

# Introduzione

Il principio alla base di questo libro è fornire agli insegnanti della Scuola dell'infanzia e naturalmente ai genitori e a chi si prende cura dei bambini, un approccio che vada a stimolare le pre-competenze della scrittura partendo dal *coinvolgimento di tutto il corpo*, e successivamente consolidare l'apprendimento dei movimenti necessari per scrivere, attraverso proposte adeguate allo sviluppo dei bambini che si basano sul *learning by doing* ("imparare facendo", cioè l'apprendimento attraverso l'esperienza pratica).

Che si tratti di piccoli in età da Nido o di bambini della Scuola dell'infanzia, il principio alla base della grafomotricità è sempre lo stesso: *per consolidare l'apprendimento della futura scrittura dei bambini, e quindi fare delle proposte adeguate allo sviluppo delle loro pre-competenze, è necessario partire dal corpo coinvolgendo prima la motricità grossa, e affinare pian piano il gesto, passando per le mani e poi per le dita.*

L'obiettivo è interiorizzare il gesto grafico in due fasi: prima in grande, poi miniaturizzarlo, fino ad arrivare allo spazio del foglio. Considerato che la scrittura richiede molto impegno da parte del bambino, tanto in termini di competenze motorie quanto in termini di competenze cognitive, è fondamentale che sia nel Nido sia nella Scuola dell'infanzia i bambini giochino - e quindi allenino - tutta la parte motoria, corporea. Avere un corpo allenato al gesto grafico significa, per esempio, interiorizzare il cerchio non come un simbolo da scrivere e riprodurre sul foglio fino a che non lo si è imparato, ma come un *movimento da compiere con il corpo*. Solo così il bambino consoliderà la forma "cerchio".

Eppure, nelle scuole italiane, l'importante apprendimento del pregrafismo viene ridotto alla proposta di schede con un tracciato che i bambini devono ricalcare. Ma la scrittura è un atto motorio: ecco perché non è esatto partire dal ricalco di un tracciato ed è invece più adeguato partire dal corpo nella sua interezza.

Nella fascia d'età 0-6 anni la parte sensomotoria del cervello è altamente sensibile agli stimoli esterni. Ciò significa che stimolare le aree sensoriali aiuta i bimbi a consolidare anche le pre-competenze della scrittura. Ecco quindi che la scrittura diventa sì un atto motorio, ma anche un atto sensoriale: *sentire* un tracciato prima con il corpo e poi con le mani, e solo infine - come ultimo passaggio - provare a realizzarlo sul foglio, diventa la base della metodologia grafomotoria. In questo libro insegnanti, genitori e tutti coloro che si occupano di

bambini non troveranno schede da fotocopiare ma attività pratiche, corredate di fotografie, che coinvolgeranno i sensi e il movimento dei piccoli con un'ampia proposta di giochi motori, strumenti insoliti, colori edibili, cubo sensoriale e molti materiali naturali.

## L'approccio grafomotorio ha molti punti di interesse

### Per i bambini

- Il coinvolgimento a 360 gradi: il bambino è parte attiva del suo apprendimento perché al centro c'è lui, con la sua corporeità e la sua costruzione dello schema corporeo.
- L'apprendimento grafomotorio segue l'evoluzione corporea: inizialmente il bambino sperimenta con il corpo, poi miniaturizza il gesto passando prima per la mano fino ad arrivare alle dita. Un esempio concreto? In epoca Nido il bambino disegna grandi scarabocchi ma, con la sua scalata evolutiva, arriverà ad affinare i movimenti della mano e delle dita fino ad arrivare a realizzare un vero cerchio!
- La stimolazione sensoriale attraverso l'uso di materiale tattile, sia a livello dei piedi sia a livello delle mani, li incoraggia all'esplorazione, alla sperimentazione e quindi a essere parte attiva.
- Gli strumenti insoliti utilizzati per la parte motoria e per la parte grafica suscitano la meraviglia e incoraggiano la creatività.
- La grafomotricità può incentivare il rilassamento poiché anche nei bambini che hanno più bisogno di muoversi, queste attività sollecitano la concentrazione favorendo l'idea che si stia giocando.
- Educa ad avere uno sguardo positivo sulla futura scrittura.
- Permette di fare attività psicomotoria e di apprendere anche i concetti topologici.
- Offre ai bambini la possibilità di sentirsi parte del loro apprendimento, migliorando quindi la fiducia in sé. Tutto questo li rende felici perché si sentiranno protagonisti del proprio apprendimento e non solo fruitori passivi di gesti da ricalcare sul foglio.

