

# Laboratorio grafo-motorio

Percorso didattico e riabilitativo  
della scrittura

Patrizia Fantuzzi e Simona Tagliazucchi

MATERIALI  
DIDATTICA





## IL LIBRO

### LABORATORIO GRAFO-MOTORIO

Il *Laboratorio grafo-motorio*, intrecciando metodologia didattica e strumenti riabilitativi, propone un efficace percorso di stimolazione e di sviluppo sia delle competenze prassico-motorie e grafo-motorie sia delle abilità pregrafiche e grafiche dei bambini, in funzione dell'acquisizione della scrittura in stampatello maiuscolo.

Un laboratorio nato da anni di esperienza in ambito riabilitativo/rieducativo con bambini disgrafici e in progetti didattici per lo sviluppo delle abilità pregrafiche e grafiche realizzati nelle scuole dell'infanzia e primarie.

Il laboratorio ha un campo di applicazione molto ampio:

- nella scuola d'infanzia, è utile per strutturare attività che allenino le abilità prassico-motorie e grafo-motorie
- nella scuola primaria, è un efficace strumento di insegnamento/apprendimento della scrittura nella sua componente grafo-motoria esecutiva
- in riabilitazione, è indirizzato ai bambini che devono correggere abitudini errate e a quelli che presentano disgrafia.

Rivolto agli insegnanti e a chi si occupa di riabilitazione della scrittura, il libro presenta un percorso basato su uno specifico modello cognitivo di riferimento e articolato in divertenti attività che i bambini potranno svolgere in compagnia di un simpatico maghetto:

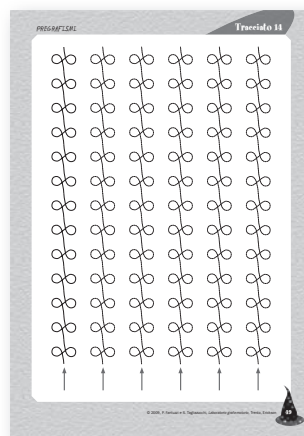
- allenamento motorio di braccia, mani e dita
- pregrafismi
- giochi grafo-motori
- alfabetiere grafo-motorio.

La sezione finale del volume riporta un elenco di giochi per stimolare e sviluppare i prerequisiti motori.

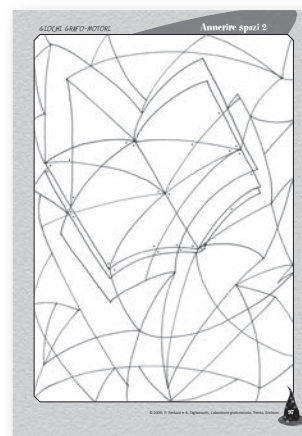
## LE AUTRICI

### PATRIZIA FANTUZZI

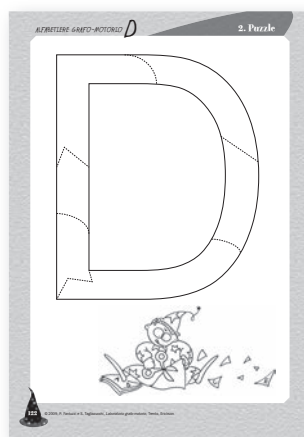
Per anni è stata responsabile dell'Area Socio-pedagogica della Cooperativa Sociale L'Arcobaleno Servizi di Reggio Emilia, nella quale ha sviluppato progetti di intervento nei contesti classe problematici e di formazione per docenti sui temi dell'apprendimento. Attualmente è Direttore Generale della Cooperativa Sociale L'Arcobaleno Servizi.



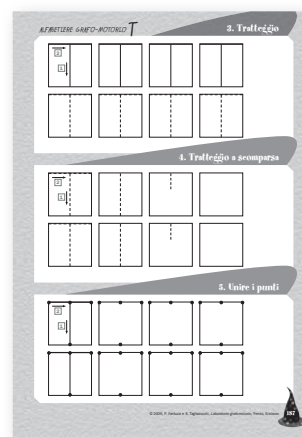
Pregrafismi: esercitati con il tracciato.



Giochi grafo-motori: annerisci gli spazi.



Alfabetiere grafo-motorio: divertiti con il puzzle.



Alfabetiere grafo-motorio: tratteggi e unisci i punti.

### SIMONA TAGLIAZUCCHI

Laureata in Scienze Motorie, è membro dell'équipe diagnostico-riabilitativa, in qualità di Responsabile della riabilitazione, della Cooperativa Sociale L'Arcobaleno Servizi di Reggio Emilia. In particolare si occupa di valutazioni relative ai profili motori e psicomotori e coordina le attività laboratoriali riabilitative.

€ 21,50



www.erickson.it

# Indice

**7** Prefazione (*Ciro Ruggerini*)

**9** Introduzione

## **PRIMA PARTE – Teoria**

**13** CAP. 1 I prerequisiti motori della scrittura

**17** CAP. 2 Guida all'uso del laboratorio grafo-motorio

## **SECONDA PARTE – Laboratorio grafo-motorio**

**23** CAP. 3 Alleniamo braccia, mani e dita

**33** CAP. 4 Pregrafismi

**75** CAP. 5 Giochi grafo-motori

**107** CAP. 6 Alfabetiere grafo-motorio

**213** CAP. 7 Giochi di sviluppo e di stimolazione dei prerequisiti motori

**219** CAP. 8 Sitografia di giochi

**223** Bibliografia

# Introduzione

## Perché un laboratorio grafo-motorio?

Il laboratorio grafo-motorio qui presentato nasce da anni di esperienza professionale in ambito riabilitativo/rieducativo, con bambini disgrafici, e in progetti didattici in scuole dell'infanzia e scuole primarie, finalizzati allo sviluppo delle abilità pregrafiche e grafiche. Il laboratorio intreccia le due dimensioni, la riabilitazione e l'educazione (intesa come didattica), sottolineandone la profonda connessione data dalla finalità comune di sviluppo delle competenze prassico-motorie e grafo-motorie, in funzione dell'acquisizione della scrittura in stampatello maiuscolo.

