

PROGETTO

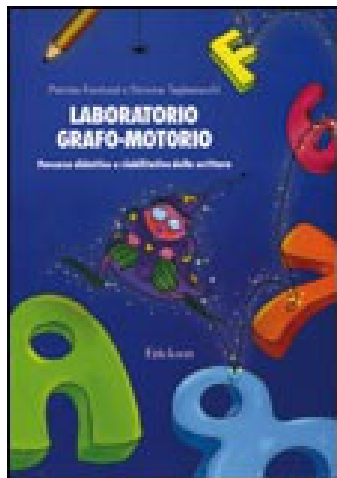
CRESCERE

L'ARCOBALENO[®]
SERVIZI



Cooperativa Sociale

www.progettocrescere.re.it



Il Laboratorio Grafo-Motorio

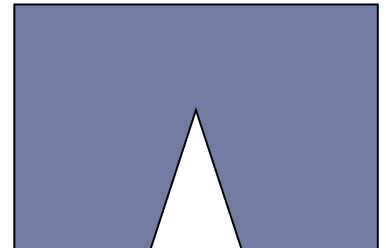
Dott.ssa Tagliazucchi Simona



Perché un Laboratorio Grafo-Motorio?

Convegno "Disgrafia: la fatica di scrivere" (2008 e altri)

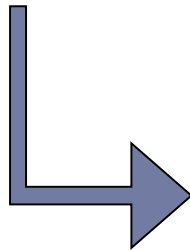
1. Troppi bambini non imparano a scrivere manualmente in modo leggibile e velocemente
2. Ri-educazione delle cattive abitudini
3. Limitare incidenza della disgrafia



Allenare e/o Correggere

Cosa è un Laboratorio Grafo-Motorio?

Strumento di insegnamento/apprendimento
della scrittura nella sua dimensione
grafo-motoria/esecutiva



Due finalità

- Trattamento
- Educativa, preventiva

Obiettivi del Laboratorio Grafo-Motorio

1. **Potenziamento** della coordinazione dinamica dell'arto superiore e della motricità fine della mano
2. **Allenamento** esecutivo specifico(prassia , impugnatura)
3. Preparazione al corsivo
4. **Insegnamento/apprendimento** dello stampatello maiuscolo

Come è strutturato il Laboratorio Grafo-Motorio

Quattro sezioni:

1. Alleniamo braccia e dita
2. Pregrafismi
3. Giochi Grafo-motori
4. Alfabetiere grafo-motorio

Più due:

5. Giochi di sviluppo e stimolazione dei prerequisiti motori
6. Sitografia di Giochi

Metodologie applicative del Laboratorio Grafo-Motorio

- ▶ Laboratorio Specifico
- ▶ Laboratorio in Situazione
- ▶ Trattamento



Teoria e laboratori ...

Prerequisiti della scrittura

Generali

- ↖ Equilibrio
- ↖ Controllo Posturale
- ↖ Lateralizzazione



Prerequisiti della scrittura

Specifici

- ↖ Coordinazione dinamica dell'arto superiore
- ↖ Coordinazione oculo-manuale globale e fine
- ↖ Motricità fine
- ↖ Orientamento e organizzazione spazio-temporale
- ↖ Percezione e analisi visiva
- ↖ Memoria a breve e lungo termine
- ↖ Abilità fonologiche, metafonologiche, linguistiche

Prerequisiti della scrittura

Necessario che essi raggiungano un'**automatizzazione** per permettere la complessa prassia della scrittura.

Finalità del laboratorio

Il *laboratorio grafo-motorio* mira alla stimolazione e potenziamento di:

1. Coordinazione dinamica dell'arto superiore
2. Motricità fine della mano
3. Coordinazione oculo-manuale



Coordinazione dinamica dell'arto superiore

Coordinazione

Movimento segmentale o globale del corpo che richiede interazione senso-motoria, dalla quale dipende la capacità di apprendere differenziare/integrare e automatizzare i movimenti in modo rapido, armonico, fluido e finalizzato a uno scopo specifico.

