



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MACERATA

Facoltà di Scienze della Formazione

CORSO TFA SOSTEGNO

SCUOLA DELL'INFANZIA

E SCUOLA PRIMARIA

ANNO ACCADEMICO 2018/2019

DOTT.SSA VENDOLA BARBARA

INSEGNANTE SPECIALIZZATO

PEDAGOGISTA CLINICO SPECIALIZZATO IN DSA

INSEGNANTE DI SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

TERAPISTA CENTRO “ARAP”

**(Associazione di Ricerca e Abilitazione Pedagogica) DI
CIVITANOVA**

GRUPPO DI RICERCA METODO CRISPIANI

Sistema teorico e professionale

CO.CLI.TE

Cognitivo clinico trattamento educativo

CLIDD

Clinica della dislessia e disgrafia

LABORATORIO

METODI E DIDATTICA DELLE ATTIVITA' MOTORIE

METODI E DIDATTICA DELL'ATTIVITA' MOTORIA

LA PSICOMOTRICITA'

La **psicomotricità** è una disciplina sviluppata in Francia da un gruppo di pionieri alla fine della seconda guerra mondiale, tra cui: Ajuriaguerra, Bergès e Soubiran.

Si interessa della persona attraverso la valorizzazione del corpo considerato come:

- base dello sviluppo dell'identità,
- espressione della vita emotiva,
- fondamento dei processi cognitivi
- organizzatore della motricità in termini funzionale e relazionali.

In tal senso considera la persona nella sua 'globalità psico-corporea', strutturale e funzionale il cui vissuto complessivo sta alla base della vita.

Una disciplina che riguarda tutti, ed è relativa alla comprensione dell'uomo nel suo rapporto vissuto, agito e rappresentato con:

- lo spazio e gli oggetti,
- sé stesso e gli altri



APPROCCI PSICOMOTORI

DINAMICO- RELAZIONALE

LAPIERRE E AUCOUTURIER

La psicomotricità dinamico-relazionale, si basa **sul gioco libero senza esercizi prestabiliti**, in cui ogni partecipante mette in scena liberamente il proprio bagaglio di significati e scopre la propria via nella relazione con l'altro.

Il conduttore considera la propria persona ed **il proprio corpo come parte integrante del gioco** di relazione e attraverso il gioco stesso sostiene l'evoluzione e la crescita dei partecipanti.

La psicomotricità utilizza quindi il gioco come una dimensione dove tutto può essere sperimentato, **utilizza il corpo come luogo fondante di tutte le comunicazioni.**

Questo tipo di approccio è indicato per soggetti con disturbo relazionale, autismo, psicosi

COGNITIVO COMPORTAMENTALE

LE BOULCH E VAYER

Le Boulch ribadisce che nell'acquisizione delle prassie è importante la presa di coscienza di tutte le informazioni riguardanti il proprio corpo in movimento.

Tale approccio psicomotorio migliorare i processi cognitivi (percezione, memoria, attenzione e apprendimento).

Gli esercizi sono mirati a migliorare tutte le capacità coordinative e gli schemi di base

Questo approccio è indicato per soggetti con un disturbi motori e prassici, ADHD, DSA

APPROCCIO DINAMICO RELAZIONALE

GIOCHI MIRATI ALLA FAVORIRE LA RELAZIONE

Cento giochi per favorire lo sviluppo dell'intersoggettività



Tutti i giochi che verranno presentati sono frutto di esperienze dirette e sono stati scelti per una serie di motivi. Ecco i principali:

- il materiale proposto può essere di interesse per il bambino;
- con questi materiali potrete strutturare attività che possono diventare rituali con cui riempire il tempo da voi destinato al gioco;
- attraverso la pratica di questi giochi potrete raggiungere lo scopo di insegnare abilità sociali al bambino che vi partecipa.

Giochi con le bolle di sapone

SCHEDA 1



Materiali: vasetti di bolle di sapone; altri attrezzi vari che hanno la funzione di produrre bolle, come pipette, oggetti che permettono di soffiare più bolle contemporaneamente, omni che soffiano bolle in modo automatico. Vasetti di bolle di scorta (quando un vasetto non produce bene le bolle, è meglio farlo riposare piuttosto che agitarlo); stracci per asciugare il liquido versato.

Funzioni: esprimere emozioni davanti a uno spettacolo affascinante (sintonizzazione emotiva fra adulto e bambino); guardare, guardare insieme; scambiare sguardi, sorrisi, vocalizzi; rispondere alla richiesta di guardare e di fare azioni (prendere le bolle); scambio di attore (prima fate voi lo spettacolo, poi il bambino lo può provocare da solo).

Gioco 1

Mettetevi di fronte al bambino; chiedetegli di stare fermo, di guardare le bolle, quindi di guardarvi in faccia mentre fate le bolle, di guardare le bolle che vanno in alto e poi a terra, finché scoppiano. Aspettate che il bambino vi guardi prima di rifarle, oppure richiamatelo dicendo: «Le rifaccio!». Chiedetegli di toccarle con le mani, con un piede (se riesce a stare in equilibrio su un piede solo), con un bastoncino (per coloro ai quali dà fastidio il sapone). Descrivete le caratteristiche delle bolle: «Guarda come sono belle... grandi... piccole... di tutti i colori... Guarda come scoppiano... come vanno in alto... in basso... Attento che

Giochi con i palloncini

SCHEDA 2



Materiali: palloncini del tipo semplice da gonfiare con la bocca oppure da gonfiare con la pompa, di forme e colori vari; una semplice pompa a mano per palloncini.

Funzioni: attenzione congiunta; sintonizzazione emotiva. È importante notare che queste funzioni si ottengono da diverse, semplici componenti che spiegano come mai tale gioco è così amato ed è tanto efficace. L'attenzione congiunta si ottiene in vari modi capaci di attirare l'attenzione del bambino: il suono del pallone che si gonfia, sia con il fiato, producendo un certo tipo di suono, sia con la pompa, producendo un altro suono, più ritmico; la visione del palloncino che aumenta di volume, coprendo il viso di chi lo gonfia o crescendo sullo stelo della pompa; il colore brillante del palloncino; le forme che assume; il meccanismo della pompa; il rumore e il movimento improvviso del palloncino che vola per la stanza sgonfiandosi; il dolce movimento nell'aria del palloncino annodato; la possibilità di prenderlo facilmente al volo. In tutti questi casi, il divertimento può essere condiviso creando un'emozione congiunta.

