|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ASSE della diagnosi funzionale** | **6** | **MOTORIO PRASSICO (E PROPRIOCETTIVO)** |

|  |
| --- |
| **ESEMPI DI VOCI ANALITICHE PER L’OSSERVAZIONE**  **(E/O DI POSSIBILI OBIETTIVI)** |

|  |
| --- |
| SCHEMA CORPOREO |
| Riconosce, indica e nomina le principali parti del corpo su modello e su se stesso [valutare il problema della conoscenza linguistica: se il bambino non ha la conoscenza linguistica adeguata, la capacità di percepirsi e di conoscersi va valutata in modo non linguistico]: elencare quali parti riconosce, come si è appurato che le riconosce e come le indica; precisare se possiede il linguaggio recettivo e/o il linguaggio produttivo che le designa. |
| PROPRIOCEZIONE E COORDINAZIONE SEGMENTI CORPOREI |
| Percepisce gli stimoli sensoriali attivati sui diversi settori corporei, uno alla volta  Percepisce e riconosce stimoli sensoriali attivati contemporaneamente su due o più parti del corpo  Muove a comando i vari settori corporei uno alla volta  Muove a comando ed in modo coordinato due o più settori corporei  Imita la posizione della dita che gli viene mostrata dall’insegnante, che mantiene la posizione finché l’allievo non l’ha riprodotta (es. pollice e indice a L , indice e medio a V, pollice e indice a O, mignolo e anulare a V, tenere un dito alzato [provare tutte le dita una alla volta] e unire le altre nel palmo.  Imita l’insegnante che tiene una mano ad angolo retto rispetto al braccio.  Imitare l’insegnante che tenendo appoggiate sul tavolo le punte delle dita di una mano, solleva un dito alla volta.  Imita i movimenti del corpo di una persona che lo affianca/che lo fronteggia e che mantiene la posizione finché la posizione non viene imitata   * con movimenti dei settori corporei uno alla volta * con movimenti complessi   Può tirar fuori la lingua per leccare qualcosa  Può tirar fuori la lingua sia a comando sia imitando qualcuno  Riesce a passare una pallina da una mano all’altra tenendo le mani sopra la testa/dietro la schiena  Riesce a passare una pallina da una mano all’altra facendola passare sotto un ginocchio  Riesce a ruotare la testa verso destra e verso sinistra tenendo lo sguardo fisso su un punto della parete (ad esempio su un disegno).  Riesce ad alzare le spalle contemporaneamente e una alla volta  Riesce a ruotare le spalle prima in avanti e poi all’indietro entrambe allo stesso tempo e una alla volta |
| MOVIMENTO DEL CORPO DA FERMO |
| Si alza e si abbassa a comando o per oltrepassare un ostacolo  Ruota su se stessi  Saltella a piedi uniti  Saltella su un solo piede alla volta (monitorare entrambi i piedi)  Saltella alternativamente a piedi uniti e a piedi pari  Si piega sul lato sinistro, sul lato destro, in avanti o all’indietro tendo fermi i piedi  Resta in equilibrio su un piede solo (monitorare entrambi i piedi)  Si alza in punta di piedi  Si alza sui talloni  ……. |

|  |
| --- |
| MOVIMENTO NELLO SPAZIO |
| Si sposta a comando in avanti, indietro, verso destra, verso sinistra  Striscia  Cammina entro un percorso tracciato con oggetti sul pavimento, prima largo e poi stretto, prima diritto, poi ondeggiante, poi a zig zag (cambio di direzione)  Segue un percorso tracciato con linee sul pavimento prima largo e poi stretto, prima diritto, poi ondeggiante, poi a zig zag (cambio di direzione)  Cammina appoggiando i piedi su blocchi di legno posti vicini (riunendo i piedi su ogni blocco prima di ripartire oppure alternando i piedi)  Cammina posando i piedi su posizioni segnate sul pavimento  Sale le scale, scende le scale non alternando i piedi / alternandoli  Sale su uno sgabello; scende da uno sgabello (dire alto quanto e come fa) |
