

SUPSI

PICCOLI PASSI VERSO LA GRAFOMOTRICITÀ

*Attività per favorire lo sviluppo delle abilità grafomotorie dei bambini
dai 3 ai 6 anni alla scuola dell'infanzia*



Autrici: Angelica Maggisano & Mara Machado Pereira

Responsabile di stage: Benedetta Croci Ramani Docente Professionista

CdL Ergoterapia, SUPSI

Agosto 2020

SUPSI

INTRODUZIONE

L'ergoterapia è una professione sanitaria che si occupa di promuovere la salute e il benessere attraverso l'occupazione. L'obiettivo primario è migliorare la partecipazione alle attività della vita quotidiana lavorando con le persone e le comunità per migliorare la loro capacità di coinvolgersi nelle occupazioni che desiderano e/o devono fare, modificando l'occupazione e/o l'ambiente (WFOT¹).

A livello internazionale, la Federazione Mondiale dei Terapisti Occupazionali (ergoterapisti) incoraggia tutte le organizzazioni associate a promuovere l'ergoterapia nelle scuole come pratica collaborativa, per ridurre e rimuovere le barriere alla partecipazione educativa e al benessere, in quanto ritiene l'educazione inclusiva un diritto fondamentale e non negoziabile (WFOT, 2016).

In ambito scolastico, si pone l'obiettivo di sostenere lo sviluppo di abilità percettivo-motorie, sensoriali, cognitive e sociali necessarie per raggiungere i risultati accademici desiderati e sostenere la partecipazione sociale promuovendo l'occupazione all'interno di routine scolastiche (AOTA², 2017).

All'interno del panorama ticinese, l'ergoterapia mantiene la sua identità quale professione sanitaria e s'inserisce nell'ambito educativo attraverso una stretta collaborazione con i partner scolastici della scuola regolare: corpo docenti, servizio di sostegno pedagogico, direzione e ispettorato scolastici; e della scuola speciale: docenti, operatrici pedagogiche per l'integrazione, direzione, e funzionari della sezione di pedagogia speciale. La collaborazione interprofessionale fra l'ergoterapia e il servizio scolastico s'impegna nel riconoscimento reciproco delle specificità d'intervento, così come nello sviluppo di competenze condivise in ambiti in cui le diverse professioni s'intersecano a favore dello sviluppo del bambino. Il coinvolgimento della famiglia è un assunto condiviso e promosso all'interno del progetto collaborativo.

L'ergoterapia si offre inoltre quale risorsa per comprendere e analizzare attività e apportare modifiche ambientali e all'attività stessa, con l'obiettivo di ridurre gli ostacoli alla partecipazione alle attività didattiche (AOTA²).

È partendo da tale assunto che è nata l'idea di creare un documento di attività fondate su un approccio ergoterapico di promozione della salute: un approccio per l'intervento che non assume la presenza di una disabilità o l'interferenza di qualsiasi fattore con la performance. L'intento dell'approccio è di arricchire le esperienze sia dal punto di vista contestuale che dell'attività, allo scopo di migliorare la performance nel naturale contesto di vita della persona (Framework per la pratica clinica della terapia occupazionale, GITO, 2009).

Le attività presentate in questo documento si rivolgono a bambini che frequentano la scuola dell'infanzia e hanno lo scopo di accompagnarli nel lungo percorso di acquisizione di competenze che precedono l'apprendimento della scrittura, intesa come prassi dipendente da competenze percettivo-motorie e cognitive. Queste ultime sono esposte con la possibilità di individualizzarle in funzione degli obiettivi e dei bisogni del/la bambino/a.

¹ WFOT: World Federation Occupational Therapy, <https://www.wfot.org/>

² AOTA: American Association of Occupational Therapy, <https://www.aota.org/>

SUPSI

La scelta delle attività è il risultato di un lavoro di collaborazione interprofessionale fra il CdL di Ergoterapia SUPSI, DEASS e la Scuola comunale di Mendrisio e i suoi quartieri. La collaborazione si è svolta nell'ambito dello stage formativo IV del CdL di Ergoterapia della durata di 12 settimane.

Esprimiamo dunque la nostra gratitudine al Sig. Marco Lupi, direttore delle scuole dell'infanzia e elementare di Mendrisio e i suoi quartieri, per aver concesso di concretizzare questa proposta formativa, e rivolgiamo un ringraziamento in particolare alla docente della scuola dell'infanzia di Arzo, Sig.ra Sonia Riva, per il suo interesse al progetto, la disponibilità e la professionalità che hanno permesso alle studentesse di iniziare a conoscere, seppure con una modalità insolita, i bisogni dei bambini della scuola dell'infanzia così come la professione del docente.

Ringrazio inoltre le studentesse dell'ultimo anno del CdL di Ergoterapia, Sig.ra Angelica Maggisano e Sig.ra Mara Machado Pereira, le quali, confrontate ad una proposta di formazione pratica inconsueta, hanno accolto la sfida, manifestando interesse e impegno durante l'intero percorso, e mostrando di poter evolvere in termini di conoscenze e competenze anche attraverso una modalità didattica di stage innovativa.

Il documento sarà disponibile in versione PDF sul sito dell'Associazione Svizzera Ergoterapisti, sezione Ticino: www.ergoterapia.ch.

Benedetta Ramani Croci

Docente Professionista CdL Ergoterapia, SUPSI e Ergoterapista SEPS Sottoceneri

SUPSI

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamo in modo particolare la docente della scuola dell'infanzia Sonia Riva, per la sua grande disponibilità nella collaborazione alla realizzazione di questo documento tramite le sue esperienze, e per averci aiutato a comprendere lo sguardo del docente nella collaborazione interprofessionale. Speriamo che questo documento possa essere utile alla sua pratica professionale.

Grazie di cuore alla nostra responsabile di stage Benedetta Croci Ramani, docente professionista CdL ergoterapia (SUPSI, DEASS) e Ergoterapista SEPS Sottoceneri, per averci dato la possibilità di collaborare a questo progetto e per averci guidate nella sua realizzazione. Le siamo grate per il suo costante e prezioso sostegno, per i suoi validi consigli e per le numerose conoscenze che ci ha trasmesso dandoci così la possibilità, nonostante l'insolita modalità di stage, di crescere professionalmente.

Infine, ringraziamo il Dipartimento economia aziendale, sanità e sociale (DEASS) della Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI) e in special modo la responsabile del corso di laurea in Ergoterapia Stefania Moioli per questa differente opportunità formativa resasi necessaria a causa dell'emergenza sanitaria per Covid-19. Rivolgiamo i nostri ringraziamenti anche a Marianna Fasani, docente professionista CdL ergoterapia, che ci ha seguite nel nostro percorso.

Angelica Maggisano e Mara Machado Pereira

Studentesse 3° anno CdL Ergoterapia, SUPSI DEASS

Questo documento può essere divulgato, ma i contenuti non possono essere replicati separatamente.

INDICE

INTRODUZIONE	5
MOTRICITÀ GLOBALE	6
1. Calcio seduto	9
2. Facciamo gli equilibristi	10
3. Palla a catena	11
4. Uni-hockey con palloncini.....	12
5. Camerieri di palloncini.....	13
6. 1,2,3, ...centro!.....	14
7. Gara all'ultimo soffio.....	15
8. Labirinto in scatola	16
9. Gioco delle carriole	17
10. Facciamo centro ondeggiando.....	18
MOTRICITÀ FINE	19
1. Caccia al tesoro nella plastilina.....	22
2. Lo scrigno delle monete d'oro	23
3. Strizza ma non schizza.....	24
4. 3,2,1, ...lancio nello spazio!.....	25
5. Travasa il bottino.....	26
6. Cascate di colori	27
7. Salva gli insetti dalla ragnatela	28
8. La metamorfosi del bruco	29
9. La bella lavanderina	30
PERCEZIONE VISIVA E ABILITÀ VISUO SPAZIALI	31
1. Ad ognuno la sua coppia	33
2. Dita elasticizzate	34
3. Il bruco di pompon	35
4. Nascondino nel riso	36
5. I pallini che si tengono per mano	37
6. Speed cups fai da te.....	38
7. Diventiamo gelatai	39
8. Forme gemelle.....	40
9. Posate di qua e di là.....	41
10. Ingegneri stradali.....	42
GRAFOMOTRICITÀ	43
Posture.....	44
Strumenti.....	45
Materiali.....	46
RITAGLIO	47
BIBLIOGRAFIA	49
SITOGRAFIA	49

INTRODUZIONE

Questo documento è stato creato con l'obiettivo di presentare delle attività da svolgere alla scuola dell'infanzia con l'intento di sostenere lo sviluppo delle competenze grafomotorie nel bambino in un'ottica preventiva.

Per una questione organizzativa, i prerequisiti per lo sviluppo di competenze grafomotorie efficaci, sono stati suddivisi in tre gradi capitoli:

- motricità globale
- motricità fine
- percezione visiva e abilità visuo spaziali

Si tratta di una suddivisione arbitraria siccome tali abilità, nonostante vengano presentate separatamente, nello sviluppo del bambino si intersecano, ed è il funzionamento adeguato di ognuna di esse, così come la loro sinergia, che ne favorisce lo sviluppo.

Per ognuno di questi capitoli è stata realizzata una pagina introduttiva che spiega brevemente i principali concetti teorici, i quali poi vengono declinati in circa dieci proposte di attività.

Tutte le attività sono state analizzate in modo da poter essere adattate alle esigenze e alle capacità del bambino. Per questo motivo sono state proposte delle possibili modifiche suddivise in: "★ più facile?" e "⚡ più difficile?".

Laddove la comprensione dell'immagine rappresentativa dell'attività non è immediata è stato aggiunto un riquadro di spiegazione: "🧑🏫 Come giocare?".

