

IMPUGNARE LA MATITA

Ambiti disciplinari: Numeri e calcolo.



Impugnare la matita in modo funzionale.



Scrittura del numero.

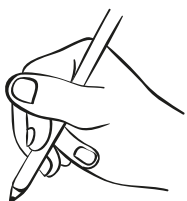
Le ricerche recenti hanno individuato 4 impugnature funzionali che permettono di scrivere in modo leggibile e rapido, a condizione che vengano utilizzate in modo efficace.



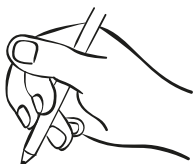
tripode dinamico



quadripode dinamico



tripode laterale



quadripode laterale

L'impugnatura più utilizzata è il tripode dinamico, che è la prensione che viene tradizionalmente proposta ai bambini, ma da loro adottata soltanto nel 50-70% dei casi. Il tripode laterale è l'impugnatura più utilizzata dalle bambine, che statisticamente scrivono in modo più leggibile e più fluido rispetto ai maschi.

Durante la scrittura di un testo, il tipo di impugnatura utilizzata da bambini e adulti può variare.

L'efficacia di una prensione è influenzata da fattori di tipo biomeccanico e funzionale. Il fattore biomeccanico corrisponde alla stabilità delle articolazioni, in particolare dell'articolazione alla base del pollice, che determina la posizione della matita. Se un bambino ha un'articolazione poco stabile, avrà tendenza ad utilizzare una prensione di tipo laterale, per evitare che l'instabilità dell'articolazione corrisponda ad una instabilità della matita.

Il fattore funzionale è rappresentato dalla motricità fine, in particolare la capacità di utilizzare i muscoli intrinseci delle dita per sviluppare la destrezza digitale, che permette di padroneggiare i micromovimenti della matita per formare le cifre sul foglio. Se un allievo avrà una de-



destrezza digitale poco sviluppata, avrà tendenza ad utilizzare la muscolatura lunga. Si tratta di muscoli che non permettono il movimento fine e la dissociazione delle dita e hanno la loro inserzione sull'avambraccio. I bambini che utilizzano la muscolatura lunga per scrivere hanno spesso degli intorpidimenti o dolori a livello dell'avambraccio.

L'attenzione dell'insegnante dovrà concentrarsi sulla funzionalità, quindi sull'osservazione dei movimenti delle dita, della mano e del polso, piuttosto che focalizzarsi sul tipo di impugnatura

scelta dal bambino. Se l'impugnatura è simile alle 4 presentate sopra e/o permette i movimenti delle dita, la prensione scelta dal bambino può essere considerata corretta. La presa della matita evolve con l'età e la sperimentazione di attività grafomotorie: fino ai 4 anni è possibile che il bambino tenga la matita a pugno, ma nell'ultimo semestre della scuola dell'infanzia tutti gli allievi dovrebbero aver sviluppato una prensione della matita funzionale, che permetta loro di allenarsi in vista dell'apprendimento strutturato della scrittura.

OSSERVAZIONE DELLA MOTRICITÀ FINE FINALIZZATA ALLA GRAFOMOTRICITÀ

Alcune osservazioni cliniche possono aiutare l'insegnante a valutare la motricità fine del bambino:

- manipolazioni palmo-dita: il bambino deve essere in grado di raccogliere ad uno ad uno con la punta delle dita per portarli all'interno del palmo della mano tanti acini di uvetta quanti sono i suoi anni;
- manipolazioni dita-palmo: una volta che il bambino ha gli acini di uvetta all'interno del palmo della mano, deve essere capace di portarli fino ai polpastrelli di pollice, indice e medio, per depositarli uno ad uno in un recipiente dal collo stretto;
- a 7 anni il bambino deve essere in grado di girare la matita tra le prime tre dita, come le pale di un elicottero.

Nel caso in cui la motricità fine non sia sufficientemente sviluppata e il bambino fallisca le prove descritte si possono proporre alcuni materiali o alcune attività che permettano di sviluppare la muscolatura intrinseca della mano.