Lo scoppio frequente di un palloncino, che dovete comunque cercare di prevenire se sapete che il bambino ne è facilmente spaventato, offre ad ogni modo la possibilità di condividere anche lo spavento.

Giochi con i cerchi



Materiali: cerchi colorati di legno o plastica di circa 35 cm di diametro.

Funzioni: attenzione congiunta; sintonizzazione emotiva; scambio di turni; imitazione.

Gioco 1

Seduti di fianco al bambino con una serie di cerchi a disposizione, chiedetegli di guardare il cerchio che avete in mano e che poi fate rotolare sul pavimento; chiedetegli di guardare con voi il cerchio che rotola e dove si ferma. Fatelo con tutti i cerchi, descrivendone il colore, la traiettoria e il luogo dove si fermano. Esortatelo poi ad andare a prenderli e a portarli vicino a voi, indicando bene con il gesto il luogo dove appoggiarli. Se non lo fa da solo, andate a prenderli con lui. Ripetete il gioco introducendo il turno: un cerchio lo lanciate voi, uno il bambino. Non fermate il gioco se il bambino non rispetta il turno, ma continuate a ripeterlo, sottolineando semplicemente a chi tocca lanciare il cerchio.

Potete introdurre variabili e arricchire il gioco in base all'interesse del bambino e alle sue proposte, senza dimenticare mai, però, che dovete essere voi a condurre il gioco. Una volta lanciati tutti i cerchi, allungate un braccio e chiedete al bambino di andare a prendere i cerchi e di infilarli nel vostro braccio e teso; quindi riprendete da capo il gioco.

Giochi con le palle

SCHEDA 4



Materiali: una ventina di palle di dimensioni varie, dalla misura delle palle da tennis a quelle di 15-30 cm di diametro, di colori e materiali diversi (palline da tennis dure, morbide di spugna, palline sonore, ecc.); cestini grandi; scatoloni; un cestino giocattolo da basket; un trespolo per il sacco della spazzatura con dentro un sacco trasparente.

Funzioni: attenzione; attenzione congiunta; imitazione; condivisione emotiva; scambio di turni.

NOTA: in questo gioco dovete essere molto tempisti e disposti a cambiare le modalità di svolgimento in base alle risposte del bambino, senza dimenticare mai l'obiettivo. Lo scambio della palla è uno dei primi giochi sociali, quindi riscontrare che il bambino non la rimanda verso di voi può causare profondo disagio e delusione. È importante sapere che questo comportamento probabilmente deriva dalla sua disabilità sociale, e non da un rifiuto verso di voi. Conviene comunque munirsi di un numero elevato di palle per trovare sempre nuovi modi di continuare il gioco, anche se lo scambio non si svolge in modo adeguato. Ricordiamo che solo quando il bambino avrà imparato a svolgere il gioco con successo, potrà poi capire il senso dell'inviare la palla a un'altra persona.

Gioco 1

Seduti per terra di fronte al bambino, con le gambe distese e aperte, prendete una palla grossa, con disegni a colori vivaci. Fatela girare su se stessa

Giochi con le corde

SCHEDA 5



Materiali: corde colorate, cordoncini, nastri, stringhe, collane lucenti, campanellini, pendagli, tubi di cartone (tipo carta da cucina o carta igienica), lattine vuote.

Funzioni: il movimento della corda e il rumore degli oggetti attaccati attirano l'attenzione della maggior parte dei bambini, per molti dei quali anche solo la corda in sé esercita una forte attrazione. Questi giochi hanno poi la funzione di mobilitare l'attenzione anche verso chi manovra la corda e ne provoca gli effetti (attenzione congiunta). Essi sollecitano anche la condivisione dell'emozione di fare oscillare una corda insieme e l'imitazione dei movimenti impressi alla corda.

Gioco 1

Attirate l'attenzione del bambino mostrandogli una corda colorata; fatela dondolare o strisciare sul pavimento, imprimendole dei movimenti tipo serpente. Porgetene un capo al bambino, fatela oscillare e tiratela. Se il bambino lascia la presa, ripetete il gioco porgendogli ancora un capo della corda, muovendola dolcemente e poi via via più forte se sentite che la tiene. Al contrario, se il bambino tira perché vuole la corda tutta per sé, resistete e cercate di trasformare l'energia del bambino in effetti visibili sulla corda, oppure tirate in modo da spostare e trascinare un po' il bambino, in una specie di tiro alla fune. Accom-

APPROCCIO COGNITIVO COMPORTAMENTALE

TEST PSICOMOTORI

Esame psicomotorio di Vayer nasce dalla necessità di individuare i soggetti in età evolutiva che presentano problemi di sviluppo motorio dai due agli undici anni.

Si tratta di :

- **prove motorie** (lateralizzazione, velocità nel tratteggio, controllo respiratorio, valutazione del ritmo ecc.),
- **un esame psicomotorio** che si basa su 6 criteri fondamentali:
 - Controllo dell'Equilibrio statico,
 - Controllo dell'Equilibrio dinamico,
 - Manipolazione e coordinazione oculomanuale,
 - Controllo del tono e della coordinazione segmentaria,
 - Organizzazione dello spazio,
 - Organizzazione ritmica (Percezione e ripetizione, Lettura e scrittura di Ritmi) .

Nell'età prescolastica la prova sui ritmi è sostituita da una prova di Linguaggio.

METODOLOGIE

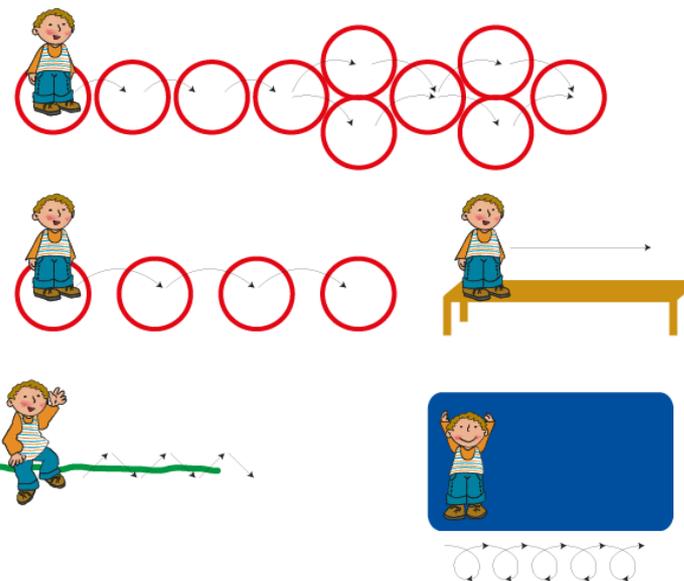
Le metodologie e le tecniche sono varie tenendo come punto centrale il corpo come mediatore della relazione

- attività senso-percettivo-motorie,
- grafomotricità,
- gioco,
- attività di rilassamento,
- attività simbolica e rappresentativa.