| MANUALITA’ GROSSOMOTORIA |
| Afferra gli oggetti con la mano a pugno non usando/usando l’opponibilità del pollice  Riesce a chiudere le mani a pugno  Riesce a chiudere le mani a pugno lasciando fuori il pollice  Afferra gli oggetti con due o tre dita  Afferra gli oggetti con la punta delle dita  Afferra gli oggetti tra pollice e indice  Sposta oggetti grossi con due mani  Appoggia una mano sull’altra  Unisce le mani nel gesto della preghiera, a occhi aperti e a occhi chiusi  Impasta della creta a piene mani  Appiattisce la creta battendoci sopra a mano aperta  Con la creta realizza un “lucignolo”  Arrotola palline grosse tra le dita e sotto il palmo della mano  Infila perle grosse con uno spago |

|  |
| --- |
| MANUALITA’ FINOMOTORIA |
| Unisce le punte delle dita di un mano con l’altra a occhi aperti e a occhi chiusi  Tocca in sequenza con il dito indice di una mano la punta di tutte le dita dell’altra mano  Unisce in sequenza lenta/veloce le punte dei due pollici, dei due indici, ecc.  Unisce la punta di ciascun dito con la punta del pollice della stessa mano  Arrotola palline piccole tra le dita e sotto il palmo  Lavora la creta con la punta delle dita dandole forme  Sa pizzicare  Infila perle medie/piccole  Impugna matite o pennarelli in modo corretto  Impugna correttamente le forbici  Impugna correttamente le posate  Sa tagliare con il coltello  Si insapona le mani una con l’altra  Usa un pennello grosso  Fa scorrere perle infilate su una corda passandole una alla volta  Afferra oggetti piccoli cubici  Afferra oggetti piccoli sferici  Afferra correttamente un bicchiere senza stelo (con una o due mani?)  Afferra una caraffa tenendola per il manico  Versa l’acqua da una bottiglia in un bicchiere largo  Sa stendere la colla e incollare forme semplici  Sa stendere la colla e incollare forme complesse  Riesce ad afferrare una moneta da 1 euro appoggiata su una superficie liscia, usando quali e quante dita? |
| MOVIMENTI CONTROLATERALI |
| In ogni azione che viene compiuta con una sola mano verificare e descrivere i movimenti dell’altra mano  In ogni azione che viene compiuta con alcune dita verificare e descrivere i movimenti delle altre dita |
| LATERALIZZAZIONE |
| Riesce a prendere una palla rotolata su un tavolo o per terra afferrandola con una sola mano (prevelentemente destra o sinistra?)  Riesce a prendere una palla lanciata da vicino afferrandola con una sola mano (prevalentemente destra o sinistra?)  Calcia un pallone usando di preferenza il piede .......  Saltellando su un piede solo riesce a farlo più facilmente con il piede destro o il sinistro? |
| RESPIRO |
| Riesce a inspirare attraverso il naso/attraverso la bocca riempiendo la cassa toracica |
| Riesce ad espirare lentamente soffiando attraverso il naso/attraverso la bocca |
| Riesce ad espirare soffiando l’aria attraverso la bocca velocemente |
| Riesce a gonfiare un palloncino |
| Riesce a soffiare in una cannuccia |
| Riesce a soffiare dolcemente per realizzare bolle di sapone |

|  |
| --- |
| **ESEMPI DI SVILUPPO DIDATTICO** |

|  |
| --- |
| OSSERVAZIONI GENERALI |
| Il principale campo didattico per lo sviluppo motorio/propriocettivo è sicuramente quello collegato ai giochi e alla psicomotricità. E’ fondamentale che non si improvvisi ma che ci si costituisca un buon “bagaglio” di attività possibili per il bambino. La consulenza di personale realmente specializzato nel campo, è comunque da suggerire.  Repertori di giochi possibili a diversi livelli di competenza sono facilmente reperibili in commercio.  Si suggerisce anche la consultazione di un importante repertorio di esercizi comunemente definito “Frostig motorio” che può essere reperito su Internet.  