



~~~~~ Promuovere le

**P** **R** **A** **S** **S** **I** **E**

**nella scuola dell'infanzia**



Le capacità motorio prassiche sono delle competenze complesse che vengono acquisite nei primi anni di vita e si specializzano nel corso dello sviluppo. Coinvolgono diverse abilità quali la capacità imitativa, la rappresentazione mentale delle azioni, la capacità di “pensare” ed “eseguire” sequenze più o meno complesse e la coordinazione.

Queste proposte vogliono sostenere l'importante lavoro educativo e abilitativo della Scuola dell'Infanzia con i bambini e le loro famiglie, andando a focalizzare l'attenzione verso quelle componenti percettive, visive e motorie, coinvolte nella coordinazione generale e fine-motoria, dei bambini tra i 3 e i 6 anni.

Queste componenti sono spesso considerate già parte dello sviluppo fisiologico del bambino e per questo poco coinvolte in attività specifiche.

E' noto che delle buone **capacità prassiche** concorrono e possono influenzare in modo significativo l'apprendimento di un bambino a scuola. Infatti i bambini disprassici possono sembrare poco intelligenti, pigri, svogliati; imparano una cosa, ma fanno fatica a generalizzare, associare e trovare strategie adeguate.

La **disprassia** interferisce con l'autonomia personale e quotidiana (cura di sé), con gli apprendimenti scolastici (attività di scrittura, relazioni spazio-tempo) e le relazioni interpersonali .

Di seguito troverete delle proposte di gioco, utili per promuovere lo sviluppo prassico nella scuola dell'infanzia.

# giochiamo con il nostro corpo



**Obiettivo:** stimolare l'attenzione del bambino sulle informazioni che arrivano dal proprio corpo per sviluppare l'equilibrio e per organizzare e coordinare i movimenti in modo armonico e funzionale allo scopo. Considerare l'importanza del ritmo.

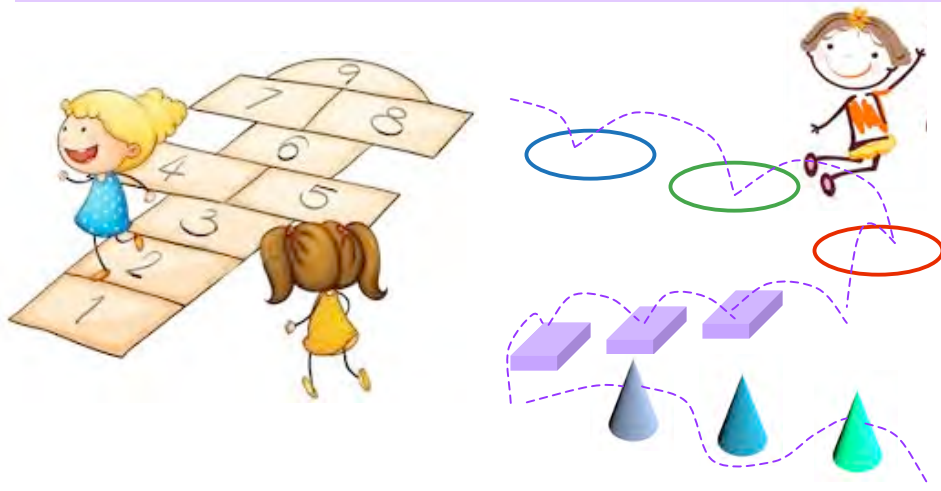
## *Alcuni esempi pratici:*

- camminare lungo un percorso con attrezzi, che prevedono altezze e larghezze diverse, scavalchi
- percorsi che prevedono spazi strutturati e traiettorie definite (slalom, dentro/fuori.....)
- stare su una gamba sola (es. fare il fenicottero)
- attività con la palla usando mani e piedi (prendere, lanciare, colpire...)
- giochi tipo "campanon", "1 - 2 - 3 stella", imitare l'andatura degli animali (elefante, formica, serpente, gambero...)