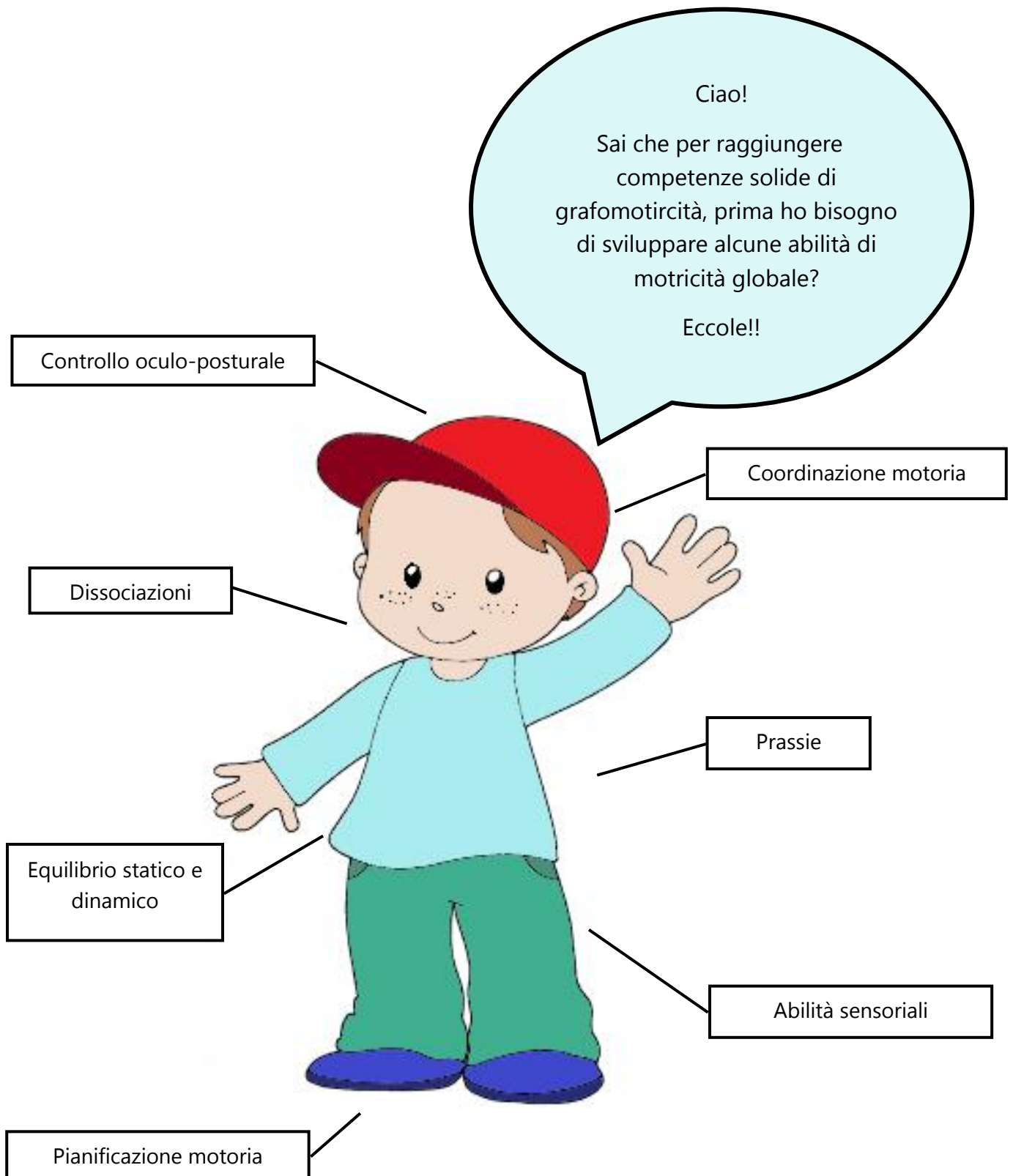
Inoltre, sotto alcune attività sono state aggiunte delle "🔍 Curiosità?" per variare quanto proposto.

Per dare un'indicazione sul numero di possibili partecipanti all'attività, sono state create delle icone colorate: "👤 attività individuale", "👥 attività in piccolo gruppo" e "👨🏫 attività in grande gruppo".

Nell'ultima parte di questo documento sono infine state proposte alcune idee per l'utilizzo di differenti materiali, strumenti e posture che portano il bambino ad avvicinarsi alla scrittura in modo alternativo e creativo. La stessa cosa è stata fatta per le abilità di ritaglio.



MOTRICITÀ GLOBALE



MOTRICITÀ GLOBALE

Per avere un soddisfacente sviluppo della motricità fine è necessario avere una buona base di partenza. Per esempio, il tronco, la spalla e il braccio devono poter essere sia stabili che mobili e avere una forza ed una resistenza sufficienti in funzione dell'attività che sto svolgendo, come per utilizzare una forchetta per mangiare, tenere un bicchiere per versare una bevanda o aprire il sacchetto di ginnastica.

Di seguito, abbiamo selezionato le principali componenti della motricità globale:

- **Controllo oculo-posturale:** permette di assumere e mantenere posture e adattare il mio corpo durante il movimento. Mi permette di essere stabile a livello prossimale (tronco e spalla) e di muovere le parti distali (avambraccio, polso e mano).
Ad esempio: se ho un buon controllo posturale, ho delle buone posture al banco e per terra, adatto il mio corpo mentre corro e posso muovere in modo fluido la mano per svolgere attività come la scrittura, il disegno o allacciare i bottoni.
- **Equilibrio statico e dinamico:** l'equilibrio statico mi permette di mantenere una posizione, mentre l'equilibrio dinamico è la capacità di adattare la postura durante il movimento.
Ad esempio: un buon equilibrio statico mi permette di giocare alle belle statuine, restando fermo in una posizione, di stare su una gamba sola per infilare i pantaloni, oppure di restare seduto sulla mia sedia. L'equilibrio dinamico mi consente invece di correre, raccogliere qualcosa da terra o di prendere e lanciare una palla senza cadere.
- **Dissociazioni:** è l'abilità di percepire, stabilizzare e muovere una parte del corpo indipendentemente dalle altre. Può interessare i due lati del corpo o i singoli segmenti corporei.
Ad esempio: per poter afferrare la palla devo poter dissociare il movimento degli arti superiori dal tronco mentre per correre devo dissociare i movimenti due lati del corpo (destra e sinistra).
- **Pianificazione motoria:** è una funzione cognitiva che mi permette di anticipare e organizzare i movimenti necessari per svolgere un'attività composta da più azioni consecutive e sequenziali.
Ad esempio: per andare in altalena è necessario organizzare e sequenziare i movimenti delle varie parti del corpo per riuscire a salire, darsi la spinta e dondolarsi sull'altalena regolando la velocità.
- **Coordinazione motoria:** permette di svolgere delle attività utilizzando assieme e in maniera efficace le diverse parti del corpo.
Ad esempio: per fare un salto, afferrare la palla o pedalare in bicicletta, è necessario che la parte alta e la parte bassa del corpo lavorino assieme e siano coordinate. La coordinazione motoria interessa:
 - destra e sinistra
 - parte alta e bassa del corpo

- io fermo e gli oggetti statici
 - io mobile e gli oggetti statici
 - io fermo e gli oggetti in movimento
 - io mobile e gli oggetti in movimento
- **Prassie:** la prassia ha una componente cognitiva (progettazione), accompagnata da una parte motoria (esecuzione) che comprende anche le abilità di coordinazione motoria. È la capacità di eseguire un'intera sequenza di gesti motori per svolgere un'attività. Richiede un apprendimento tramite esperienze e dipende dal contesto culturale.
- Ad esempio: prima di poter bere un bicchiere d'acqua devo immaginarmi cosa fare (rappresentare il gesto), in che ordine farlo (pianificare il gesto: prima afferro il bicchiere e poi lo avvicino alla bocca) e come farlo (quanta forza serve, con che velocità, ecc.).
- **Abilità sensoriali:** i sistemi sensoriali lavorano in modo sinergico per garantire una comunicazione costante fra cervello e informazioni sensoriali provenienti dal corpo e dell'ambiente. Si dividono in:
- vestibolare: serve per capire qual è la mia posizione in funzione della gravità (es. in piedi, sdraiato, fermo, in movimento, ecc.)
 - propriocettiva: serve per la modulazione della forza e per sapere che posizione ho nello spazio (es. quanta forza investire per calciare la palla)
 - tattile: serve per percepire gli stimoli attraverso il contatto con diverse superfici esterne, sviluppare lo schema corporeo e le prassie.

1. CALCIO SEDUTO



Come giocare?

Tutti i bambini si spostano seduti e con l'appoggio posteriore sulle mani. La palla può essere calciata solo con i piedi. Per il resto? Le regole del calcio!



Più facile?

- Prova ad utilizzare una palla molto grande
- Riduci il campo da gioco
- Inizia calciando seduto ma con un solo piede



Più difficile?

- Introduci i cambiamenti di direzione (dribbling) e mentre lo fai tieni la palla sollevata fra i due piedi
- Prova ad utilizzare una palla pesante
- Aumenta le dimensioni del campo di gioco



Curiosità?

Per prepararti all'attività, prova a calciare la palla contro il muro e riprenderla. Puoi anche metterti di fronte a un tuo compagno e provare a mantenere la palla sospesa utilizzando i piedi, oppure fai dei passaggi con i tuoi compagni. Mi raccomando, resta sempre seduto!

2. FACCIAMO GLI EQUILIBRISTI



Più facile?

- Utilizza una striscia colorata più larga su cui camminare
- Trasporta degli oggetti più piccoli e leggeri fino alla fine del percorso
- Crea un percorso più corto
- Al posto del filo, fai il percorso camminando su dei mattoncini larghi dove puoi mettere un piede accanto all'altro
- Cammina in laterale sul filo



Più difficile?