La letteratura ha di recente sottolineato come i programmi ministeriali del 1985 abbiano fortemente limitato l'importanza dell'aspetto grafo-esecutivo della scrittura e conseguentemente glissato sulle strategie didattiche di insegnamento/apprendimento della stessa (Blason, Borean, Bravar e Zoia, 2004; Venturelli, 2008). Porre l'accento sul fatto che «scrivere non è copiare graficamente (disegnare lettere) e non soltanto problema di manualità» (Decreto Ministeriale n. 104/1985) ha portato a focalizzare l'attenzione esclusivamente sulle componenti fonologico-linguistiche e sui contenuti, con la conseguenza che spesso si osserva nelle classi un numero molto alto di bambini con una scrittura disarmonica e con tratti apparentemente disgrafici, cosa che talvolta compromette l'obiettivo comunicativo della scrittura, il processo di autovalutazione e perfino la valutazione da parte dell'insegnante e dei pari.

Il laboratorio grafo-motorio si presenta quindi, prima ancora che per la sua valenza in ambito rieducativo, come uno strumento di insegnamento/apprendimento della scrittura nella sua componente grafo-motoria/esecutiva.

Il laboratorio pertanto deve essere avvicinato dall'insegnante in ottica formativa, per fare proprie strategie e metodologie che, indipendentemente dal percorso proposto, devono entrare in forma integrata nel programma curricolare.

## Presentazione

Il testo è organizzato in due parti:

– *Prima parte: teoria*

1. I prerequisiti motori della scrittura
2. Guida all'uso del laboratorio grafo-motorio

– *Seconda parte: laboratorio grafo-motorio*

1. Alleniamo braccia, mani e dita
2. Pregrafismi
3. Giochi grafo-motori
4. Alfabetiere grafo-motorio
5. Giochi di sviluppo e di stimolazione dei prerequisiti motori
6. Sitografia di giochi



## Alleniamo braccia, mani e dita

La presente sezione comprende esercizi prassico-motori relativi a gesti e a movimenti delle braccia, delle mani e delle dita, suddivisi in quattro gruppi da eseguirsi in ordine di presentazione:

	Fase di osservazione e gioco di riscaldamento	Movimenti dal globale al fine
GRUPPI	I. Gestii semplici e complessi	II. Movimenti della braccia III. Movimenti delle mani IV. Movimenti delle dita

Gli esercizi si pongono l'obiettivo di stimolare la coordinazione dinamica degli arti superiori e la motricità fine.

### Modalità esecutiva

#### *Descrizione*

L'insegnante o il riabilitatore/rieducatore mostra al/i bambino/i gesti semplici e complessi e movimenti delle braccia, delle mani e delle dita; il/i bambino/i deve/ devono imitare.

Gli esercizi possono essere eseguiti in classe o in contesto riabilitativo; individualmente, in piccolo gruppo o con l'intera classe.

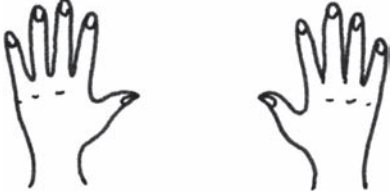





Per alcuni esercizi è richiesto un piano di appoggio (tipo tavolo o banco).

#### *Consegna*

L'insegnante o il riabilitatore/rieducatore può utilizzare come consegna la seguente frase: «Ora ti/vi mostro dei gesti che dovrai/dovrete imitare facendo la stessa cosa».

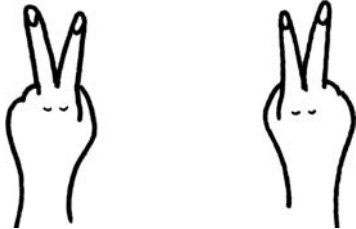





## GRUPPO I – Gesti semplici e complessi

*Indicazione esecutiva specifica:* si sottolinea che il Gruppo I presenta *posizioni statiche* di semplice imitazione.

	Descrizione	Immagine
1	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> mani aperte; dita aperte distanti l'una dall'altra.</p>	
2	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> mani aperte; dita aperte che si toccano.</p>	
3	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> mani chiuse a pugno con pollice all'interno.</p>	
4	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> mani chiuse a pugno con pollice all'esterno.</p>	
5	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> mostrare singolarmente pollici/indici/medi/anulari/mignoli.</p>	
6	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> giustapporre pollice con pollice e indice con indice (segno del «rombo»).</p>	

(continua)

(continua)

	Descrizione	Immagine
7	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti indici e medi (segno della «vittoria»).</p>	
8	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti mignoli e indici (segno delle «corna»).</p>	
9	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti mignoli e indici (segno delle «corna»); giustapporre mignolo con mignolo e indice con indice.</p>	
10	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> aperti mignoli e indici (segno delle «corna»); giustapporre mignolo destro con indice sinistro e indice destro con mignolo sinistro.</p>	
11	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> giustapporre pollice con pollice e mignolo con mignolo.</p>	
12	<p><i>Posizione:</i> in piedi o seduti; gomiti flessi; braccia lungo i fianchi.</p> <p><i>Gesto:</i> far scivolare una mano verso l'altra bloccando i 2 pollici (segno delle «ali»).</p>	





## Pregrafismi

Questa sezione presenta tre tipologie di giochi grafo-motori di base: tracciati, parallele e cerchiare in sequenza figure, numeri o lettere.

### Modalità esecutiva

#### *Presentazione schede*

L'insegnante o il riabilitatore/rieducatore presenta al/i bambino/i le schede, invitando a osservare l'esempio posto in alto. Si consiglia di mostrare l'esecuzione di una scheda a titolo esemplificativo.

Gli esercizi possono essere eseguiti in classe o in contesto riabilitativo; individualmente, a piccolo gruppo o con l'intera classe.

In fase prescolare e anche nell'ambito di un programma riabilitativo/rieducativo, le schede inizialmente devono essere *ingrandite su fogli A3*, mentre possono essere utilizzate a dimensione originale per un percorso rivolto alla prima classe della scuola primaria. Anche in quest'ultimo caso possono però valere le stesse indicazioni di ingrandimento, qualora si rilevino difficoltà nel controllo grafo-motorio.

Le schede prevedono l'esecuzione con uno strumento grafico.

#### *Regole generali*

Per tutte le tipologie di esercizi devono essere seguite alcune regole generali che rendono più efficaci gli esercizi in termini di stimolazione delle abilità grafo-motorie e dei prerequisiti relativi.

1. *Pregrafismo in verticale*: il foglio deve essere appeso in verticale (su muro o su cavalletto da pittura) all'altezza delle spalle del bambino, che deve rimanere in piedi.
2. *Postura*: il bambino deve impugnare lo strumento di scrittura indicato rispettando la giusta impugnatura («a tre dita») e tenendo il braccio teso; il pollice e l'indice devono essere perpendicolari al piano. Durante l'esecuzione vi deve essere un movimento di polso e non di braccio.