Coordinazione Dinamica dell'Arto Superiore

Rende possibile la posizione stabile del braccio stesso sulla quale si attiva la manualità fine della mano

Coordinazione oculo-manuale

Capacità coordinativa specifica di controllo e regolamentazione dei movimenti dell'arto superiore e della mano, controllati dall'analizzatore visivo



Motricità Fine

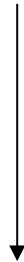
- Precisione
- Forza muscolare
- Coordinazione Neuromuscolare
- Automaticità



Prensione

Diversi stadi di sviluppo:

1. Prensione a pugno palmare
2. Prensione a pugno digitale
3. Prensione a tre dita



Permette efficace coordinazione neuromuscolare



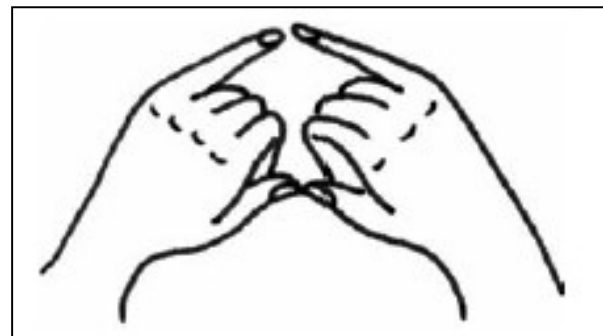
Prensione a pugno palmare



Prensione a pugno digitale

Sezione 1: Alleniamo braccia, mani e dita

- ▶ Obiettivi:
 - Coordinazione Dinamica dell'Arto Superiore
 - ↔ Sviluppo della Motricità Fine
- ▶ Individualmente/a piccolo gruppo/intera classe
- ▶ Posizioni statiche o dinamiche
- ▶ "Ora ti/vi mostro i gesti che dovrai/dovrete imitare facendo la stessa cosa"
- ▶ Polso, dita..



Sezione 2: Pregrafismi

- ▶ Obiettivi:
- ↶ Coordinazione dinamica dell'Arto Superiore
- ↶ Motricità fine
- ↶ Coordinazione oculo-manuale
- ▶ Schede possono essere ingrandite su fogli A3 per scuola dell'Infanzia e inizio scuola Primaria (polso). A4 (dita)..

Sezione 2: Pregrafismi

▶ Regole:

↵ *Pregrafismo in verticale:*

foglio appeso in verticale,
all'altezza delle spalle del bambino in piedi

↵ *Postura:*

impugnatura a tre dita con braccio teso, pollice ed indice perpendicolari al piano,

movimento di polso, non di braccio!

↵ *Tratto continuo:*

Lo strumento di scrittura non dev'essere mai staccato dal foglio fino alla fine, tranne in caso di forme chiuse

↵ *Aiuti Permessi:*

Se esercizio troppo faticoso

Sezione 2: Pregrafismi

► Strumenti di scrittura:

- Dito
- Pennello senza colore
- Pennello con colore
- Pennello grande
- Pennello piccolo
- Matita (HB)
- Pastello a cera
- Pastello

Non è importante il risultato
ma la modalità esecutiva!!

Sezione 2: Pregrafismi

▶ Tipologie:

1. *Tracciati*

Ricalcarli rispettando le regole generali

2. *Parallele*

Disegnare specifici tracciati seguendo regole generali e toccando con il tratto le due righe parallele che contengono i tracciati

3. *Cerchiare numeri figure, numeri e lettere*

Cerchiare in sequenza da sinistra a destra figure, numeri, lettere (di parole) rispettando le regole generali e scrivendo in senso antiorario

Sezione 3: Giochi grafo-motori

- Obiettivi:
 - Coordinazione dinamica dell'Arto Superiore
 - Motricità fine
 - Coordinazione oculo-manuale



Sezione 3: Giochi grafo-motori

- Unire i puntini
 - coinvolge sia attività visuoperceptive che metacognitive
 - allena in particolare la motricità fine.

- I labirinti
 - allenamento soprattutto della coordinazione oculo-manuale
 - mai staccare la matita o il pennarello dal foglio in modo da rendere via via più fluido il movimento

Sezione 3: Giochi grafo-motori

- Colora il disegno con modalità differenti

Tale esercizio ha come obiettivo la stimolazione e il potenziamento delle abilità visuoperceptive e visuospaziali

Il b/o deve colorare copie di disegni riempiendo gli spazi con le seguenti modalità:

_ riempire con i puntini

_ riempire con linee verticali, orizzontali o diagonali

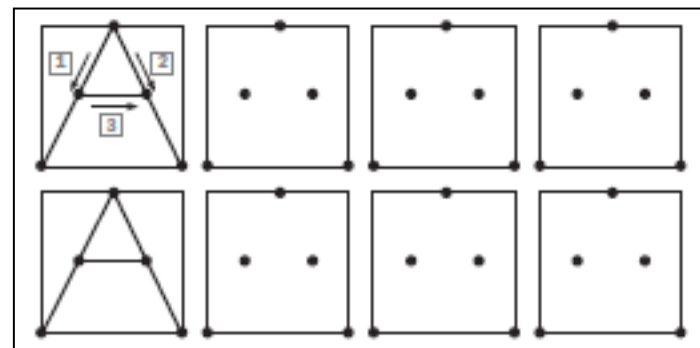
_ riempire con piccoli cerchietti

_ riempire con piccole spirali disegnate in senso antiorario

Sezione 4: Alfabetiere Grafo-Motorio

Obiettivi:

- Coordinazione dinamica dell'Arto Superiore
- Motricità fine
- Coordinazione oculo-manuale
- **Migliorare la corretta esecuzione grafico-motoria dell'esecuzione delle lettere maiuscole**



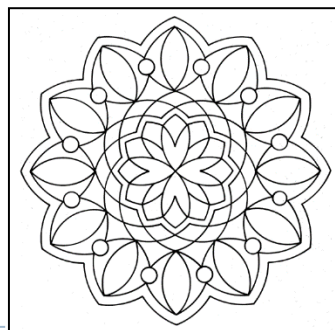
Sezione 4: Alfabetiere Grafo-Motorio

► *Perché lo stampatello Maiuscolo è di più facile esecuzione?*

1. Segmenti grafici che compongono le lettere sono segmenti isolati, non continui
2. Direzioni costanti: orizzontale, verticale, obliquo, diagonale, circolare
3. Lettere che compongono parole presentano uno stacco esecutivo che il corsivo non ha: ciò aiuta la corretta conversione fonema-grafema
4. Allografo dello stampatello maiuscolo è sempre identico in qualunque posizione della parola, nel corsivo cambia in funzione dei contatti con le lettere che precedono e seguono
5. Rischio : tensione motoria

Sezione 5: Giochi di sviluppo e stimolazione dei prerequisiti motori

- Obiettivi:
 - Coordinazione dinamica dell'Arto Superiore
 - Motricità fine
 - Coordinazione oculo-manuale



La cordinazione dinamica globale può essere indipendente da quella fine

Impacci goffaggini, tensioni(globali, fini)

Disegno

Rifiuti

Margini

Omino

Autonomie

Attenzione a...

▶ 3 mesi:

Osserva i movimenti delle proprie mani davanti al viso
Si afferra e lascia andare le mani

▶ 6 mesi:

Afferra oggetti con presa palmare
Trasferisce un oggetto da una mano all'altra
Porta alla bocca gli oggetti

▶ 12 mesi:

Indica con il dito indice
Su imitazione mette cubi fuori e dentro una scatola

▶ 4 anni:

Infila con aiuto piccole perle

Su imitazione porta il pollice in opposizione a tutte le altre dita

Usa la matita con buona padronanza

▶ 5 anni:

Prende e mette a posto piccoli oggetti

Infila da solo un grosso ago

Conta le dita con l'indice dell'altra

▶ 6 anni:

Colora rimanendo nei bordi, ritaglia e incolla

Nodi

Modella utilizzando i polpastrelli

tappe

Nel corso del primo anno:

Motricità grossolana

- si mantiene seduto senza alcun sostegno;
- gattona;
- riesce a mettersi da solo in posizione eretta, e sta in piedi senza aiuto;
- cammina con un aiuto;
- lancia la palla imitando l'adulto;

Motricità fine

- tende ad afferrare, stringere tra le mani e mettere in bocca qualunque oggetto;
- riesce ad afferrare le cose senza lasciarle cadere, usando per esempio il pollice e un altro dito della mano;
- passa gli oggetti da una mano all'altra;
- fa cadere a terra e raccoglie i giocattoli;

tappe

Tra uno e due anni:

Motricità grossolana

cammina da solo;

cammina all'indietro;

raccoglie i giocattoli da terra senza cadere;

trascina o spinge i giocattoli;

si siede da solo nelle sedie basse, da bambino;

sale e scende le scale, se accompagnato per mano;

si muove a tempo di musica;

Motricità fine

costruisce una torre con tre cubi;

inserisce quattro anelli in un perno;

inserisce alcuni chiodini colorati nei fori di un apposito pannello;

gira due o tre pagine di un libro alla volta;

scarabocchia;

riesce a ruotare una manopola (per esempio quella di una radio);

lancia una palla di piccole dimensioni;

dipinge, sia pure facendo dei semplici tratti, muovendo tutto il braccio e cambiando mano;

tappe

Tra i due e i tre anni:

Motricità grossolana

- corre bene in avanti;
- salta sul posto su entrambi i piedi;
- sta in piedi su un solo piede (con un aiuto);
- cammina in punta di piedi;
- dà un calcio alla palla;