- cambi di direzione su indicazione verbale
- movimenti in sequenza e ad incrocio degli arti, proposti su comando o su imitazione (marciare come i soldatini)
- oscillazioni con movimenti punta tallone
- riprodurre una sequenza ritmica con la mani e con i piedi



### Materiali:

mattoncini • cerchi • corde • nastro adesivo colorato • palla • campanon



# giochiamo con le mani

**Obiettivo:** è dove si vanno ad integrare le informazioni visive con le informazioni provenienti da altri sistemi del sistema nervoso centrale.....parliamo di coordinazione occhio-mano.

Tutte le attività riportate hanno lo scopo di allenare la *coordinazione oculo-manuale* e la *motricità fine*.

## Proposte pratiche :

- tamburellare
- stimolare l'utilizzo separato delle dita
- opposizione pollice e altre dita
- movimenti alternati delle mani
- fare finta di suonare la pianola
- impilare
- raccogliere perline di diverse grandezze e infilarle su cordicelle di diverso spessore
- avvitare e svitare tappi
- avvolgere
- arrotolare
- impastare
- travasare
- trasportare senza far cadere
- seguire percorsi e traiettorie a parete con il dito, una macchinetta, un pennello ecc. prestando attenzione alla direzionalità dei movimenti dall'alto verso il basso, da sinistra a destra e in senso antiorario
- punteggiare
- strappare
- tracciare delle linee
- ritagliare
- disegnare





**Materiali** : pupazzetti a dita • mollette • pongo • farina • pasta di sale • pasta • perline di tutte le dimensioni • bottiglie • barattoli • bicchieri di plastica • chiodini • tappi • gioco degli incastri con tavolette preferibilmente di legno con figure conosciute •



# ...e adesso giochiamo con la bocca

**Obiettivo:** Le attività proposte sotto forma di gioco hanno l'obiettivo di migliorare le *abilità fine-motorie* degli *organi fonarticolatori*.

**Materiali :** bolle • palline di diverse  
forme, peso e colore • piume •  
cannucce • carta • trombette  
fischietti • richiami •

## Proposte pratiche :

- giochi di soffio con vario materiale (bolle, palline, cannuce, carta...)
- suonare strumenti/ giochi a fiato
- imitare il trotto del cavallo (schioccare la lingua – fare vibrare la labbra), imitare il cammello che mastica (movimento rotatorio della mandibola)
- dare i baci con lo schiocco (protrusione delle labbra)
- stendere il burro cacao sulle labbra
- pulirsi con la lingua gli angoli della bocca
- soffiare solo dal naso: giochi per stimolare e mantenere la respirazione nasale (in assenza di allergia e infezioni delle prime vie aeree)
- gonfiare palloncini a partire da quelli che richiedono minor sforzo per giungere a quelli che presentano una maggior resistenza (è bene dosare l'intensità in base alle abilità del bambino)





# osserviamo e costruiamo assieme

**Obiettivo:** stimolare l'analisi visiva e l'organizzazione-pianificazione-esecuzione di compiti spaziali e prassico-costruttivi.

## Proposte pratiche :

- costruire figure di modelli prestabiliti su copia o su indicazione verbale (esempio: torri, treno, casa...)
- ricomporre figure geometriche
- ricomporre la figura umana: corpo, viso
- ricomporre figure suddivise in più pezzi
- puzzle



**Materiali :** cubi • bastoncini • mattoncini • puzzle • magneti • calamite • figure - foto ritagliate • materiale in 3D • altro ...



# imitazione

**Obiettivo:** considerato il ruolo che ricopre l'imitazione nell'apprendimento del linguaggio e nelle abilità prassiche, si ritiene utile stimolare l'imitazione motoria, vocale e verbale, sfruttando anche le numerose occasioni di imitazione reciproca che si creano nel gioco tra bambini.

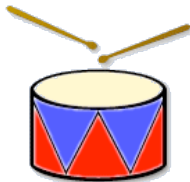


## Proposte pratiche :

Per *l'imitazione motoria* si possono proporre ..

