

Servizio	<b>Asilo Infantile Veratti</b> <b>Via Como 9 - 21100 Varese</b> <b>A.S. 2024/2025</b>
----------	---

Titolo	 <p data-bbox="488 805 1998 874"><b>Progetto Grafo – Motorio: “Gesti-giochiamo!!”</b></p>
--------	---

<b>Premessa</b>  <b>Mezzani e Grandi</b>	<p data-bbox="360 946 2123 1109">Il progetto nasce dall’esigenza di proporre ai bambini delle attività mirate volte al consolidamento di alcune capacità nel tracciare segni, riconoscere forme non solo con gli occhi ma anche con le mani, coordinare i movimenti delle mani e degli occhi, abituarsi a riconoscere e memorizzare forme e procedimenti per poi arrivare al difficile traguardo della scrittura e della lettura.</p> <p data-bbox="360 1118 2123 1241">Poiché la scrittura è la rappresentazione grafica di ciò che diciamo, per poter scrivere il bambino ha bisogno di raggiungere alcuni traguardi motori, buona capacità di discriminazione visiva, coordinazione e organizzazione spaziale.</p> <p data-bbox="360 1251 2123 1329">Per arrivare all’apprendimento della scrittura manuale è necessario che il bambino abbia raggiunto un adeguato livello di competenze in diversi ambiti, a partire da quello visivo, spazio-visivo e motorio.</p> <p data-bbox="360 1339 2123 1497">Attraverso il progetto grafo motorio si vuole proporre un percorso completo tale da permettere a ciascuno lo sviluppo di prerequisiti cognitivi e strumentali, utili per affrontare con più facilità i successivi apprendimenti scolastici. Pertanto si sono pensati, mantenendo una forma ludica, esercizi mirati a sviluppare la conoscenza corporea, la coordinazione oculo-manuale e l’equilibrio in un’ottica di potenziamento delle abilità pre-alfabetiche ed</p>
--	---

	<p>apprendimento del calcolo. Il percorso pensato e proposto, partirà da una linea per poi giungere ad un'esperienza che permetta ad ognuno di loro di acquisire maggiore consapevolezza delle potenzialità del linguaggio grafico attraverso il fare. La direzione è quella del piacere e del fare, mantenendo in connessione la mano, il pensiero e il linguaggio. L'accurata preparazione, fatta con la grafologa Susanna Primavera, ha coinvolto le docenti nella stesura di una programmazione progettuale più ampia dedicata al percorso grafo-motorio. Preparare i bambini a "scrivere" non vuol dire far disegnare delle lettere; implica qualcosa di più articolato: si tratta infatti di far acquisire loro, le capacità necessarie a fare il gesto adeguato, cioè di effettuare quel movimento che permetterà loro di gestire lo spazio grafico disponendo le lettere da sinistra a destra e dall'alto verso il basso in modo regolare e proporzionato, rispettando la giusta direzione delle differenti linee e la regolarità degli spazi. Aspetti motori e spaziali, dunque, si intrecciano nella scrittura, un'attività complessa che comporta l'attivazione di uno specifico processo. Per questo, si è deciso di proporre attività ad entrambi i gruppi in linea con le indicazioni fornite dalla dott.ssa Primavera.</p> <p><b>N.B: Come gli anni precedenti, il gruppo dei grandi seguirà anche il progetto INDACO attraverso le schede di lavoro fornite.</b></p>
<p><b>Competenze chiave europee 2018</b></p>	<p>o competenza alfabetico funzionale;</p> <p>o competenza multilinguistica;</p> <p>o competenza personale, sociale, e capacità di imparare ad imparare.</p>
<p><b>Campi di esperienza e traguardi (tratti dalle indicazioni nazionali 2012)</b></p>	<p><b>IL SE' E L'ALTRO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</li> <li>● Riflette, si confronta, discute con gli adulti e con gli altri bambini e comincia a riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta.</li> <li>● Si orienta nelle prime generalizzazioni di passato, presente, futuro e si muove con crescente sicurezza e autonomia negli spazi che gli sono familiari, modulando progressivamente voce e movimento anche in rapporto con gli altri e con le regole condivise.</li> </ul>

## **I DISCORSI E LE PAROLE**

- Il bambino usa la lingua italiana, arricchisce e precisa il proprio lessico, comprende parole e discorsi, fa ipotesi sui significati.
- Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative.
- Ascolta e comprende narrazioni, racconta e inventa storie, chiede e offre spiegazioni, usa il linguaggio per progettare attività e per definirne regole.

## **IL CORPO E IL MOVIMENTO**

- Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.
- Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.

## **IMMAGINI, SUONI E COLORI**

- Il bambino comunica, esprime emozioni, racconta, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente.
- Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte dalle tecnologie.

