



FAVORIRE LA PRATICA DELL'ATTIVITA' MOTORIA DA 3 A 6 ANNI

Progetto editoriale

CONI Direzione Territorio e Promozione dello Sport

Laboratorio 0246

Progetto grafico

Zonamista.it

Coordinamento e redazione

Guido Fumagalli

Coordinamento editoriale

Maurizio Romano

Daniela Drago

Testi a cura di

Patrizia Tortella ⁽¹⁾

Paolo Calidoni ⁽²⁾

Fiorino Tessaro ⁽³⁾

Antonio Borgogni ⁽⁴⁾

Guido Fumagalli ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Università di Verona, Centro di Ricerca
sullo Sviluppo Motorio nell'Infanzia

⁽²⁾ Università di Sassari

⁽³⁾ Università Ca' Foscari Venezia

⁽⁴⁾ Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

Per maggiori informazioni:

www.0246.it

info@0246.it

Direttore editoriale: Roberto Mugavero

ISBN 978-88-7381-485-6

Minerva Edizioni

via Due Ponti, 2 – 40050 Argelato (BO)

Tel. 051.6630557 – Fax 051.897420

Anno di pubblicazione 2012 - 2013 - 2015



Ho deciso di accettare la sfida di **Laboratorio 0246**, perché sono convinta che tanto si può fare per insegnare ai nostri bambini un modo di vivere più sano, soprattutto dal punto di vista fisico.

Ancor prima di essere atleta sono mamma e, proprio con gli occhi di chi deve prendersi cura del proprio figlio ogni giorno, vedo che c'è bisogno di consigli, idee, progetti che tutti possano condividere.

Questo che voi maestre leggerete e che i bimbi utilizzeranno per giocare e divertirsi, è uno strumento nuovo, originale, utile nel lavoro quotidiano di chi si prende cura dei nostri bambini: un manuale dove gli esercizi si abbinano facilmente al gioco organizzato, suggerendo semplici strade per lo sviluppo motorio dei più piccoli e stimolando la loro fantasia.

Buona lettura a voi e... buon divertimento in classe!

Valentina Vezzali
Presidente Laboratorio 0246

LO SCOPO DI QUESTO MANUALE

Il manuale è inteso come strumento di rapida e facile consultazione che consenta agli insegnanti della scuola dell'infanzia di far proprie le motivazioni dell'utilità di promuovere il movimento nei bambini attraverso la costruzione di attività inserite in un contesto didattico. Vengono tracciate in modo semplice le linee guida per la progettazione fornendo esempi ed indicazioni. La progettazione si basa sulla chiara identificazione di obiettivi motori che soddisfino le Indicazioni per il curricolo nazionale per la scuola dell'infanzia (1) e sulla costruzione di griglie di valutazione.

Il manuale descrive schematicamente le caratteristiche delle tre aree motorie principali (manualità, mobilità ed equilibrio) (2)(3) e riporta un progetto da realizzare e esempi di attività da svolgere inseribili nella progettazione complessiva. La metodologia di lavoro tracciata e gli esempi riportati consentiranno agli insegnanti della scuola dell'infanzia, o ai rappresentanti del CONI chiamati ad interagire con questi, di programmare attività per bambini da 3 a 6 anni che siano realizzabili anche in classe.

Le competenze motorie sono fondamentali per la salute psico-fisica e per lo sviluppo "integrabile" del bambino/a. In età prescolare la plasticità cerebrale favorisce le capacità di apprendimento in tutti gli ambiti di sviluppo, dal cognitivo al motorio, conferendo a questo periodo di vita grosse

potenzialità ma anche grandi responsabilità da parte dell'educatore.

Le ricerche evidenziano che nella nostra società l'attività motoria nell'infanzia 0-6 anni viene vista come strumento per l'acquisizione separata di competenze cognitive, sociali ed emotive (10), mentre viene attribuito minor valore allo sviluppo motorio e all'apprendimento di competenze motorie. Inoltre, spesso si perde di vista l'aspetto salutistico, legato al benessere fisico (12). È indispensabile restituire all'attività motoria la sua valenza formativa per il benessere e la salute integrale della persona, in un clima di piacere del fare.

