

Titolo



**Progetto Grafo – Motorio 5 anni: ‘Dal corpo al foglio:
l’avventura del segno’**

Premessa Piccoli, mezzani e grandi	La Scuola dell'Infanzia rappresenta il luogo ideale per cogliere le modalità di espressione delle difficoltà di apprendimento, costituendo un terreno fertile per la prevenzione e la progettazione di interventi educativi e didattici legati alle specifiche problematiche individuali. A tale scopo, dopo un'accurata preparazione della grafologa dott.ssa Primavera, abbiamo deciso di dedicare una parte della nostra programmazione al percorso "Grafo motorio". L'idea nasce dall'intuizione che i bambini con difficoltà di scrittura non presentino solo problemi spaziali o di forma, ma anche legati alla motricità. Per questo motivo abbiamo cercato strategie per potenziare le loro capacità grafo-motorie. Lavorare sul gesto grafico significa sviluppare abilità percettive, di manipolazione, di motricità fine e grafiche, fondamentali per compiere un gesto grafico adeguato. Scrivere, infatti, non significa disegnare lettere, ma acquisire le capacità necessarie per farlo. Aspetti spaziali e motori si intrecciano nella scrittura, un'attività complessa che richiede l'attivazione di un processo specifico. Attraverso il progetto grafo motorio, proponiamo un percorso il più completo possibile, che consenta ai bambini di sviluppare i prerequisiti cognitivi e strumentali utili ad affrontare con maggiore facilità i successivi apprendimenti scolastici. Sono stati quindi pensati esercizi mirati a sviluppare la conoscenza corporea attraverso il movimento e il gioco, strumenti attraverso cui il bambino scopre il mondo, entra in relazione con sé stesso e con la realtà. In questo modo acquisisce nuove abilità, impara a coordinare i gesti e a migliorare l'equilibrio, ponendo le basi per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale e di competenze come la pre-alfabetizzazione e l'apprendimento del calcolo. N.B: il cuore del metodo 'Susanna Primavera' consiste nell'affiancare ad ogni attività motoria, una attività grafica, il bambino ha bisogno di vivere fisicamente un'esperienza per poi tradurla in un'esperienza grafica.
Campi di esperienza e traguardi	IL SÉ E L'ALTRO • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. • Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. • Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con

	gli altri e con le regole condivise. I DISCORSI E LE PAROLE • Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati. • Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative. • Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole. IL CORPO E IL MOVIMENTO • Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. • Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento. IMMAGINI, SUONI E COLORI • Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. • Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie. LA CONOSCENZA DEL MONDO • Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, con-
--	--

	fronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua portata. • Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità. • Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.
--	---

Obiettivi di Apprendimento	<u>Il sé e l'altro</u> • Pone domande, riflette, si confronta, discute con adulti e compagni • Ascolta, dialoga, dà spiegazioni • Lavora e collabora in modo costruttivo <u>Il corpo in movimento</u> • Rispetta le regole • Sviluppa una buona motricità fine e grossa <u>Immagini, Suoni, Colori</u> • Utilizza tecniche espressive e diversificate • Sa rimanere concentrato e porta a termine il proprio lavoro. <u>I discorsi e le parole</u> • Acquisisce padronanza nelle abilità pre-alfabetiche • Ascolta e comprende parole e discorsi
-----------------------------------	---