DISEGNO ME STESSO

IMITARE LE ANDATURE DEGLI ANIMALI

- 1) Su richiesta dell'insegnante eseguire le andature degli animali a ritmo veloce/lento in avanti/dietro
- 2) Ripetere le andature dentro i cerchi. Salti della rana dentro i cerchi vicini, camminare come l'orso aprendo e chiudendo le gambe, salti in lungo nei cerchi distanti come il canguro, marcia sull'asse di equilibrio come la scimmia, salti zig zag sulla fune come il serpente e rotolamento sul tappeto come il tronco



(Da verbalizzare nell'incontro successivo)

GIOCHI CON PICCOLI ATTREZZI

D) GIOCHI CON LA PALLA:

- 1) lanciare la palla in aria e lasciarla cadere a terra;
- 2) lanciare la palla in aria e riprenderla senza farla cadere;
- 3) fare rimbalzare la palla per terra e riprenderla dopo un rimbalzo;
- 4) fare rimbalzare la palla per terra con la mano dx/sx;

a coppie

- 5) lancio la palla nelle mani del mio compagno senza farla cadere;
- 6) lancio la palla al mio compagno con un solo rimbalzo;
- 7) LANCIARE LA PALLA IN ARIA E RIPRENDERLA

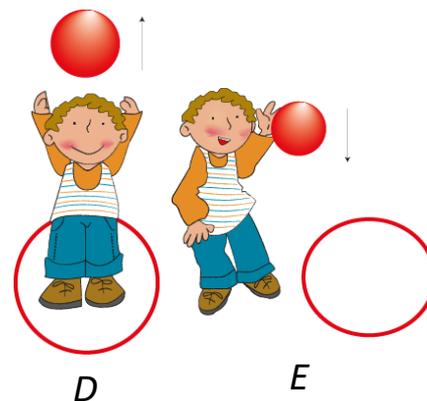
Il bambino si pone dentro il cerchio e lancia la palla in aria a due mani e la riprende senza farla cadere a terra.

8) LANCIARE LA PALLA DENTRO IL CERCHIO

Il bambino si pone fuori dal cerchio e lancia la palla dentro il cerchio con una mano.

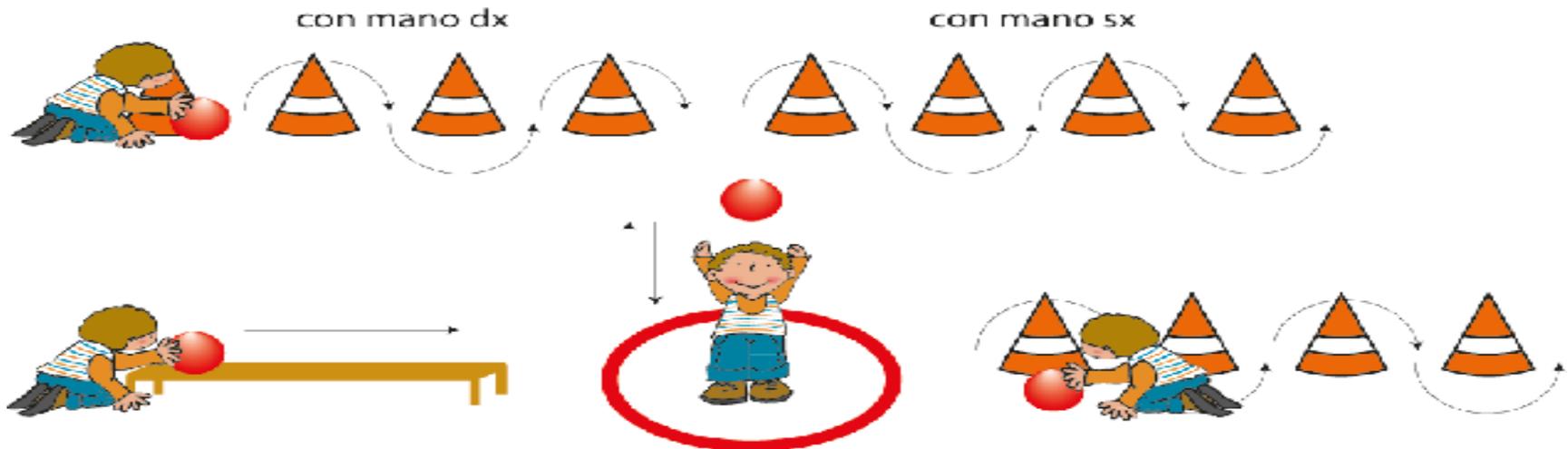
E) GIOCHI CON IL CERCHIO:

- 1) Trillare il cerchio con la mano dx poi con la sx, correre intorno e quando si ferma saltarci dentro.
- 2) Lanciare il cerchio in avanti/dietro con la mano dx poi con la sx e inseguirlo.



PERCORSO CON UTILIZZO DELLA PALLA

A gattoni, slalom tra i coni facendo rotolare la palla con la mano dx, poi con la sx. Far rotolare la palla sopra la trave cercando di non farla cadere. Dentro il cerchio lanciare la palla in alto e la riprenderla. Fare lo slalom tra i coni, camminando indietro e facendo rotolare la palla. *(Da verbalizzare nell'incontro successivo)*

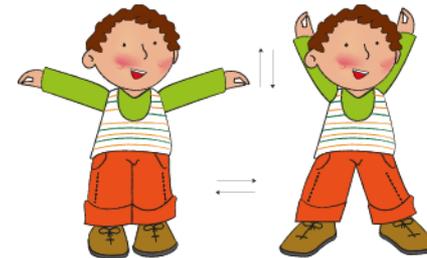


IMITARE ESERCIZI DELLE GAMBE E BRACCIA

COMBINATI

Il bambino lavora a specchio con l'insegnante.