- gioco del far finta di... • gioco dell'indovinare il gesto
- gioco del mimare un'azione (es. pettinarsi i capelli, mettersi gli occhiali, aprire un ombrello...)
- gioco dei mimi: indovinare un'azione mimata verbalizzandola
- imitare posizioni a specchio (imitazione reciproca uno di fronte all'altro)





### Materiali :

canzocine e filastrocche • ritmi con la voce • strumenti musicali quali tamburello, tamburo, triangoli...



Per *l'imitazione vocale e verbale* si possono proporre ..

- canzoni e filastrocche accompagnate da gesti
- imitare un ritmo riproducendolo con il battito delle mani e/o con la voce e/o con strumenti musicali
- imitare i versi e le espressioni degli animali
- simulare le emozioni con il viso



# faccio da solo !

**Obiettivo:** promuovere, durante le routines scolastiche, le prassie legate all'alimentazione, all'igiene e all'abbigliamento con l'obiettivo di *promuovere l'autonomia personale*.

Proposte pratiche :

## *Pasti e alimentazione*

- postura corretta
- posate di dimensioni adeguate, ecc.



## *Vestirsi e svestirsi*

- sequenza da seguire per indossare gli abiti
- vestire e spogliare bambole

## *Sbottonare e abbottonarsi*

- motricità fine es. utilizzo di perline da infilare, ecc.



## *Cerniere*

- es. anello da portachiavi da attaccare

## *Scarpe* (chiusura a velcro, lacci di colore diverso)

- gioco delle allacciature,





Materiali : cerniere • strappi • bottoni grandi  
• bottoni piccoli • flocchi • sewing cards •



# a 5 anni un bimbo ...

## *motricità globale*

- cammina e corre evitando gli ostacoli
- scavalca una corda
- saltella su un piede alternandoli
- sta in equilibrio su un piede per più tempo
- scende le scale alternando i piedi
- cammina con facilità sopra una linea sottile
- ha una presa salda con entrambe le mani.

## *Coordinazione occhio-manuale e prassie*

- sa lanciare e prendere la palla con destrezza
- infila le perle
- piega un pezzo di carta in tre modi diversi ( verticale, orizzontale, obliquo )
- segue un tracciato grafico su modello
- impugna in modo corretto (tridigitale) la matita
- sa tagliare con precisione seguendo una linea
- fa un nodo semplice
- sa avvitare e svitare
- avvolge un nastro
- copia da modello con cubi e bastoncini
- colora con precisione
- riproduce su copia modelli grafici
- imita gesti e posture

## Parola, linguaggio e comunicazione

- parla in modo chiaro e comprensibile (può rimanere qualche confusione con i suoni “r” e “s”)
- sa dire nome, cognome e la sua età
- domanda il significato di parole che non conosce
- si diverte a recitare e a cantare filastrocche e motivi musicali
- comprende termini come: “ieri”, “oggi”, “domani”, “prima”, “dopo”, “ultimo”.

## Autonomie

- sa soffiare il naso
- usa la forchetta e il coltello
- si veste e sveste da solo
- si lava faccia e mani
- sa pulirsi dopo l'uso del bagno
- sa orientarsi negli spazi scolastici.

# INDICE

|                                          |         |
|------------------------------------------|---------|
| Prefazione .....                         | pag. 1  |
| giochiamo con il nostro corpo .....      | pag. 2  |
| giochiamo con le mani .....              | pag. 4  |
| ...e adesso giochiamo con la bocca ..... | pag. 6  |
| osserviamo e costruiamo assieme .....    | pag. 7  |
| imitazione .....                         | pag. 8  |
| faccio da solo! .....                    | pag. 10 |
| a 5 anni un bimbo... ..                  | pag. 12 |



a cura di



Agostini Maria Grazia  
Dal Santo Martina,  
Menegante Maria Rita,  
Rabito Marina





UOC di  
Neuropsichiatria  
Psicologia e  
Riabilitazione dell'età  
evolutiva