Tutte le attività di manipolazione grosse e finomotorie sono fondamentali per i bambini, in modo particolare per quelli con problemi cognitivi.  Si propone una avvertenza generale: tutte le attività devono essere collegate ad ambiti di interesse del bambino. Spesso al bambino in difficoltà si propongono attività di tipo “riabilitativo” non finalizzate ad alcuno scopo e non collegate a interessi reali del bambino stesso; ad esempio: formare palline di creta è sicuramente una attività utile allo sviluppo della manualità fine; tuttavia tale attività non può costituire il fine di se stessa, soprattutto quando si lavora con ragazzi autistici che già hanno il problema di imparare a finalizzare l’azione verso scopi sensati.  Quindi occorre che le attività partano dagli interessi del ragazzo: se formare palline di DAS, colorarle e farne una collana per la mamma può essere una finalizzazione valida per alcuni bambini (anzi: fortemente motivante), per un bambino autistico potrebbe essere più motivante usare un cacciavite per montare una gru fatta con il meccano: bisogna saper valutare caso per caso e “inventare” le soluzioni più adatte. |

|  |
| --- |
| 1 - ACQUISIZIONE DELLA TERMINOLOGIA INDICANTE PARTI DEL CORPO UMANO |
| Poiché il bambino autistico può avere rilevanti problemi sia nel linguaggio sia nell’imitazione, è probabile che si debba avviare un lavoro preliminare a qualunque valutazione sulla sua conoscenza del corpo umano e su come percepisce se stesso. Potrebbe infatti mancare il sistema-interprete, comportamentale e/o linguistico necessario al bambino per comprendere le richieste dell’insegnante e all’insegnante per intuire cosa il bambino comprende correttamente o non comprende.  Quindi si suggerisce che il lavoro di avvio dell’acquisizione delle parole che indicano le principali parti del corpo umano si svolga usando bambole o bambolotti: l’insegnante tocca la testa Di una prima bambola e dice “TESTA” , poi tocca la testa di un’altra bambola e ripete “TESTA”. Poi prende la mano del bambino la porta sulla testa della bambola e ripete di nuovo “testa”. Quindi invita il bambino a ripetere la parola (*gesto interrotto*)  Poi l’insegnante dice “TESTA” e guida la mano del bambino verso la testa della bambola. Quindi dice la parola guidando la mano del bambino vicino alla testa e poi lasciandola affinché il bambino completi il gesto. Man mano l’insegnante rende sempre più limitato il proprio aiuto fino a ritirarlo del tutto.  Il lavoro lentamente ma regolarmente viene ripetuto per tutte le principali parti del corpo umano.  Il passaggio successivo consiste nell’insegnare al bambino che le parole che sta imparando si riferiscono anche a lui. Quindi di nuovo l’insegnante riprende la bambola, dice “TESTA” e tocca la testa della bambola, poi ripete la parola e tocca la propria testa quindi la ripete di nuovo e tocca la testa del bambino. Poi guida il bambino, con la tecnica del “gesto interrotto” a toccare la sua propria testa quando l’insegnante dice “TESTA”. |
| 2 – CONSAPEVOLEZZA DELLO SCHEMA CORPOREO |
| Dall’uso di modelli “in scala” come le bambole si può passare a modelli in due dimensioni.  Si possono realizzare dei modelli schematici delle parti del corpo ritagliate nel cartoncino robusto, da connettere tra di loro con l’uso dei fermacampioni. Ogni parte può avere una “tasca” di plastica in cui si infila il cartoncino con scritto il nome della parte stessa in stampato maiuscolo (TESTA). E’ anche possibile con il computer realizzare cartellini che accanto alla parola hanno la fotografia della parte di cui trattasi, meglio se del bambino stesso. Così il bambino infilerà nella tasca del modello di cartoncino sia il nome della parte del corpo sia la foto di quella parte di se stesso.  