



SCOLA LADINA
de FASCIA

Prerequisiti della letto-scrittura e delle abilità numeriche e di calcolo

LETTO-SCRITTURA

MATERIALI PER IL POTENZIAMENTO

In collaborazione con



Studio di Psicologia

Dott.ssa Lorenza Gabrielli

Sommario

IL POTENZIAMENTO DELLE ABILITÀ METAFONOLOGICHE	5
1. LAVORARE CON BAMBINI NELLA FASE DI SCRITTURA PRECONVENZIONALE	6
2. LAVORARE CON BAMBINI NELLA FASE DI SCRITTURA CONVENZIONALE	9
INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE	11
IL POTENZIAMENTO DELLA DIMENSIONE GRAFO-MOTORIA E VISUO-PERCETTIVA	12
LA COORDINAZIONE OCULO MANUALE.....	12
ATTIVITÀ DI DISCRIMINAZIONE VISIVA E VISUO-PERCETTIVA	16
INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE	17

IL POTENZIAMENTO DELLE ABILITÀ METAFONOLOGICHE

La competenza metafonologica, ossia la capacità di percepire e riconoscere per via uditiva i fonemi che compongono le parole del linguaggio parlato, operando adeguate trasformazioni con gli stessi, è uno dei requisiti necessari per l'apprendimento della lingua scritta (Marotta, 2013). Nello specifico le abilità metafonologiche comprendono:

- riconoscimento e produzione di rime
- riconoscimento di analogie tra suoni iniziali di diverse parole,
- la capacità di suddividere le parole in suoni isolati
- la capacità di fondere dei singoli suoni per costruire delle parole
- La capacità di elidere, aggiungere o invertire sillabe e fonemi tra parole date (spoonerismi)

Si può parlare di *competenza olistica (o globale)* per riferirsi alla capacità di riconoscere, segmentare le parole o sintetizzarle a partire da sillabe, mentre di *competenza analitica (o fonemica)* quando il bambino inizia a lavorare a livello fonemico. Le abilità olistiche sono presenti già nei bambini in età prescolare e in adulti analfabeti, mentre le abilità più analitiche emergono solo in seguito all'esposizione di un individuo ad un sistema di scrittura che le presupponga, quale quello alfabetico (Emiliani, 2008).

Competenza Globale o olistica	Consapevolezza Analitica o fonemica
Discriminazione uditiva di coppie minime	Sintesi e segmentazione fonemica
Riconoscimento di rime	Delezione sillabica e consonantica
Riconoscimento di sillabe uguali in parole diverse	Spoonerismi
Segmentazione sillabica	Produzione di rime
Fusione sillabica	Fluidità lessicale con facilitazione fonemica

Tratto da

Come strutturare un buon potenziamento a partire dalle prove?

Nel caso in cui un bambino dovesse mostrare difficoltà a livello metafonologico è opportuno potenziare tali abilità PRIMA di introdurre la lingua scritta.

Nell'esaminare le prove, oltre al punteggio è utile analizzare a livello qualitativo il livello raggiunto dal bambino (es. riesce ad operare con bisillabe, ma non con trisillabe?); se un bambino mostra difficoltà nell'operare con le sillabe, si consiglia di potenziare questo livello prima di passare ai fonemi; è quindi importante valutare la gradualità delle proposte, manipolando anche la complessità delle parole. La partenza quindi deve essere con parole bisillabe piane ad alta frequenza d'uso, per poi aumentare lunghezza e complessità diminuendo la frequenza d'uso.

La prova di scrittura spontanea ci dà un'indicazione generale e qualitativa della fase di scrittura del bambino secondo il modello di Ferrerio e Teberosky (1979); questo, letto insieme alle altre prove, ci può dare spunti rispetto al livello da cui partire. Di seguito sono elencate una serie di proposte di attività e spunti di lavoro che possono guidare l'insegnante nella strutturazione di percorsi di potenziamento efficaci.

