani, cercando di colpire l'oggetto posto alla sua sinistra;
- Lanciare la palla con entrambe le mani, passando sopra la testa e cercando di colpire il muro alle proprie spalle.



Per quanto riguarda la modalità verbale o non verbale dei comandi l'insegnante si regolerà a seconda dei casi.

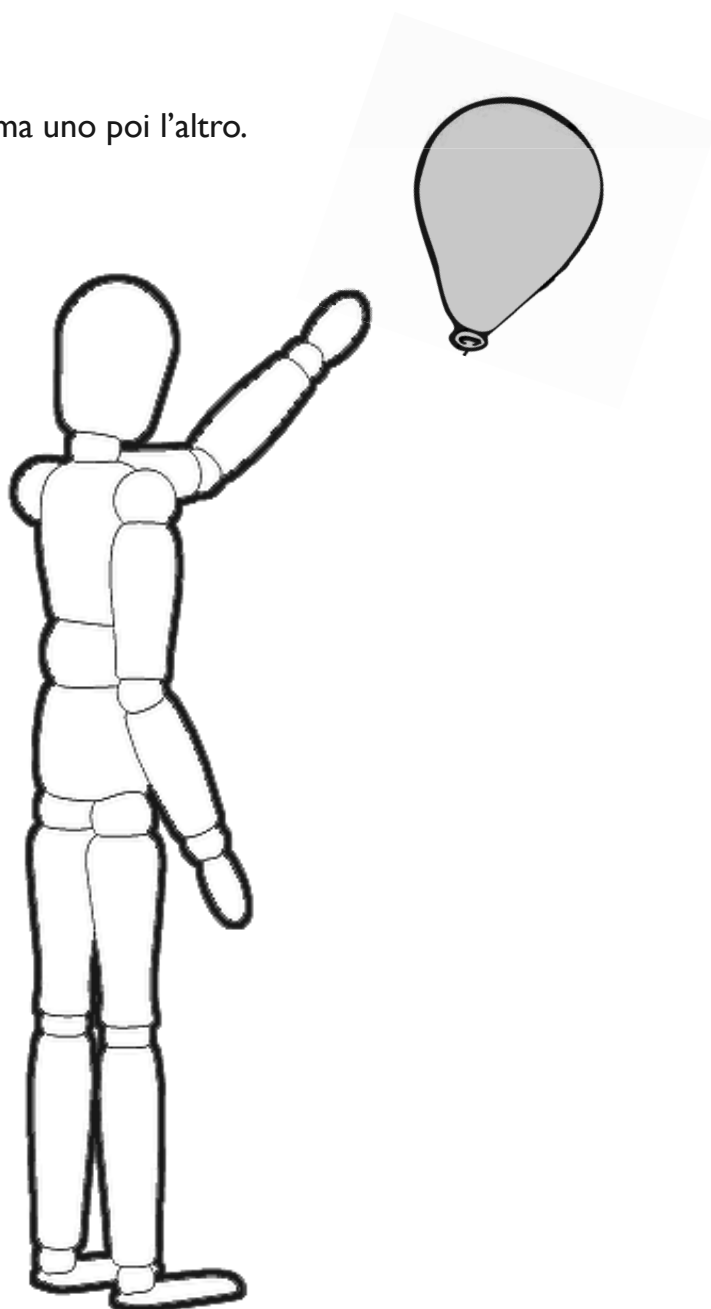
L'esercizio può essere ripetuto usando una palla più piccola, da lanciare con una sola mano (inizialmente quella dominante e poi l'altra). Questa seconda attività è leggermente più difficile della prima.

IL PALLONCINO

Per questa attività usare un palloncino di gomma che si gonfia.

Tenere in aria il palloncino il più a lungo possibile:

- usando tutte le parti del corpo;
- usando le mani;
- usando una sola mano (inizialmente quella dominante e poi l'altra);
- usando le braccia, ma non le mani;
- usando i gomiti;
- usando la testa;
- usando le ginocchia;
- usando i piedi;
- usando un solo piede, prima uno poi l'altro.

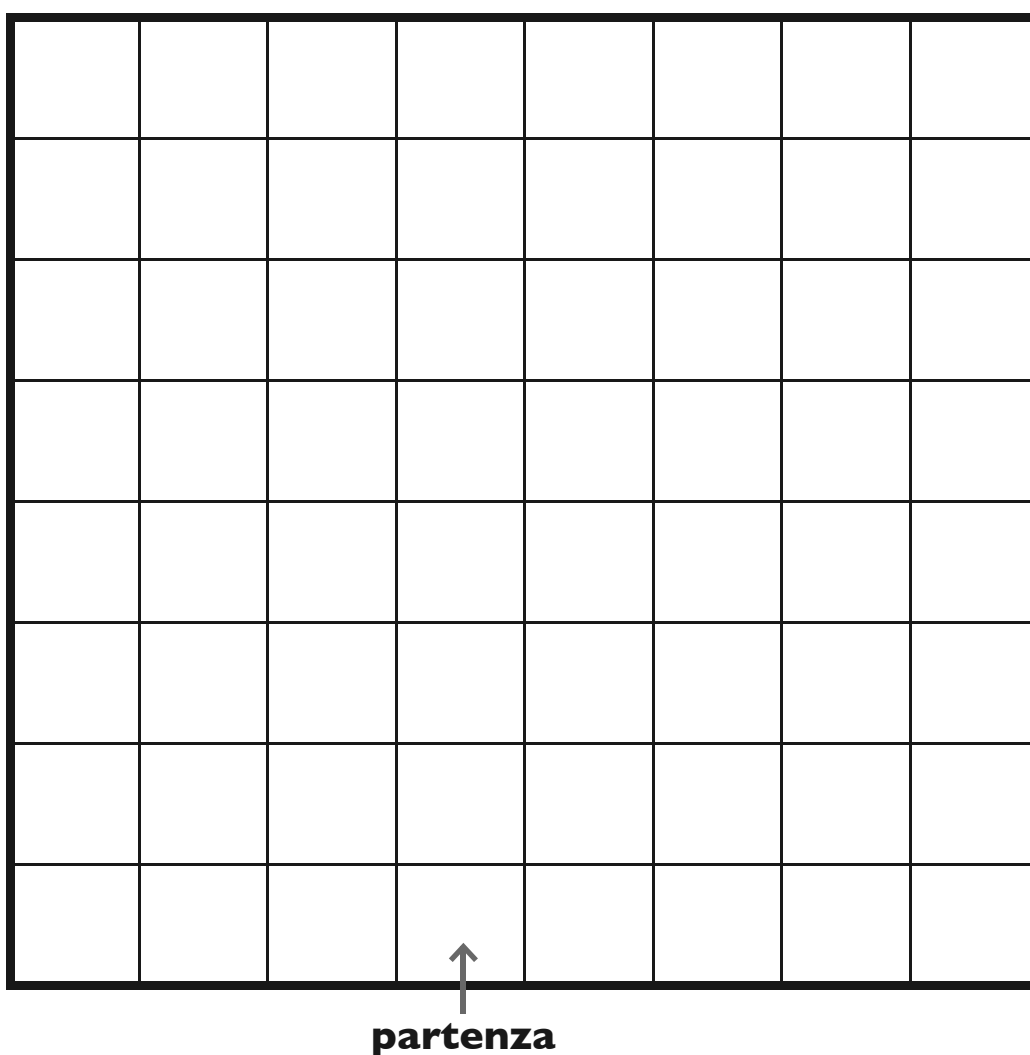


LA GRANDE SCACCHIERA

Disegnare sul pavimento una scacchiera di 8 per 8 quadrati con il lato di 40 cm, stabilire un quadrato di partenza.

1) Guidare l'allievo in un percorso utilizzando comandi vocali del tipo:

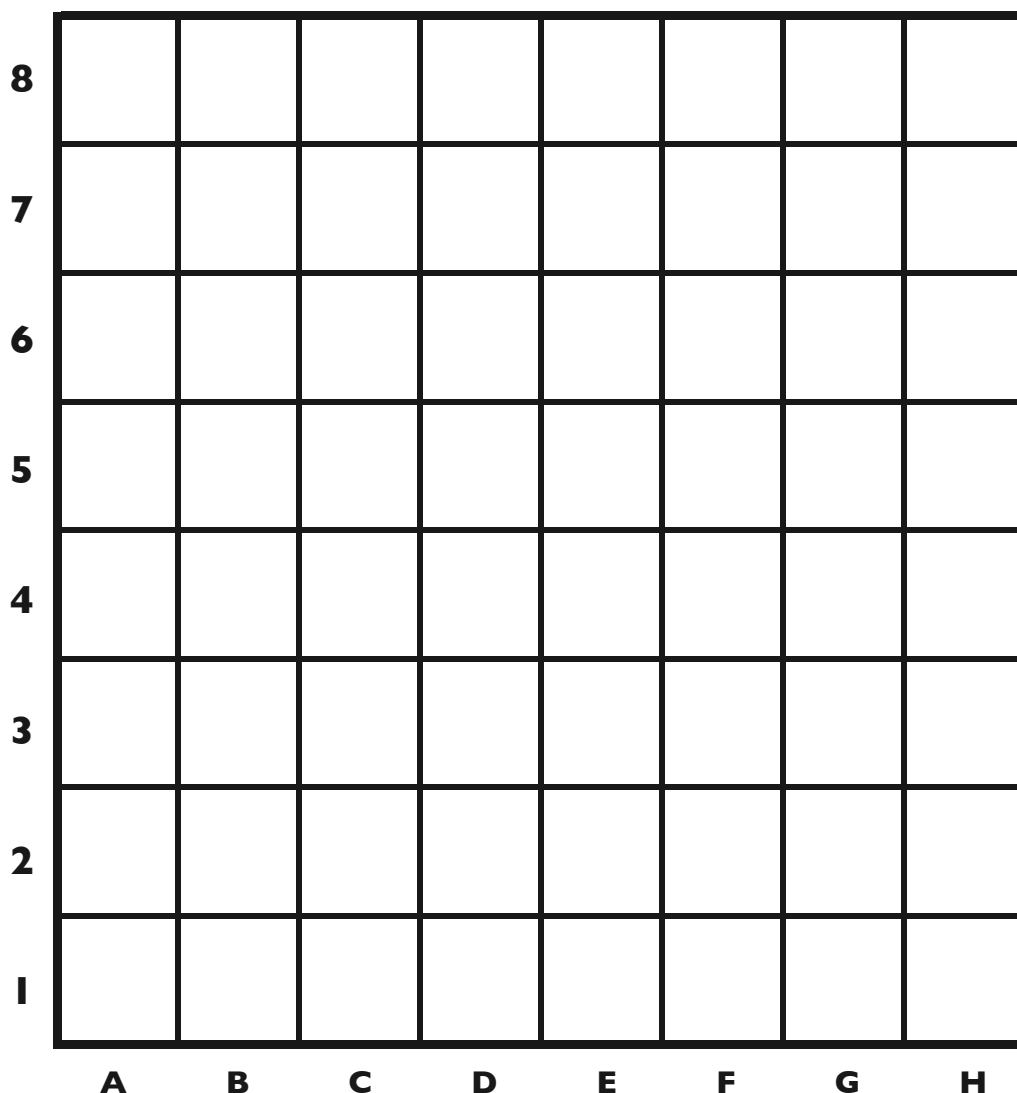
3 spostamenti in avanti; 4 spostamenti a destra; x spostamenti indietro; y spostamenti a sinistra. (1 spostamento corrisponde a 1 quadrato)



2) Sistemare un oggetto dentro un quadrato diverso dal quadrato di partenza, l'allievo si mette entro il quadrato di partenza e raggiunge l'oggetto descrivendo a voce alta il percorso che fa per arrivare alla meta.

L'insegnante tiene il conto del numero degli spostamenti.

Facendo ripetere più volte l'esercizio e confrontando il numero di spostamenti di volta in volta effettuati scegliere il percorso più breve e infine cercare il più breve in assoluto.

SCACCHIERA CON LETTERE E NUMERI


L'insegnante impartisce istruzioni del tipo:

- Vai nel quadrato B, 4;
- Spostati in avanti di 2;
- In che quadrato sei arrivato?;
- Spostati a destra di 1;
- In che quadrato sei arrivato?

Quando l'allievo ha ben capito, l'esercizio può essere trasformato in un gioco con un compagno.

I due ragazzi si alternano nel dare comandi e nell'eseguire istruzioni.

Il gioco può continuare in classe diventando una partita di Battaglia Navale.

UTILIZZARE TuttoCittà

Orientarsi in città è difficile ma sicuramente molto utile. L'attività prevede una prima fase di preparazione e una seconda fase di realizzazione.

I) Insegnare ad usare “TuttoCittà” per trovare una strada, ad esempio la strada dove abita il compagno di banco Emilio. Emilio abita a Bologna in via Vancini:

TOFFANO V. (v.)	13-C5;14-D1	VALPARAISO (v.)	23-A5	WIRGELW
TOGLIATTI P. (vl.)	4-C4/D4;	VALSALVA A. M. (v.)	18-B5	ZACCHER
5-A4/A5/B5		VALVERDE (v.)	14-A2/A3	(v.)
TOLMINO (v.)	7-D1;8-A4	VANCINI O. (v.)	7-D1	ZACCHI Z
TOLSTOJ L. (v.)	6-C1	VAROLIO C. (v.)	5-A5	ZACCONI
TOMBA C. (v.)	11-D2;16-A2	VARTHEMA L. (v.)	18-B3/B4	ZAGABRIA
TOMMASEO N. (v.)	6-C1	VASARI G. (v.)	3-A4/A5	ZAGO E. (
TOMMASINI G. (v.)	14-C3	VASCELLI (v.)	14-B1	ZAMBECCO

2) Cercare sulla mappa la tavola 7 e individuare il quadrato DI per cercare dove abita Emilio.

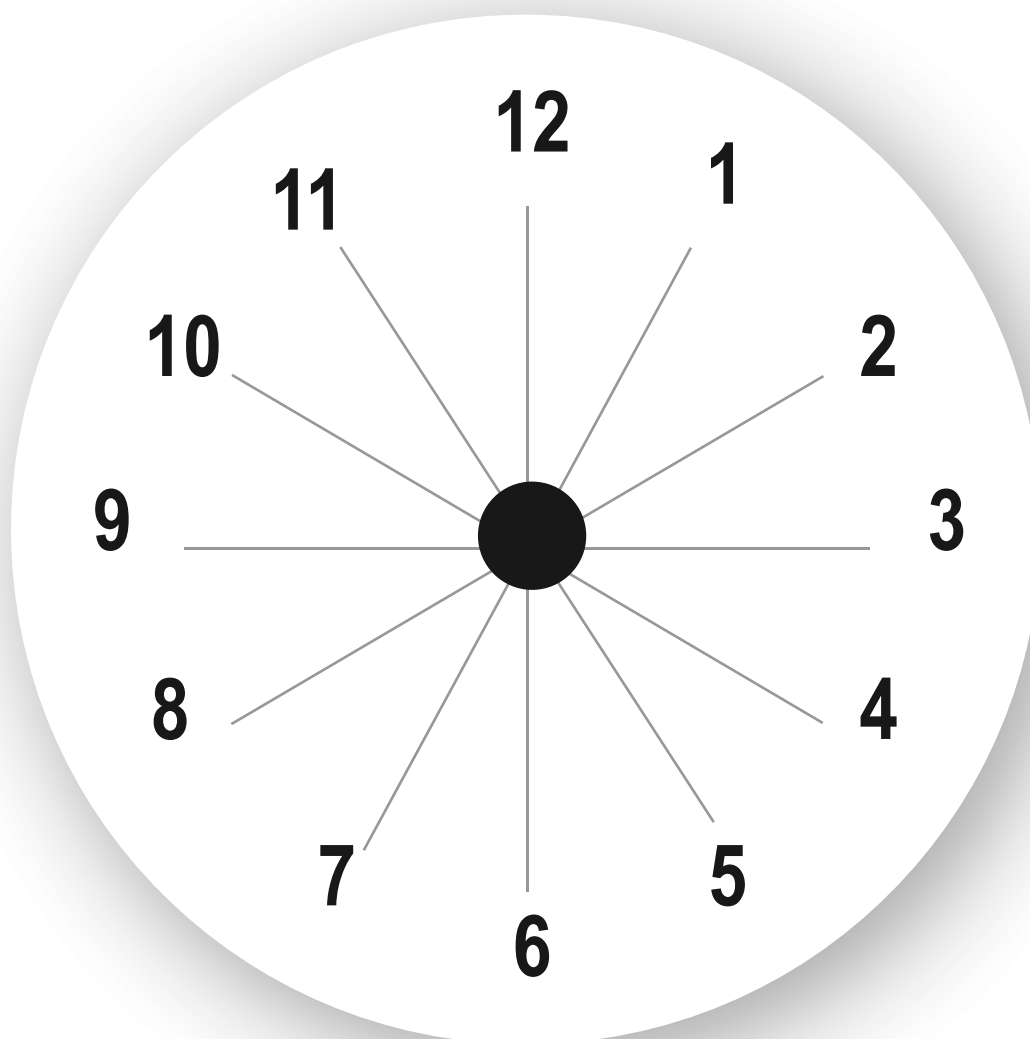
3) Scegliere un punto di partenza e aiutare l'allievo a individuare sulla mappa un percorso per raggiungere la casa di Emilio.

4) Provare il percorso sul campo con l'aiuto della mappa.



... A ORE 9

Disegnare su un foglio di cartoncino un grande quadrante di orologio, di almeno 1 metro di diametro (vedi illustrazione).



Sistemarlo sul pavimento di un ambiente ampio abbastanza da poter svolgere in modo adeguato l'attività.

Porsi al centro dell'orologio. Mostrare concretamente, con più prove, il comportamento che l'allievo dovrà tenere.

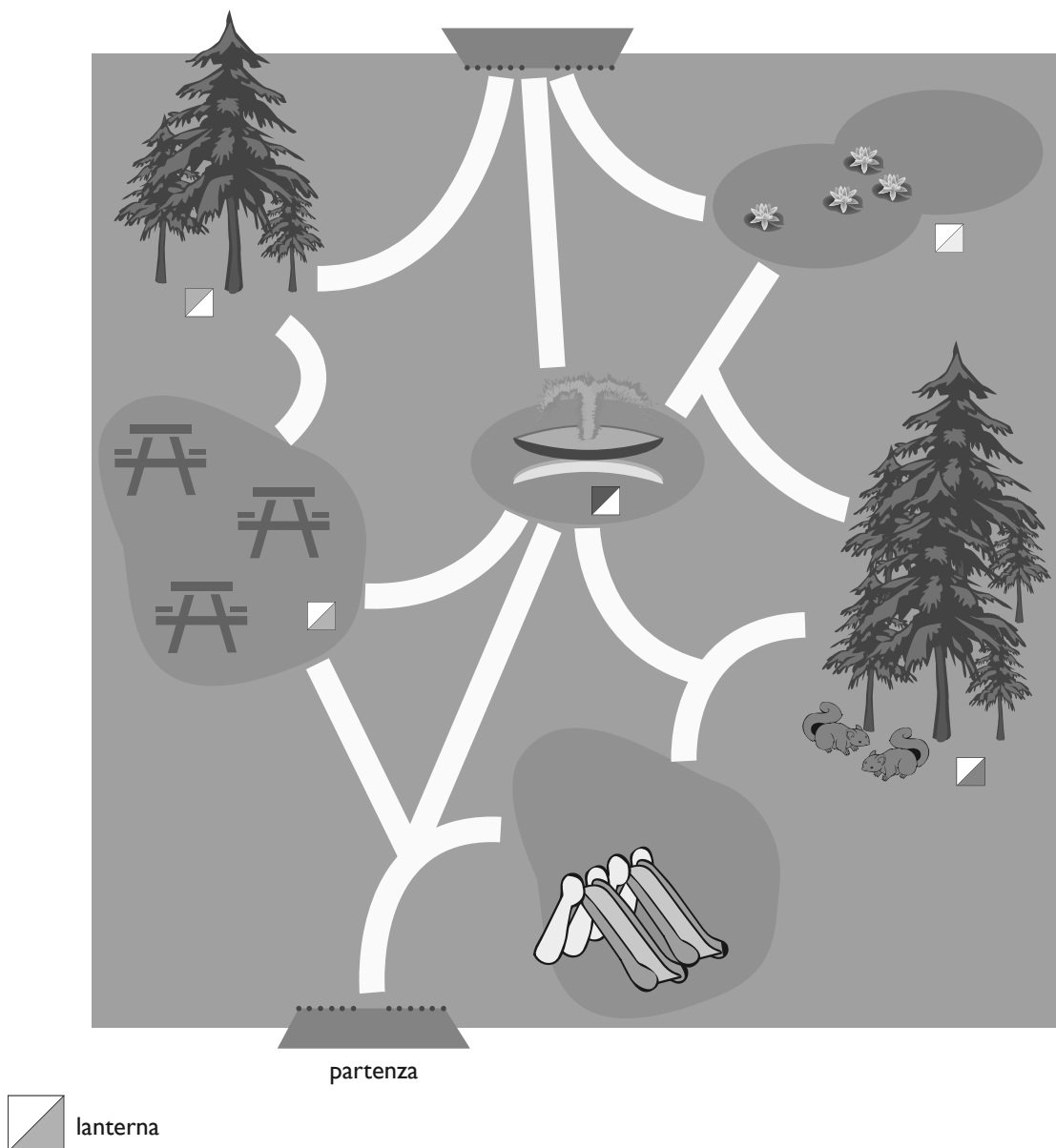
Sistemare nello spazio dove si svolge l'attività un oggetto, posto a una certa distanza dall'orologio e in modo che non sia visibile.

Porre l'allievo in piedi al centro dell'orologio e dare il comando: per esempio, "Il berretto è a **ore nove**". L'allievo deve girarsi nella direzione indicata e cercare l'oggetto nascosto.

L'uso di un oggetto "premio" può motivare maggiormente l'allievo.

ORIENTEERING

Nello sport di Orientamento si utilizza una carta topografica, realizzata con segni convenzionali particolari. Si gareggia transitando dai diversi punti di controllo (lanterne) posti sul territorio, dove si deve registrare il proprio passaggio.

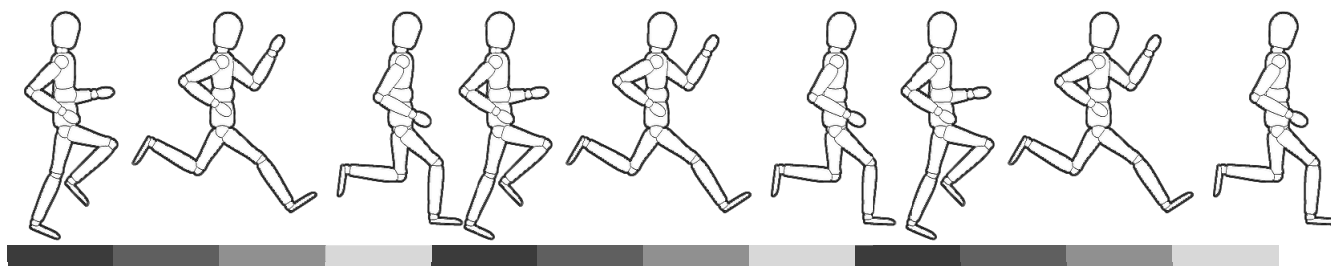


Un'attività di orienteering da fare in un piccolo parco o giardino, con mappe semplificate (vedi immagine), alcune "lanterne" (basta un cartoncino 10cm x 10cm) e un po' di inventiva, può essere un utile esercizio per sviluppare la capacità di orientamento motorio. Lo scopo dell'attività è raccogliere tutte le lanterne e portarle all'insegnante che aspetta al punto di partenza.

PREMESSA SU RITMO E REAZIONE ACUSTICO-VISIVA

RITMO

Molti movimenti, per esempio correre, vengono realizzati con un certo ritmo, che può essere variabile a seconda della velocità di esecuzione.



La coordinazione dei movimenti di varie parti del corpo secondo un ritmo è un aspetto importante, perché rende l'azione meno costosa in termini energetici. Lo sanno bene gli atleti che compiono gare di lunga durata. Ma il ritmo è anche gioco, divertimento, perché sollecita una innata ricerca di regolarità.



Abbiamo un ritmo “nostro”, caratteristico di molte attività quotidiane. Ma possiamo trovarci anche in situazioni dove a “darci” il tempo sono realtà, come scale mobili, porte girevoli, tornelli... Anche camminare o correre insieme ad altri ci obbliga a sintonizzarci al loro ritmo, oppure a cercare di imporre il nostro.

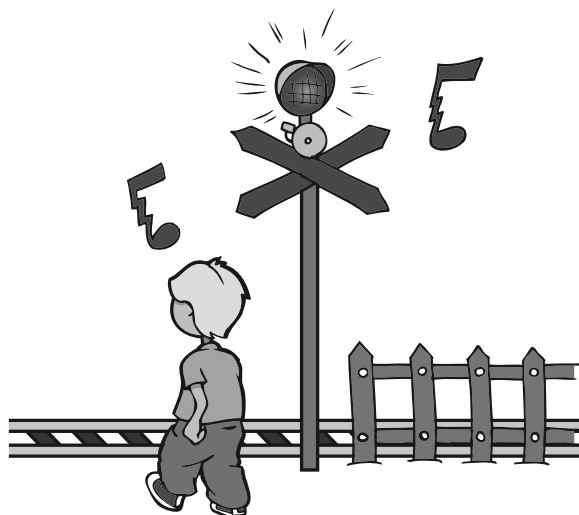


Esercitarsi in attività ritmiche, anche senza proporre attività “specializzate” come la ginnastica ritmica, stimola l'attenzione al mondo esterno e alle sollecitazioni visive o sonore che possono influenzare il movimento.

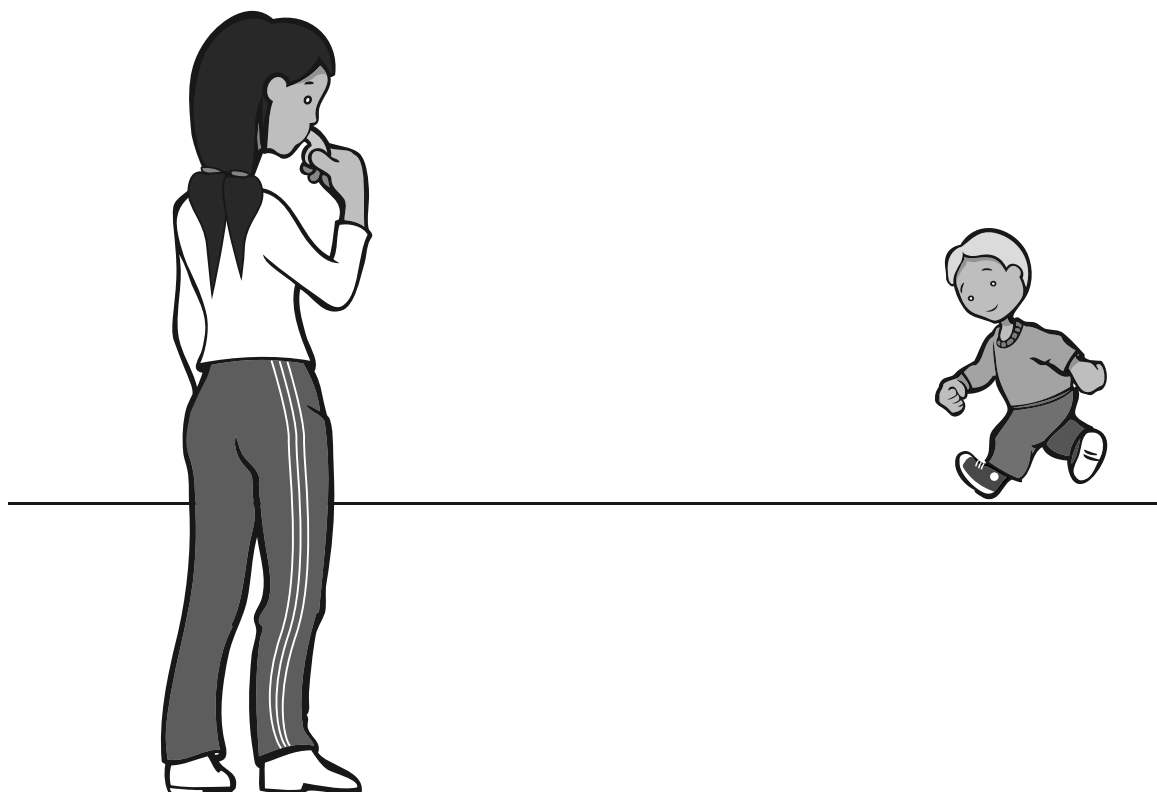
REAZIONE ACUSTICO-VISIVA

Il tempo che impieghiamo a reagire a uno stimolo con una risposta motoria ha un valore “primordiale” per l’insieme delle nostre capacità di movimento. E certamente ha costituito un fattore chiave per la sopravvivenza della nostra specie.

Oggi la risposta motoria istintiva non ha più un solo un significato vitale, poiché è vista soprattutto come una prerogativa per il gioco o per lo sport. Dobbiamo comunque considerarla anche come una capacità funzionale, utile in molte situazioni della vita quotidiana.



Si può esercitare la capacità di rispondere in modo veloce a certi stimoli, sia di partenza che di arrivo, sia sonori che visivi, attraverso semplici attività. Oppure sfruttando l’avvio e la conclusione di esercizi pensati per altri scopi.



PROPOSTE DI ATTIVITÀ
LA MARCIA: RITMO E TEMPO

La marcia è “un modo di procedere che si distingue dal camminare per un ritmo più accentuato del passo.” (Dizionario Devoto-Oli).

Ritmo della marcia =

piede a terra

piede sollevato

piede a terra

piede sollevato

La marcia può essere guidata dal comando: “1...2”, che corrisponde al primo piede che tocca terra e al secondo piede che tocca terra. L'intervallo di tempo che trascorre tra i due comandi stabilisce il tempo della marcia. Si può usare il comando: “destra...sinistra”, che determina anche il piede di partenza.



L'insegnante può accelerare o rallentare il tempo della marcia, accorciando o allungando l'intervallo di tempo tra “1...2”, o “destra...sinistra”.



Si può fare una marcia scandita col comando: “1...2...passo”. Al comando “passo” l'allievo deve battere il piede con forza a terra. Col comando: “destra...sinistra...passo” si può sincronizzare una marcia a due, o di gruppo.

Si può rendere più “divertente” la marcia, usando un sottofondo musicale. In questo caso è necessario far riconoscere all'allievo “il tempo” della marcia (di solito scandito da strumenti a percussione). Un esempio facile: “La marcia di Topolino”:

Topolin, Topolin, viva Topolin!

REAZIONE A SEGNALE PREVEDIBILE

Fissare un punto di partenza e, a qualche metro di distanza, un punto di arrivo, da raggiungere camminando. Il punto di arrivo può essere “segnalato” anche da un oggetto gradevole.

Fissare un segnale di “via” e fare comprendere il significato del suono o del gesto (o altro) stabilito.

Partire dalla posizione “in piedi di fronte all’arrivo”.

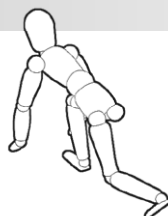


Partire dalla posizione “seduti”.



Motivare in modo speciale gli esercizi seguenti, un po' insoliti. Per esempio, come esercitazione “salvavita”, perché è arrivato un segnale d'allarme.

Partire dalla posizione “in ginocchio”.



Partire dalla posizione “proni”.



Partire dalla posizione “supini”.



Partire dalla posizione “in piedi con le spalle all’arrivo”.



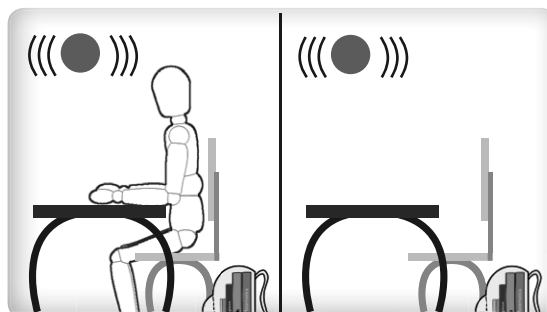
Si possono misurare i tempi di reazione di qualche “posizione” di partenza (per esempio, in piedi, seduti, in ginocchio). Vedere se con l'esercizio i tempi di reazione migliorano.

MOTRICITÀ E SICUREZZA

ALLARME

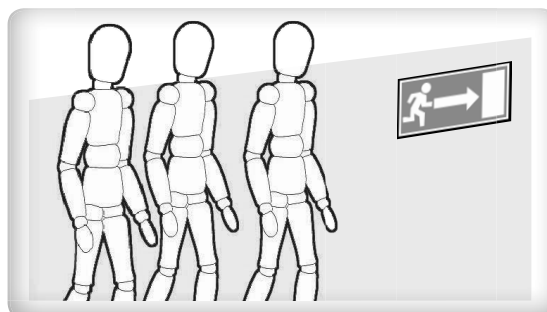
L'allarme per l'emergenza nelle scuole viene dato generalmente con un segnale sonoro.

Gli studenti devono lasciare subito l'aula ordinatamente, abbandonando in classe ogni loro cosa.



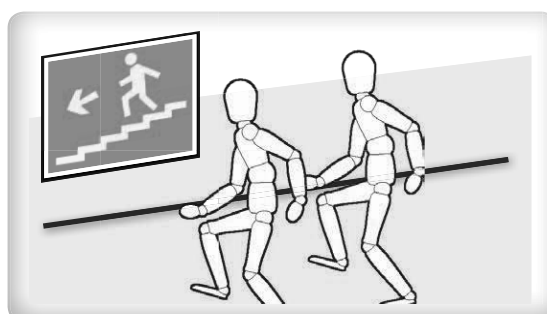
PERCORSO DI USCITA

Dopo l'allarme gli studenti devono dirigersi verso le uscite di sicurezza in fila ordinata, senza correre o disperdersi.



SCALE

Per gli studenti le cui aule non sono al piano terra, l'uscita dall'edificio comporta l'uso delle scale.



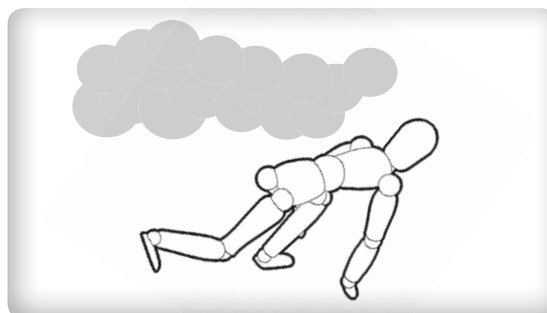
TERREMOTO

Le istruzioni in caso di evento sismico prevedono come prima reazione di "ripararsi sotto il banco".



FUMO DA INCENDIO

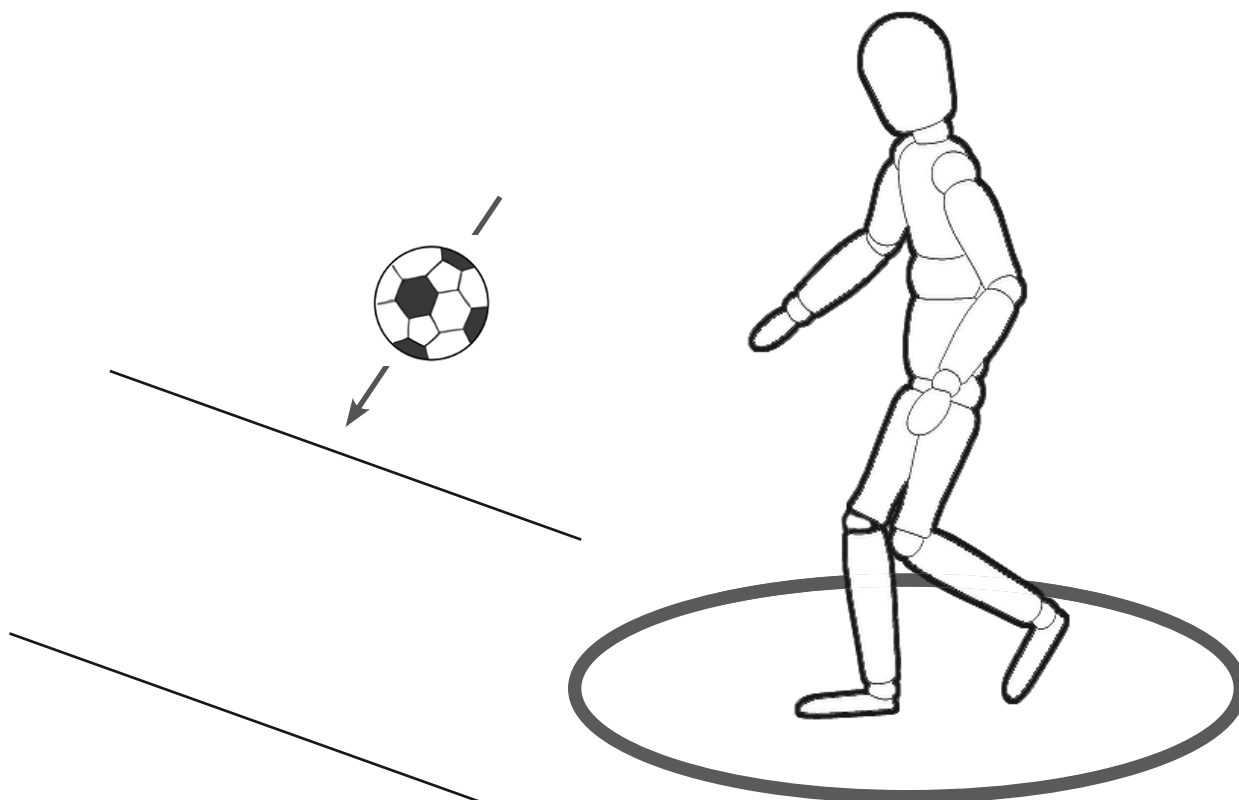
Le istruzioni di sicurezza presentano spesso l'immagine di una persona che cammina carponi, per non respirare i gas tossici di un incendio.



REAZIONE: BLOCCA LA PALLA

Disporre di un cerchio o disegnarlo sul pavimento. Di fronte al cerchio segnare due linee parallele distanti 1-1,5 metri.

L'allievo sta in piedi nel cerchio. L'insegnante dalla sinistra, o dalla destra dell'allievo, dalla distanza di circa 3 metri, lancia una palla facendola rotolare a terra. L'allievo deve uscire dal cerchio per prendere la palla, quando questa sorpassa la prima linea, e prima che passi oltre la seconda linea parallela.

**Variante A**

Allontanare progressivamente le linee dal cerchio.

Variante B

Lanciare la palla con sempre maggiore velocità.

Variante C

L'allievo, anziché in piedi, sta seduto su una sedia dentro il cerchio.

Variante D

Allontanare tra di loro le due linee parallele (più tempo). Avvicinare tra di loro le due linee parallele (meno tempo).

Variante E

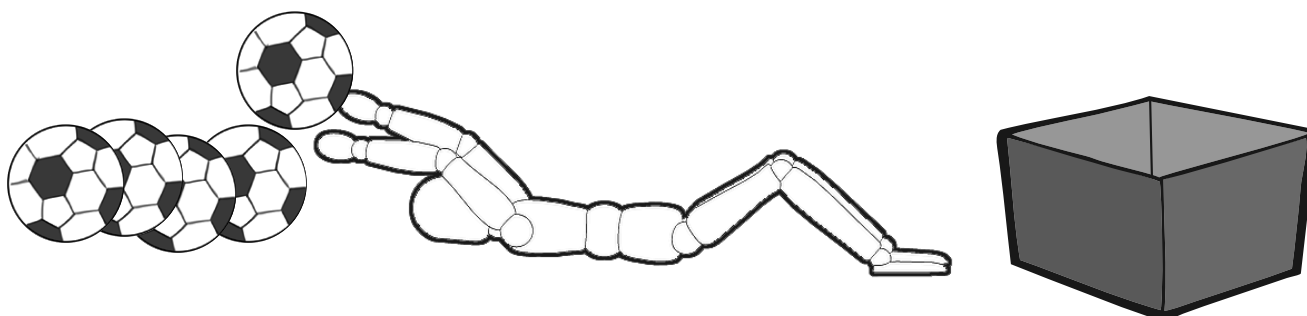
L'allievo è girato di spalle rispetto alle linee parallele. L'insegnante, quando la palla è prossima alla prima linea parallela, batte le mani. L'allievo si deve girare e prendere la palla. Il momento in cui l'insegnante batte le mani può dare più o meno tempo all'allievo per reagire.

CONTATORI

Per superare la difficoltà di alcuni allievi di cogliere l'inizio e la fine di un esercizio, si possono utilizzare dei "contatori", senza bisogno che l'insegnante intervenga con il comando di "stop".

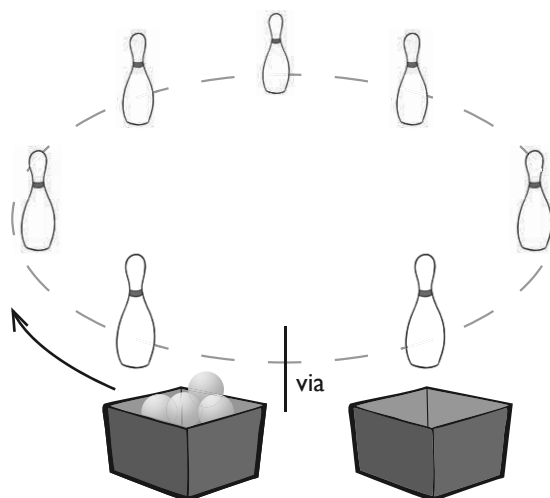
Flessioni

Disporre su un tappetino 5 palloni e un contenitore a distanza opportuna. L'allievo si distende tra i palloni e il contenitore. Deve raccogliere un pallone con le mani dietro la testa e, compiendo una flessione del busto, depositare il pallone nel contenitore. L'esercizio termina quando finiscono i palloni.



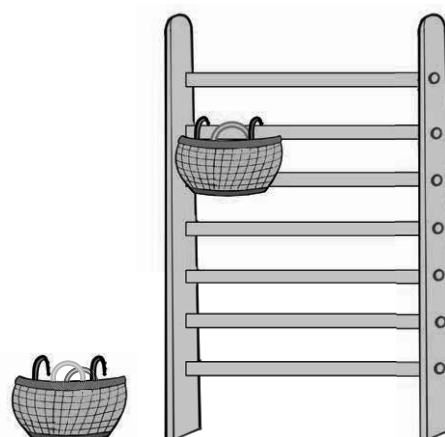
Camminare in cerchio

Sul pavimento segnare con degli oggetti un cerchio, di circa 4 metri di diametro. In un punto del cerchio mettere un segnale per indicare il "via". Subito dopo il "via" mettere un contenitore con 5 oggetti. Subito prima del "via", invece, mettere un contenitore (o altro oggetto, a seconda di cosa si sceglie come "contatore"), dove raccogliere i "contatori" a fine giro. L'allievo, alla partenza, deve raccogliere l'oggetto "contatore", quindi percorrere il cerchio (si può stabilire volendo anche la velocità). Arrivato alla fine deve "consegnare" il contatore, inserendolo nel supporto predisposto. La fine dell'esercizio è determinata dal numero di "contatori".



Spalliera

Per l'esercizio utilizzare una spalliera da palestra. Porre all'altezza che si ritiene opportuna un contenitore, dove raccogliere i "contatori". Predisporre ai piedi della spalliera un contenitore, con il numero di "contatori" prescelto (si può utilizzare un "anello", da infilare nel braccio, lasciando così libere le mani per la salita). L'allievo deve salire sulla spalliera, raggiungere il raccoglitore, dove inserirà il "contatore". L'esercizio finisce, quando non ci sono più "contatori" nel contenitore in terra. Si può progressivamente aumentare l'altezza da raggiungere sulla spalliera.

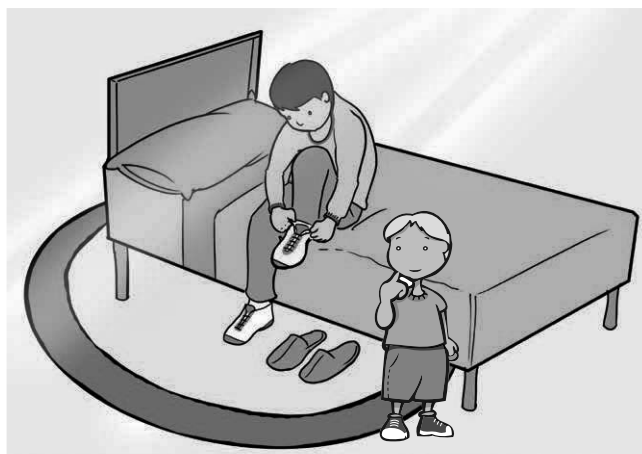


PREMESSA SULL'APPRENDIMENTO MOTORIO

Durante la crescita, il bambino, in risposta agli stimoli ambientali, “impara” per prove ed errori a compiere i movimenti tipici della sua specie. I genitori possono incoraggiare i suoi esercizi, fornirgli delle occasioni di sperimentazione, ma non riuscirebbero a “insegnargli” a camminare, o a stringere un oggetto con le mani...

***Apprendimento motorio spontaneo***

Ci sono tuttavia sequenze di movimenti che si “insegnano” e che il bambino impara con la guida di un adulto, o imitando un fratello più grande. Per esempio, molte delle abilità legate all'autonomia, come vestirsi, lavarsi..., sono quasi sempre apprese attraverso un processo educativo esplicito, fatto di imitazioni, indicazioni e correzioni.

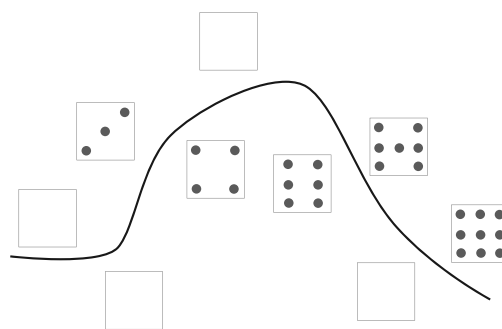
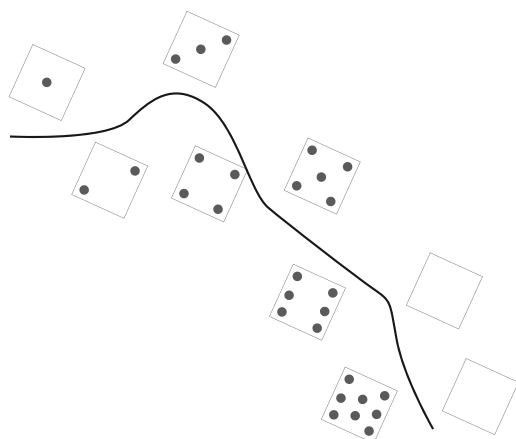
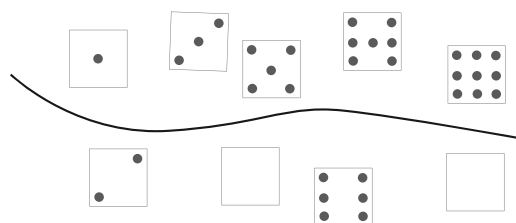
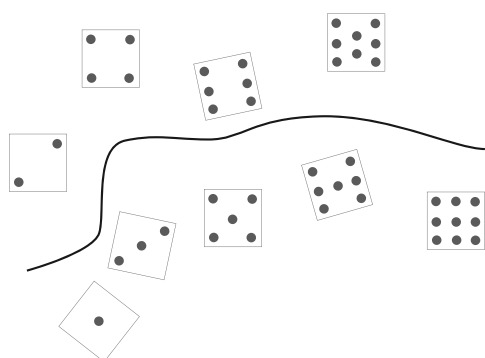
***Apprendimento motorio guidato***

Quando ci sono ritardi nello sviluppo psicomotorio, ci sono spesso anche difficoltà ad apprendere nuovi movimenti. Oppure si tende a dimenticare senza motivi evidenti certe sequenze motorie che solo qualche tempo prima sembravano acquisite. Per l'educatore può diventare quindi necessario “recuperare” frequentemente le abilità indispensabili all'esecuzione di compiti comuni della vita quotidiana.

Nell'ambito scolastico, specie nelle prime fasi, molte attività, anche quelle apparentemente banali, possono essere un'occasione per stimolare nuove abilità motorie che consolidano o arricchiscono il “repertorio” di possibilità motorie degli allievi con disabilità.

PROPOSTE DI ATTIVITÀ
PERCORSI

Usare delle piastrelle di carta numerate con dei pallini da 1 a 9. Distribuire le piastrelle sul pavimento, a destra e a sinistra di un ideale percorso. Chiedere all'allievo di eseguire un percorso calpestando con il piede destro o sinistro le piastrelle in successione numerica. Progressivamente il percorso va memorizzato e quindi si potranno anche “capovolgere” alcune piastrelle che così risulteranno bianche.



Misurare il tempo di esecuzione per controllare se nella successione delle prove vi è un miglioramento della prestazione (apprendimento motorio).

In casi particolari, si può procedere anche a ritroso: indicando il percorso dal numero più alto al più basso.

ALLO SPECCHIO

Questi esercizi vanno fatti allo specchio. L'insegnante sta di fianco all'allievo e fa da modello del movimento, che viene ripetuto dall'allievo. La sequenza dei movimenti deve essere progressivamente memorizzata. Può essere utile dare un certo ritmo ai movimenti. Qui i movimenti sono suggeriti da istruzioni verbali. Queste istruzioni possono essere registrate per servire da "suggeritore".

SEQUENZA 1

Ruotare il palmo della mano destra verso l'alto.
Piegare il ginocchio sinistro.
Alzare la gamba sinistra.
Posare la mano destra sul ginocchio sinistro.
Toccare con la mano destra il fianco sinistro.

SEQUENZA 2

Ruotare il palmo della mano sinistra verso l'alto.
Posare la mano destra sulla testa.
Ruotare verso sinistra il piede sinistro.
Posare la mano sinistra sul ginocchio sinistro.
Toccare con la mano destra la spalla sinistra.

SEQUENZA 3

Alzare l'avambraccio destro.
Posare la mano sinistra sulla testa.
Ruotare il piede sinistro verso destra.
Piegare il busto verso destra.
Toccare con la mano sinistra la spalla destra.

SEQUENZA 4

Toccare con il gomito destro il ginocchio sinistro.
Toccare con il gomito sinistro il ginocchio destro.
Posare la mano sinistra sulla schiena.
Posare la mano destra sulla schiena.
Posare entrambe le mani sulla nuca.



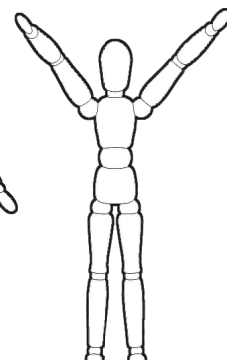
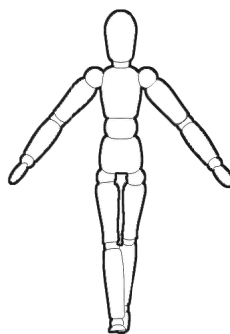
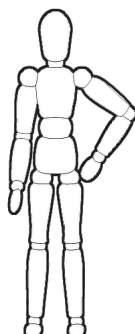
GESTI

Sperimentare alcuni gesti di una certa ampiezza: per esempio, quelli del vigile urbano che dirige il traffico. Una volta fissato un gesto e il suo significato, ripeterlo finché non viene bene appreso.



Quando si sono fissati alcuni gesti corrispondenti a una singola situazione, creare una sequenza: prima questo, poi quello, ecc.

Ripetere la sequenza finché non viene appresa.



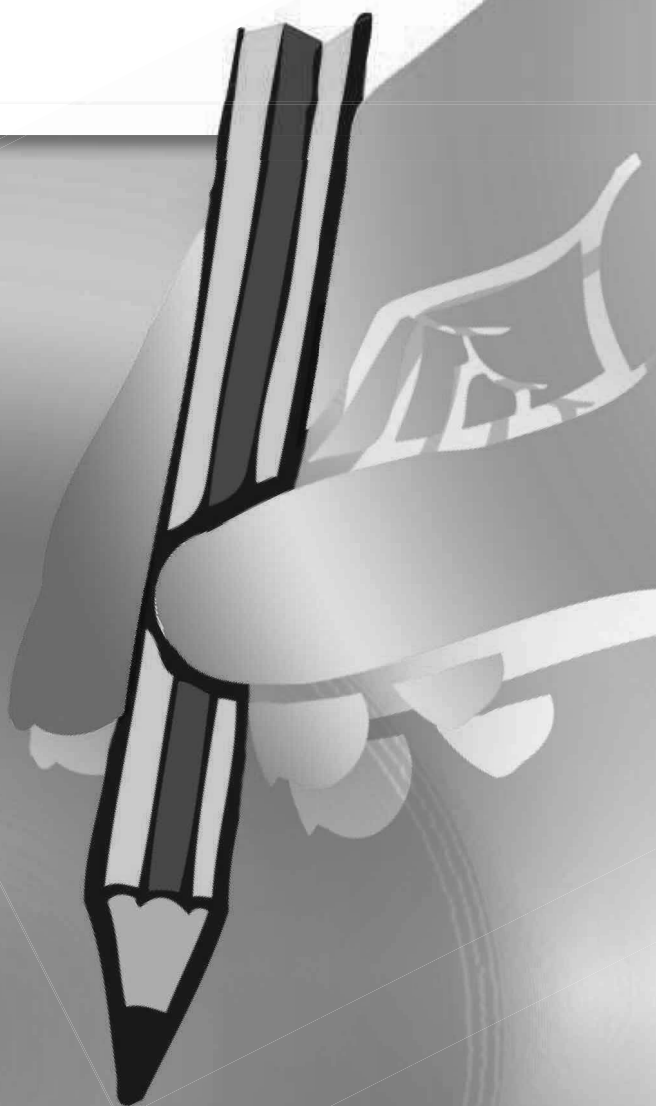
Sperimentare anche un “dialogo” gestuale. Il partner può essere l’insegnante o un compagno. Ideare un “dialogo” gestuale (per esempio, due persone che non si vedono da molto tempo, che si incontrano e...).

Ripetere più volte la “scena” senza modifiche, fino a che non viene memorizzata.