- Mentre cammini sulla striscia fai in modo che il tallone tocchi il tuo alluce
- Crea un percorso più lungo
- Prova a fare il percorso camminando sulle strisce disposte a zig-zag o a curve
- Trasporta degli oggetti più grandi e più pesanti
- Prova a fare il percorso camminando all'indietro
- Fai il percorso tenendo un oggetto morbido in equilibrio sulla testa (es. cuscino o bavaglino)



Curiosità?

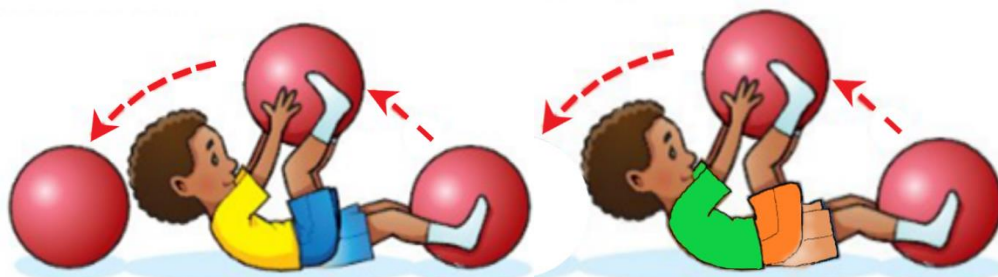
Crea un percorso in cui le strade colorate si incrocino per stimolare anche la pianificazione e la abilità visuo-spaziali.

3. PALLA A CATENA



Come giocare?

Sdraiati sul pavimento a pancia in su in linea con il tuo compagno in modo che i suoi piedi siano vicini alla tua testa. Prendi la palla con i piedi e portala alle tue mani per poi passarla direttamente ai piedi del tuo compagno, creando così una catena di passaggi.



Più facile?

- Prova ad usare una palla più grande ma leggera
- Invece di passare la palla direttamente al compagno, appoggiala sul pavimento vicino ai suoi piedi



Più difficile?

- Prova a fare la sequenza al contrario: afferra la palla con le mani da dietro la testa e, tenendo sempre la schiena sul pavimento, porta la palla ai tuoi piedi e passala al tuo compagno
- Invece della palla, usa un oggetto di una forma diversa, ad esempio un birillo o un cuscino
- Fai dei passaggi con il tuo compagno sdraiandoti su un tappetino. Questa superficie instabile richiederà un maggior controllo posturale

4. UNI-HOCKEY CON PALLONCINI



Più facile?

- Utilizza una cesta più grande dove fare goal
- Usa una palla invece del palloncino, sarà più facile controllarla
- Prova ad utilizzare un bastone più lungo e più pesante e con una paletta più grande (può essere anche un tubo in cartone)



Più difficile?

- Utilizza una pallina da ping-pong, sarà più difficile controllarla
- Prova a giocare in giardino, troverai un terreno diverso ma fai attenzione al vento e a non bucare il palloncino
- Fai più goal possibili prima che scada il tempo



Curiosità?

Quando giochi in giardino, prova a mettere un po' d'acqua nel palloncino, vedrai che esso reagirà in maniera diversa ai tuoi colpi di bastone.

5. CAMERIERI DI PALLONCINI



Più facile?

- Utilizza dei bastoni più corti per trasportare il palloncino, tenendolo vicino al tuo corpo avrai più stabilità
- Prova a trasportare una palla invece del palloncino, cambierà il peso
- Usa una palla morbida al posto



Più difficile?

- Utilizza dei bastoni più fini, l'attività diventerà più complessa
- Prova a trasportare il palloncino con un tuo compagno chiedendogli di afferrare le altre estremità del bastone



Curiosità?

Utilizzando un foglio di giornale come vassoio, prova a trasportare una palla con un tuo compagno. Attenzione a non farla cadere e a non strappare il giornale, ciò richiederà una buona stabilità della spalla e un'adeguata modulazione della forza.

6. 1,2,3, ...CENTRO!



Più facile?

- Avvicinati al bersaglio per lanciare la pallina con più precisione
- Utilizza solo i buchi più larghi
- Prova ad utilizzare una pallina più grande o pesante per avere una traiettoria più precisa



Più difficile?

- Allontanati dal bersaglio per lanciare la pallina
- Prova ad utilizzare una pallina più piccola e/o leggera
- Cerca di fare canestro solo nei buchi più stretti, questo ti richiederà maggior precisione



Curiosità?

Per rendere il gioco più competitivo, prova a dare un punteggio ai vari buchi (quelli più piccoli valgono di più) oppure a fare una gara a tempo (vince chi fa più canestri).

7. GARA ALL'ULTIMO SOFFIO



Più facile?

- Crea un percorso tutto dritto dove far passare la tua pallina soffiando
- Se non riesci a soffiare nella cannuccia prova ad usarne una più larga e/o più corta



Più difficile?

- Prova a fare il percorso stando sulla pancia
- Utilizza una pallina da ping-pong o delle piume al posto del pompon. Richiederanno un maggiore controllo e precisione del soffio



Curiosità?

Se hai bisogno di allenarti a soffiare prova a fare le bolle in una bacinella d'acqua. Altrimenti, per giocare con i tuoi compagni, prova a spostare la pallina utilizzando una pipetta al posto della cannuccia.

8. LABIRINTO IN SCATOLA



Più facile?

- Prova ad appoggiarti con la schiena contro il muro per avere più stabilità oppure prova a stare seduto
- Se la pallina vuole uscire dalla scatola durante il percorso, metti della pellicola o della plastica trasparente sopra
- Utilizza una pallina più pesante o una pallina di peluche che scorrono meno rapidamente



Più difficile?

- Prova a giocare stando in piedi o in ginocchio
- Utilizza una pallina più piccola e veloce come ad esempio una biglia
- Gioca con il sottofondo musicale, quando la maestra spegne la musica cerca di mantenere ferma la pallina



Curiosità?

Prova a costruire questo gioco utilizzando la parte morbida del velcro come fondo della scatola e applicando quella ruvida sulle pareti del labirinto, in modo da poter modificare il percorso come più ti piace staccando e riattaccando le pareti.

9. GIOCO DELLE CARRIOLE



Come giocare?

Dividetevi in due squadre e formate delle coppie. A turno, uno dei due fa la carriola e l'altro lo sostiene. Lo scopo del gioco è quello di trasportare sulla schiena, fino alla fine del percorso, il maggior numero di oggetti per far vincere la propria squadra.



Più facile?

- Fatti tenere dal compagno sopra il ginocchio invece che per le caviglie
- Riduci la lunghezza del percorso
- Prova a giocare all'interno (palestra) dove il terreno è più regolare
- Fai il percorso trasportando sulla schiena un asciugamano piegato, sarà leggero e stabile



Più difficile?

- Tieni la testa sollevata e guarda verso la fine del percorso
- Supera gli ostacoli messi dalla maestra (es. coni, cerchi, corde)
- Prova a fare parte del percorso (delimitato dalla maestra) all'indietro. Vai piano, questa è una grande sfida!
- Se ne hai la possibilità, fai il percorso su un terreno in pendenza
- Trasporta sulla schiena una palla di stoffa piena di sabbia o semi, sarà più difficile tenerla in equilibrio senza farla cadere

10. FACCIAMO CENTRO ONDEGGIANDO



Come giocare?

Collaborando con i tuoi compagni, muovi il lenzuolo e fai entrare la palla nel buco centrale. Attenzione però a non farla cadere fuori dal lenzuolo!



Più facile?

- Prova ad utilizzare un lenzuolo più piccolo
- Usa una palla più pesante, arriverà più facilmente al centro
- Utilizza un lenzuolo con un foro centrale più grande, sarà più facile farci cadere la pallina



Più difficile?

- Prova a giocare stando in ginocchio
- Prova a mettere più palline (massimo tre) sul lenzuolo e a far cadere solo quelle del colore deciso dalla maestra
- Prima di far cadere al centro la palla, coordinati con i tuoi compagni e falle fare due giri del lenzuolo
- Fai in modo che tutte le palline restino all'interno del raggio di un determinato colore

MOTRICITÀ FINE

Rieccomi!
Sai che per raggiungere
competenze solide di grafomotirictà,
ho bisogno anche di sviluppare
alcune abilità di motricità fine?
Sono queste!!