	<u>La conoscenza del mondo</u> • Raggruppa e ordina secondo criteri diversi • Trova strategie per contare e operare con i numeri e familiarizza con le lettere • Gioca con i numeri e le lettere, li riconosce, prova a scriverli
Obiettivi specifici per i bambini di 5 anni (farfalle)	1. Consolidare la percezione e la consapevolezza dello schema corporeo, sia nella dimensione individuale sia nella relazione spaziale e sociale con gli altri bambini. Il bambino riconosce e nomina le parti del corpo, anche in movimento e durante attività complesse. 2. Rafforzare il controllo motorio globale e la coordinazione dinamica generale attraverso il movimento consapevole, il mantenimento dell'equilibrio (anche su superfici instabili o in situazioni variabili) e la gestione di posture in statica e dinamica. 3. Sviluppare una lateralizzazione più definita, con scelte motorie sempre più coerenti e intenzionali (ad esempio uso stabile della mano dominante, distinzione tra destra e sinistra nel corpo e nello spazio grafico). 4. Affinare l'orientamento del gesto grafico all'interno dello spazio del foglio: il bambino inizia a scrivere il proprio nome, segue con precisione tracciati più complessi, completa labirinti articolati e riproduce figure geometriche riconoscendone forma e nome. 5. Approfondire i concetti di spazialità e temporalità, attraverso attività che prevedono l'orientamento nello spazio, la rappresentazione grafica di oggetti osservati e l'uso corretto di relazioni topologiche complesse (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, prima/dopo). 6. Sviluppare la percezione ritmica e temporale, integrando il lavoro motorio, grafico e sonoro: il bambino riproduce sequenze ritmiche, interiorizza il tempo attraverso attività di disegno, musica e movimento, inizia a distinguere emozioni legate al ritmo e al proprio mondo interiore. 7. Consolidare una postura corretta durante le attività grafiche: schiena appoggiata, piedi ben posizionati a terra, impugnatura funzionale e stabile dello strumento grafico, mano di supporto attiva. Il bambino sa auto-correggersi e mantenere la postura per tempi più lunghi. 8. Sviluppare il concetto di simmetria attraverso attività grafiche, corporee e manipolative: il bambino riproduce graficamente figure simmetriche, riconosce la simmetria nel corpo proprio e altrui, esegue movimenti speculari.

	9. Esplorare il proprio sé interiore attraverso semplici tecniche di respirazione guidata e attività espressive: il bambino inizia a riconoscere e nominare emozioni basilari, sviluppa capacità di autoregolazione attraverso il gesto grafico e il respiro. 10. Consolidare la presa a tre dita: movimenti sempre più raffinati: il bambino usa correttamente lo strumento grafico, si autocorregge, in attività più lunghe e complesse, con crescente autonomia e fluidità nel tratto. NB. Le farfalle lavoreranno su fogli bianchi A4, gli ultimi 6 incontri lavoreranno su foglio A4 con quadretti da 2 cm.
Attività I parte Grafo motorio Attività propedeutiche all'insegnamento di Susanna Primavera (incontri 1-2-3)	1° incontro: La respirazione (propedeutico) Obiettivo: esplorare il proprio sé interiore, riconoscimento delle emozioni di base, sviluppo capacità di autoregolazione attraverso il respiro ed il gesto. Attività 1: Si creerà un clima di silenzio e serenità, i bambini si sdraieranno a terra/sul tappeto, verranno aiutati con le parole dell'insegnante ad evocare nella propria immaginazione immagini di ambienti da loro conosciute: per esempio il mare, il prato, il cielo. I bambini verranno aiutati ad ascoltare il proprio respiro ad occhi chiusi, specificare che si inspirerà dal naso, e si espirerà dalla bocca. <u>Materiali: la propria mano, naso e bocca.</u> Attività 2: Immagina di essere un drago grande e forte, con ali enormi e fiammate pronte a uscire dalla bocca! Ora mettiti in piedi, con le gambe leggermente divaricate e le mani appoggiate sui fianchi, proprio come farebbe un drago fiero e coraggioso. Fai un bel respiro profondo dal naso... riempi bene la pancia, come se stessi preparando tutta la tua energia. Poi, espira dalla bocca facendo un suono forte e lento, proprio come se stessi soffiando fuoco! Ffffffffff... Puoi anche muoverti un po', allargare le braccia come se fossero le ali e immaginare di volare nel cielo. Ogni volta che soffia, il drago si sente sempre più calmo e potente.