Ecco un elenco di possibili materiali da utilizzare per sviluppare la destrezza digitale: mollette, contagocce, plastilina, spruzzini, trottole, bulloni ecc.

Le manipolazioni palmo-dita e dita-palmo possono essere utilizzate per contare degli oggetti.

In caso di difficoltà di scrittura è sconsigliato ingrandire il manico degli attrezzi scrittori (ad esempio con gommini o altri strumenti): per sviluppare la muscolatura intrinseca matite o pennarelli dovrebbero essere fini; è possibile introdurre matite, gessetti e pennelli corti per sviluppare la destrezza digitale delle prime tre dita.

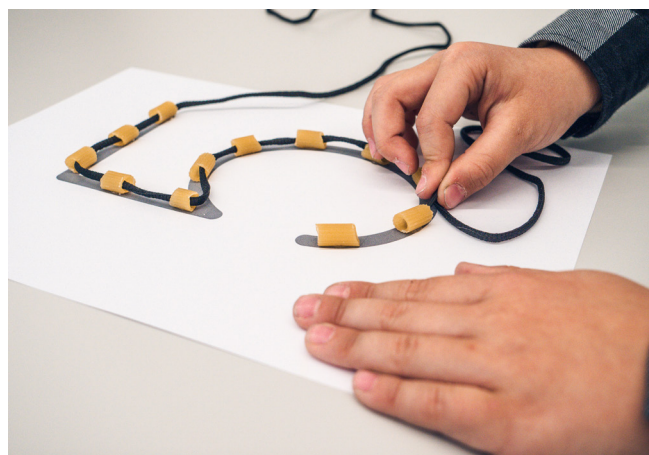
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DELLA MOTRICITÀ FINE

Di seguito un elenco di attività che possono essere proposte quotidianamente nel primo ciclo, sotto forma di momenti a postazioni:

- disporre fagioli, ceci o piccoli sassolini su linee o contorni di disegni utilizzando mollette, pinzette o le dita;
- disporre gocce di colore su linee o contorni di disegni utilizzando una pipetta contagocce;



- infilare delle perline all'interno di pulisci pipa per creare dei braccialetti;
- creare con dei maccheroni un percorso a forma di numero per infilare una stringa per le scarpe. Variante: creare un cartoncino bucherellato a forma di scarpa, ricreando la disposizione originale della stringa delle scarpe;
- appendere con delle mollette di varie forme, dimensioni e resistenze dei cartellini con scritti dei numeri, per ordinarli dal minore al maggiore, o con altri criteri richiesti dall'insegnante (dal maggiore al minore, a due a due ecc);
- scrivere su ogni dado una cifra. L'insegnante dice un numero o lo scrive alla lavagna (es: 125) e gli allievi devono crearlo avvitando i dadi a bulloni o ad aste filettate fino a raggiungere il fondo. Poi sviarli cercando di essere più veloci dei compagni;
- colpire con il getto di uno spruzzino ad acqua una torre costruita con delle lattine vuote;
- giocare con delle piccole trottole e sfidare i compagni a chi riesce a farla girare per più tempo;
- creare delle palline di plastilina e nasconderci una quantità di piccole perline. Il compagno deve scoprire quante perline ci sono in ogni pallina;
- presentare attività di conteggio "alla cieca": un compagno dispone in un sacchetto un numero di fagioli compreso tra 1 e 10. Il bambino infila la mano nel sacchetto e cerca di scoprire quanti fagioli ci sono al suo interno, senza guardare, utilizzando una sola mano.



TRAGUARDI DI COMPETENZA PREVALENTI

L'allievo:

- conosce e utilizza i numeri naturali almeno fino a 100 in contesti legati principalmente al quotidiano e sa effettuare ordinamenti, stime, conteggi di raccolte alla sua portata numerica.

COMPETENZE TRASVERSALI

- Sviluppo personale (messa a fuoco degli scopi, attivazione di strategie d'azione, autoregolazione).
- Pensiero riflessivo e critico (ricerca delle connessioni, considerazione risorse e vincoli).

COLLEGAMENTI CON ALTRE DISCIPLINE



Area arti

CONTESTI DI FORMAZIONE GENERALE

Biosfera, salute e benessere.