3. *Tratto continuo*: durante l'esecuzione dell'esercizio, lo strumento di scrittura non deve mai essere staccato dal foglio fino al termine della riga (tratto continuo), tranne che nelle schede dove vi sono delle forme chiuse.
4. *Aiuti permessi*: nel caso in cui l'esercizio sia eccessivamente faticoso, si può prevedere di svolgere l'esercizio seduti oppure un adulto può sorreggere il braccio.

#### *Strumenti di scrittura*

Per tutte le tipologie di esercizi, in rapporto all'età dei bambini e al grado di difficoltà (in ambito riabilitativo/rieducativo), si possono utilizzare gli strumenti di scrittura di seguito riportati in ordine dal più semplice al più complesso in relazione al controllo motorio necessario:

- dito
- pennello senza colore
- pennello con colore
- pennarello grande
- pennarello piccolo
- matita (HB)
- pastello a cera
- pastello.

*Importante*: l'attenzione deve essere rivolta alla modalità esecutiva, non al risultato.

### **Tipologie di giochi grafo-motori di base**

#### *Tipologia I: tracciati*

Al bambino viene chiesto di ricalcare i tracciati dati, rispettando le regole generali.

#### *Tipologia II: parallele*

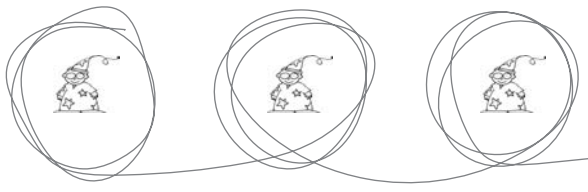
Al bambino viene chiesto di disegnare specifici tracciati, come indicato dall'esempio in alto nelle schede, rispettando le seguenti regole:

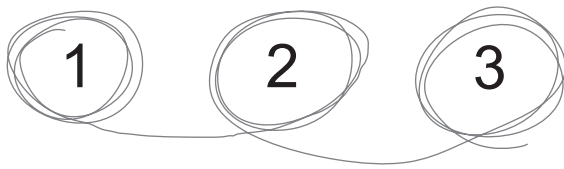
1. tutte le regole generali;
2. mantenere il tracciato dentro le due righe parallele, toccandole con il tratto.

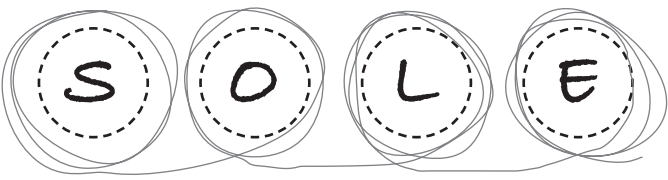
#### *Tipologia III: cerchiare figure, numeri e lettere*

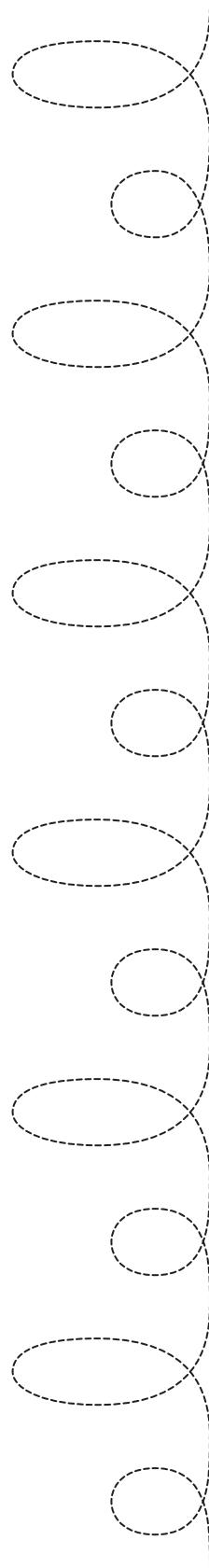
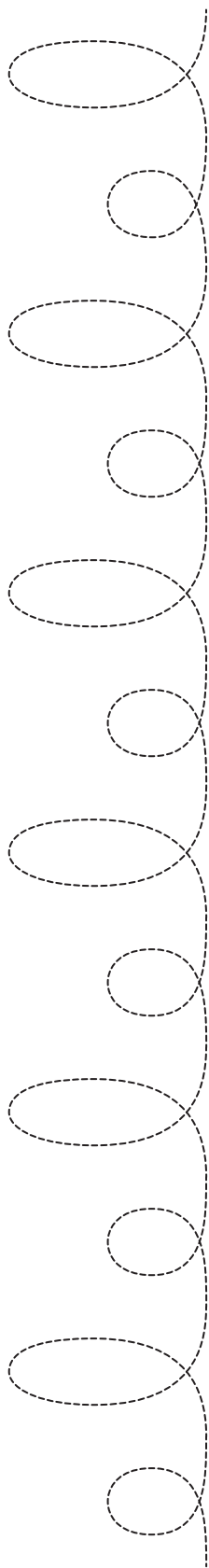
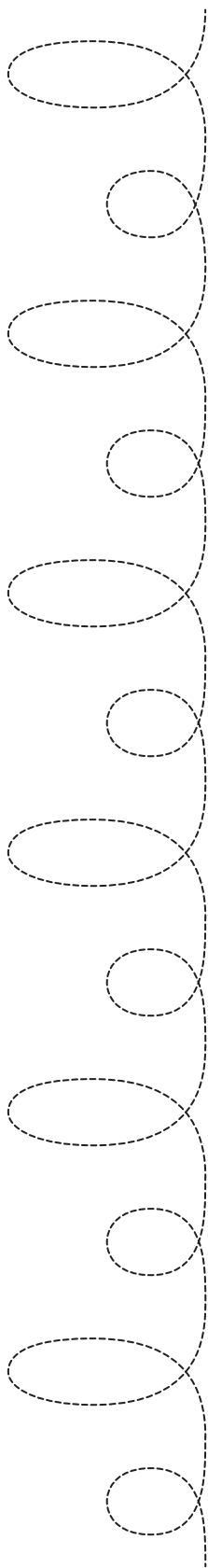
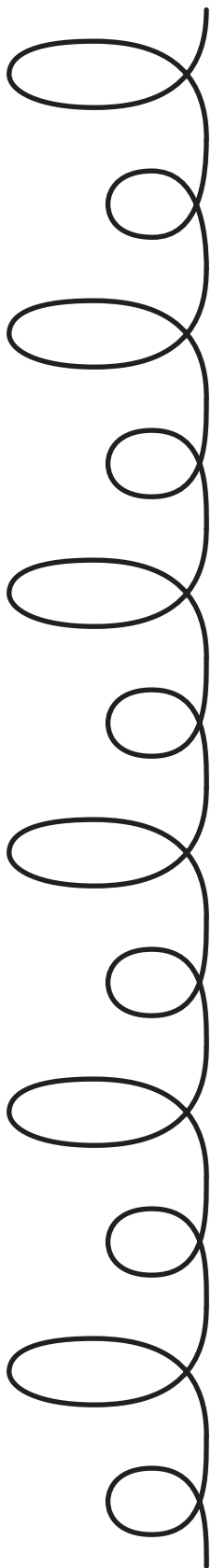
Al bambino viene chiesto di cerchiare in sequenza da sinistra a destra le figure, i numeri e le lettere (di parole) rispettando le seguenti regole:

1. tutte le regole generali;
2. verso di scrittura antiorario.

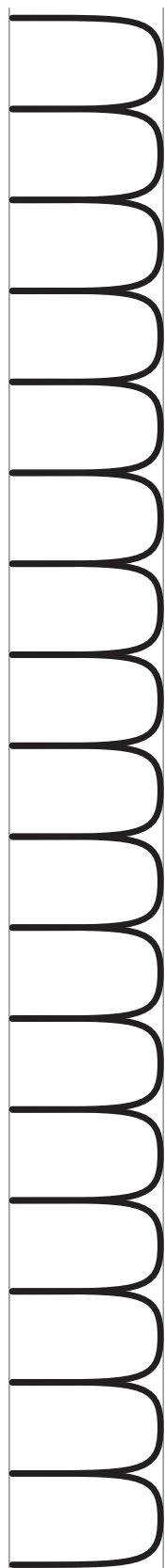
	MODALITÀ ESECUTIVA	ESEMPIO
<b>FIGURE</b>	<b>Cerchiare in sequenza da sinistra a destra le figure date.</b>	
	<i>Sequenza di 3 elementi: cerchiare 10 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 5 elementi: cerchiare 6 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 8 elementi: cerchiare 4 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 10 elementi: cerchiare 3 volte ogni elemento.</i>	

	MODALITÀ ESECUTIVA	ESEMPIO
<b>NUMERI</b>	<b>Cerchiare in sequenza da sinistra a destra i numeri dati.</b>	
	<i>Sequenza di 3 elementi: cerchiare 10 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 5 elementi: cerchiare 6 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 8 elementi: cerchiare 4 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Sequenza di 10 elementi: cerchiare 3 volte ogni elemento.</i>	

	MODALITÀ ESECUTIVA	ESEMPIO
<b>LETTERE</b>	<b>Cerchiare in sequenza da sinistra a destra le lettere (di parole).</b> Sono presentati 3 modelli: uno per parole bisillabe (4 lettere), uno per bisillabe complesse (5 lettere) e uno per trisillabe (6 lettere). L'insegnante o il riabilitatore può comporre i modelli a proprio piacere inserendo le lettere nei cerchi tratteggiati.	
	<i>Parole di 4 lettere: cerchiare 7 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Parole di 5 lettere: cerchiare 6 volte ogni elemento.</i>	
	<i>Parole di 6 lettere: cerchiare 5 volte ogni elemento.</i>	









## Giochi grafo-motori

La sezione comprende esercizi presentati in chiave ludica, che devono essere utilizzati in alternanza agli esercizi delle sezioni 1 e 2 (capitoli 3 e 4), in ambito riabilitativo/rieducativo o anche come percorso specifico per la scuola dell'infanzia.

Questa sezione ha un personaggio, un mago, che accompagna i bambini nel percorso stesso.

La compresenza di brevi filastrocche sul tema può favorire un approccio giocoso e misterioso alla scoperta di una consegna che può essere decodificata direttamente con una partecipazione attiva dei bambini.

In particolare nella scuola dell'infanzia questo permette un uso creativo dello strumento, che potrebbe essere introdotto ponendo domande-stimolo («Secondo voi cosa dobbiamo fare? Cosa ci chiede di fare il maghetto?»).

La domanda-stimolo ha la funzione di attivare il *conflitto cognitivo* (dal concetto di «conflitto socio-cognitivo» in Bruner, 2000), grazie al quale l'interpretazione della consegna diviene frutto di un'«impresa collettiva», permettendo l'incontro dei molteplici punti di vista di cui i bambini sono portatori.