I dati della ricerca scientifica più recente mettono in risalto come l'apprendimento motorio avvenga se chi compie l'azione la indirizza ad uno scopo (4). Ad esempio, per imparare la presa di un cucchiaino il bambino dovrà prendere in mano il cucchiaino con lo scopo di "mangiare come fanno i grandi" o per far contenta la mamma. Lo scopo deve essere qualcosa che il bambino avverte come importante. È pertanto necessario che anche l'educatore abbia chiari gli obiettivi del suo lavoro. Una progettazione che tenga conto delle competenze motorie diventa la "trama" su cui costruire progetti.

Il bambino/a dovrà a sua volta essere motivato a ciò che sta facendo e avere uno scopo identificato per le sue azioni. Nel testo si utilizzerà la parola "bambino" intendendo sia maschi che femmine.

PERCHE' FAVORIRE LA PRATICA DELL'ATTIVITA' MOTORIA DA 0 A 6 ANNI

» SALUTE: SOVRAPPESO E OBESITÀ INFANTILE

L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) raccomanda un'ora al giorno di attività motoria per promuovere il benessere fisico a tutte le età.

La mancanza di attività motoria predispone a sovrappeso e obesità in età infantile che favoriscono lo sviluppo di patologie cardio-vascolari e metaboliche in età adulta (13).

La pratica di attività motoria modifica la sensazione di appetito nel bambino, promuove la ricerca di cibi meno calorici e abitua il bambino al movimento e a uno stile di vita sano (14).

» SALUTE: BENESSERE PSICOFISICO, VITA DI RELAZIONE

Praticare l'attività motoria aiuta a migliorare le pro-

prie capacità di prestazione, migliora l'autostima e l'autoefficacia e contribuisce all'inclusione sociale: i bambini che sanno muoversi meglio sono i più scelti dagli amici (15).

» SVILUPPO DI COMPETENZE MOTORIE

Le competenze motorie aiutano il bambino nella sua crescita globale. Ad esempio, lo aiutano a sviluppare la capacità di stare seduto, di tenere in mano una penna e di scrivere, con effetto sui risultati dei primi apprendimenti nella scuola primaria.

» PERCEZIONE DEL RISCHIO

Maggiori competenze motorie contribuiscono a sviluppare la capacità di prevedere i pericoli (16).

ATTIVITA' MOTORIA: MOTIVAZIONI, EMOZIONI E RESPONSABILITÀ

» IL PIACERE E LE ATTIVITÀ MOTORIE

Condizione indispensabile per l'organizzazione delle attività motorie è che i bambini/e provino piacere per ciò che stanno facendo.

» LE EMOZIONI NELLO SVILUPPO DEL BAMBINO

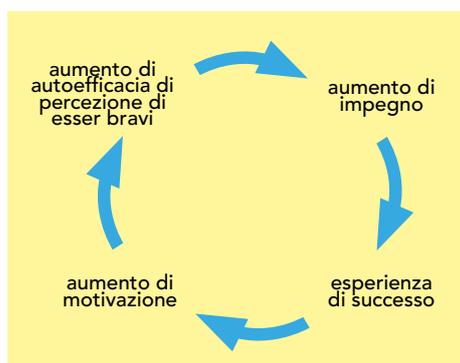
Le emozioni sono fondamentali nell'apprendimento ed è indispensabile che il bambino abbia esperienze di vissuto positivo:

- ✓ **ATTENZIONE AL LINGUAGGIO** utilizzato con il bambino. Non dire: "non sei capace!" ma "se provi, un po' alla volta impari";
- ✓ **VALORIZZARE** i piccoli successi del bambino;
- ✓ **DARE FEEDBACK** positivi quando il bambino agisce, incoraggiandolo e sostenendolo.

» L'EFFETTO PIGMALIONE O PROFEZIA AUTOAVVERANTE

Studiato da Rosenthal", significa che se un insegnante è convinto che un bambino non sia predisposto per l'attività motoria lo tratterà inconsciamente in modo diverso dagli altri bambini considerati "più portati". Un po' alla volta il bambino si autoconvincerà di non potercela fare e si applicherà meno, convinto che a nulla serva l'impegno. Calerà la motivazione e i risultati ottenuti saranno sempre più scadenti, andando a confermare la predizione dell'insegnante.