Quando la crescita del bambino lo consente, si procede sviluppando la parola-frase in una frase completa del tipo “questa è la testa della bambola” “questa è la testa della maestra” “questa è la mia testa” ecc.  Come ulteriore sviluppo si possono proporre giochi di completamento: sempre utilizzando il modello di cartoncino si può dare al bambino una parte, ad esempio una mano, facendogli scegliere quale altra parte, tra quelle sparse sul tavolo, va collegata. E’ bene partire avendo un modello già montato davanti ed è bene che ogni parte abbia il cartellino completo con il nome della parte e la foto di quella parte del corpo del bambino, che così può usarsi come modello.  Molto utili sono i giochi di smorfie davanti allo specchio, magari poi da documentare con delle foto o da farsi davanti alla telecamera collegata al computer in modo da vedersi sullo schermo del computer stesso che le registra.  Una ulteriore attività, che peraltro è assai diffusa nelle scuole dell’infanzia, consiste nel far lavorare i bambini a coppie, un bambino si sdraia su un foglio di carta da pacchi e il suo compagno disegna con un pennarello grosso il suo contorno. Poi i ruoli si scambiano. Quindi ogni bambino completa il proprio “ritratto” disegnando e colorando i propri abiti sul modello, usando lo specchio grande. Per il volto si può anche usare una foto digitale a colori del volto da incollare nell’ovale. i capelli possono essere disegnati ma anche realizzati incollando lana grossa o raffia. |
| SVILUPPI DISCIPLINARI |
| La conoscenza dei nomi delle parti del corpo prosegue collegandovi le principali funzioni connesse a tali parti. Es. OCCHIO → VEDERE; ORECCHIO → SENTIRE ecc.  Si collega al lavoro di scienze sulla conoscenza del corpo umano, che viene svolto da tutta la classe.  Si collega anche al lavoro di logica (RELAZIONI): la freccia che indica la relazione “trascrive” il significato “serve a ..”.  Nella fase di apprendimento della mano e delle dita si può collegare una attività di educazione artistica legata alle “impronte”: su un cartellone il bambino imprime l’impronta della propria mano dopo averla intinta nella tempera (usare diversi colori). Se si fa con tutta la classe, ogni bambino scrive il proprio nome e/o incolla la propria foto accanto all’impronta delle proprie mani.  Per rendere il cartellone più attraente si può prepararlo con uno schema di albero, sostituendo le foglie con le impronte delle mani dei bambini (l’albero delle mani).  Se il bambino autistico non sopporta di impiastricciarsi le mani (potrebbe anche essere) si può fare la fotocopia delle mani, appoggiandole sopra il vetro della macchina, coprendo il tutto con un panno bianco e fotocopiando. Funziona anche con uno scanner. Poi si ritagliano e si incollano.  Usando il colore per stoffe si possono “marchiare” delle t-shirt, che possono diventare un regalo da portare a casa per la festa della mamma, ad esempio.  Le attività fatte con le impronte delle mani possono essere realizzate anche con i piedi; tuttavia la gestione dell’esperienza può essere più complessa e deve essere organizzata con attenzione.  Il gioco delle smorfie è strettamente collegato al percorso importantissimo per gli allievi autistici e che riguarda la capacità di leggere le espressioni del viso altrui, collegandole alle emozioni che le hanno generate.  Anche questo lavoro ha un collegamento con un aspetto didattico generale della classe. si collega infatti ai percorsi sulla comunicazione, in quelle parti in cui i bambini vanno alla scoperta dei comportamenti umani che affiancano o sostituiscono la parola. |