Attività 3: Chiudi gli occhi e immagina di avere qualcosa di speciale tra le mani... Nella mano sinistra tieni un bellissimo fiore profumato, con petali colorati e morbidi. Nella mano destra, invece, hai una piccola bandierina fatta di carta leggera, attaccata a uno stecchino o a una cannuccia. Ora fai un bel respiro profondo dal naso, come se stessi annusando il fiore. Mmmm... che buon profumo! Poi soffia piano piano sulla bandierina, cercando di farla muovere senza strapparla o farla volare via. Deve danzare leggera, proprio come se fosse mossa dal vento. Prova ancora: inspira il profumo del fiore... ed espira lentamente, facendo ondeggiare la bandierina con il tuo respiro calmo e controllato. Ogni volta che respiri così, ti senti un po' più tranquillo e leggero, proprio come la tua bandierina di carta.
Materiali: bandierina di carta, fiore profumato a piacere.

2° incontro: la postura e il gioco di 'Re e Regine' (propedeutico)

Obiettivo: consolidare una postura corretta, in posizione eretta, mantenere l'equilibrio in posizione statica/dinamica.

Attività 1: Decorazione della corona, per corona si intende una striscia di carta, che deve essere appena appoggiata e non calcata sulla testa, per permettere al bambino di destreggiarsi e mettersi in gioco all'interno dell'attività, come dimensione dovrà quindi essere leggermente più piccola della circonferenza della testa di ognuno. Una volta creata la corona ad ogni bambino sarà fatto eseguire il percorso su linea retta con la corona in testa. Si può delineare il percorso a terra con un pezzo di scotch o una cordicella.

Attività 2: Gioco delle sedie da re e regine: i bambini si cimenteranno nel celebre gioco delle sedie con la corona posta sul capo. Dovranno così destreggiarsi a cercare la sedia libera su cui sedersi. Nel corso del gioco saranno incitati ad avere un passo costante e una postura eretta, così da non far cadere la corona preziosa.

3° incontro: Lavoriamo sull'impugnatura (propedeutico)

Obiettivo: il bambino prende confidenza con le proprie mani, consolida la presa a tre dita

Attività 1: Gioco con le mani con olio/crema/acqua in cui i bambini massaggiano le proprie mani e le mani dei compagni. Il massaggio sarà guidato dall'insegnante, prima si massaggia palmo contro palmo, dita contro dita, la mano destra massaggia quella sinistra e viceversa. L'insegnante dirà: massaggiamo il pollice, massaggiamo l'indice e così via con tutte le dita della mano. Successivamente i bambini verranno fatti lavorare a coppie: si eseguirà la stessa sequenza sulle mani del compagno.

Attività 2: I bambini verranno incitati alla ripetizione della filastrocca 'Le cinque dita' pag. 276 'Alla conquista della scrittura, e non solo'

La mia mano ha 5 dita, racconta la sua vita. Dice il pollice, dito ciccione. "Io sono il padrone! Senza di me non infila l'ago, nemmeno il Re. E dai piccini sono succhiato come un gelato." Subito l'indice si alza e dice: "Io insegno la strada al turista e al ciclista io e suono il campanello alla porta del castello. Il medio dice, "allora io tengo il ditale alla sartina che fa la vestina, Ago che viene, Ago che va. Zitti zitti, l'ANULARE sta per parlare, io ho poca voglia di lavorare". "Ma sono il più bello perché ho l'anello. Punto così adornato, sono da tutti molto ammirato". Alla fine, parla il piccino che si chiama Mignolino: "nessuno è più piccolo di me, ma se suono il violino scivolo sulle corde come un ballerino. Appunto. Perciò voglio dire la verità: la sinfonia da solo, suonar non potrei, senza tutti i fratelli miei"

Attività 3: Gioco delle mani ballerine: le nostre manine diventano degli occhialini! Proviamo a guardare attraverso il nostro binocolo! Mani che fanno il segno "ok". Mani che formano un cuore. Mani a forma di binocolo. Mani che

imitano le orecchie da coniglio. Mani a forma di farfalla (pollici uniti e dita che sbattono come ali)... e così via...