La profezia funziona anche in positivo ed è dunque indispensabile creare nel bambino un circolo virtuoso:



» LO SVILUPPO DELLA RESPONSABILITÀ E DELL'AUTONOMIA DEL BAMBINO

L'attività motoria è un ottimo strumento per promuovere responsabilità e autonomia nel bambino; allo stesso tempo, se usata male, l'esperienza motoria può diventare fonte di inibizione e frustrazione. In questo contesto il ruolo dell'adulto (e dell'insegnante in particolare) è estremamente importante.

Di seguito riportiamo alcune indicazioni utili per sviluppare autonomia e responsabilità attraverso le attività motorie:

✓ **PROPORRE ATTIVITÀ ADATTE A "CIASCUN" BAMBINO**, che lo impegnino ma che allo stesso tempo permettano il raggiungimento di esperienze di successo.

✓ **INDIVIDUARE LA ZONA DI "SVILUPPO PROSSIMALE"**, cioè attività con un grado di difficoltà che il bambino può superare con la mediazione di un adulto.



✓ **FACILITARE LA PRATICA MOTORIA**: ad esempio, se un bambino vuole imparare a camminare in equilibrio su un'asse l'insegnante può aiutarlo a salire, offrendogli il braccio. Quando ha raggiunto la posizione di equilibrio sull'asse l'insegnante si allontana dicendogli di provare a camminare da solo e qualora si sentisse cadere di "fare un bel salto" verso il basso. In questo modo il bambino non vivrà l'esperienza di "mancato equilibrio" come una sconfitta ma si concentrerà sul salto in basso. Risalirà poi sull'asse nel punto in cui ha effettuato il salto, sino a percorrere tutto l'attrezzo. Affinerà così le capacità di salto e di risalita, fino ad imparare a camminare in equilibrio.

» COME SI COINVOLGONO E SI RENDONO CONSAPEVOLI I BAMBINI?

Organizzare momenti di discussione per sentire il parere e il significato da loro attribuito all'esperienza vissuta, per conoscere i loro desideri e le loro proposte per attività future (9).

- ✓ Chiedere di fare dei disegni al termine delle esperienze fatte.
- ✓ Chiedere al bambino di raccontare come ha vissuto l'esperienza fatta.

» LE BASI DEL LAVORO CON I BAMBINI: FANTASIA E ENTUSIASMO

I bambini vivono in un mondo fantastico! Una buona dose di entusiasmo è la componente ideale per stare con un gruppo di bambini!

LA SCUOLA DELL'INFANZIA E LA PRATICA DELL'ATTIVITÀ MOTORIA DA 3 A 6 ANNI

» PERCHÉ ATTIVITÀ MOTORIA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA?

- ✓ L'OMS raccomanda la pratica di almeno 1 ora di attività motoria al giorno.
- ✓ Molti bambini trascorrono gran parte della giornata al nido o alla scuola dell'infanzia e le possibilità di movimento a casa sono scarse a causa di spazi e tempi ristretti.
- ✓ È necessario organizzare nei nidi e nelle scuole dell'infanzia attività/giochi che comportino attività motoria da parte del bambino durante gli orari scolastici.

» DOVE?

- ✓ Il bambino gioca e si muove ovunque gli venga consentito.

✓ Non bisogna lasciarsi limitare dall'idea che giochi con movimento si possano fare solo all'aperto o dove è disponibile una palestra attrezzata.

✓ Qualunque occasione e luogo possono essere utili per stimolare la pratica dell'attività motoria considerando anche i gesti quotidiani, per esempio nelle pause tra attività, dopo pranzo, ecc..

✓ L'importante è che questa sia inserita pienamente nel progetto didattico-formativo.

» COME?

Le attività proposte devono tenere conto sia dell'ambiente fisico che delle condizioni socio-relazionali.

SPAZI E MATERIALI

» QUALI MATERIALI SI POSSONO UTILIZZARE?