Motricità fine

- è in grado di infilare quattro perle di grandi dimensioni;
- gira le pagine di un libro, una alla volta;
- sa tagliare con le forbici;
- tiene i pastelli stringendoli tra le dita e non con il pugno della mano;
- usa una sola mano nella maggior parte delle attività;
- riproduce i tratti di penna circolari, verticali ed orizzontali;
- disegna se gli viene chiesto; fa i punti, le linee e i tratti circolari;
- arrotola, fa a pezzi, preme ed unisce pezzi di creta;

tappe

Tra i tre e i quattro anni:

Motricità grossolana

corre intorno agli ostacoli;

cammina su una linea;

riesce a stare su un solo piede per 5-10 secondi;

saltella su un solo piede;

trascina, spinge o guida giocattoli che hanno le rotelle;

va sul triciclo;

va sullo scivolo da solo;

salta giù da uno scalino ed atterra su entrambi i piedi;

lancia la palla in aria;

prende la palla al volo;

Motricità fine

costruisce una torre con nove blocchi;

inserisce alcuni chiodini colorati nei fori di un apposito pannello, disegnando semplici figure;

copia un cerchio;

tenta di copiare una croce;

manipola la creta (per esempio, fa delle palline, dei serpenti, dei biscotti, ecc.);

tappe

Tra i quattro e i cinque anni:

Motricità grossolana

- cammina all'indietro facendo piccoli passi;
- salta in avanti per dieci volte consecutive senza mai cadere;
- sale e scende le scale autonomamente, alternando i piedi;
- fa le capriole;

Motricità fine

- è in grado di ritagliare figure con le forbici seguendo una linea;
- copia una croce;
- copia un quadrato;
- scrive alcune lettere maiuscole;

tappe

Tra i cinque e i sei anni:

Motricità grossolana

corre sulle punte;

cammina in equilibrio su una trave;

può fare un salto di quasi due metri a piedi uniti;

saltella alternando i piedi;

salta la corda;

pattina;

Motricità fine

ritaglia semplici figure;

copia un triangolo;

disegna una losanga;

copia il suo nome;

scrive i numeri da uno a cinque;

colora all'interno dei limiti;

impugna la matita come un adulto;

ha la lateralizzazione ben definita;

taglia ed incolla in maniera appropriata;

La Disgrafia

Disturbo neurologico specifico dell'apprendimento caratterizzato da difficoltà nella scrittura.

- La scrittura è distorta e scorretta
- Generalmente emerge quando il soggetto è introdotto alla scrittura

La Disgrafia

GIOSTRA SCUDO SOSTA
 VECINIA AMORE SFORS⁰⁵
 SOGNO TORCIA PUSOLA
 TELAI⁰⁵ GIEMITOTROMBA SFID
 A CREDITO FURIA RISCH
 VETRO LEPRE =

2^elementare

La Disgrafia

legna strillo luccerna
 sosta favore sporto lena
 torcia pulz^ola telouio
 gemm^omiko tromba stida

2[^] elementare

IL CIECO E LA FIACOLA
 Un cieco girava per le strade
 di una città in una
 notte senza stelle, con
 un orcio sulle spalle e
 una fiaccola in mano.
 Siccome gli disse ~~lo~~ un
 signore che passava,
 bello ~~o~~ non bello, poté
 che nel cieco è la storia

3[^] elementare

Strategie di aiuto

- ▶ Non punire per lavori apparentemente sciatti e non accurati che però sono costati all'alunno grande impegno e sacrificio
- ▶ Evitare esercizi di copiatura a casa (fornire fotocopie)
- ▶ Concedere l'uso dello stampato al posto del corsivo
- ▶ Usare per la valutazione *esami orali* o test a risposta multipla
- ▶ Non richiedere testi lunghi , ma *schemi, riassunti, diagrammi, foto o disegni commentati, ecc.*

Strategie di aiuto

- ▶ Usare *fogli strutturati* in modo da facilitare l'allineamento della scrittura o delle operazioni (quaderni Erickson)
- ▶ *Mantenere l'esercizio* della scrittura manuale, ma favorire l'uso di strumenti digitali anche per gli appunti
- ▶ Nelle verifiche fornire materiale graficamente chiaro
- ▶ Consentire l'uso di una *video scrittura (corso di dattilografia)*

Grazie per la vostra attenzione!



Sede legale Via Kennedy, 17,
42124 Reggio Emilia
Presidente: Patrizia Fantuzzi

www.progettocrescere.re.it



Via Kennedy, 17
42124 Reggio Emilia
Tel 0522.934524 Fax 0522.306788
arcobaleno@progettocrescere.re.it



Via Martiri della Bettola, 51
42123 Reggio Emilia
Tel e Fax 0522.326028
mazzaperlini@progettocrescere.re.it