Dissociazione dei segmenti
dell'arto superiore

Coordinazione bimanuale

Discriminazione tattile
e propriocettiva

Dissociazione tra
parte ulnare e radiale
della mano

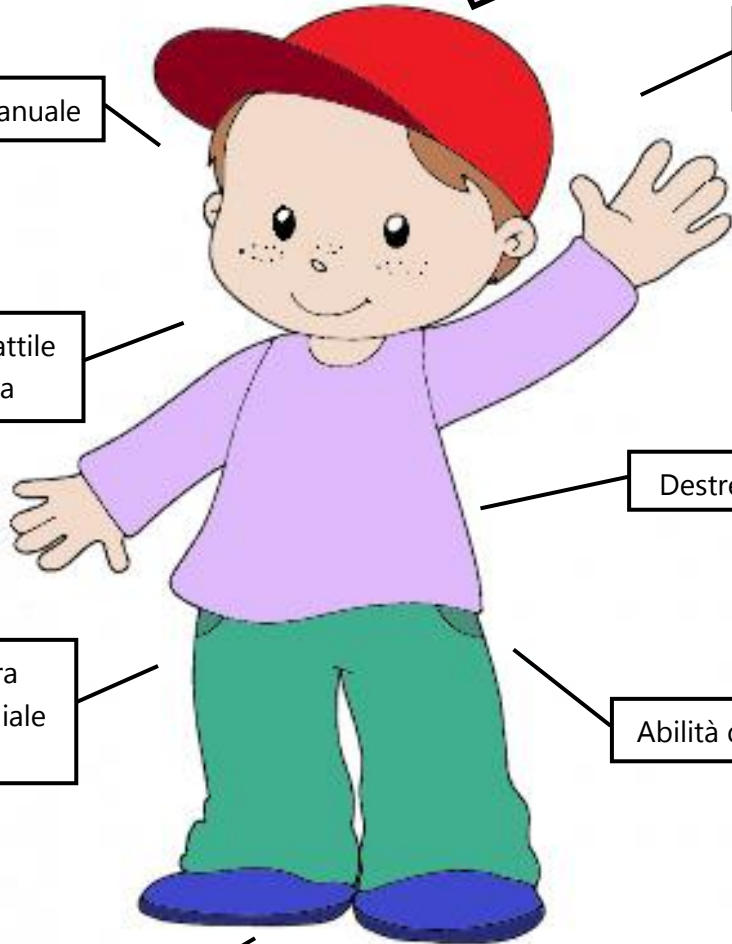
Dissociazione delle dita

Forza e resistenza della
muscolatura della mano

Destrezza manuale

Abilità di prensione e manipolazione

Abilità prassiche

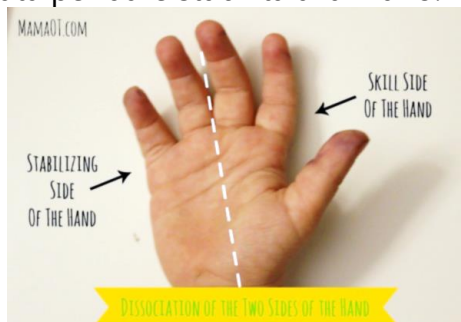


MOTRICITÀ FINE

Le **abilità di motricità fine** sono necessarie per svolgere movimenti più precisi con le mani e le dita come afferrare, trasportare e manipolare piccoli oggetti, infilare e sfilare i bottoni, manipolare i tasselli del puzzle, colorare, ritagliare, scrivere con precisione oppure aprire e chiudere una cerniera.

Le abilità di motricità fine, che dipendono dalle abilità motorie globali, influiscono sulla qualità del risultato del compito e sulla rapidità con cui lo si può completare.

- **Dissociazione dei segmenti dell'arto superiore:** è l'abilità di percepire e muovere i diversi segmenti dell'arto superiore in maniera separata gli uni dagli altri.
Ad esempio: mentre coloro in uno spazio piccolo, le dita si muovono mentre polso avambraccio e spalla sono stabili.
- **Coordinazione bimanuale:** è la capacità di utilizzare entrambe le mani (e la parte destra e sinistra del corpo) allo stesso tempo in modo coordinato e controllato.
Ad esempio: questo può significare usare entrambe le mani per fare la stessa cosa, come infilare i pantaloni, oppure usare in maniera differente le due mani per esempio una per scrivere e l'altra per tenere fermo il foglio.
- **Discriminazione tattile e propriocettiva:** è la capacità di distinguere e di riconoscere gli stimoli e mi permette di capire da cosa sono stato toccato, con quale intensità, dove nel mio corpo e di modulare la forza. Tutto ciò permette di adattare la manipolazione degli oggetti con precisione e di sviluppare delle prassie.
- **Dissociazione tra parte ulnare e radiale della mano:** è l'abilità che permette di utilizzare in maniera differente le due parti della mano.
Ad esempio: mentre disegno, la parte radiale della mia mano (pollice indice e medio) è impegnata a tenere e muovere la matita, mentre la parte ulnare (anulare e mignolo) è piegata per dare stabilità alla mano.



- **Dissociazione delle dita:** è la capacità di muovere ed utilizzare in modo funzionale le cinque dita in maniera coordinata o separatamente l'una dall'altra.
Ad esempio: allacciare i bottoni richiede una buona dissociazione delle dita per poter far passare il bottone all'interno dell'asola e riprenderlo posizionandolo correttamente.
- **Forza e resistenza della muscolatura della mano:** è necessaria una forza sufficiente ad esempio per aprire e chiudere i barattoli, mentre la resistenza è importante ad esempio per riuscire a disegnare o ritagliare a lungo senza avere dolore o eccessiva stanchezza.

- **Destrezza manuale:** è la capacità di svolgere un compito con mani e dita, in maniera precisa, veloce, fluida e sicura. Comprende sia abilità motorie (esecuzione) che cognitive (pianificazione).
Ad esempio: per vestirsi la destrezza manuale è importante quando si allacciano le scarpe o si chiude una cerniera.
- **Abilità di prensione e manipolazione:** è la capacità di afferrare nella mano degli oggetti con diverse modalità per poi muoverli (manipolazioni in-hand) modificando le prese, con lo scopo di posizionare e orientare l'oggetto come desiderato.
Ad esempio: per infilare il bottone è necessario orientarlo con i movimenti delle dita per inserirlo nell'asola.
- **Abilità prassiche:** La prassia ha una componente cognitiva (progettazione) e una parte motoria (esecuzione). È la capacità di eseguire un'intera sequenza di atti motori per svolgere un'attività. Richiede un apprendimento tramite esperienze ed è influenzata dal contesto culturale.
Ad esempio: è necessaria per lo sviluppo di una presa efficace come per il corretto utilizzo di una forchetta o della matita.

1. CACCIA AL TESORO NELLA PLASTILINA



Più facile?

- Utilizza degli oggetti più grandi da cercare nella plastilina
- Trova solo alcuni degli oggetti nascosti dalla maestra all'interno della plastilina
- Prova ad utilizzare una plastilina più molle e più malleabile



Più difficile?

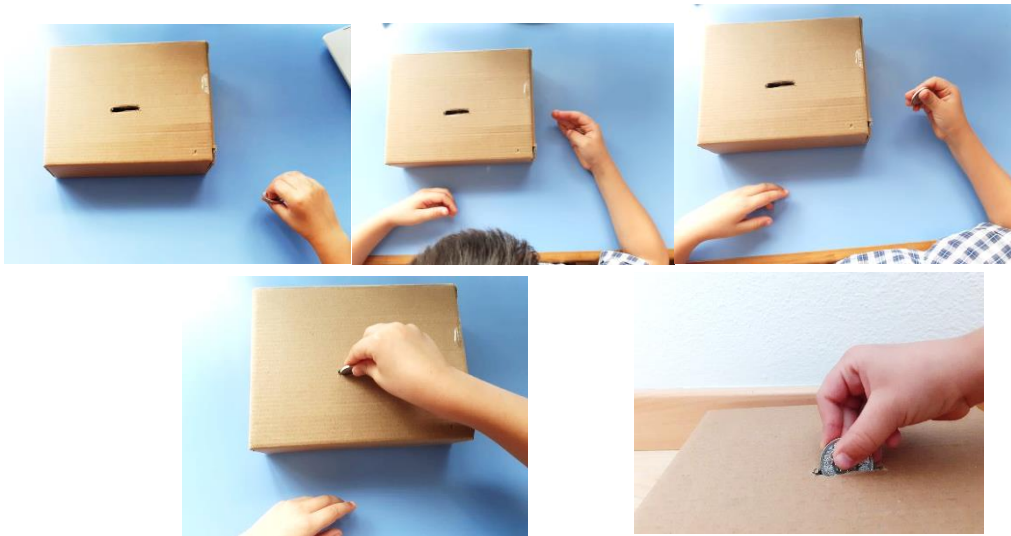
- Cerca nella plastilina solo gli oggetti che corrispondono alle caratteristiche descritte dalla maestra (es. oggetti rotondi) lasciando dentro gli altri (es. cubi)
- Prova ad utilizzare una plastilina più dura che richiede più forza
- Utilizza degli oggetti più piccoli da cercare nella plastilina



Curiosità?

Se provi a svolgere questa attività ad occhi chiusi, sviluppi maggiormente la discriminazione tattile.

2. LO SCRIGNO DELLE MONETE D'ORO



Più facile

- Prova ad utilizzare oggetti più grandi e/o più spessi come dei tappi di bottiglia
- Allarga la fessura dove far passare le monete
- Prendi una sola moneta alla volta
- Disponi la scatola davanti a te con la fessura in orizzontale



Più difficile?

- Prendi almeno tre monete e tienile nel palmo della tua mano, poi fanno scivolare una alla volta fino alla punta delle dita e infilale nella scatola
- Prova ad utilizzare delle monete più piccole (es. centesimi)
- Utilizza dei dischetti di cartoncino da infilare nella fessura facendo attenzione a non piegarli
- Posiziona la scatola con la fessura in verticale (scatola rialzata) sulla tua sinistra (o destra se mancino)



Curiosità?

Fai attenzione, questo gioco ha una regola importante: le monete devono essere infilate, senza farle cadere, utilizzando sempre la punta delle dita.

3. STRIZZA MA NON SCHIZZA



Più facile?

- Utilizza una spugna molle che richiede meno forza per essere strizzata
- Se può esserti d'aiuto, puoi strizzare la spugna con due mani
- Utilizza un contenitore meno profondo nel quale immergere la spugna, così sarà necessario un minor dosaggio della forza per tirarla fuori senza perdere troppa acqua



Più difficile?

- Prova ad utilizzare una spugna più rigida che richiede più forza
- Al posto della spugna prova a strizzare uno straccio con due mani



- Utilizza dei contenitori più profondi, soprattutto quello di partenza contenente l'acqua
- Posiziona i contenitori più lontani. Fai attenzione a dosare bene la forza per non strizzare la spugna durante il tragitto



Curiosità?

Per renderla più interessante, puoi utilizzare del colorante alimentare per colorare l'acqua, inoltre prova a travasare l'acqua con altri strumenti come il cucchiaio, il bicchiere, la brocca, un grande mestolo, il tappo di una bottiglia di plastica o una siringa.