Saltelli crociati sull'asse orizzontale alternando braccia e gambe, partendo con le gambe chiuse e braccia aperte all'altezza delle spalle.



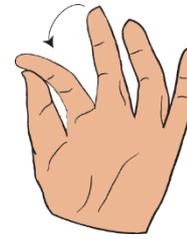
ESERCIZI DI GRAFOMOTRICITA'



Esercizi di imitazione con le mani ESEGUITI IN MODO SIMULTANEO

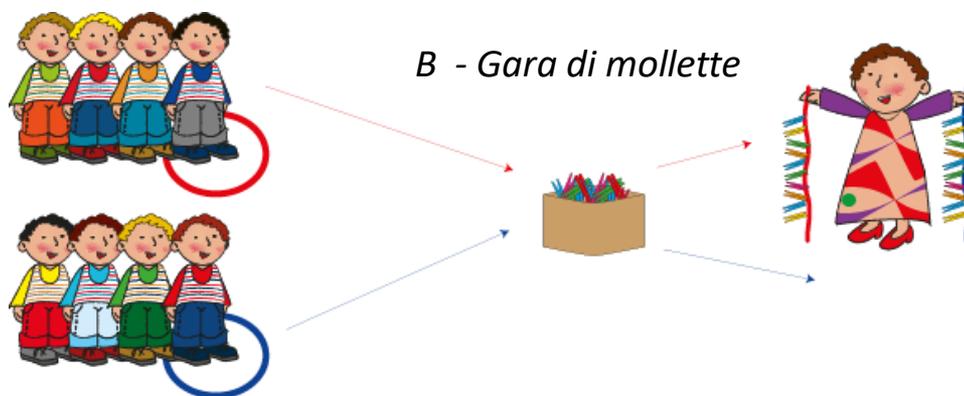
ALTERNATO SUCCESSIVO

- 1) lavarsi le mani;
- 2) toccare con il pollice tutte le altre dita della mano dx, sx ed entrambe.
- 3) imitazione dei movimenti delle braccia con ritmo e cambio di ritmo:
- 4) apro/chiedo il braccio dx portando la mano alla spalla, poi con la sx e infine insieme alternate, prima da fermi
poi camminando in avanti e indietro lento/veloce.
- 5) braccia incrociate avanti al petto, cambio incrocio e batto le mani sulle gambe.
- 6) Da fermi, camminando lento/veloce, in avanti e dietro.
- 7) Braccia distese in avanti, alternare una mano aperta e una mano chiusa;
- 8) Braccia distese in avanti, alternare una mano verso l'alto e una mano verso il basso;
- 9) Ruotare i polsi con entrambe le mani aperte;



GARA DI MOLLETTE

Gioco a squadre. Le squadre si dispongono in fila dietro il rispettivo cerchio, solo il capofila è nel cerchio. L'insegnante tiene in mano una fune (una per squadra). Al "via" dell'insegnante il capofila deve correre verso la cesta delle mollette, ne prende una e la pinza sulla fune della sua squadra. Poi di corsa torna indietro e diventa l'ultimo della sua fila. Vince la squadra che ha pinzato più mollette.

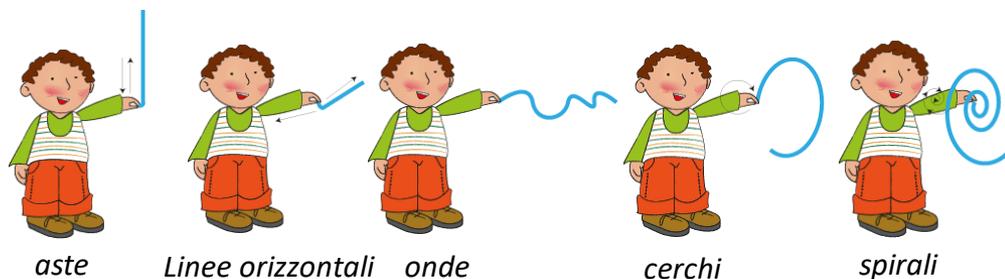


GIOCHI CON IL NASTRO CON PRESA DIGITALE

In piedi e fermi sul posto, il bambino distende il braccio in avanti con il gomito teso. Impugna il nastro con tre dita (pollice opposto ad indice e medio) e disegna:

- 1) **delle aste** dall'alto verso il basso e viceversa;
- 2) **delle linee orizzontali** da sinistra verso destra e viceversa;
- 3) **delle onde** da sinistra verso destra e viceversa;
- 4) **dei cerchi** molto ampi verso destra, poi verso sinistra;
- 5) **delle spirali** da grande a piccolo, poi da piccolo a grande sia con la mano destra che con la mano sinistra. Ripetere con la mano dx/sx, camminando in avanti/dietro.

Verbalizzo i giochi con il nastro (posizione in piedi di fronte al muro)



IMITAZIONE DELLE EMOZIONI

- 1) Camminare facendo finta di essere **triste** perchè abbiamo perso un giocattolo (Cammino lentamente con le gambe un pò piegate, posizione della schiena curva, viso triste con le labbra incurvate in giù).
- 2) Ritrovo il giocattolo e divento **felice** (corro con le braccia che oscillano in aria, viso che ride).
- 3) Divento **arrabbiato** perchè un compagno mi ha fatto un dispetto (cammino velocemente sbattendo forte i piedi a terra, contraggo a pugno le mani e le sopracciglia).