4° incontro –Consolidamento della percezione e la consapevolezza dello schema corporeo, proprio ed in relazione ad altri: il bambino riconosce e nomina le parti del corpo, in movimento ed in attività complesse.

Obiettivo: percepire e conoscere il corpo globalmente e nelle sue parti, controllo dei movimenti. Rafforzare il controllo motorio globale e la coordinazione, mantenere l'equilibrio anche su superfici instabili, la gestione di posture in statica/dinamica.

Attività 1: ogni bambino ha a disposizione una pallina e gioca liberamente, al comando dell'insegnante la deve far fermare con la parte del corpo indicata: piede, ginocchio, sedere, pancia, gomito e così via. L'insegnante lascia liberi i bambini di fermare la pallina con la parte del corpo che preferiscono e al termine, seduti in cerchio, ognuno verbalizza qual è la sua parte del corpo preferita. Una variante può essere quella di formare delle coppie e svolgere attività con un compagno prossimo. Materiali: una pallina a testa.

Attività 2: l'insegnante predispone un percorso in un ambiente abbastanza spazioso, i bambini saranno invitati ad eseguire il percorso dopo una breve dimostrazione. Ci sono diverse modalità con cui si può eseguire il percorso: in piedi, correndo, saltando a piedi pari/su un piede solo (destro-sinistro), rotolando, camminando in quadrupedia, facendo uno stop in una determinata posizione. Materiali: cerchi, coni, tappetoni, cubotti morbidi, corde e così via.

Attività grafica: ogni bambino dovrà guardarsi allo specchio attentamente e rappresentare tutte le parti del corpo che vede nel modo più attento possibile. Materiale: fogli A4, matite colorate.

5° incontro: Lateralizzazione, coordinazione oculo manuale

Obiettivo: Sviluppare una lateralizzazione definita ovvero la scelta stabile della mano dominante, riconoscimento della destra-sinistra nel proprio corpo e nello spazio.

Attività 1: l'insegnante per lo svolgimento di questo gioco disegnerà due bollini sulle mani dei bambini, rispettivamente rosso per la mano destra e verde per la mano sinistra. I bambini camminano/corrono/saltellano attorno a cerchi e scatoloni, fino a quando l'insegnante non dirà: 'Stop!' e subito dopo impartirà un altro comando: 'Mano destra dentro al cerchio; gomito destro nello scatolone, piede sinistro nel cerchio rosso...'.

Attività 2: L'insegnante si trasforma nel "robot" e dà ordini che i bambini, come piccoli robot, devono eseguire con precisione e attenzione. I comandi possono essere: "Alza il braccio destro", "Muovi la gamba sinistra", "Fai un passo a destra", "Girati verso sinistra e tocca il pavimento con la mano destra", e così via. I bambini si divertono molto a muoversi come robot, e l'uso di una voce metallica o robotica da parte dell'adulto rende l'attività ancora più coinvolgente e giocosa. A questo punto si può proporre una seconda parte del gioco, in cui i bambini devono spostarsi nello spazio seguendo un percorso fatto di frecce colorate posizionate sul pavimento (rosse per la destra, verde per la sinistra). Il robot, in questo caso, deve muoversi seguendo le frecce o i comandi verbali: "Avanza di due passi e gira a sinistra", "Fai un passo indietro con la gamba destra", "Salta a destra, poi gira a sinistra".

Attività grafica 1: scheda 'gli amici di Penelope' pag. 14 del libro operativo per i 5 anni.

Attività grafica 2: presentazione del foglio a quadretti, colorazione dei quadretti di destra di rosso e quelli di sinistra di verde.

6° incontro: sviluppo del concetto dell'asse di simmetria

Obiettivo: il bambino riproduce graficamente figure simmetriche, riconosce la simmetria nel proprio corpo e altrui, esegue movimenti speculari.