MOTRICITÀ FINE



ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

Viene qui proposta una veloce scheda di osservazione per fare il punto della situazione iniziale, “globale”, sulla motricità fine del nostro allievo. Il docente osserva l’allievo, all’interno del gruppo, per almeno una settimana e rileva eventuali difficoltà macroscopiche.

COGNOME E NOME **ETÀ**

DATA **LUOGO**

	4	3	2	1	0
AZIONE	Competenza acquisita completamente in rapporto all'età cronologica.	Competenza che si manifesta a pieno nella maggior parte delle circostanze.	Competenza che si manifesta solo in alcune circostanze, con difficoltà.	Competenza che si manifesta solo di rado e con consistenti difficoltà.	Competenza pressoché non acquisita.
- Afferrare manipolare					
- Manovrare piccoli oggetti					
- Infilare, inserire					
- Girare, ruotare, piegare					
- Impugnare matita e penna per scrivere					
- Usare ambedue le mani					
- Usare le forbici					
- Congiungere punti (grafemi)					
- Incollare					

SOTTOSEZIONE A - PREMESSA

- Usare entrambe le mani
- Afferrare, manipolare
- Manovrare piccoli oggetti
- Infilare, inserire
- Girare, ruotare, piegare
- OCCUPAZIONI

(consigliato particolarmente per la scuola secondaria di primo grado e il primo biennio della scuola secondaria di secondo grado)

La proposta presentata in questa sottosezione ha inizio con attività manipolative nel mondo tri-dimensionale: afferrare, pizzicare, manipolare ... Sono abilità che forse molti allievi con disabilità intellettiva non hanno ancora conquistato al loro ingresso nella scuola primaria o nella scuola secondaria di primo grado.

È necessario allora allestire situazioni di apprendimento con dei materiali adeguati a questi allievi e adatti all'edificio scolastico in cui si trovano.

Esempio: moltissime azioni che si svolgono in cucina prevedono interessanti esercizi di motricità fine. Quasi tutte le nostre scuole, specie d'istruzione secondaria di primo e secondo grado, non prevedono una cucina e quindi dobbiamo tralasciare gran parte di queste "esercitazioni", più adatte all'ambiente domestico e quasi impossibili in quello scolastico.

Non dimentichiamo inoltre le normative che, in nome della salvaguardia dell'igiene scolastica, vietano l'entrata a scuola di cibi e alimenti non confezionati.

Se la scuola possiede invece un giardino, potremo sfruttarlo, specie in primavera, per attività esterne che prevedono semplici gesti manuali (e ripetitivi) come il piantare semi o bulbi di vario genere e seguire poi la loro crescita.



Va appunto tenuto sempre presente che gli allievi con disabilità intellettiva grave, qualora da adulti riescano a entrare nel mondo del lavoro, saranno destinati molto probabilmente a eseguire lavori manuali semplici e ripetitivi.

Si ritiene allora molto importante esercitare al massimo la manualità fine in tutti gli ordini di scuola, anche se questo fatto potrà comportare l'uscita dell'allievo dalla classe, per attuare attività fortemente individualizzate.

Questo senza dubbio accadrà specialmente nell'istruzione superiore di primo e secondo grado (ammesso che si decida che per il bene dell'allievo sia utile fargli proseguire la scuola oltre all'obbligo scolastico, che oggi arriva al primo biennio di scuola superiore).

A nostro parere, in alternativa a licei o istituti di istruzione secondaria non adatti alla disabilità intellettiva grave, appaiono vincenti gli inserimenti in strutture che prevedono corsi professionalizzanti verso determinati lavori manuali. Ad esempio, i corsi di primo livello gestiti dalle ex-province e quelli di secondo livello (ex-serali) gestiti dagli istituti di secondo grado.

È per questo motivo che al termine di questa sottosezione del libro proporremo anche delle attività che chiameremo "occupazioni". Dovrebbero proprio servire ad allenare l'allievo con difficoltà a un lavoro di tipo "ripetitivo", come quello che troverà, molto probabilmente, nel mondo del lavoro, qualora riesca a entrarvi.



Nell'affrontare questo settore non dobbiamo dimenticare che:

- i movimenti che implicano l'azione di sole due dita (ad esempio, prendere una puntina da disegno) sono più difficili di quelli che implicano l'azione di tutta la mano (ad esempio, stringere una spugna);
- i movimenti che richiedono l'uso simmetrico delle due mani (ad esempio, battere le mani per applaudire) sono più semplici di quelli che richiedono alle due mani dei movimenti coordinati (ad esempio, annodare due fili).

È nostro parere che un buon uso simmetrico delle mani possa poi facilitare un uso coordinato delle mani. Esercitazioni specifiche sull'uso simmetrico delle mani sono da pag. 115.

OSSERVAZIONE INIZIALE

L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Inserisce 3 chiodini di plastica nella tavola forata.				
2	Gira la manovella di un frullino.				
3	Raccoglie un sassolino o una puntina da disegno. Prima con indice e pollice, poi con una pinzetta.				
4	Sovrappone alcuni cubi di grandi dimensioni (almeno 5).				
5	Infila grosse perle di legno in un nettapipe.				
6	Fa una palla o un serpente con la plastilina.				
7	Costruisce una torre con blocchi ad incastro.				
8	Infila perle di legno o di plastica in un filo.				
9	Apri e chiude un rubinetto a manopola.				
10	Completa un semplice puzzle di 3 o 4 pezzi.				

11	Usa un fermaglio per tenere insieme tre fogli.				
12	Con la plastilina fa la figura di un omino completo.				
13	Inserisce un mazzo di carte nella loro scatola.				
14	Unisce due fili con un semplice nodo.				
15	Arrotola un filo formando un gomitolo.				
16	Inserisce un foglio piegato dentro una busta da lettere				
17	Incolla figurine adesive, negli spazi previsti dall'album.				
18	Avvita e svita il tappo di un tubetto di dentifricio (o simili).				
19	Arrotola un foglio di carta e lo tiene fermo con un elastico.				
20	Pela una patata (o simili) con un pelapatate "a coltello".				

Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE INIZIALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE FINALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

PROPOSTE DI ATTIVITÀ

USARE ENTRAMBE LE MANI

Tutti gli esercizi vanno ripetuti più volte e ripresi in momenti diversi.

Materiale occorrente:

bolle di sapone, plastica da imballaggi, sabbia o segatura, una palla, catino di plastica, molle da bucato o da ufficio.

- Battere le mani su una superficie dura (ad esempio il banco);
- Battere le mani una contro l'altra;
- Battere alternativamente le mani su una superficie (come per suonare un tamburo);
- Colpire con una mano un oggetto tenuto nell'altra (come per suonare un tamburello);
- Battere le mani per rompere delle bolle di sapone;
- Prendere un oggetto al volo, se possibile, con le due mani;
- Aprire e chiudere le mani (gioco: "quale è piena e quale è vuota?");
- Tamburellare sul tavolo con il dito indice e con le altre dita, tenendo la mano appoggiata sul polso;
- Fare scoppiare le bollicine della plastica per imballaggi;



- Usare le mani per pescare uno o più oggetti nell'acqua;
- Usare le mani per cercare un oggetto nascosto nella sabbia (o nella segatura);
- Muovere una palla sul pavimento con il palmo di una mano;
- Con un compagno fare "il cinque";
- Puntare l'indice;
- Con indice, pollice e medio, stringere una molletta (da bucato o ufficio).



AFFERRARE, MANIPOLARE

Tutti gli esercizi vanno ripetuti più volte e ripresi in momenti diversi.

Materiale occorrente:

pasta da modellare, sassolini, puntine da disegno, piccoli oggetti

- Afferrare un oggetto che è sul tavolo, sollevarlo e rimetterlo sul tavolo;
- Afferrare un oggetto che rotola sul pavimento;
- Afferrare un oggetto che oscilla davanti agli occhi;
- Afferrare un oggetto con ambedue le mani;
- Formare delle palline di pasta da modellare, arrotolandole con il palmo della mano;
- Schiacciare su una superficie piana una di queste palline con il palmo della mano;
- Con la pasta da modellare fare serpenti, biscotti e via via arrivare al modello di un bimbo con capo, torace, gambe e braccia;
- Scuotere un oggetto (che fa rumore) con una mano sola, prima quella dominante e poi l'altra;
- Scuotere un oggetto (che fa rumore) con le due mani;
- Raccogliere sassolini o puntine da disegno con pollice e indice.



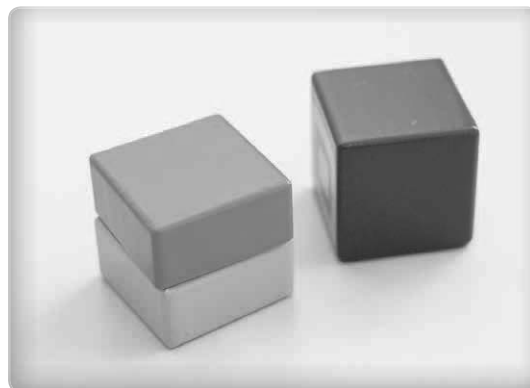
MANOVRARE PICCOLI OGGETTI

Tutti gli esercizi vanno ripetuti più volte e ripresi in momenti diversi.

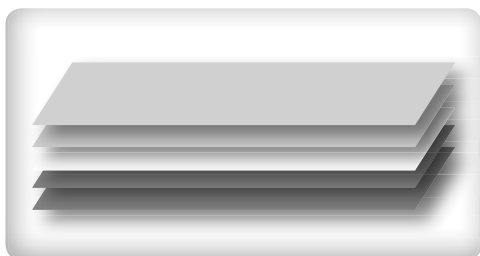
Materiale occorrente:

oggetti, cubetti di diverse dimensioni, mattoncini di plastica da costruzione, elastici, pezzi di carta, bastoncini, spilli, una scatola di “numeri in colore”, appendiabiti metallici, gomme, pennarelli, nastro colorato (di stoffa o di carta adesiva)

- Passare piccoli oggetti (gomme, pennarelli ...) da una mano all'altra;
- Sovrapporre alcuni cubi di dimensioni diverse;
- Sovrapporre cubi di uguali dimensioni;



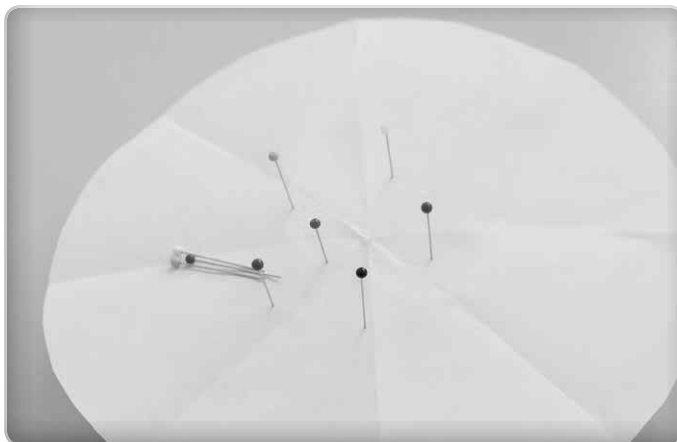
- Costruire una torre con mattoni che si possono incastrare;
- Collegare con un elastico oggetti un po' distanti fra loro (ad esempio, una matita e un oggetto fisso come un piolo dell'attaccapanni);
- Riunire e legare a gruppi diversi bastoncini di legno con un elastico;
- Sovrapporre l'uno all'altro pezzi di carta di uguale grandezza;



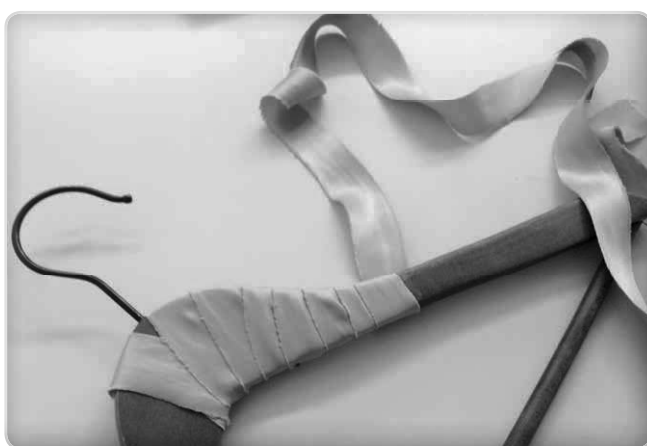
- Sistemare in una scatola (già predisposta) bastoncini di diverso colore e diversa lunghezza (poiché la scatola è già predisposta, non è fondamentale conoscere i colori e le lunghezze);



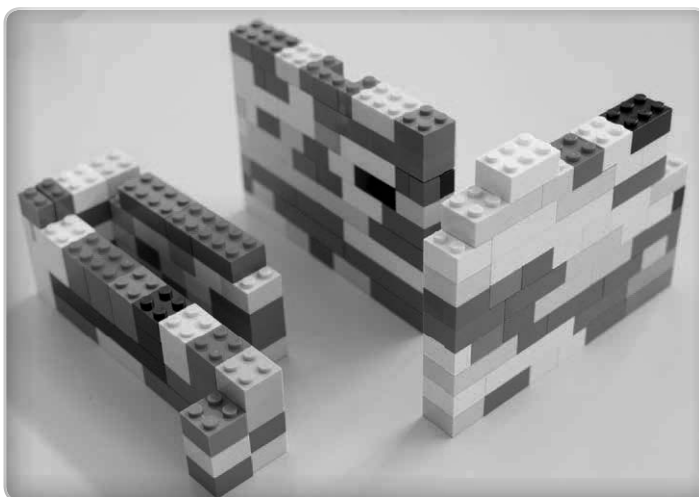
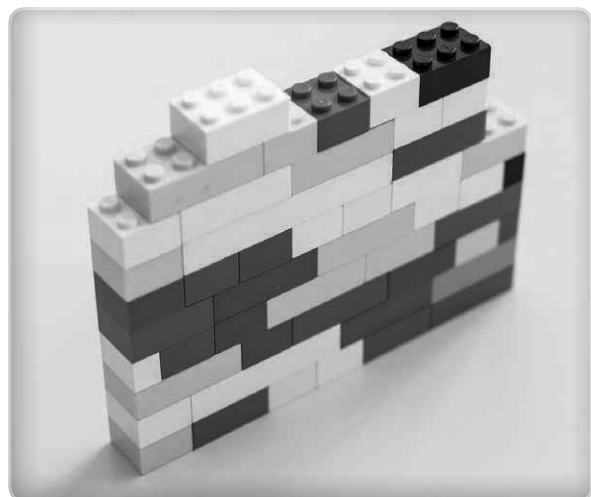
- Con uno spillo fare dei fori all'interno di un cerchio disegnato su un foglio;



- Con un nastro colorato ricoprire più appendiabiti di legno (ad esempio da regalare ad ogni compagno di classe);



- Fare semplici costruzioni.



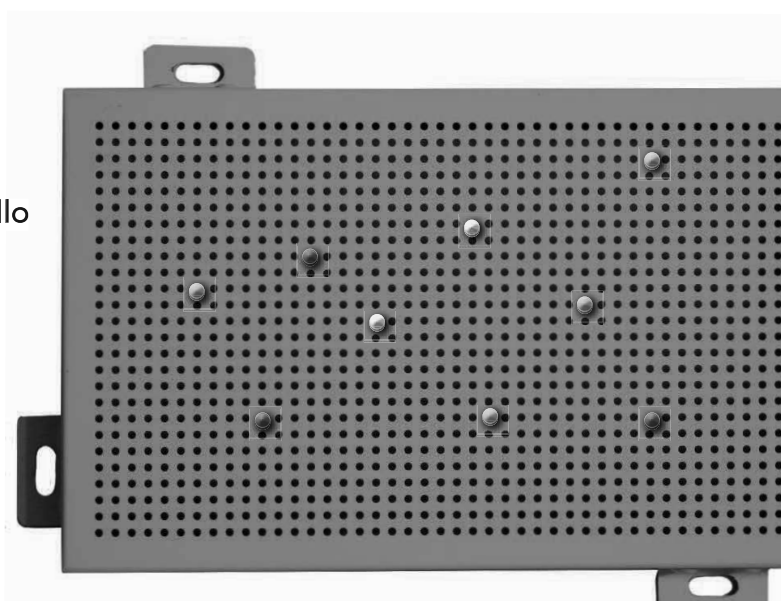
INFILARE, INSERIRE

Tutti gli esercizi vanno ripetuti più volte e ripresi in momenti diversi.

Materiale occorrente:

materiale forato di qualunque tipo, palline di plastica o di legno forate, scovolini (o nettapipe), filo grosso, filo sottile, anelli di plastica, bastone, bottiglia di plastica, cannucce, scarpe con lacci, fili di lana grossa, uncinetto

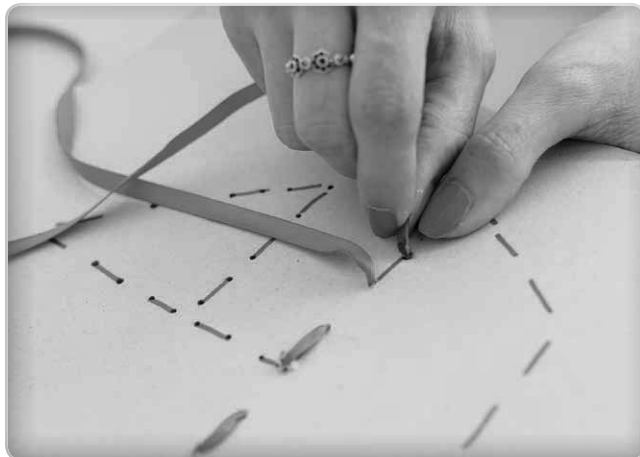
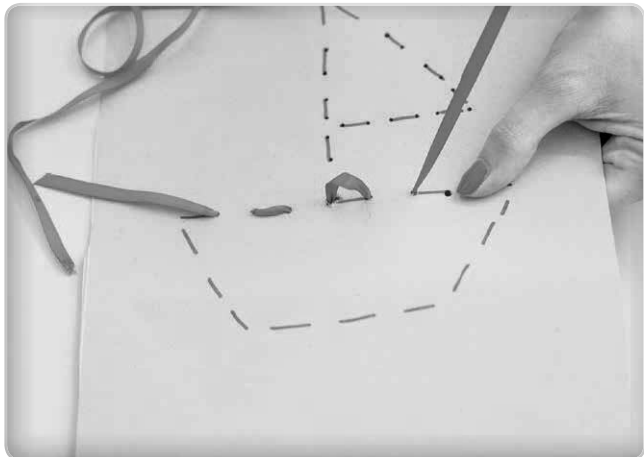
- Infilare 4 anelli in un bastone;
- Infilare chiodini di plastica in un pannello forato;



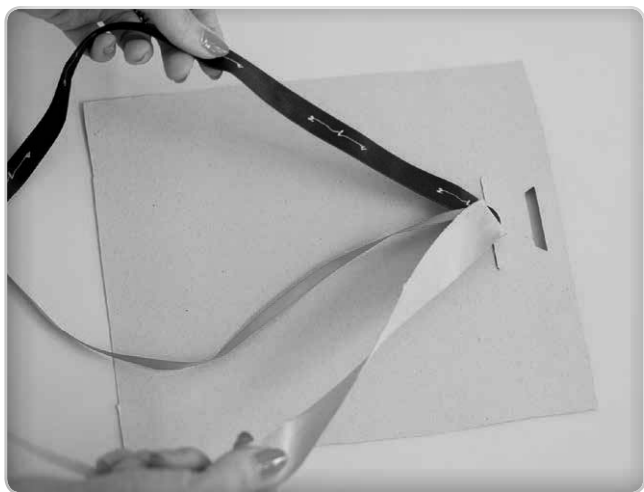
- infilare in uno scovolino perle grosse con grosso foro;
- infilare in un filo grosso perle forate;
- infilare in un filo sottile perle (più piccole delle precedenti) forate;
- inserire all'interno di un cilindretto vuoto palline di misura adeguata;
- infilare cannucce in una bottiglia di plastica;
- infilare i lacci in una scarpa (imitando l'insegnante);



- infilare un filo grosso in una sagoma di cartone;



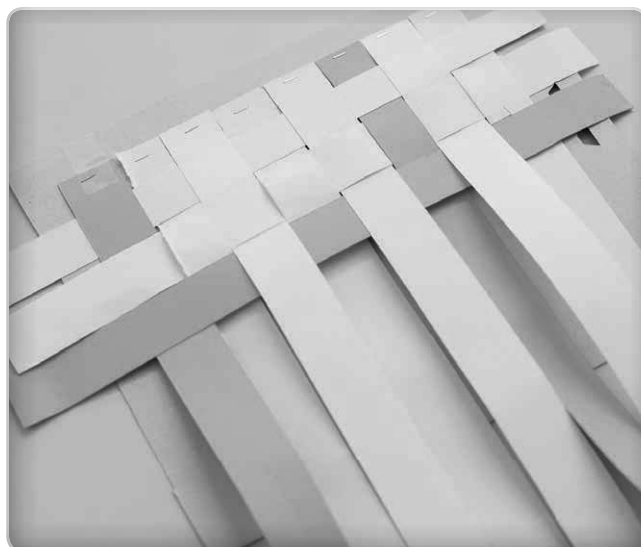
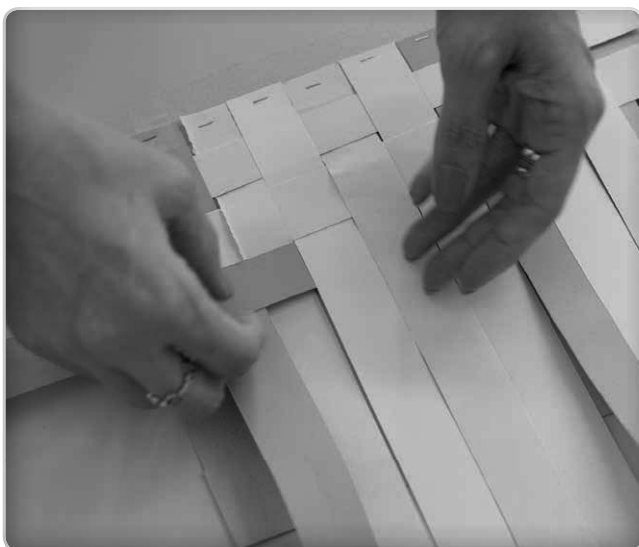
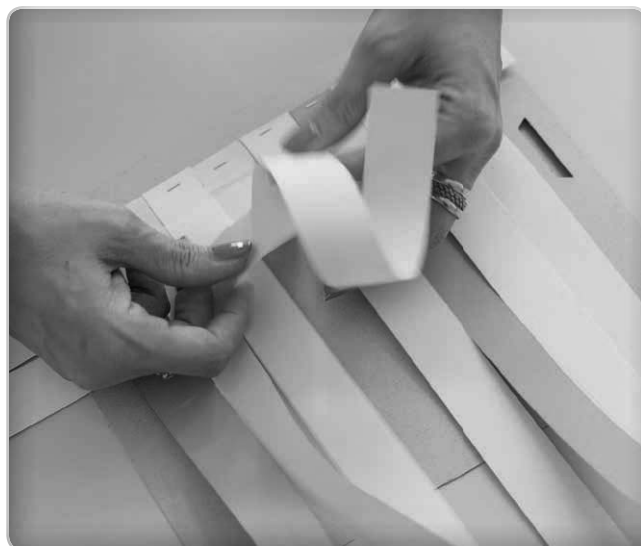
- usando la mano come “uncinetetto”, fare semplici sciarpe in lana, in pochi minuti;
- fare una treccia con tre nastri, con i capelli, con la plastilina.



- fare una catenella all'uncinetto con un filo semplice o con un filo doppio per fare braccialetti;



- fare un "tessuto" di striscioline di carta.



GIRARE, RUOTARE, PIEGARE

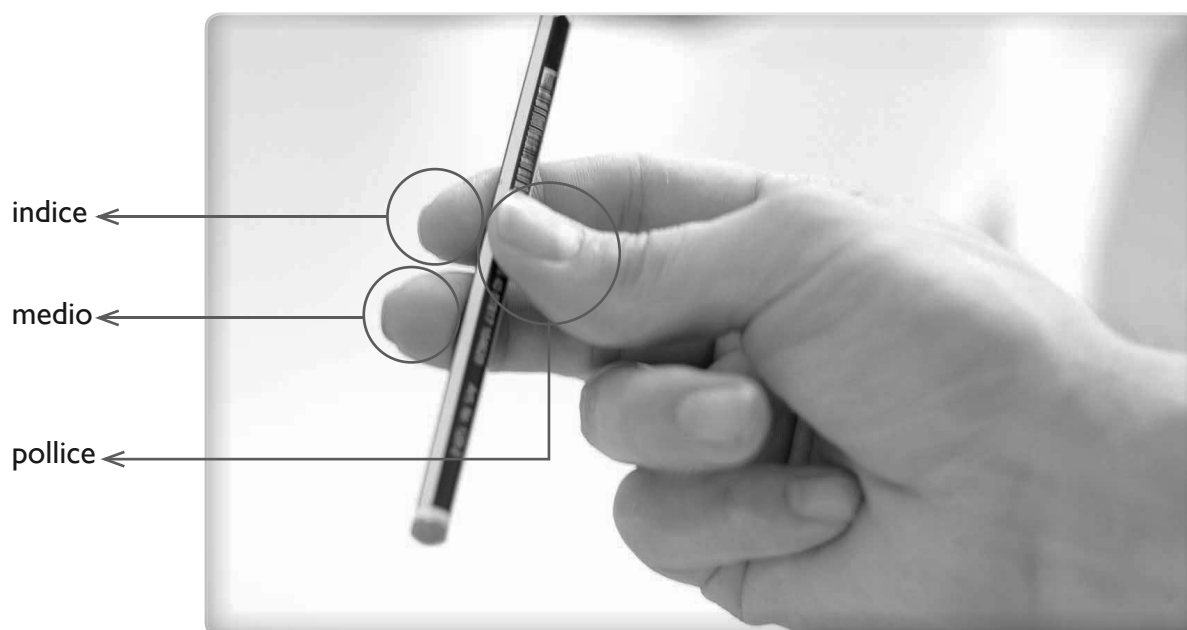
Tutti gli esercizi vanno ripetuti più volte e ripresi in momenti diversi.

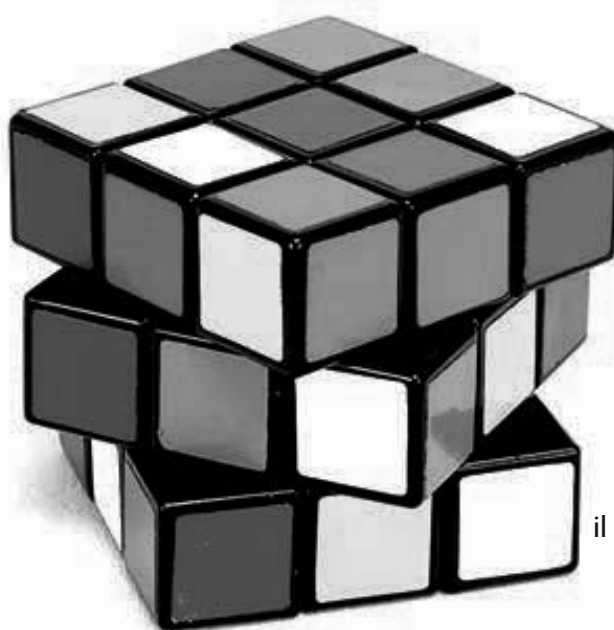
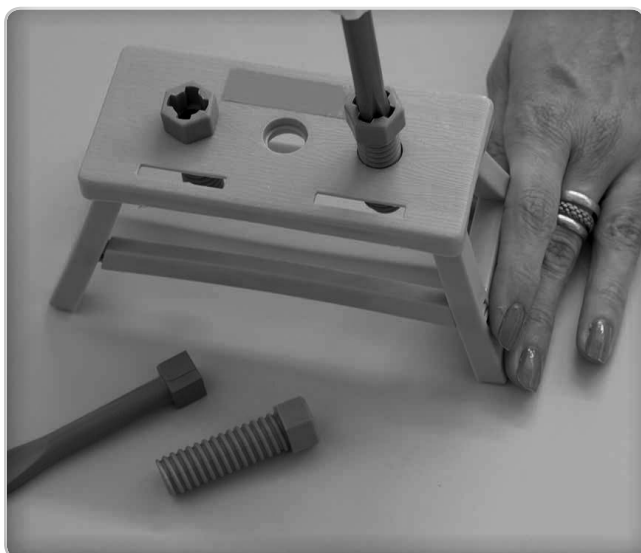
Materiale occorrente:

fogli di carta, barattoli e piccole bottiglie di plastica con tappo a vite, libro con pagine di cartone, tubetti di colori a tempera, viti e bulloni veri o di plastica, fazzoletti di stoffa, lucchetto con chiave

- Girare, avanti e indietro, le pagine di un libro (di cartone);
- Avvitare e svitare un bullone alla vite;
- Ruotare un rubinetto a manopola;
- Aprire una bottiglietta di acqua minerale;
- Girare, avanti e indietro, le pagine di un libro (di carta);
- Aprire e chiudere tubetti di colori a tempera;
- Fare ruotare una matita usando indice, medio e pollice;
- Aprire e chiudere un lucchetto;
- Inserire una chiave nella serratura; chiudere e aprire;
- Piegare fogli di carta di varie dimensioni e metterli in buste adeguate alla piegatura fatta;
- Piegare tovaglioli o fazzoletti di stoffa.

Anche qui alcune immagini, per suggerire modalità diverse di esercizi.





il cubo di Rubik

OCCUPAZIONI

La caratteristica delle “occupazioni” rispetto alle attività precedenti è quella di, una volta realizzato il prototipo, essere ripetute “in serie” (sia pure in quantità limitata) e in qualche modo di “standardizzare” il processo di realizzazione.

Esempio. Come prototipo, riempire un sacchetto e chiuderlo con un laccetto; poi riempirne due, tre, quattro, cinque sacchetti e chiuderli uno a uno con un laccetto;



- 1) Piegare in tre e imbustare un foglio (es. bolletta telefono);
- 2) Riempire sacchetti e chiudere con un laccetto (es. sacchetti freezer);
- 3) Riempire un sacchetto e annodare i capi (es. buste plastica per la spesa);
- 4) Aprire, riempire e chiudere sacchetti con chiusure a pressione;
- 5) Selezionare e scartare piccoli oggetti diversi dal campione per caratteristiche o per difetti e inscatolare in due diversi recipienti: buoni/cattivi;
- 6) Riempire recipienti fino a un certo livello e chiudere con un tappo a baionetta (es. vasetto marmellata) o a vite (es. acqua minerale);
- 7) Inserire recipienti in una scatola con comparti;

- 8) Inserire recipienti in una scatola senza comparti in quantità definita;
- 9) Riempire sacchettiini (ad esempio per bomboniere) con lo stesso numero di oggetti;
- 10) Fare un pacchetto regalo (es. di un libro) e chiuderlo con nastri e incollare coccarda;



- 11) Ricoprire un oggetto con foglio di plastica a bolle e chiudere con nastro adesivo;
- 12) Riempire un recipiente con un liquido usando l'imbuto;



- 13) Svuotare il contenuto di un recipiente dentro un altro recipiente (es. da un barattolo a un sacchetto, o viceversa);

- 14) Svuotare un recipiente dentro un altro recipiente usando un imbuto;
- 15) Usare un colino, un setaccio;
- 16) Timbrare;
- 17) Spillare (es. due, tre fogli) su uno spigolo, su un margine;
- 18) Arrotolare un foglio e fermarlo con un elastico, con due foglietti alle due estremità, con un foglietto e nastro adesivo;
- 19) Arrotolare un foglio e inserirlo in un tubo di cartone (importante: così stretto da obbligare ad arrotolare il foglio il più strettamente possibile);
- 20) Segnare i margini di un foglio con nastro adesivo di carta, colorare, togliere il nastro;
- 21) Colorare con mascherine di cartone;
- 22) Fare un gomitolo avvolgendo il filo attorno a un cartoncino;
- 23) Annodare due capi (filo, corda, filo di plastica);
- 24) Fare una spirale annodando filo metallico (es. cavetti elettrici) attorno a un cilindretto;
- 25) Smontare e rimontare una biro con pulsante;
- 26) Inserire una pila nel contenitore, tenendo conto dei poli + e -; disinserire la pila;

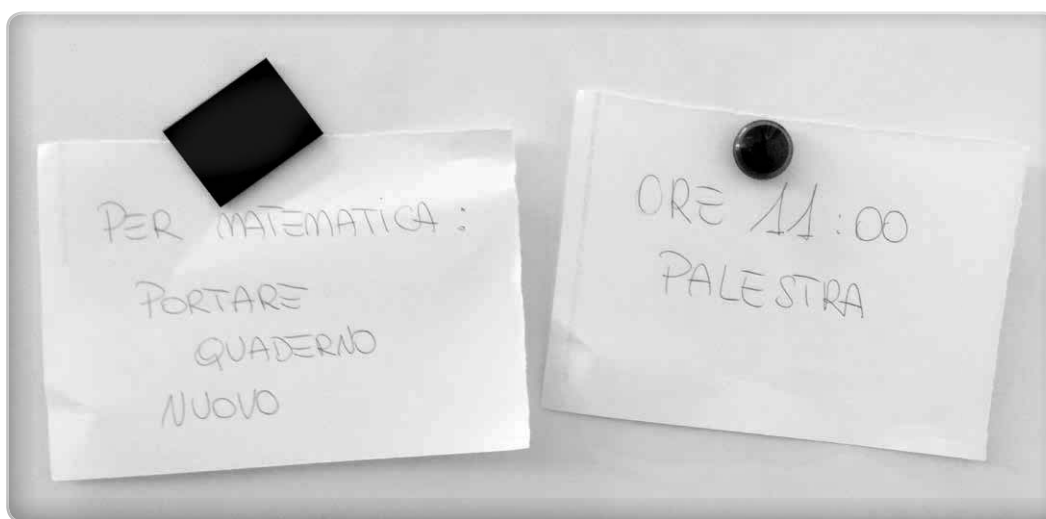


osservare
i poli



inserire la pila
come richiesto

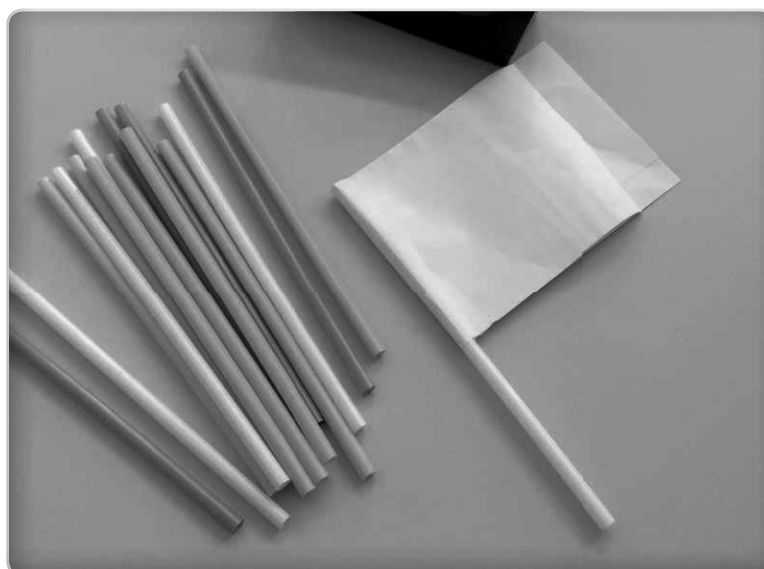
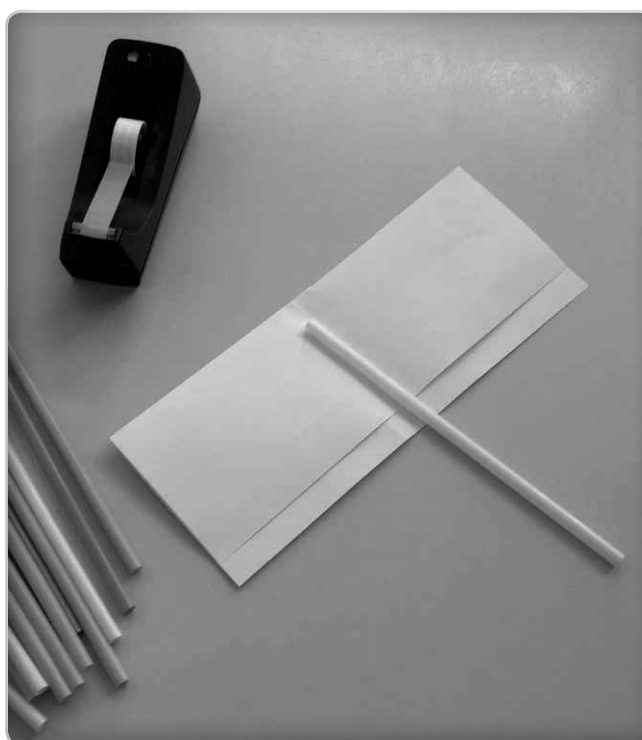
- 27) Avvitare, svitare con un cacciavite;
- 28) Lo stesso scegliendo il cacciavite (a taglio, a stella);
- 29) Girare un dado con una chiave inglese;
- 30) Lo stesso scegliendo la chiave tra due misure;
- 31) Girare una vite a brugola;
- 32) Fare pacchettino "del salumiere" (invece del salume usare fogli o matite);
- 33) Impacchettare monetine in cilindretti di misure appropriate (si trovano in banca);
- 34) Appendere con calamite, su una superficie metallica (ad esempio un armadietto scolastico), fogli di varie dimensioni;



- 35) Spolverare, pulire il proprio banco (straccio e acqua), asciugare;
- 36) Lucidare, cartavetrare;
- 37) Cancellare (gomma), sbianchettare (sfera, pennello, striscioline);



- 38) Selezionare da un mix (es. chiodi, viti, bulloni) gli oggetti corrispondenti al campione;
- 39) Selezionare da un mix omogeneo per qualità, ma diverso per dimensioni (es. chiodi di diverse lunghezze), gli oggetti corrispondenti al campione;
- 40) Appendere oggetti al supporto adeguato usando mollette, puntine, nastro adesivo, nastro biadesivo;
- 41) Inserire foto in un raccoglitore con bustine trasparenti;
- 42) Incollare immagini, scritte e fogli in un poster;
- 43) Costruire bandierine di carta e incollarle a un bastoncino (cannuccia di plastica o spiedino di legno).

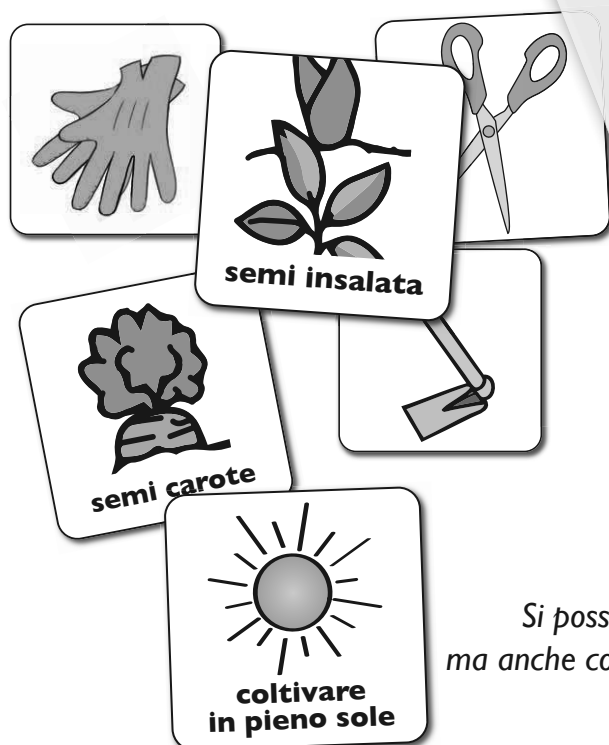


UNA OCCUPAZIONE SPECIALE: COLTIVARE

Coltivare un piccolo orto, dove è possibile, o accudire delle piantine in vaso richiede molte operazioni manuali. Operazioni concrete e utili, che quindi facilitano la motivazione ad apprendere e ad affinare i propri movimenti.

Per fare tutto questo sono importanti:

La pianificazione visiva



Si possono creare carte visive con gli attrezzi, i materiali ma anche conservare i foglietti con le indicazioni per la coltivazione (esempio buste di semi).

L'attenzione, la memoria

Si può tenere un calendario con annotati i passaggi fondamentali.



Classificare e usare le mani



L'uso coordinato delle mani

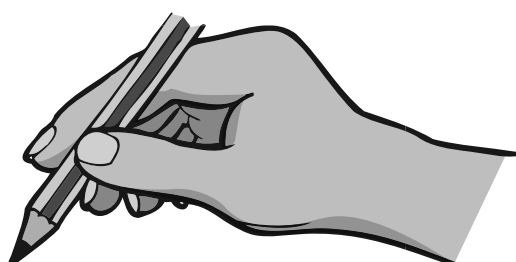


SOTTOSEZIONE B - PREMESSA

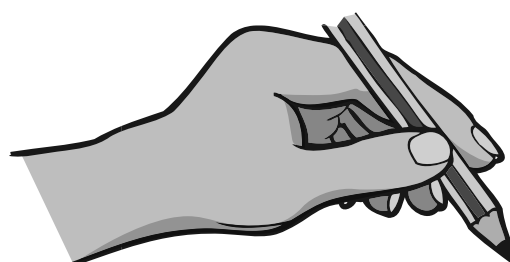
- Pregrafismi
- Movimento coordinato delle due mani
- Uso delle forbici
- Costruire solidi

Si dà inizio all'attività verificando se l'allievo riesce ad impugnare bene uno strumento per scrivere. Tale strumento, visto che siamo a scuola, sarà molto probabilmente una matita, una penna, un pennarello. Quando questa abilità è stata verificata, ci si può avventurare, gradualmente, nel grande mondo dei pregrafismi, dei disegni, della scrittura. Di questi argomenti abbiamo già parlato nei volumi 1 e 2 della nostra collana. Vedere:

- EDUCAZIONE speciale 1, pag. 86: VERSO I GRAFEMI;
- EDUCAZIONE speciale 2, pag. 174: STRUMENTI DI SCRITTURA;
- EDUCAZIONE speciale 2, pag. 178: PREGRAFISMI;
- EDUCAZIONE speciale 2, pag. 180: I CARATTERI.



L'impugnatura della matita



La presa per i mancini

Se il nostro allievo impugna lo strumento per scrivere in modo non corretto, consigliamo di andare in rete dove si trovano alcuni validi filmati che fanno bene capire l'impugnatura corretta per i ragazzi destrimani e per i ragazzi mancini.

Nelle attività che seguono proponiamo:

- pregrafismi di vario tipo, da eseguire con la mano dominante;
- linee curve e labirinti (simmetrici fra loro) da percorrere con ambedue le mani.

Seguiranno proposte per:

- tagliare linee;
- ritagliare figure semplici;
- piegare e tagliare;
- piegare, tagliare, incollare sviluppi di semplici solidi.

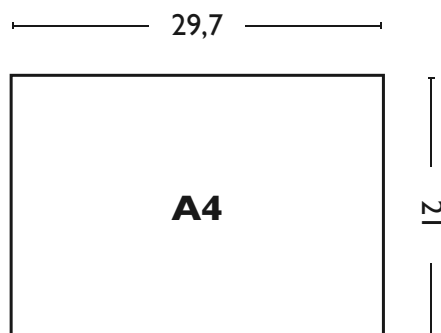
Facciamo seguire a questa breve premessa un paragrafo dedicato alla “scrittura a mano”, abilità per cui necessita una raffinata motricità fine. Non riteniamo che l'uso della tastiera di un computer possa sostituire completamente la “grafia a mano”, maiuscola o minuscola.

IMPORTANZA DELLA SCRITTURA A MANO

Prima scarabocchiare, poi disegnare, quindi scrivere sono abilità che si sviluppano generalmente in successione e che sono guardate da genitori e educatori come competenze chiave per il successo dei bambini. Queste abilità si fondano sulle capacità fini - motorie dell'individuo e sulla padronanza nella percezione dello spazio, in questo caso particolare dello "spazio-foglio".

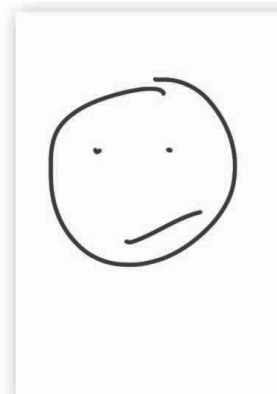
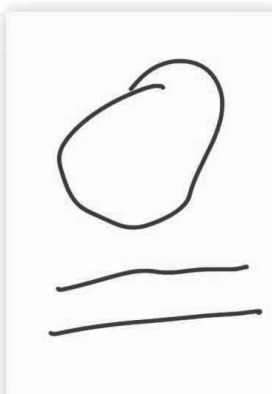
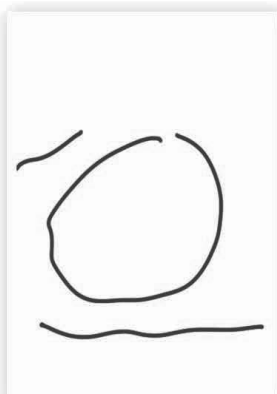
Comunemente per spazio-foglio si intende un foglio di formato A4, delle dimensioni di un quadernone.

Questo è il supporto su cui il bambino, già dai primi anni di vita, inizia a tracciare dei "segni", grazie allo sviluppo di abilità di prensione e quindi alla possibilità di usare strumenti come matite, pastelli a cera, pennarelli...

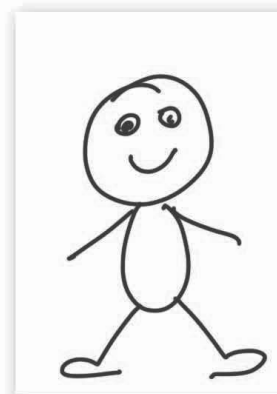
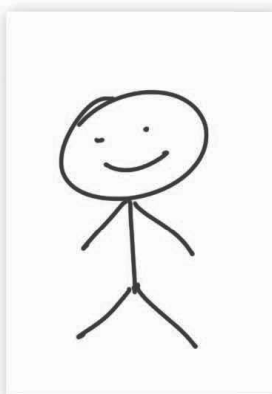
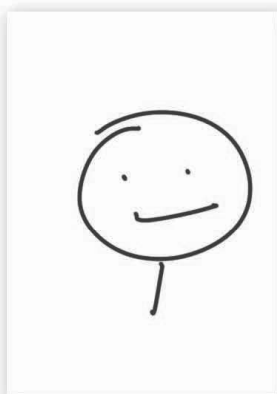


Tappe di sviluppo della prensione.

C'è un'evoluzione parallela tra abilità motorie, grafiche (il segno), compositive (la forma) e l'uso dello spazio.



Il percorso e la conclusione di questo processo sono ben rappresentati dall'immagine simbolo dello sviluppo motorio e cognitivo del bambino: il disegno dell'omino.



Se il cammino che porta dallo scarabocchio all'omino è in grandissima parte spontaneo, quello analogo che porta dal segno grafico "di fantasia" allo stesso segno codificato è invece risultato di un apprendimento "esplicito".

Purtroppo nella nostra "pedagogia" scolastica si punta ai discorsi generali, tralasciando particolari che si delegano alla "didattica". Un esempio sono i metodi per l'insegnamento della scrittura (e della lettura), su cui da decenni del resto si studia intensamente, affidati alla "libertà" del singolo docente. Metodi praticati nella scuola:

Metodo globale:
si impara a scrivere una parola

MELA

Metodo analitico:
si impara a scrivere una parola, poi le singole lettere

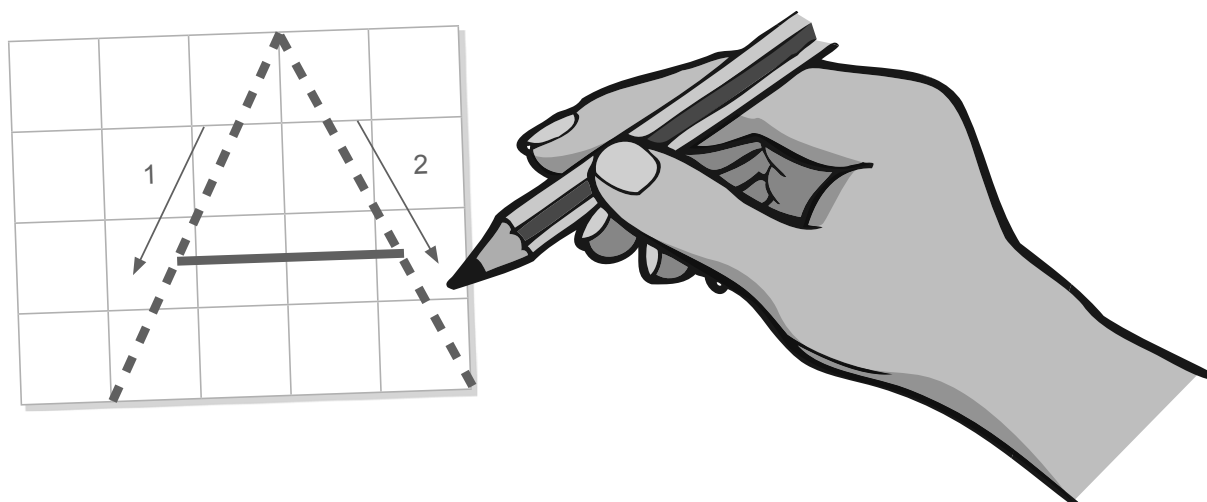
MELA → M → E

Metodo sintetico:
si imparano prima le lettere, poi si compone la parola

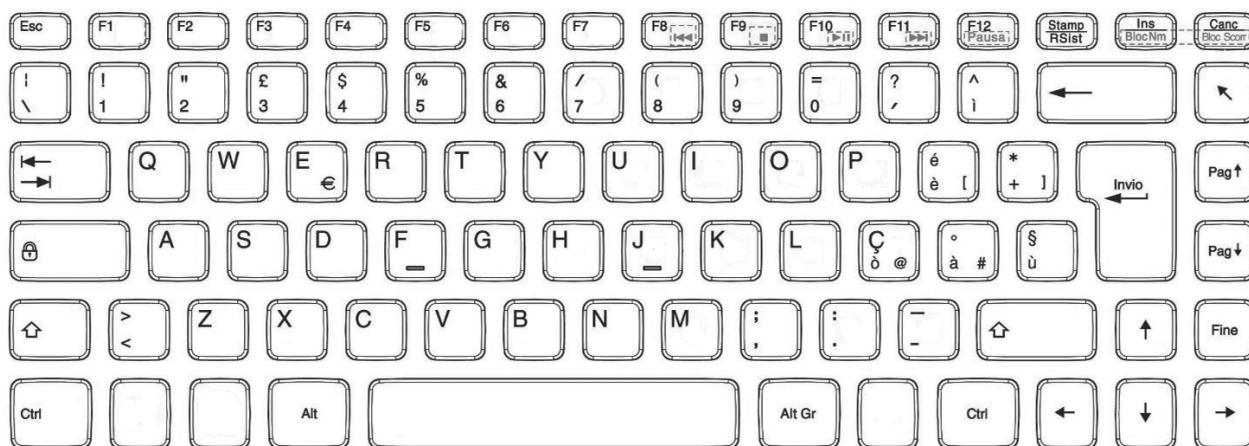
M → E → L → A → MELA

Esiste, e ci sono numerose ricerche che lo confermano, una metodologia di apprendimento della scrittura che combina abilità fini motorie, padronanza dello spazio e del segno grafico: è il metodo sintetico. Questo metodo sembra favorire anche l'apprendimento dei soggetti con disabilità.

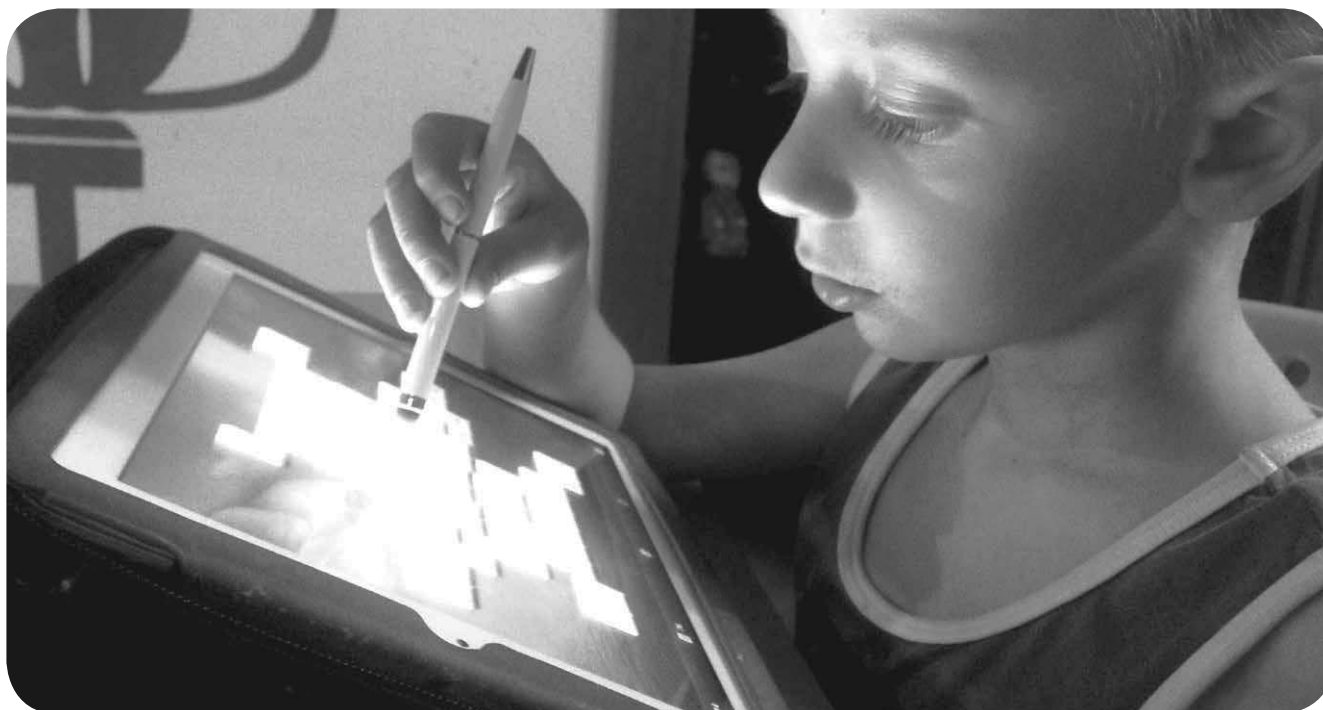
Da parte nostra abbiamo adottato il metodo sintetico, che privilegia la via fonologica, nel nostro lavoro sull'apprendimento della scrittura, vedi Educazione speciale 2, comunicazione e linguaggio.



