

---

## Un laboratorio per lo sviluppo delle capacità grafo – motorie

L'itinerario che segue presenta una serie graduata di attività finalizzate allo sviluppo delle capacità grafo – motorie; l'adulto, in seguito all'osservazione diagnostica e valutati i livelli di competenza raggiunti dal bambino in relazione all'età cronologica, potrà scegliere gli esercizi più utili tra quelli elencati. Le attività potranno essere inserite in momenti laboratoriali di piccolo gruppo, ma potranno offrire spunti anche per un percorso individuale.

### Materiali occorrenti

- Fogli bianchi grandi
- Colori per la pittura digitale
- Pennarelli grandi
- Pennarelli normali
- Matite
- Matite a cera
- Lapis
- Penne
- Torcia a pila luce bianca
- Torcia a pila luce rossa

### Grandi tracciati

Su grandi fogli bianchi il bambino traccia linee di vario tipo (curve, spezzate, a spirale...) intingendo il dito indice nel colore. L'uso di colori diversi renderà possibile la realizzazione di "pitture" astratte che poi potranno essere interpretate e titolate con un po' di fantasia.

### Impronte

Stendere ricche quantità di colore su un cartoncino e invitare il bambino intingervi le mani per eseguire impronte di ogni colore. Saranno impronte del palmo della mano e dei polpastrelli che andranno a riempire spazi prima liberi e, successivamente, delimitati.

### Polpastrelli per colorare

L'operatore consegna al bambino un'immagine di adeguate dimensioni e di semplice struttura, invitandolo a riempirla di colori usando i polpastrelli delle dita.

### Diventare più bravi

Gradualmente si sostituiscono i colori – dita con altri mezzi grafici che richiedono un'impugnatura più precisa e complessa: pennarelli grandi e piccoli, cere, matite, ecc. Possono essere realizzate "opere d'arte" piacevoli alla vista anche mischiando tra loro tecniche diverse.

### Tracciati ordinati

Si richiede al bambino di eseguire tracciati non solo liberamente, ma seguendo precise consegne da collegare a stimoli visivi:

- le onde del mare
- il fumo del camino
- la strada di montagna
- le montagne a punta
- le colline tondeggianti
- le spirali della chiocciola ecc.

### Percorsi

L'adulto traccia percorsi grafici e il bambino li esegue cercando di rispettare i margini. Anche in questo caso l'uso del colore e il riferimento a elementi concreti può rendere le attività più coinvolgenti e interessanti.

### Ripassi

L'adulto traccia linee di vario tipo e il bambino le ripassa usando mezzi grafici diversi: colori – dita, pennarelli grandi, ecc.

E' importante invitare il bambino ad osservare il movimento della nostra mano e le direzioni seguite, affinché possa eseguire la consegna in modo corretto.

### Seguimi!

Sia l'operatore che il bambino intingono il dito nel colore (in colori diversi). Le due dita colorate si dispongono su una linea di partenza: "pronti? Via!" L'adulto inizia a tracciare una linea sinuosa invitando il bambino a fare altrettanto rispecchiandone il movimento. L'attività dovrà essere proposta anche utilizzando altri mezzi grafici:

pennarelli, ecc.

#### Movimenti di luce

L'adulto utilizza una torcia a luce bianca per eseguire movimenti ampi nello spazio e proiettare sulla parete e il bambino lo imita con la propria torcia a luce rossa. I movimenti gradualmente si faranno più complessi fino a tracciare spirali, lettere dell'alfabeto concatenate, ecc.

#### Segui la mia luce

Sempre utilizzando le torce, l'adulto esegue tracciati gradualmente più complessi e il bambino fa altrettanto cercando di rimanere dietro al suo movimento.

#### Fai come me!

È un gioco a coppie e i ruoli sono intercambiabili.

Inizia l'adulto eseguendo un tracciato e invitando il bambino ad eseguirne uno simile: "Fai come me!". I tracciati saranno a mano a mano più complessi e articolati.

Segui il ritmo! L'operatore traccia linee di vario tipo scandendo contemporaneamente un ritmo vocale. Il bambino fa altrettanto; poi i ruoli si invertono.

— — — — —  
zac zac zac zac zac

— — — — —  
bum badabum badabadababum

Dal grande al piccolo  
Esercizi simili a quelli fin qui illustrati vengono successivamente riproposti utilizzando fogli più piccoli (ad esempio 40x50) e mezzi grafici di maggiore precisione: matite o pennarelli.

Facciamo finta di scrivere  
Utilizzando pennarelli fini, matite o lapis, invitiamo il bambino ad imitare una finta scrittura prima eseguita dall'adulto, facendo bene attenzione alla direzione sinistra &ndash; destra e alto - basso:

O O I I O O    //U//U    << >>    ( ( ( ) ) )  
T U T U    L V V H H    P X U V S  
X O I X X O I    O I U O I U    C C U U O

Sequenze grafiche  
Invitiamo il bambino a riprodurre sequenze grafiche osservando il modello

UU OO II  
SSS LL OO  
PO LO VO  
NO PO SO

#### Giochi metafonologici

Sarà importante soffermarsi principalmente su attività di ritmo della parola e della frase, sull'associazione ritmica

---

fonema &ndash; grafema, sulla discriminazione dei fonemi simili, poiché la disgrafia si associa spesso a difficoltà ortografiche e di decodifica.

Ecco alcuni suggerimenti:

- sviluppare la memoria fonologica
- incrementare le abilità di fusione fonemica
- sviluppare una buona corrispondenza grafema/fonema
- lavorare sul consolidamento e ampliamento delle competenze metafonologiche
- lavorare sulla discriminazione fonemica, specialmente tra i fonemi simili: /p/ e /b/, /v/ e /f/, /t/ e /d/...
- portare il bambino ad una buona padronanza dei segni grafici
- sviluppare una buona corrispondenza fonema/grafema
- sviluppare il processo di segmentazione fonemica
- riconoscimento e produzione di rime
- riconoscimento del fonema iniziale
- frammentazione dei suoni in sequenza
- fusione di una sequenza di suoni
- togliere
- aggiungere
- invertire fonemi
- ricerca di parole con la rima
- riconoscimento della sillaba iniziale ( Es: Trova la parola che inizia come Cavallo. Scegli tra queste: bicchiere pera cappotto)
- segmentazione sillabica
- segmentazione fonematica
- sintesi
- taglio della sillaba iniziale
- dimmi la parola senza la sua parte iniziale
- taglio della sillaba finale
- invertire le lettere iniziali di due parole in modo da formare un'altra coppia.(Es: benda &ndash; tuono; torre &ndash; corta; vasta - pero &hellip;)
- la parola che inizia e che finisce
- una parola più lunga di&hellip;
- una parola che non inizia, ma che contiene (ad esempio il suono M)&hellip;
- una parola con quattro lettere&hellip;
- solo le vocali (es: &ldquo;Dimmi solo le vocali in sequenza della parola LIMONE)
- solo le consonanti
- la parola Mare un suono sì e uno no&hellip;

Autrice dell'articolo Monica Pratelli, psicologa e psicoterapeuta coordinatrice dei servizi presso l'Istituto Psico Medico Pedagogico &ldquo;Centro Method &rdquo; Perignano (Pisa) tel 0587 - 617027.

L'Istituto è stato fondato nel 1984 ed è autorizzato dalla Regione Toscana. L'équipe che opera al suo interno è composta da: psicologo, psicoterapeuta, logopedista, psicomotricista, terapeuta, psicopedagogista e neuropsichiatra infantile.

[www.centromethod.it](http://www.centromethod.it)

[info@centromethod.it](mailto:info@centromethod.it)