Attività 1: Il bambino reale compie movimenti lenti e ampi, ad esempio alza un braccio, piega una gamba, gira la testa da un lato. Il compagno deve imitare il movimento come se fosse uno specchio, quindi in modo speculare (se il bambino alza il braccio destro, lo specchio alza il sinistro).

Attività 2: seguendo l'esempio dell'insegnante, ogni bambino, stando in piedi farà scivolare una matita dall'alto verso il basso del proprio corpo, come per dividere il proprio corpo a metà. Questo gesto va eseguito lentamente, indicando ad alta voce che cosa di volta in volta la matita divide. Per esempio 'divido i capelli, la fronte, gli occhi, divido a metà il naso'. La modalità per cui ognuno può esprimere la propria scoperta può essere quella che l'insegnante a turno decide chi farà la propria riflessione.

Seconda parte del gioco: l'insegnante aiuterà i bambini ad esplorare il proprio corpo, chiedendo a loro volta di toccare le diverse parti del corpo e di nominarle, lavorando dapprima sul lato destro e successivamente sul lato sinistro, dall'alto verso il basso. Eseguire l'esercizio per la parte sinistra del corpo.

Attività grafica 1: ai bambini verrà presentato un foglio A4 con una figura di un bambino disegnato a metà con al centro l'asse di simmetria che divide la parte destra da quella sinistra: dovranno completare l'immagine con precisione. Al termine coloreranno l'omino.

Attività grafica 2: scheda grafica 'Tracc'io' pag 132 del quaderno operativo per i 5 anni. Attività di copiatura delle figure geometriche simmetriche su quadretto proposto.

7° Incontro: Orientamento spazio-temporale

Obiettivo: consolidare orientamento nello spazio, la rappresentazione grafica di oggetti osservati e l'uso cor-

retto di relazioni topologiche complesse (sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano, prima/dopo)

Dentro e fuori

Attività 1: salta dentro e fuori dal cerchio, ai bambini sarà fatta una piccola dimostrazione sul gioco, verrà creato un clima sereno, con musica neutra (solo strumentale, per far sì che non si mischi con la voce dell'insegnante). Allo stop della musica i bambini dovranno occupare il dentro del cerchio. Quando la musica riparte i bambini saranno liberi di muoversi nello spazio fuori dai cerchi.

Attività grafica 1: La casa di Penelope (pag.19, Venturelli) per individuare il fuori ed il dentro

Attività grafica 2: ai bambini verrà consegnato il foglio a quadretti da loro utilizzato, avranno il compito di delineare con le matite colorate a piacere il contorno di alcuni dei quadretti. Coloreranno la parte al centro del quadretto di verde. Quella fuori di rosso. Siccome siamo su un foglio a quadretti comunque dovranno colorare il contorno stando nel quadretto come confine.

8° incontro: Sopra e sotto

Attività 1: Dimostrazione del percorso che i bambini eseguiranno passando sopra e sotto ostacoli (esempio; sedie, corde, tavoli)

Attività grafica 1 :Disegna sul foglio A3 diviso a metà in alto animali che volano e in basso quelli che camminano

Attività grafica 2: Ai bambini verrà richiesto di disegnare su un foglio a4 un dettato: disegnare una casetta. All'interno della casa disegnare un bambino, fuori dalla casa una palla, colora sopra la casa di azzurro (cielo),

colora sotto la casa di marrone (terra).

9° incontro: Vicino e lontano

Attività 1: ‘Delfini spiaggiati’ pag 267 del volume ‘Alla conquista della scrittura e non solo’. L’insegnante inizierà il gioco leggendo una storia:

Squizzo nuota spensierato, con il suo branco nell’oceano, quando non si sa cosa, forse un rumore forte causato da un sommergibile, fa perdere l’orientamento ai delfini, li spaventa così tanto che nuotano in direzione della spiaggia, arenandosi. Solo l’intervento dell’uomo può salvare i delfini. Così arrivano bambini, donne e uomini ad aiutarli e si danno da fare per tenere umido il corpo di Squizzo e dei suoi amici, finchè non torna l’alta marea che li riporta sani e salvi in mare’.