GRAFOMOTRICITA'

ESERCIZI DI RITMO

ESEGUIRE PUNTI LINEE FORME AL VARIARE DEL RITMO DI UN SUONO:

Singoli, doppi, tripli, veloci, lenti

C) ESEGUIRE LINEE

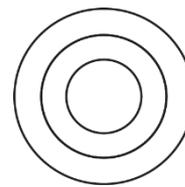
Verticali, orizzontali, oblique, aperte, chiuse

D) ESEGUIRE FORME:

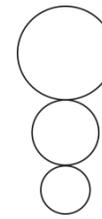
Cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo

A) ESEGUIRE CERCHI:

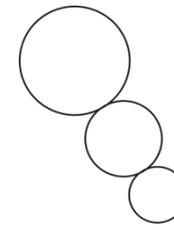
Concentrici, sovrapposti, sovrapposti a scendere, a grappolo



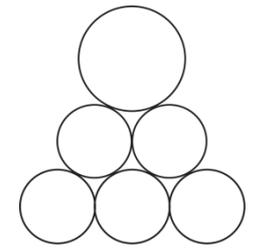
Cerchi concentrici



Cerchi sovrapposti



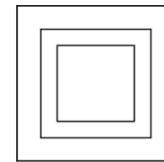
Cerchi sovrapposti a scendere



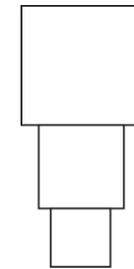
Cerchi a grappolo

B) ESEGUIRE QUADRATI:

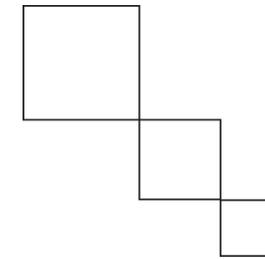
Concentrici, sovrapposti, sovrapposti a scendere, a grappolo



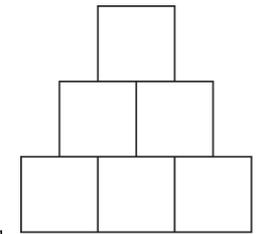
Quadrati concentrici



Quadrati sovrapposti



Quadrati sovrapposti a scendere



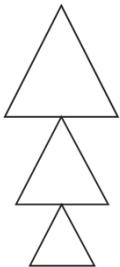
Quadrati a grappolo

C) ESEGUIRE TRIANGOLI:

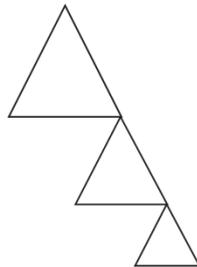
Concentrici, sovrapposti, sovrapposti a scendere, a grappolo



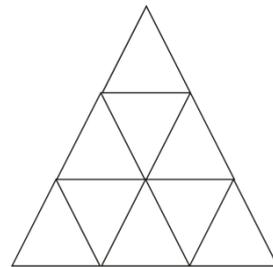
Triangoli concentrici



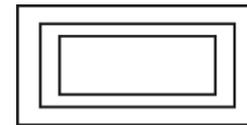
Triangoli sovrapposti



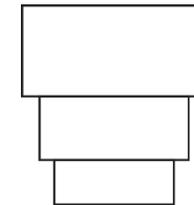
Triangoli sovrapposti a scendere



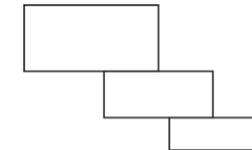
Triangoli a grappolo



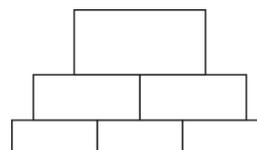
rettangoli concentrici



rettangoli sovrapposti



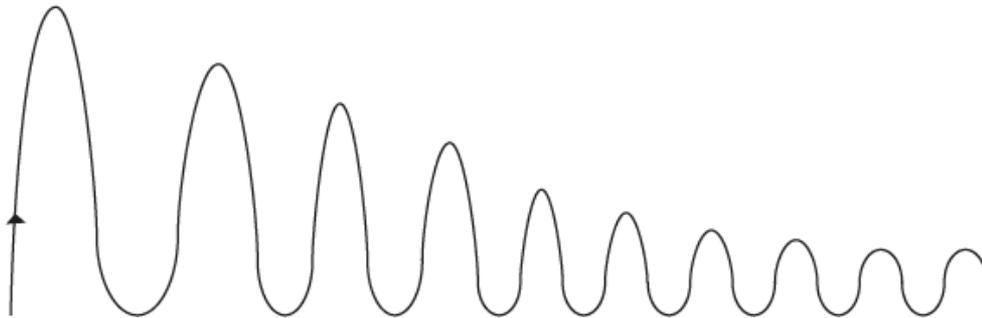
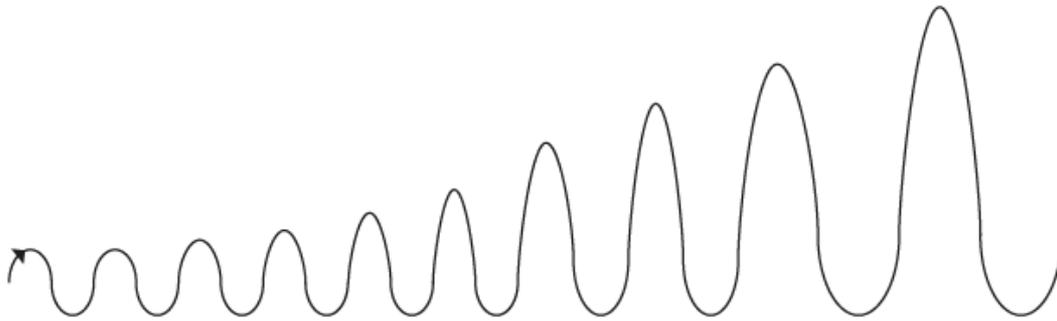
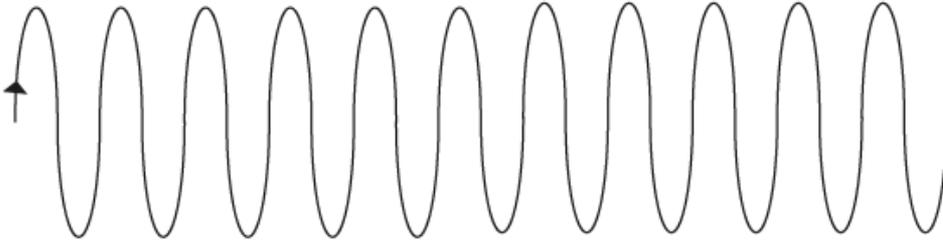
rettangoli sovrapposti a scendere



Rettangoli a grappolo

SEGUIRE PERCORSI GRAFICI:

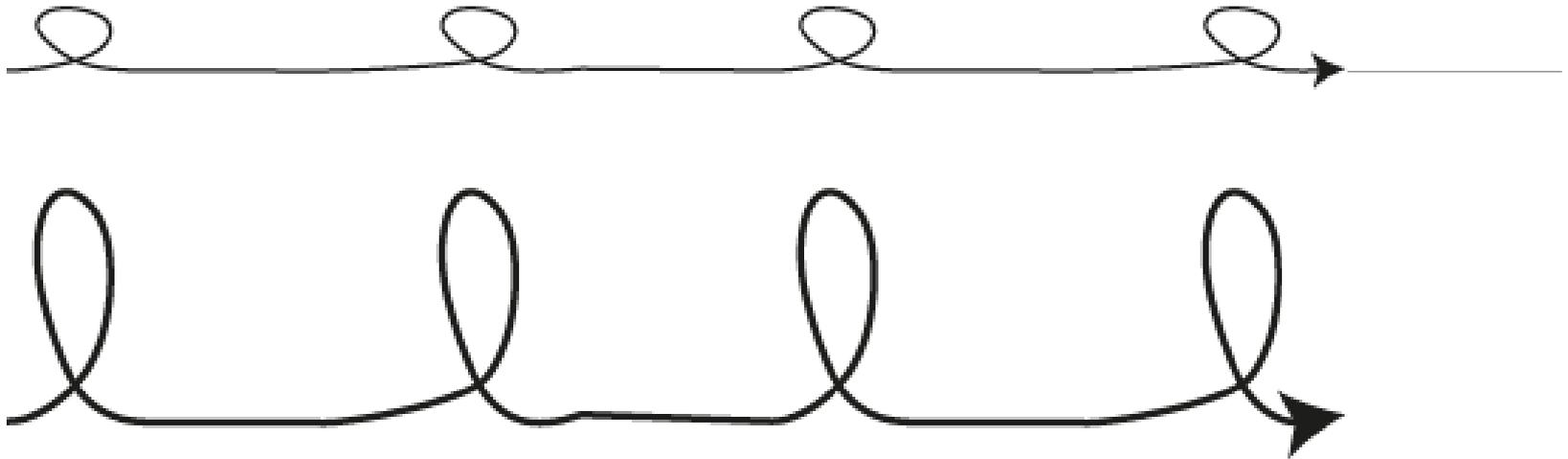
Prima con il dito poi con la matita,
ripetuto tante volte, senza mai staccarla
dal foglio e sempre più veloce.



2) Partendo dal basso, senza staccare la punta della matita, eseguire tante volte

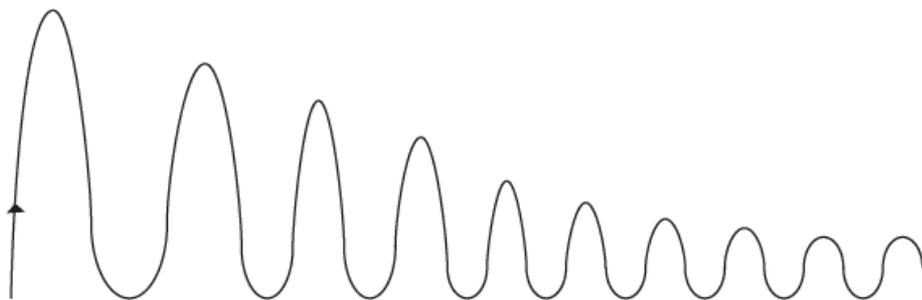
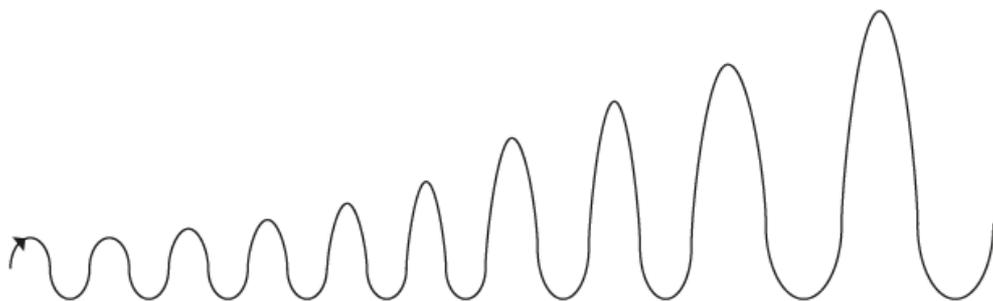
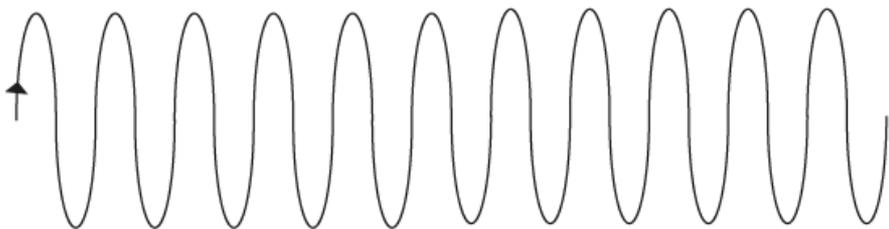


3) Eseguire il percorso prima con il dito poi senza staccare la punta della matita



B) COORDINAMENTI SINESTETICI GRAFICO-PODALICI

1) Ripassa i grafismi mentre batti un piede e non staccare la punta della matita.



C) COORDINAMENTI SINESTETICI GRAFICO-VERBALE

1) Ripassa i grafismi mentre pronunci la filastrocca, senza staccare la punta della matita.



Giro giro tondo



Giro giro tondo quanto è bello il mondo



Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole



Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole



Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole le vuole la regina



Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole le vuole la regina si inginocchia la più piccina

2) Ripassa i grafismi mentre pronunci la filastrocca, senza staccare la punta della matita.