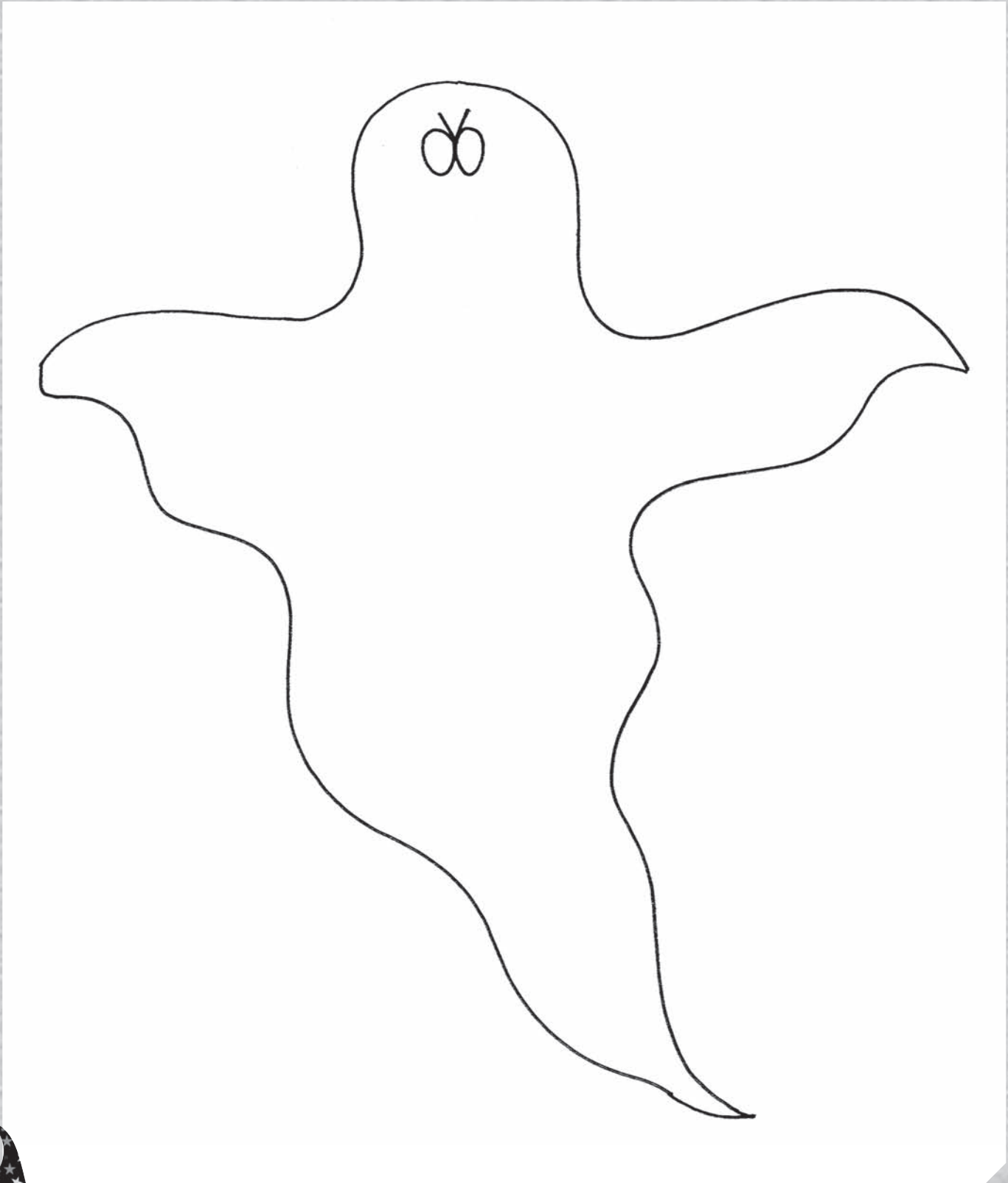
Una metodologia partecipata favorisce una scoperta spontanea del «magico» mondo della scrittura e dei suoi strumenti. In tal modo, la ripetitività di uno strumento tecnico può essere inclusa in un percorso di senso, un senso altro da quello proprio di sviluppo di prerequisiti funzionali, dando conseguentemente spazio alla creatività e all'«eccezionalità dei bambini (Frabboni e Pinto Minerva, 2003).