Al termine della narrazione della breve storia l’insegnante distribuisce ad ogni bambino il disegno di un delfino (possibilmente realizzati precedentemente su cartoncini/fogli colorati). Delimita la spiaggia con una corda. I bambini si metteranno in posizione di quadrupedia dietro al segnale del via (ex corda verde): al via dell’insegnante dovranno soffiare il proprio delfino alla linea della spiaggia(ex corda rossa) e tornare al via correndo con il proprio delfino in mano. Al termine del gioco ci si mette in un cerchio e l’insegnante chiede: ‘è stato facile ritrovare il vostro delfino in mezzo a quello degli’altri? Cosa hai guardato per ritrovarlo?’

Attività grafica 1: scheda ‘Tra le onde del mare’ oppure ‘api in cerca di nettare’ gioco 64. cartelletta rosa dedicata alle farfalle nel faldone rosse.

Attività grafica 2: nell’angolo in alto a sinistra del foglio a quadretti i bambini disegneranno un cerchio, che colo-

reranno di giallo. Successivamente coloreranno alcuni dei quadretti vicini al cerchio giallo di verde. Quelli lontani dal cerchio giallo di coloreranno di blu.

10° incontro: Prima e dopo

Obiettivo: sviluppare la percezione ritmica e temporale, concetti di prima e dopo, il bambino riproduce sequenze ritmiche, interiorizza il tempo attraverso attività grafiche.

Attività 1: *Oggi partiremo per una grande avventura... siete pronti? Chiudete gli occhi un momento... fate un bel respiro profondo... Immaginate di trovarvi ai margini di una grande foresta incantata. **PRIMA:** Iniziamo a camminare lentamente tra gli alberi. I rami sono alti, il terreno è morbido sotto i piedi. Sentiamo il vento che soffia leggero e ci accarezza la faccia. Le braccia si muovono lentamente, come foglie mosse dal vento. **POI:** All'improvviso, davanti a noi c'è un piccolo ruscello scintillante. Per attraversarlo, dobbiamo fare tre grandi salti da una sponda all'altra. 1... 2... 3! **DOPO:** Proseguiamo, ma a un tratto sentiamo un rumore... sshh... Un coniglietto bianco sta saltellando vicino a noi. Per non spaventarlo, dobbiamo camminare in punta di piedi, facendo passi leggeri, silenziosi... come piccoli gatti. **SUBITO DOPO:** Il coniglietto ci guarda, si gira... e corre via!*

*Lo seguiamo correndo tra gli alberi, evitando i tronchi e i cespugli! Attenzione a non inciampare! **E POI...** Ci fermiamo di colpo. Il coniglietto è sparito! Davanti a noi c'è una grande roccia. Ci arrampichiamo piano, con le mani e le ginocchia, fino in cima. **UNA VOLTA IN CIMA:** Ci sediamo un momento a riposare. Guardiamo il panorama intorno a noi... La foresta è bellissima. Facciamo un bel respiro profondo. **INFINE...** Scendiamo dalla roccia e seguiamo un piccolo sentiero. Camminiamo lentamente e finalmente... arriviamo in una radura piena di luce e fiori.*

*Ci stendiamo sull'erba, chiudiamo gli occhi, e restiamo fermi e rilassati. Sentiamo il sole sul viso... e il vento tra i capelli... **L'avventura è finita.***

Attività grafica 1: riordinare su un foglio di carta A4 le sequenze della storia con le vignette date.

Attività grafica 2: colorare quadretti del foglio in sequenza prima e dopo: prima di rosso e dopo di verde, riga per

riga.