Giro giro tondo

Giro giro tondo quanto è bello il mondo

Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole

Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole

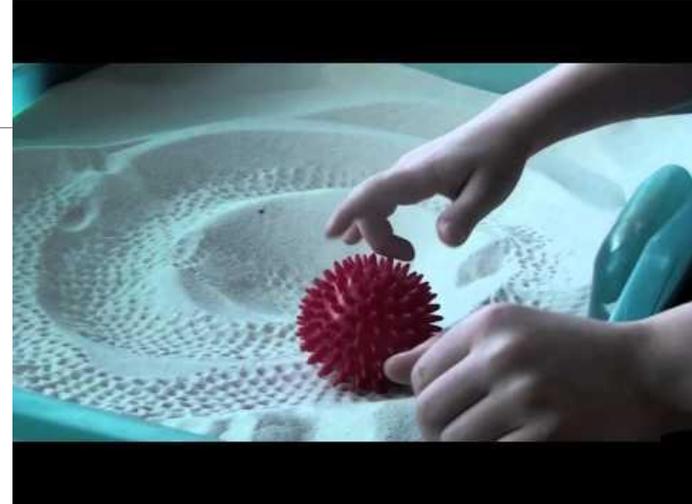
Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole le vuole la regina

Giro giro tondo quanto è bello il mondo un mazzo di viole per darle a chi le vuole le vuole la regina si inginocchia la più piccina

ESERCIZI CON LE PALLINE

Giocare con le palline cinesi di acciaio o di vetro è un ottimo esercizio per migliorare il controllo muscolare della mano e la dissociazione tra le dita

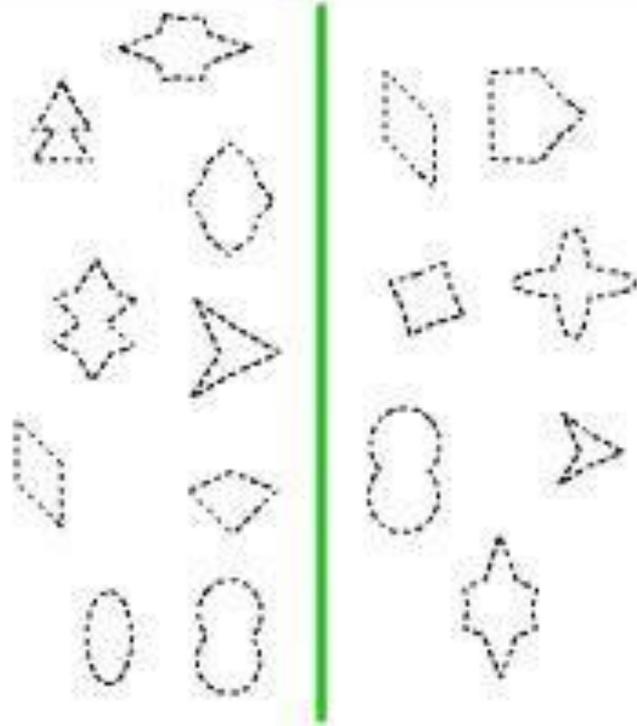
Far rotolare una pallina di gomma lungo un percorso aiuta a controllare il movimento della mano



ESERCIZI GRAFICI PER LA LATERALITA'