- ✓ Il materiale più importante è la fantasia. Non è necessario pensare ad oggetti o attrezzi particolarmente complessi per stimolare e/o far fare attività motoria ai bambini mentre giocano.
- ✓ L'utilizzo di materiali "di tutti i giorni" o "di recupero" (giornali, scampoli di stoffa, ecc.) aiuta lo sviluppo della creatività e la partecipazione attiva dei bambini. Possono essere affiancati o sostituire il materiale di uso comune.

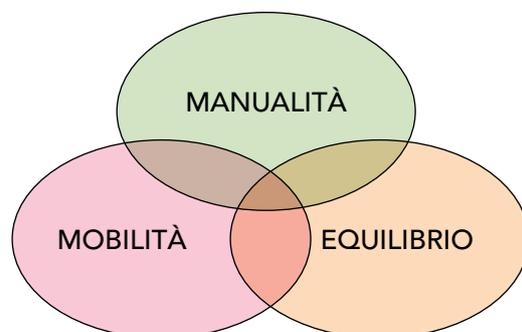
✓ Occorre sempre prestare attenzione alle risposte dei bambini e all'organizzazione di spazi e materiali per il gioco. Queste sono spesso imprevedibili e il semplice spostamento degli oggetti di gioco nella stanza può sostanzialmente modificare la tipologia di gioco effettuato dai bambini (5)

✓ Non è detto che una stanza ricca di oggetti stimoli la mobilità e non è detto che in una stanza vuota i bambini corrano di più.

LA PRATICA DELL'ATTIVITÀ MOTORIA

» ALCUNE REGOLE GENERALI

- ✓ Durante il gioco il bambino pratica attività motoria. In tutti i momenti della giornata il bambino può dunque svolgere attività motoria.
- ✓ Dal punto di vista pratico è utile suddividere le attività motorie in tre aree: **MANUALITÀ**, **MOBILITÀ** ed **EQUILIBRIO**. La manualità corrisponde alle attività effettuate prevalentemente con gli arti superiori, la mobilità a quelle effettuate con gli arti inferiori mentre l'equilibrio coinvolge tutte le parti del corpo, e in particolare il tronco. L'equilibrio viene distinto in **PASSIVO** (movimento subito senza intervento volontario, es. farsi cullare, andare in altalena) e **ATTIVO** (durante l'azione del bambino, es. camminare in equilibrio su un'asse, su un percorso sconnesso, andare in bicicletta).



✓ Lo sviluppo delle competenze richiede che le attività vengano proposte in modo frequente, intenso e per un lungo periodo



✓ È indispensabile identificare un LINGUAGGIO CONDIVISO che permetta a tutti (insegnanti, bambini, genitori) di comunicare. Quando ad esempio si parla di VALUTAZIONE si intende "dare valore" a ciò che il bambino sa fare (6).

✓ È opportuno identificare i "punti di vista" sull'educazione così da inserire l'attività motoria nel modo più coerente possibile nel progetto formativo dell'insegnante.

✓ Ogni attività proposta deve permettere a ciascun bambino di incontrare la propria zona di sviluppo prossimale. Ciò richiede la conoscenza del livello di competenza del bambino (valutazione) (7).

» QUALI OBIETTIVI?

Le Indicazioni Nazionali del Curricolo per la Scuola dell'Infanzia", nel campo "Corpo e Movimento" propongono i "traguardi di sviluppo delle competenze". Da queste, e da altre facenti parte di altri campi, l'insegnante prende ispirazione nella sua programmazione.

» QUALI TIPI DI ATTIVITÀ PUÒ PRATICARE UN BAMBINO?

✓ GIOCO LIBERO: l'insegnante o il genitore predispongono ambiente e materiali. Il bambino decide come utilizzare l'ambiente e sceglie i materiali di gioco tra quelli disponibili.

✓ ATTIVITA' SEMISTRUTTURATA: l'insegnante propone percorsi, materiali e spazi. Il bambino sceglie le modalità di esecuzione delle attività negli spazi assegnati e utilizza tutti i materiali individuati dall'insegnante.