Accade spesso che, di fronte alle difficoltà di apprendimento della scrittura “manuale”, si ricorra al personal computer o al tablet.



Entrambi gli strumenti, la tastiera fisica/meccanica del computer o quella visiva/virtuale del tablet (ma anche la penna che “scrive” sullo schermo) richiedono comunque “manualità” non elementarissima e uno specifico apprendimento.



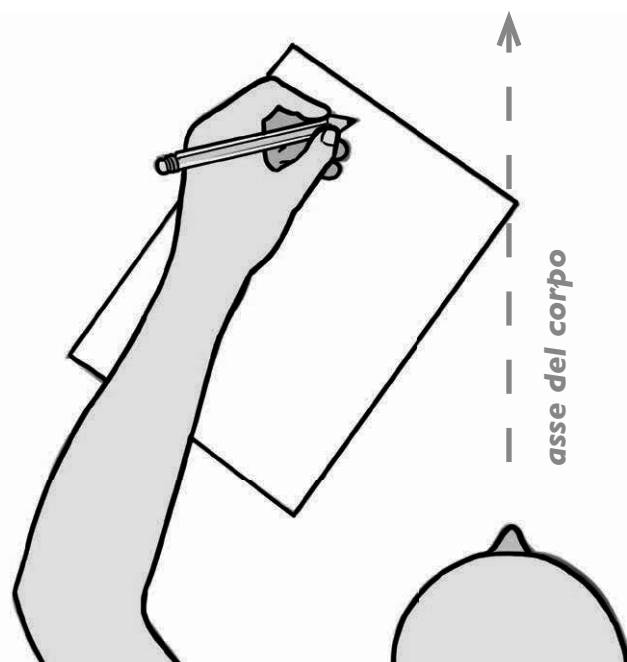
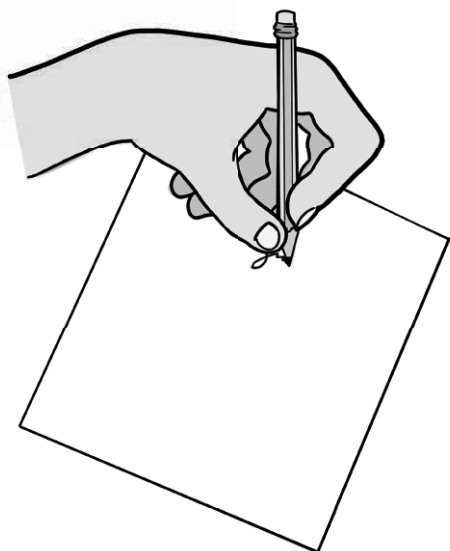
Inoltre il risultato (azione-reazione) non corrisponde all’azione, come invece accade nel tracciamento manuale. Scompaiono la responsabilità (e quindi la consapevolezza) dello spazio e del segno, delegati totalmente alla macchina. Forse questa conquistata funzionalità non è del tutto un bene per lo sviluppo di competenze complesse: motorie, cognitive, culturali.

SCRIVERE CON LA MANO SINISTRA (mancinismo)

Chi impara a scrivere, usando la mano sinistra, incontra maggiori difficoltà rispetto a chi usa la mano destra. Difficoltà di scrittura per il mancino:

- orientamento sinistra-destra della scrittura (sarebbe più facile per i mancini un orientamento destra-sinistra);
- movimento della penna dall'esterno verso il corpo (meno sicuro del movimento verso l'esterno dei destrimani);
- la mano che scrive copre quanto è già stato scritto (la mano destra invece a mano a mano che avanza lascia scoperto il già scritto).

Può succedere che, per ovviare a queste difficoltà, il mancino adotti dei comportamenti di scrittura scorretti. Esempio di **postura scorretta** (mano a uncino):



postura corretta

Si possono dare alcuni consigli per facilitare l'apprendimento della scrittura per chi usa la mano sinistra.

Riguardano:

- la posizione del foglio rispetto all'asse del corpo (a sinistra);
- l'inclinazione del foglio (circa 35°);
- la postura della mano, polso e avambraccio (vedi immagine);
- l'impugnatura della matita (più vicina possibile alla punta).

Ovviamente mai forzare l'individuo all'uso di una mano.

OSSERVAZIONE INIZIALE

L'insegnante spiega l'attività all'allievo con una dimostrazione pratica, ripetuta almeno due volte.

N	ATTIVITÀ	R	E	NR	osservazioni
1	Impugna uno strumento per scrivere e disegna linee aperte e linee chiuse.				
2	Taglia della carta con le forbici.				
3	Copia delle grandi "V".				
4	Copia delle grandi "X".				
5	Copia delle grandi "O".				
6	Impugna correttamente lo strumento con cui scrive e tiene fermo il foglio su cui sta scrivendo.				
7	Copia delle croci "+".				
8	Taglia con le forbici entro strisce larghe e sempre più lunghe.				
9	Rimane con lo strumento con cui scrive all'interno di un largo percorso segnato sul foglio.				
10	Ritaglia una figura e la incolla su un foglio.				

11	Copia cifre e lettere scritte dall'insegnante.				
12	Disegna semplici paesaggi: case, alberi, montagne, sole, nuvole...				
13	Scrivo il suo nome, copiandolo.				
14	Copia correttamente rettangoli, quadrati, triangoli.				
15	Taglia correttamente con le forbici entro strisce molto sottili e sempre più lunghe.				
16	Segue un percorso corretto all'interno di un semplice labirinto con una matita.				
17	Usa ambedue le mani, in parallelo in modo coordinato, per esempio inserendo un cassetto nelle sue guide.				
18	Scrivo in stampatello maiuscolo le lettere del suo nome e cognome in modo graficamente corretto, senza copiare.				
19	Produce una figura riconoscibile incollando pezzi di un collage forniti dal docente.				
20	Produce festoni ritagliando e incollando strisce di cartoncino colorato, su istruzioni del docente.				

Per la raccolta dati
vedere le pag. 15 e 16.

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE INIZIALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

(Settore considerato) _____

Data: _____ Nome dell'allievo: _____

VALUTAZIONE FINALE - ☐ NR, ☐ E, ☐ R

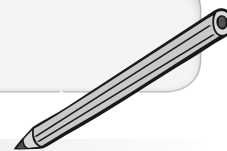
Partendo da sinistra colorare in verde (sopra al righello) e in giallo (sotto al righello) tante caselle quante sono le operazioni, rispettivamente **R** (Riuscito) e **E** (Emergente).

0 10 20 30 40 50

Punteggio **R** in centesimi: _____ Punteggio **E** in centesimi: _____

PROPOSTE DI ATTIVITÀ

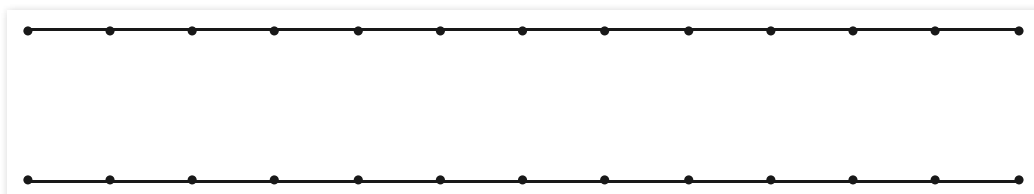
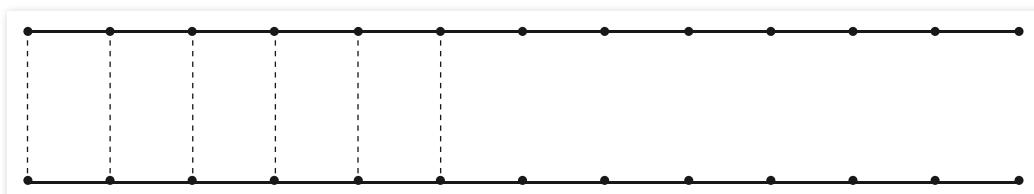
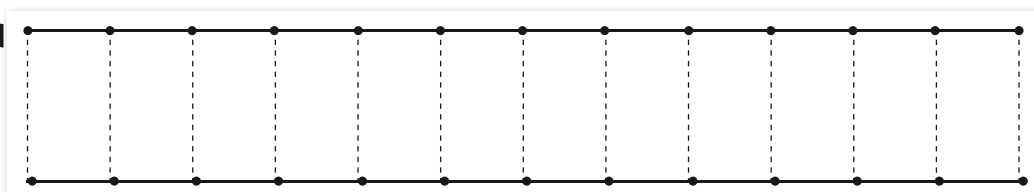
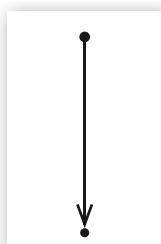
PREGRAFISMI



In ogni pagina due proposte di attività. Vanno fotocopiate e ingrandite in formato A4.

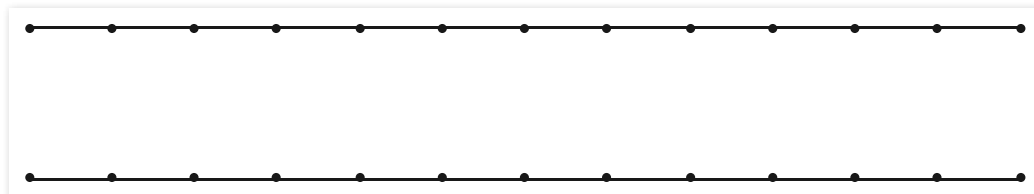
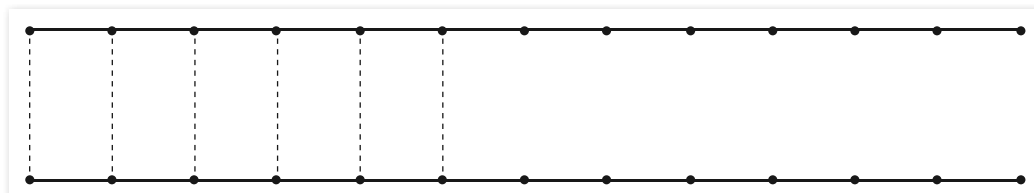
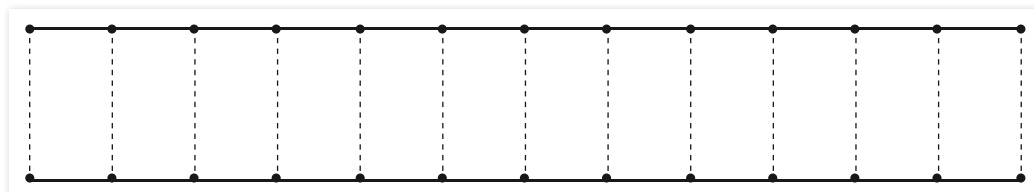
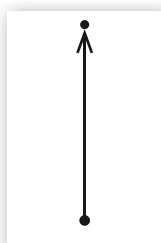
PREGRAFISMO 1

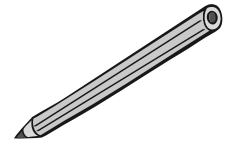
Osservare l'esempio.
Completare



PREGRAFISMO 2

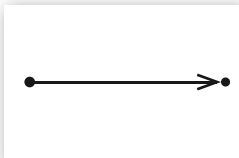
Osservare l'esempio.
Completare





PREGRAFISMO 3

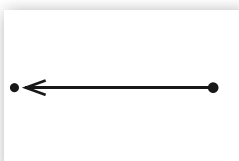
Osservare l'esempio. Completare



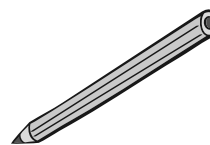
--	--	--	--

PREGRAFISMO 4

Osservare l'esempio. Completare

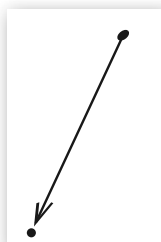


--	--	--	--



PREGRAFISMO 5

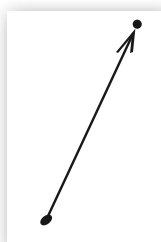
Osservare l'esempio. Completare



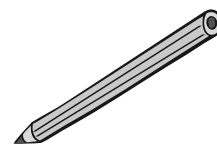
Three rows of tracing practice for Pregrafismo 5. Each row consists of two horizontal lines with dots at regular intervals. The first row has dashed diagonal lines connecting the dots. The second row has dashed diagonal lines for the first six connections, followed by solid horizontal lines. The third row consists of two solid horizontal lines with dots.

PREGRAFISMO 6

Osservare l'esempio. Completare

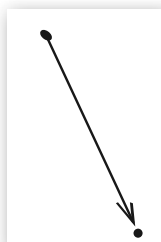


Three rows of tracing practice for Pregrafismo 6. Each row consists of two horizontal lines with dots at regular intervals. The first row has dashed diagonal lines connecting the dots. The second row has dashed diagonal lines for the first six connections, followed by solid horizontal lines. The third row consists of two solid horizontal lines with dots.



PREGRAFISMO 7

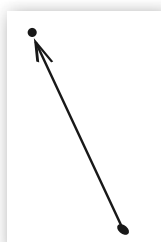
Osservare l'esempio. Completare



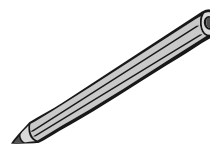
Three rows of handwriting practice lines. Each row consists of a top solid line, a middle dashed line, and a bottom solid line. The first row is filled with dashed diagonal strokes from the top line to the bottom line. The second and third rows are partially filled with dashed diagonal strokes, leaving space for completion.

PREGRAFISMO 8

Osservare l'esempio. Completare

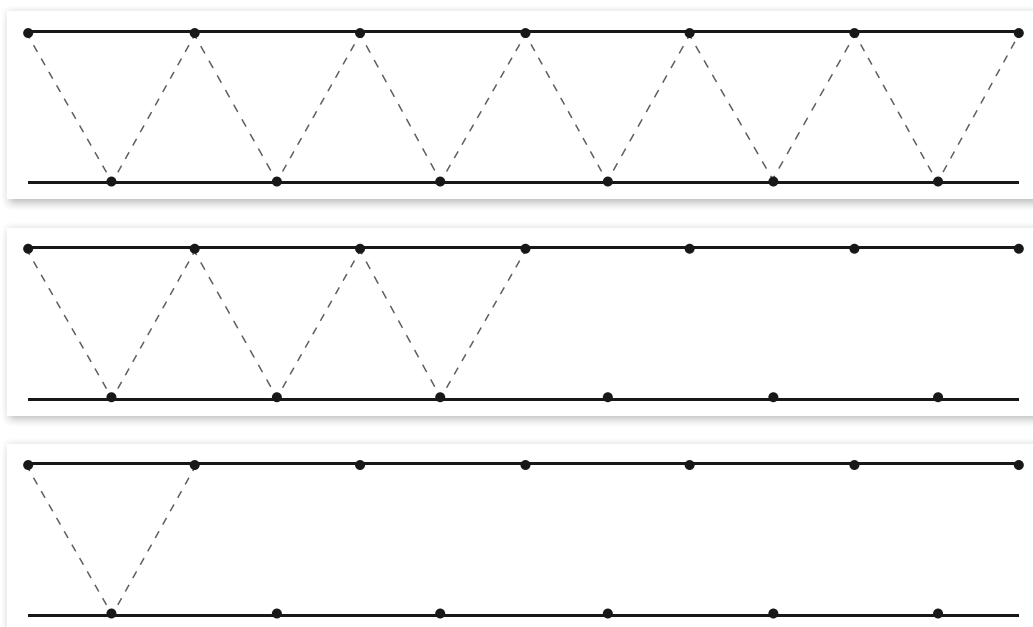
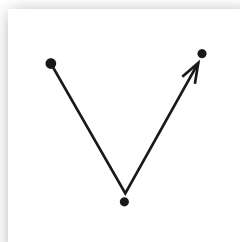


Three rows of handwriting practice lines. Each row consists of a top solid line, a middle dashed line, and a bottom solid line. The first row is filled with dashed diagonal strokes from the bottom line to the top line. The second and third rows are partially filled with dashed diagonal strokes, leaving space for completion.



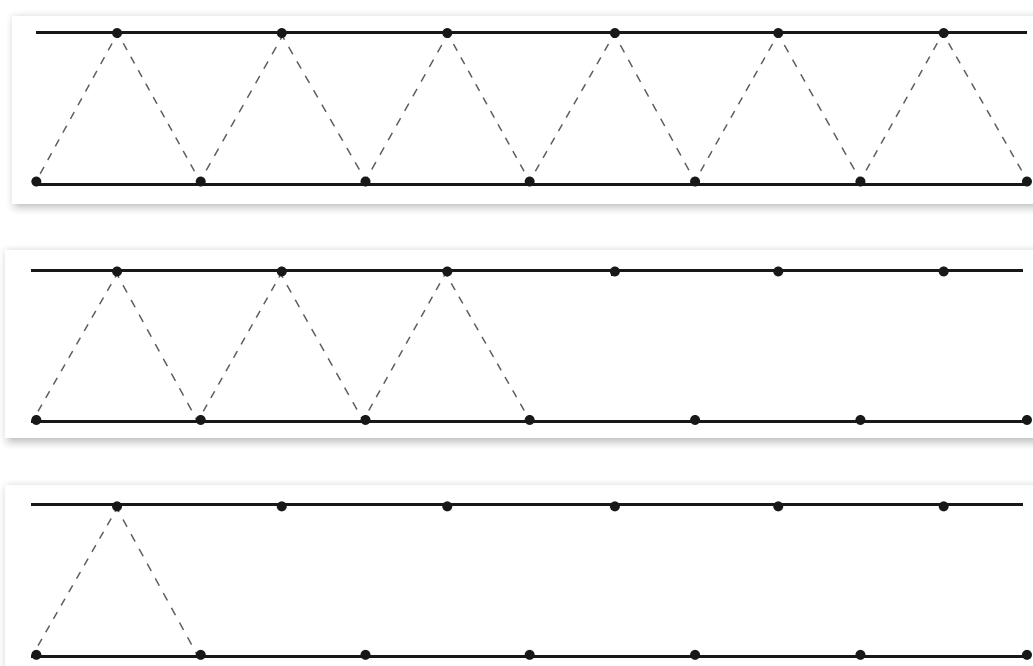
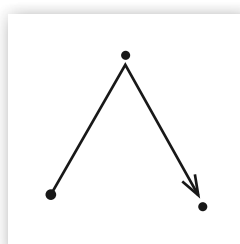
PREGRAFISMO 9

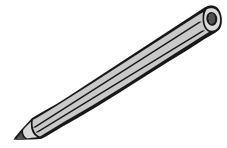
Osservare l'esempio. Completare



PREGRAFISMO 10

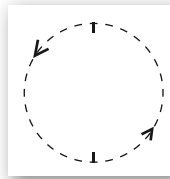
Osservare l'esempio. Completare





PREGRAFISMO 11

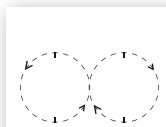
Osservare l'esempio. Completare



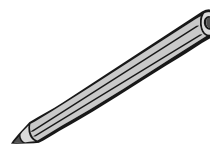
Three rows of handwriting practice lines (top, middle, and bottom lines) for tracing dashed circles. The first row contains six dashed circles. The second row contains three dashed circles followed by three empty spaces. The third row contains one dashed circle followed by four empty spaces.

PREGRAFISMO 12

Osservare l'esempio. Completare

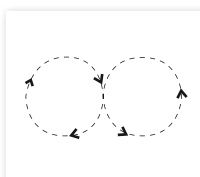


Three rows of handwriting practice lines (top, middle, and bottom lines) for tracing dashed figure-eight shapes. The first row contains three dashed figure-eight shapes. The second row contains two dashed figure-eight shapes followed by two empty spaces. The third row contains one dashed figure-eight shape followed by three empty spaces.



PREGRAFISMO 13

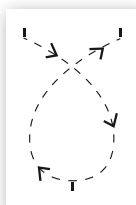
Osservare l'esempio. Completare



Three rows of tracing practice for Pregrafismo 13. Each row contains two dashed figure-eight shapes followed by empty space for completion. The first row is fully filled with six dashed figure-eight shapes. The second row has four dashed figure-eight shapes followed by two empty spaces. The third row has two dashed figure-eight shapes followed by four empty spaces.

PREGRAFISMO 14

Osservare l'esempio. Completare

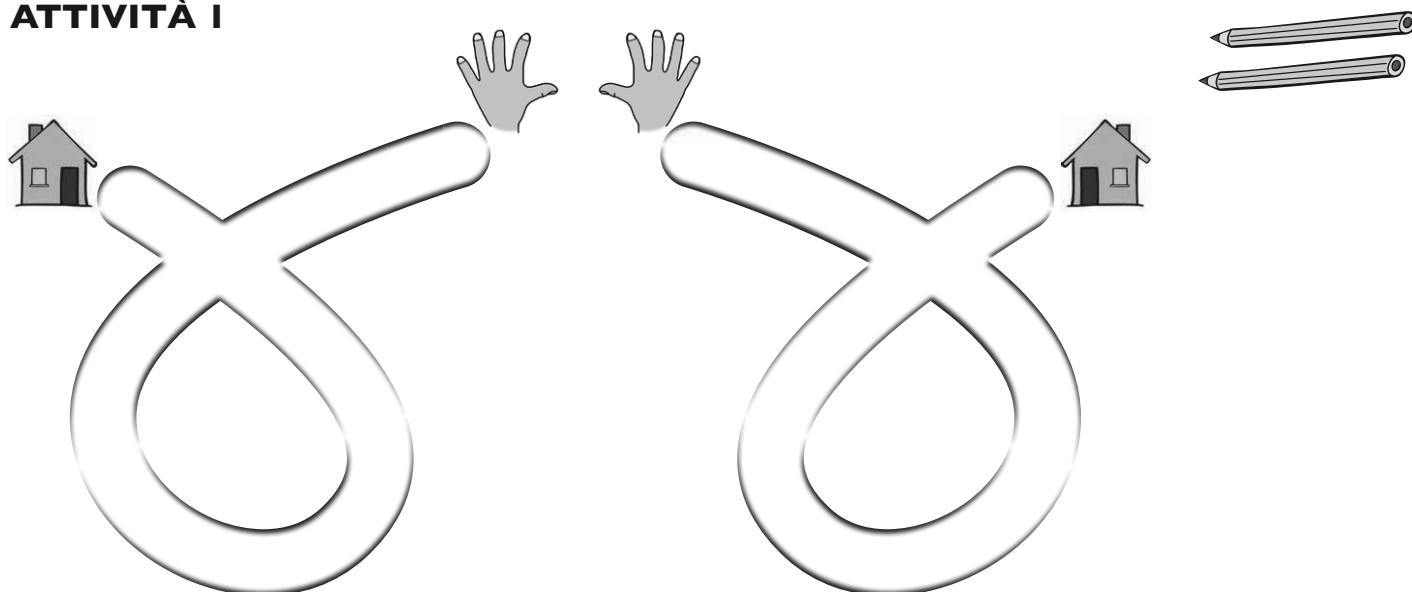
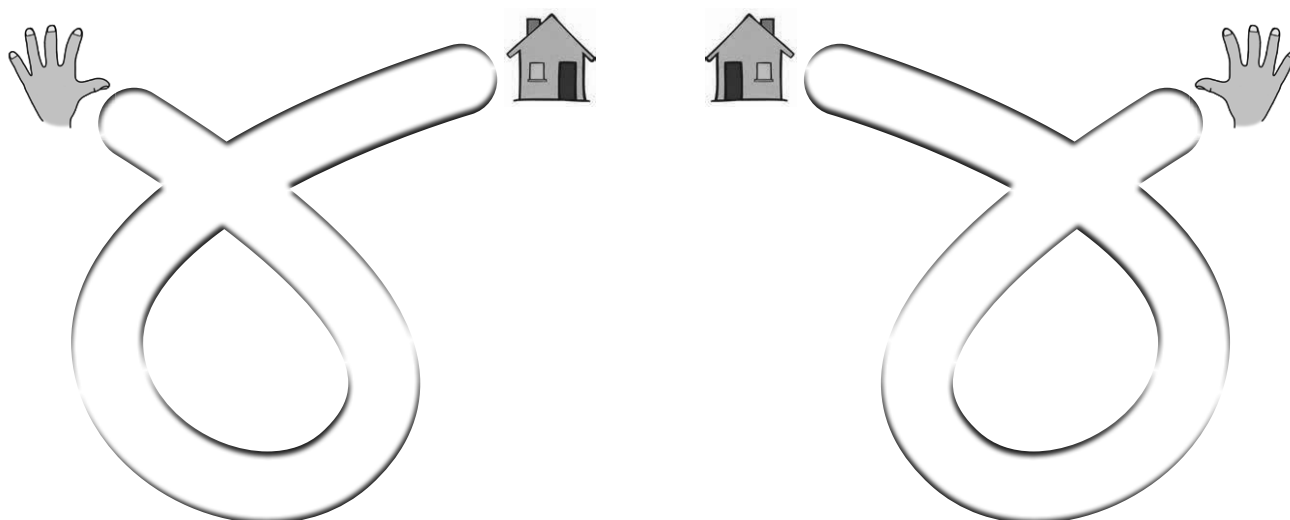


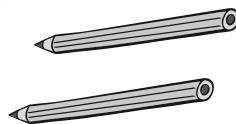
Three rows of tracing practice for Pregrafismo 14. Each row contains three dashed figure-eight shapes followed by empty space for completion. The first row is fully filled with seven dashed figure-eight shapes. The second row has three dashed figure-eight shapes followed by four empty spaces. The third row has one dashed figure-eight shape followed by six empty spaces.

MOVIMENTO COORDINATO DELLE DUE MANI

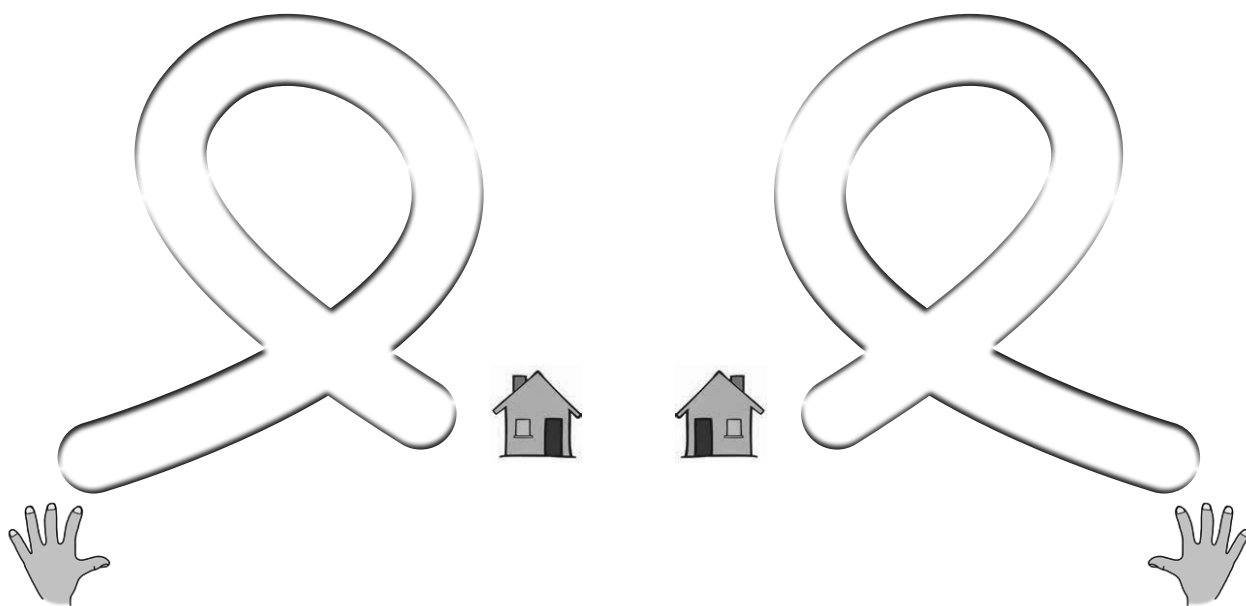
In ogni pagina due proposte di attività. Vanno fotocopiate e ingrandite in formato A4.

In ogni attività vanno usate entrambe le mani e due matite. Il punto di arrivo è sempre la casetta.

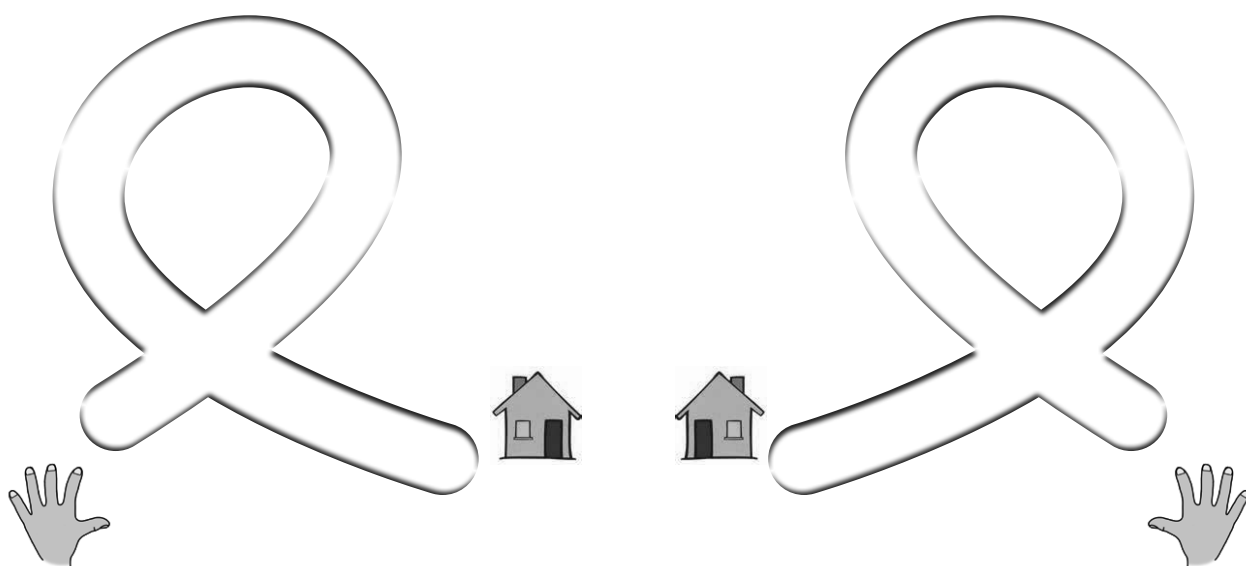
ATTIVITÀ 1**ATTIVITÀ 2**

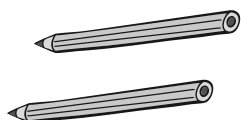


ATTIVITÀ 3

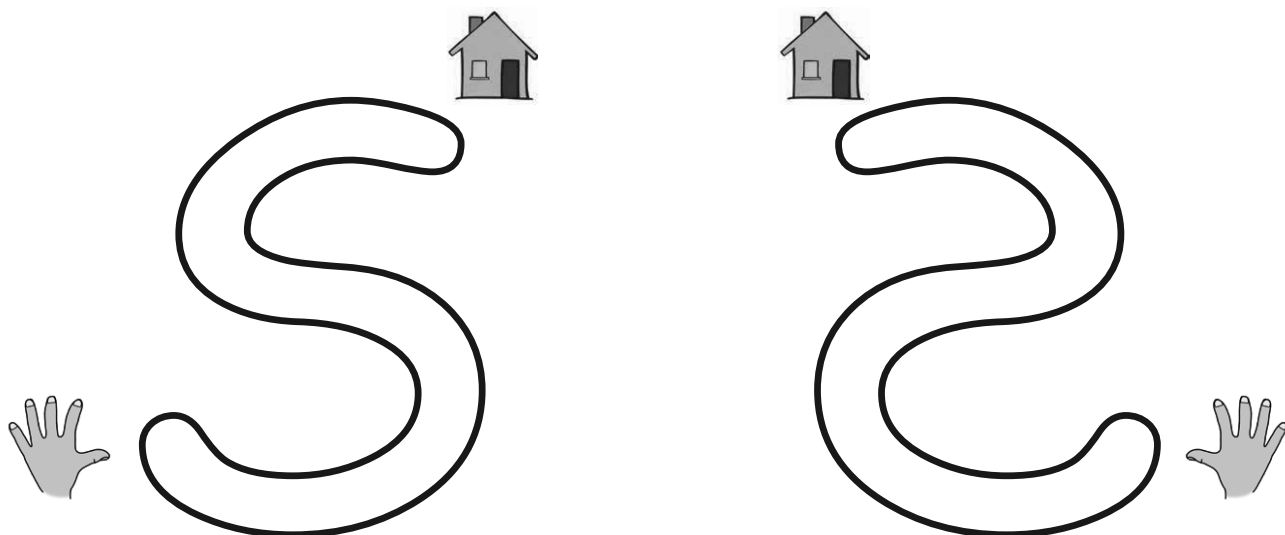


ATTIVITÀ 4

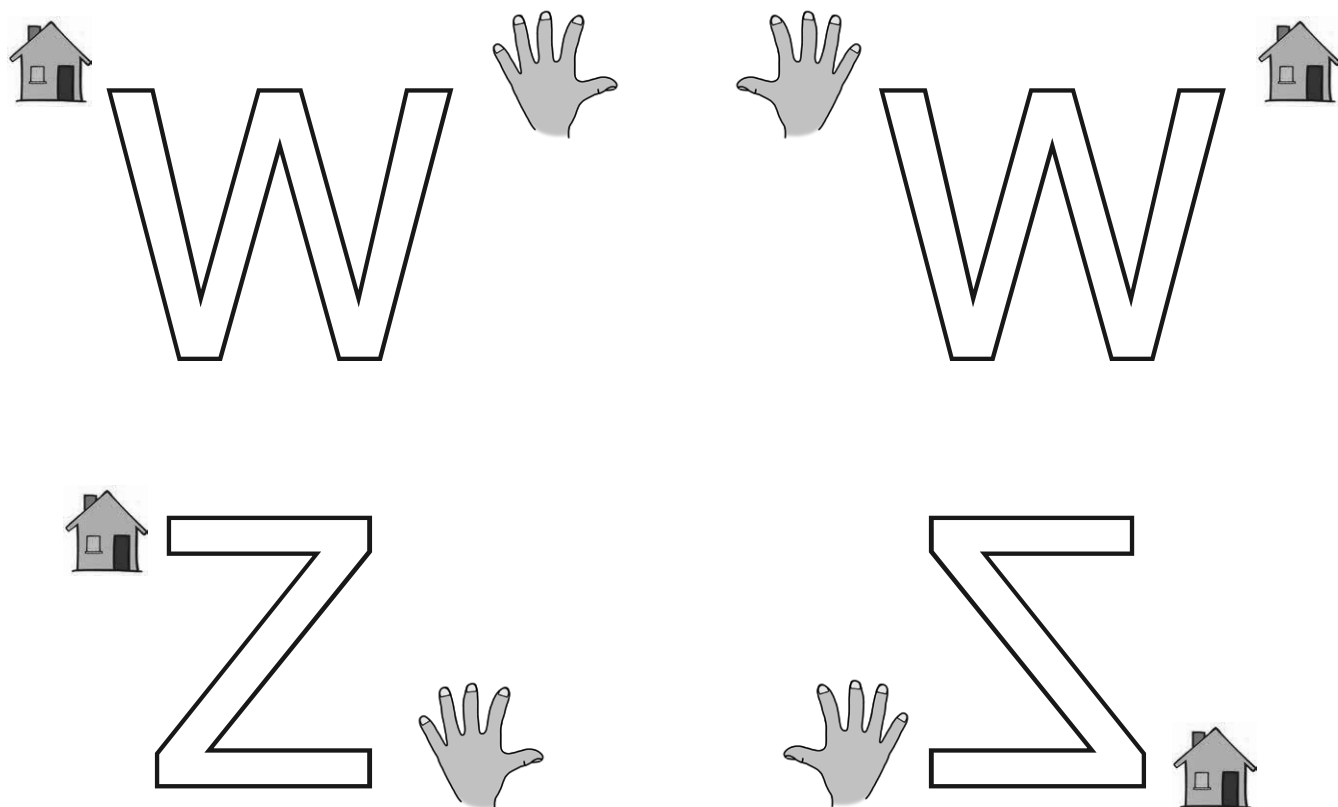


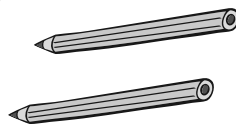


ATTIVITÀ 5

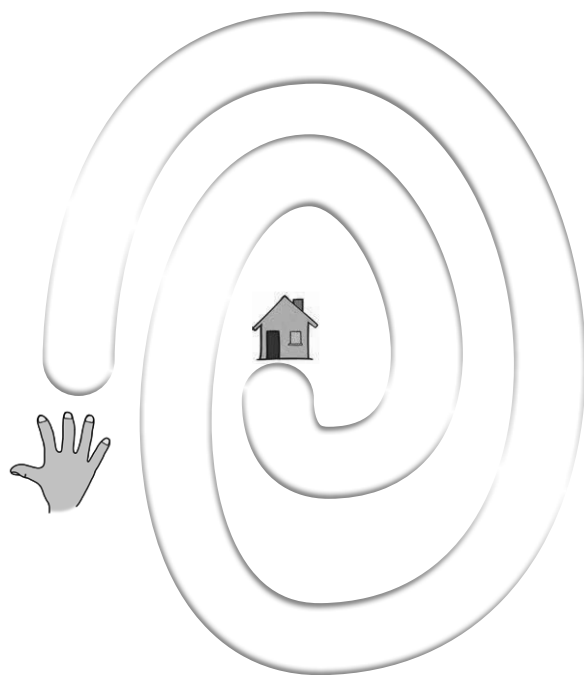


ATTIVITÀ 6

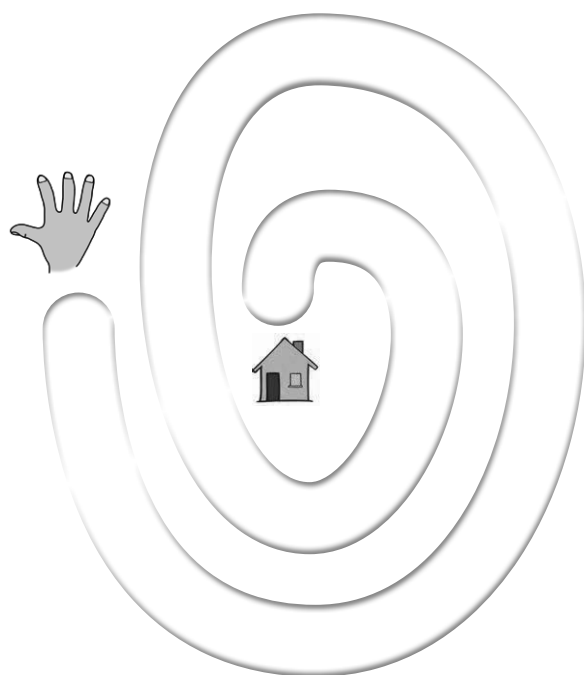


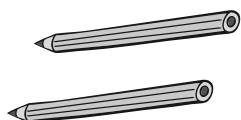


A large white spiral maze on a black background. At the center of the spiral is a small grey house icon with a chimney and a door. At the outer end of the spiral, there is a grey hand icon with fingers spread, indicating the starting point of the maze.

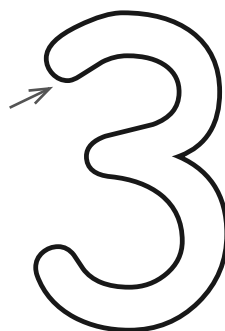
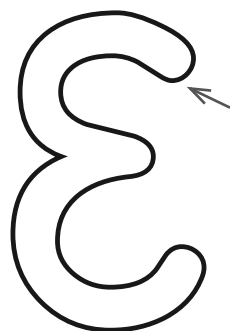
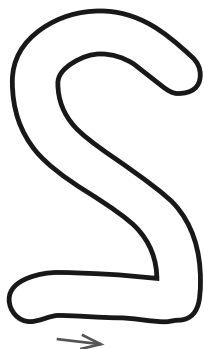


A large, light gray spiral shape, resembling a stylized letter 'e' or a maze. In the center of the spiral is a small, dark gray house icon with a chimney and a door. At the end of the spiral, on the right side, is a small, light gray hand icon with fingers spread.

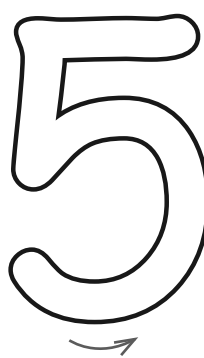
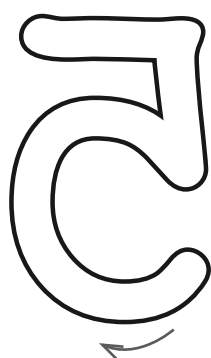
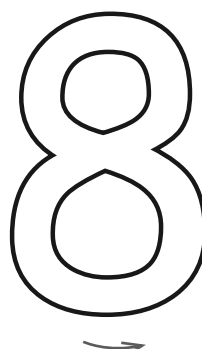
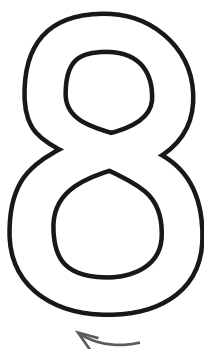


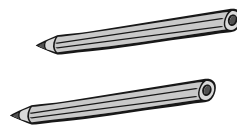


ATTIVITÀ 9

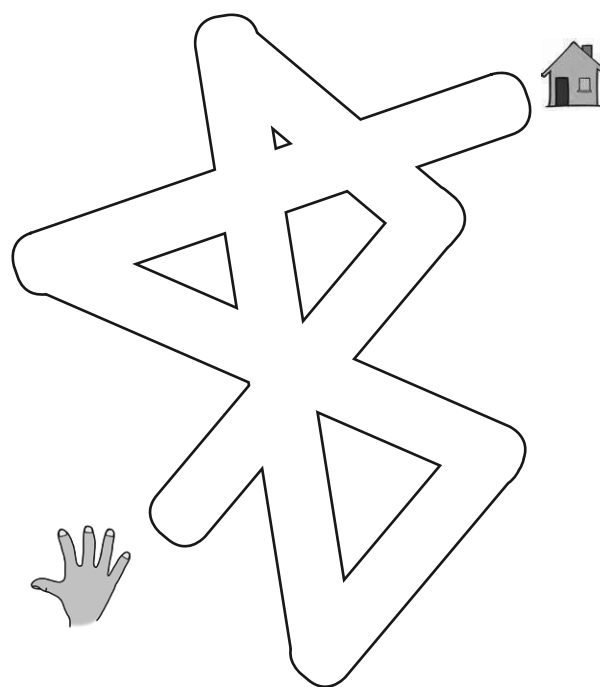
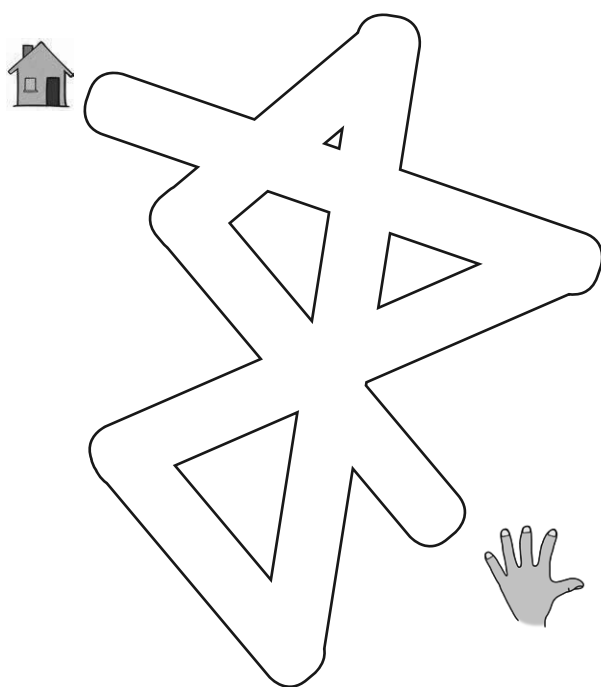


ATTIVITÀ 10

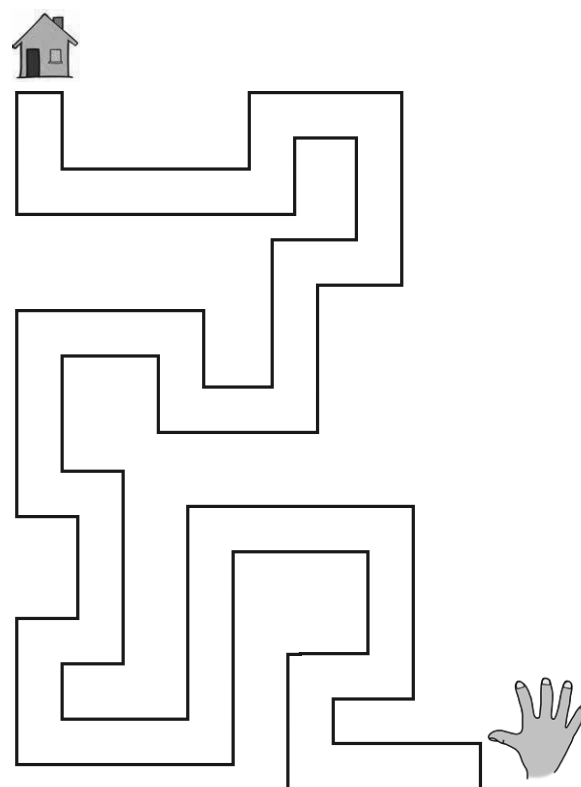
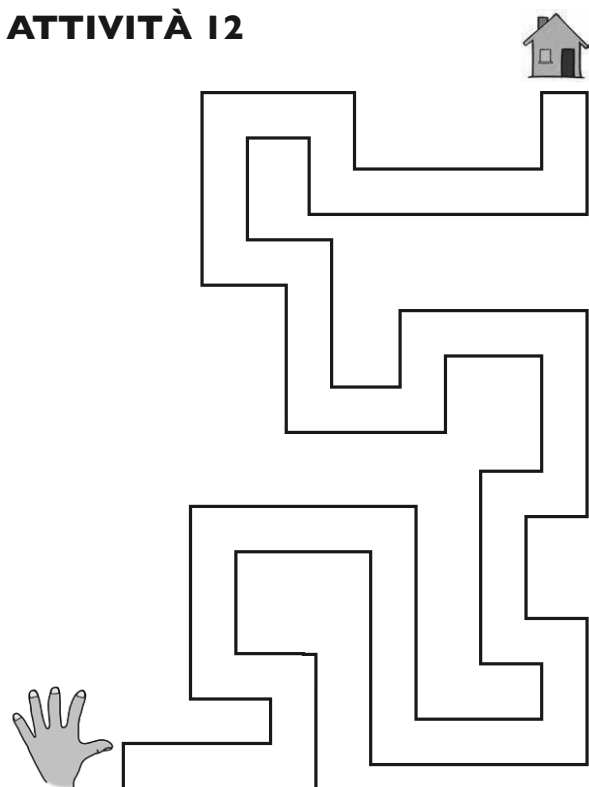




ATTIVITÀ 11



ATTIVITÀ 12

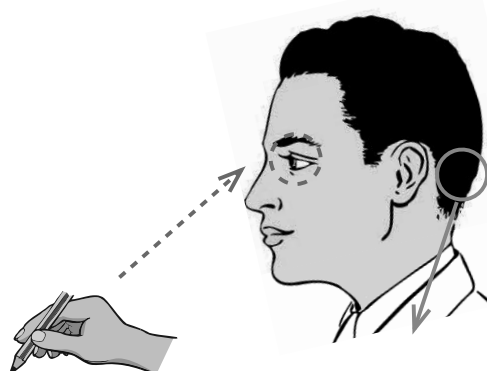
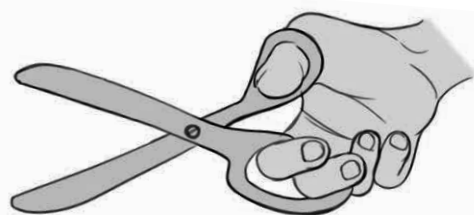


USO DELLE FORBICI

Le forbici costituiscono il primo strumento “un po’ complesso” che si dà in mano agli allievi, già in età di scuola dell’infanzia.

Qui di seguito vogliamo indicare un cammino graduale per l’apprendimento del taglio con le forbici. Prima di dare inizio alle diverse attività, controllare nell’allievo:

- La capacità di aprire e chiudere la mano;
- La capacità di muovere in modo coordinato le due mani: una mano “esegue” e l’altra “assiste”;
- La capacità di impugnare correttamente le forbici;
- L’abilità oculo-manuale.



I punti focali di queste prime attività saranno:

- 1) Tagliare lungo linee;
- 2) Ritagliare figure semplici;
- 3) Piegare e tagliare.

Molto gradualmente si introduce anche l’uso della colla e l’abilità dell’incollaggio.

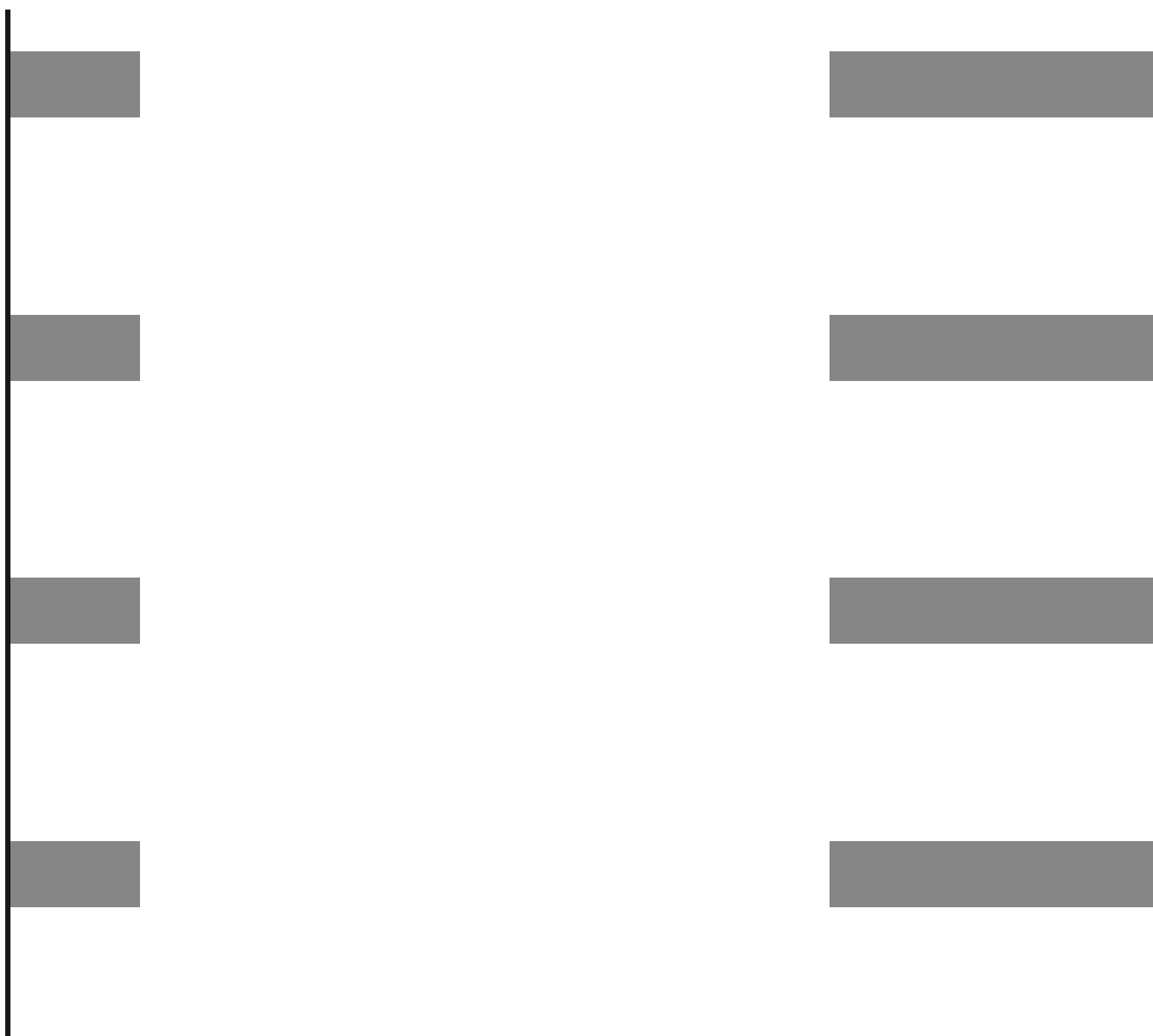


TAGLIARE ENTRO LE STRISCE

Gli allievi tagliano all'interno di strisce di diverso spessore (da 1 cm a 0,3 cm) e diversa lunghezza. Devono fermare il taglio alla fine della striscia.

