



Inserire nel cubo le forme

Scheda proposta da:

Angelica De Cao

Inserire, coordinarsi, afferrare, introdurre

OBIETTIVI DIDATTICO/EDUCATIVI (a cosa serve):

Acquisire un buon controllo dell'integrazione oculo-manuale, migliorare le abilità fini-motorie, confrontare una forma e associare la stessa alla sagoma corrispondente.
Prestare attenzione, avvicinarsi ad una modalità di gioco per prove ed errori.

Come si usa:

Introdurre la forma nello spazio corrispondente.
Quando tutte le forme sono state inserite, tirare l'apposita manovella per farle uscire dal cubo.

Suggerimenti:

L'insegnante raccoglie tutte le forme e le passa all'alunno solo in seguito ad adeguata richiesta, inizialmente lo sguardo e successivamente la gestualità (porre la mano come significare il gesto del "Dammi").

Costruzione:

Acquistabile.



ETA' DESTINATARI:

- ☐ 0-2
- ☒ 3-5
- ☒ 6-10
- ☐ 11-13
- ☐ 14-18
- ☐ Oltre 18

USO/FUNZIONE:

- ☐ Comunicare
- ☒ Giocare
- ☐ Sociale
- ☐ Generalizzare
- ☐ Strutturazione
- ☐ Acq. procedure
- ☐ Strum. facilitat.

AREA D'INTERVENTO:

- ☒ Cognitiva
- ☐ Affettivo-relazionale
- ☐ Linguistico comunic.
- ☐ Sensoriale
- ☒ Motorio-prassica
- ☒ Neuropsicologica
- ☐ Autonomia

APPRENDIMENTI:

- ☐ Didattici
- ☐ Sociali
- ☒ Autonomie
- ☐ Prelavorativi

L'OGGETTO E':

- ☐ Disponibile in sede
- ☐ Duplicabile
- ☒ Acquistabile

Aquistabile presso:

negozi di
giocattoli, catalogo

Difficoltà di costruzione:

solo da acquistare

Costo:

costo elevato (da 11 a 100 euro)