4. 3,2,1, ...LANCIO NELLO SPAZIO!



Come giocare?

Prima di far partire il razzo per lo spazio è importante rivestirne l'esterno per proteggerlo. Per farlo infila sul tubo degli elastici colorati al posto giusto.



Più facile?

- Prova a infilare gli elastici su un tubo stabilizzato in verticale (con il nastro adesivo o un supporto)
- Utilizza degli elastici più molli in modo che sia più facile allargarli
- Parti dal colore che sta in fondo e passa a quello dopo solo quando hai inserito tutti gli elastici di quel colore, in modo da non dover passare sopra gli altri elastici



Più difficile?

- Utilizza degli elastici più resistenti che richiedono più forza
- Prova ad infilare gli elastici in un oggetto con un diametro maggiore (es. bottiglia)
- Infila l'elastico in collaborazione con un compagno. Attenti a non tirarlo troppo per non romperlo
- Utilizza un tubo più lungo con più strisce colorate



Curiosità?

Una variante può essere quella di utilizzare delle carte con la sequenza dei colori invece del tubo con le strisce colorate.

5. TRAVASA IL BOTTINO



Come giocare?

Raccogli il bottino utilizzando un cucchiaio e travasalo all'interno del tuo forziere. Allo scadere del tempo vince chi ne ha di più. Attenzione a non farli cadere!



Più facile?

- Utilizza dei contenitori con un'apertura più larga
- Prova ad infilare solo un pompon alla volta
- Prendi i pompon da un contenitore con i bordi leggermente più alti così potrai appoggiare il cucchiaio per prendere il pompon
- Usa le mani per afferrare il pompon



Più difficile?

- Metti i contenitori più distanti dalla ciotola con i pompon, in questo modo dovrai trasportarli più a lungo senza farli cadere
- Utilizza un cucchiaio più grande, sarà più facile afferrarli ma sarà più difficile inserire un pompon alla volta
- Al posto dei pompon utilizza delle biglie o delle perline rotonde, richiederanno un maggior controllo del gesto siccome rotolano via
- Utilizzando le mani, prendi almeno tre pompon e tienili nel palmo, poi fanne scivolare uno alla volta fino alla punta delle dita e infilali nei contenitori

6. CASCATE DI COLORI



Come giocare?

Prendi un pompon alla volta da una grande scatola utilizzando una pinza e infilalo nel tubo del colore corrispondente. Attenzione, prendi il colore che corrisponde al tubo!



Più facile?

- Inserisci i pompon all'interno dei tubi più larghi
- Prendi e infila un pompon alla volta utilizzando le mani al posto delle pinze
- Prova ad utilizzare delle pinze più molli che richiedono meno forza per chiuderle
- Utilizza delle pinze con l'estremità più ampia



Più difficile?

- Parti da lontano con il pompon ben stretto nella pinza e inseriscilo nel tubo corretto
- Inserisci il maggior numero di pompon nel tempo a disposizione
- Utilizza delle pinze con l'estremità più fine oppure delle pinze più lunghe
- Prendi tre pompon e tienili nel palmo della mano, poi fanne scivolare uno alla volta fino alla punta delle dita e infilalo nel tubo



Curiosità?

Per questa attività si possono utilizzare differenti tipi di pinze (ad esempio pinze da insalata, da chirurgo, da estetista o le bacchette cinesi).

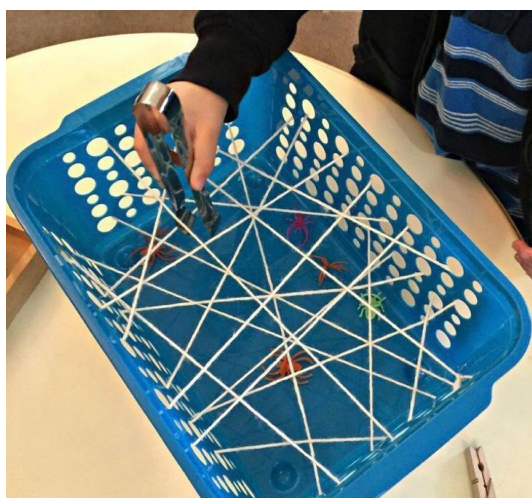
7. SALVA GLI INSETTI DALLA RAGNATELA



Come giocare?

Con l'utilizzo di una pinza prendi gli oggetti che si trovano sul fondo della scatola senza toccare la ragnatela.

Preparazione: Utilizza una scatola di plastica bucata, fai passare un filo in varie direzioni creando una ragnatela e inserisci degli oggetti sul fondo.



Più facile?

- Prova a creare una ragnatela meno fitta nella quale pescare gli oggetti intrappolati
- Prova a salvare gli insetti dalla ragnatela mettendoti in ginocchio. La scatola deve rimanere sul tavolo o su uno sgabello/sedia



Più difficile?

- Crea una ragnatela più fitta
- Utilizza un contenitore più profondo
- Inserendo delle palline di plastilina, prova a tirarle fuori infilzandole con uno stuzzicadenti



Curiosità

Per aumentare o diminuire la difficoltà dell'attività potresti variare il contrasto tra il colore del filo della ragnatela e quello del contenitore, stimolando così la percezione visiva.

8. LA METAMORFOSI DEL BRUCO



Più facile?

- Prova ad utilizzare un filo più grosso da infilare nelle cannuce. Fai attenzione ad utilizzare anche delle cannuce più grandi
- Utilizza un filo che abbia un'estremità rigida, ad esempio rinforzata con del nastro adesivo
- Prima di cominciare, prova a disegnare il percorso che devi fare con il filo, così sarai certo di non dimenticare nessuna cannuccia
- Usa dei pezzi di cannuccia con un diametro maggiore



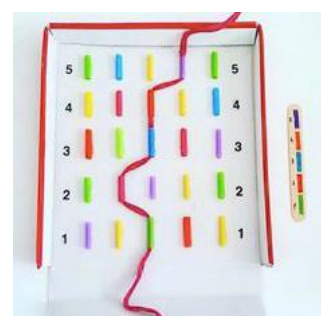
Più difficile?

- Utilizza dei pezzi di cannuccia più lunghi nei quali far passare il filo
- Prova ad utilizzare un filo più fine (es. da cucito) o dei nastri colorati, sarà più difficile controllarli
- Metti i pezzi di cannuccia più vicini tra loro in modo che ci sia meno spazio per passare da uno all'altro



Curiosità?

Utilizza il percorso con le cannuce colorate e infila il filo seguendo l'ordine dei colori giusto disegnato nella carta, per sviluppare anche le tue abilità visive e sequenziali.



9. LA BELLA LAVANDERINA



Come giocare?

Prendi i panni puliti dalla lavatrice e stendili utilizzando le piccole mollette.

Preparazione: Puoi utilizzare anche una scatola di cartone per creare il tuo stendipanni.



Più facile?

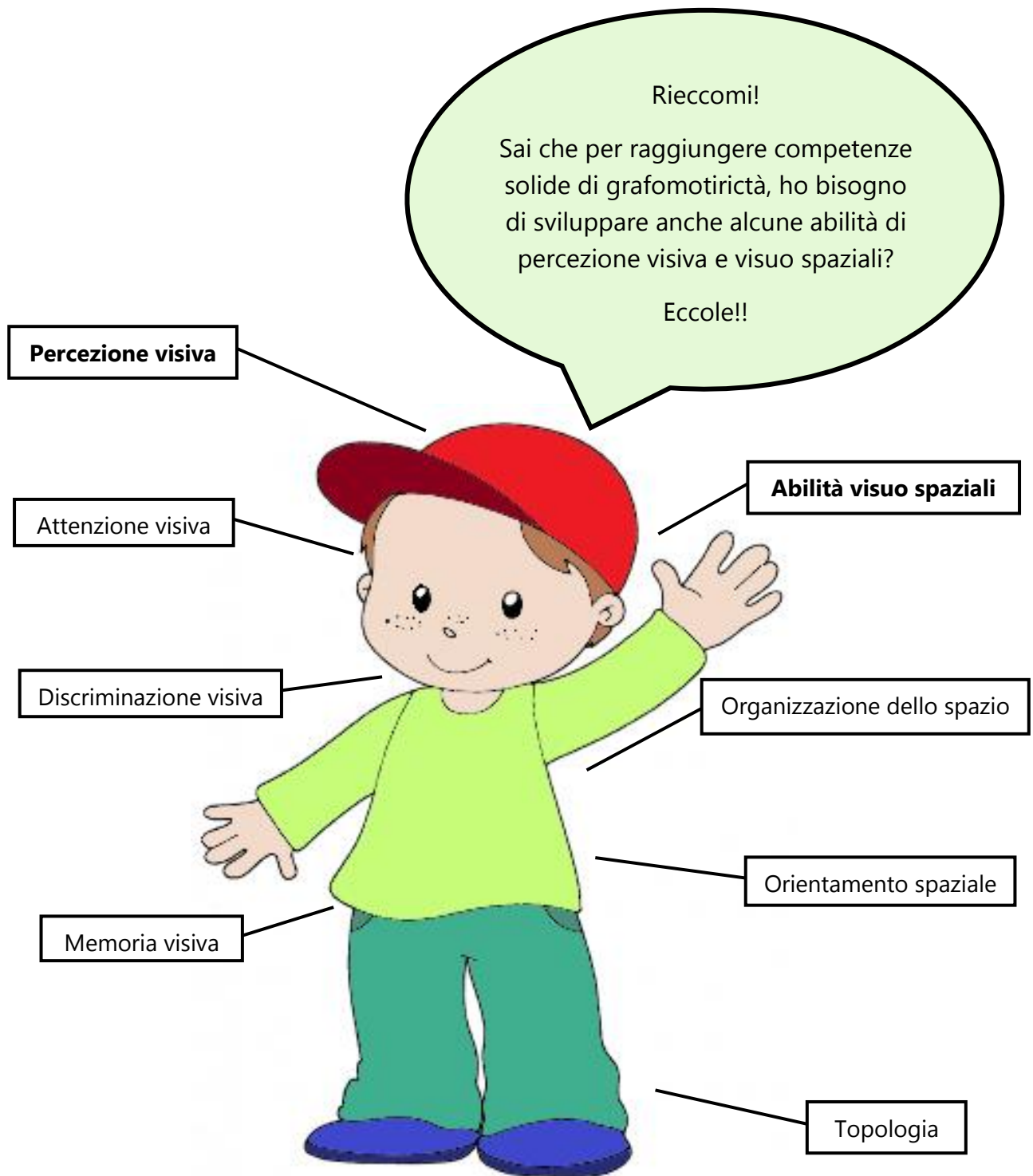
- Prova ad utilizzare delle mollette più grandi per stendere i panni
- Stendi i panni che si trovano già fuori dalla lavatrice
- Utilizza delle mollette più molli, richiederanno meno forza per essere aperte
- Prova a stendere i vestiti utilizzando uno stendipanni con i fili ben distanziati tra loro. In questo modo ci sarà più spazio per i movimenti e sarà minore il rischio di far cadere i panni già stesi



Più difficile?