|  |
| --- |
| ACCENNO TEORICO: SCHEMA CORPOREO |
| L’espressione “schema corporeo” è stata utilizzata per la prima volta dal medico Perre Bonnier agli inizi del Novecento; una delle definizioni più interessanti per la scuola è quella riferibile a Julian De Ajuriguerra, neurologo, psichiatra e psicoanalista, che ha strutturato la psicoterapia del rilassamento intorno alla metà del Novecento. Infatti egli definisce lo schema corporeo come una rappresentazione costante e più o meno chiara del proprio corso sia da fermo in una determinata posizione spaziale sia in movimento. Per Ajuriaguerra lo schema corporeo non è una nozione ma una pratica che si evolve tramite l’esperienza. Questo concetto nel 2000 è stato integrato da Roberto Carlo Russo con quello di immagine corporea che sarebbe la rappresentazione mentale che ognuno ha del proprio corpo, permeata e modellata dal vissuto che ha arricchito la percezione del corpo stesso. |
| ACCENNO TEORICO: CAPACITA’ PROPRIOCETTIVA |
| La capacità propriocettiva è una particolare sensibilità interna attraverso la quale siamo in ogni momento consapevoli della posizione e dell’attività del nostro corpo, attraverso l’azione di specifiche strutture specializzate chiamate “propriocettori” che sono diffuse nel corpo, ad esempio nelle articolazioni, nei muscoli, nella pelle e che agiscono in sinergia con gli occhi, con l’orecchio interno.  In questo complesso funzionamento esiste una base che agisce normalmente al di sotto del livello della coscienza ed una base cosciente e volontaria. |

|  |
| --- |
| ESEMPI DI GIOCHI INDIVIDUALI E DI GRUPPO |

|  |
| --- |
| 1 – LE BOLLE DI SAPONE |
| Apprendere una corretta respirazione è un elemento fondamentale per la salute, come per l’apprendimento del linguaggio orale. Soffiare in un anello per fare bolle di sapone è uno dei modi più divertenti. Ci sono in commercio contenitori che garantiscono belle bolle di sapone; quando il liquido è finito si può reintegrarlo usando del normale sapone per i piatti, che ha un buon rendimento. Si può aggiungere un poco di colore in polvere (si compra in mesticheria) per avere bolle variamente colorate.  I bambini autistici sono in genere attirati dalle cose che riflettono la luce e quindi dovrebbero appassionarsi alle bolle di sapone, imparando a soffiare nel cerchio nel modo giusto. |
| 2 – UNA GARA DI SOFFI |
| Il gioco è adatto ad una coppia o al massimo ad una terna di giocatori ed è utile – tra altre cose - per imparare a respirare nel modo corretto.  Occorre un tavolo lungo su cui tracciare con della fettuccia le “corsie”. Poi ogni giocatore prepara il proprio “corridore”: una foglia secca, o una strisciolina di carta ripiegato a L, una piuma di piccione, un palloncino gonfiato, ecc  Tutti i corridori vengono allineati sulla linea dello start. Al via i bambini cominciano a soffiare il proprio corridore. Vince il bambino il cui corridore taglia per primo il traguardo.  Definire tratti brevi per evitare che i bambini si facciano prendere dal gioco ed entrino in iperventilazione.  Per potenziare il soffio e dirigerlo meglio si può utilizzare una cannuccia da bibita  Serve per entrare in rapporto con altri bambini, per rispettare le regole (imparare ad attendere il via, rispettare il vincitore, ecc); può essere sviluppato in classe con un lavoro propedeutico alla fisica (la forza del vento) e della storia (le vele – i mulini a vento). |
| 3 – RANA RANA SALTA NELLA TANA |