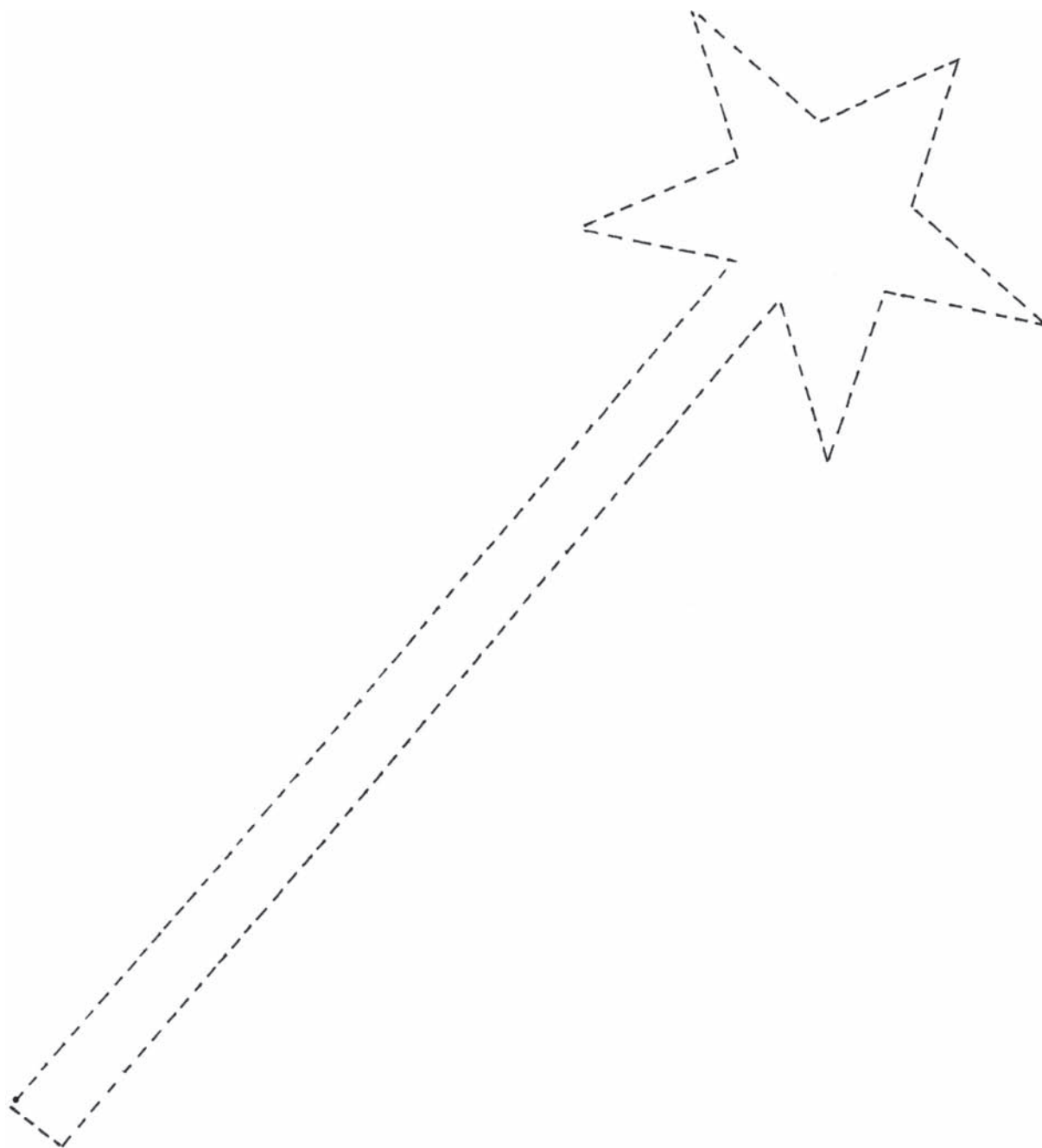
### Modalità esecutiva

#### *Presentazione schede*

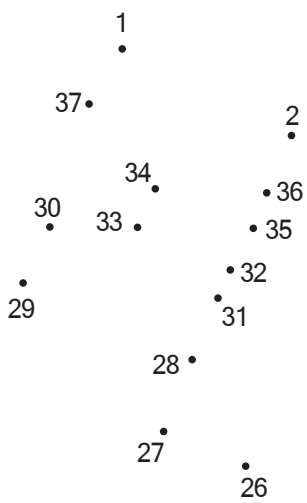
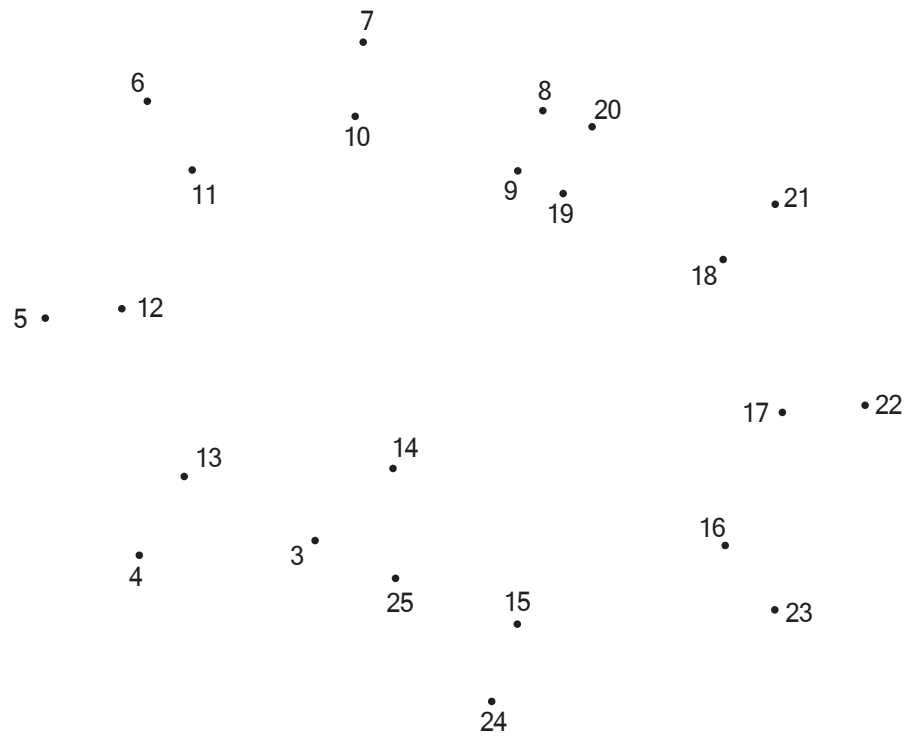
La sezione comprende quattro tipologie di giochi:

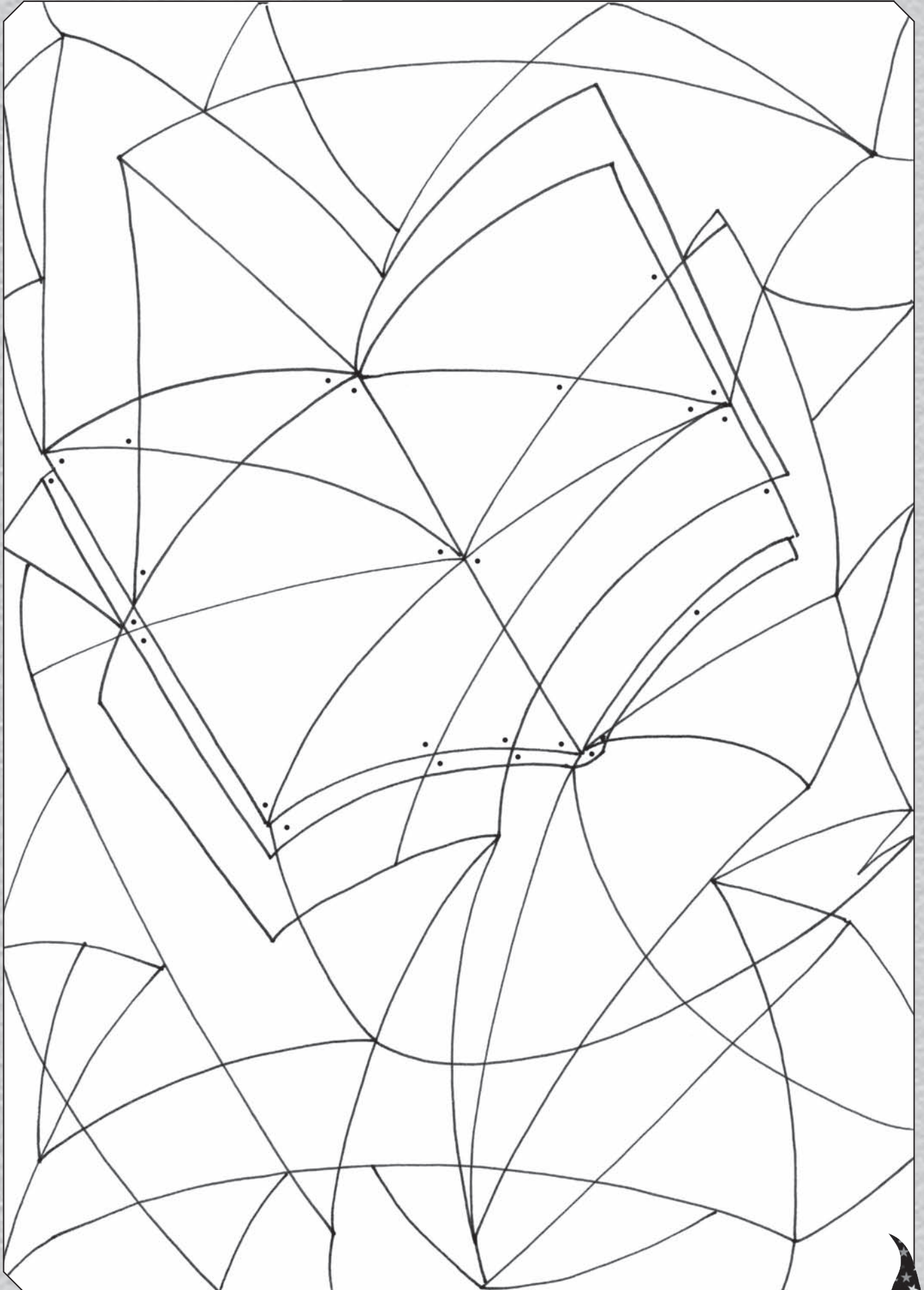
1. *Campiture*: il compito consiste nel «colorare» le figure con modalità differenti (figura 5.1).
- 2.1. *Ricalco* (per la scuola dell'infanzia)
- 2.2. *Unire numeri in sequenza* (per la scuola primaria)
3. *Annerire spazi*
4. *Percorsi*.