1. LAVORARE CON BAMBINI NELLA FASE DI SCRITTURA PRECONVENZIONALE

Nella fase pre-convenzionale, la scrittura spontanea del bambino è caratterizzata da una mancata corrispondenza tra lettere scritte e il loro valore sonoro convenzionale. Il bambino non ha ancora scoperto che i grafemi (le lettere) rappresentano i suoni delle parole.



immagine tratta da:

<http://docenti.unimc.it/s.carducci3/teaching/2016/18285/files/4%20apprendimento%20lingua%20scrittura.pdf>

Per i bambini individuati a livello PRECONVENZIONALE è importante stimolare il livello *metafonologico olistico/globale (sillabe)*. L'obiettivo del lavoro sarà quello di:

- portarli a scoprire il valore sonoro convenzionale delle lettere e a capire che sillabe uguali sono pronunciate in modo uguale, anche se contenute in parole diverse;
- sviluppare la lettura e la memoria sillabica.

Si propongono quindi esercizi di:

✓ **SINTESI SILLABICA**

L'insegnante dice le sillabe di una parola e i bambini la riconoscono tra più immagini. Successivamente senza il supporto dell'immagine.

(Esempio: SEZIONE 2 LA SILLABA - Giocare con le parole 2 - Erickson)

✓ **ANALISI SILLABICA**

Al bambino viene chiesto di scomporre le parole in sillabe.

(Esempio: SEZIONE 1 LA LUNGHEZZA DELLE PAROLE- Giocare con le parole 2 - Erickson)

✓ **RICONOSCIMENTO DI SILLABA INIZIALE, FINALE, INTERMEDIA**

Raggruppare immagini il cui nome inizia/finisce/contiene la stessa sillaba.

Esempio:

- SEZIONE 2 LA SILLABA - Giocare con le parole 2 – Erickson
- L'isola della Prima Sillaba, L'isola dell'Ultima Sillaba, L'isola delle Sillabe - Un mare di parole - Erickson

Parte un bastimento carico di..... (CA, DI, ME,... oppure di parole che finiscono con una sillaba data).

Proponendo un numero più o meno numeroso di immagini e pronunciando solo la sillaba iniziale di una determinata parola, si può chiedere al bambino: "Quale fra queste parole stavo per dire?".

Si possono formare treni di parole dove la sillaba finale della prima costituirà quella iniziale della seconda e così via; per es. RANA –NAVE –VELA- LANA...

✓ LE RIME

Si possono proporre giochi fonologici per il riconoscimento e la produzione di rime.

Esempio:

- SEZIONE 1 LE RIME - Giocare con le parole 2 seconda parte – Erickson
- L'ISOLA DELLE RIME - Un mare di parole - Erickson)

ESEMPI DI GIOCHI (immagini tratte da: <https://www.slideshare.net/imartini/giochi-metafonologici-g>)

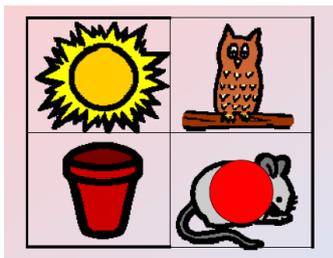
- Predisporre delle immagini con sillaba iniziale diversa. Un personaggio che viene da un altro mondo e non sa parlare bene vuole... un TO



- Prende tutte le cose il cui nome inizia con...CA



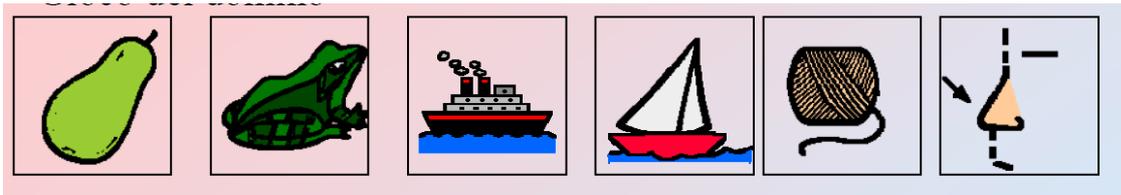
- *Tombola di sillaba iniziale.* Predisporre delle tabelle con immagini; l'insegnante pronuncia la sillaba iniziale: comincia con TO, oppure: comincia come TORO.



- *Memory delle sillabe iniziali* (o finali, ma è più complesso): Si predispongono carte con immagini diverse: casa - carota; mare - mano; pera – pesce ecc. I bambini devono trovare le coppie.