| Al centro del pavimento ci sono tanti cerchi quanti sono i bambini meno uno.  I bambini saltano a rana in giro per la palestra o per la stanza (valutare l’accompagnamento di una musica). Ad un determinato segnale tutti i bambini saltano nel cerchio più vicino. Il bambino che rimane senza cerchio esce dal gioco. Poi si toglie un cerchio e si continua.  Valutare la numerosità del gruppo, la rumorosità, ecc. in relazione alle specifiche difficoltà di ciascun alunno |
| 4 – LA PAROLA CHE CONGELA |
| Il gioco viene condotto da un bambino. A ritmo di una musica gradevole si muovono liberamente in palestra “ballando” e muovendo quante più parti del corpo possibili. Il bambino che conduce il gioco nomina una parte del corpo. I bambini seguitano a muoversi ma la parte del corpo nominata rimane bloccata nella posizione in cui era al momento in cui è stata nominata.  Poi il bambino indica un’altra parte del corpo che a sua volta si congela, ecc.  quando tutto il corpo è congelato e non è più possibile muoversi l’insegnante fa partire una musica diversa e a questo punto il bambino che guida il gioco nomina le parti del corpo che man mano si scongelano e possono ricominciare a ballare. |
| 5 – GIROTONDO AVANTI E INDRE’ |
| Il gruppo dei bambini si prende per mano e forma un cerchio guidato dall’insegnante. Quando la musica attacca i bambini vengono guidati dall’insegnante a muoversi ritmicamente o verso destra o verso sinistra. Quando l’insegnante dice una parola chiave (per es. OLE’) la direzione si inverte.  Nella camminata in cerchio l’insegnante inserisce delle varianti (p.e. muoversi verso il centro facendo l’inchino poi allargare di nuovo il cerchio; fare un certo numero di saltelli a piedi uniti; allargare il cerchio al massimo tendendo le braccia mentre si cammina e poi abbassare le braccia restringendolo al massimo senza calpestare i calcagni del bambino davanti, e così via).  Chi rompe il cerchio esce. |
| 6 – LA CALAMITA |
| Ad un bambino viene data una grande calamita disegnata nel cartone. Il suo scopo è quello di catturare i compagni. Il potere della calamita si trasmette attraverso tutti coloro che sono già stati calamitati e che dovranno cercare di acchiappare i compagni ancora liberi. Dalla calamita non ci si può staccare quindi tutto il gruppo calamitato deve muoversi in modo coordinato.  L’ultimo bambino che rimane libero vince e a sua volta diventa la calamita per il gioco successivo. |
| 7 – IL BUCO DELLA SERRATURA |
| Occorre un telo o un lenzuolo con una apertura centrale che possa essere allargata o ristretta (con una cerniera, ad esempio).  Il telo viene teso a metà di una stanza. I bambini vengono divisi in due squadre che si pongono dai due lati del telo.  La prima squadra sceglie un bambino che attraverso l’apertura mostra una parte del corpo (il naso, una mano, un orecchio, un piede, ecc.). L’altra squadra deve indovinare di chi è quella parte del corpo. Quando tutti i bambini si sono mostrati, si contano i punti e si invertono i ruoli tra le squadre. Vince la squadra che ha fatto più punti.  Ogni bambino si mostra una volta sola ad ogni giro. |
| 8 – ACCHIAPPAMANO |
| Si formano due squadre i cui componenti si dispongono su due linee disegnate per terra, né troppo vicine né troppo lontane in relazione alla statura dei bambini.  La prima squadra tende le braccia davanti a sé, con le mani ben distese ed i palmi che si guardano.  I bambini dell’altra squadra uniscono le mani come in preghiera ed al via dell’insegnante devono far passare le loro mani unite tra le mani del compagno che sta di fronte senza che quest’ultimo lo acchiappi. Se il bambino viene acchiappato, la squadra “acchiappante” segna un punto e la coppia smette di giocare. Vince chi fa più punti. |
| 9 – TRAPPOLA PER CUOCHI |