✓ ATTIVITA' STRUTTURATA: l'insegnante predispone spazi e materiali e conduce le attività.

» L'ALTERNANZA DI MOMENTI DI ATTIVITÀ E DI RIPOSO

I bambini spesso faticano a fermarsi una volta che sono in movimento. È opportuno proporre momenti di attività alternati a momenti di riposo, per abituarli al cambio di attenzione e soprattutto alla capacità di rilassarsi. Le situazioni di gioco che aiutano i bambini a sviluppare capacità di rilassamento, capacità di attesa, capacità di attenzione, compren-

sione dei tempi prima/dopo sono molto utili per lo sviluppo delle capacità di apprendimento (17).

Es: Quando si spegne la musica rimanete immobili! Quando sentite un campanello suonare mettetevi tutti a pancia in giù! Abracadabra, abracadabra tutti i bambini si trasformano in tanti... gattini!



» QUANTO DEVE DURARE IL GIOCO MOTORIO?

Tempi troppo ridotti possono contribuire ad accrescere frustrazione e conflitto in quanto il bambino non riesce a completare il gioco come vorrebbe e necessita di esperienza per apprendere; tempi troppo lunghi possono demotivare e indurre perdita d'interesse e attenzione. Meglio cambiare attività prima che il bambino si annoi, così che gli rimanga il desiderio di ripetere l'esperienza.

» COME MANTENERE DESTA L'ATTENZIONE DEI BAMBINI AL GIOCO MOTORIO?

Oltre ad alternare momenti di movimento e di riposo, si raccomanda di organizzare i giochi in modo che questi siano un'alternanza di giochi strutturati, semi-strutturati e gioco libero. Talvolta è utile suddividere i bambini in piccoli gruppi per favorire la partecipazione attiva di tutti.

» ALCUNE NOTE SUL GIOCO LIBERO

Benché spesso esso venga considerato solo un modo per colmare momenti vuoti (es. dopo pranzo), il gioco libero rappresenta un momento molto importante e formativo per il bambino, molto utile anche per lo sviluppo delle competenze sociali e per l'osservazione da parte dell'insegnante (8).

» QUALE ABBIGLIAMENTO È INDICATO DURANTE IL GIOCO MOTORIO?

Indossare abiti leggeri e comodi aiuta a muoversi meglio. Valutare, in relazione a ambienti, temperatura, spazi, materiale e attività scelta l'opportunità o meno di utilizzare le scarpe. Non sempre è utile gio-

care a piedi nudi o indossare solo le calze, soprattutto su pavimenti di marmo, nella stagione invernale, o se si deve camminare in equilibrio su oggetti che possono dare fastidio ai piedi.

» COME ARREDARE LO SPAZIO MOTORIO?

LA VALUTAZIONE: STRUMENTO FONDAMENTALE PER LA PIANIFICAZIONE DELLE ATTIVITÀ MOTORIE

» IL SIGNIFICATO DEL TERMINE "VALUTAZIONE"

Quando valutiamo attribuiamo valore a quello che un bambino ha fatto. Sappiamo cosa è in grado di fare e possiamo pianificare percorsi successivi. Valutando un'azione diamo importanza al bambino, riconoscendo i suoi sforzi e i suoi miglioramenti.

» PERCHÉ È IMPORTANTE VALUTARE?

La valutazione consente di identificare il livello di competenza del bambino e di programmare attività che siano adatte. Un'attività troppo impegnativa, può portare ad insuccesso, frustrazione e rifiuto di "giocare". Un'attività troppo "semplice", diventa subito noiosa, non attraente e induce perdita di interesse nel bambino nel gioco complessivo e non solo nell'attività "troppo semplice". Nel caso di bambini obesi è opportuno tenere conto della difficoltà di movimento e un'accurata valutazione permette di realizzare attività "su misura", per tenere vivi interesse e motivazione all'attività motoria (8).

» QUALI SONO LE CARATTERISTICHE DELLE GRIGLIE DI VALUTAZIONE?