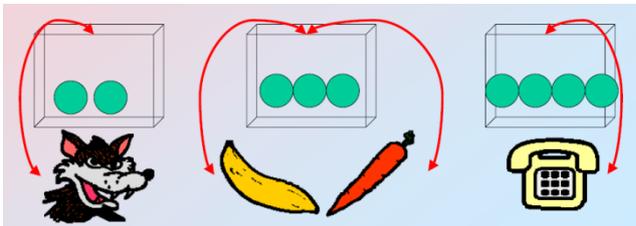
Su schede: colorare tutte le figure il cui nome inizia con PA; ritagliare e incollare nella “casetta” giusta le parole che iniziano con MA e LU.

- *Domino:*



Si può proporre anche oralmente: formare un trenino con parole che si legano tra loro. Un bambino pronuncia sillabando una parola, il compagno pensa poi una parola che inizi con la sillaba finale della parola precedente: PE_RA; RA_MO; MO_TO;...

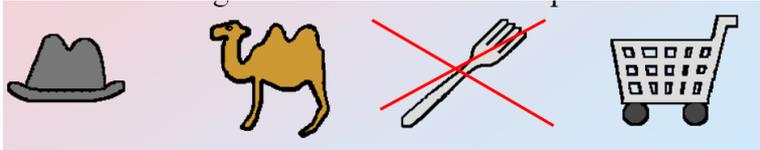
- *Segmentazione sillabica e lunghezza delle parole:* fare un saltello o battere le mani per ogni sillaba che compone una parola. Dividere delle figure in due/tre scatole a seconda della lunghezza delle parole o inventare parole della lunghezza indicata.



- *Le rime:* proporre una parola e farne cercare altre che facciano rima; inventare filastrocche con le rime trovate; individuare tra alcune immagini quella che fa rima con quella stimolo; concludere una frase con una parola in rima: ho visto un cammello che passeggiava con in testa un....



Trovare l'intruso (la parola che non fa rima con le altre)



GIOCHI IN SCATOLA:

<https://www.erickson.it/it/giocadomino-suoni-e-parole-sillabe-iniziali?default-group=giochi>

<https://www.erickson.it/it/giocadomino-suoni-e-parole-sillabe-finali?default-group=giochi>

<https://www.erickson.it/it/giocadomino-rime?default-group=giochi>

<https://www.erickson.it/it/sillabe-in-gioco?default-group=giochi>

<https://www.erickson.it/it/la-tombola-delle-sillabe-e-delle-parole>

<https://www.erickson.it/it/giocamemo-zucca-e-mucca-e-altre-strane-coppie?default-group=giochi>

<https://www.erickson.it/it/le-carte-del-trenino?default-group=giochi>

<https://www.creativamente.eu/prodotto/fonolandia/>

<https://www.creativamente.eu/prodotto/sillabandia/>

ATTIVITÀ LUDICHE:

http://provincia.bz.it/formazione-lingue/scuole-infanzia/downloads/quaderno_attivita_convegno.pdf

Il link presenta nella prima parte proposte di attività che favoriscono lo sviluppo delle abilità linguistiche e visuo-spaziali antecedenti agli apprendimenti scolastici della lettura e della scrittura (aree individuate: discriminazione uditiva, percezione visiva e tattile, memoria verbale, memoria visiva e la narrazione).

Nella seconda parte sono presentate attività inerenti l'acquisizione delle competenze fonologiche e metafonologiche, fondamentali per l'acquisizione della lingua scritta.

2. LAVORARE CON BAMBINI NELLA FASE DI SCRITTURA CONVENZIONALE

Nella scrittura convenzionale sillabica il bambino rappresenta ogni sillaba con una sola lettera con valore sonoro convenzionale. Questo accade perché percepisce la sillaba come un tutt'uno. Nella scrittura sillabica i bambini cominciano a scrivere alcune sillabe con due segni, altre ancora con uno. Di solito i bambini riescono ad individuare più agevolmente le vocali perché, all'interno della sillaba, hanno maggiore rilevanza acustica.



immagine tratta da:

<http://docenti.unimc.it/s.carducci3/teaching/2016/18285/files/4%20apprendimento%20lingua%20scrittura.pdf>

I bambini rilevati a questo livello dovranno essere aiutati a scoprire le unità che costituiscono la sillaba e cioè i fonemi; il lavoro si può quindi spostare a livello della *metafonologia analitica*.

Si propongono quindi esercizi-giochi fonologici per:

✓ **INDIVIDUAZIONE DEL FONEMA INIZIALE DI PAROLA.**

Quando si lavora sul fonema iniziale di parola è bene cominciare con parole che iniziano con fonemi “continui”, ossia che per le loro caratteristiche acustiche risultano più facilmente individuabili. Questi fonemi possono essere enfaticizzati, allungandoli (vocali, /f/-/v/-/m/-/n/-/s/-/l/...).