| Occorre un cucchiaio di legno con un foro nel manico per ogni squadra. Al foro viene legata una lunga corda o un cordoncino o un nastro. I bambini vengono divisi in due o più squadre in relazione alla loro numerosità e abilità. Il gioco consiste nell’infilare il cucchiaio dentro una manica e fuori dall’altra di ciascun bambino in modo da legare tutti i bambini della squadra stessa; vince la squadra che si lega più velocemente. |
| 10 – CREMA SPALMABILE |
| Occorre della pellicola per alimenti e dei colori a tempera piuttosto densi.  Si stende la pellicola su un tavolo di plastica o coperto da un materiale facilmente lavabile. I bambini appoggiano grumi di colori diversi in diverse posizioni della pellicola, né troppo vicine né troppo lontane tra loro.  Poi il tutto viene coperto da un secondo strato di pellicola per alimenti, sigillando bene i bordi.  Quindi i bambini premendo e spingendo sulla pellicola fanno scivolare i colori in modo da diffonderli ottenendo effetti diversi a seconda se si spinge o se si schiaccia, se si usa con tutto il palmo o solo un dito o la punta delle dita aperte a rastrello ecc.  Gli effetti si possono fotografare. Le pellicole possono anche essere chiuse tra due lastre di plexiglas e diventare oggetti decorativi, man mano sostituibili con nuove realizzazioni. |
| 11- IMITANDO POLLOCK |
| Il grande pittore Jackson Pollok non ce ne vorrà se deriviamo da una delle sue tecniche un’idea interessante per il laboratorio di pittura: questa tecnica si chiama “dropping”.  Tradotto in parole povere, il “dropping” consiste nello stendere a terra delle vaste superfici da colorare (un foglio di carta da pacchi bianco per noi può andare benissimo, basta che sia fissato sopra un foglio di plastica per coprire bene il pavimento). Poi si intinge un pennello più o meno grosso nel colore e lo si fa sgocciolare sul foglio, in modo che la gocciolatura divenga la trascrizione visibile del gesto del pittore.  Se ci si attrezza bene (a piedi nudi poi lavabili e con pantaloncini corti) si può anche camminare sul foglio sgocciolando e magari spargendo il colore con il piede.  Se vi sono bambini autistici che non amano pasticciare e sporcarsi, si può ridurre la superficie usando un grande foglio fissato sul tavolo e far gocciolare il pennello senza pasticciarsi.  E’ però interessante mantenere l’esperienza della trascrittura tramite colore del gesto che il bambino compie. |
| 12 – HO SCRITTO T’AMO SULLA SABBIA |
| La sabbia umida è un mezzo molto interessante per trascrivere il gesto di un bambino. Per cui si possono attrezzare vaschette di sabbia (attenzione: acquistarla e non prelevarla dall’arenile: è proibito!) da inumidire con un poco d’acqua, livellare con una riga e poi “attivare” infilando le dita per fare i buchi, strisciando per fare righe di vario tipo ecc. |
| 13 – UN UFO TRA NOI |
| Servirsi di quei bastoncini che piegati diventano luminosi ed hanno vari colori. Ci sono anche sotto forma di braccialetti luminosi. Possiamo pensare di collegarli prima a una sola mano poi a entrambe le mani, poi a un piede poi a entrambi i piedi poi a tutte e quattro le estremità.. Il bambino viene inquadrato da una telecamera su un fondo nero in un ambiente semibuio in modo che possa muoversi e vedere il proprio movimento apparire sul televisore come una scia luminosa o più scie.  E’ un interessante lavoro anche per un piccolo gruppo, per fare uno spettacolino interessante anche abbinato ad una bella musica. |
| Questi ultimi tipi di attività servono ad acquisire la consapevolezza del proprio gesto, collegando le sensazioni propriocettive che ad esso sono collegate, con il loro effetto visibile esterno.  Sviluppano la motricità e favoriscono le funzioni cognitive collegate al movimento intenzionale degli arti e della mano. |