- Utilizza delle mollette piccole per stendere i panni, richiederanno una presa più precisa
- Stendi i vestiti su un filo più grosso, sarà necessario aprire maggiormente la molletta
- Prova a stendere i panni utilizzando due molette per ogni vestito. Dovrai essere preciso e raddrizzare il vestito per poter mettere la seconda moletta

PERCEZIONE VISIVA E ABILITÀ VISUO SPAZIALI



PERCEZIONE VISIVA E ABILITÀ VISUO SPAZIALI

Percezione visiva: in presenza di un sistema ricettivo visivo integro, la percezione visiva è il processo responsabile dell'elaborazione (funzione cognitiva) degli stimoli visivi. Essa permette alla persona di comprendere ciò che vede attraverso il riconoscimento, l'orientamento e la localizzazione dell'oggetto e dell'immagine.

Le abilità di percezione visiva comprendono quindi il riconoscimento e l'identificazione di forme, oggetti, colori e altre caratteristiche. Permettono di esprimere valutazioni accurate sulle dimensioni, la configurazione e le relazioni spaziali degli oggetti.

La percezione visiva si divide in:

- Attenzione visiva: è la capacità di mantenere l'attenzione per un tempo sufficientemente lungo su un'informazione visiva in modo da poterla elaborare. Essa è un prerequisito per distinguere i dettagli.
- Discriminazione visiva: è la capacità di identificare le caratteristiche degli oggetti per il riconoscimento, la corrispondenza e la categorizzazione.
 - o Riconoscimento: abilità di notare le caratteristiche principali di uno stimolo e metterle in relazione con la memoria.
 - o Corrispondenza (matching): abilità di notare la somiglianza fra gli stimoli visivi.
 - o Categorizzazione: è l'abilità di determinare cognitivamente una qualità o una categoria in base alla quale si possono notare somiglianze o differenze.
- Memoria visiva: permette di ricordare delle informazioni per il tempo necessario allo svolgimento dell'attività (memoria a breve termine). Inoltre, permette di mettere assieme le informazioni visive con le esperienze precedenti rievocando quanto già visto (memoria a lungo termine).

Abilità visuo spaziali: sono le abilità che ci consentono di percepire, identificare e stimare le relazioni spaziali nell'ambiente fra la persona, gli oggetti, ma anche su un foglio fra i tratti grafici che compongono un disegno o la scrittura. Ad esempio, per copiare un disegno da un libro bisogna comprendere la disposizione dei vari elementi che compongono il disegno e la loro relazione con lo spazio del foglio.

Le abilità visuo spaziali si dividono in:

- Organizzazione dello spazio: è la capacità di predisporre o strutturare in maniera ordinata uno spazio 2D (foglio, lavagna) o 3D (ambiente).
- Orientamento spaziale: è la capacità di percepire la direzione dell'oggetto o dell'immagine.
- Topologia: è la capacità di situare un oggetto in relazione agli altri.

Le abilità di percezione visiva e visuo spaziali sono un prerequisito fondamentale per l'apprendimento della scrittura.

1. AD OGNUNO LA SUA COPPIA



Più facile?

- Prova ad associare la coppia di bastoncini che ha solo una o due figure geometriche
- Prima di formare le coppie assicurati che i bastoncini siano tutti orientati correttamente facendoti aiutare dalla maestra
- Prova a ricomporre l'immagine guardando quella completa (vedi immagine sottostante)



- Utilizza come sfondo l'immagine completa sulla quale appoggiare i pezzi corrispondenti



Più difficile?

- Utilizza dei bastoncini con più forme da ricomporre
- Usa tutte le coppie di bastoncini che hai a disposizione
- Disponi tutti i bastoncini sul tavolo in maniera casuale (senza ordinarli e orientarli prima dell'utilizzo)
- Pesca un bastoncino, memorizza le forme che devi cercare e poi nascondilo mentre cerchi il pezzo corrispondente

2. DITA ELASTICIZZATE



Più facile?

- Utilizza solo le immagini semplici con pochi elastici sulle dita e pochi colori
- Prima di iniziare, prova a mettere in ordine gli elastici raggruppandoli per colore
- Prima di iniziare, prepara la sequenza corretta con gli elastici sul tavolo
- Utilizza le carte che rappresentano sempre la mano con lo stesso orientamento (si vede il dorso)

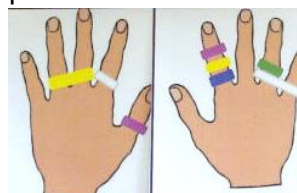


Più difficile?

- Prova ad utilizzare le sequenze con più elastici su ogni dito come raffigurato nell'immagine sottostante



- Usa le immagini che richiedono di mettere lo stesso elastico su più dita



Curiosità?

Invece di utilizzare le carte, osserva la maestra o un tuo compagno mentre infila gli elastici sulle dita e prova a fare lo stesso sulle tue.

3. IL BRUCO DI POMPON



Più facile?

- Prova ad utilizzare le carte che rappresentano un bruco con massimo tre pompon
- Utilizza delle sequenze dove ci sono meno colori ma che si ripetono
- Come mostrato dall'immagine, prima di cominciare, prendi già i pompon che ti serviranno per completare il bruco



Più difficile?

- Memorizza la carta con la sequenza di colori, poi nascondila e inserisci i pompon nel bruco rispettando l'ordine
- Fai il gioco con la maestra, o un tuo compagno, che ti dirà quale colore mettere (senza rispettare la sequenza). Fai attenzione ad inserirlo nel posto giusto guardando l'immagine (es. se ti dice giallo, metti il pompon giallo al centro del bruco)



Curiosità?

Puoi svolgere questa attività in differenti posizioni per continuare a sviluppare la tua motricità globale (tono muscolare), prova ad esempio a farlo sdraiato sulla pancia. Se vuoi sviluppare anche la motricità fine oltre che la pianificazione, prendi i pompon con una pinza invece che con le dita.

4. NASCONDINO NEL RISO



Come giocare?

Pesca una tessera che raffigura l'oggetto da cercare poi muovi e scuoti la bottiglia chiusa per trovarlo tra il riso. Quando lo hai trovato metti la tessera sul riquadro corrispondente nella griglia.



Più facile?

- Prova ad usare una bottiglia contenente oggetti più grandi, saranno più facili da vedere
- Utilizza degli oggetti con un forte contrasto di colore rispetto al riso
- Prova ad utilizzare una bottiglia che contenga meno oggetti
- Cerca liberamente (senza l'utilizzo delle tessere) gli oggetti all'interno della bottiglia e segnali nella griglia coprendoli con una pedina o uno sticker



Più difficile?

- Cerca solo l'oggetto che ti viene richiesto e descritto (senza veder la tessera) dal tuo compagno o dalla maestra
- Quando hai trovato un oggetto nella bottiglia, ricordatelo e segnalo nella griglia
- Prova a fare la gara con i tuoi compagni: vince chi trova più oggetti prima che finisca il tempo a disposizione
- Utilizza una bottiglia che contenga oggetti simili tra loro



Curiosità?

Per creare questa bottiglia puoi utilizzare diversi materiali, come ad esempio la sabbia, vari tipi di semi oppure il riso.

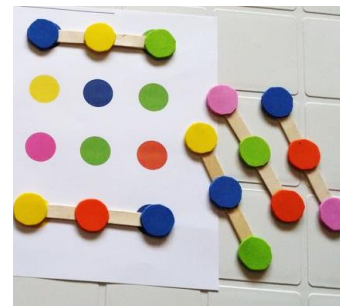
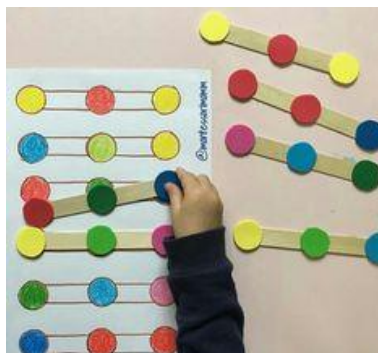
5. I PALLINI CHE SI TENGONO PER MANO



Come giocare?

Trova il bastoncino con i colori corretti e orientalo in modo da avere la sequenza corrispondente all'immagine.

Preparazione: Scegli, tra le opzioni date dalla maestra, con quale cartellone iniziare.



Più facile?