ES: oggi al supermercato ho comprato FFFFFFF, VVVV, MMMMM...

È arrivato un bastimento carico di..., Formiamo un trenino di... (tutti i bambini che pronunciano una parola con il fonema indicato si mettono in fila indiana, poi si fa partire il trenino di...).

✓ **INDIVIDUAZIONE DEL FONEMA FINALE** (come per il fonema iniziale: per la festa del bosco, tutti gli animaletti portano cose che finiscono con A, O,....)

✓ **FUSIONE FONEMICA:** Si presenta al bambino una stringa di fonemi /p/ /a/ /n/ /e/ e gli si chiede di individuare la parola che risulta dalla loro fusione. La fusione fonemica è analoga al processo di lettura. Inizialmente si fanno vedere 2/3 immagini e il bambino deve capire qual è stata nominata, poi si lavora senza immagini.

✓ **ANALISI FONEMICA.** Mostrare un’immagine e domandare al bambino di pronunciarla in modo strano (fonema per fonema), chiedendo poi ad un compagno di indovinare di che parola si tratta. L’analisi fonemica è analoga al processo di scrittura.

ESEMPI DI GIOCHI

Si possono riproporre gli stessi giochi previsti per le sillabe, ma a livello di fonemi: raggruppare le immagini il cui nome comincia o finisce con lo stesso suono, domino, memory, tombole, è arrivato un bastimento carico di.....

Esempi di attività si possono trovare

- Sezione 3 IL FONEMA - Giocare con le parole 2 – Erickson
- L’Isola del Primo Suono - Un mare di parole – Erickson

INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE

- Bovio F., Costa P, Viale S. (2017), *Il giardino delle parole - Giochi linguistici di codifica e decodifica dai 6 agli 8 anni*. Erickson, Trento
<https://www.erickson.it/it/il-giardino-delle-parole?default-group=libri>
- Emiliani, M. & Partesana, E. (2008). *Dislessia: Proviamo con le sillabe. Il metodo S.L.B.* Libri Liberi, Firenze.
- Judica A., Baldoni L., Bartoli V., Chiodi D., Chirri L., Del Vento G., Di Giorgio V. (2009). *Un mare di parole - Attività di lettura e scrittura*. Erickson, Trento
<https://www.erickson.it/it/un-mare-di-parole?default-group=libri>
- Marotta, L., Ronchetti, C. Trascian, M. & Vicari, S. (2004). *CMF. Valutazione delle competenze metafonologiche*, Erickson, Trento.
- Perrotta E., Brignola M. (2010). *Giocare con le parole 2 - PRIMA PARTE*. Erickson, Trento
<https://www.erickson.it/it/giocare-con-le-parole-2-prima-parte?default-group=libri>
- Perrotta E., Brignola M. (2010). *Giocare con le parole 2 - SECONDA PARTE*. Erickson, Trento
<https://www.erickson.it/it/giocare-con-le-parole-2-seconda-parte?default-group=libri>
- Quintarelli E. (2013). *Le difficoltà ortografiche - Attività sui fonemi simili*. Erickson, Trento
<https://www.erickson.it/it/le-difficolta-ortografiche-volume-2?default-group=libri>

IL POTENZIAMENTO DELLA DIMENSIONE GRAFO-MOTORIA E VISUO-PERCETTIVA

LA COORDINAZIONE OCULO MANUALE

La coordinazione oculo-manuale è la capacità di coordinare le informazioni che giungono dalle azioni svolte dalla mano e dall'organo visivo e di organizzarle assieme, attraverso movimenti finalizzati e intenzionali. La coordinazione oculo-manuale è il frutto di un lavoro di elaborazione e ordine delle informazioni spazio-temporali. Il suo sviluppo e consolidamento nel bambino/a è considerato uno dei prerequisiti necessari da possedere all'ingresso della scuola primaria per lo svolgimento delle attività consone al grado di scuola e per raggiungere il proprio successo formativo.