SCHEDA I

L'allievo taglia entro strisce larghe 1 cm e lunghe 2 cm e strisce larghe 1 cm e lunghe 5 cm



**SCHEDA 2**

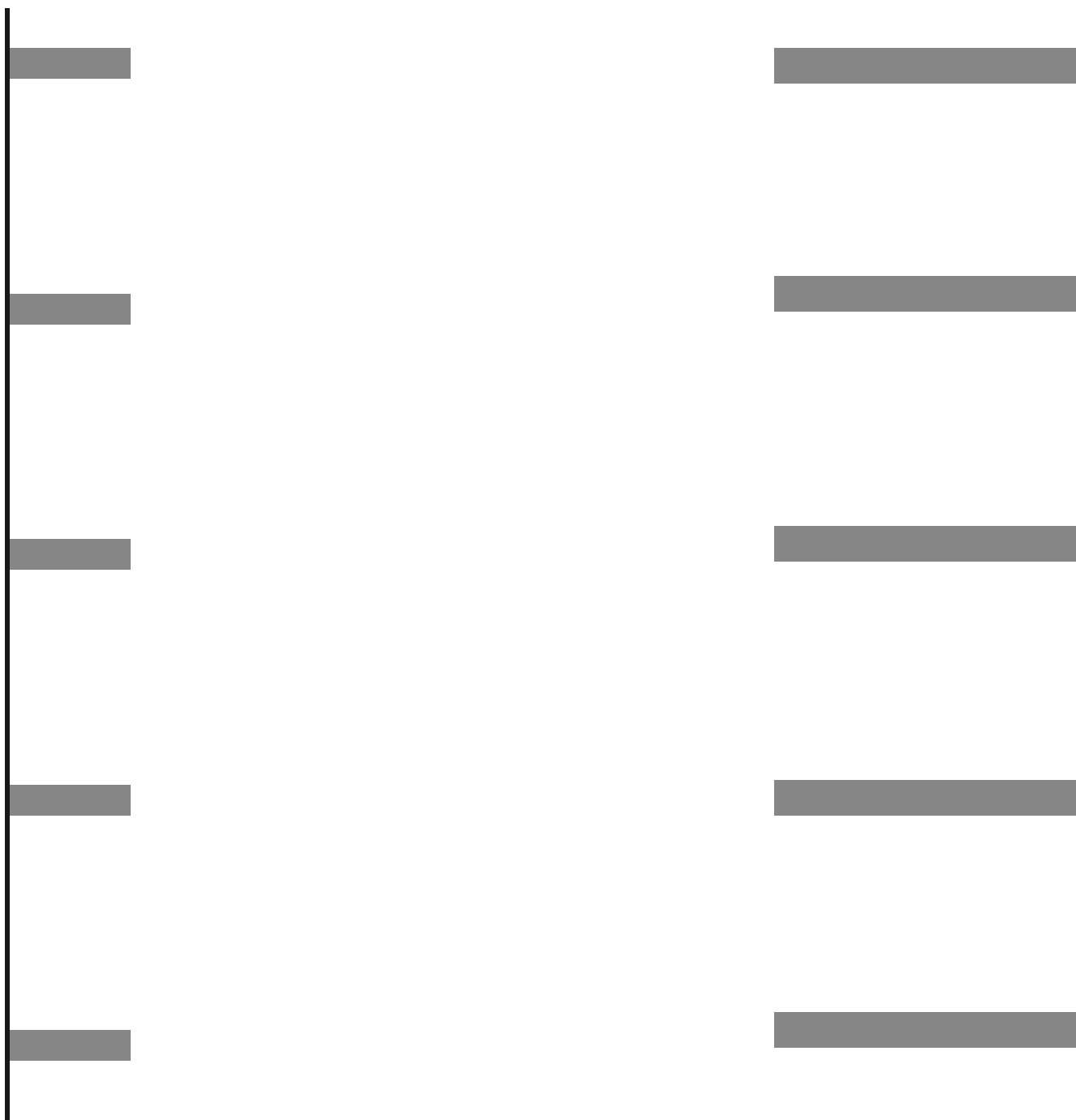
L'allievo taglia entro strisce larghe 1 cm di lunghezza variabile.





SCHEDA 3

L'allievo taglia entro strisce larghe 0,5 cm e lunghe 2cm e strisce larghe 0,5 cm e lunghe 5 cm.



**SCHEDA 4**

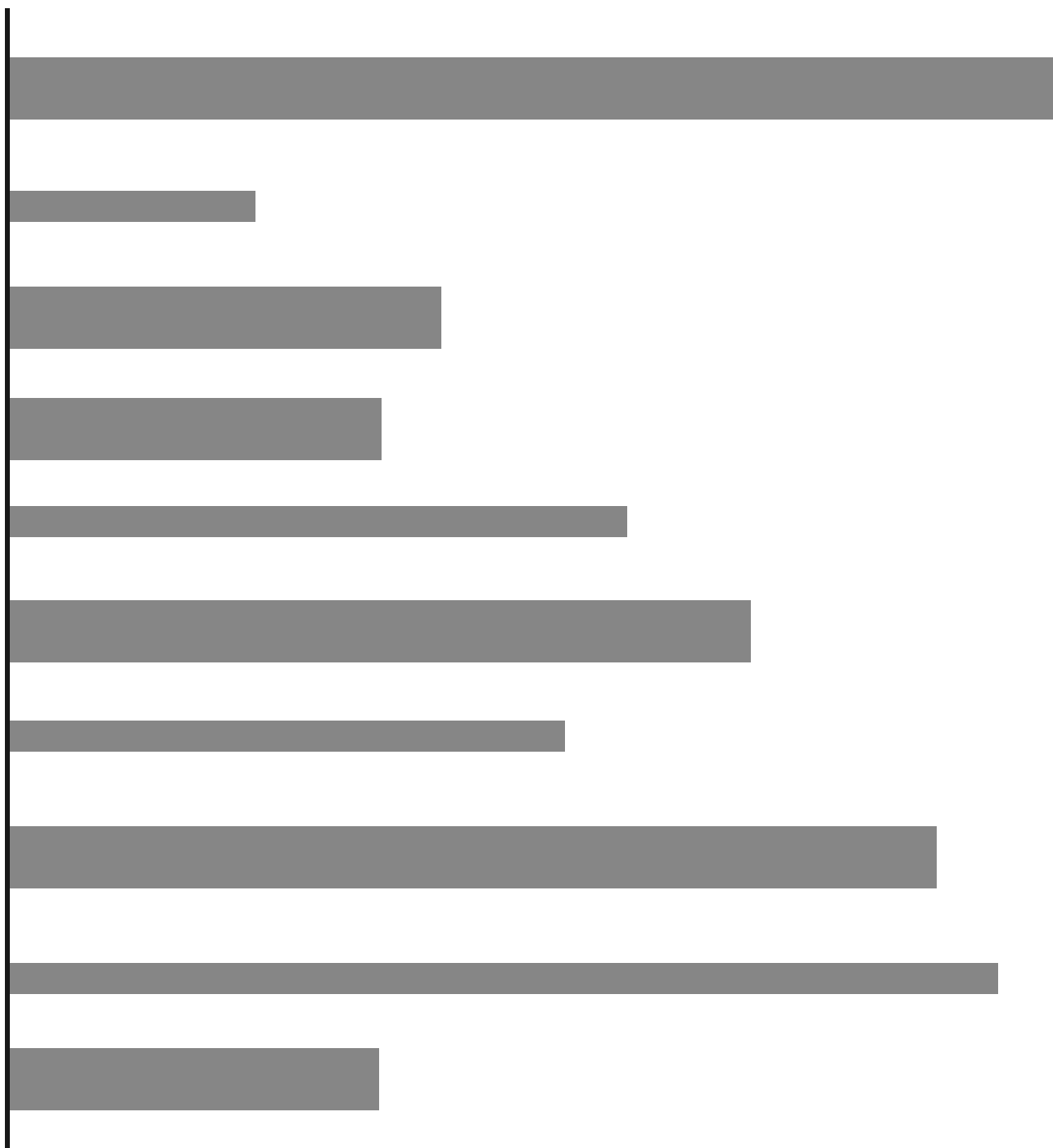
L'allievo taglia entro strisce larghe 0,5 cm e di lunghezza variabile.





SCHEDA 5

L'allievo taglia entro strisce di diverso spessore e di diversa lunghezza.

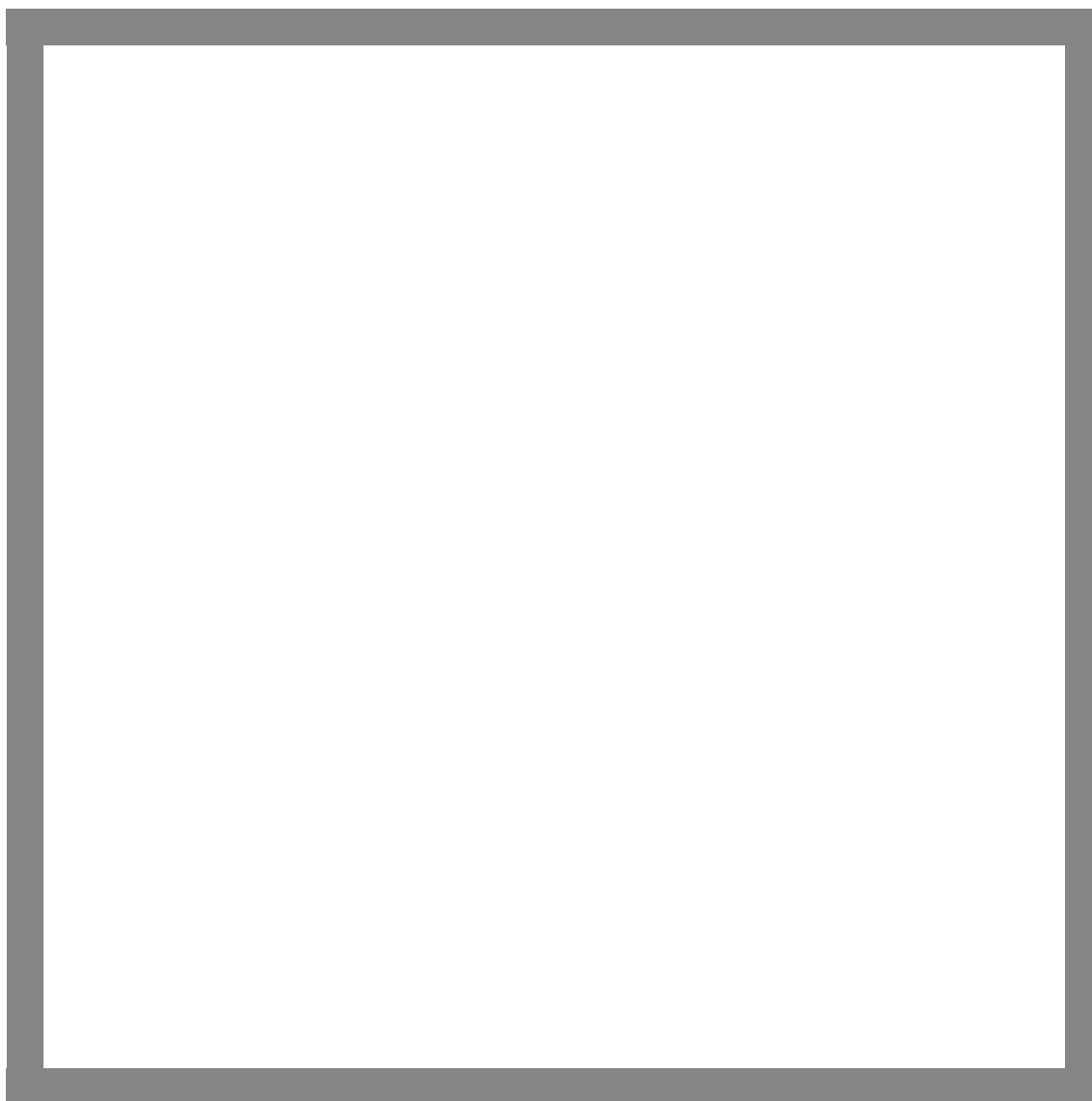


**RITAGLIARE FIGURE SEMPLICI**

Gli allievi ritagliano completamente la figura proposta, rimanendo entro il bordo.

ATTIVITÀ I

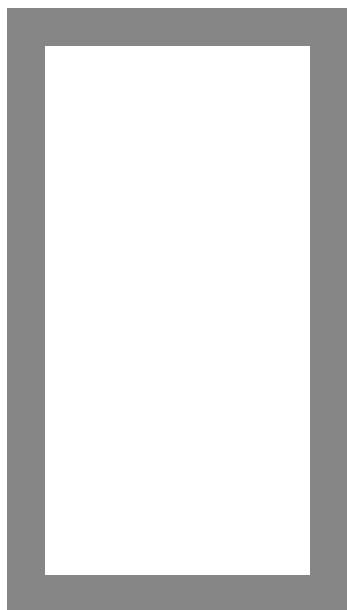
L'allievo ritaglia un quadrato con un bordo di 0,5 cm.





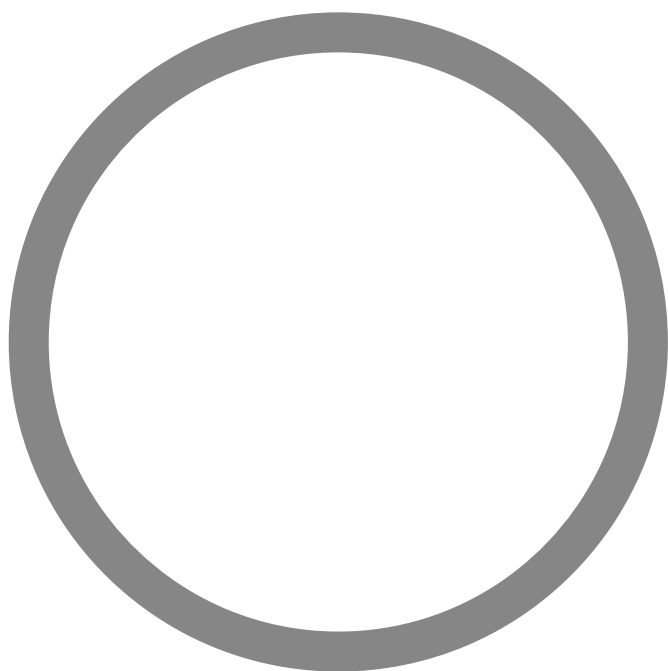
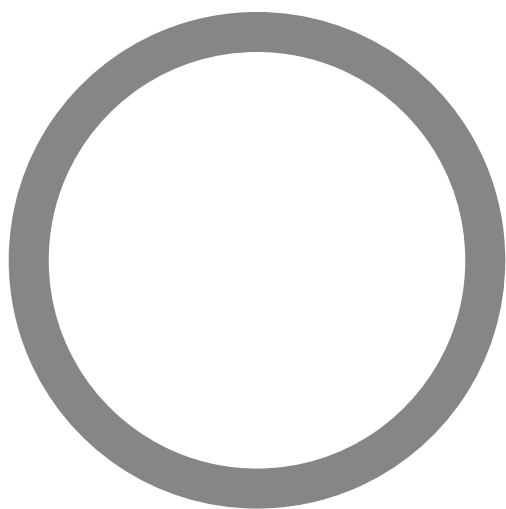
ATTIVITÀ 2

L'allievo ritaglia rettangoli con un bordo di 0,5 cm.



**ATTIVITÀ 3**

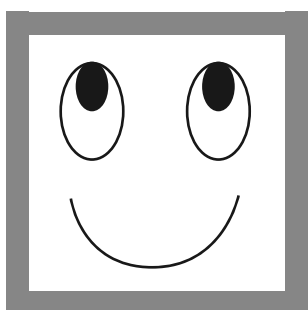
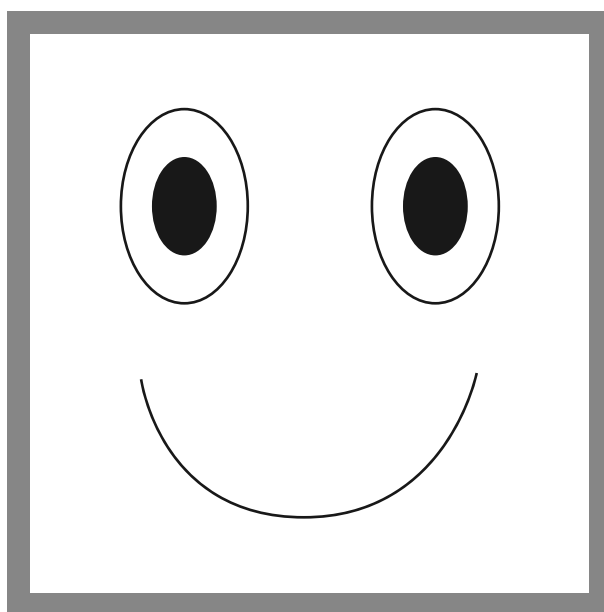
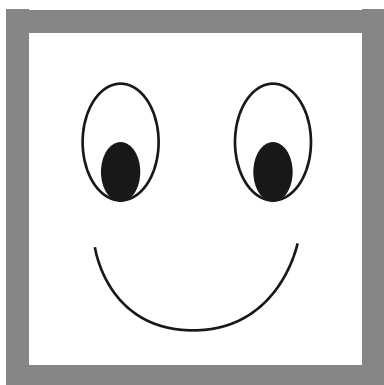
L'allievo ritaglia cerchi con un bordo di 0,5 cm.





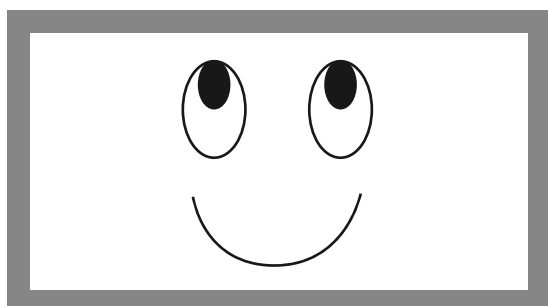
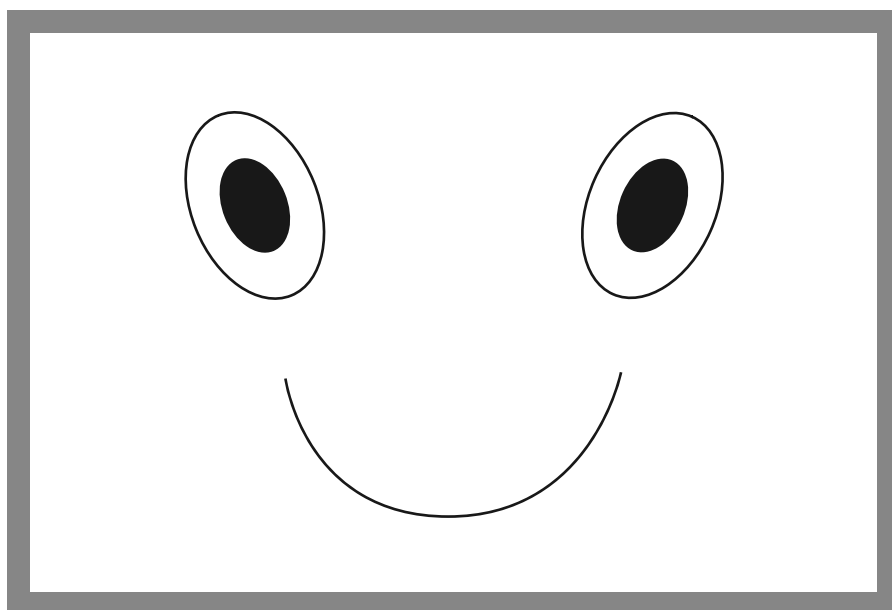
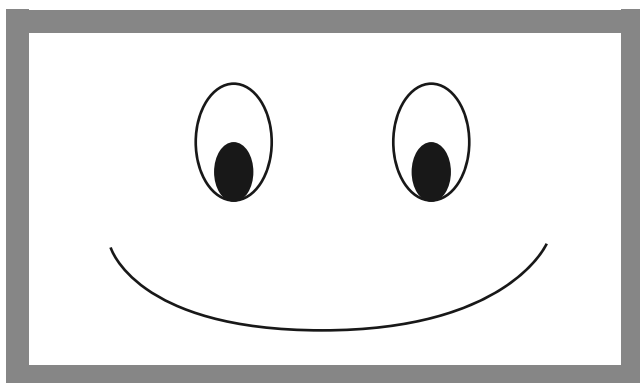
ATTIVITÀ 4

L'allievo ritaglia quadrati con un bordo di 0,3 cm.



**ATTIVITÀ 5**

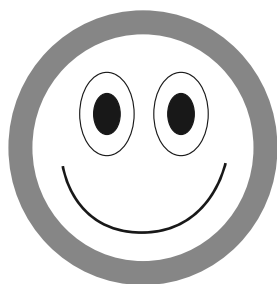
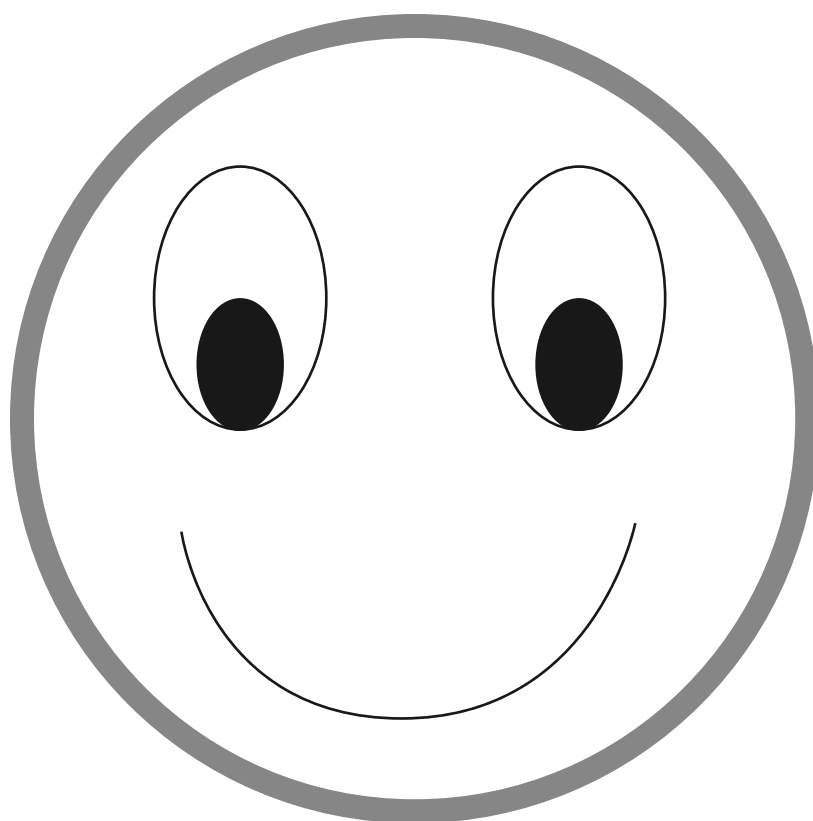
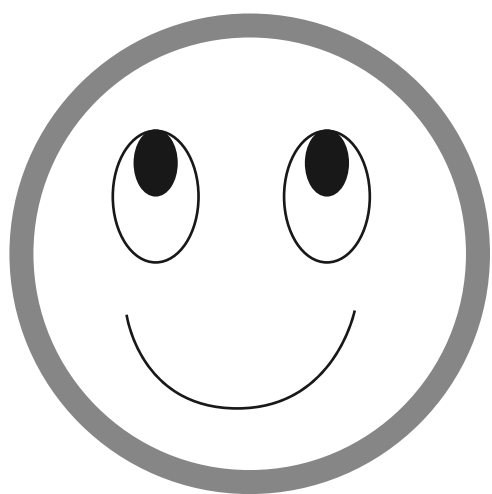
L'allievo ritaglia rettangoli con un bordo di 0,3 cm.





ATTIVITÀ 6

L'allievo ritaglia cerchi con un bordo di 0,3 cm.



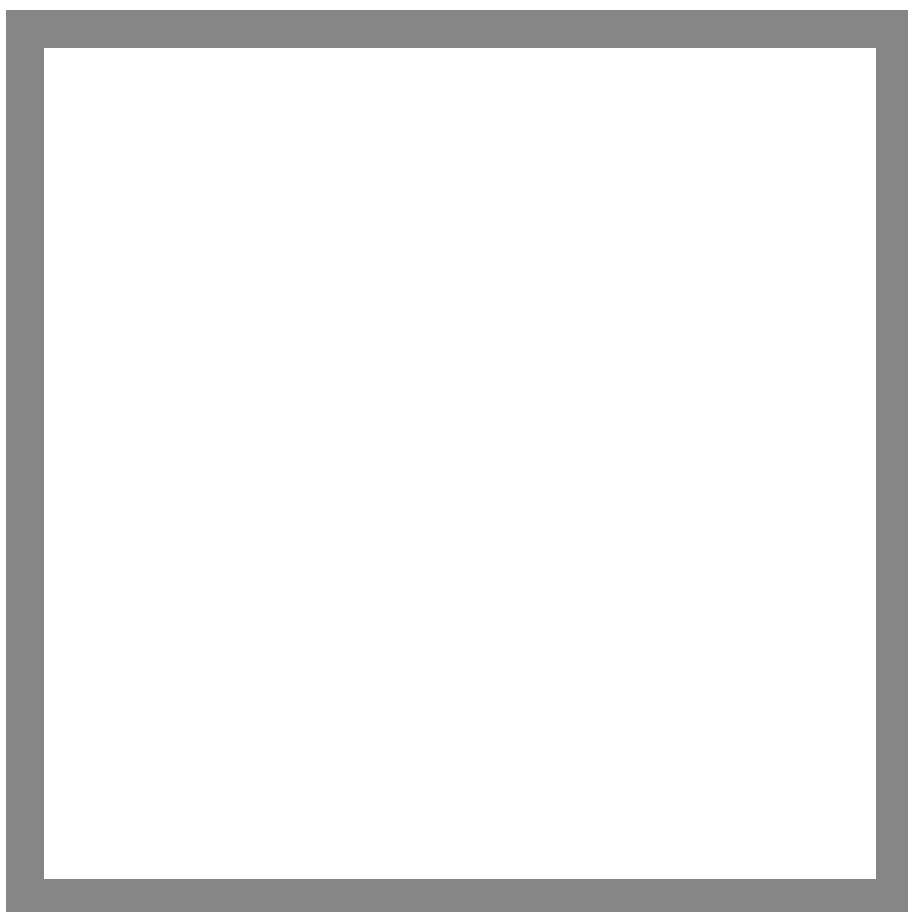


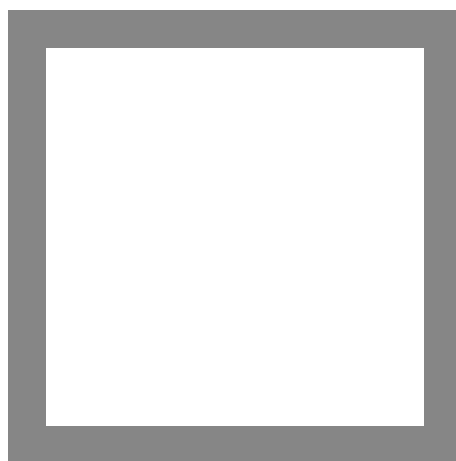
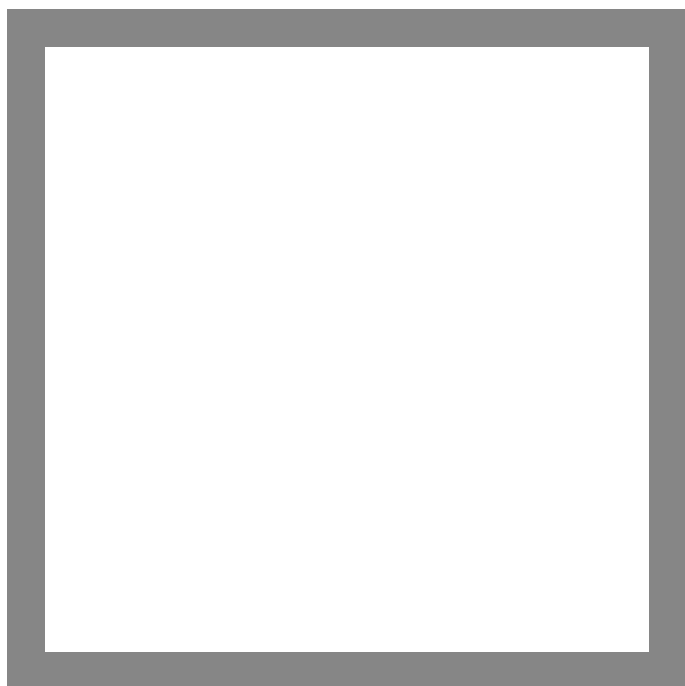
RITAGLIARE FIGURE GEOMETRICHE E INCOLLARLE SU “ORDINAMENTI” PREDISPOSTI

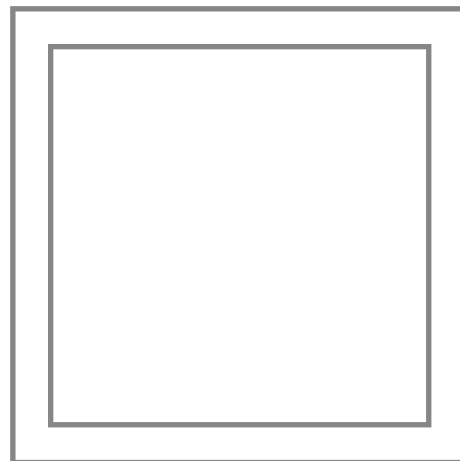
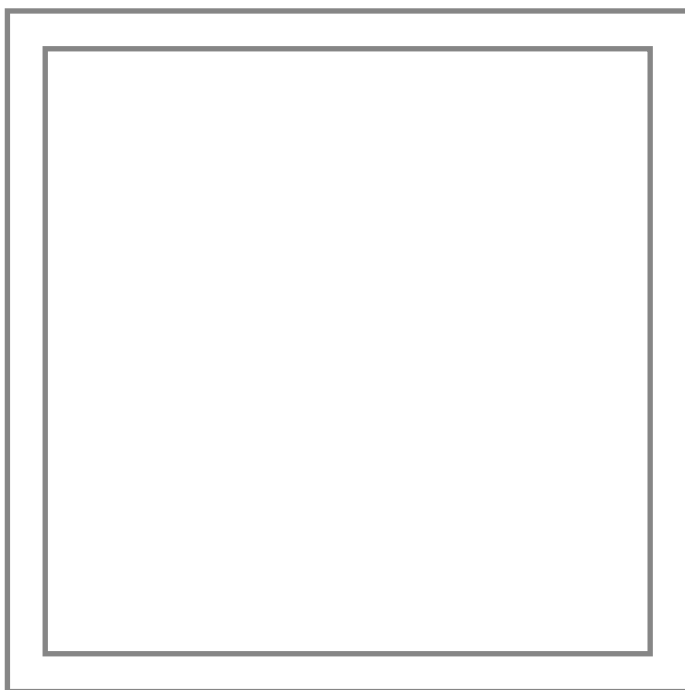
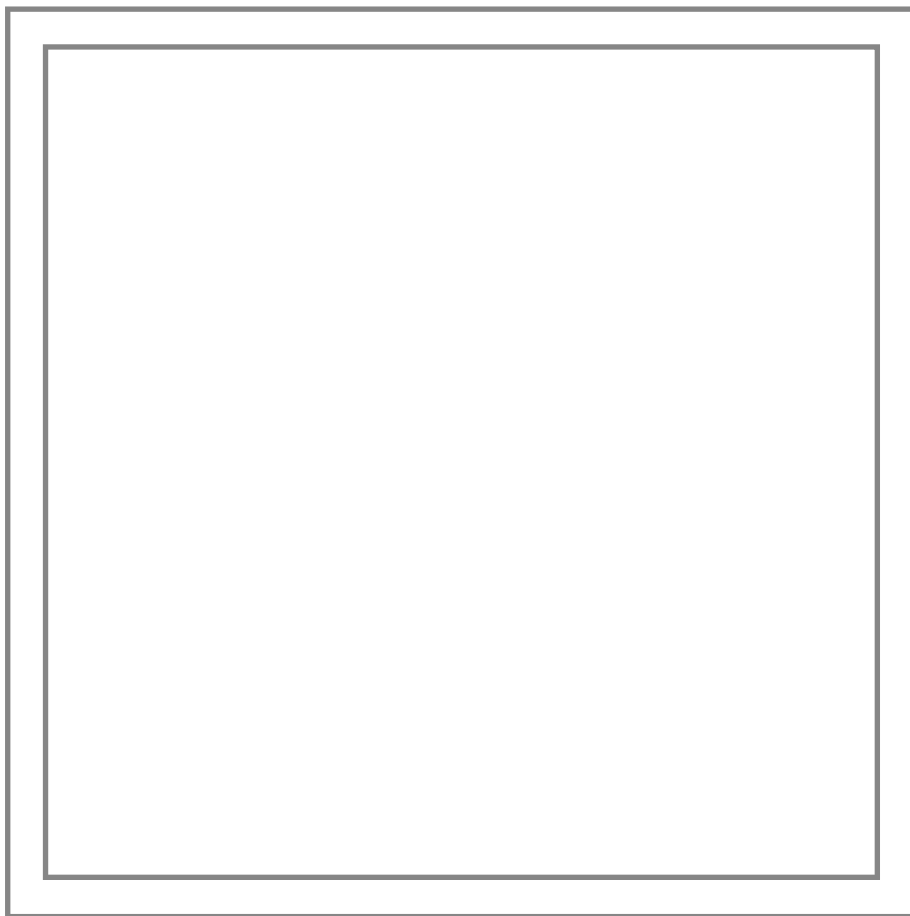
Gli allievi ritagliano la figura proposta, rimanendo entro il bordo. Incollano le figure ritagliate su ordinamenti predisposti e, aiutati dalle cornici, valutano la precisione del loro lavoro.

ATTIVITÀ I

L'allievo ritaglia quadrati con il bordo di 0,5 cm e li incolla in una successione di grandezza crescente o decrescente.



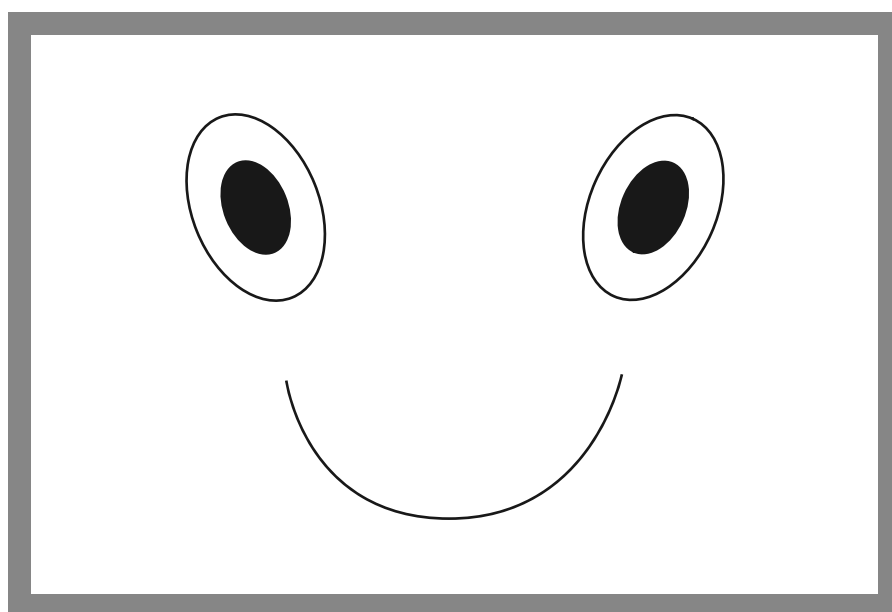
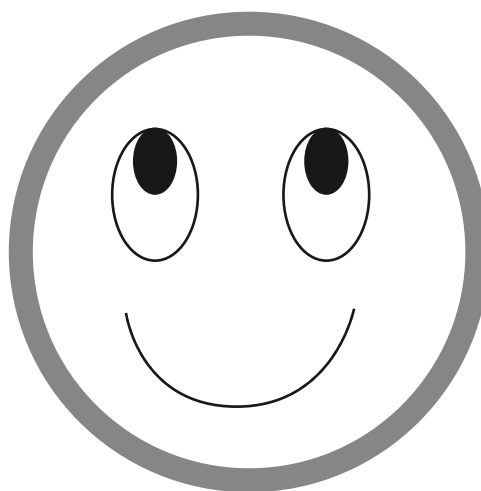
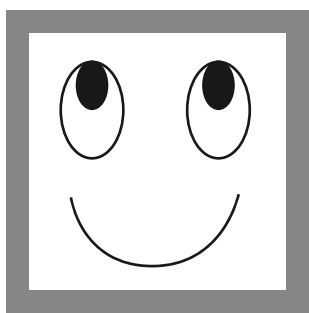


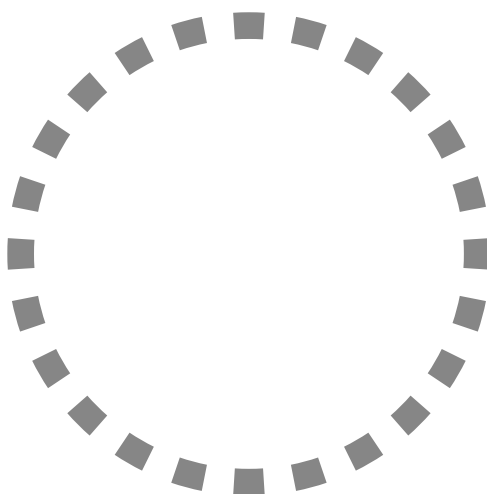
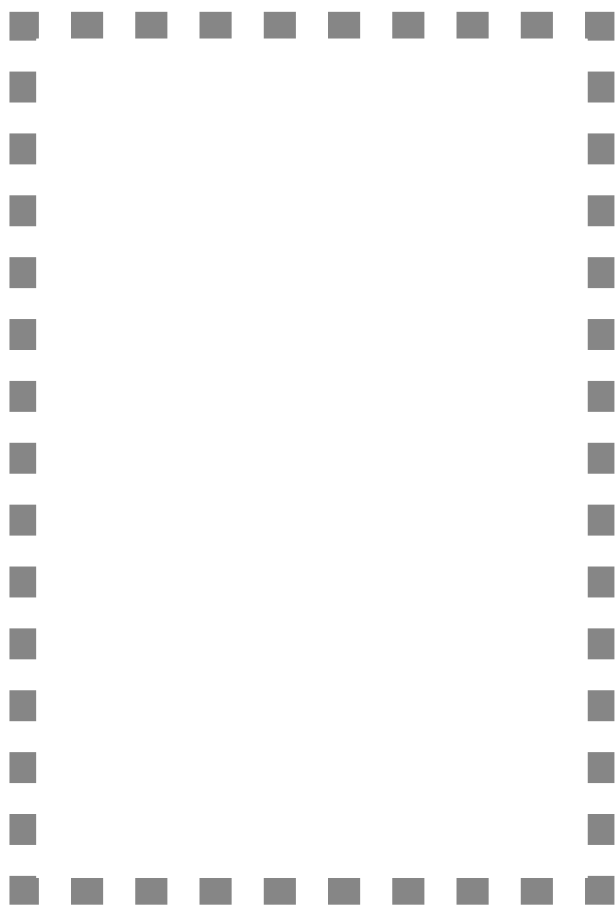




ATTIVITÀ 2

L'allievo ritaglia figure geometriche con il bordo di 0,3 cm e le incolla nelle sagome tratteggiate corrispondenti.

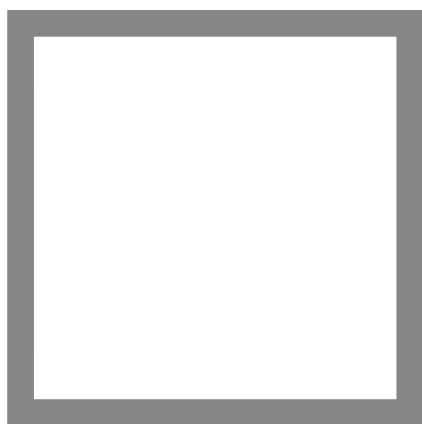
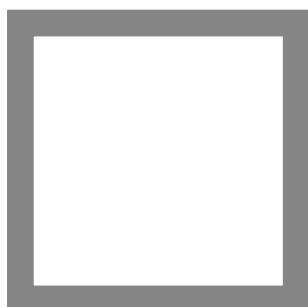


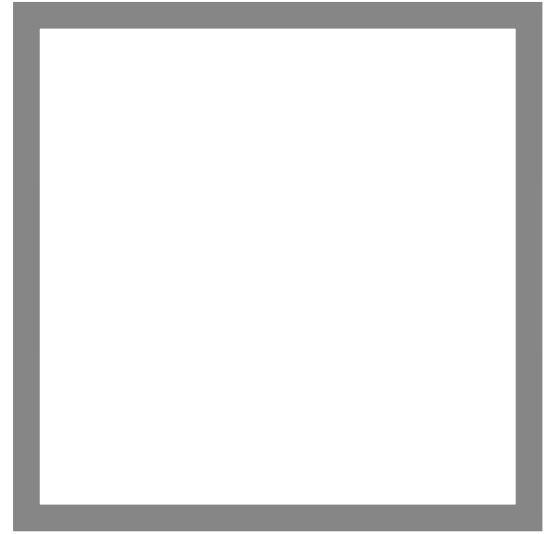




ATTIVITÀ 3

L'allievo ritaglia i due quadrati con il bordo di 0,3 cm necessari per completare la successione della pagina seguente e li incolla.

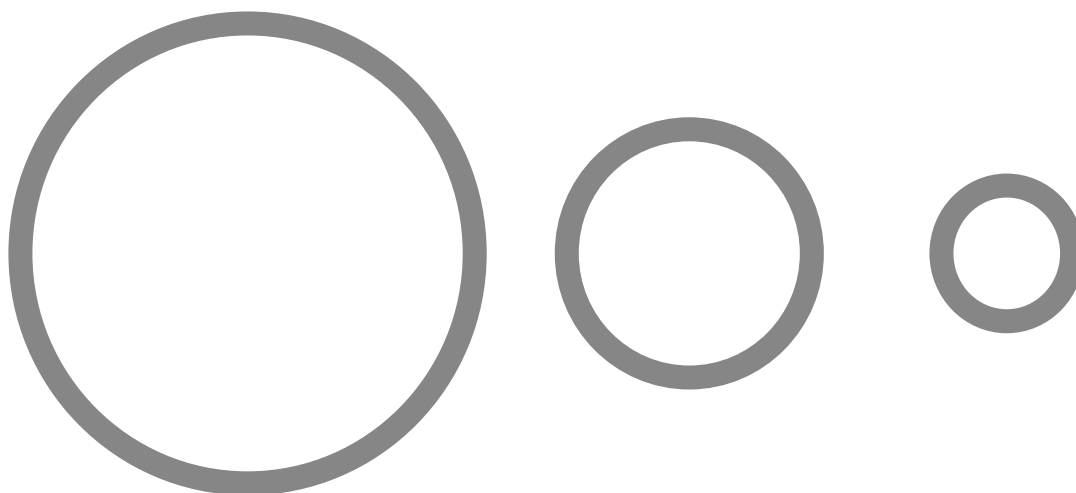


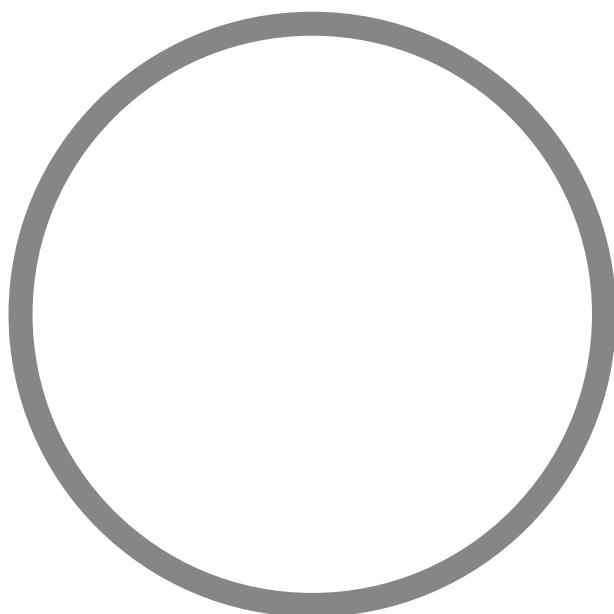
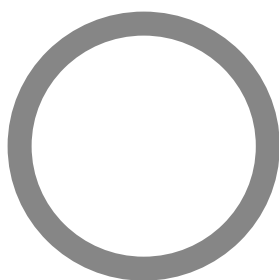
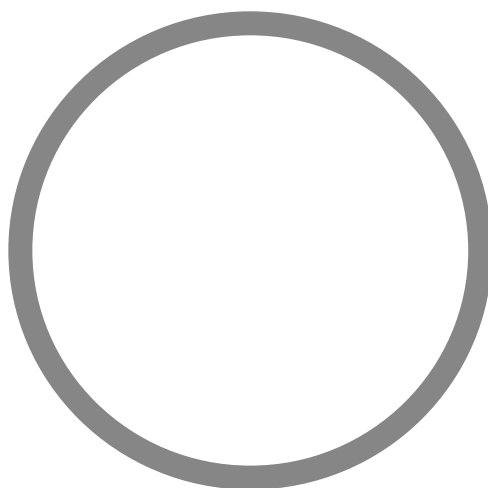
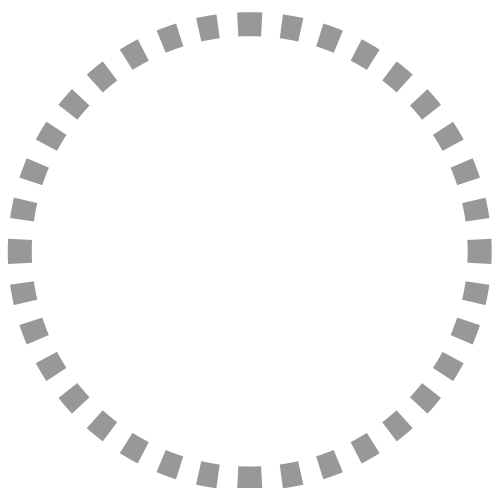
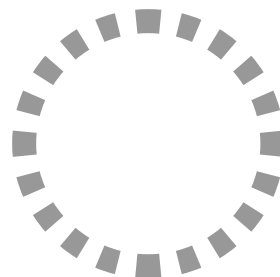
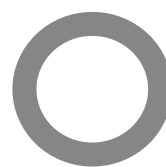
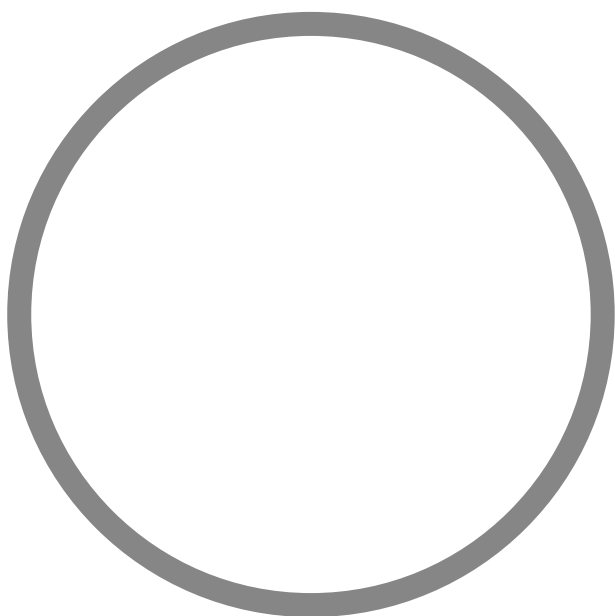




ATTIVITÀ 4

L'allievo ritaglia i tre cerchi con il bordo di 0,3 cm necessari per completare le successioni della pagina seguente e li incolla.

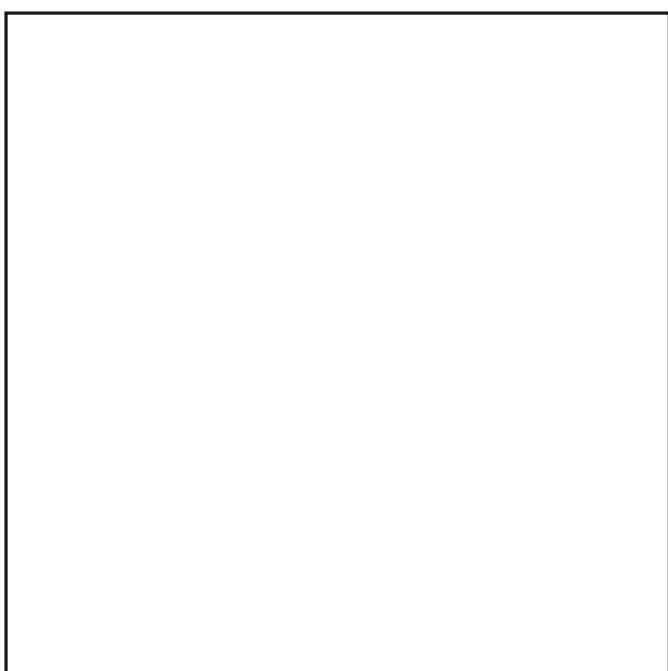
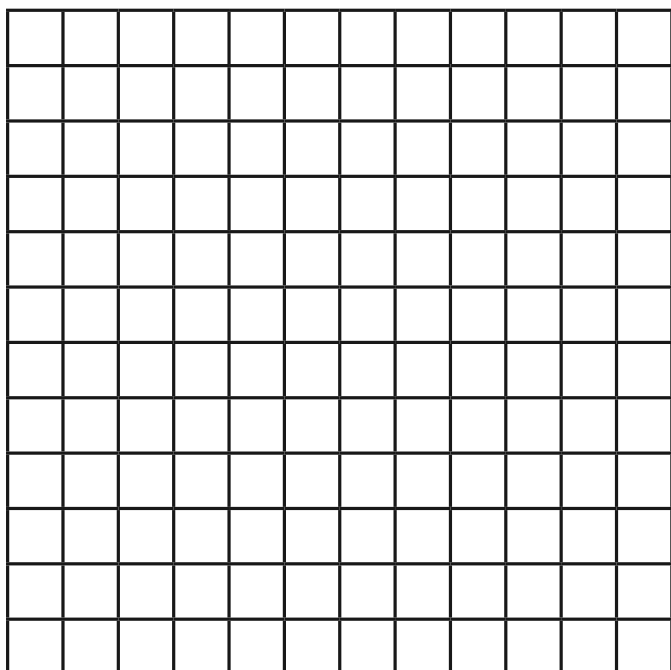




PIEGARE E TAGLIARE

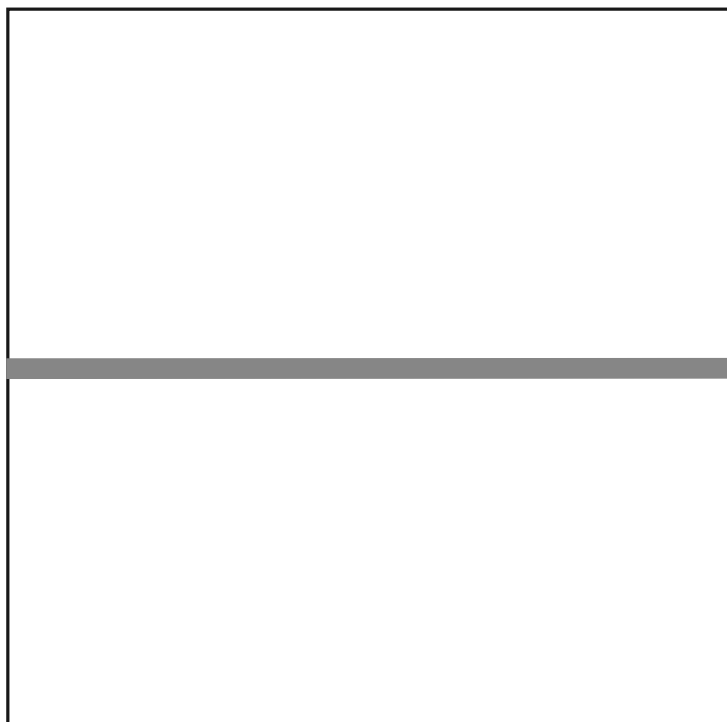
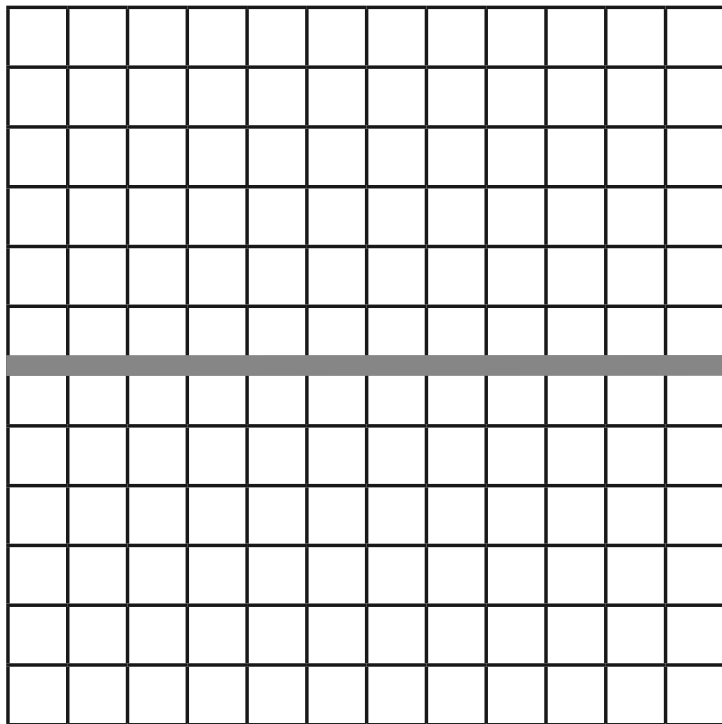
L'insegnante fornisce il materiale. Gli allievi individuano la linea in colore secondo la quale devono piegare il foglio, prendendo un lembo del foglio e ripiegandolo sull'altro lembo. La linea in colore deve restare all'esterno.