11° incontro: Alto e basso

Attività 1: Gioco dei sacchi: sacco alto, sacco basso

Attività 2: camminare in ordine sparso sui comandi dell'insegnante: sulle punte in alto e camminare piegati verso il basso, con una piccola dimostrazione accentuare i movimenti

Attività grafica 1: Scheda 'Uova di Tartaruga' (pag.15 Venturelli), colorare di due colori diversi le uova posizionate sopra e quelle sotto

Attività grafica 2: Disegnare sul foglio a quadretti grandi (2 cm) delle righe che vanno dall'alto al basso di azzurro e dal basso all'alto di verde

12° incontro: Piccolo e grande

Attività 1: Caccia al tesoro: ogni bambino cercherà nella propria classe/spazio due oggetti: uno deve essere piccolino e uno grande in relazione a ciò che sceglie il bambino

Attività grafica 1: Ad ogni bambino verranno consegnate delle forme geometriche colorate: di piccole/grandi dimensioni, il loro compito sarà quello di incollarle su un foglio A3, quelle grandi sotto e quelle piccole sopra la linea (tracciata orizzontalmente)

Attività grafica 2: Colorare il foglio con quadretti grandi di verde e quelli piccoli di rosso. Il bambino stesso li delinea tracciando il contorno di più quadretti.

13° incontro: La passeggiata della lumaca

Obiettivo: Stimolare la coordinazione tra i movimenti delle due dita e quelli di traslazione in avanti del brac-

cio.

Attività 1: Scheda di p. 181 dell'appendice. Libro "150 giochi in movimento".

Fingere di andare a mangiare il gelato facendo «camminare» l'indice e il medio lungo il percorso di pallini:

- mano destra: indice = grigio e medio = bianco;

- mano sinistra: indice = bianco e medio = grigio.

Far fermare il bambino a un certo punto del percorso e vedere se si trova nella posizione corretta (con un dito su un pallino grigio e uno su un pallino bianco).

Il salto della rana

Attività 1: Il bambino parte da una posizione accovacciata, con le ginocchia flesse e le braccia davanti a sé, come una piccola rana pronta a muoversi. Al via dell'adulto, esegue un salto in avanti, estendendo contemporaneamente le braccia e le gambe. L'idea è quella di imitare una rana che salta da una foglia all'altra durante una passeggiata avventurosa nel bosco. Varianti giochi motori:

1. **Salti a misura della rana:** Si invita il bambino a modulare la forza del salto, provando a fare salti più lunghi o più corti, in base a comandi vocali ("Salto piccolo!", "Salto grande!") o a segnali visivi posti a terra (cerchi, corde, fogli colorati).
2. **Il percorso della rana:** Si crea un percorso motorio con ostacoli morbidi (cuscini, cerchi, strisce adesive) che la rana deve superare con piccoli salti, cercando di mantenere l'equilibrio.
3. **La rana e la foglia:** Si utilizzano fogli A4 con immagini di foglie (o un foglio prestampato con la rana o altri animali). Il bambino deve saltare da una foglia all'altra, cercando di atterrare con precisione all'interno del foglio.
4. **Gara di rane** (in piccoli gruppi): Chi riesce a percorrere una certa distanza con il minor numero di salti? O al contrario, con il maggior numero di salti piccoli? Si può tenere traccia con segnalini o mollette.

Attività grafica 1: foglio prestampato A4 del "Salto della rana"

14° incontro: Le onde del serpente

Attività 1: Ad ogni bambino verrà consegnata in dotazione una funicella da salto: gli si chiederà di eseguire con il nastro evoluzioni di varia natura muovendosi nello spazio. Successivamente chiedere ai bambini di eseguire il mo-