INDICAZIONI IMPUGNATURA GESTO GRAFICO:

- È utile osservare attentamente l'impugnatura del bambino, che, per essere efficace dovrebbe essere a tre dita e dinamica. Tuttavia alcuni bambini presentano impugnature alternative; è bene osservare se esse sono funzionali e permettono al bambino un buon controllo grafico e non creano dolore o affaticamento della mano.
- Un'impugnatura poco efficace può alterare il gesto grafico e rischia di "stabilizzarsi", se non corretta precocemente
- Per facilitare la giusta impugnatura può essere utile utilizzare, nel primo periodo, matite abbastanza grandi e/o a base triangolare.
- "Mostrare" la giusta impugnatura; utilizzare materiale strutturato e non per indicare il punto di presa "a pinza" e poi il ruolo delle altre dita della mano.
- Controllare la postura dell'alunno/a quando scrive e far esercitare spalla/braccio/polso/mano/dita per la giusta prensione e pressione sul foglio.



VIDEO

La filastrocca dell'impugnatura: Dott. G. Bollani : www.youtube.com/watch?v=TuvVOv_E0mE

Come impugnare bene la matita: Dott.G. Bollani: www.youtube.com/watch?v=iywQd_cgegU

Esercizio del pescatore per i movimenti fini delle dita per favorire la scrittura: Dott. G Bollani: www.youtube.com/watch?v=bNnp7PE4ZmU

Esercizi della lumachina: Dott. G. Bollani : www.youtube.com/watch?v=y8O0r1mqNG0

ATTIVITÀ GRAFO-MOTORIA

In tutte le attività di pregrafismo è molto importante prestare attenzione non solo alla precisione grafica, ma anche alla direzionalità del gesto motorio; l'obiettivo è impostare fin da subito i movimenti convenzionali della scrittura (es. cerchi in senso antiorario). Osservare con attenzione anche la postura del bambino

Nel caso in cui qualche bambino dovesse mostrare qualche difficoltà è possibile proporre tali esercizi richiedendo movimenti ampi (ad esempio su di un cartellone appeso alla parete) e magari inizialmente seguendo i tratteggi solo con il dito; successivamente riprodurre il percorso con un colore e solo alla fine proporre l'attività su un foglio A4 sul banco.

Percorsi grafo-motori sono recuperabili in molti testi e in molti siti internet.

Le seguenti immagini, ad esempio, sono state tratte dal testo:

Costa, E., Doniselli, L. & Taino, A. (2015). *Quaderno del corsivo Fanta parole*. La Spiga, Padova

Data

I BINARI

3 binari

● Completa i binari con la matita grigia.

Data

LE BOLLE DI SAPONE

Le bolle di sapone

● Completa e colora le bolle di sapone con le matite colorate.

Data

CAMBIA IL VENTO

Cambia il vento

● Completa la pioggia portata dal vento con la matita azzurra.

Data

LA PIOGGIA

La pioggia

● Completa la pioggia con la matita azzurra.

Data

LA STRADA DI AGNESE

AGNESE VA A TROVARE LA NONNA.

● TRACCIA CON COLORI DIVERSI I POSSIBILI PERCORSI CHE PUÒ FARE AGNESE.

Data

I PERCORSI

3 percorsi

● Completa.

Data

I MANICI D'OMBRELLO

3 manici d'ombrello

● Completa e colora i manici.

Data

LE STRADE

Le strade

● Completa e colora.

GIOCHI MOTORI: in palestra.

Le attività da fare in palestra sono numerose e possono riguardare diversi componenti. Si consiglia di dare spazio ad attività che stimolino:

- Lateralità
- Coordinazione visuo-motoria e oculo-manuale
- Integrazione spazio-temporale (lavoro con il ritmo)
- Equilibrio e coordinazione

Alcuni spunti possono essere tratti dal libro:

Pratelli M. (1995). *Disgrafia e recupero delle difficoltà grafo-motorie*. Erickson, Trento.