## Per insegnanti e persone adulte di riferimento

È una metodologia stimolante non solo per i piccoli poiché propone materiali e strumenti insoliti che consentiranno loro di sperimentare esperienze diverse, ma anche per la professionalità degli insegnanti.

Questi, infatti - e lo stesso discorso vale ovviamente per i genitori e le persone adulte di riferimento - non si limiteranno a proporre quanto riportato in questo libro, ma partendo dagli spunti che esso offre saranno incoraggiati a trovare continuamente nuove idee da realizzare con i loro bambini.

## È un approccio che si basa sulle più recenti linee guida

La scienza è chiara: quando si parla di neurosviluppo e quando si fanno delle proposte proprio nella fascia 0-6 anni, è fondamentale che tutto ciò che si sostiene sia basato (e dimostrato!) sui dati scientifici.

*Il movimento è alla base di ogni apprendimento* e questa frase dovrebbe essere il mantra che guida ogni professionista con approccio educativo e riabilitativo.

Ormai è stato ampiamente dimostrato che i bambini da 0 a 12 mesi devono essere messi nelle condizioni di muoversi e quindi *non costretti* in piccole sdraio, box e girelli. La libertà di movimento permette al neonato di creare connessioni solide nel suo cervello.

Lo sviluppo del bambino nel primo anno di vita è fondamentale perché passa da movimenti involontari (detti riflessi primitivi), cioè dove non viene coinvolto il sistema nervoso centrale, a movimenti consapevoli (riflessi posturali), cioè azioni che coinvolgono la corteccia cerebrale.

Lasciare quindi un bambino libero di muoversi nel primo anno di vita è essenziale, così come è essenziale che negli anni successivi il suo apprendimento passi prima per il corpo affinché le conoscenze si consolidino in lui.

Un bambino che *gattona* è un bambino che esplora e si orienta nello spazio e che sarà quindi in grado di orientarsi anche all'interno dello spazio foglio.

Un bambino che *manipola*, che gioca a infilare cerchi nel piolo, che fa i travasi con le pinze, sarà un bambino pronto per affrontare la scrittura perché la scrittura è, prima di ogni altra cosa, un *atto motorio*.

L'Organizzazione Mondiale della Sanità è davvero molto esplicita a riguardo:

### da 0 a 12 mesi:

- 30 minuti di *tummy time* (pancia in giù) complessivi al giorno quando il neonato è sveglio e supervisionato: questo favorirà la successiva tappa motoria del *rotolo*, dello *striscio*, del *gattonamento*, la *posizione seduta autonoma* e la *messa in piedi*: dapprima con la posizione inginocchiata, poi con la posizione del cavalier servente con appoggio delle mani, la messa in piedi con appoggio, la navigazione laterale, i primi passi autonomi e infine il cammino.
- nessuna esposizione ai dispositivi digitali (0 minuti di screen time!);

### da 1 a 2 anni:

- 180 minuti di qualsiasi tipo di attività fisica suddivisa in più momenti della giornata;
- max 1 ora al giorno davanti ai dispositivi digitali (ma preferire sempre letture di libri nei momenti di sedentarietà);

### da 3 a 4 anni:

- 180 minuti di qualsiasi tipo di attività fisica al giorno, suddivisa in più momenti della giornata di cui almeno 1 h ad intensità moderata;
- max 1h davanti agli schermi;

### dai 5 ai 17 anni

- 60 minuti al giorno per tutta la settimana di attività fisica energica
- 3 volte a settimana attività che rafforzano muscoli e ossa
- non superare le 2h giornaliere davanti agli schermi.

Questi dati sono molto importanti ma anche allarmanti.

Siamo sicuri che i nostri bambini facciano tutto questo movimento come indicato dall'OMS?

I Nidi e le Scuole dell'infanzia, dove i bambini passano gran parte della loro giornata, che tipo di attività propongono affinché i piccoli vengano rispettati nel loro movimento?

Perché nelle aule sono presenti schermi giganti e non attrezzi per il movimento?