Materiale: fogli quadrati di 12 cm x 12 cm sia di carta quadrettata che bianchi su cui va tracciata la linea in colore. Esempio:



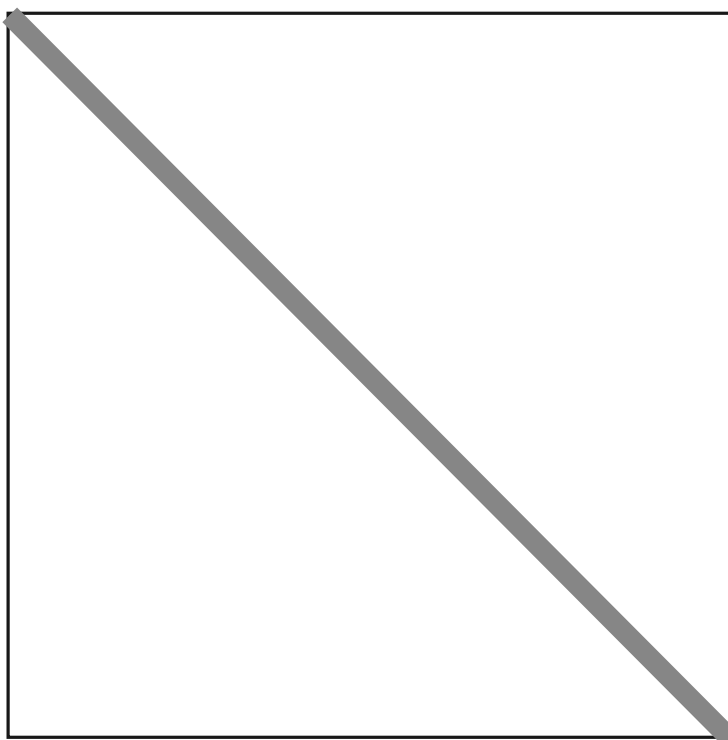
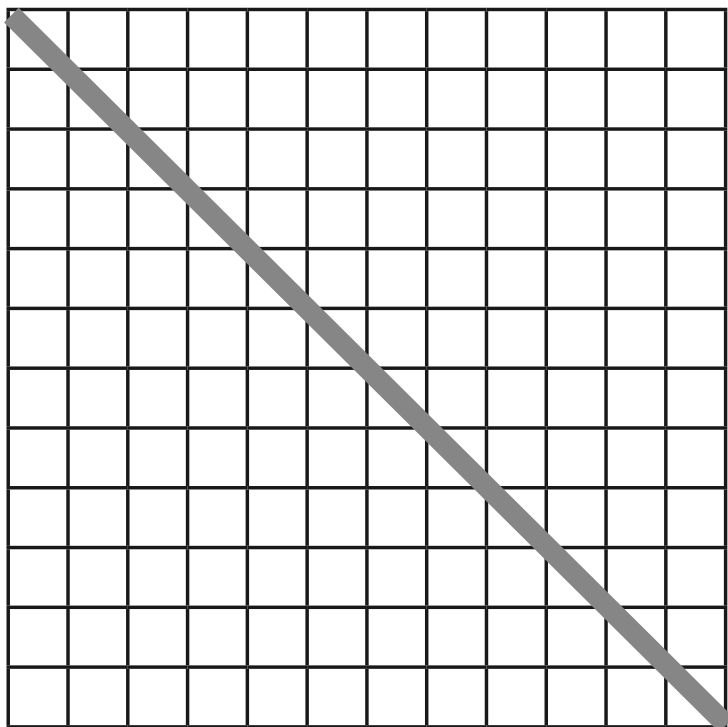
ATTIVITÀ I - Piegare fogli quadrati in due parti uguali

Far piegare in due il quadrato seguendo la linea orizzontale (o verticale spessa 0,3 cm) sia su carta quadrettata che su carta bianca.



ATTIVITÀ 2

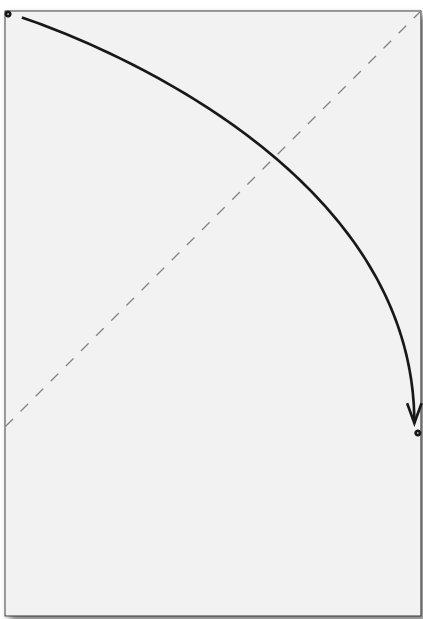
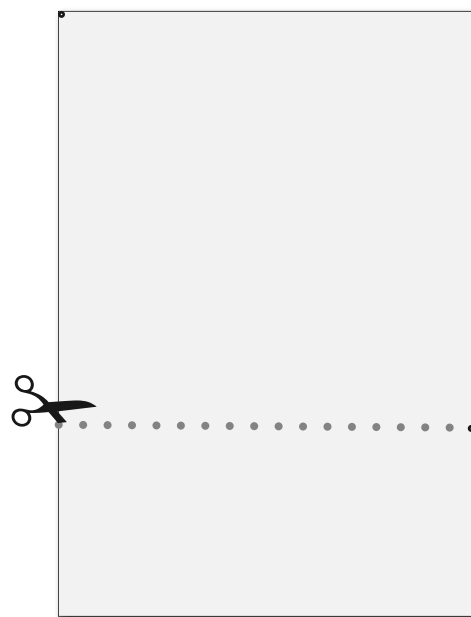
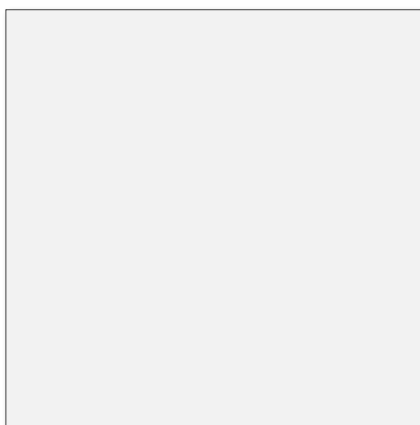
Far piegare in due il quadrato seguendo la linea diagonale (0,3 cm) sia su carta quadrettata che su carta bianca.



ATTIVITÀ 3

Far ricavare un quadrato da un foglio rettangolare seguendo lo schema.

- 1) piegare il foglio secondo la linea tratteggiata;
- 2) tagliare la striscia lungo la linea punteggiata.

**1****2**

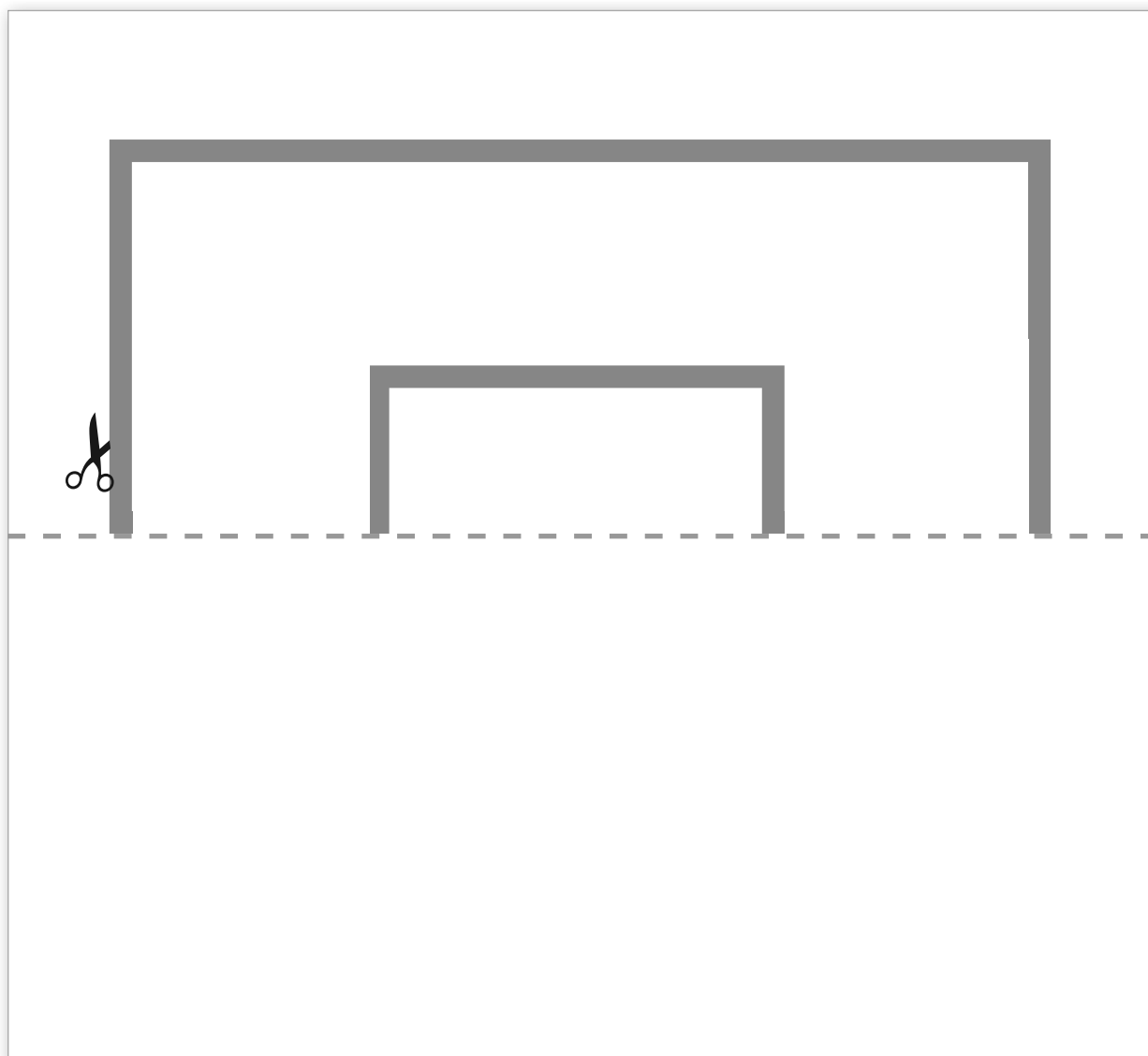
3
Quadrato finito

**TAGLIARE CONTORNI DI FIGURE
SU UN FOGLIO PIEGATO,
APRIRE IL FOGLIO E OSSERVARE IL RISULTATO
DELL'OPERAZIONE**

Gli allievi, dopo aver piegato il foglio seguendo la linea tratteggiata, tagliano con le forbici lungo la linea in colore senza uscire dal bordo. Aprono il foglio per osservare il risultato.

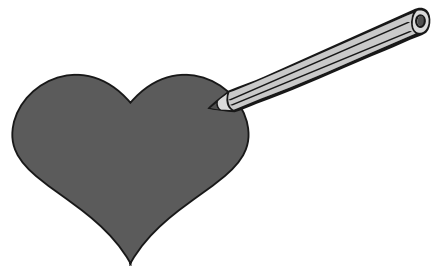
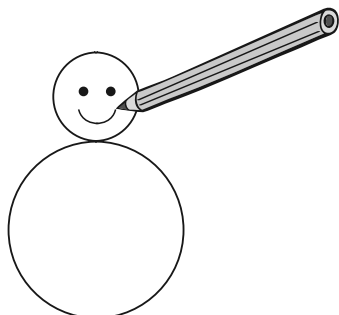
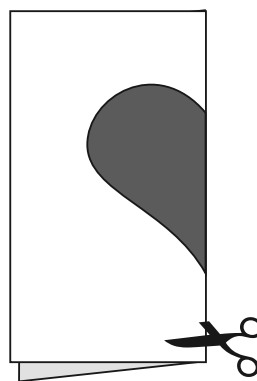
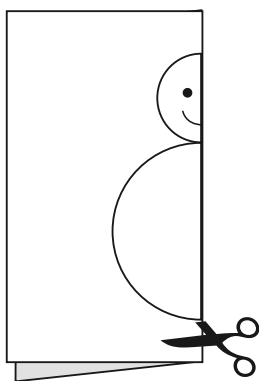
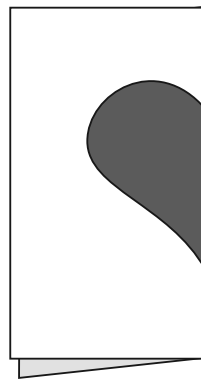
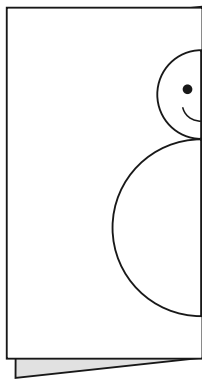
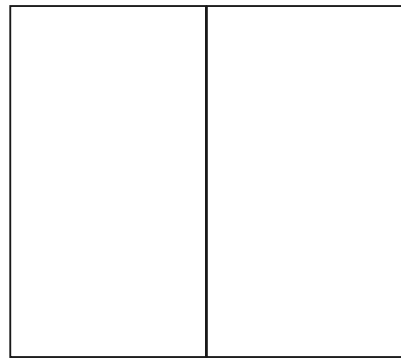
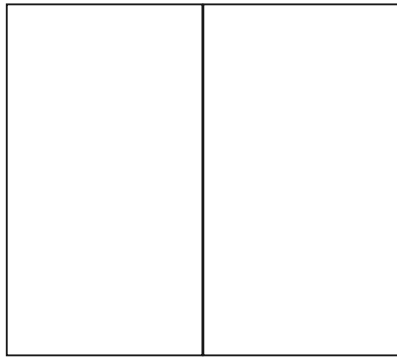
ATTIVITÀ I

L'allievo piega in due il foglio lungo la linea tratteggiata, poi ritaglia i contorni della sagoma. Osserva il risultato e, se è in grado, lo spiega.



ATTIVITÀ 2

L'allievo ripete l'esercizio precedente ritagliando sagome con contorni sempre più complessi.

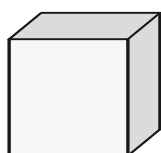
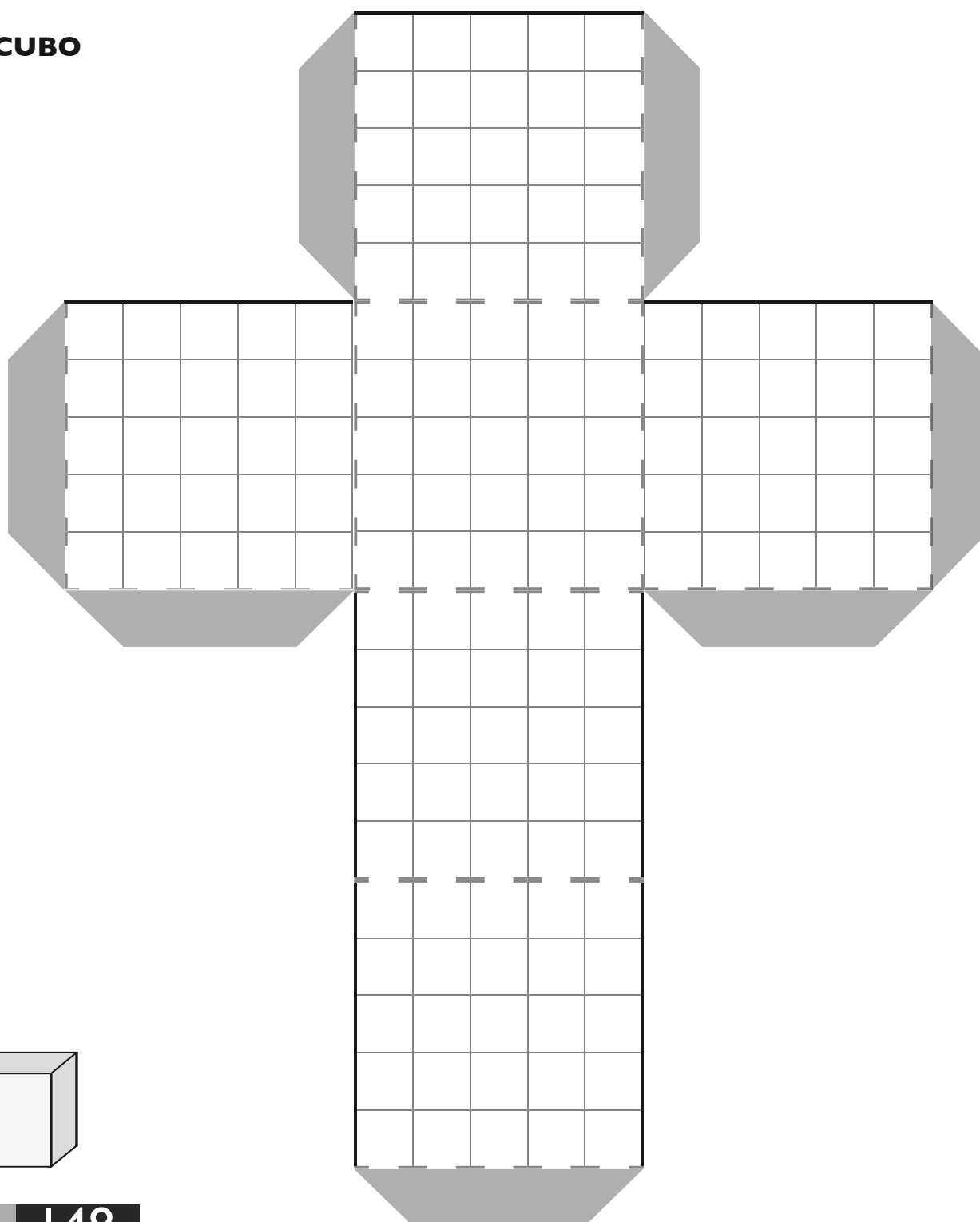


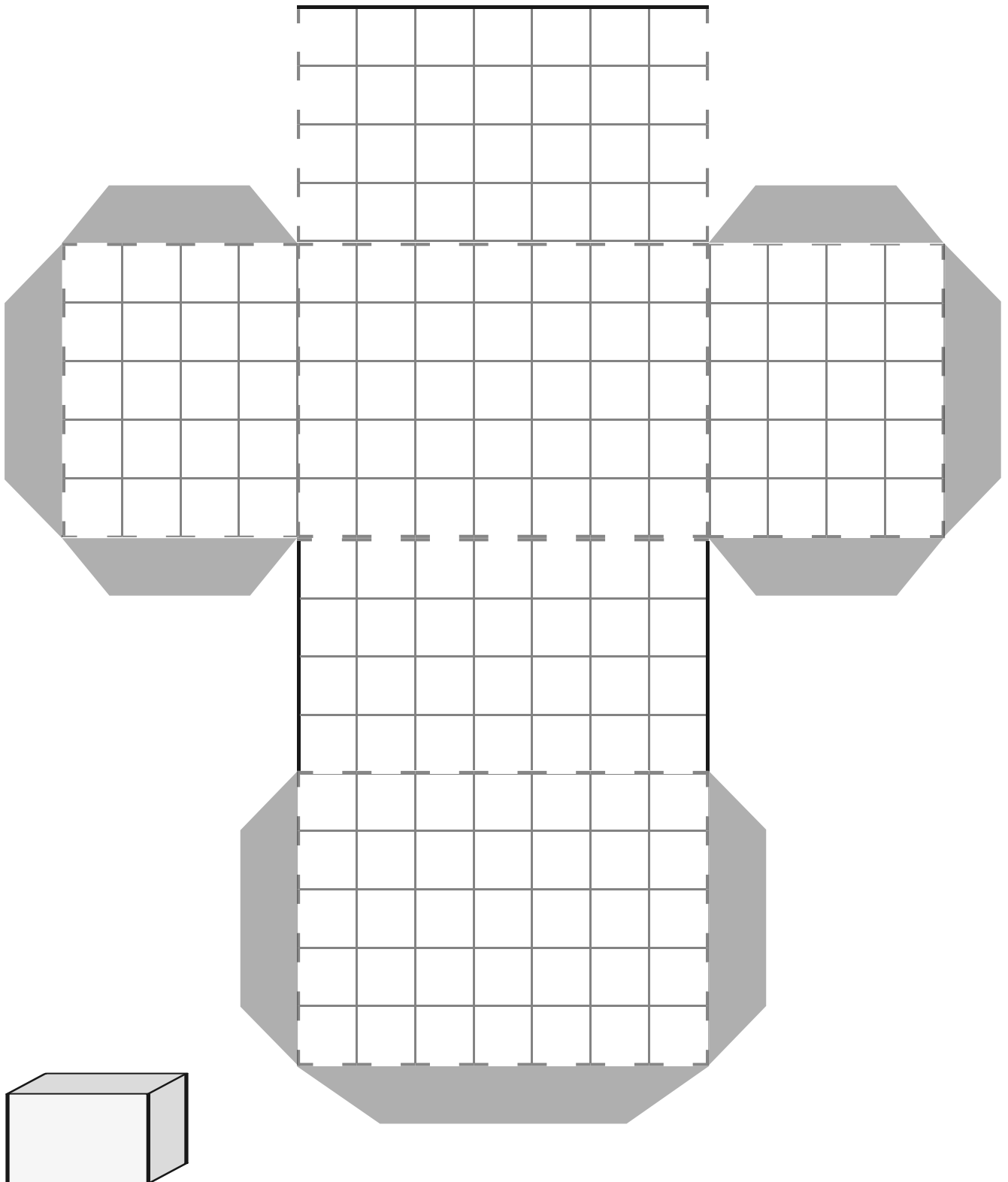


COSTRUZIONE DI SOLIDI

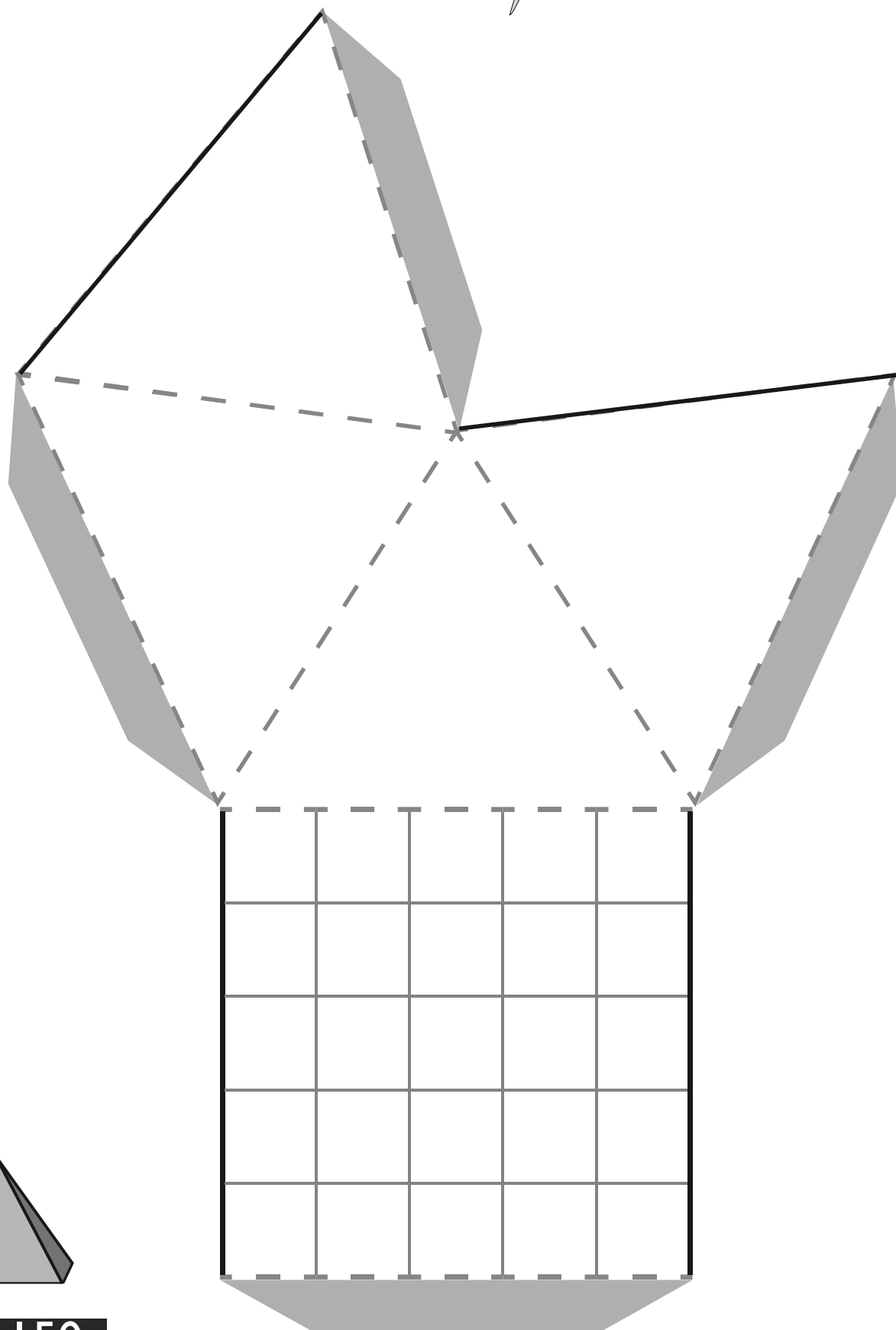
Fornire, uno alla volta, agli allievi i fogli con i diversi sviluppi dei solidi più noti. Chiedere di ritagliare, piegare, incollare usando le alette. L'oggetto ottenuto può servire per esercitazioni di riconoscimento delle "forme" nell'ambiente circostante.

IL CUBO



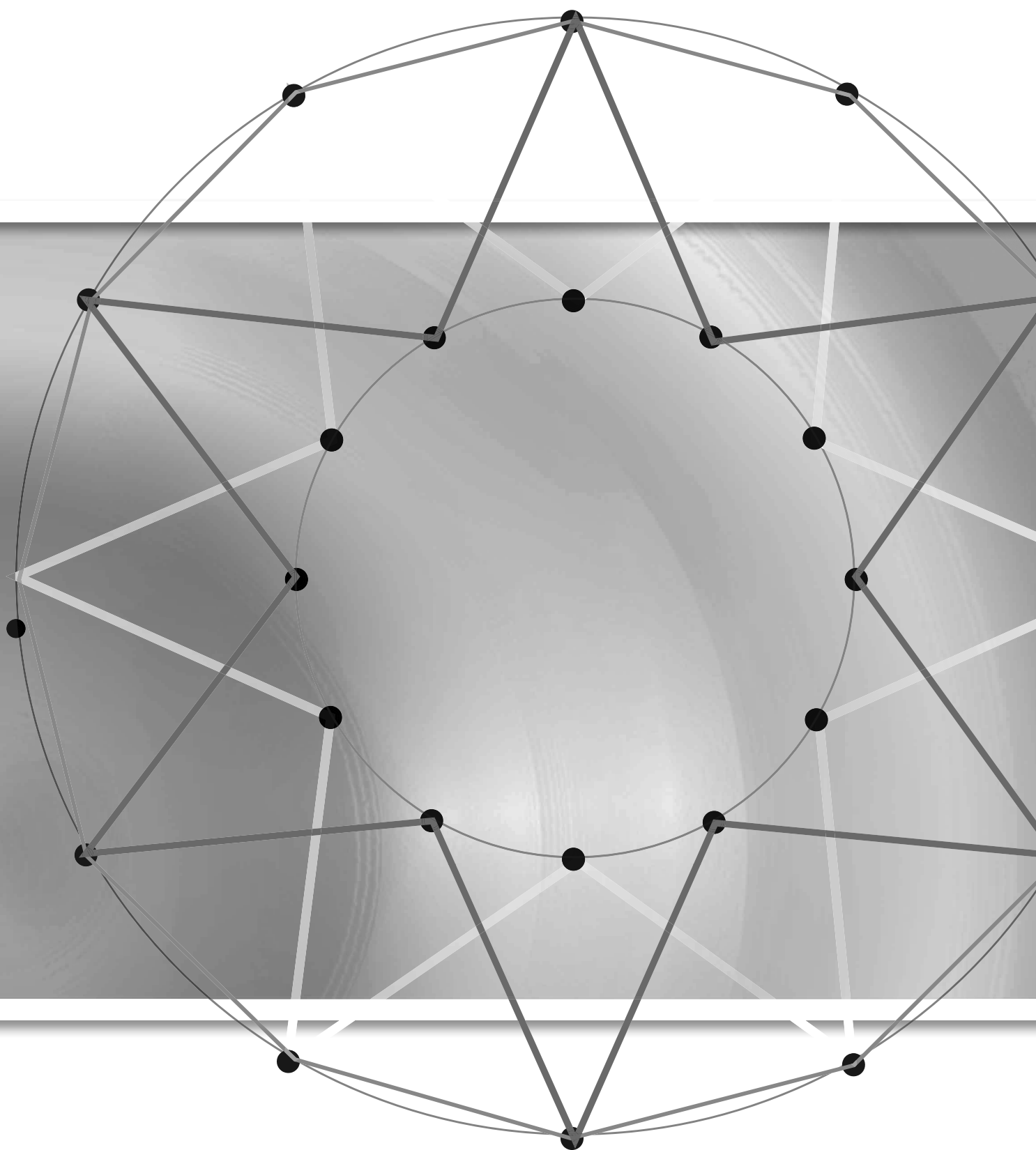
IL PARALLELEPIPEDO

LA PIRAMIDE A BASE QUADRATA





MOTRICITÀ FINE E ABILITÀ COGNITIVE



ANALISI DELLA SITUAZIONE INIZIALE

Viene qui proposta una veloce scheda di osservazione per fare il punto della situazione iniziale, “globale”, sulla motricità fine del nostro allievo. Il docente osserva l’allievo, all’interno del gruppo, per almeno una settimana e rileva eventuali difficoltà macroscopiche.

COGNOME E NOME **ETÀ**

DATA **LUOGO**

	4	3	2	1	0
AZIONE	Competenza acquisita completamente in rapporto all’età cronologica.	Competenza che si manifesta a pieno nella maggior parte delle circostanze.	Competenza che si manifesta solo in alcune circostanze, con difficoltà.	Competenza che si manifesta solo di rado e con consistenti difficoltà.	Competenza pressochè non acquisita.
- Collegare punti					
- Completare ricalcando					
- Appaiare figure seguendo uno schema					
- Costruire puzzle					
- Ingrandire					
- Trasferire il modello					

OSSERVAZIONI

.....

.....

.....

.....

.....

.....

PREMESSA

Questa terza parte del volume prevede una serie di esercitazioni che implicano più abilità (motorie e cognitive), diventando l'aspetto cognitivo sempre più importante.

Le attività proposte possono apparire forse troppo finalizzate su singoli obiettivi e su specifiche abilità da acquisire. Siamo del parere, invece, che con allievi con disabilità intellettiva questo tipo di lavoro molto individualizzato sia più utile.

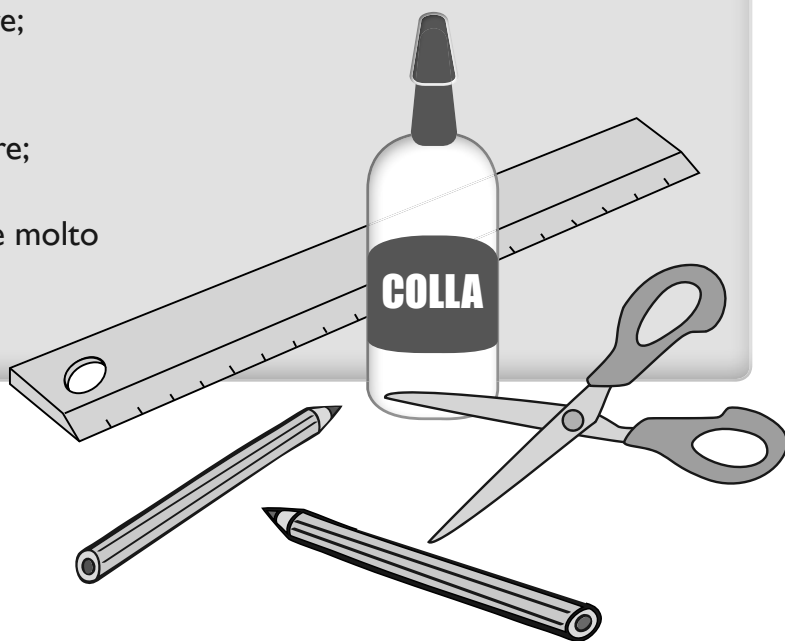
Riteniamo che situazioni didattiche troppo aperte, come le classi "laboratorio", in cui si è pensato di poter raggiungere più obiettivi contemporaneamente, troppo spesso diano esiti deludenti. Pensiamo, ad esempio, alle tante situazioni di didattica completamente aperte all'inventiva e alla creatività (che spesso sono molto carenti negli allievi con disabilità intellettiva medio-grave) oppure alla socialità, dove troppo spesso questi allievi così problematici si sono trovati a disagio. In queste situazioni, inoltre, è quasi impossibile per il docente proporre delle valutazioni sensate su quali obiettivi siano stati realmente raggiunti o non raggiunti. Cosicché frequentemente si parla di una generica "socialità" acquisita.

In taluni casi addirittura sono proprio queste le situazioni scolastiche che hanno prodotto comportamenti problematici negli allievi più gravi.

Nelle pagine che seguono, dopo il test iniziale, proporremo attività che invitano l'allievo a lavorare da solo sotto l'occhio attento del docente.

Dovrà imparare a:

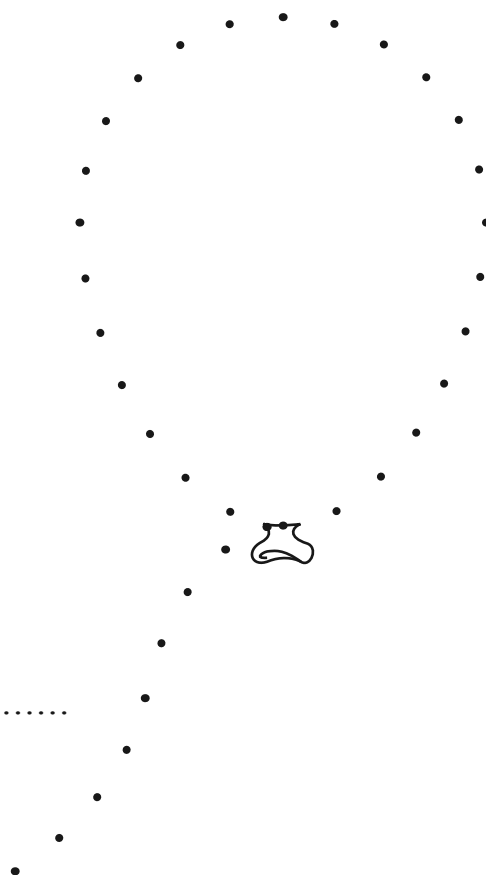
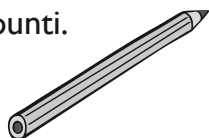
- Congiungere punti;
- Ricalcare figure punteggiate, ricopiare;
- Trasferire un modello;
- Individuare figure;
- Ricalcare, ritagliare, ordinare, incollare;
- Appaiare figure dello stesso "tipo"
(e il termine "tipo" sarà una variabile molto importante e diversificata);
- Costruire puzzle.



Spesso le "istruzioni" saranno solo visive e il docente interverrà con spiegazioni soltanto quando necessario.

OSSERVAZIONE INIZIALE

1) Congiungere i punti.

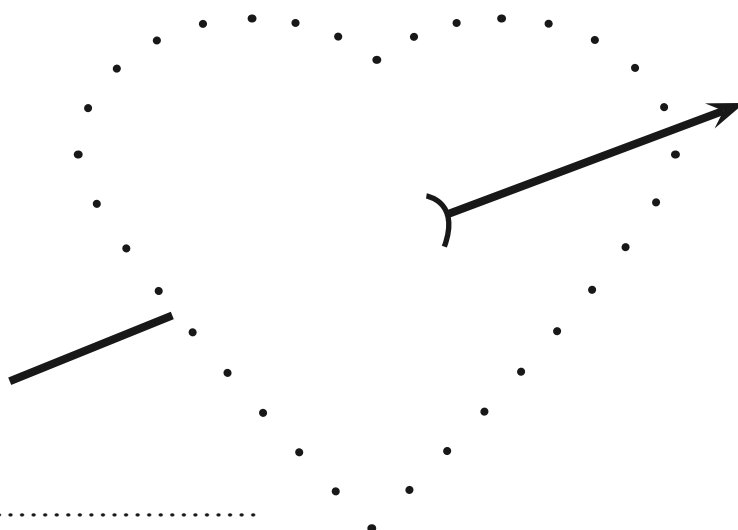
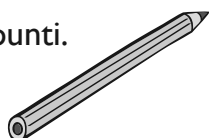


Cosa appare?

.....

☐ R ☐ E ☐ NR

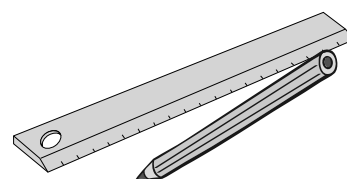
2) Congiungere i punti.



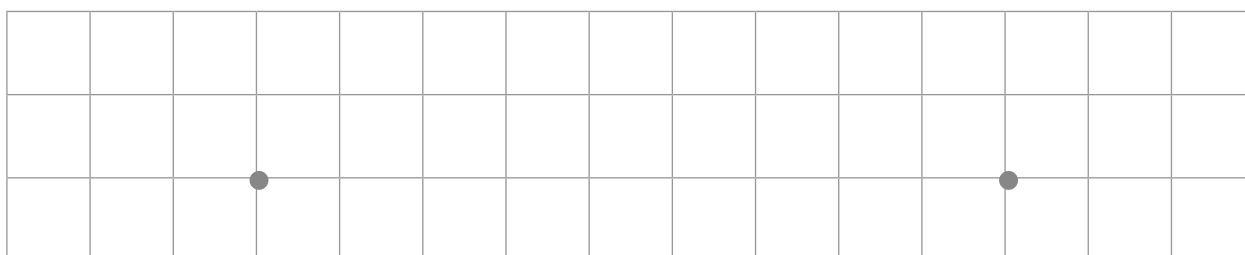
Cosa appare?

.....

☐ R ☐ E ☐ NR

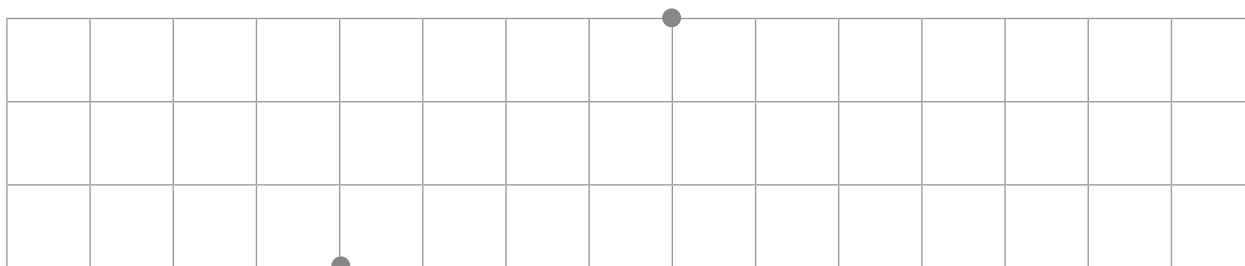


3) Congiungere i punti con il righello.



R **E** **NR**

4) Congiungere i punti con il righello.



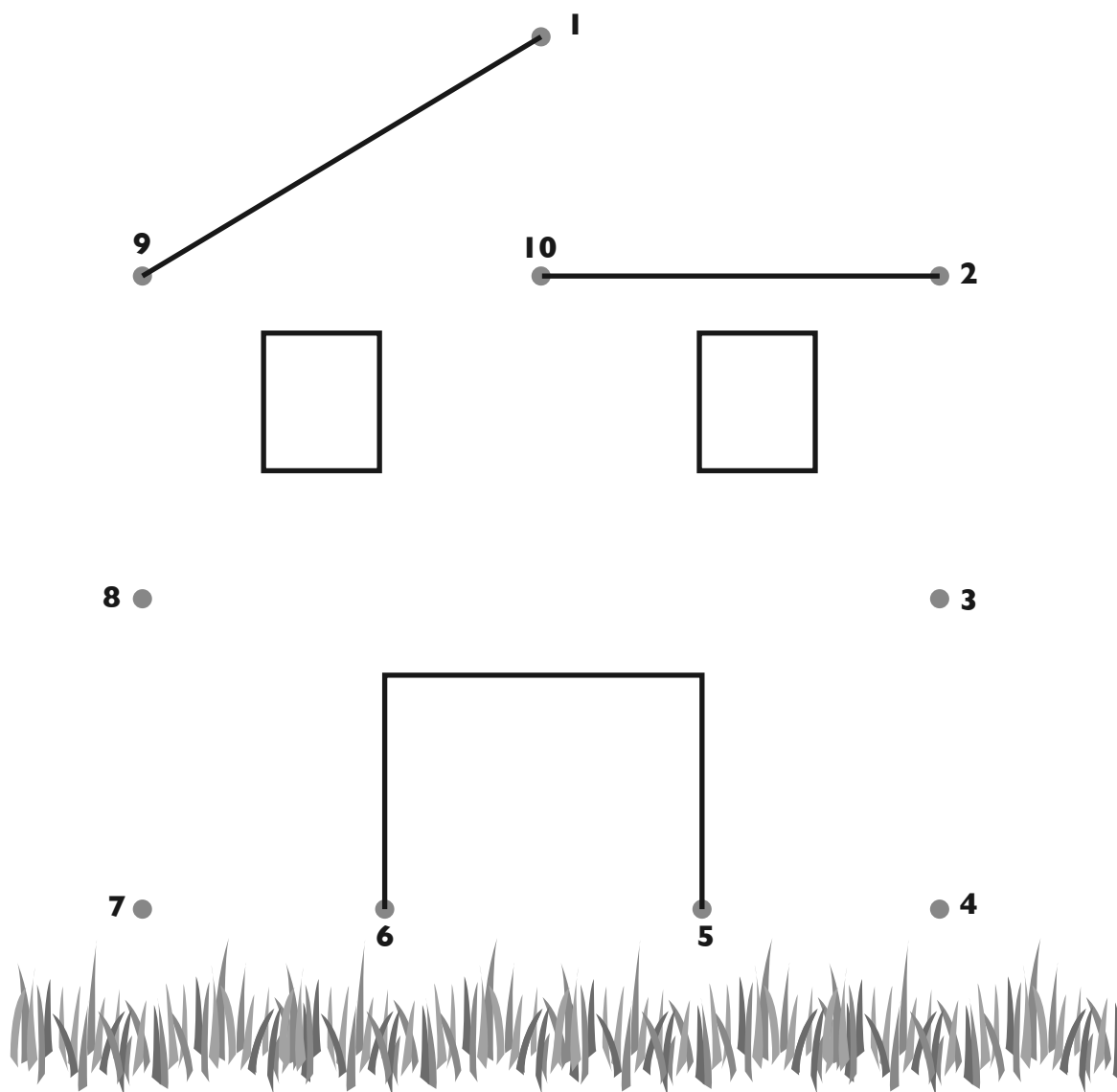
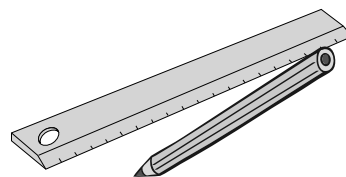
R **E** **NR**

5) Congiungere i punti con il righello.



R **E** **NR**

6) Se l'allievo conosce i numeri, fare collegare i punti seguendo l'ordine da 1 a 10, aiutandosi con il righello.

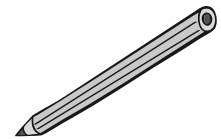
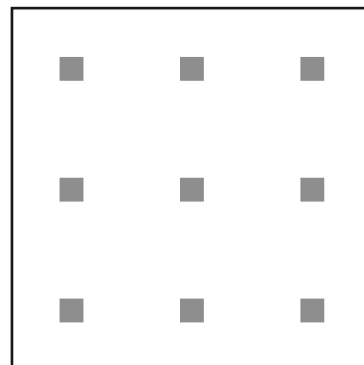
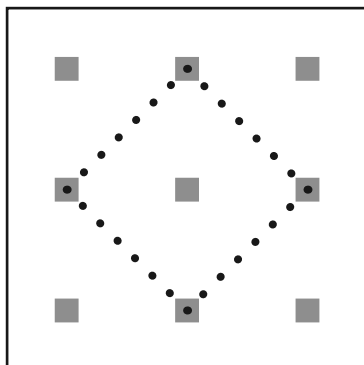


Cosa appare?

.....

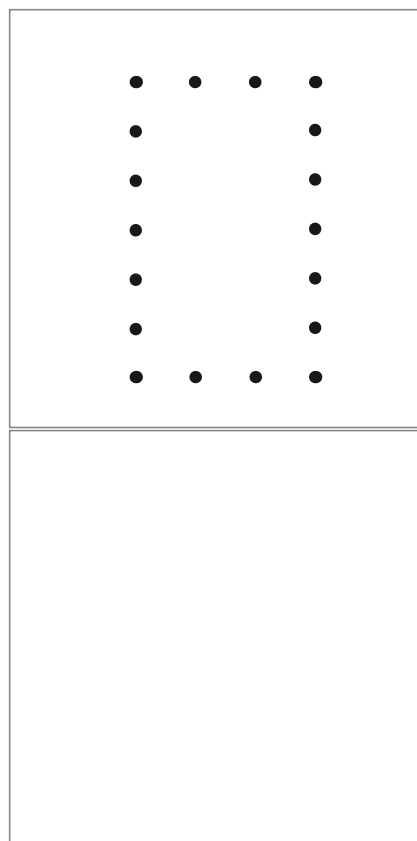
☐ R ☐ E ☐ NR

7) Trasferire il modello.



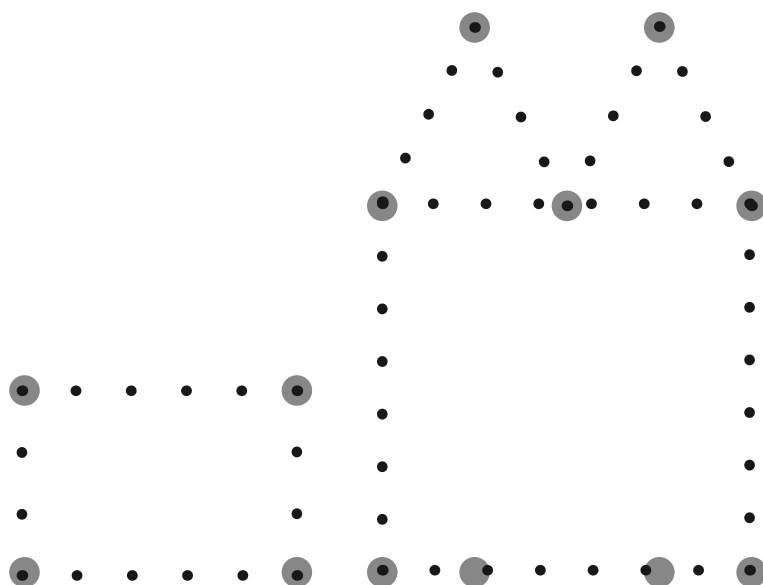
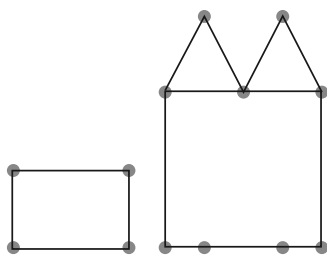
 R  E  NR

8) Congiungere i punti e copiare le figure ottenute nelle caselle sottostanti (suggerire di controllare le dimensioni e la posizione).



 R  E  NR

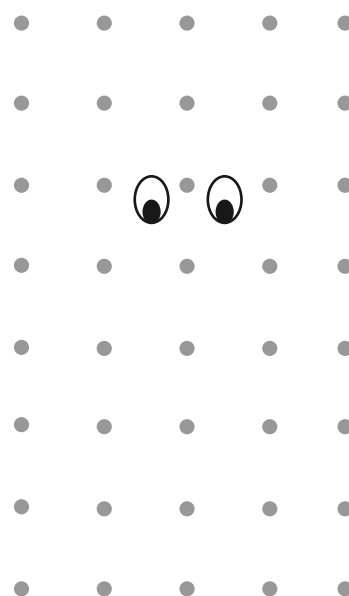
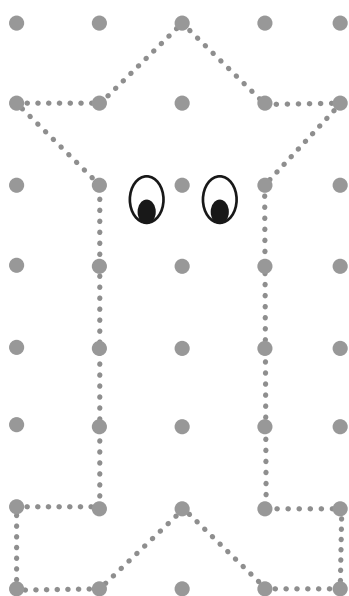
9) Completare. Confrontare la figura ottenuta con quella piccola.



Cosa si può osservare ?

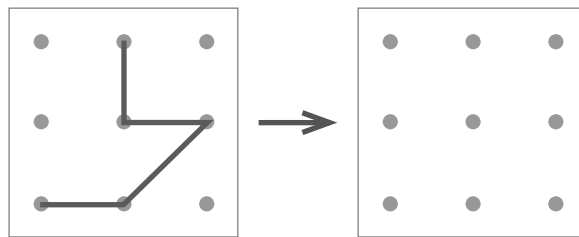
■ R ■ E ■ NR

10) Trasferire il modello



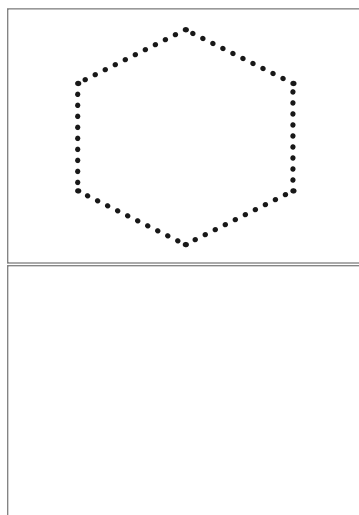
■ R ■ E ■ NR

I 1) Ricopiare a destra le figure di sinistra



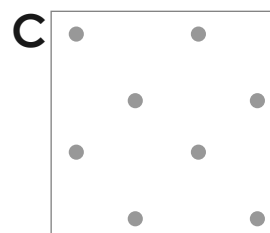
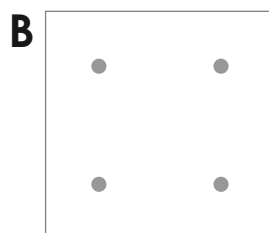
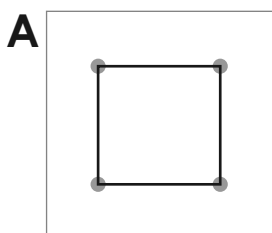
R **E** **NR**

I 2) Riconoscere nei diversi insiemi di punti la figura indicata. Congiungere i punti e disegnare la figura ottenuta nella casella sottostante.



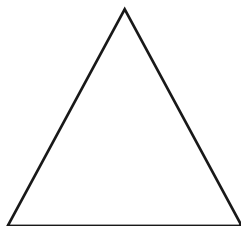
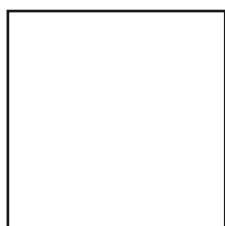
R **E** **NR**

I 3) In B congiungere i punti. Ricopiare la figura ottenuta in C.

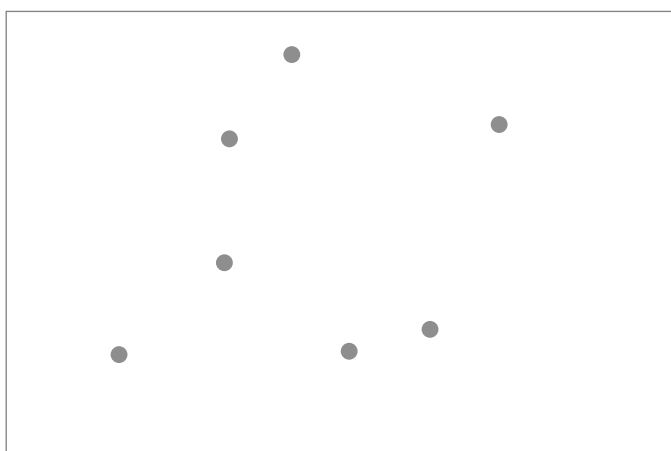


R **E** **NR**

14) Osservare il quadrato e il triangolo

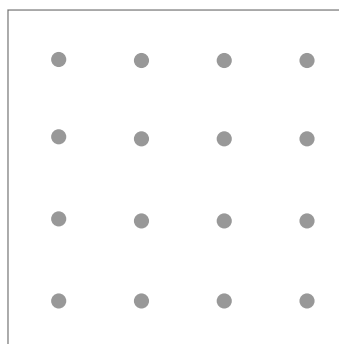
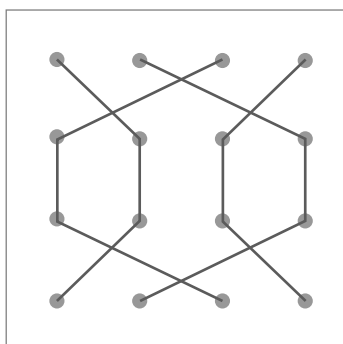


Riconoscere nell'insieme di punti il quadrato e il triangolo. Disegnare le due figure.