Bern, G. (1998). *Il corpo in cartella. Educazione motoria nella Scuola Primaria*. Ermes, Milano
Di cui si riportano degli estratti

Obiettivo generale: Sviluppo della capacità di organizzarsi nello spazio
Sotto obiettivo 4: Sapersi muovere nello spazio controllando gli oggetti

Obiettivo operativo 4.2: Sa colpire bersagli utilizzando traiettorie differenti

Sequenze di lavoro

1. I bambini, in coppia, posti uno di fronte all'altro a una distanza di 4 o 5 metri, si passano una palla utilizzando tutte le modalità conosciute di passaggio, lanciando con la mano destra, la sinistra o entrambe.
2. L'insegnante propone ai bambini di utilizzare le seguenti traiettorie di lancio per il passaggio della palla al compagno:
 - orizzontale;
 - con rotolamento della palla a terra;
 - con rimbalzo della palla a terra;
 - con più rimbalzi della palla a terra;
 - è parabolica;
 - dai fuori al dentro;
 - dal dentro al fuori.
3. I bambini individuano la posizione di equilibrio e di coordinazione più idonea ai vari tipi di lancio. Riconoscono il rapporto fra arti superiori e inferiori prima, durante e a fine lancio. L'insegnante indica agli allievi la corretta esecuzione del lancio.
4. I bambini, in coppia, utilizzando le stesse modalità di lancio dell'esercizio precedente, effettuano lanci della palla verso il compagno e controllano il proprio movimento. Il compagno di coppia osserva e indica gli eventuali errori compiuti.
5. I bambini eseguono il medesimo esercizio utilizzando palline da tennis.
6. Ogni bambino ha a disposizione una palla di spugna e una clavetta. Posta la clavetta a una distanza di circa 6 metri, ogni allievo, utilizzando vari tipi di traiettoria, lanciando sia con la mano sinistra sia con la destra, cerca di colpire il bersaglio.
7. I bambini, in coppia, utilizzando sia la mano destra sia la sinistra, si passano una palla facendola prima rimbalzare in un cerchio posto a terra. Gli allievi provano a effettuare il lancio con tipi di palla differenti (tennis, spugna, plastica).
8. In coppia, i bambini eseguono l'attività precedente, aumentando il numero di rimbalzi a terra della palla durante il passaggio.
9. I bambini in coppia hanno a disposizione una palla e un cerchio. A turno, chi ha la palla la lancia nel cerchio sostenuto orizzontalmente dal compagno. Il lancio

11. I bambini riconoscono, con l'aiuto dell'insegnante, la pericolosità dell'utilizzo in comune degli oggetti e individuano spazi di sicurezza per garantire tranquillità al lavoro personale e altrui.

12. L'insegnante divide la classe in 5 gruppi. A ogni gruppo assegna un oggetto, scelto fra quelli utilizzati precedentemente. I bambini, ricordando le varie problematiche evidenziate nell'utilizzo degli oggetti in spazi comuni, lavorano con l'oggetto assegnato. Al segnale dell'insegnante, gli allievi si scambiano gli oggetti nel modo precedentemente stabilito.

13. In coppia i bambini si spostano passandosi una palla, un cerchio, saltando la funicella, passandosi un bastone. Gli allievi scelgono velocità, direzioni, traiettorie di lancio funzionali alla situazione.

14. Con una funicella a disposizione, ogni bambino si sposta roteando l'oggetto nell'aria e modifica il piano di rotazione dello stesso, dipendentemente dalla vicinanza dei compagni.

15. Ogni bambino salta la funicella spostandosi per la palestra modificando la propria velocità, la propria direzione o interrompendo l'azione, dipendentemente dalla vicinanza dei compagni.

16. Ogni bambino si sposta palleggiando una palla a terra, utilizzando velocità e cambi di direzione opportuni.

Verifica

I bambini utilizzano funicelle, palloni, cerchi, bastoni e si spostano modificando l'azione dipendentemente dalla vicinanza dei compagni e dal loro spostamento.

Livelli di prestazione

1. Riconosce che lo spostamento, utilizzando un oggetto, modifica lo spazio personale e altrui e di conseguenza la propria azione
2. Non sempre è in grado di controllare la propria azione modificandola in funzione dell'oggetto utilizzato e dello spostamento personale e altrui
3. Non sa riconoscere che lo spostamento, utilizzando un oggetto, modifica lo spazio personale e altrui

Obiettivo generale: Sviluppo della capacità di organizzarsi nello spazio

Sotto obiettivo 4: Sapersi muovere nello spazio controllando gli oggetti

Obiettivo operativo 4.1: Riconosce che lo spostamento nello spazio, utilizzando un oggetto, modifica il proprio spazio personale e quello altrui