- Usa il cartellone e i bastoncini dell'immagine a sinistra dove le sequenze sono di due colori
- Prendi un bastoncino e appoggialo vicino ad ogni sequenza del cartellone, andando in ordine dall'alto verso il basso, fino a trovare quella corretta
- Prima di iniziare il gioco, la maestra o un tuo compagno può posizionarti i bastoncini in orizzontale orientandoli già nella sequenza corretta



Più difficile?

- Usa il cartellone e i bastoncini della terza immagine dove i pallini che formano la sequenza non sono collegati visivamente dalle linee
- Disponi i bastoncini in maniera casuale sul tavolo in modo da doverli orientare correttamente
- Memorizza i colori di una sequenza e ritrovali nel cartellone



Curiosità?

Se cerchi un'ulteriore sfida, gioca con un tabellone più grande cercando le sequenze in diverse direzioni. Puoi provare a giocare anche con i tuoi compagni, vincerà chi riesce a metterne di più.

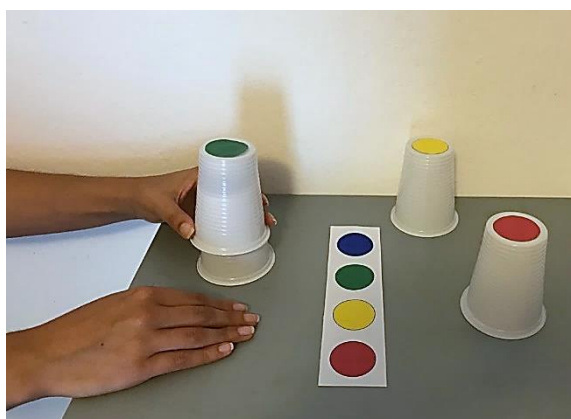


6. SPEED CUPS FAI DA TE



Come giocare?

Riproduci la sequenza delle carte utilizzando dei bicchieri con il fondo colorato disponendoli uno sopra l'altro.



Più facile?

- Prova a completare delle sequenze più corte o con meno colori
- Invece di mettere i bicchieri uno sopra l'altro, disponili uno accanto all'altro come mostrato nella sequenza
- Attacca una molletta sul bordo sinistro della carta per indicare il punto di partenza



Più difficile?

- Utilizza le carte con delle sequenze più lunghe e con più colori
- Prova a completare tutta la sequenza prima dei tuoi compagni. Chi finisce per primo dice "stop" ad alta voce e tutti gli altri si devono fermare
- Memorizza la sequenza di colori, nascondi la carta e riproducila con i bicchieri



Curiosità?

Prova a giocare con un tuo compagno mettendo un bicchiere a turno per completare la sequenza. Presta molta attenzione anche alle mosse che fa il tuo compagno per non sbagliare l'ordine dei colori!

7. DIVENTIAMO GELATAI



Come giocare?

Disponi le carte in mazzo e crea il tuo gelato posizionando i gusti secondo la sequenza della prima carta. Fai attenzione a partire dal gusto più vicini al cono.



Più facile?

- Utilizza il cono e le carte con meno gusti per creare un gelato più piccolo
- Usa i pezzi più piccoli per gli strati del gelato, e quelli grandi per completare la cima in modo da non doverli sovrapporre
- Prova a riprodurre le carte con sequenze di due colori che si ripetono (es. rosso-blu-rosso-blu)



Più difficile?

- Utilizza solo i pezzi grandi per comporre il gelato. Fai attenzione a sovrapporli in modo preciso
- Prova a memorizzare i colori rappresentati sulla carta, nascondila e prendi i pezzi giusti. Riguarda poi la carta per posizzarli nell'ordine corretto
- Disponi quattro carte sul tavolo e crea tutti i gelati partendo dal primo. Ricordati di guardare il gelato corretto mentre lo costruisci

8. FORME GEMELLE



Come giocare?

Posiziona su ogni sagoma il suo oggetto corrispondente.

Preparazione: Per creare i vari tabelloni di gioco traccia, assieme alla maestra, il contorno di vari oggetti, con forme riconoscibili, presenti alla scuola dell'infanzia. Attenzione, sii molto preciso!



Più facile?

- Usa un tabellone con meno sagome di oggetti da trovare
- Prova ad utilizzare il tabellone raffigurante oggetti più grandi
- Scegli il tabellone che rappresenta sagome di oggetti che ti sono familiari (es. forchetta, forbici)
- Usa il tabellone nel quale le sagome sono disposte nella stessa direzione (es. tutte verticali)
- Prima di associare sagoma e oggetto, disponi sul tavolo tutti gli oggetti in modo ordinato
- Prova ad usare un tabellone con le sagome allineate orizzontalmente su più righe da sinistra a destra



Più difficile?

- Usa il tabellone con molte sagome da associare ai corrispondenti oggetti
- Scegli un tabellone che abbia sagome simili tra loro
- Prova ad utilizzare il tabellone che rappresenta le sagome disposte in varie direzioni
- Disponi gli oggetti all'interno di una cesta, sarà più difficile individuare quello che cerchi in mezzo agli altri

9. POSATE DI QUA E DI LÀ



Più facile?

- Utilizza le carte che raffigurano le posate allineate (es. tutte verticali)
- Prova ad usare delle carte che rappresentino le posate in dimensione reale, in modo da poterle usare come sfondo posizionandovi sopra le posate corrispondenti
- Prima di giocare, dividi le forchette, i coltelli e i cucchiari in modo da trovarli più facilmente giocando
- Disponi sul tavolo in maniera ordinata (senza che si sovrappongano) le posate, così sarà più facile trovare quelle che ti servono



Più difficile?

- Usa le carte dove le posate sono tutte orientate in maniera differente
- Prova ad utilizzare le carte che raffigurano solo coltelli orientati in modo differente. Attenzione alla direzione della lama
- Disponi tutte le posate all'interno di un contenitore, rendendo più difficile la ricerca di quelle corrette

10. INGEGNERI STRADALI



Come giocare?

Disponi sulla griglia i tappi orientando le frecce disegnate al loro interno per creare il percorso, ad esempio dall'ape ai fiori.

Preparazione: Crea delle griglie di diverse dimensioni variando il numero di riquadri e in alcune di esse disegna già il percorso.



Più facile?

- Utilizza una griglia più piccola per creare un percorso più corto
- Prima di iniziare a giocare, chiedi alla maestra di posizionare già le frecce dove cambia la direzione del percorso (curve)
- Prova ad utilizzare una griglia dove il percorso è già segnato, dovrai solo posizionarci sopra i tappi orientando correttamente le frecce



Più difficile?

- Prova a creare un percorso più lungo utilizzando una griglia più grande
- Usa una griglia dove il percorso è già segnato e presenta dei tratti in diagonale
- Prima di iniziare a giocare, chiedi alla maestra di posizionare degli ostacoli (sticker o piccoli oggetti) che dovrai aggirare mentre crei il percorso



Curiosità?

Per rendere il gioco più difficile a livello di motricità fine, crea una scatola utilizzando la parte superiore di varie bottiglie di plastica. Avvitando i tappi potrai creare un nuovo percorso, ma attento, dovrai capire quanto avvitare!



GRAFOMOTRICITÀ

La grafomotricità è l'utilizzo di uno strumento, ad esempio la matita, su una superficie come il foglio. Prima di arrivare alla scrittura, ci sono tanti piccoli passi da fare.

Qui di seguito trovi alcuni esempi di come fare questi passi variando le posture, gli strumenti e i materiali al fine di ottenere differenti tipi di stimolazioni a livello sensoriale e percettivo-motorio. Ad esempio, disegnare stando sdraiati sulla pancia stimola la tonificazione in estensione contro gravità della nuca e del tronco e la stabilità del cingolo scapolare.

- Differenti posture:
 1. Sulla pancia
 2. In ginocchio seduto
 3. In ginocchio
 4. Mezzo cavaliere (un ginocchio rialzato)
 5. In piedi
 6. Sdraiato sulla schiena con braccio sollevato

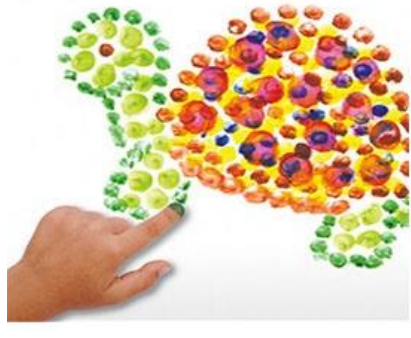
- Differenti strumenti:
 1. Pipetta
 2. Cutips
 3. Mollette
 4. Dita
 5. Pennelli
 6. Cannucce
 7. Forchette
 8. Tappi di bottiglia
 9. Rotoli di carta igienica con pennarelli
 10. Spugna

- Differenti materiali:
 1. Busta con la pittura
 2. Cartone
 3. Plastilina
 4. Carta vetrata
 5. Stoffa

POSTURE



STRUMENTI



MATERIALI



RITAGLIO

Per generalizzare una competenza, è necessario confrontarsi con la stessa attività sottoposta a delle variazioni. Ad esempio, siamo capaci di salire e scendere le scale quando abbiamo imparato a farlo sia a casa nostra, che dalla nonna che a scuola.

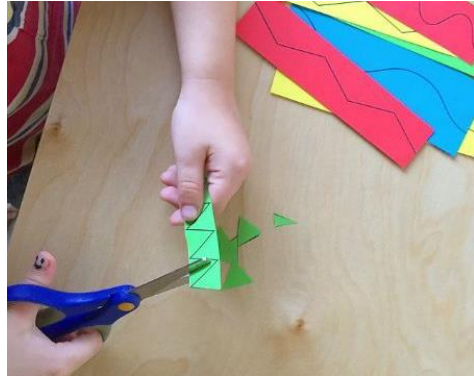
Stessa cosa vale per il ritaglio. Imparare ad utilizzare le forbici non significa essere in grado di tagliare solo la carta, ma richiede la capacità di confrontarsi con materiali diversi. Così facendo la mano viene stimolata in diverse modalità.