## **LA CONOSCENZA DEL MONDO**

- Il bambino raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà, confronta e valuta quantità; utilizza simboli per registrarle; esegue misurazioni usando strumenti alla sua

	<p>portata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ha familiarità sia con le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia con quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi, e altre quantità.</li> <li>● Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio, usando termini come avanti/dietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc; segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali.</li> </ul>
--	---

<b>Obiettivi di Apprendimento</b>	<p><u>Il sé e l'altro</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Pone domande, riflette, si confronta, discute con adulti e compagni</li> <li>● Ascolta, dialoga, dà spiegazioni</li> <li>● Lavora e collabora in modo costruttivo</li> </ul> <p><u>Il corpo in movimento</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Rispetta le regole</li> <li>● Sviluppa una buona motricità fine e grossa</li> </ul> <p><u>Immagini, Suoni, Colori</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Utilizza tecniche espressive e diversificate</li> <li>● Sa rimanere concentrato e porta a termine il proprio lavoro.</li> </ul> <p><u>I discorsi e le parole</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Acquisisce padronanza nelle abilità pre-alfabetiche</li> <li>● Ascolta e comprende parole e discorsi</li> </ul> <p><u>La conoscenza del mondo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Raggruppa e ordina secondo criteri diversi</li> <li>● Trova strategie per contare e operare con i numeri e familiarizza con le lettere</li> </ul>
-----------------------------------	--

- Gioca con i numeri e le lettere, li riconosce, prova a scriverli

## Attività

### **EDUCARE AL GESTO GRAFICO**

- Acquisizione di movimenti del braccio muovendosi liberamente in tutte le direzioni. ( Destra-Sinistra, Dall'alto al basso...) su fogli grandi attaccati a parete o direttamente posizionati sul tavolo.
- Acquisizione grafica di un tratto continuo, fluido e senza interruzioni. Disegnare in modo ben visibile due punti di colori diversi in una posizione qualsiasi, uno sarà il punto di partenza e uno il punto di arrivo.
- Acquisizione della pressione della mano e delle diverse andature.
- Acquisizione di percorsi grafici liberi con diverse velocità e qualità del tratto di matita evitando possibili ostacoli: ricercare elementi naturali o immagini che fungono da intralcio.
- Acquisizione di percorsi grafici in coppia giocando con segni e andature diverse contrastando, sorprendendo, scherzando con giochi speculari o asimmetrici.

**Nello specifico, proponiamo le attività, suddivise per fascia d'età.**

#### **MEZZANI:**

#### **Decorare la corona:**

- gioco delle sedie con la corona in testa,
- gioco d'equilibrio: camminare su una linea senza far cadere la corona dalla testa.

### **Impugnatura della matita:**

- Massaggio mani con denominazione di ogni sua parte
- Ginnastica mani : canzoncina CIN CIU E' NON BEVE LATTE MA SOLO THE'
- Presentazione foglio a quadretti grandi : fare un punto su ogni incrocio.
- **Movimento del pittore su foglio A3 con il pennello** (deve essere un movimento che porta dall'alto verso il basso)
- **Movimento del violino** ( deve essere un movimento da destra verso sinistra e viceversa)
- **Movimento del tergicristallo con la mano** : un altro movimento è quello dell'arcobaleno ( ogni dito un colore diverso e disegnare la forma dell'arcobaleno e quindi il movimento ad arco)

### **Concetto destra- sinistra:**

- gioco strega comanda color ( si tocca l'oggetto con la mano indicata dall'insegnante)
- gioco regina reginella (si parte dalla linea verde per arrivare alla linea rossa, bisogna fare i passi in modo obliquo)
- completare la figura umana nella parte destra su foglio A3
- colorare il foglio a quadretti grandi a sinistra di rosso, a destra di verde.

### **Concetto di dentro- fuori:**

- salta dentro e fuori dal cerchio
- entrare nello scatolone o tunnel
- labirinto: portare il topo dentro il labirinto per arrivare al formaggio.

- colorare dentro ai quadretti del foglio A3 con colori diversi

### **Concetto di Sopra-sotto**

- gioco di far andare un bambino sotto il tavolo o sopra una sedia
- colorare i quadretti grandi sopra di azzurro e sotto di verde.
- disegna sul foglio A3 diviso a metà in alto animali che volano e in basso quelli che camminano.

### **Concetto di Alto-Basso**

- gioco sacco alto- sacco basso
- Camminare con le punte in alto e camminare piegati verso il basso.
- raccogliere oggetti in alto e in basso

Disegna sul foglio A3 con 4 quadrati, in alto a sinistra una farfalla, in alto a destra un'ape, in basso a sinistra un fiore e in basso a destra un cane.

Disegnare sul foglio a quadretti grandi delle righe che vanno dall'alto al basso di azzurro e dal basso all'alto di verde.

### **Concetto Piccolo- Grande**

- correre fino alla linea e su indicazione dell'insegnante il bambino deve raccogliere gli oggetti della dimensione corretta.
- ritagliare gli oggetti piccoli ed incollarli vicino a quelli grandi uguali.
- colorare il foglio con quadretti grandi di verde e quelli piccoli di rosso.