DESTRA-SINISTRA

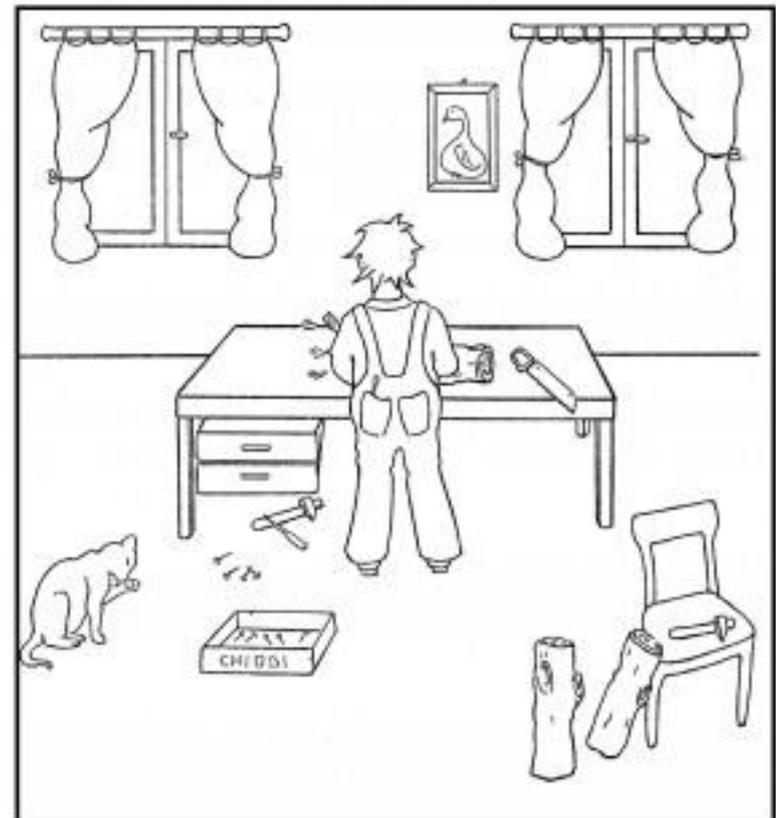
© laika-foah.com



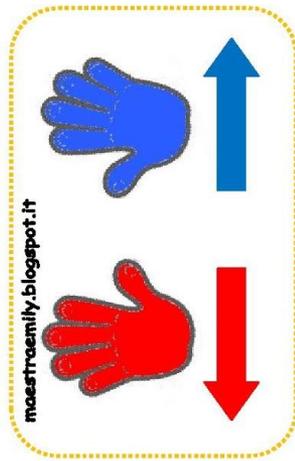
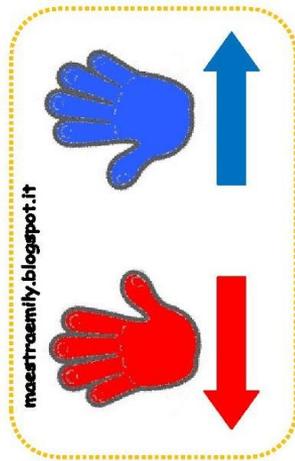
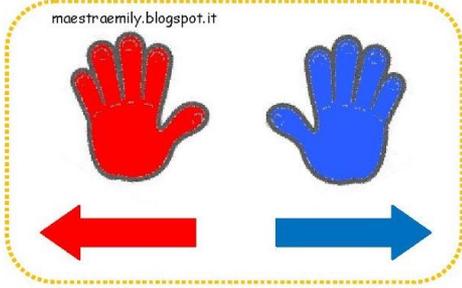
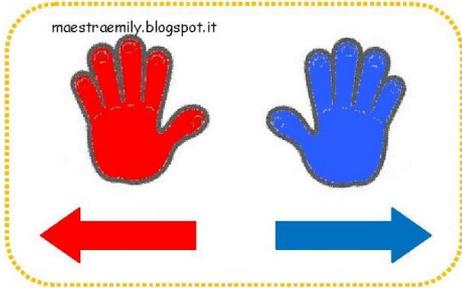
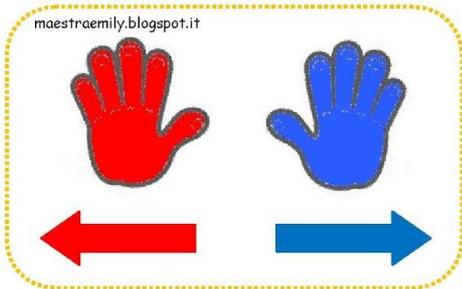
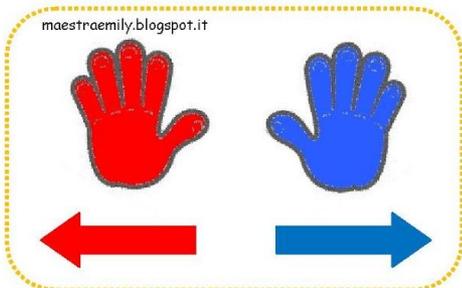
- 1) Traccia il contorno di 7 immagini a **destra** della riga verde
- 2) Traccia il contorno di 5 immagini a **sinistra** della riga verde
- 3) Quante sono le immagini a **destra** della riga verde?
- 4) Quante sono le immagini a **sinistra** della riga verde?

DESTRA - SINISTRA COLORA SEGUENDO I COMANDI

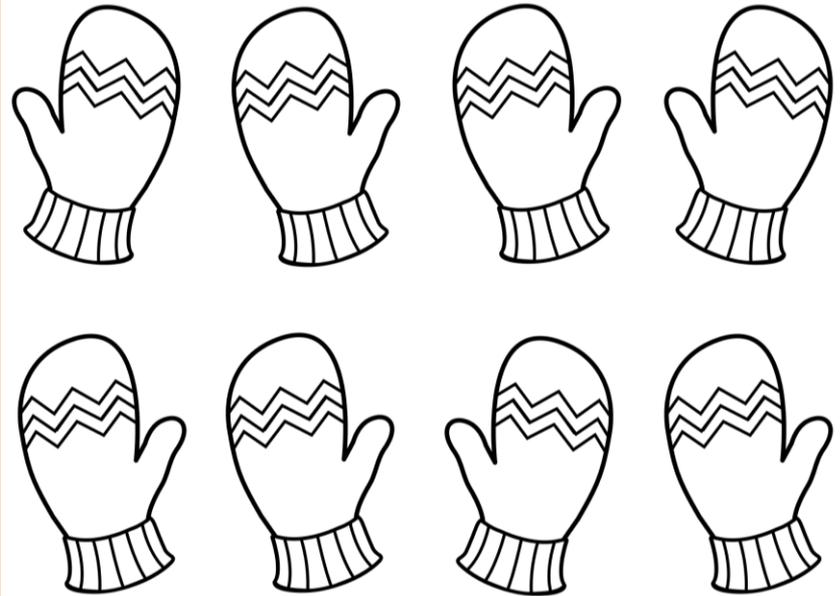
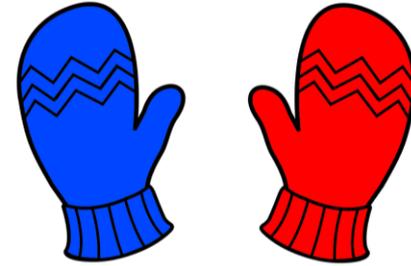
NEL PAESE DI ACQUERELLO VIVEVA UN FALEGNAME DI NOME GIOVANNINO. NELLA SUA CASA TUTTO ERA IN DISORDINE. AIUTALO A TROVARE TUTTE LE COSE CHE SONO ALLA SUA **DESTRA** E TUTTE QUELLE CHE SONO ALLA SUA **SINISTRA**.



COLORA DI **ROSSO** TUTTO QUELLO CHE STA ALLA **DESTRA** DI GIOVANNINO
COLORA DI **VERDE** TUTTO QUELLO CHE STA ALLA **SINISTRA** DI GIOVANNINO



- Colora di rosso i guanti per la mano destra e di blu quelli per la mano sinistra come mostrato nell'esempio.



BRAIN GYM

PAUL DENNISON,

Pedagogista americano e pioniere nel campo della Kinesiologia applicata all'Educatione, iniziò negli anni sessanta una serie di ricerche sulla **relazione tra apprendimento della lettura, sviluppo sensoriale, attività di movimento e integrazione degli emisferi cerebrali.**

Lavorando con alunni con difficoltà di apprendimento, scoprì che i suoi studenti, spesso bloccati in situazioni scolastiche nuove, non lo erano più quando effettuavano specifici movimenti che stimolavano tutti e due gli emisferi. **Sviluppò quindi un programma basato su piccoli movimenti corporei per l'integrazione emisferica,** dando loro nomi giocosi e curiosi e chiamandolo Brain Gym.





COGNITIVE MOTOR TRAINING

La pratica del Cognitive Motor training (CMT) rappresenta una forma di trattamento speciale del Metodo Crispiani il trattamento educativo della *Dislessia*.

Il CMT si concretizza in una serie di processi **intensivi** di attivazione neurofisiologica e di dinamizzazione di **sequenze d'azione** in costanza e fluidità. Proprio dall'attività consapevole ed **automatica di sequenze motorie, percettive, grafo – motorie, mnestiche, linguistiche e del pensiero genera il potenziamento della funzione e dell'organo.**

L'attivazione simultanea, coordinata e costante di **funzioni è motivo di riorganizzazione dei flussi corticali e di potenziamento della loro efficacia.** Indicatore qualitativo fondamentale è la fluidità. L'intensa e crescente funzionalità neuro – motoria crea le migliori condizioni per l'adattamento dei circuiti neurali a nuove esigenze d'azione, pertanto tende ad attivare, consolidare e stabilizzare i circuiti corticali complessivi e quelli propri del *leggere, scrivere e calcolare.*