Perché, se i bambini fino a 3 anni possono essere esposti come tempo massimo un'ora agli schermi, spesso le aule hanno grandi schermi ma mancano di oggetti funzionali al neurosviluppo dei bambini?



*Pres a pinza*



*Pres a digitale pronata*



*Pres a Quadripode*



*Pres a Tripode*

Risulta evidente quindi che le finestre evolutive sono molto ampie e che ogni bambino avr i suoi tempi. Ci significa che  bene fare esercizi per una corretta impugnatura, ma  anche giusto rispettare la fisiologia della loro presa, a patto che non ci sia - per esempio - una *presa disfunzionale* dello strumento grafico. Tuttavia, se un bambino a 4 anni impugna

lo strumento grafico con una presa digitale pronata, non dobbiamo allarmarci n considerare l'impugnatura scorretta o disfunzionale.

Lavoreremo con esercizi di *presa funzionale* ricordandoci sempre che, come lo sviluppo della motricit grossolana procede per tappe, dal posizionamento supino al cammino

# Il cerchio/1

## Obiettivi

- Acquisire la conoscenza e la direzionalità della forma prima con il corpo, poi con la mano e infine con uno strumento grafico.
- Imparare a riconoscere la forma cerchio e a colorarla senza uscire dai bordi.
- Obiettivo specifico: controllo del gesto grafomotorio all'interno di uno spazio definito.

## Realizzazione

### Materiale occorrente

- Cerchi della psicomotricità (diametro 60 cm)
- Cerchio di carta smerigliata
- Scheda con le forme geometriche (vedi "Pagine pratiche", p. 74)
- Cere triangolari

### Organizzazione pedagogica e tempo previsto

Da un minimo di 4 bambini a un massimo di 10.  
Tempo previsto: circa 30 minuti.

### Preparazione del supporto

L'insegnante pone a terra il cerchio grande, e sul tavolo mette il cerchio più piccolo di carta smerigliata (può essere realizzato dall'insegnante oppure acquistato già pronto). Poi consegna a ogni bambino la scheda con le forme geometriche e le cere triangolari.

## Come procedere

### Fase 1. Attività di motricità grossolana\*

L'insegnante, a piedi nudi o con i calzini, mostra come percorrere il cerchio con il corpo (dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra). Invita

i bambini, uno alla volta, a percorrere lo stesso tragitto per tre volte, oppure fa lavorare i bambini contemporaneamente dando un cerchio a ciascuno.

### Fase 2. Attività di motricità fine

Si passa poi alla carta smerigliata preparata sul tavolo. Prima l'insegnante mostra ai bambini come percorrerla con il dito indice; dopo aver osservato bene, i bambini ripetono il gesto per tre volte. Attenzione sempre alla direzione.

### Fase 3. Attività grafica

Infine, l'insegnante consegna a ciascun bambino una scheda su cui sono disegnate forme geometriche diverse (due quadrati, due triangoli e due cerchi) e chiede di colorare solo i cerchi con il colore a cera triangolare.

## Indicatori del raggiungimento del risultato

- Direzionalità rispettata con il corpo, con la mano, con uno strumento grafico.
- Cerchio ben formato.
- Interruzione del gesto funzionale alla forma richiesta.

In caso di difficoltà, si consiglia di consultare la p. 69 in "Pagine pratiche".

## Ruolo dell'insegnante

Osserva i bambini mentre percorrono il cerchio prima con il corpo e poi con il dito.

Se necessario, corregge i vari passaggi mostrando nuovamente come eseguirli, utilizzando solo un prompt visivo. Solo successivamente può usare anche un prompt verbale o fisico. Incoraggia i bambini a divertirsi mentre svolgono l'attività.



## Passo dopo passo

Le attività 1-2-3-4 che si riferiscono al cerchio sono proposte in ordine propedeutico soprattutto per la parte grafica