Sequenze di lavoro

1. I bambini si muovono in ordine sparso camminando e correndo. L'insegnante chiede agli allievi di effettuare lo spostamento scegliendo direzioni che garantiscano l'incrocio con gli altri.
2. I bambini effettuano lo spostamento diversificando la velocità. Al segnale dell'insegnante camminano, a uno successivo corrono lentamente e infine corrono veloci.
3. Insieme all'insegnante, i bambini constatano la differente difficoltà incontrata nei tre spostamenti effettuati e riconoscono che al variare delle velocità si modifica lo spazio d'azione a disposizione.
4. Ogni bambino ha a disposizione una palla. Al segnale dell'insegnante ogni allievo si sposta in ordine sparso guidando la palla con i piedi.
5. Ogni bambino ha a disposizione una palla. Al segnale dell'insegnante gli allievi si spostano lanciando in alto la palla e recuperandola senza farla rimbalzare a terra.
6. Ogni bambino ha a disposizione una palla. Al segnale dell'insegnante gli allievi si spostano palleggiando la palla.
7. I bambini insieme all'insegnante valutano la difficoltà di spostamento utilizzando un oggetto e riconoscono che occorre scegliere velocità opportune, valutare lo spostamento dei compagni e controllare il proprio oggetto.
8. Ogni bambino ha a disposizione un cerchio. Gli allievi si spostano per la palestra guidando il cerchio come fosse una ruota.
9. Ogni bambino ha a disposizione una funicella. Gli allievi si spostano saltando la funicella.
10. Ogni bambino ha a disposizione un bastone. Gli allievi da fermi sul posto lanciano il bastone verso l'alto e lo recuperano prima che cada per terra.
10. I bambini eseguono il medesimo esercizio con il cerchio posto verticalmente.
11. Utilizzando vari tipi di palla e utilizzando alternativamente la mano destra e la sinistra, i bambini lanciano una palla da fermi e in corsa, per centrare un riquadro del quadro svedese da una distanza di 4 o 5 metri.
12. I bambini eseguono un numero complessivo di 6 lanci alternativamente con la mano destra e la sinistra, per centrare i riquadri del quadro svedese. I punteggi sono diversificati a seconda della posizione dei riquadri.
13. Utilizzando palloni di differente misura, i bambini lanciano la palla a canestro da distanze differenti utilizzando sia la mano sinistra sia la destra.
14. I bambini giocano a "Battaglia navale". Ogni allievo ha a disposizione una palla. I bambini sono divisi in due squadre. Gli allievi centrano con la palla delle clavette (le navi) poste nella metà campo opposta del campo di gioco. I bambini non possono entrare nel campo di gioco a recuperare la palla. Vince la squadra che ha abbattuto più clavette.

ATTIVITÀ DI DISCRIMINAZIONE VISIVA E VISUO-PERCETTIVA

- Abbinare immagini o forme uguali
- Abbinare stimoli uguali, ma orientati diversamente nello spazio (partire da immagini per poi passare a forme geometriche)
- Eseguire costruzioni con forme o cubetti, seguendo un modello
- Osservare per alcuni secondi una costruzione con i cubi o con figure geometriche e poi riprodurla a memoria
- Copiare figure via via più complesse

INDICAZIONI BIBLIOGRAFICHE:

Blason, L., Borean, M., Bravar, L. & Zoia, S. (2004). *Il corsivo dalla A alla Z- La Teoria*. Erickson, Trento

Blason, L., Borean, M., Bravar, L. & Zoia, S. (2004). *Il corsivo dalla A alla Z- La Pratica*. Erickson, Trento

Corti E. (2013) *Giochi e attività di pregrafismo*. Erickson, Trento

Fantuzzi, P., Tagliazucchi, S. (2009) *Laboratorio grafo-motorio*. Ed. Erickson, Trento

Klink G. (2012). *Prepararsi a scrivere*. Erickson, Trento.

- Percezione visiva
- Coordinazione visuomotoria: abilità grafomotoria/coordinazione occhio-mano

Paesani, G. (2011) *Bambini in movimento*. La Meridiana. Bari

<https://img.ibs.it/pdf/9788861531932.pdf>

Pratelli M. (1995). *Disgrafia e recupero delle difficoltà grafo-motorie*. Erickson, Trento.

- organizzazione spazio-temporale
- integrazione spazio-temporale
- Conoscenza e rappresentazione dello schema corporeo
- Equilibrio e coordinazione
- Rilassamento
- Lateralità
- Coordinazione visuo-motoria e oculo-manuale

Riccio, V. (2011). *Laboratorio delle attività motorie*. Erickson, Trento