

“Una porta verso la primaria”

Progetto di Orientamento

2013 – 2014

PREMESSA

Con le attività grafo-motorie, non solo si propone un'identificazione e discriminazione dello schema corporeo, ma si favorisce uno sviluppo ed una automatizzazione che, al momento dell'acquisizione formale, permettono un investimento di attenzione, negli aspetti sia cognitivi che linguistici, maggiori.

L'acquisizione di una competenza motoria dipende dalla ripetizione di una sequenza di movimenti e dalla sua memorizzazione.

OBIETTIVI

Essendo essenziale l'acquisizione di una competenza motoria, dipendente dalla sua ripetitività, sarà opportuno iniziare il progetto con attività di psicomotricità e grafo motorie, cioè attività ludiche mirate alla strutturazione di determinate condizioni, finalizzate allo sviluppo di un gesto sciolto. A seguito di queste si passerà alle attività grafiche, inizialmente su grandi formati, per poi proseguire su dimensioni più ridotte, fino ad arrivare all'uso del foglio sul computer.

Gli obiettivi quindi sono:

1. Saper produrre linee orizzontali, verticali, oblique, spezzate, curve;
2. Curare il tratto grafico;
3. Sviluppare la coordinazione oculo-manuale;
4. Sviluppare le abilità spaziali;
5. Avvicinamento e familiarizzazione verso lo strumento computer;
6. Sviluppare le abilità e gli atteggiamenti necessari ad un buon inserimento nella scuola primaria;
7. Sviluppare l'ascolto, la rielaborazione e l'attenzione verso i contenuti proposti.

ATTIVITA' – METODI – STRUMENTI

Le attività verranno eseguite, inizialmente, attraverso esercizi motori, quali ad esempio:

- Camminare su una linea dritta, curva, spezzata;
- Percorrere una linea dritta, curva, spezzata mediante l'uso di palle di diversa grandezza, individualmente e a coppie;
- Eseguire piccoli percorsi utilizzando corde, coni, materassi, cerchi.

Le attività proseguiranno, successivamente, mediante l'uso di altri strumenti, quali tempere, pennarelli, matite su fogli grandi e piccoli; prima seguendo un'indicazione data a voce, per poi passare ad eseguire un tracciato predefinito da riprodurre in modo congruo.

Una volta eseguite queste opere si vuole passare a sviluppare le abilità percettive di tipo visivo e uditivo, utilizzando schede prestampate e lo strumento computer, per giungere, al termine del percorso, al riconoscimento delle lettere contenenti il nome e cognome.