Le griglie devono essere:

- ✓ semplici in modo che possano essere facilmente e rapidamente compilate durante l'esecuzione delle attività;

- ✓ chiare, in modo che non possano esservi dubbi sul significato della valutazione. La chiarezza consente di evitare che, andando a rivedere le griglie dopo 1 anno dal loro uso, non si riesca più a comprendere come o cosa si è valutato e permettere che altre persone possano comprendere.

» COME SI VALUTA?

Un sistema semplice è rappresentato dall'utilizzo di una **GRIGLIA DI OSSERVAZIONE**. Su questa griglia si riportano le azioni/attività che si intendono valutare e i nomi dei bambini che si seguono. La valutazione può essere espressa mediante NO - POCO - ABBASTANZA - MOLTO (tabella 1) o sca-

È opportuno pensare al tipo di attività che verrà realizzata e al tipo di competenze motorie che si intende sviluppare. Es. se in un bellissimo prato non metto un albero con dei rami raggiungibili i bambini non impareranno ad arrampicarsi!

le semiquantitative definite da aggettivi (tabella 2) o con misurazioni di dati fisici come, ad esempio, tempo, distanze, numero di errori/successi, ecc. (tabella 3)

TABELLA 1

COMPITO/ NOME BAMBINO	Livello			
	NO	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
Segue le indicazioni dell'insegnante		X		
Luigi		X		
Michele			X	
Rosa				X

TABELLA 2

COMPITO/ NOME BAMBINO	Livello			
	Cade appena salito	Cade da 3-5 volte	Cade 1-2 volte	Esegue senza cadere
Cammina sull'asse d'equilibrio				X
Luigi				X
Michele		X		
Rosa			X	

TABELLA 3

NOME BAMBINO	Compiti			
	Secondi x correre x 10 metri	Palline buttate nel cesto	Saltelli su gamba dx in 30 sec	Saltelli su gamba sin in 10 sec
Luigi	10,9	5	18	30
Michele	20,1	2	15	10
Rosa	13,5	6	28	22

La tabella può anche essere "mista" e riportare sia misurazioni fisiche che giudizi o valutazioni qualitative. La scala semiquantitativa può essere espressa attribuendo valori numerici come nell'esempio riportato nella tabella 4. In questo caso si raccomanda di avere la legenda di conversione sempre sott'occhio!

TABELLA 4

COMPITO	Nome del bambino			
	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Afferra con due mani una palla (SI/NO)	SI	SI	NO	SI
Lancia la palla nello scatolone (numero centri su 5 tentativi)	4	1	5	3
Sa tenere in aria la palla senza farla cadere 0 = non riesce 1 = 1 tocco 2 = 2 tocchi 3 = 3 tocchi 4 = più di 3 tocchi	4	2	1	3

» QUANDO SI VALUTA?

La valutazione va fatta durante l'attività. Se si dispo-

ne di telecamera e si registrano le scene, la griglia può essere compilata "off-line" guardando i filmati.

» QUANTE VOLTE SI VALUTA?

Idealmente la valutazione va condotta all'inizio delle attività per definire il livello di competenza del bambino e alla fine di un ciclo di interventi per misurare i cambiamenti tra l'inizio e la fine del periodo considerato. In questo caso, la valutazione può diventare utile strumento di relazione degli esiti del progetto da presentare a colleghi e genitori.

La valutazione può essere effettuata anche in una fase intermedia se si vuole monitorare l'andamento delle attività e per eventualmente modificarle.

LA PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ MOTORIE

Questo sintetico manuale fornisce uno schema di organizzazione che può facilitare l'insegnante nella pianificazione del suo intervento.

Lo schema si basa sulla declinazione in attività delle competenze motorie relative a ciascuna area riportate nel depliant a scaletta. Sono anche fornite indicazioni di come modificare il livello di difficoltà dell'attività in modo da favorire lo sviluppo sempre maggiore delle competenze.

Gli elementi che qualificano lo schema per la progettazione sono la definizione degli obiettivi motori che si intendono perseguire e la costruzione di griglie di valutazione che consentono di monitorare la qualità dell'intervento e la sua efficacia.

Vengono forniti a solo titolo di esempio alcuni modelli di attività nella forma di gioco diretti a esercitare specifiche competenze che possono essere inseriti in un contesto più ampio di attività organizzata dall'insegnante.