## Alfabetiere grafo-motorio

La sezione presenta l'alfabeto utilizzando l'allografo dello stampatello maiuscolo.

Tale carattere, indipendentemente dallo sviluppo della scrittura nelle sue componenti ortografiche e lessicali, è importante anche come stimolo per lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale.

L'alfabetiere è strutturato sequenzialmente per stimolare diverse aree:

- propriocezione, intesa come «sentire» il movimento (scheda 1: *Ricalco a dita*);
- percezione visiva (scheda 2: *Puzzle*);
- integrazione delle aree visuo-percettive-motorie (schede dalla 3 alla 8).

La modalità proposta lavora proprio sulle caratteristiche intrinseche di questo carattere, consistenti in:

- cambi di direzione;
- organizzazione sequenziale.

L'alfabetiere grafo-motorio rinforza il riconoscimento visuo-percettivo dei singoli grafemi. Può naturalmente essere utilizzato anche in abbinamento ad attività fonologiche.

### Modalità esecutiva

#### *Presentazione schede*

L'alfabetiere comprende per ciascuna lettera 8 schede:

- scheda 1: *Ricalco a dita* (lettera per il ricalco a dita)
- scheda 2: *Puzzle* (puzzle della lettera, da ritagliare, ricomporre e incollare)
- scheda 3: *Tratteggio*
- scheda 4: *Tratteggio a scomparsa*
- scheda 5: *Unire i punti*
- scheda 6: *Tratteggio – piccolo*
- scheda 7: *Unire i punti – piccolo*
- scheda 8: *Tratteggio a scomparsa – piccolo*

Gli esercizi sono pensati per la prima classe della scuola primaria o in contesto riabilitativo/rieducativo. Le schede potrebbero essere utilizzate anche nella scuola dell'infanzia ma esclusivamente per la componente grafo-motoria ed eventualmente anche percettiva, escludendo qualsiasi ipotesi di approccio anticipato alla lettura. In tal caso sarebbero da inserire in un percorso di senso che renda significativa un'esecuzione di schede.

*Formato grande:* in un programma riabilitativo le schede possono essere ulteriormente ingrandite su fogli A3.

### *Regole generali*

Le schede relative a ciascuna lettera devono essere presentate nella sequenza data.

Deve sempre essere rispettata, nell'esecuzione di ogni singola lettera, la direzione (indicata con frecce) e la sequenza di esecuzione (indicata con numeri progressivi).