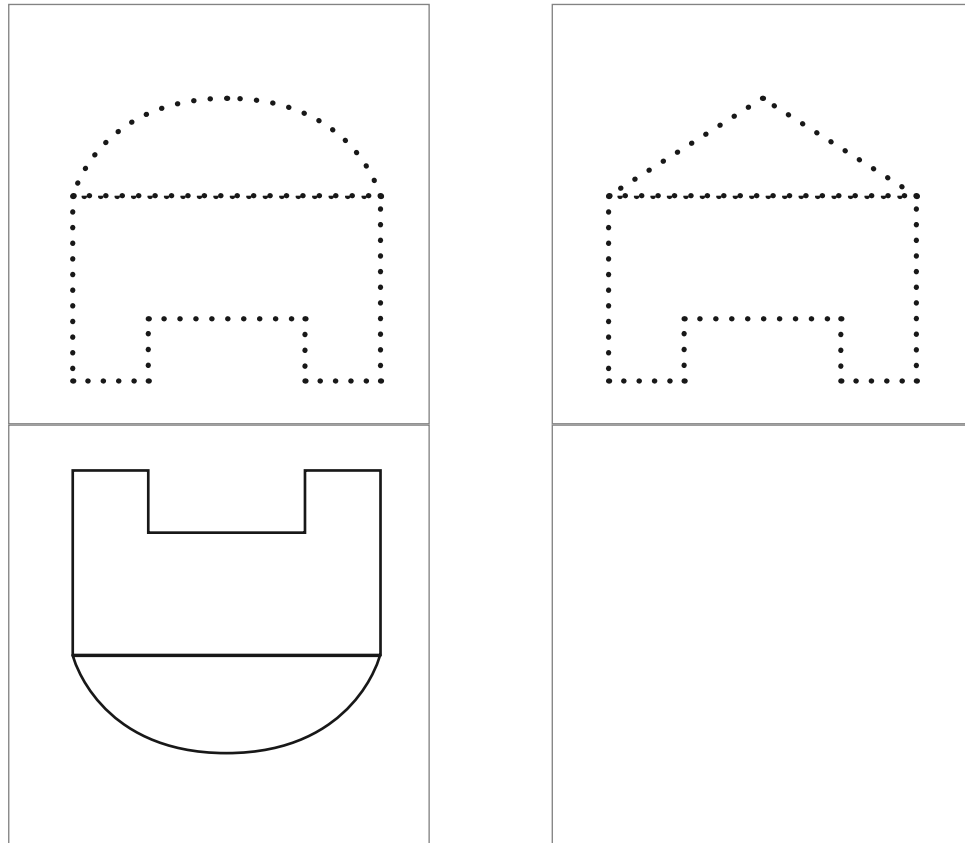
R E NR

15) Ricopiare a destra la figura che è a sinistra.



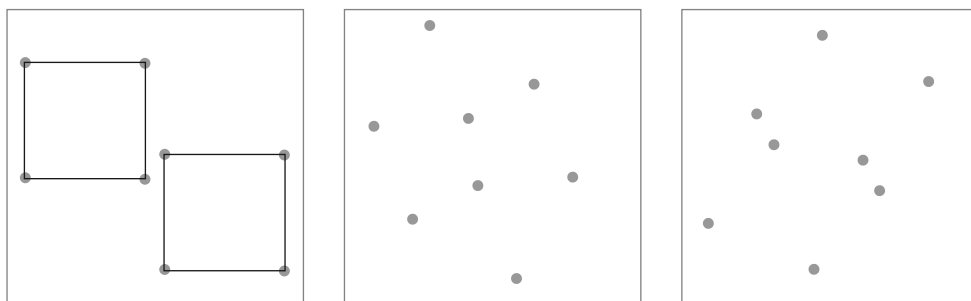
R E NR

16) Congiungere i punti e completare, come nell'esempio (tenere conto che le figure "sotto" sono simmetriche di quelle "sopra").



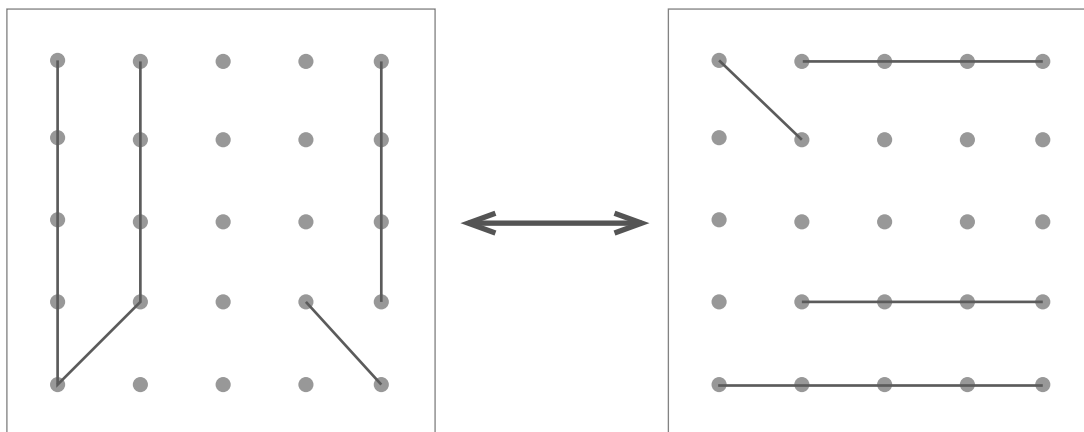
■ R ■ E ■ NR

17) Riconoscere nei diversi insiemi di punti le figure indicate. Disegnarle.



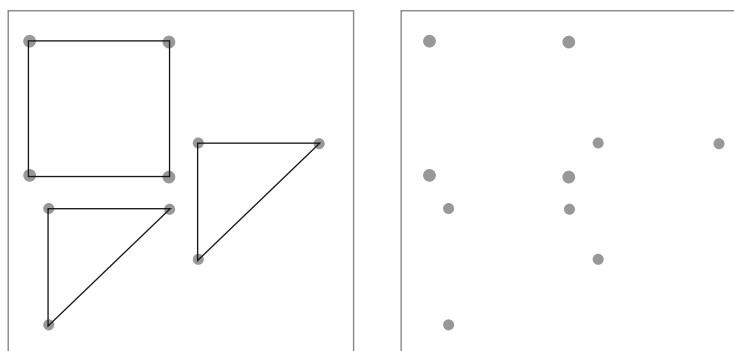
■ R ■ E ■ NR

18) Disegnare a destra ciò che è a sinistra e disegnare a sinistra ciò che è a destra.



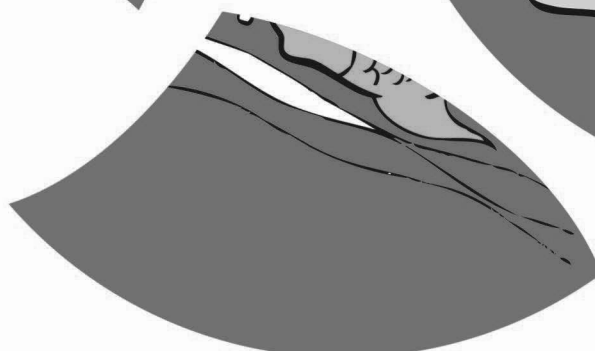
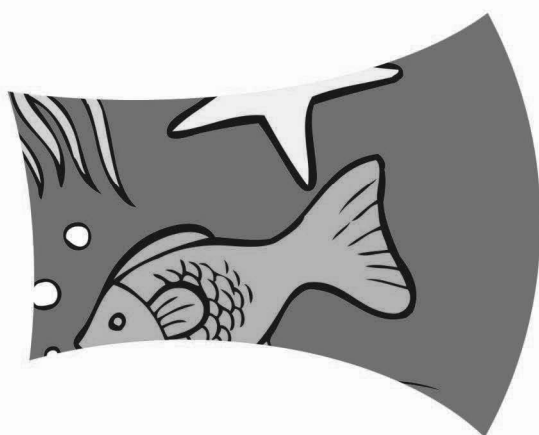
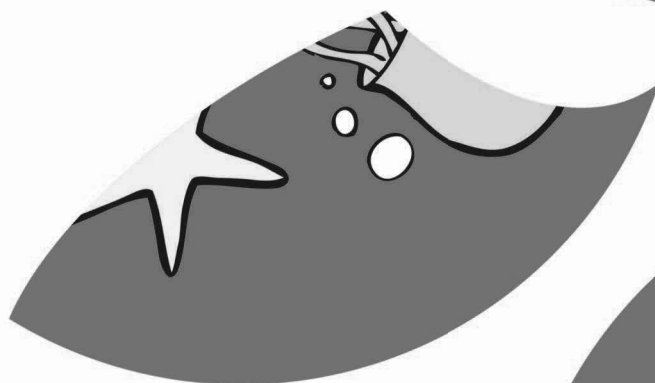
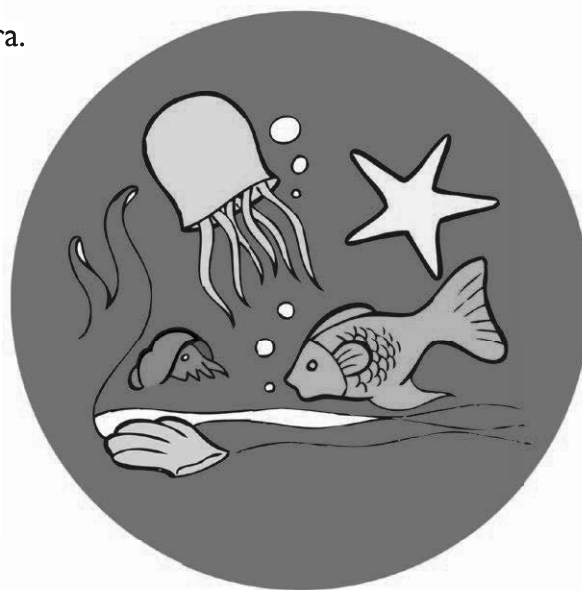
■ R □ E ■ NR

19) Riconoscere nell'insieme di punti le figure indicate. Disegnarle.



■ R □ E ■ NR

20) Ritagliare le diverse parti e ricomporre la figura.



■ R ■ E ■ NR

PROPOSTE DI ATTIVITÀ

Congiungere punti:

Si dà inizio all'attività con punti abbastanza grossi e disegno a mano libera.

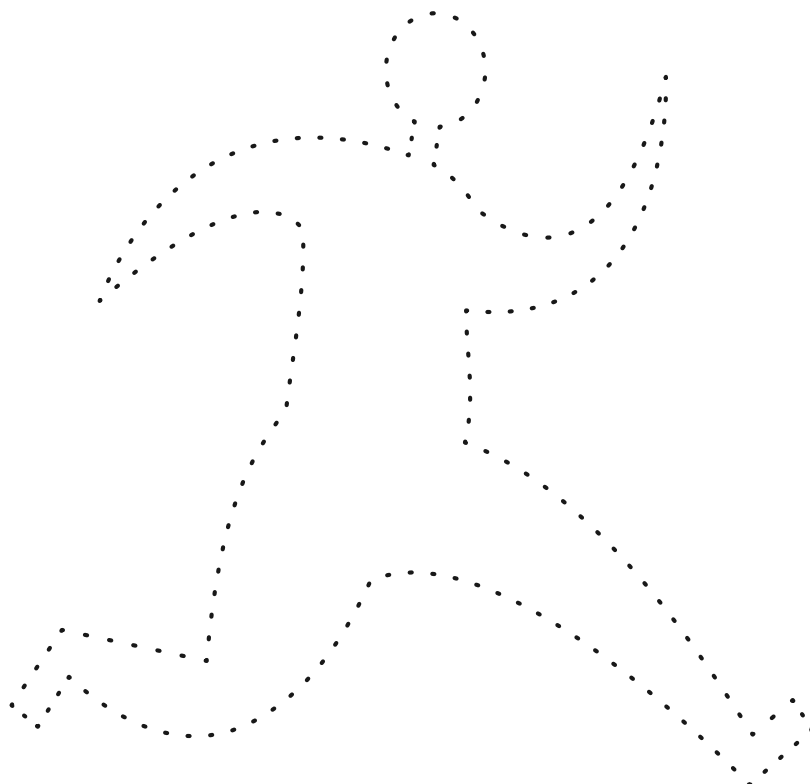
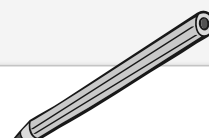
Si passa poi al congiungimento di punti (sempre di grosso spessore) prima su carta quadrettata e poi su carta bianca.

Questo permette esercitazioni sull'uso del righello, strumento importante nella pratica scolastica, in varie situazioni.

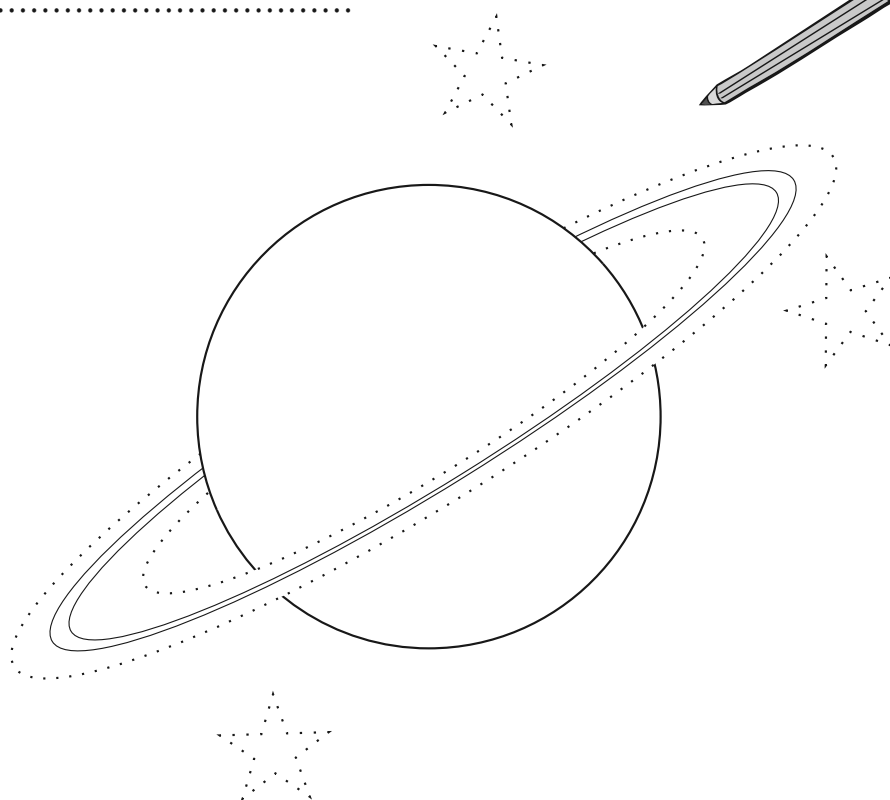
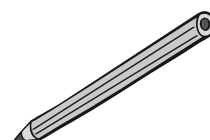
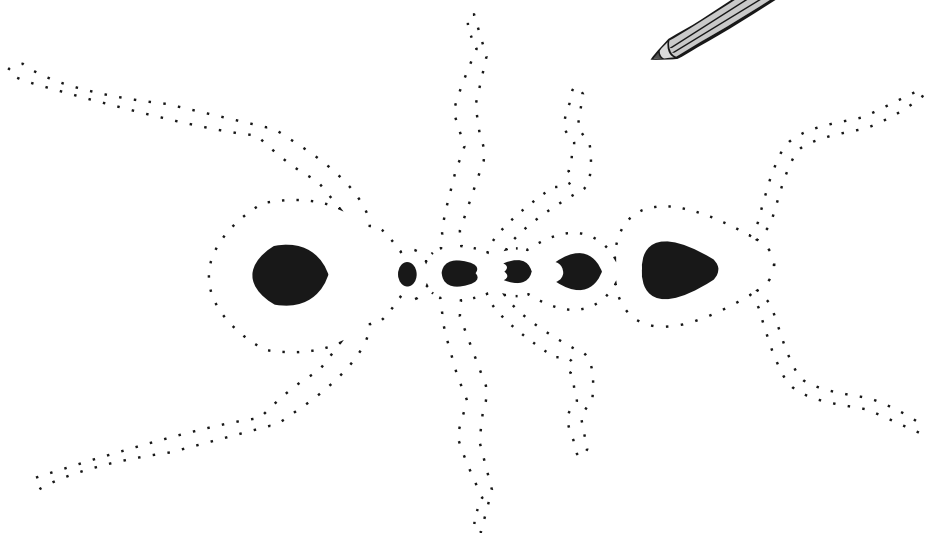
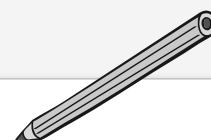
Usando il righello e molta attenzione, si cominciano a riconoscere:

- figure incomplete (ma l'allievo deve conoscere i numeri!)
- degli "ingrandimenti".

COSA APPARE ? I

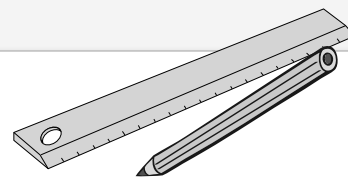


COSA APPARE ? 2



USO DEL RIGHELLO I

Congiungere i punti con il righello.



A)

			•					•						

B)

			•										•	

C)

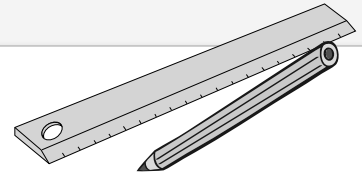
•													•	

D)

								•						
												•		
		•												

USO DEL RIGHELLO 2

Congiungere i punti con il righello.



A)



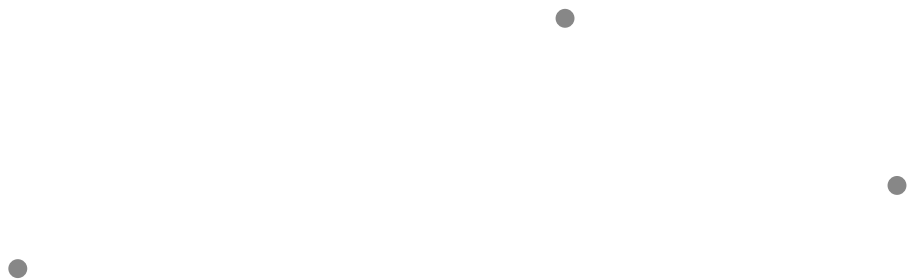
B)



C)

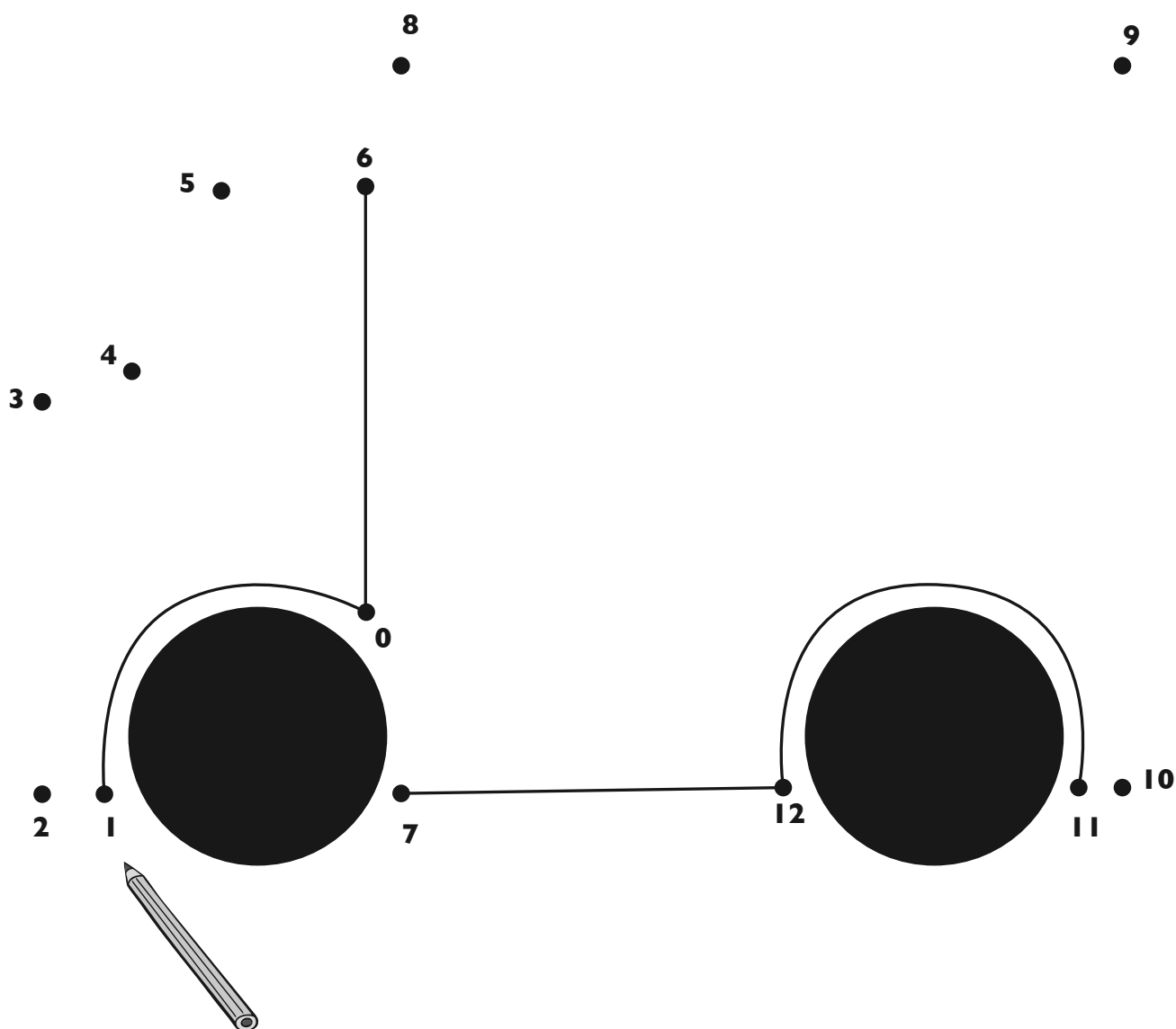


D)



COSA APPARE ? 3

Congiungere i punti con il righello. Seguire la numerazione da 1 a 11.

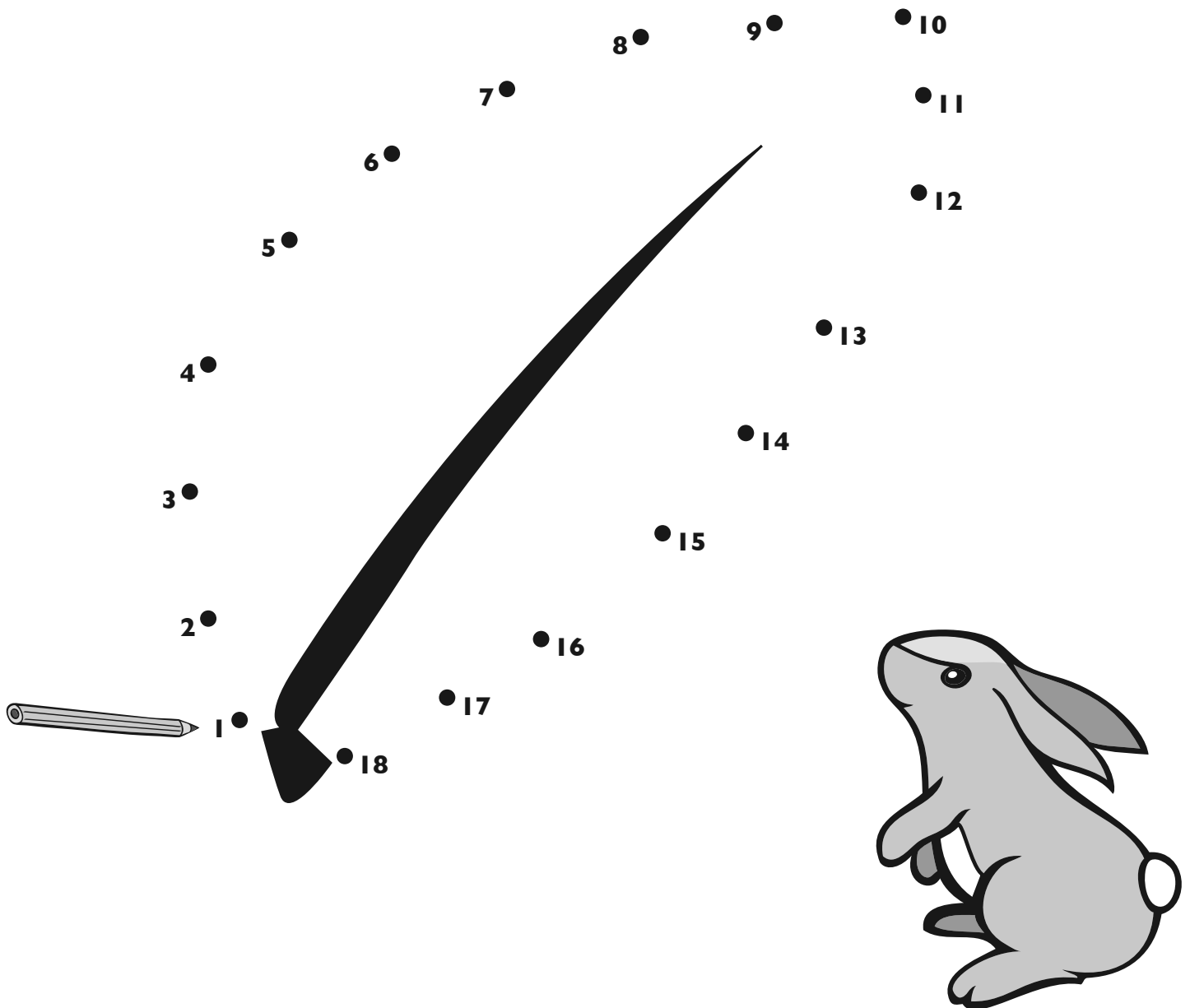


Cosa appare ?

.....

COSA APPARE ? 4

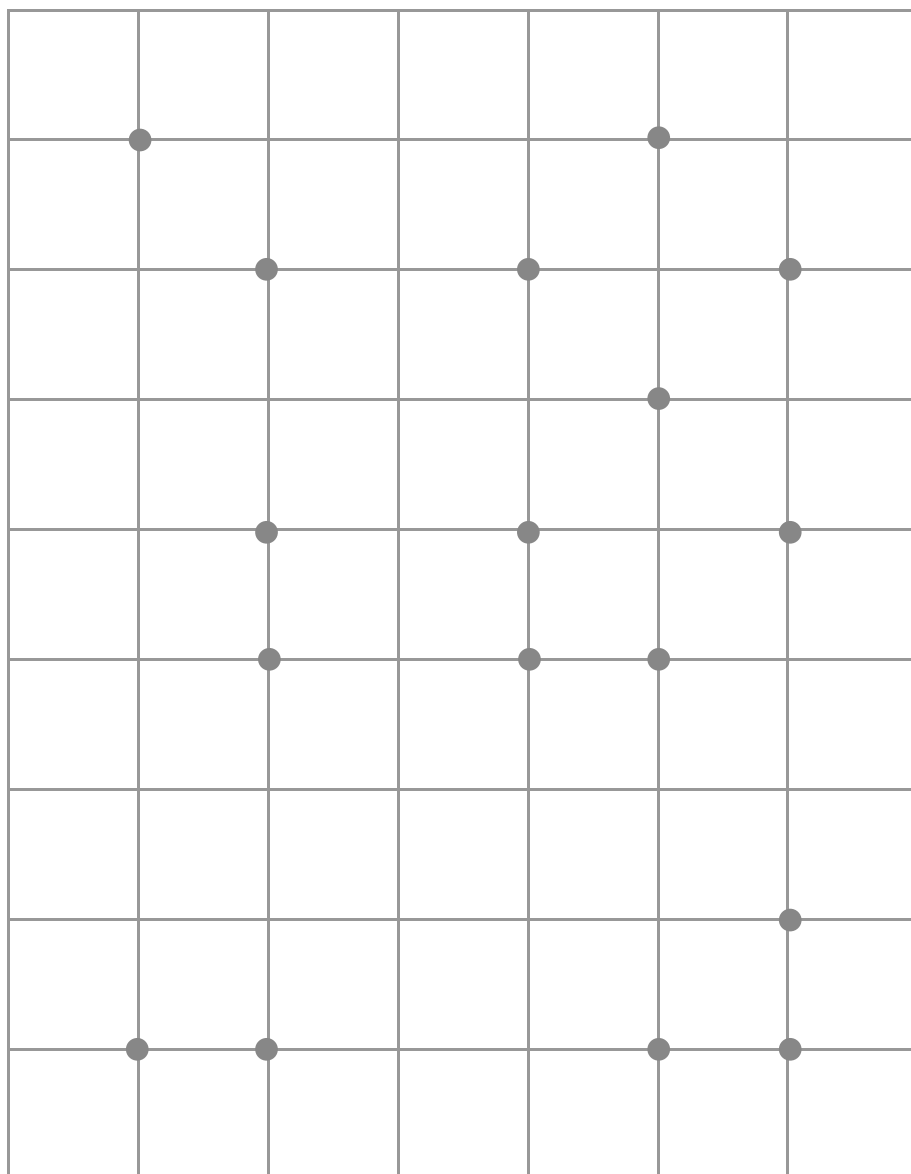
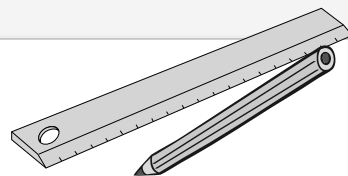
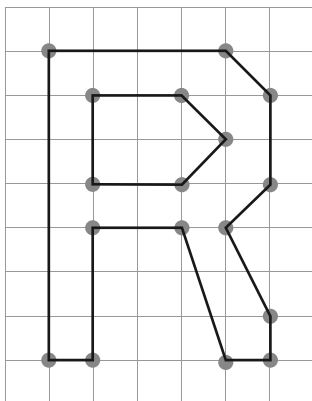
Congiungere i punti. Seguire la numerazione da 1 a 18.



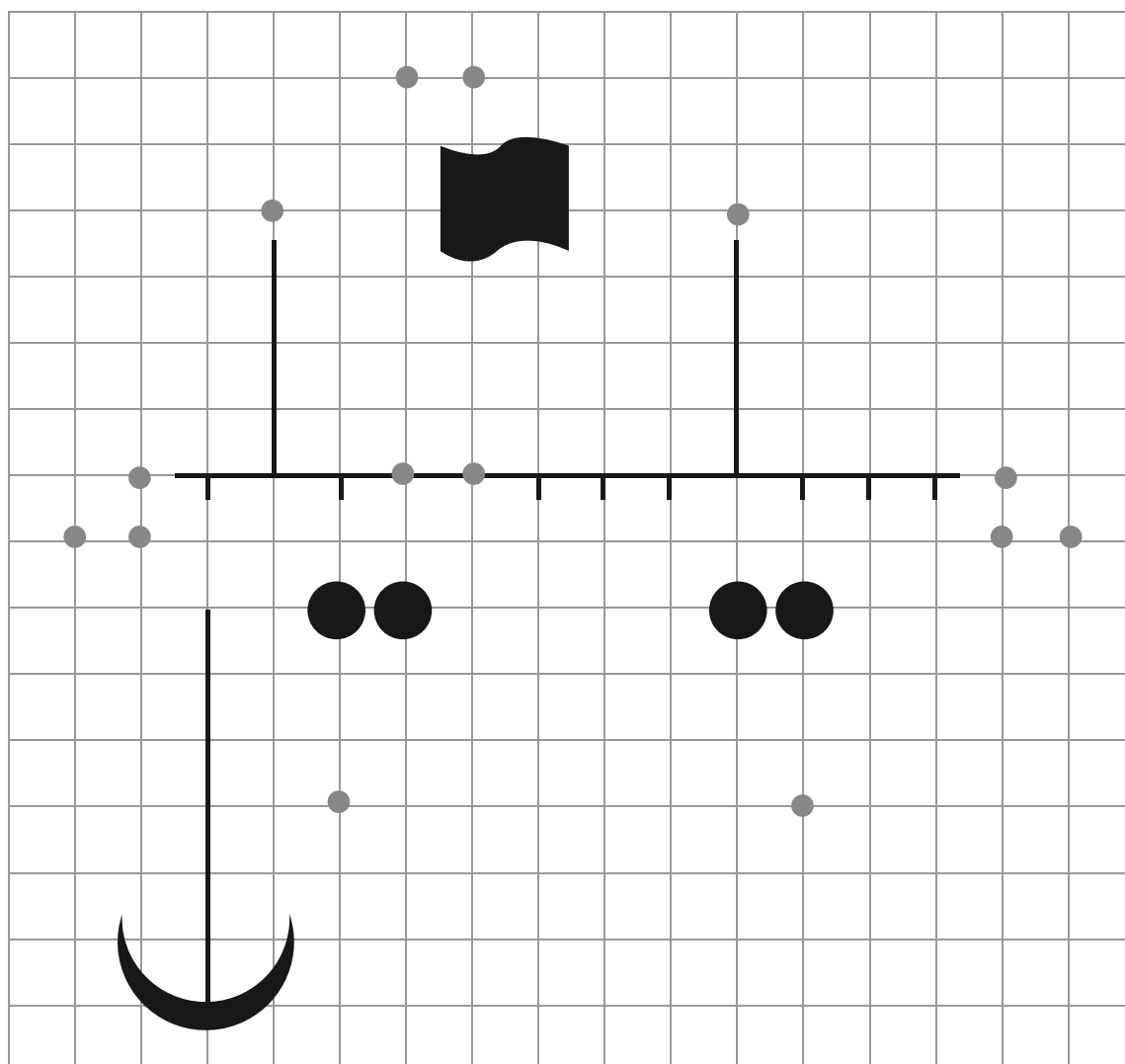
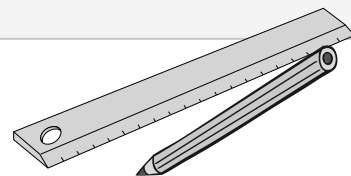
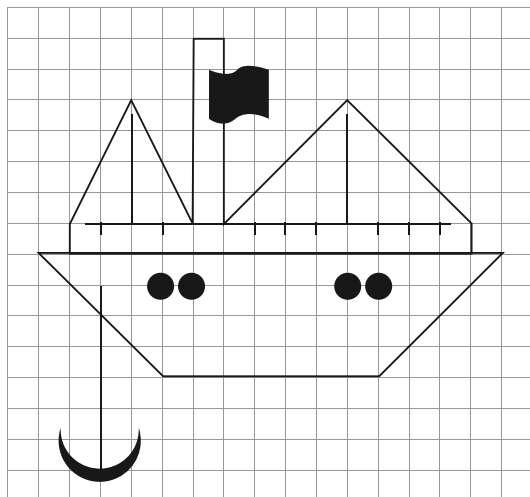
Cosa appare ?

.....

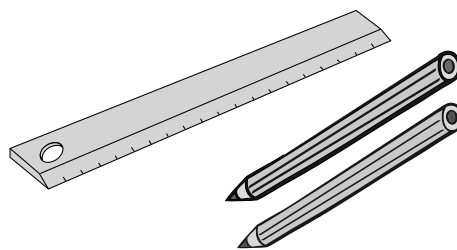
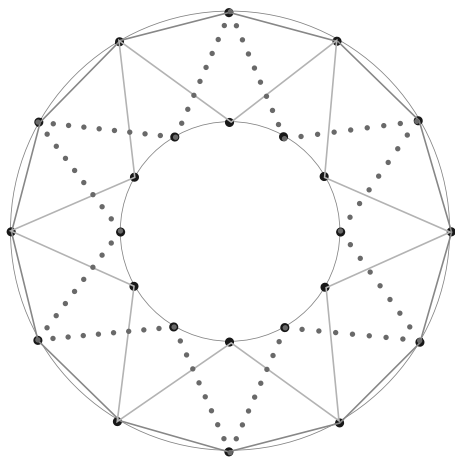
INGRANDIRE I



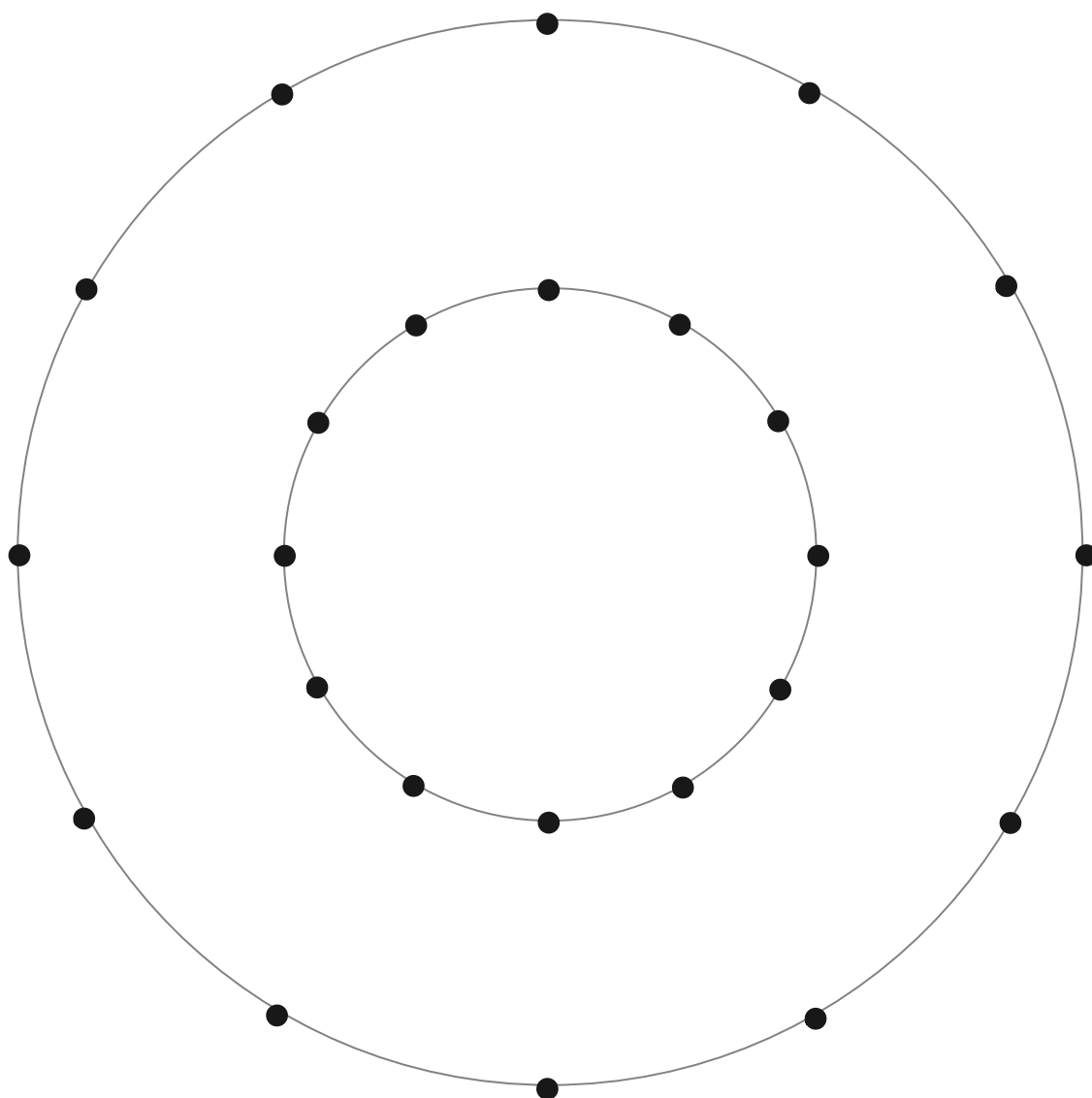
INGRANDIRE 2



INGRANDIRE 3



Utilizzare colori diversi.

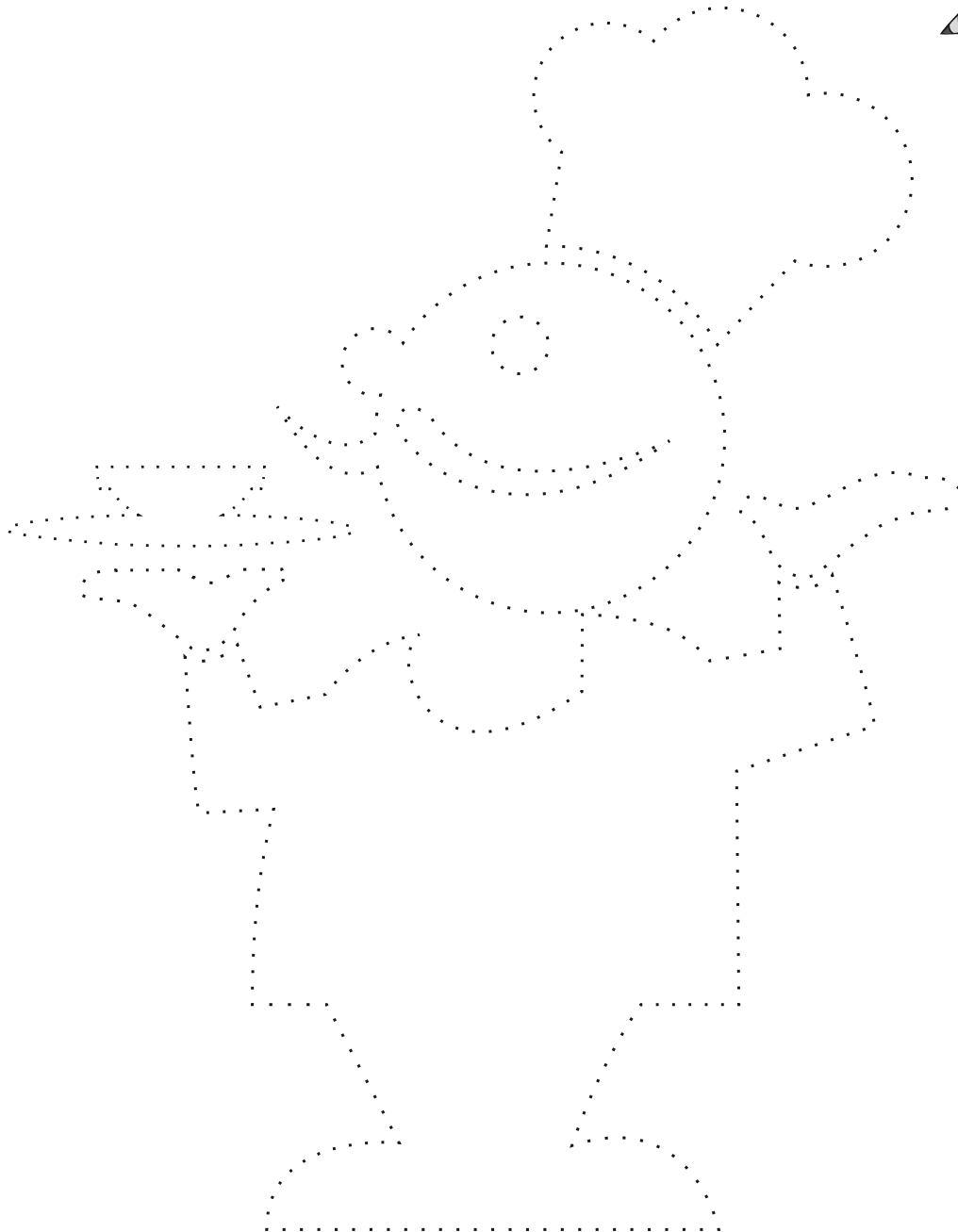
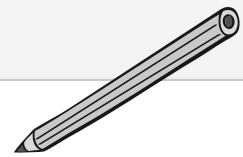


Ricalcare figure punteggiate, ricopiare.

I punti con cui si lavora sono più piccoli di quelli precedenti.

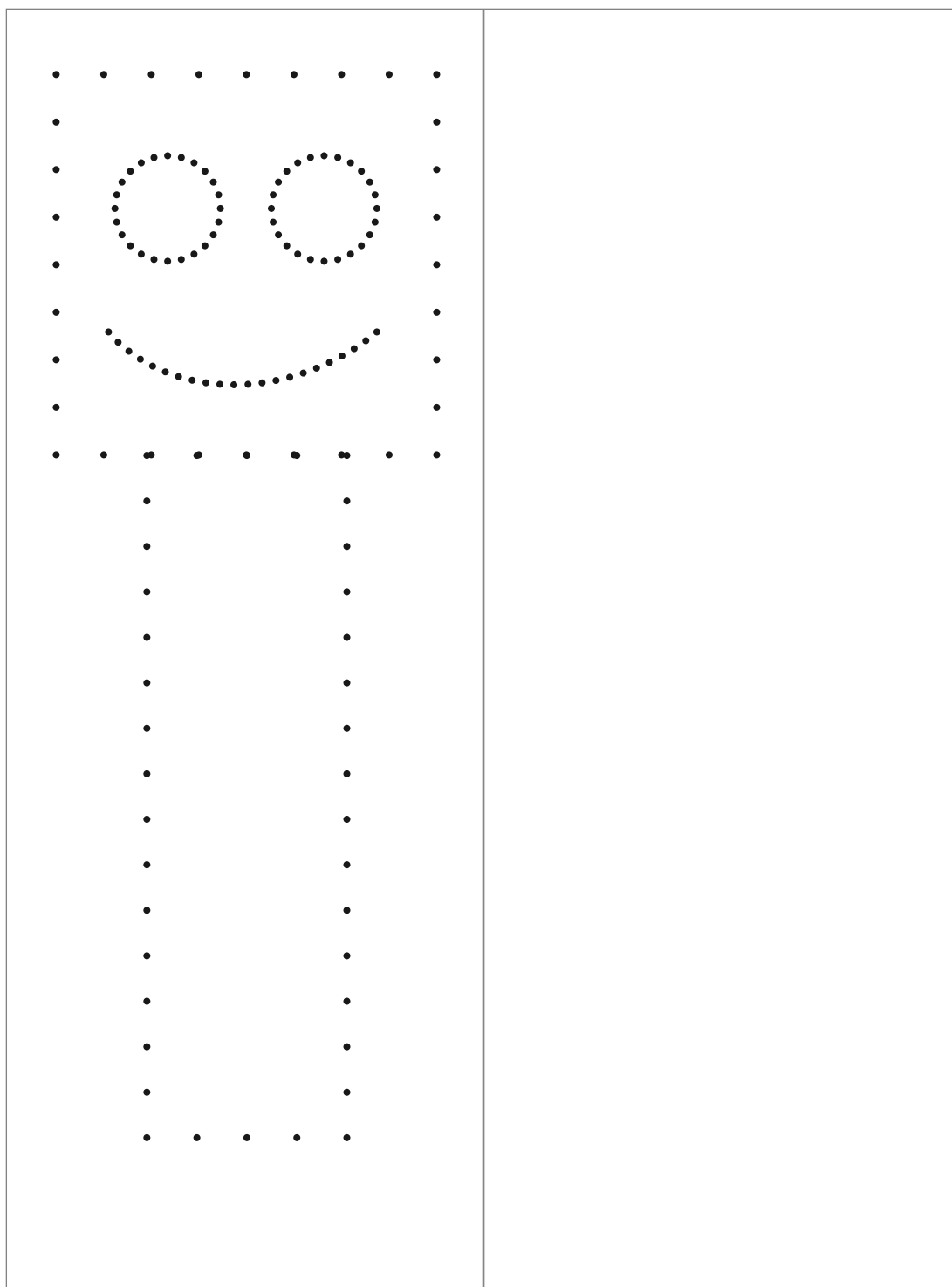
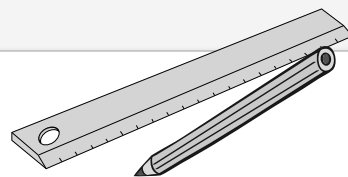
Si comincia a lavorare su dei reticoli. I reticoli sono 3 x 3, poi 4 x 4, poi 5 x 5.

Ritorna il concetto di destra e sinistra; si consiglia di insistere molto. Ad esempio per allievi con disabilità intellettiva destrimani non è un problema ricopiare a destra ciò che è disegnato a sinistra, mentre è molto più complesso il viceversa.

RICALCARE I

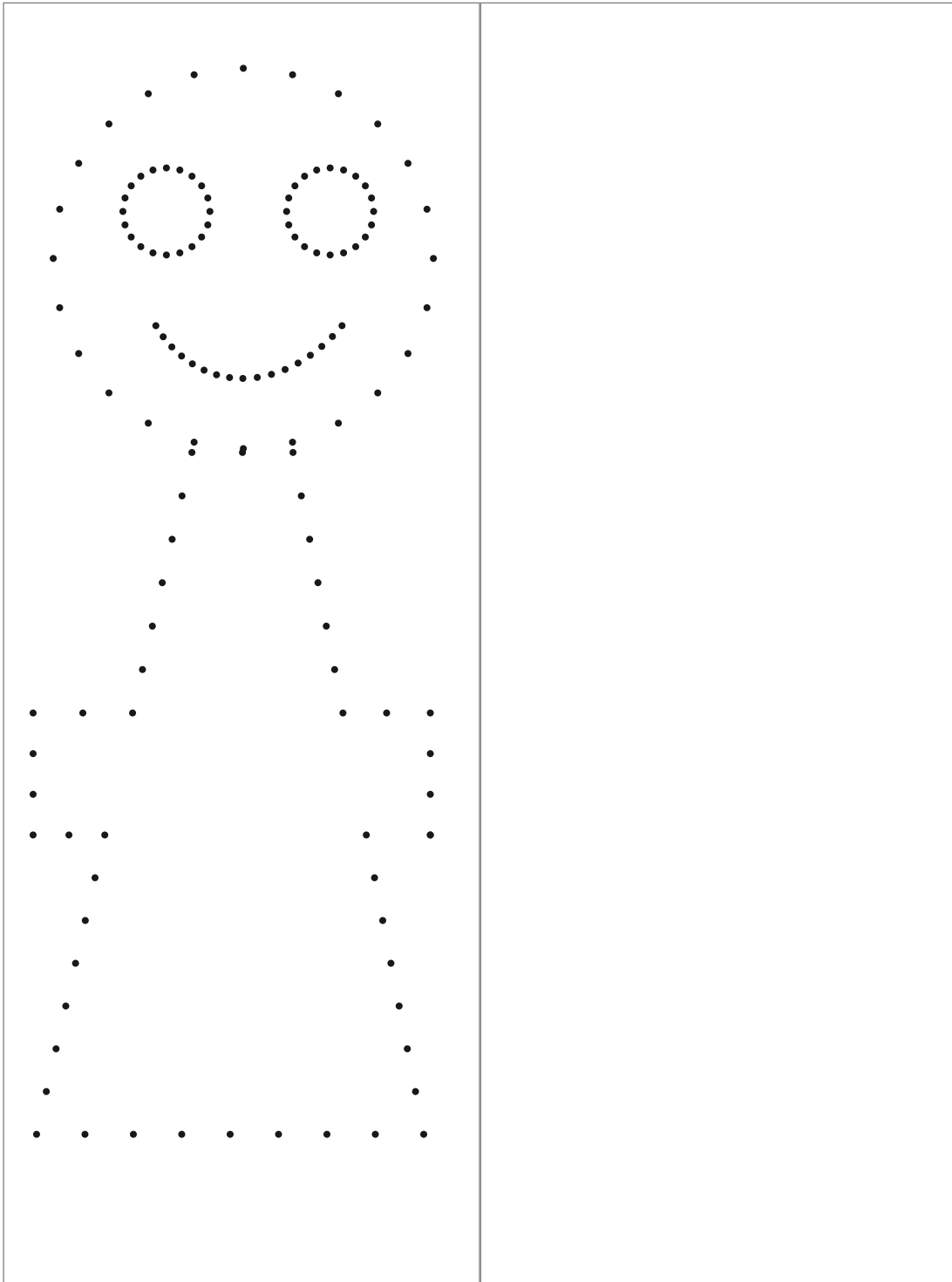
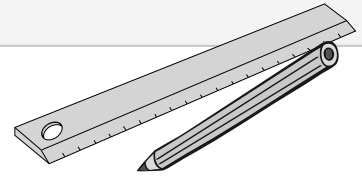
RICALCARE E RICOPIARE I

Usare eventualmente il righello.



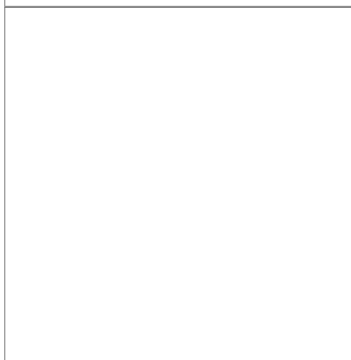
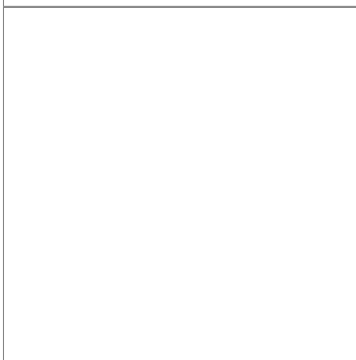
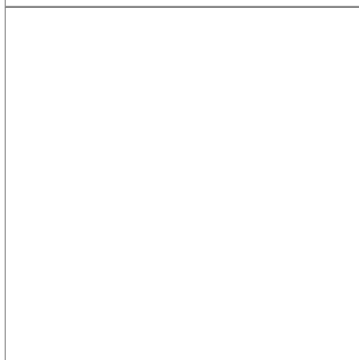
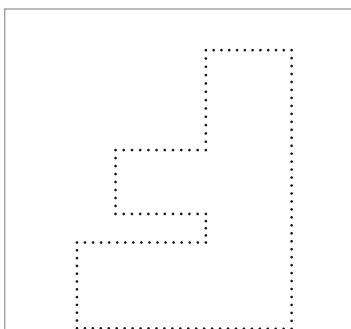
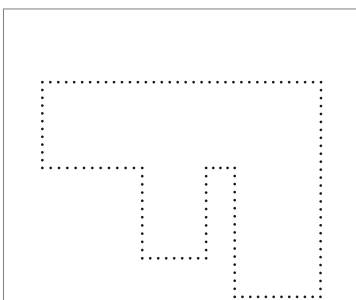
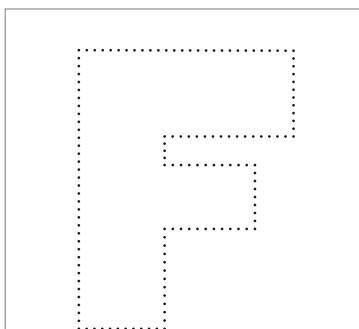
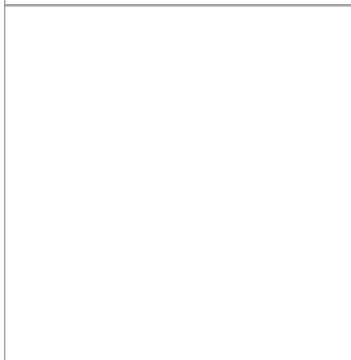
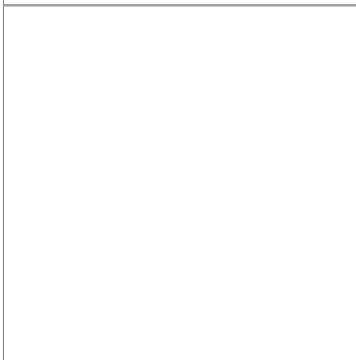
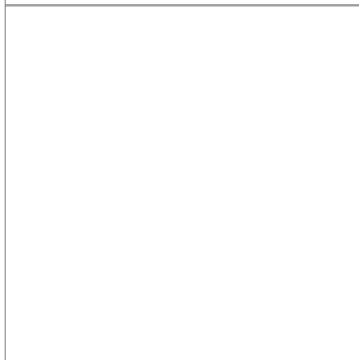
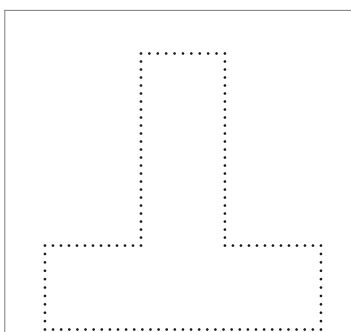
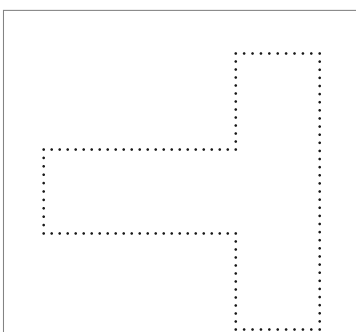
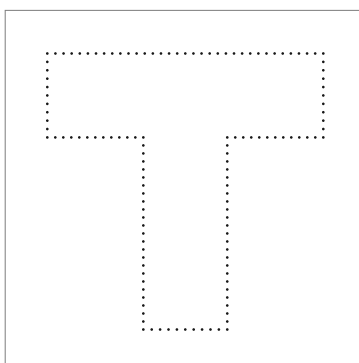
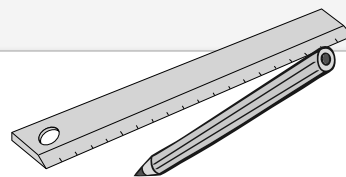
RICALCARE E RICOPIARE 2

Usare eventualmente il righello.