	vimento non tanto del braccio ma quello del polso: l’insegnante avrà il compito di avviare una riflessione su come le differenti parti del corpo lavorano e danno origine a diversi movimenti della corda, in questo caso. Attività grafica: scheda prestampata ‘le onde del serpente’. La scalata della formica Attività 1:Fare due copie della scheda in appendice e disporle affiancate sul piano di lavoro, in modo che le parti bianche siano al centro e quelle grigie verso l'esterno. Far porre al bambino le mani di taglio lungo le righe nere. Alternare movimenti di pronosupinazione delle due mani facendole poggiare entrambe sul bianco, poi entrambe sul grigio.Rovesciare la scheda a destra in modo da avere al centro la parte grigia e all'esterno quella bianca. Far muovere le mani in maniera reciproca tra loro, dicendo: «Quando una è sul bianco l'altra è sul grigio» per semplificare la comprensione del compito. Attività grafica: scheda prestampata ‘la scalata della formica’. 15°incontro: Il volo della mosca Attività 1: l’insegnante accenderà della musica e invita i bambini a muoversi come delle mosche, volando nello spazio: quando la musica si ferma, quando riparte la musica, le mosche tornano a volare. Si possono usare dei nastri o foulard per far “volare” le mani oppure disegna le traiettorie con i piedi su linee a terra (nastro adesivo, corde) come traccia per il movimento dei bambini. Attività grafica 1: Su fogli A4 prestampati, i bambini devono aiutare la mosca a seguire il percorso con la matita o il dito.																									
Verifica finale	Puoi usare una griglia con questi indicatori: <table><thead><tr><th>COMPETENZE</th><th>SI</th><th>PARZIALMENTE</th><th>NO</th><th>OSSERVAZIONI</th></tr></thead><tbody><tr><td>Coordina i movimenti grossolani</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td></td></tr><tr><td>Riconosce e usa correttamente concetti spaziali (alto/basso, sopra/sotto...)</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td></td></tr><tr><td>Usa correttamente gli strumenti grafici</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td></td></tr><tr><td>Traccia linee rette, curve, spezzate</td><td>☐</td><td>☐</td><td>☐</td><td></td></tr></tbody></table>	COMPETENZE	SI	PARZIALMENTE	NO	OSSERVAZIONI	Coordina i movimenti grossolani	☐	☐	☐		Riconosce e usa correttamente concetti spaziali (alto/basso, sopra/sotto...)	☐	☐	☐		Usa correttamente gli strumenti grafici	☐	☐	☐		Traccia linee rette, curve, spezzate	☐	☐	☐	
COMPETENZE	SI	PARZIALMENTE	NO	OSSERVAZIONI																						
Coordina i movimenti grossolani	☐	☐	☐																							
Riconosce e usa correttamente concetti spaziali (alto/basso, sopra/sotto...)	☐	☐	☐																							
Usa correttamente gli strumenti grafici	☐	☐	☐																							
Traccia linee rette, curve, spezzate	☐	☐	☐																							

	Colloca oggetti/disegni nello spazio del foglio ☐ ☐ ☐ Riconosce destra e sinistra sul proprio corpo ☐ ☐ ☐ Rispetta la sequenza delle consegne ☐ ☐ ☐ Conclusione: piccolo diploma simbolico: alla fine della verifica-gioco, puoi consegnare un diploma di “Esploratore del Segno” con il nome del bambino, per celebrare il percorso fatto insieme
Tempi	Da ottobre fino a fine anno scolastico, una volta la settimana (modalità da concordare).
Verifica di conoscenze ed abilità	Che cosa si verifica: Partecipazione e livello di competenze acquisite Come si effettua la verifica: Quando si effettua la verifica: “In itinere” e alla fine del percorso. Strumenti di verifica : • Portfolio individuale: raccolta di disegni, tracciati, foto di attività, annotazioni. • Documentazione fotografica: utile per osservare posture, movimenti, espressioni. • Osservazioni carta e penna dell’insegnante conduttrice Relazione finale del referente del progetto. Valutazione criticità/punti di forza e nuove proposte di adeguamento e integrazione progettuale.
Metodologia	‘Susanna Primavera’. https://disgrafiapura.it/il-metodo-primavera/
Destinatari	Tutti i bambini delle tre fasce d’età della scuola dell’infanzia.
Insegnanti coinvolti	Il personale della scuola.
Bibliografia/sitografia del progetto grafo	• <i>‘Alla conquista della scrittura, e non solo...Guida didattica’</i> Alessandra Venturelli, Valentina Valenti. Mursia, 2024

