



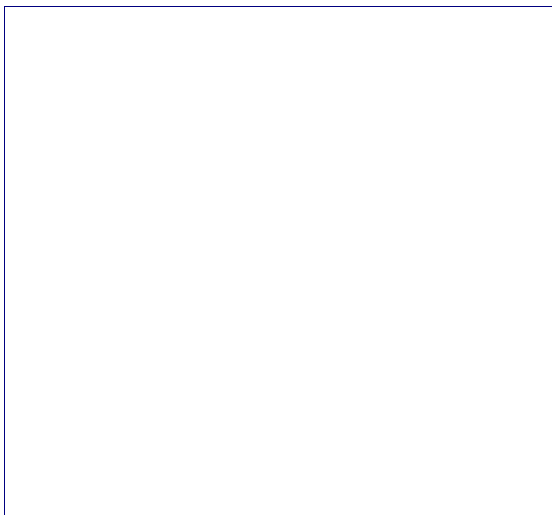
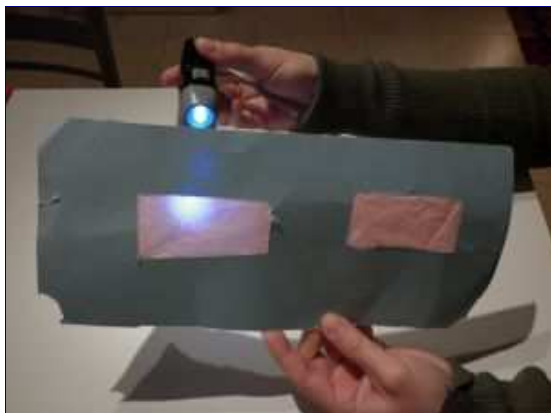
Sportello Provinciale Autismo di Vicenza

Archivio del materiale educativo-didattico e documentale

Titolo: **Giocare con la luce** Scheda n° **31**

Parole chiave: **Luce, ombre, inseguimento visivo**

Autore: Chiara Fochesato



A cosa serve:

Imparare a mantenere lo sguardo.
Osservare la proiezione della luce e orientare lo sguardo a seconda dei movimenti prodotti dall'insegante.

Come si usa:

Utilizzare una piccola pila, farla roteare dietro ad uno schermo costituito con del cartone e carta velina.

Costruzione:

Utilizzare un cartoncino (Bristol), praticare uno o più fori.
Incollare della carta velina preferibilmente dai colori pastello (azzurro, verde, giallo..).

Suggerimenti per sviluppi e collegamenti:

Il cartoncino e i relativi fori possono essere di diverse dimensioni a seconda delle capacità di orientamento visivo dell'alunno.
Meglio se piccoli in situazioni di scarse capacità di accordare lo sguardo, via via più grandi a seconda dei miglioramenti.

Età destinatari:

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

Uso/funzione:

- Comunicare
- Giocare
- Sociale
- Generalizzare
- Strutturare
- Acquisire procedure
- Strumento facilitatore

Aree intervento:

- Cognitiva
- Comunicazionale
- Sensoriale
- Motorio-prassica
- Linguistica
- Neuropsicologica
- Autonomia
- Affettivo-relazionale

L'oggetto è:

- Disponibile in sede
- Duplicabile
- Costruibile
- Acquistabile presso:

Apprendimenti:

- Didattici
- Sociali
- Autonomie
- Prelavorativi

Difficoltà di costruzione:

Costo:

Chiudi