### **La passeggiata della formica**

	<p><b>Il salto della rana</b></p> <p><b>Le onde del serpente</b></p> <p><b>La scalata della formica</b></p> <p><b>Il volo della mosca.</b></p>
	<p><b>GRANDI:</b></p> <p><b>Decorare la corona:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- gioco delle sedie con la corona in testa,</li><li>- gioco d'equilibrio: camminare su una linea senza far cadere la corona dalla testa.</li></ul> <p><b>Impugnatura della matita:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Massaggio mani con denominazione di ogni sua parte</li><li>- Ginnastica mani : canzoncina CIN CIU E' NON BEVE LATTE MA SOLO THE'</li><li>- Presentazione foglio a quadretti piccoli : fare un punto su ogni incrocio.</li></ul> <p><b>Concetto destra- sinistra:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- gioco strega comanda color ( si tocca l'oggetto con la mano indicata dall'insegnante)</li></ul>



- gioco regina reginella (si parte dalla linea verde per arrivare alla linea rossa, bisogna fare i passi in modo obliquo)
- completare la figura umana nella parte destra su foglio A4
- colorare il foglio a quadretti a sinistra di rosso, a destra di verde.

### **Concetto di dentro- fuori:**

- salta dentro e fuori dal cerchio
- entrare nello scatolone o tunnel
- labirinto: portare il topo dentro la casa per arrivare al formaggio.
- colorare dentro ai quadretti del foglio A4 con colori diversi

### **Concetto di Sopra-sotto**

- gioco di far andare un bambino sotto il tavolo o sopra una sedia
- colorare i quadretti sopra di azzurro e sotto di verde.
- disegna sul foglio A4 diviso a metà in alto animali che volano e in basso quelli che camminano.

### **Concetto di Alto-Basso**

- gioco sacco alto- sacco basso
- Camminare con le punte in alto e camminare piegati verso il basso.
- raccogliere oggetti in alto e in basso

Disegna sul foglio A4 con 4 quadrati, in alto a sinistra una farfalla, in alto a destra un'ape, in basso a sinistra un fiore e in basso a destra un cane.

Disegnare sul foglio a quadretti delle righe che vanno dall'alto al basso di azzurro e dal basso all'alto di verde.

### **Concetto Piccolo- Grande**

- correre fino alla linea e su indicazione dell'insegnante il bambino deve raccogliere gli oggetti della dimensione corretta.

- ritagliare gli oggetti piccoli ed incollarli vicino a quelli grandi uguali.

- colorare il foglio con quadretti grandi di verde e quelli piccoli di rosso.

### **La passeggiata della lumaca**

### **Il salto della rana**

### **Le onde del serpente**

### **La scalata della formica**

### **Il volo della mosca.**

### **Concetto di quantificazione**

- gioco della staffetta: si corre fino alla riga e si raccolgono delle stoffe (tutte, alcune, nessuna...)

- disegnare i pesciolini nelle giuste quantità.

### **Concetto di seriazione**

- gioco dell'intruso : mettere stoffe e una matita, mettere tante palline e un peluche...

- con una matita unire tutti gli oggetti simili lasciando fuori l'oggetto che non è uguale.

<b>Tempi</b>	Da Gennaio fino a fine anno scolastico, una volta la settimana.
<b>Verifica di conoscenze ed abilità</b>	<p><b>Che cosa si verifica:</b> Partecipazione e livello di competenze acquisite</p> <p><b>Come si effettua la verifica:</b> Rubrica di valutazione per ogni bambino al termine del percorso</p> <p><b>Quando si effettua la verifica:</b> “In itinere” e alla fine del percorso.</p> <p>Verranno utilizzate delle griglie di osservazione per il gruppo dei grandi che andranno in parallelo con gli item del progetto Indaco.</p> <p>Valutazione criticità/punti di forza e nuove proposte di adeguamento e integrazione progettuale.</p>
<b>Metodologia</b>	La sessione di lavoro partirà sempre con un gioco motorio che impegnerà il corpo e le sue parti per poi terminare con un'attività grafico-pittorica conclusiva. I mezzani lavoreranno su fogli di carta formato A3 a quadretti di 3 cm, mentre i più grandi utilizzeranno fogli di carta A4 con quadretti di 2 cm.
<b>Destinatari</b>	I bambini mezzani e grandi.
<b>Insegnanti coinvolti</b>	Il personale della scuola, nello specifico l'insegnante di riferimento.

**Bibliografia  
progetto  
grafomotorio**



- “Fare per crescere, laboratorio metodo MUNARI – colore, forme, segni e fili.
- “Educazione al gesto grafico” – Susanna Primavera.

**Manuali Erickson  
i Materiali**



- Sviluppare e potenziare le abilità pre-alfabetiche
- Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria (volume I e volume II).
- Prepararsi a scrivere – Attività di pregrafismo con forme, labirinti e simmetrie.
- 150 giochi semantico- lessicale