Oltre al loro classico utilizzo, le forbici possono quindi essere impiegate in differenti modi e con l'utilizzo di svariati materiali. Qui di seguito alcuni esempi:

- Materiali:
 1. Spugna
 2. Carta
 3. Lana
 4. Plastilina
 5. Cartone
 6. Cannucce
 7. Rotolo di carta
 8. Foglie



1



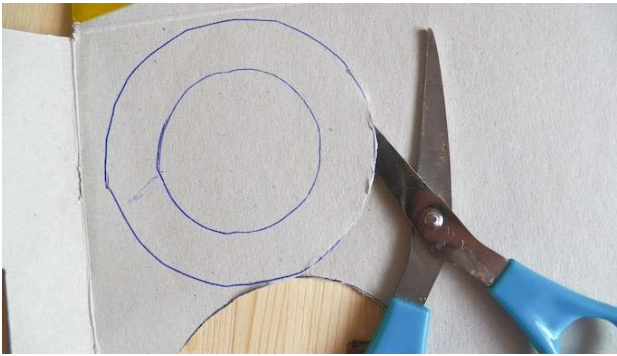
2



3



4



5



6



7



8

BIBLIOGRAFIA

Introduzione

- World Federation of Occupational Therapist (WFOT). (2016). Position Statement: Occupational Therapy services in School-Based Practice for children and Youth. <https://www.wfot.org/resources/occupational-therapy-services-in-school-based-practice-for-children-and-youth>
- Smith, Roley S., Delany, J. V., Barrows C. J., Brownrigg, S., Honaker, L., Sava, D. I., Talley, V., Voelkerding K., Amini, D. A., Smith E., Toto, P., King, S., Lieberman, (2009). Framework per la pratica clinica della terapia occupazionale: dominio e processo, seconda edizione. *Giornale italiano di terapia occupazionale*
- The American Occupational Therapy Association (AOTA). (2017). *What is the role of the school-based occupational therapy practitioner? Questions & answers for School Administrators.* <https://www.aota.org/~media/Corporate/Files/Practice/Children/School-Administrator-Brochure.pdf>

SITOGRAFIA

Copertina

<https://www.psicomotricistatrento.it/grafomotricita/>

Icone numero partecipanti all'attività

<https://pianetabambini.it/sagome-bambini-colorare-ritagliare/>

Bambino introduzione teorica

<http://www.infanziaweb.it/component/joomgallery/disegni/schema-corporeo/bambino-1917.html>

Motricità globale:

1. <https://www.mobilesport.ch/actualita/piccoli-giochi-con-la-palla-lavoro-di-gruppo/>
2. <https://www.okchicas.com/curiosidades/creatividad/11-divertidas-actividades-celebrar-dia-nino/>
3. https://www.pinterest.ch/pin/764204630504099042/sent/?invite_code=4bb092625fe14fea85b2b5ed3c7f0f44&sender=643874215384164416&sfo=1
4. <https://www.learnwithplayathome.com/2015/09/5-fun-indoor-balloon-party-games.html?m=1>
5. <https://i.pinimg.com/originals/08/57/22/08572263186492d57d40c604bc933a39.jpg>
6. <https://www.lacourdespetits.com/activites-anniversaire-garcon/#comment-32130>
7. <https://91.toprated20.com/post/straw-maze-activity-the-keeper-of-the-cheerios-71473>
8. <https://www.pinterest.cl/pin/68750331795512296/>

9. <https://www.choosept.com/Children/Activities/Detail/wheelbarrow-relay>
10. <https://jufmaike.nl/5x-spelen-speellokaal/>

Motricità fine:

Teoria

http://mamaot.com/wp-content/uploads/2014/11/IMG_1302-text.jpg

1. Caccia al tesoro nella plastilina
2. Scrigno delle monete d'oro
3. <http://flowerlena.blogspot.com/2017/02/travasi.html>
https://www.freepik.com/premium-photo/child-hands-squeeze-wet-blue-towel_1663153.htm
4. 3,2,1, ...lancio nello spazio!
5. <https://www.bimbi creativi.it/motricita-fine-gioco-oculo-manuale-n-1/>
6. <https://www.learning4kids.net/2012/10/02/sorting-colours-with-cardboard-tubes/>
<https://www.amazon.it/Mudder-Silicone-Insalata-Ghiaccio-Alimentare/dp/B081SY2CRT>
7. <http://msstephaniespreschool.com/bats-ghosts-spiders-and-haunted-houses/>
8. <https://www.instagram.com/p/BjmoEj2A84Q/>
9. <https://www.instagram.com/p/B0rSx1QFQww/?igshid=1nczu65sa2tal>

Percezione visiva e abilità visuo spaziali:

1. <https://www.clubmamans.com/blog/2019/04/08/activites-montessori-2-ans-10-idees-faciles>
<https://i.pinimg.com/originals/73/1c/3d/731c3d42167cf9938bb8d255a129b92d.jpg>
2. https://www.etsy.com/it/listing/630348184/carniere-occupato-asilo-materiali?ref=shop_home_feat_3
<https://www.pinterest.cl/pin/633811347543530212/>
<https://www.ludotocca.it/giochiamo-con-le-dita/>
3. <https://www.pinterest.ch/pin/608619337132621196/>
4. https://www.etsy.com/it/listing/199212038/spia-bottiglia-cerca-e-trova-bottiglia?utm_source=OpenGraph&utm_medium=PageTools&utm_campaign=Share
5. <https://www.pinterest.ch/pin/744853225864059192/>
<https://00leyla.blogspot.com/2020/04/effective-pictures-we-have-about-monte.html>
<http://www.amaecoruja.com/2015/09/metodo-montessori-brincadeiras-e-quarto-montessoriano/#jp-carousel-9291>

- <https://www.instagram.com/p/BwWmxqnA2MV/>
6. Speed cups fai da te
 7. <https://www.mammapretaporter.it/educazione/gioco-stimoli-mb/attivita-rilassanti-per-il-dopo-scuola>
 8. <https://happyhooligans.ca/diy-matching-game/>
 9. <https://www.instagram.com/p/CAZqF2mJrgP/>
<https://www.montessorinature.com/montessori-fine-motor-activities/>
 10. https://www.instagram.com/p/B_fILTDDPkE/?igshid=1q8f8a3bi0m2v

Grafomotricità:

Posture:

1. <https://www.mammastobene.com/imparare-a-disegnare-tecniche-disegno-bambini/>
2. <https://www.offset.com/it/photos/girl-drawing-on-concrete-with-sidewalk-chalk-216478>
3. <https://feelslikesunshine.com/simple-core-strengthening-ideas-to-get-kids-ready-for-back-to-school/>
4. <https://feelslikesunshine.com/simple-core-strengthening-ideas-to-get-kids-ready-for-back-to-school/>
5. [https://www.pinterest.de/pin/703335666786524011/?amp_client_id=CLIENT_ID\(\)&mweb_unauth_id={{default.session}}&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.de%2Famp%2Fpin%2F703335666786524011%2F](https://www.pinterest.de/pin/703335666786524011/?amp_client_id=CLIENT_ID()&mweb_unauth_id={{default.session}}&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.de%2Famp%2Fpin%2F703335666786524011%2F)
6. <https://www.mammapretaporter.it/educazione/gioco-stimoli-mb/le-working-station-per-allenare-la-manualita-fine>

Strumenti

1. <https://autismocomehofatto.com/2019/03/28/giochi-di-motricita-fine-e-manipolazione/>
2. <http://laclasse dellamaestra valentina.blogspot.com/2011/09/un-pennello-un-po-speciale.html>
3. <https://busytoddler.com/2016/08/sponge-painting-process-art/>
4. <http://schoolhousesa.com/1430/>
5. <https://www.superprof.it/blog/stimolare-crescita-bambino-con-corso-disegno/>
6. <https://lespetitesemotions.blogspot.com/2019/03/capelli-pazzi.html?spref=pi>
7. <https://portalebambini.it/dipingere-con-le-forchette/>
8. <https://www.craftymorning.com/wine-cork-easter-egg-stamping-craft-kids/>
9. <https://www.infantmakerspace.blogsek.es/2017/05/02/scribbling-a-garabatear/>

10. https://www.asiago.it/it/eventi/art_laboratorio_didattico_per_bambini_sulle_tecniche_di_pittura_ad_asiago-9_agosto_2019/

Materiali

1. <https://portalebambini.it/pittura-su-vetro-senza-sporcare/>
2. <https://www.mammeacrobate.com/giochi-da-viaggio-ago-filo-e-cartone/>
3. <https://www.mammapretaporter.it/educazione/gioco-stimoli-mb/le-working-station-per-allenare-la-manualita-fine>
4. Carta vetrata
5. https://www.blogmamma.it/wp-content/uploads/2010/05/dipingere-su_stoffa.bimbi.jpg

Ritaglio:

1. <https://famigros.migros.ch/it/gite-e-tempo-libero/bricolage/pallina-di-spugna>
2. <https://www.mammapretaporter.it/educazione/gioco-stimoli-mb/come-e-perche-insegnare-ai-bambini-a-usare-le-forbici>
3. https://archzine.it/fai-da-te/addobbi-natalizi/lavoretti-di-natale-per-bambini-facili.html?image_id=56701
4. <https://www.pinterest.ch/pin/643874077967009747/>
5. <https://blog.funlab.it/wp-content/uploads/2012/11/ritaglio-cartone.jpg>
6. <https://happyhooligans.ca/scissor-exercises-for-children/>
7. <https://autismocomehofatto.com/2019/03/28/giochi-di-motricita-fine-e-manipolazione/>
8. <https://happytoddlerplaytime.com/leaf-cutting-tray/>