» COME ORGANIZZARSI PER REALIZZARE LE ATTIVITÀ?

Da dove si comincia? È necessario chiedersi **COSA** si vuole ottenere e **COME** si può fare per riuscirci. E' allora opportuno porsi **OBIETTIVI CHIARI** e pensare ad una **PROGETTAZIONE**.

Si tratta di "mettere a fuoco" ciò che interessa e prevedere un piano di azione inclusivo di **ATTIVITÀ, MODALITÀ, MATERIALI, TEMPI, VALUTAZIONE**.

» IL PRIMO PASSO: SCEGLIERE I TRAGUARDI DI COMPETENZA RIPORTATI NELLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

Il primo passo per la progettazione consiste nella identificazione di obiettivi generali che siano chiari,

realistici e comprensibili sia agli insegnanti che ai genitori. Per fare questo occorre definire i traguardi di sviluppo delle competenze che si intendono raggiungere selezionandoli dalle "Indicazioni Nazionali per il curricolo per la scuola dell'infanzia"

» IL SECONDO PASSO: IDENTIFICARE LE COMPETENZE MOTORIE CHE SI INTENDONO SVILUPPARE CON LE ATTIVITÀ DA PROPORRE

Per identificare le competenze motorie specifiche che si intendono sviluppare si sceglie tra le diverse forme di manualità, mobilità e equilibrio descritte in più punti in questo manuale. Ciascuna di queste competenze compare in diversi momenti dello sviluppo del bambino in funzione dell'esperienza individuale, del contesto sociale e geografico in cui il bambino è vissuto/vive (11).

Per questo motivo è opportuno fare una valutazione iniziale dei livelli di competenza dei bambini e quindi scegliere le attività da proporre.

» IL TERZO PASSO: SCELTA DI SPAZI, MATERIALI E TEMPI

Talvolta gli spazi disponibili non sono ottimali. Tuttavia le risposte dei bambini all'ambiente e ai materiali che mettiamo loro a disposizione sono spesso imprevedibili. Minimi cambiamenti di disposizione e scelta dei materiali possono così tramutare un gioco di manualità in gioco di mobilità/corsa (5). Si consiglia perciò di osservare sempre cosa i bimbi fanno per verificare se le loro attività effettivamente promuovano lo sviluppo delle competenze scelte. La durata complessiva del ciclo di incontri dovrà essere discussa con i colleghi. Per quanto riguarda la durata di ciascuna seduta, essa deve consentire

di portare a termine le attività pianificate ma non durare eccessivamente perché le capacità di attenzione e partecipazione dei bambini sono limitate soprattutto per i più piccoli. Per questi è utile alternare nel corso della seduta momenti di movimento a momenti di tranquillità (es. la maestra con una bacchetta in mano interviene nel gioco dicendo: "Abracadabra, tutti sotto il telo con gli occhi chiusi! Adesso passo a controllare... bene, questo bambino dorme...").

**» IL QUARTO PASSO:
SCEGLIERE PER CIASCUN'AREA
MOTORIA I TIPI DI AZIONE CHE SI
VOGLIONO PROPORRE CON L'ATTIVITÀ**

Le pagine successive del manuale possono aiutare nel compiere questo passaggio. Per ciascun'area motoria si trova, infatti, la descrizione delle attività di base che si considerano proprie per l'area motoria selezionata e le variabili "di gioco" con cui realizzare le attività.

**» IL QUINTO PASSO:
SCEGLIERE I LIVELLI DI DIFFICOLTÀ CHE
SI INTENDONO INTRODURRE PER LO
SVILUPPO DI CIASCUNA COMPETENZA
E GLI OGGETTI DA UTILIZZARE**

Indicazioni su come introdurre livelli di difficoltà in modo da adattare il gioco alle competenze di base dei bambini sono riportate nelle schede generali alla voce "varianti". Suggerimenti su materiali e sull'organizzazione degli spazi sono riportati subito dopo.

**» IL SESTO PASSO:
COSTRUIRE LA GRIGLIA DI
OSSERVAZIONE**

Costruire una griglia per ciascuna delle attività che faranno parte del progetto seguendo le indicazioni riportate nell'opuscolo.