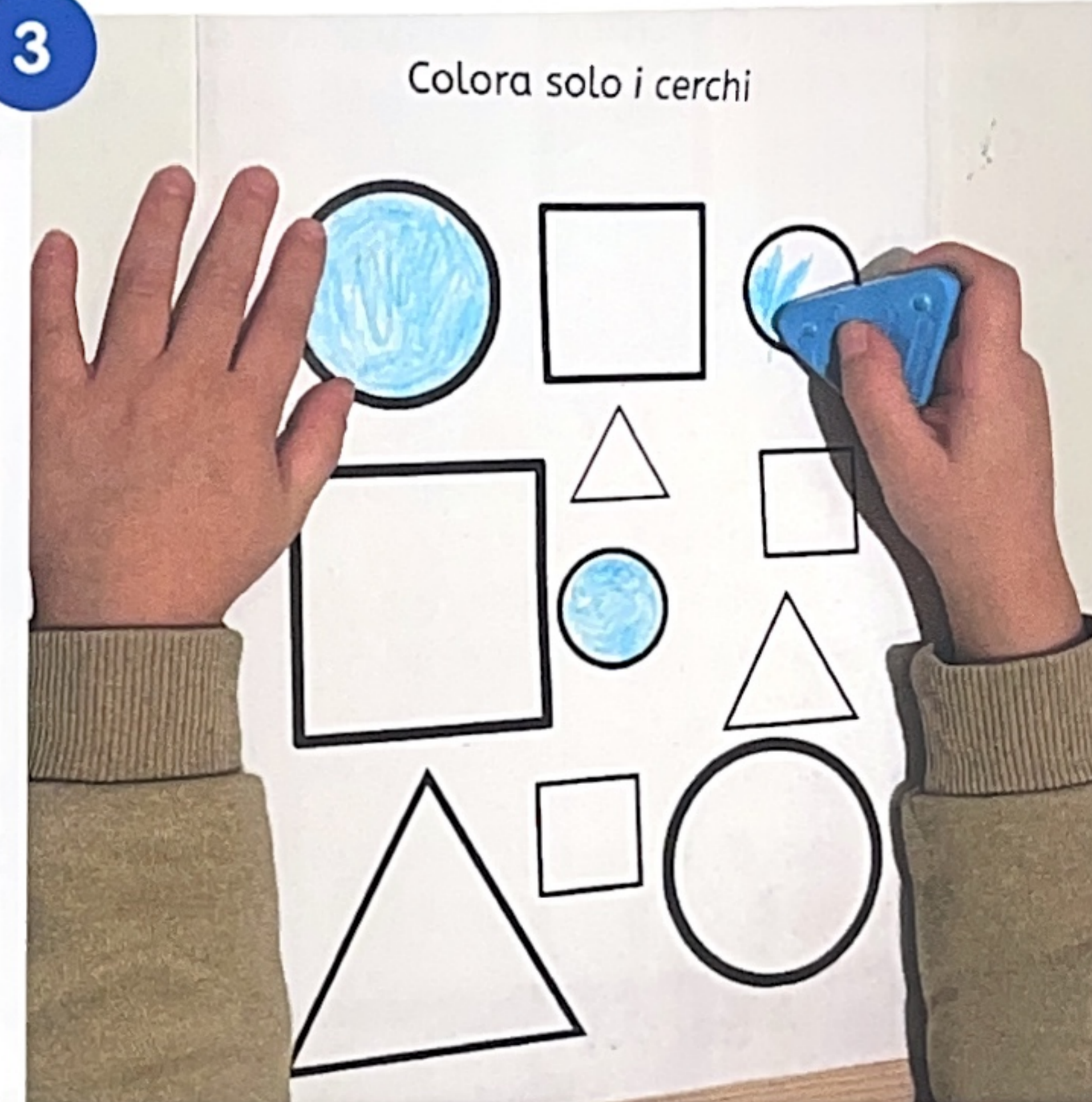
### 1. Attività di motricità grossolana

I bambini percorrono a piedi nudi dall'alto verso il basso e in senso antiorario il cerchio posato a terra.



### 2. Attività di motricità fine

Dopo aver posizionato sul tavolo il cerchio di carta smerigliata l'insegnante invita il bambino a percorrere con il dito indice (o indice e medio insieme) il tracciato del cerchio rispettando la direzionalità (da sinistra a destra), e al tempo stesso a percepire la ruvidezza della carta.



### 3. Attività grafica

L'insegnante distribuisce a ogni bambino una scheda dove sono disegnati due quadrati, due triangoli e due cerchi sparsi nel foglio. L'attività consiste nel colorare con le cere triangolari soltanto i cerchi.

\*È a discrezione dell'insegnante, e quindi del gruppo di bambini che ha di fronte, decidere se far svolgere l'attività a tutti nello stesso momento o chiamare i bambini uno alla volta, rispettando il proprio turno.