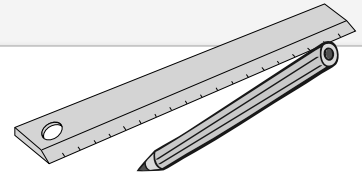
RICALCARE E RICOPIARE 3

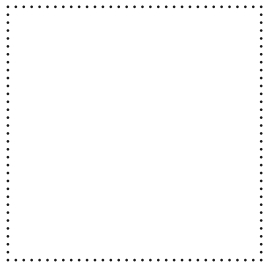
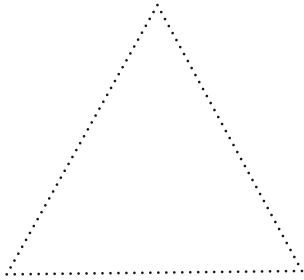
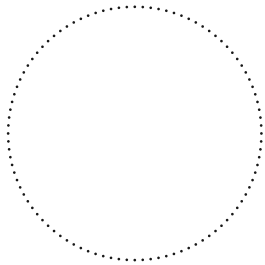
Usare il righello.

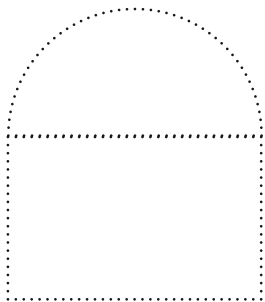
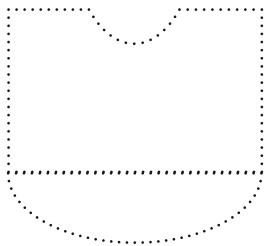
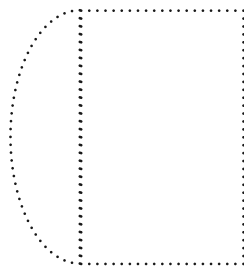


RICALCARE E RICOPIARE 4

Usare eventualmente il righello.

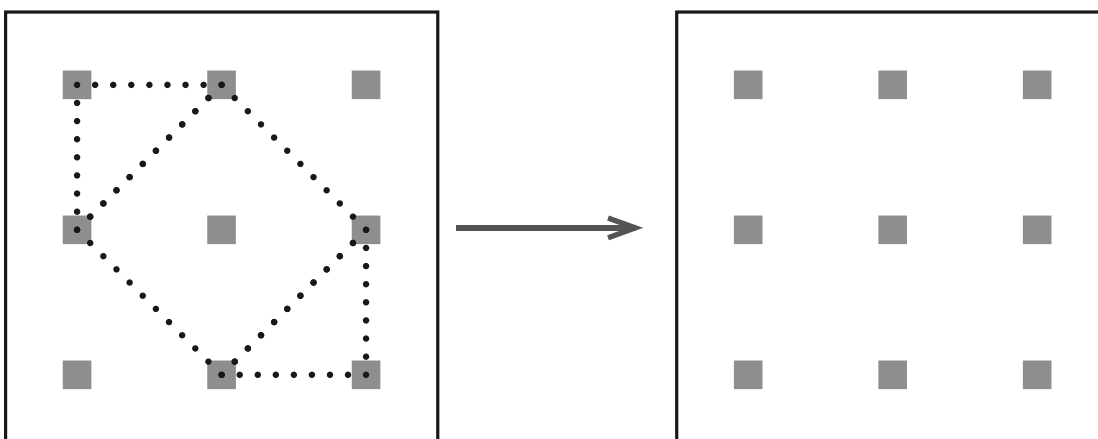
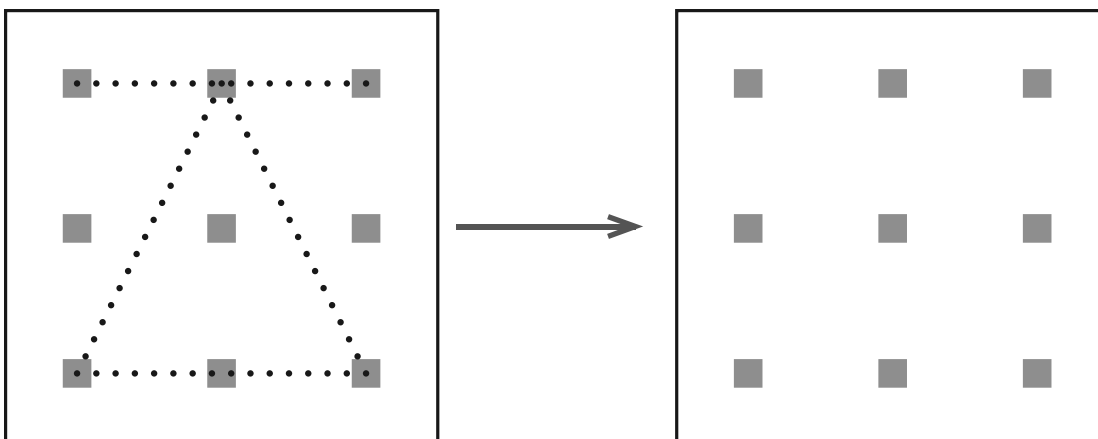
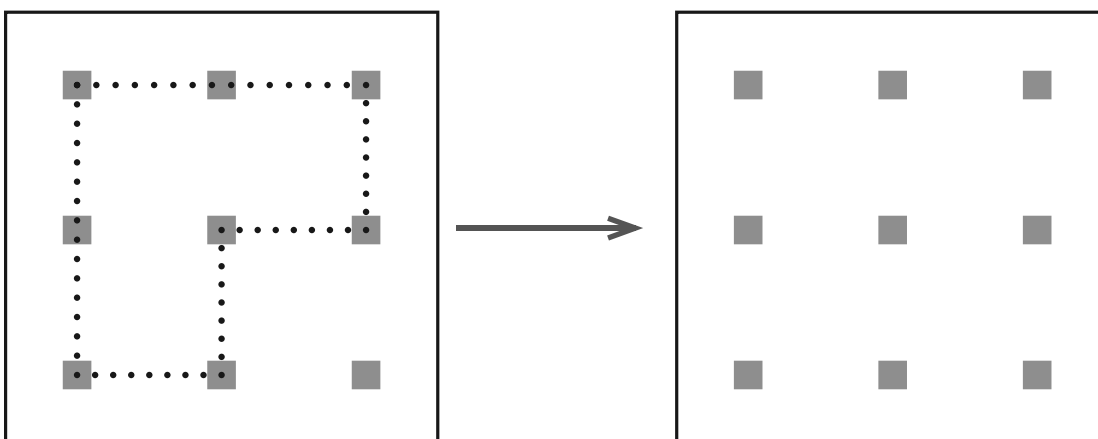
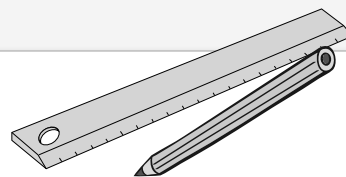


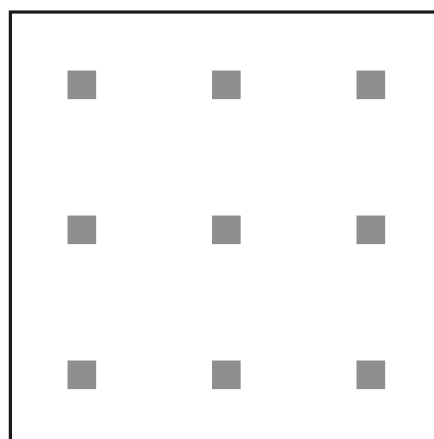
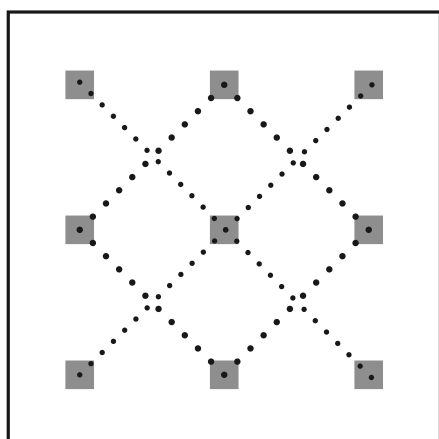
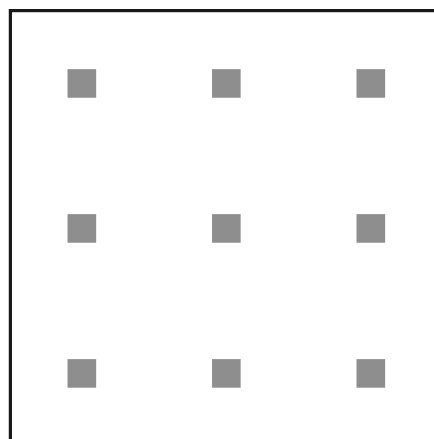
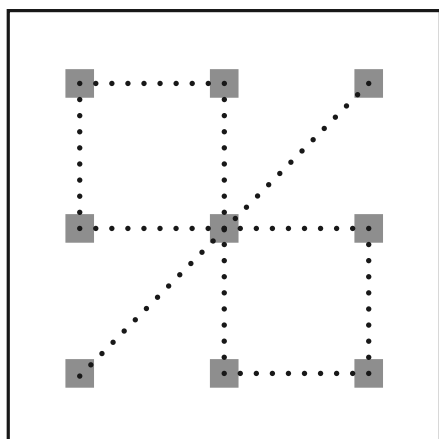
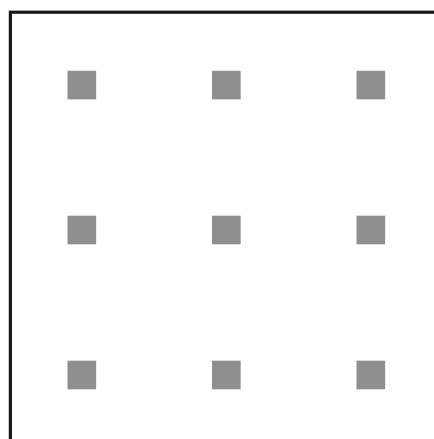
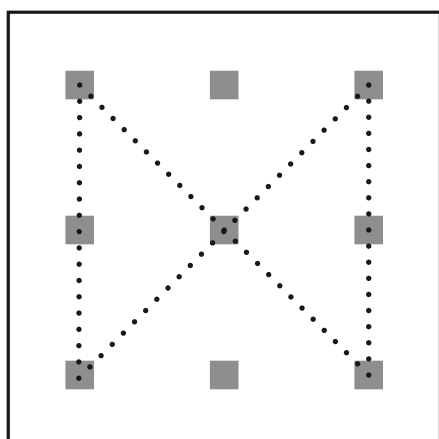
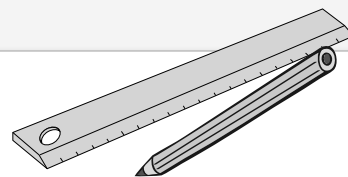
RICALCARE E RICOPIARE 5

Usare il righello.

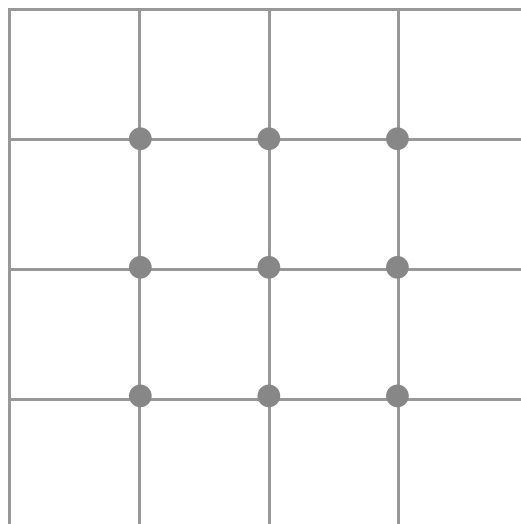
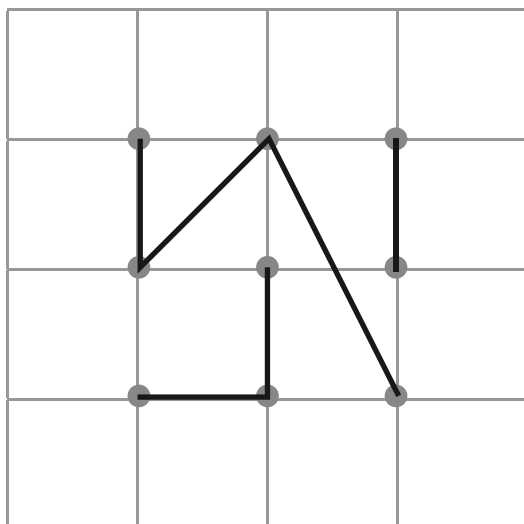
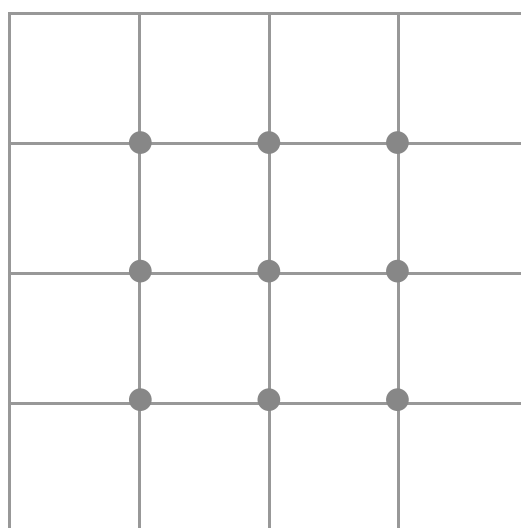
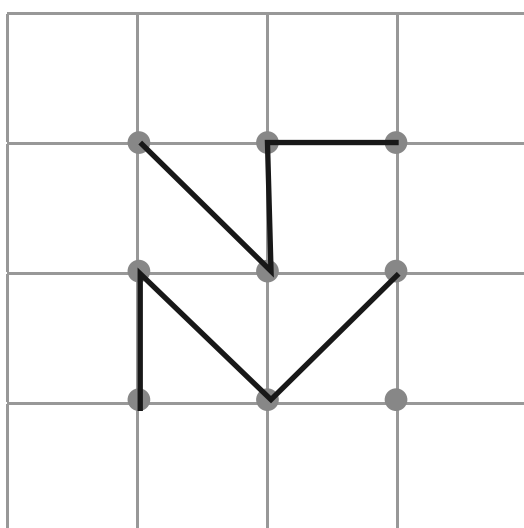
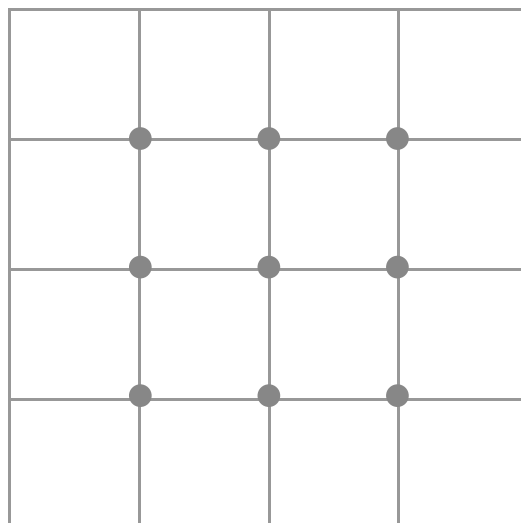
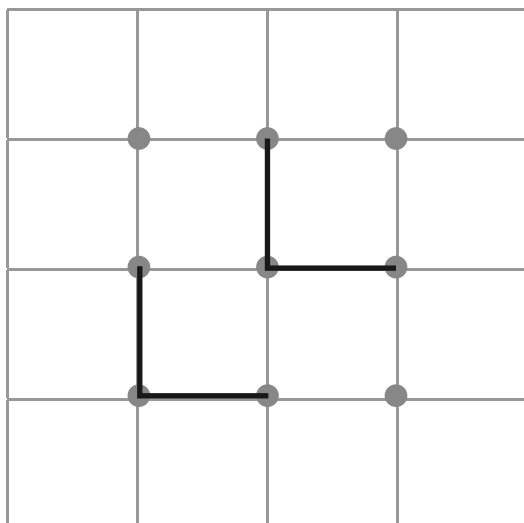
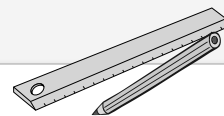


RICALCARE E RICOPIARE 6

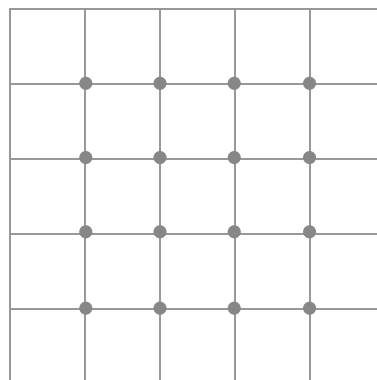
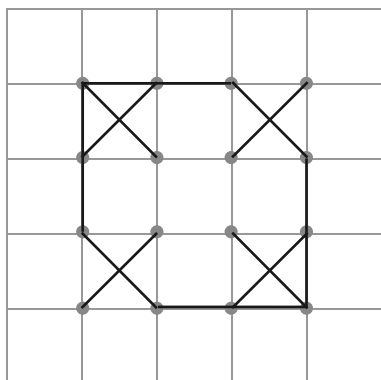
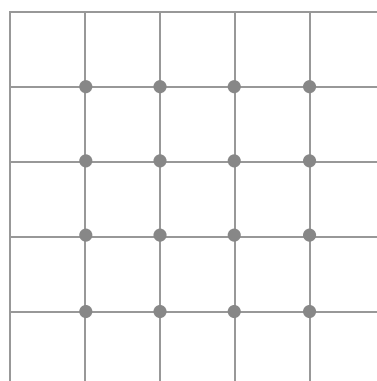
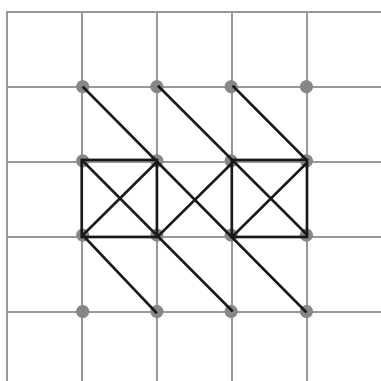
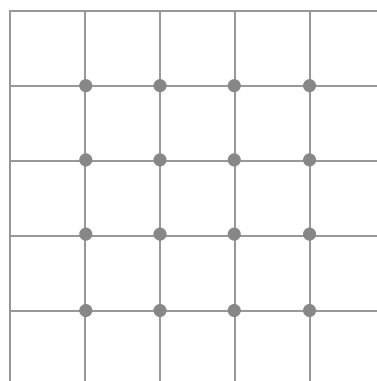
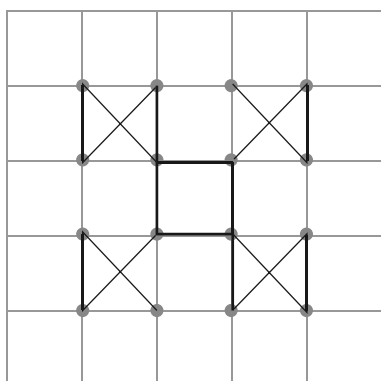
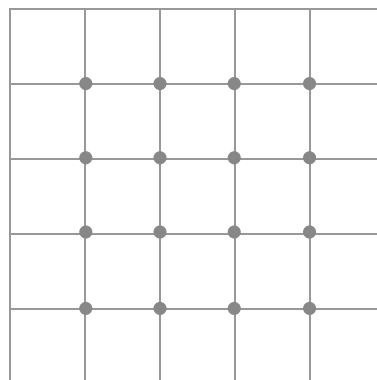
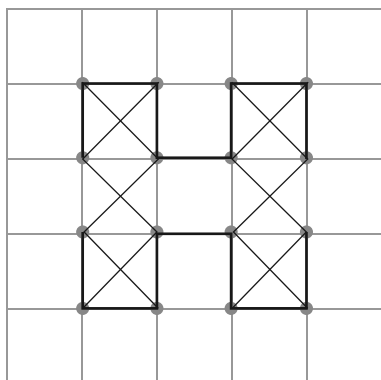
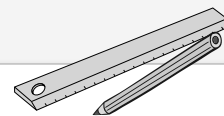
Usare il righello.



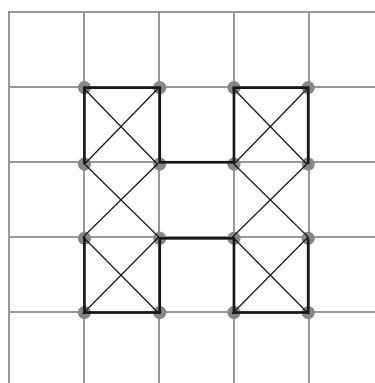
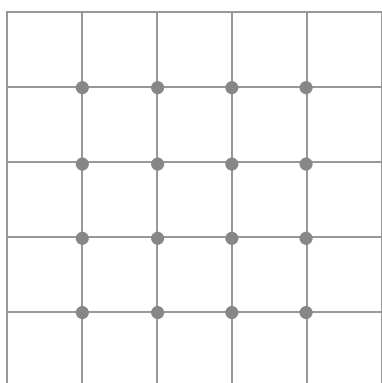
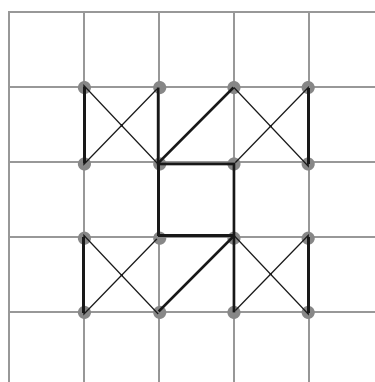
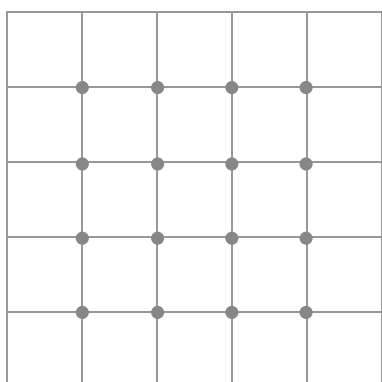
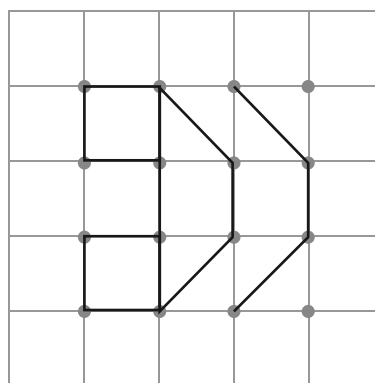
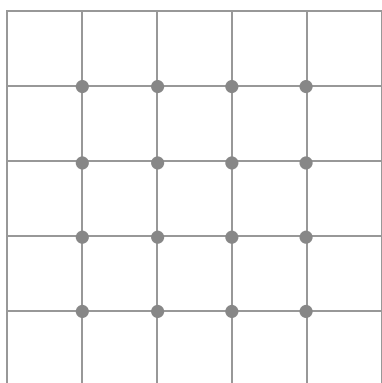
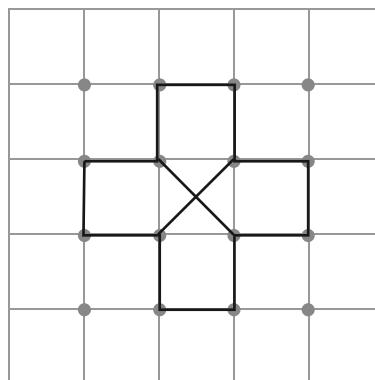
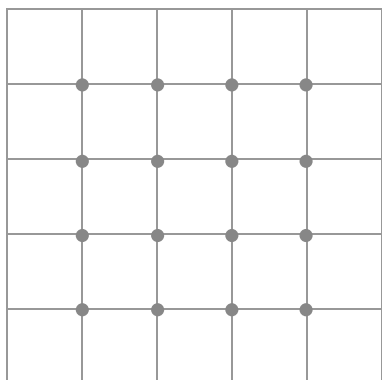
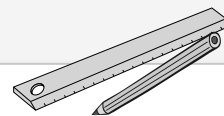
RICOPIARE A DESTRA I



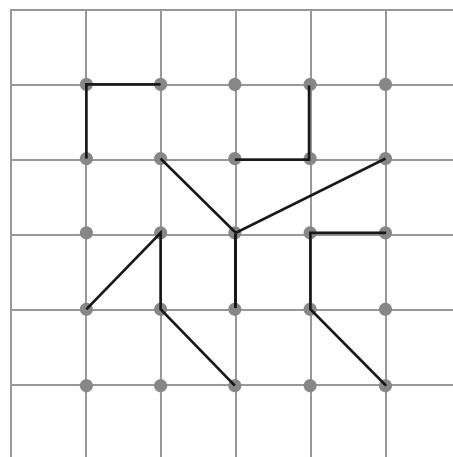
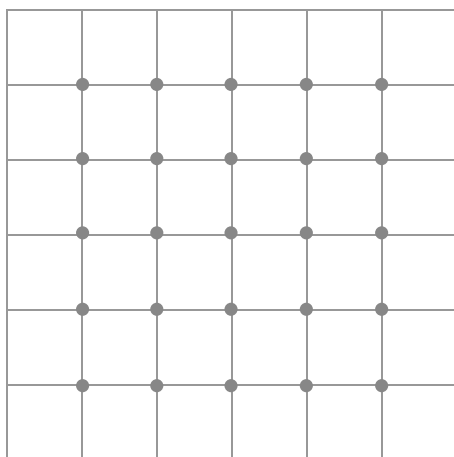
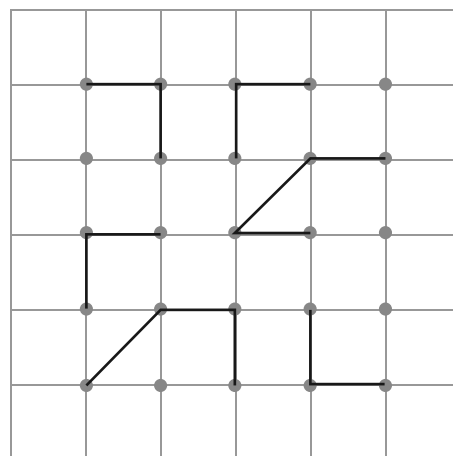
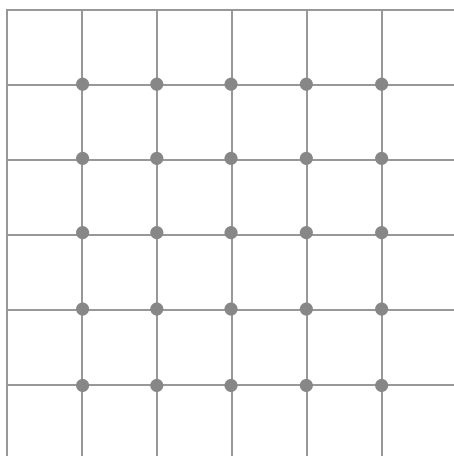
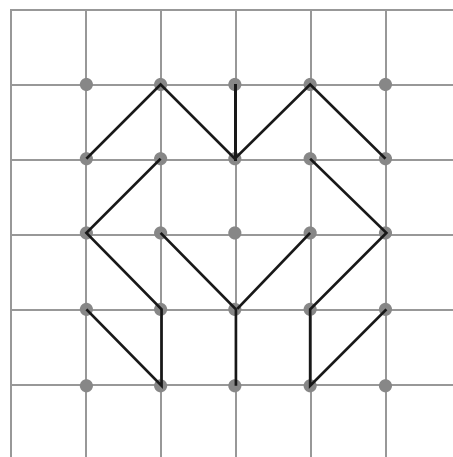
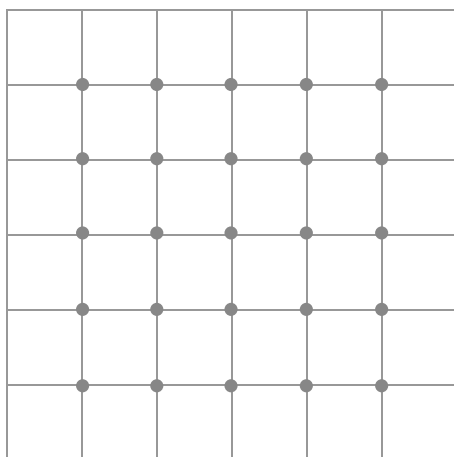
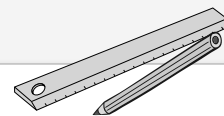
RICOPIARE A DESTRA 2



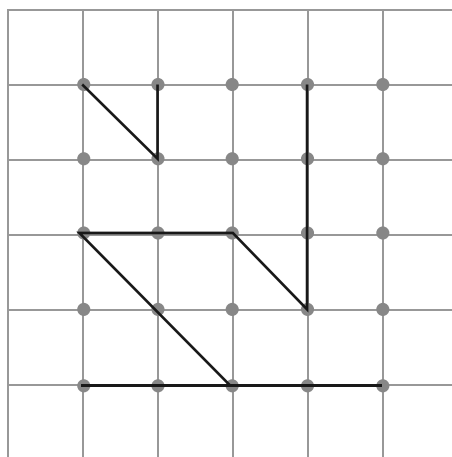
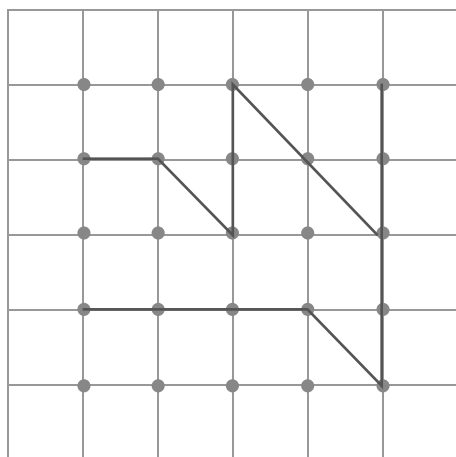
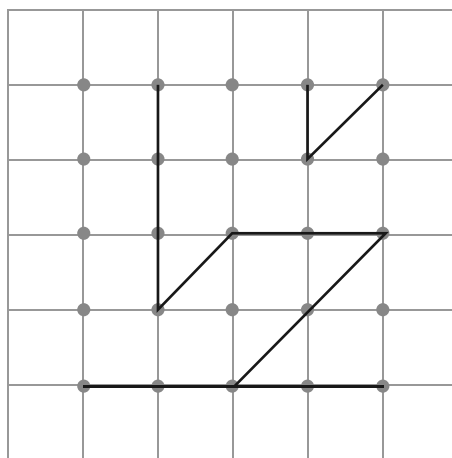
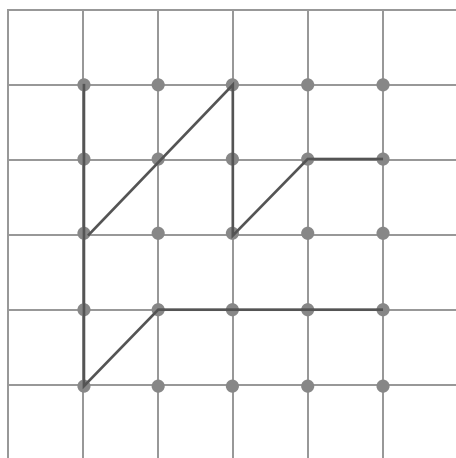
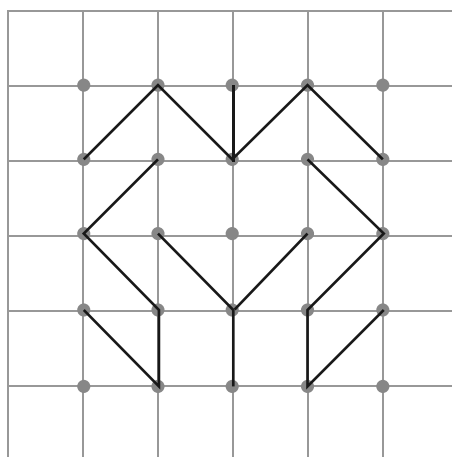
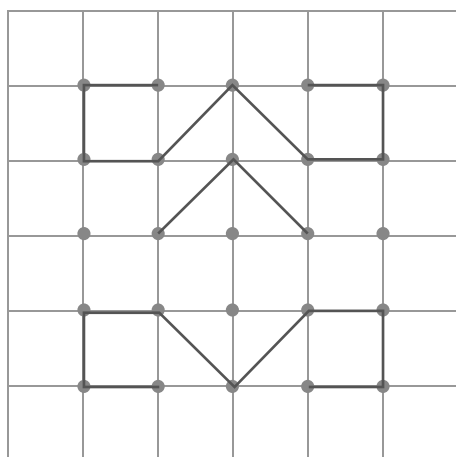
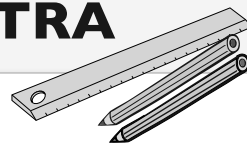
RICOPIARE A SINISTRA I



RICOPIARE A SINISTRA 2



RICOPIARE A DESTRA E POI A SINISTRA

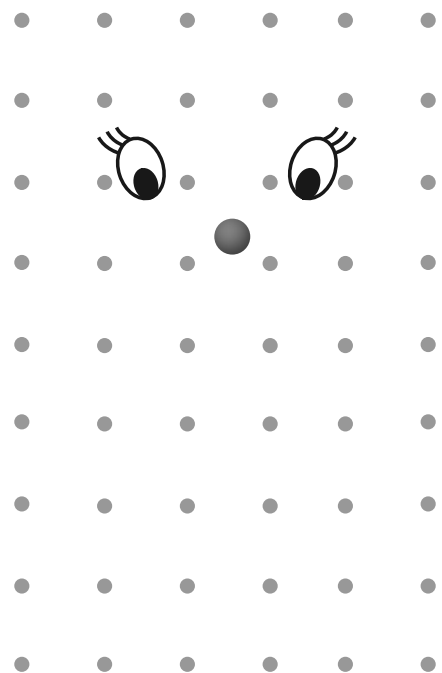
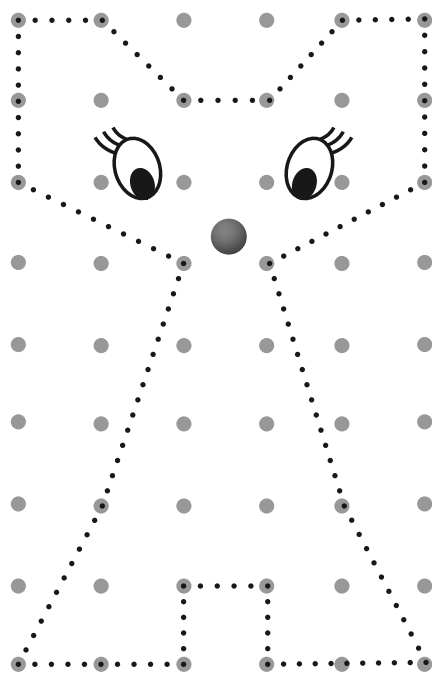
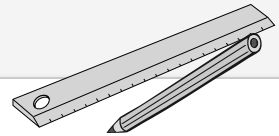


Trasferire il modello

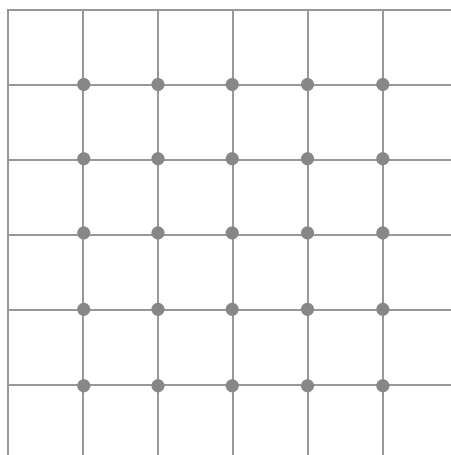
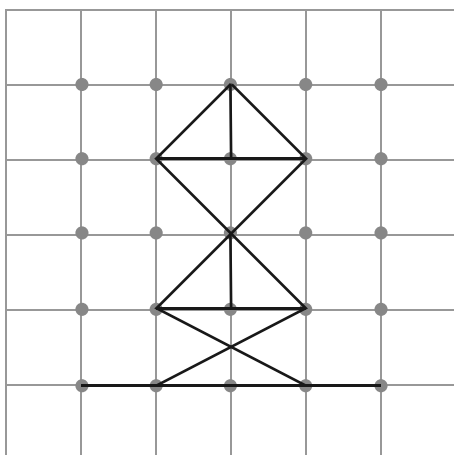
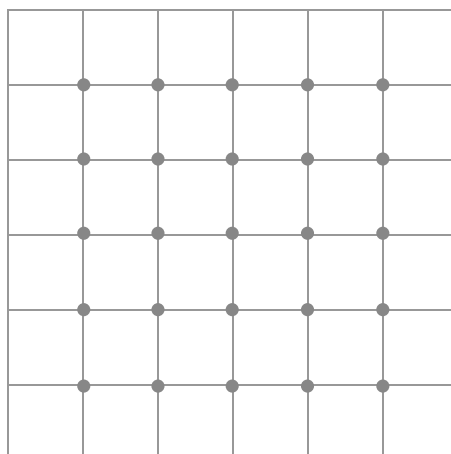
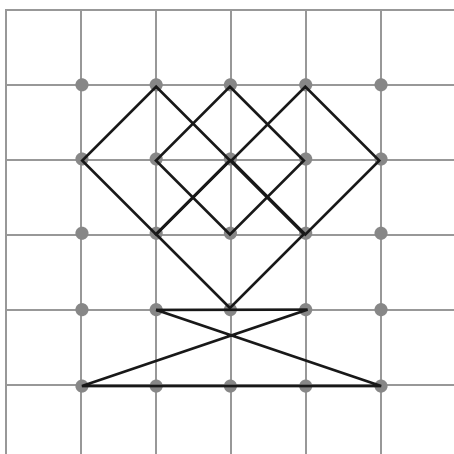
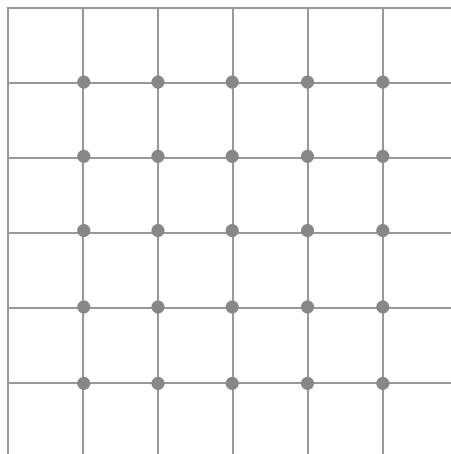
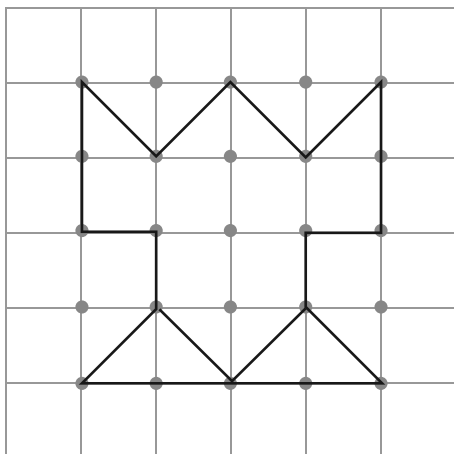
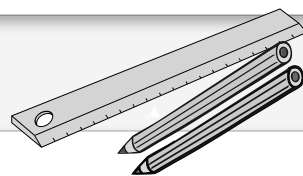
Il reticolo di lavoro è 5 x 8, quindi più grande di quelli delle pagine precedenti. I disegni da trasferire prevedono in sequenza di difficoltà:

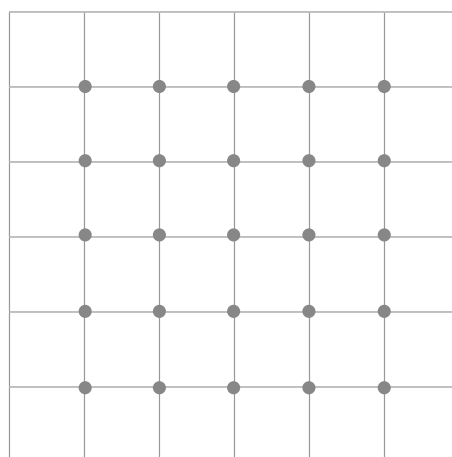
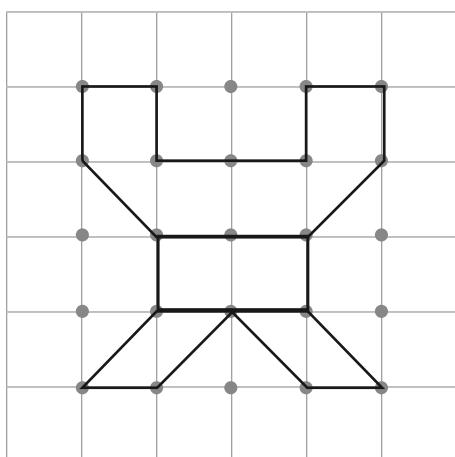
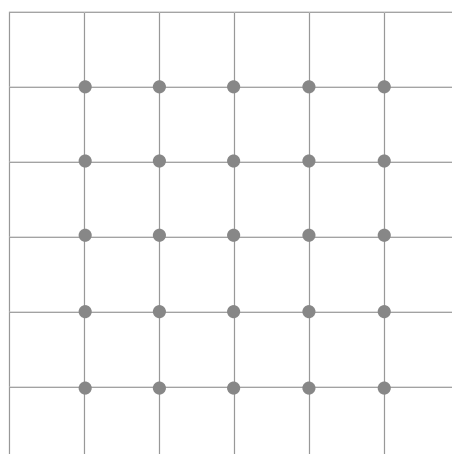
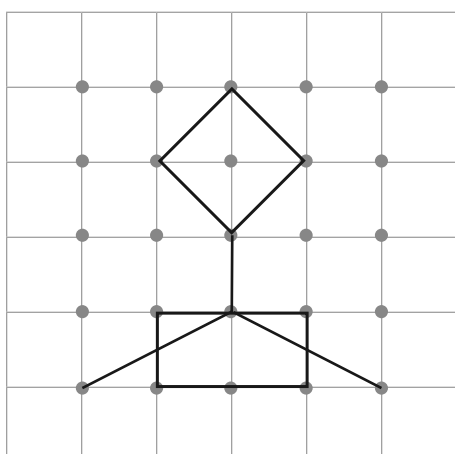
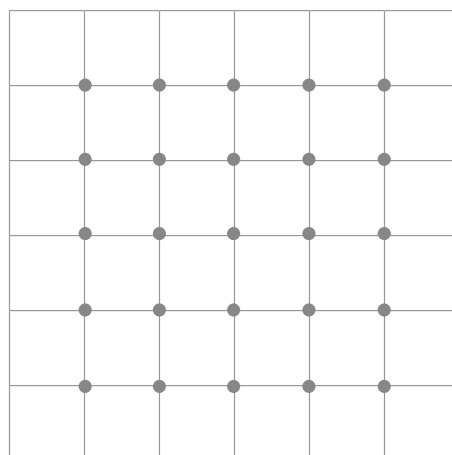
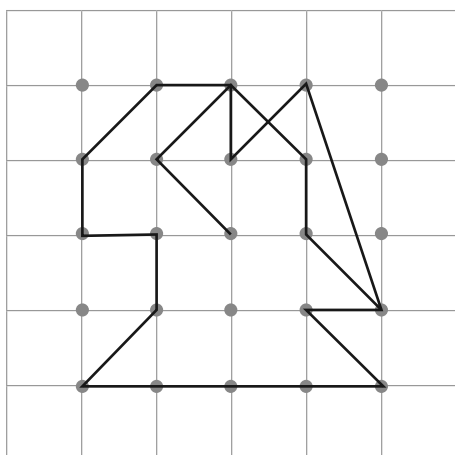
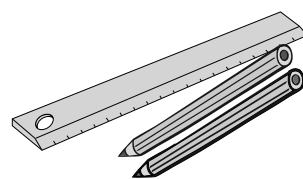
Linee spezzate semplici (che compongono una figura)

Linee spezzate più complesse (che compongono una figura)

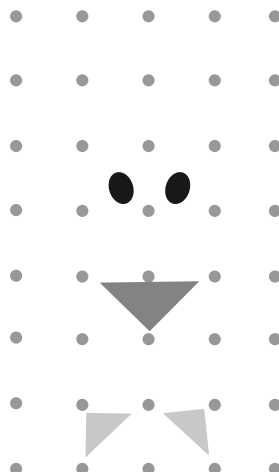
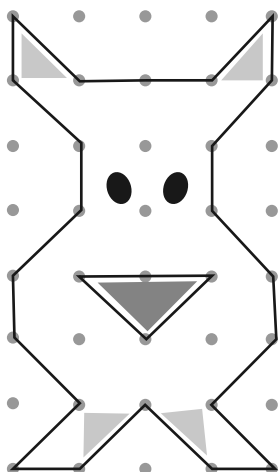
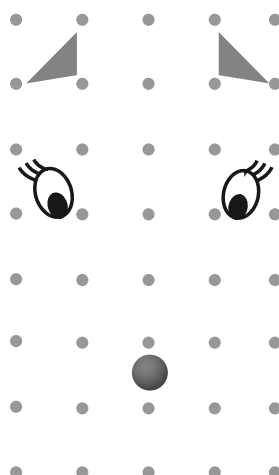
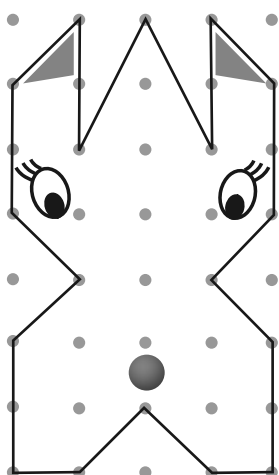
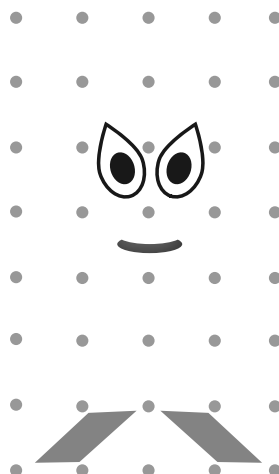
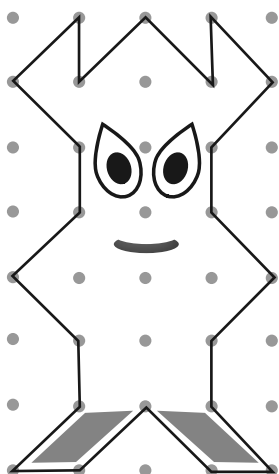
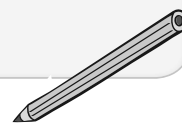
TRASFERIRE IL MODELLO I

TRASFERIRE IL MODELLO 2





TRASFERIRE IL MODELLO 3



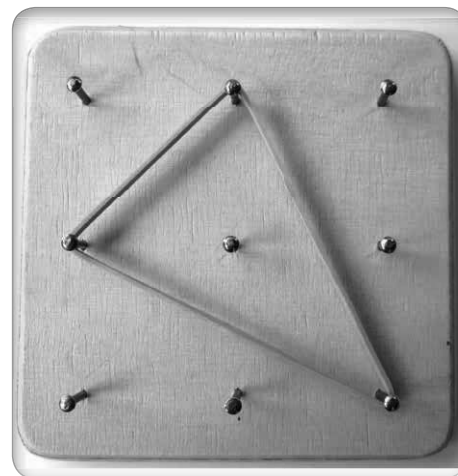
Individuare figure

In molti testi di matematica usati nel mondo tedesco o anglosassone sono presenti attività con il *geopiano*, uno strumento che prevede l'utilizzo di elastici da tendere fra diversi chiodi per ottenere figure geometriche di diverso tipo.

Passando dal mondo tridimensionale a quello bidimensionale di un foglio di carta, si possono proporre esercizi che usano punti e segmenti fra punti, per costruire semplici figure geometriche. Forse anche le proposte di "organizzazione di punti" del metodo Feuerstein si rifanno a questa semplice idea.

Nelle attività che seguono è bene trattare:

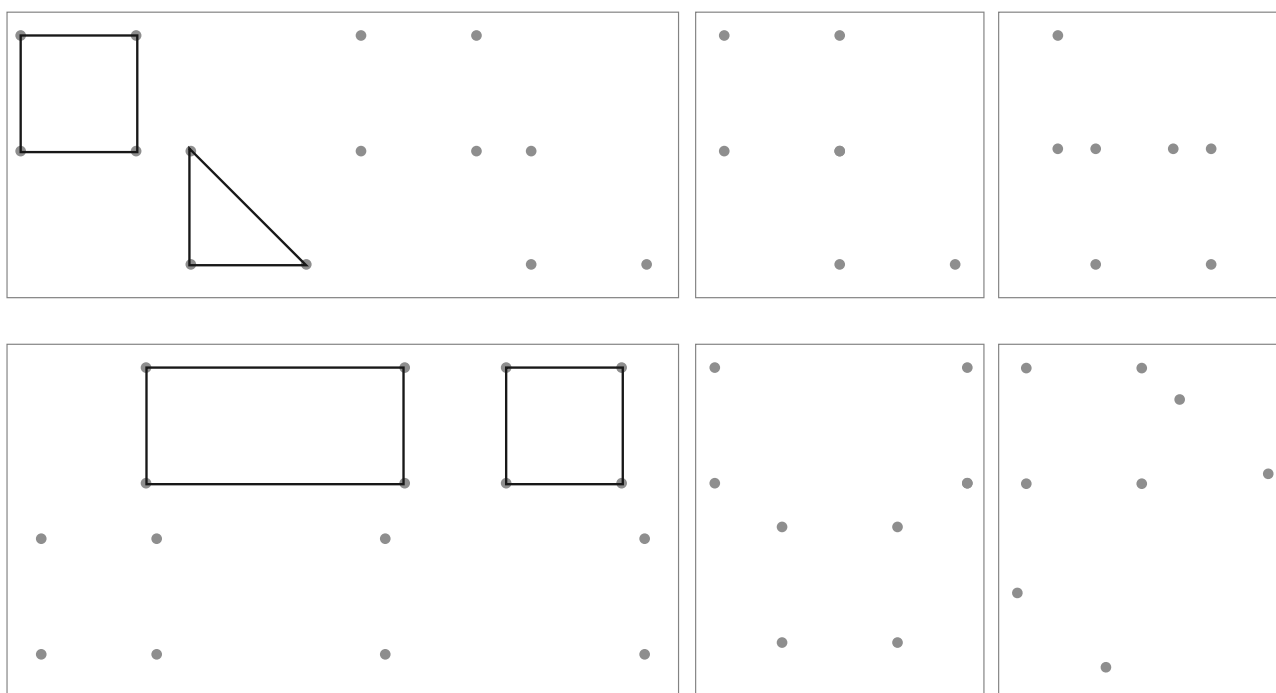
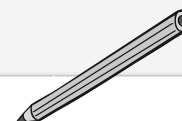
- prima figure geometriche separate tra loro
- poi figure geometriche sovrapposte.



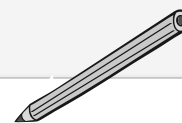
"Geoboard" by Annielogue - Own work.
Licensed under CC BY-SA 3.0 via Wikimedia Commons

In tutte le proposte vanno utilizzati tutti i punti.