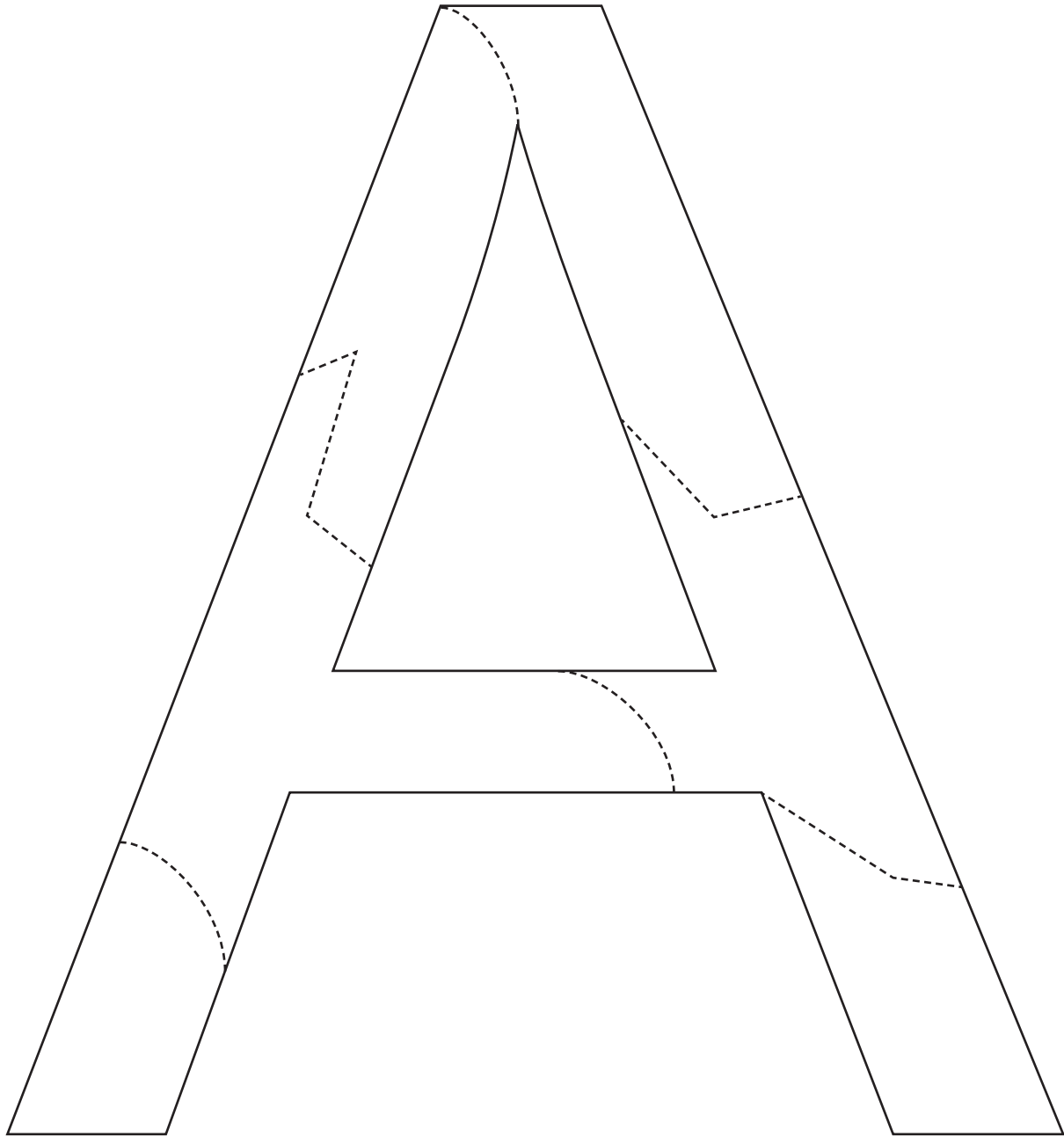
### *Strumenti di scrittura*

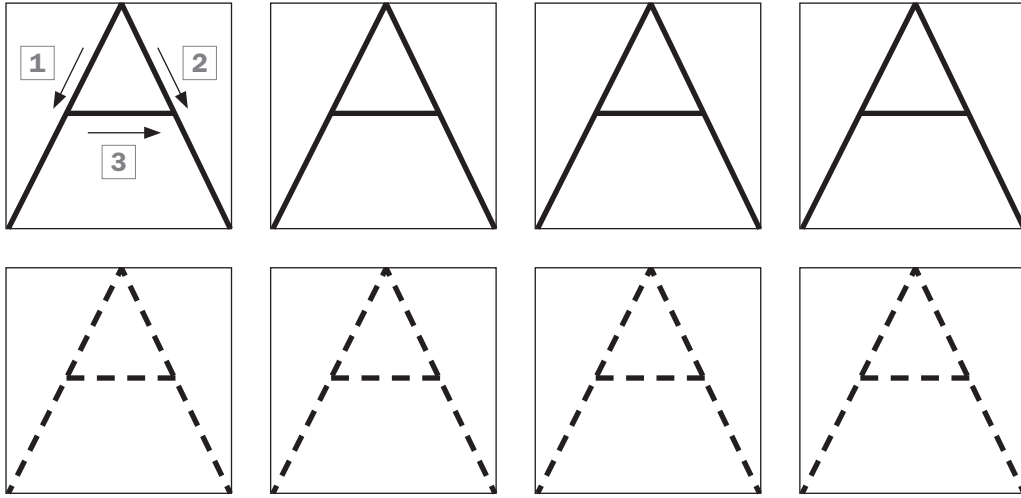
Per tutte le tipologie di esercizi, in rapporto all'età dei bambini e al grado di difficoltà, si possono utilizzare gli strumenti di scrittura di seguito riportati in ordine dal più semplice al più complesso in relazione al controllo motorio necessario e al grado di scorrevolezza dello strumento stesso sul foglio di lavoro:

- dito (solo la scheda 1)
- pennarello grande (solo per il formato medio o grande)
- pennarello piccolo
- matita (HB).

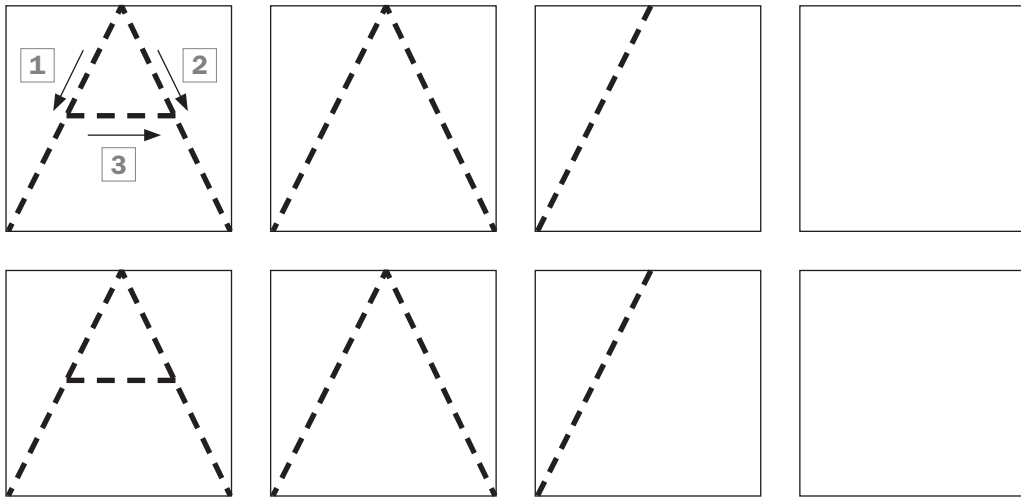




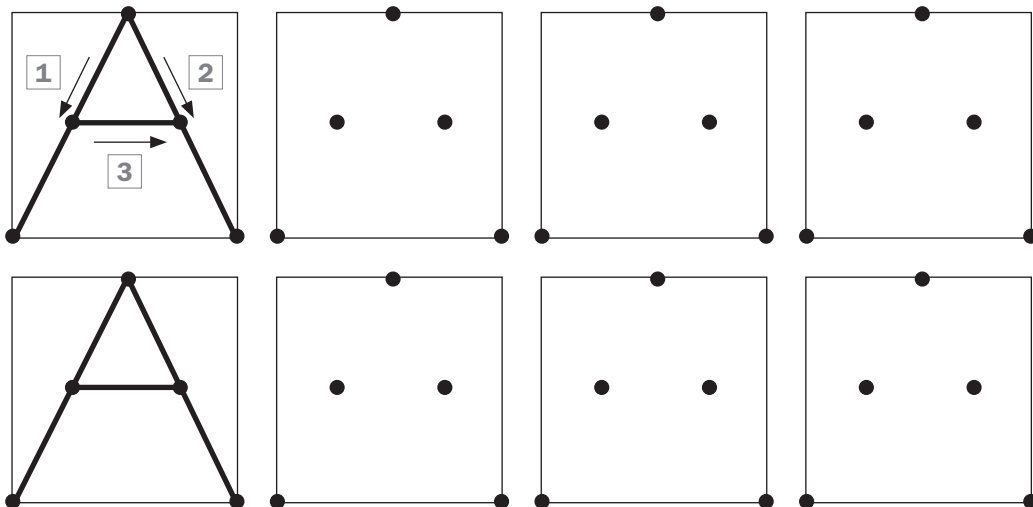




4. **Tratteggio a scomparsa**



5. **Unire i punti**



A	A	A	A	A	A	A	A		
A	A	A	A	A	A	A	A		
A	A	A	A	A	A	A	A		

7. Unire i punti - piccolo

A	A	A	A	A	A	A	A		
A	A	A	A	A	A	A	A		
A	A	A	A	A	A	A	A		

8. Tratteggio a scomparsa - piccolo

A	A	A	A	/	/	.	.		
A	A	A	A	/	/	.	.		
A	A	A	A	/	/	.	.		