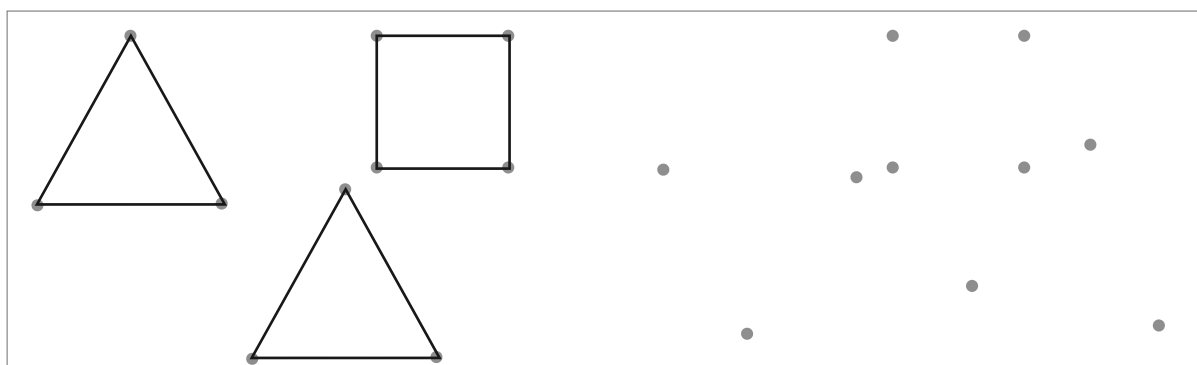
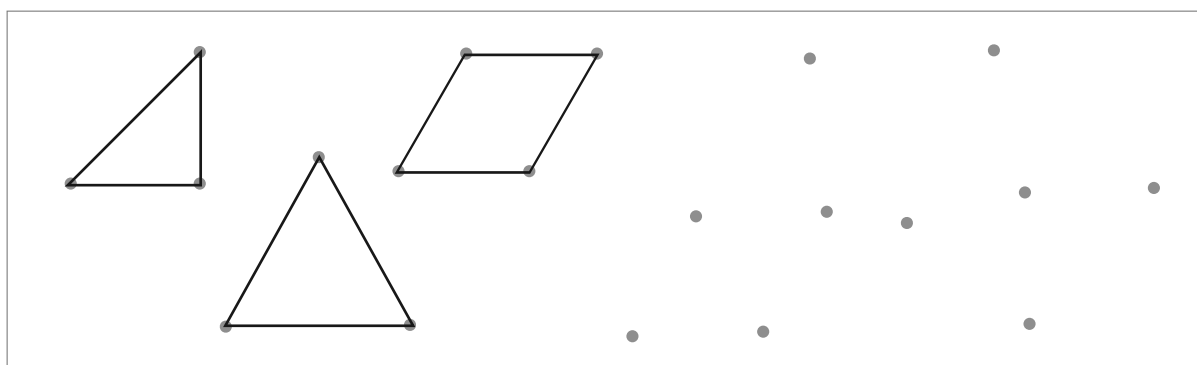
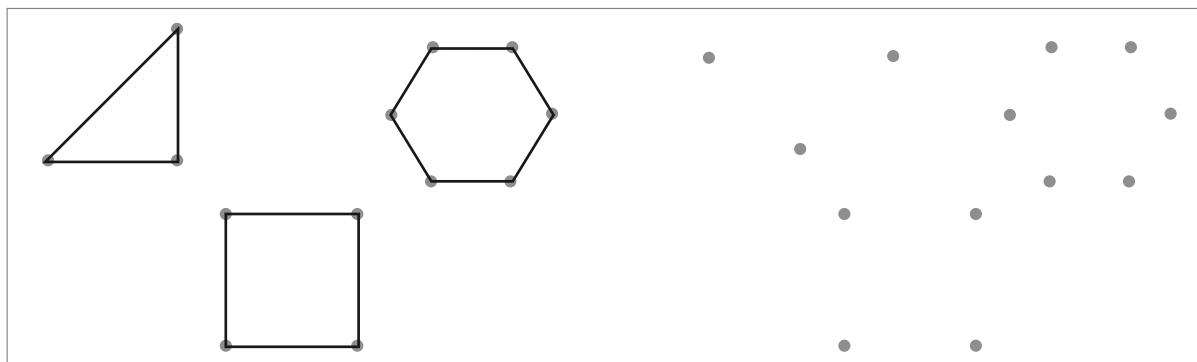
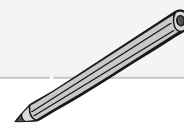
INDIVIDUARE FIGURE I



INDIVIDUARE FIGURE 2



INDIVIDUARE FIGURE 3



Ricalcare, ritagliare, ordinare, incollare

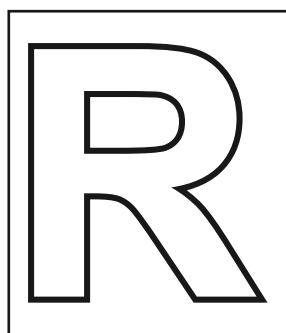
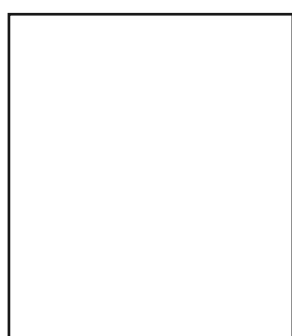
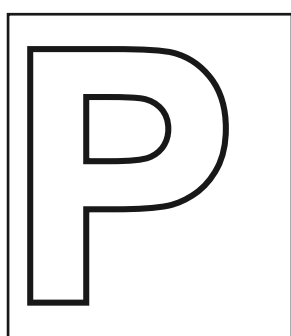
Nelle proposte di attività si procede con gradualità:

- si considerano inizialmente, disegnate su carte, due lettere dell'alfabeto molto ingrandite; con forti somiglianze (P e R);
- si passa poi a trattare quattro lettere, sempre con forti somiglianze: B e D, M e N;
- infine si presentano sei lettere. L'attività è "disturbata" dalla presenza di due lettere che fungono da distrattori.

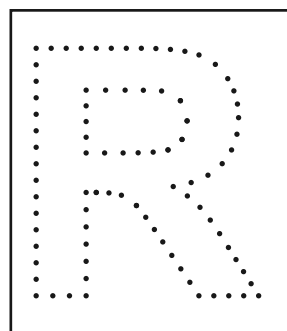
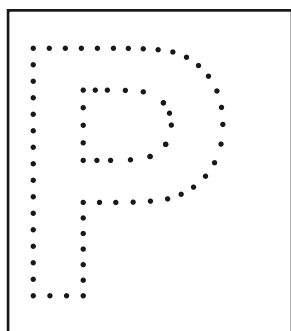
Si passa poi dalle lettere a figure che si assomigliano molto, per cui l'attenzione dell'allievo deve essere sempre di buon livello.

RICALCARE, RITAGLIARE, ORDINARE, INCOLLARE I

Osservare le lettere.

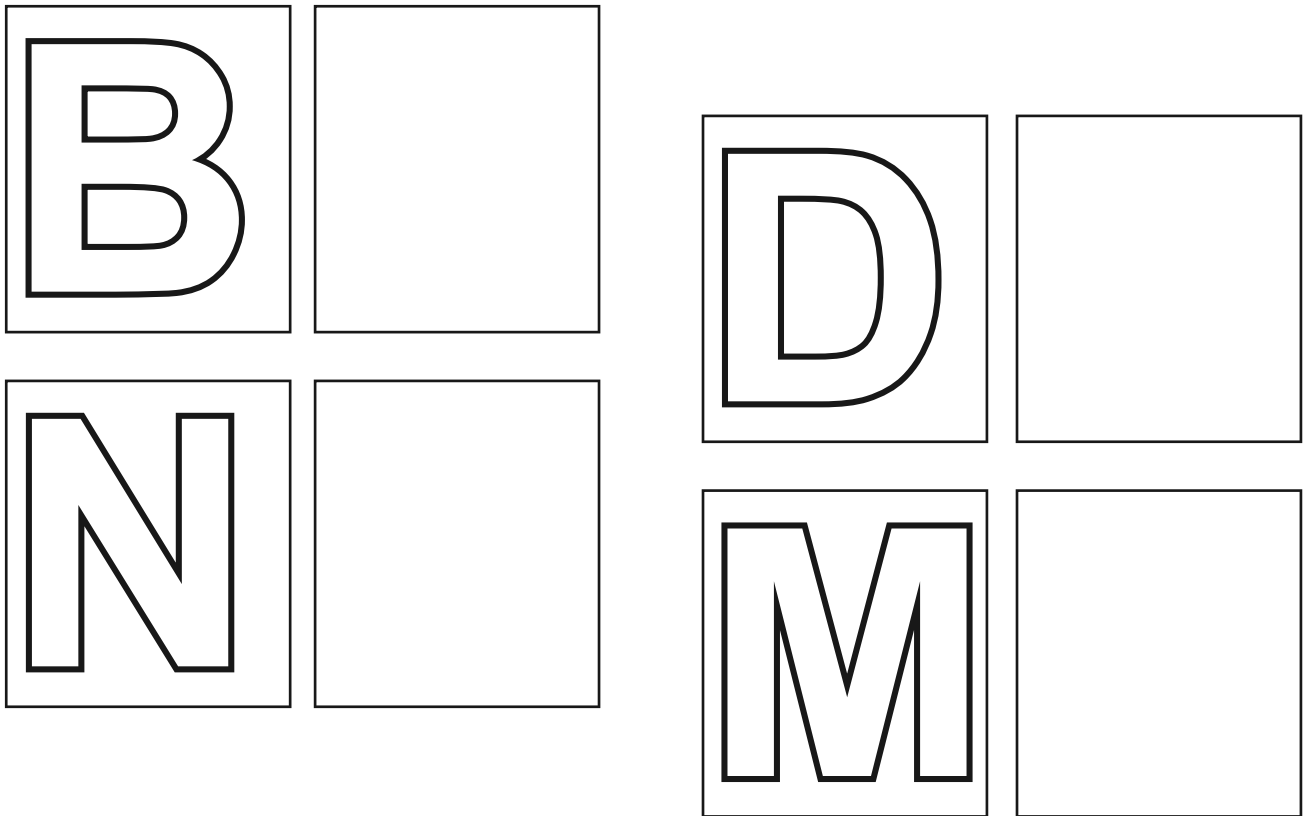


Ricalcare le due lettere punteggiate, ritagliarle e incollarle, ciascuna a fianco della lettera uguale.

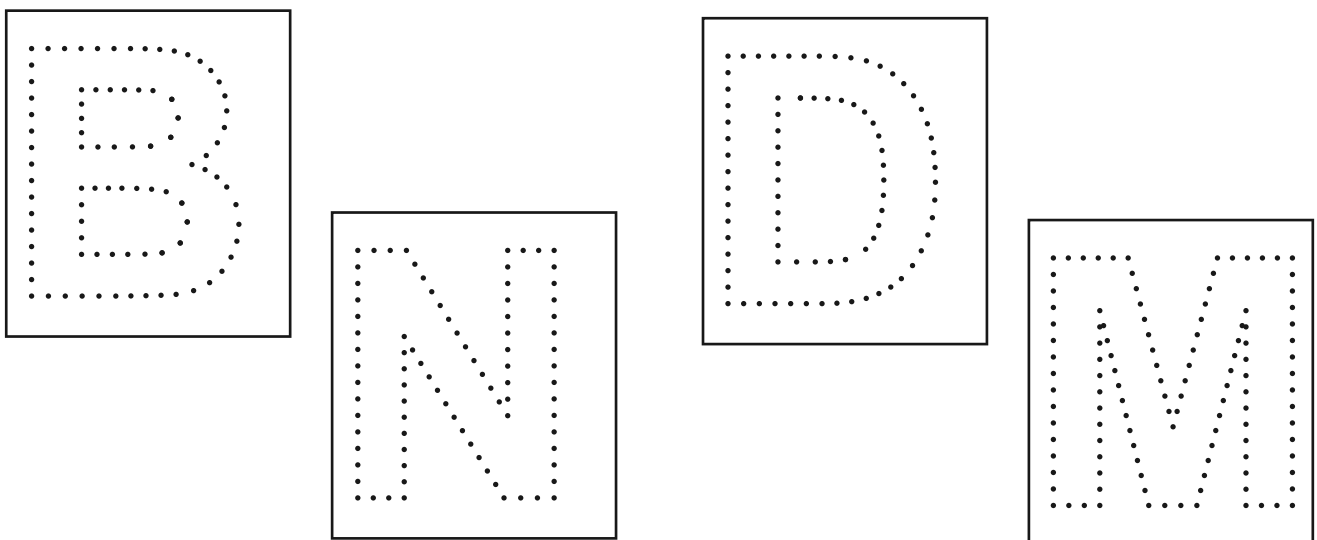


**RICALCARE, RITAGLIARE, ORDINARE,
INCOLLARE 2**

Osservare le lettere.



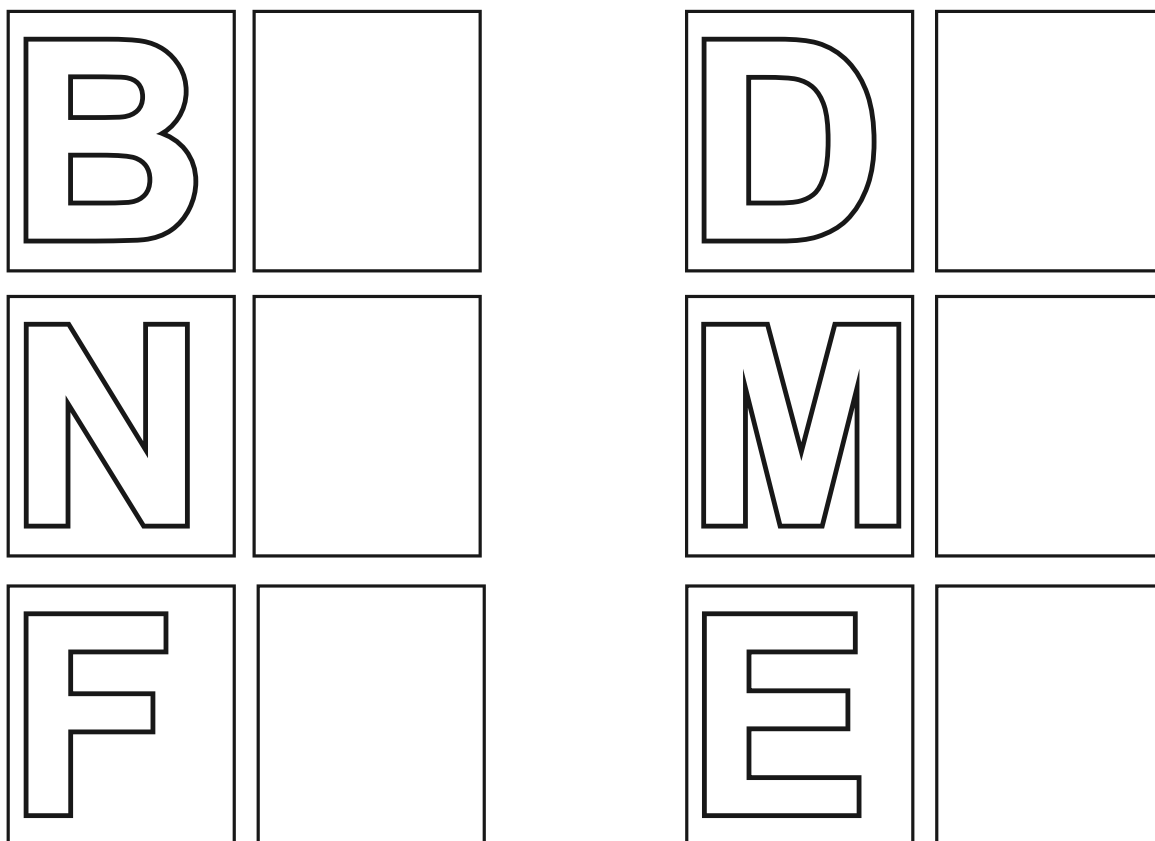
Ricalcare le quattro lettere punteggiate, ritagliarle e incollarle, ciascuna a fianco della lettera uguale.



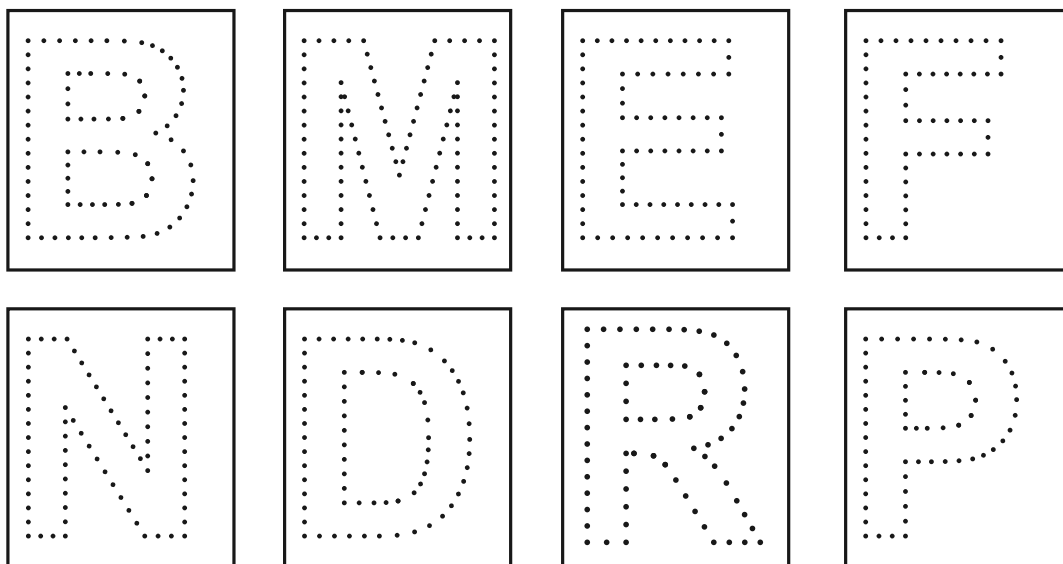
**RICALCARE, RITAGLIARE, ORDINARE,
INCOLLARE 3**



Osservare le lettere.



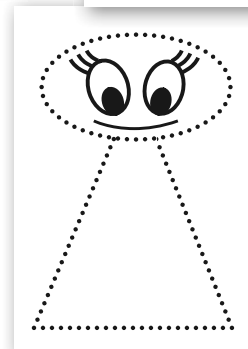
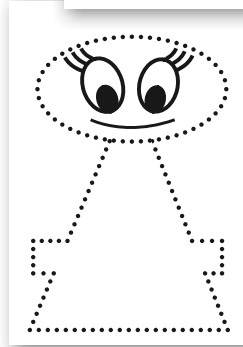
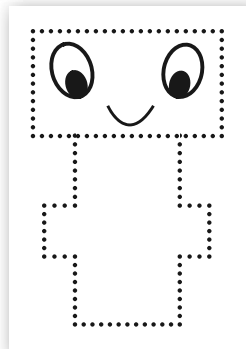
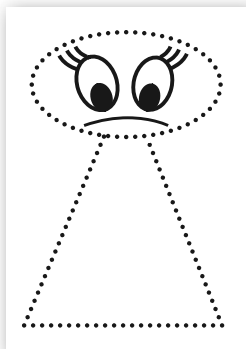
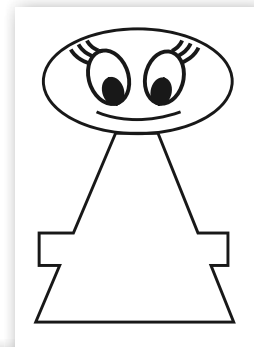
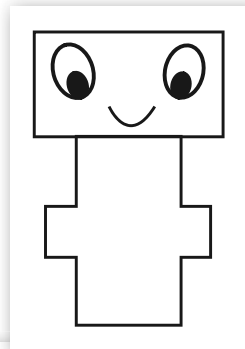
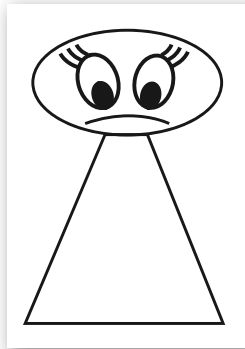
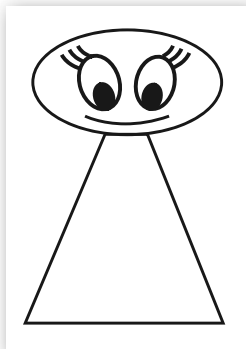
Ritrovare, nel gruppo di lettere sottostanti, quelle che sono uguali alle precedenti. Ricalcarle, ritagliarle e incollarle al posto giusto. Attenzione ai distrattori!



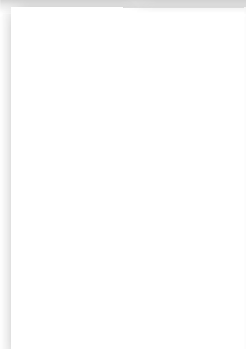
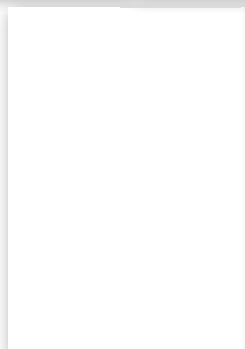
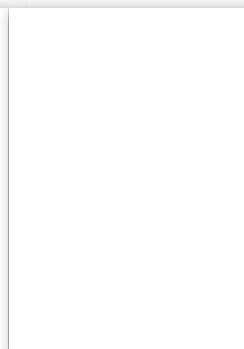
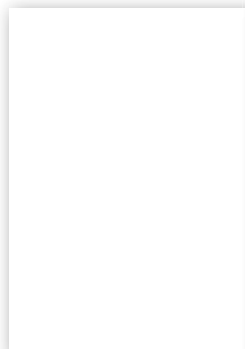
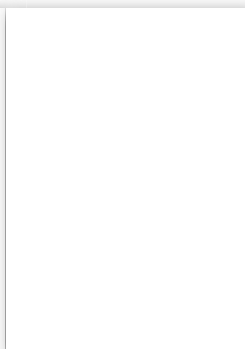
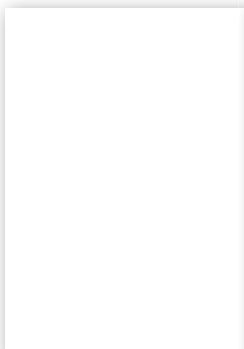
**RICALCARE, RITAGLIARE, ORDINARE,
INCOLLARE 4**



Osservare e ricalcare.



Ritagliare le 8 carte con figura. Incollare, negli appositi spazi, le quattro coppie di carte uguali per forma.



**RICALCARE, RITAGLIARE, ORDINARE,
INCOLLARE 5**



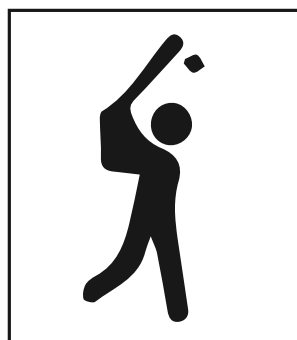
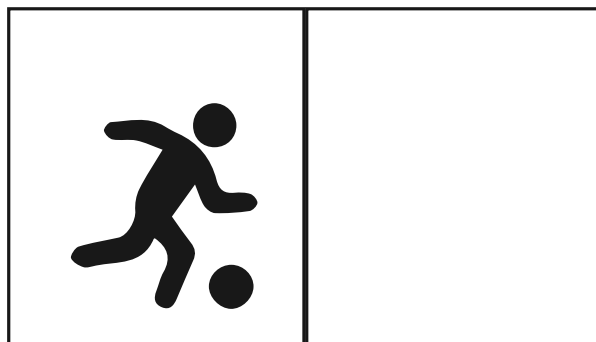
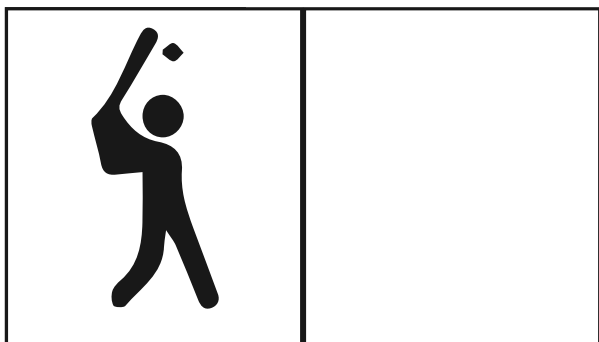
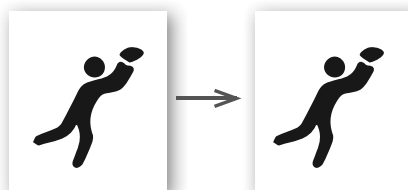
Appaiare figure dello stesso “tipo”

Si comincia l'attività prendendo come primo “tipo” l'*uguaglianza* (già trattata anche nelle pagine precedenti).

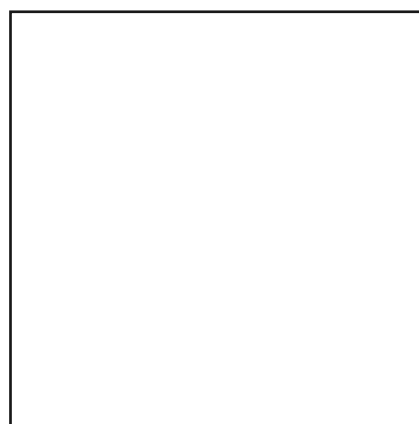
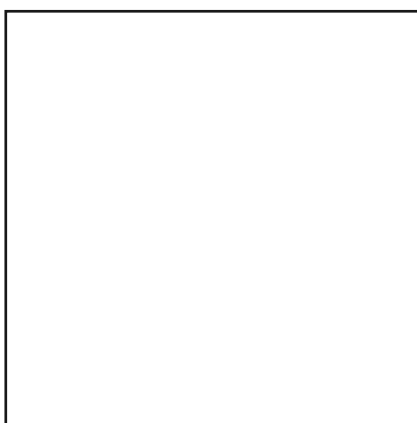
Si affronta poi il tipo *simmetria*. L'esperienza sul campo ha dimostrato, come è già stato detto, la difficoltà di molti allievi (con disabilità intellettiva) a trattare con figure simmetriche.

Si passa infine, solo per gli allievi meno gravi, ai tipi: *rotazione* o *figura spezzata*.

Al di là dell'aspetto cognitivo, assai importante, dal punto di vista manuale l'attività da fare è sempre la medesima: tagliare e incollare.

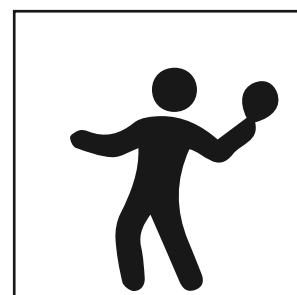
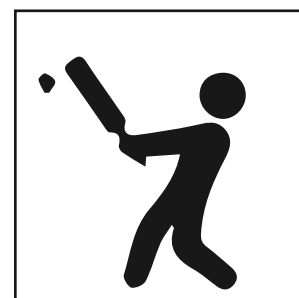
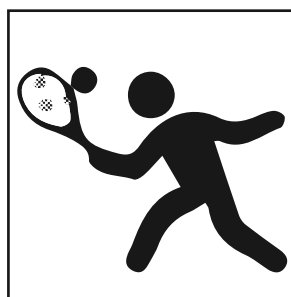
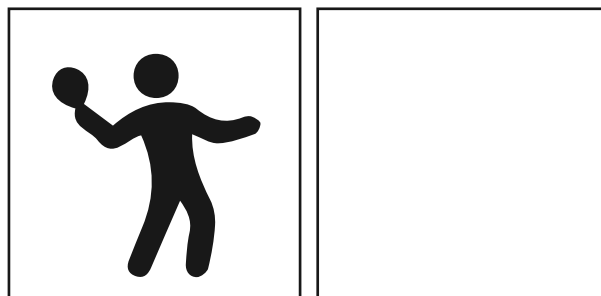
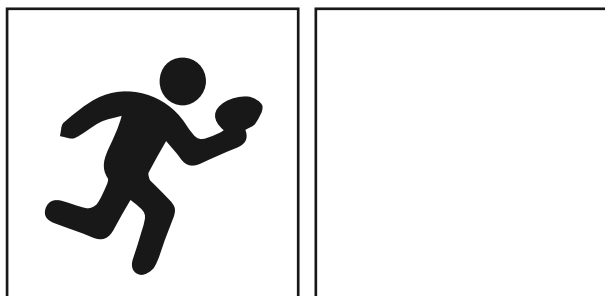
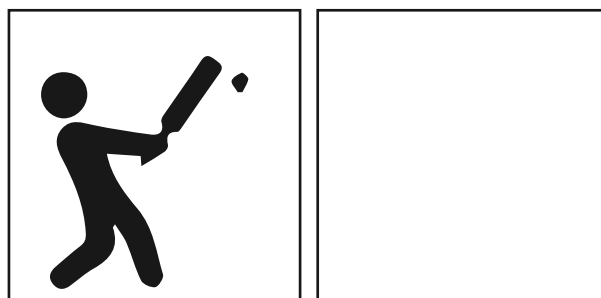
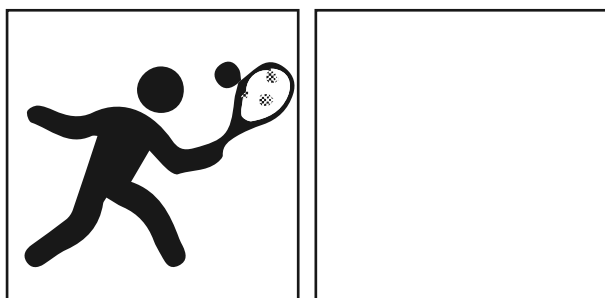
RITAGLIARE E INCOLLARE LA FIGURA “UGUALE”

**RITAGLIARE E INCOLLARE
LA FIGURA “SIMMETRICA” I**

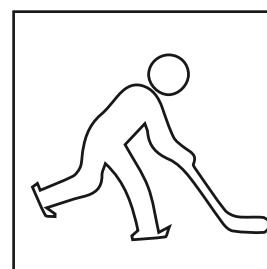
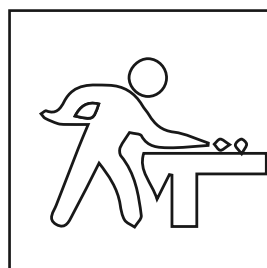
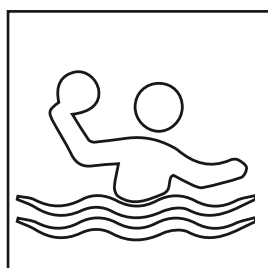
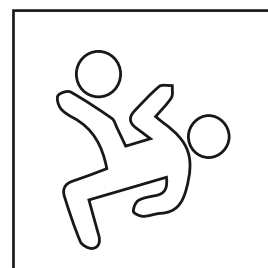
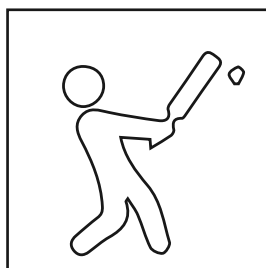
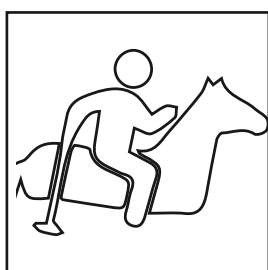
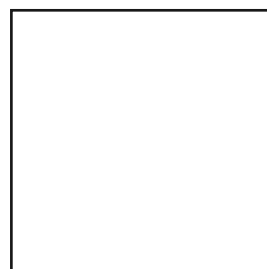
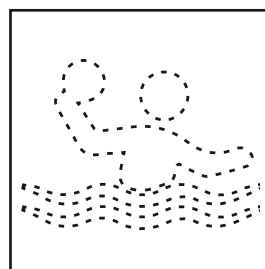
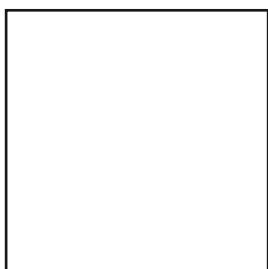
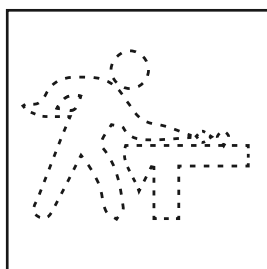
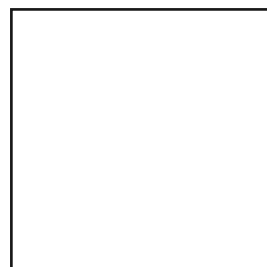
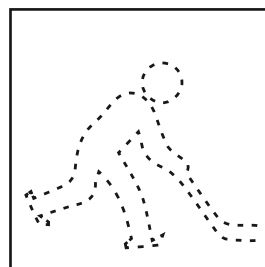
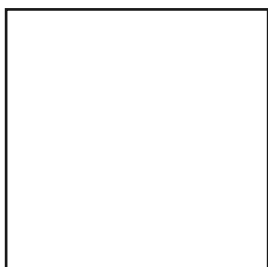
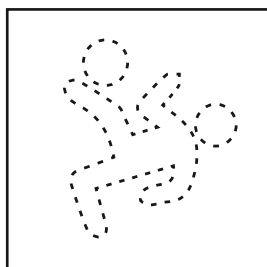
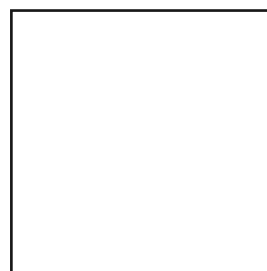
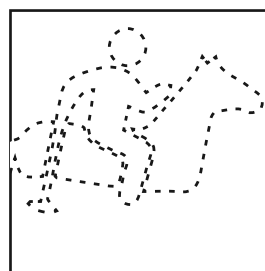
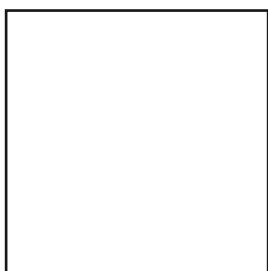
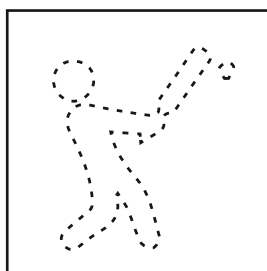


**RITAGLIARE E INCOLLARE
LA FIGURA “SIMMETRICA” 2**

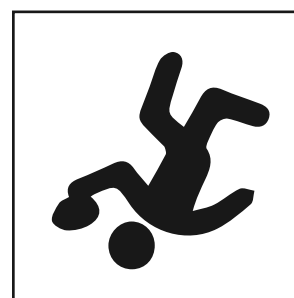
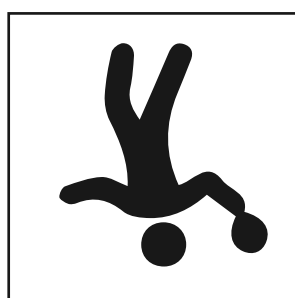
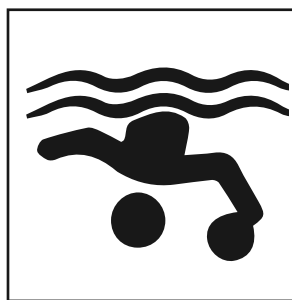
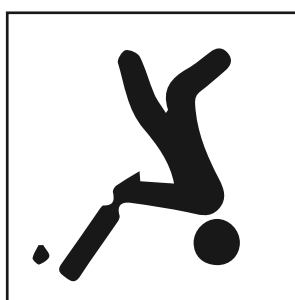
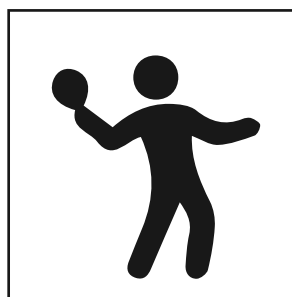
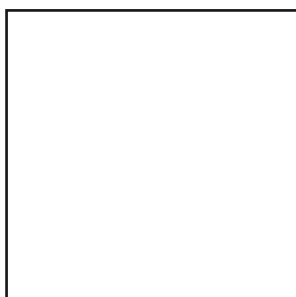
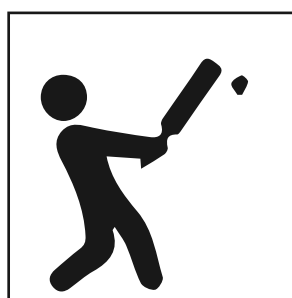
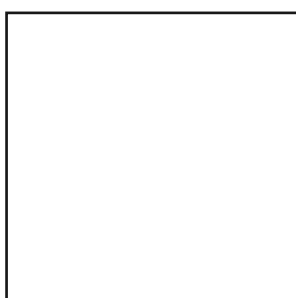
Attenzione al distrattore!



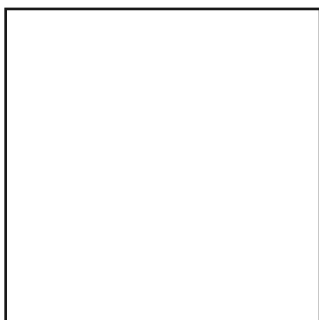
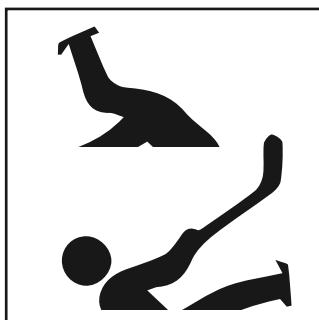
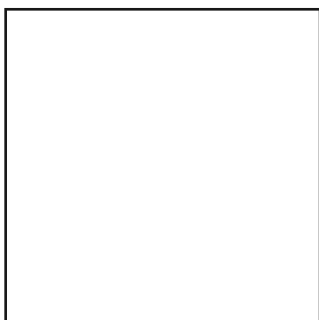
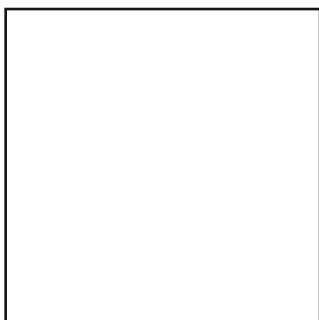
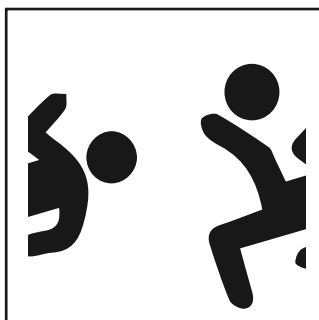
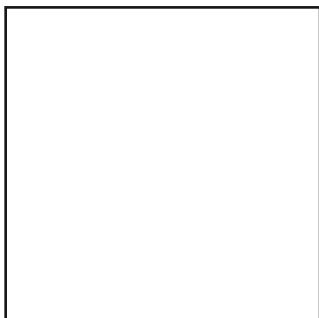
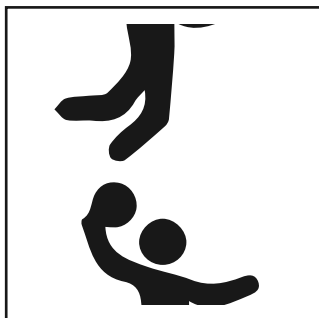
**RITAGLIARE E INCOLLARE
LA FIGURA “A TRATTO CONTINUO”**



**RITAGLIARE E INCOLLARE
LA FIGURA “RUOTATA”**



**RITAGLIARE E INCOLLARE
LA FIGURA “RICOMPOSTA”**



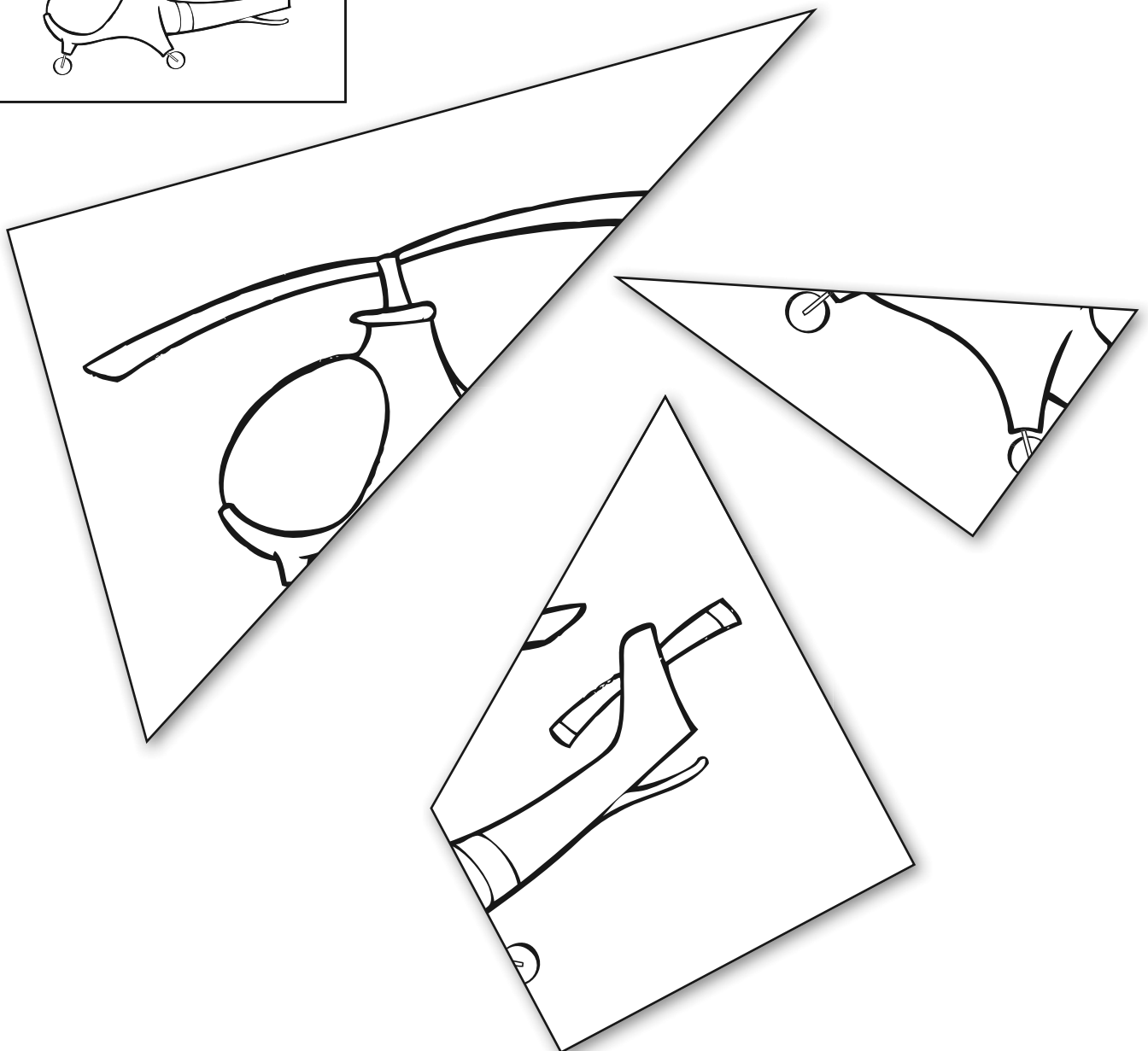
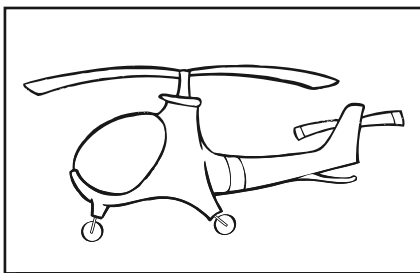
Costruire puzzle

Tagliare i vari pezzi disegnati.

Su un foglio a parte comporre la figura, incollando i pezzi tagliati.

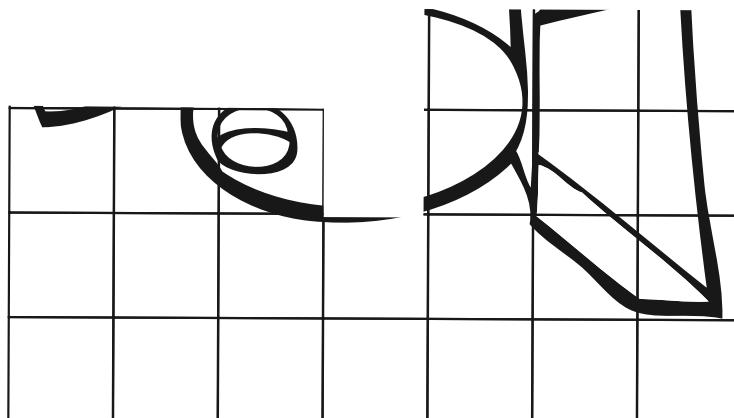
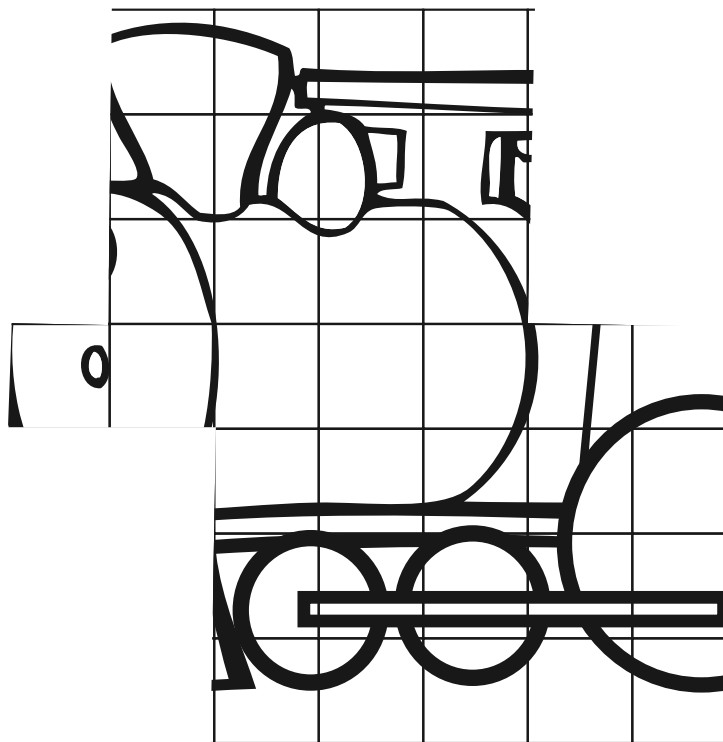
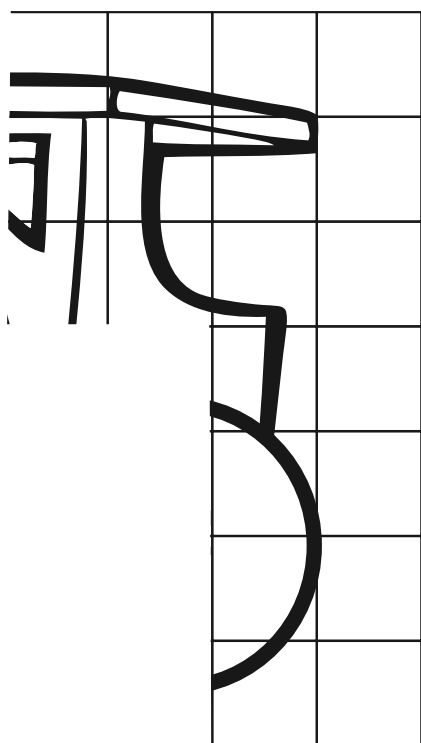
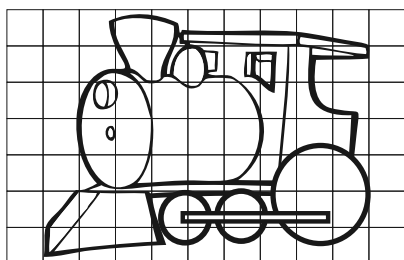
Si chiede solo di tagliare e incollare.

L'insegnante prima mostra il modello, poi lo toglie dalla vista dell'allievo.

PUZZLE I

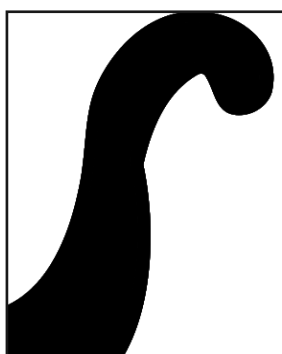
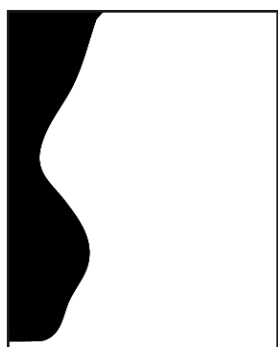
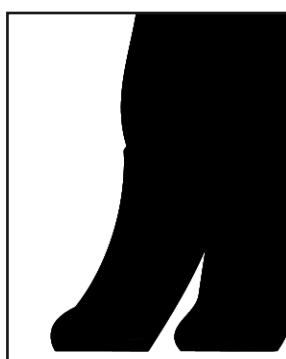
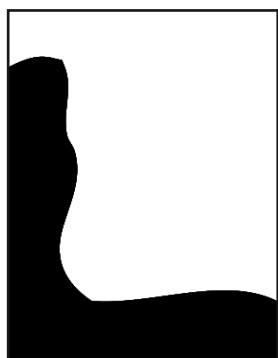
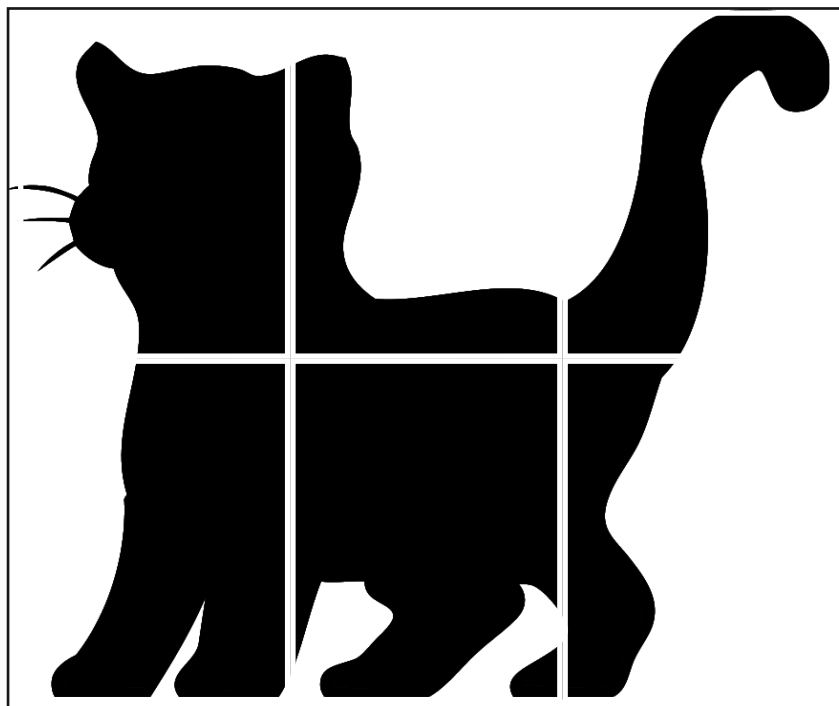
PUZZLE 2

L'insegnante prima mostra il modello, poi lo toglie dalla vista dell'allievo.



PUZZLE 3

L'insegnante prima mostra il modello, poi lo toglie dalla vista dell'allievo.





BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE

- S. ZOIA, *Lo sviluppo motorio del bambino*, Carocci, 2004
- FEDRIZZI E., *I disordini dello sviluppo motorio*, Piccin, 2009 **[area medica]**
- SABBADINI, L., *La disprassia in età evolutiva*, Springer, 2005
- SABBADINI, L., *La disprassia in età evolutiva*, breve sintesi a cura dell'autrice, scaricabile dal sito: **www.aidee.it/pdf/libretto/pdf**
- OLIVERIO, A., *Motricità, linguaggio e apprendimento*, scaricabile dal sito: **www.edscuola.it/archivio/antologia/scuolacitta/oliverio.pdf**
- VENNAR, A. M., *40 giochi per un corretto sviluppo fisico del bambino*, Armando, 2004
- LOIERO V., CAMPISANO F., ROMEO M. G., VERTA S., *Educazione motoria e ritardo mentale*, Edizioni Nuova Cultura, 2010 **[area Scienze motorie]**
- RODA G., *Educazione al movimento e sviluppo intellettuale per alunni con disabilità*, 2014, scaricabile dal sito: **http://www.alighierife.it/cts/images/cts/materiali/corporeità/Ferrara_5_giugno_2014.pdf**
- LABARDI, P., *Percezione, spazialità, lateralità*, Cuzzolin, 2008
- RUSSO, R. C., *Sviluppo neuropsicologico del bambino*, Ambrosiana, 2002 **(area Psicologia)**
- SABBADINI G., *Manuale di neuropsicologia dell'età evolutiva*, Zanichelli, 1995 **(un classico da cercare in biblioteca)**



SITOGRAFIA

Siti istituzionali nazionali e della Regione Emilia-Romagna

Ministero Pubblica Istruzione Università e Ricerca

Software gratuiti - Azione 6 : Progetto Nuove Tecnologie e Disabilità

[*http://www.istruzione.it/web/istruzione/disabilita*](http://www.istruzione.it/web/istruzione/disabilita)

Ufficio Scolastico Regionale dell'Emilia-Romagna

Normativa e notizie su Integrazione handicap e DSA

[*http://www.istruzioneer.it/*](http://www.istruzioneer.it/)

Regione Emilia-Romagna

Area sociale per l'handicap in generale

[*http://sociale.regione.emilia-romagna.it/disabili*](http://sociale.regione.emilia-romagna.it/disabili)

Regione Emilia-Romagna

Rete regionale dei Centri di Documentazione sull'Handicap (CDH)

[*http://istruzione.comune.modena.it/memo/*](http://istruzione.comune.modena.it/memo/)

aree tematiche, disabilità e integrazione

[*http://ritardomentale.anastasis.it*](http://ritardomentale.anastasis.it)

[*http://www.dienneti.it*](http://www.dienneti.it)

[*http://www.disabilitaintellettive.it*](http://www.disabilitaintellettive.it)

[*http://www.sinpia.eu*](http://www.sinpia.eu)

Bologna

Associazione per lo sviluppo di progetti informatici per gli handicappati

[*http://www.asphi.it*](http://www.asphi.it)

Casa Editrice Zanichelli

Il sito ospita i volumi n. 1, n. 2 e n. 3 della collana dedicata all'Educazione Speciale, liberamente scaricabili

[*www.online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/*](http://www.online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/)

Educazione Speciale

Il sito ospita recensioni, esercizi e tanti altri contenuti dedicati tutti al tema della disabilità intellettiva. I materiali sono liberamente scaricabili.

È presente una newsletter che esce con cadenza mensile.

[*www.educazionespeciale.it*](http://www.educazionespeciale.it)