Ricordarsi che ciascuna voce/griglia deve essere semplice, di rapida compilazione, non equivocabile.

**» L'ULTIMO PASSO:
PARTECIPAZIONE**

Un progetto di successo vede coinvolti colleghi, genitori e bambini. I genitori in genere sono molto interessati a conoscere cosa fanno i loro figli durante le attività motorie e amano anche poter condividere alcune esperienze di attività. Si può avviare con loro un percorso che diventi anche formativo.

» IL RITUALE

È indispensabile ricordarsi che le lezioni hanno dei "rituali" di inizio e "fine", attraverso cui i bambini imparano ad organizzare il tempo e a comprendere quando è il momento di iniziare e di concludere. Imparano ad auto-controllarsi, a gestire i propri tempi. Un esempio di rito di inizio è "sedersi a terra in cerchio, ricordare le regole delle attività in palestra, dire ai bambini cosa si andrà a fare"; esempi di riti di chiusura possono essere "fare un disegno, sedersi in cerchio per raccontarsi cosa è stato fatto e cosa è piaciuto di più o di meno ...".

SCHEDE GENERALI

MANUALITÀ · MOBILITÀ · EQUILIBRIO

SCHEDA GENERALE DELLA MANUALITÀ - TATTILITÀ



ETÀ
3 4 5
ANNI

**AFFERRARE, TIRARE, LANCIARE,
STARE APPESI, RICONOSCERE CON LE MANI**

DOVE?

- ✓ Spazi della scuola, sia all'aperto che al chiuso

ESEMPI DI ATTIVITÀ SEMPLICI

- ✓ Raccogliere oggetti con opposizione indice-pollice, via via sempre più piccoli con una mano e con entrambe le mani
- ✓ Riconoscere oggetti piani da oggetti tridimensionali
- ✓ Capacità di specificare le caratteristiche di oggetti attraverso il tatto
- ✓ Identificazione di oggetti attraverso il tatto
- ✓ Lanciare con una mano una palla leggera e poi sempre più pesante con diversi tipi di lancio in avanti e all'indietro
- ✓ Lanciare con due mani una palla leggera e via via più pesante con diversi tipi di lancio in avanti e all'indietro
- ✓ Lanciare palline di diversa grandezza e peso mirando un bersaglio
- ✓ Tenersi appesi ad una sbarra con due mani dondolando il corpo
- ✓ Afferrare oggetti di diverso peso, dimensioni, consistenza
- ✓ Uso delle due mani per una funzione con una mano dominante
- ✓ Tirare una corda
- ✓ Lanciare oggetti
- ✓ Disegnare una traccia
- ✓ Colorare figure
- ✓ Uso della mano per scrivere



VARIANTI

- ✓ Posizionamento dell'oggetto e del bambino (vicino, lontano, in alto, in basso, in movimento)
- ✓ Modifica di colore, forma, dimensione, peso, superficie, consistenza dell'oggetto
- ✓ Velocità con cui si effettua l'azione
- ✓ Forza che il bambino applica
- ✓ Durata dell'azione

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

- ✓ Effettua attività a occhi chiusi
- ✓ Riconosce oggetti toccandoli, senza guardarli
- ✓ Recupera da un contenitore oggetti specifici distinguendoli da altri per proprietà dell'oggetto (forma, dimensioni, peso, colore, tipo di superficie)
- ✓ Introduce oggetti di diverse forme in contenitori con "serratura" corrispondente
- ✓ Trasporta oggetti pesanti con una mano, con l'altra mano, con entrambe le mani, tenendole in alto, in basso, avanti, dietro
- ✓ Varia le distanze percorse, altezze, l'intensità e la durata della forza applicata, velocità e durata
- ✓ Afferra un oggetto che viene lanciato
- ✓ Si tiene appeso/a ad una sbarra con due mani
- ✓ Si arrampica
- ✓ Esegue le brachiazioni (camminare con le mani, appesi ad una scala orizzontale)

ESEMPI DI OGGETTI E MATERIALI UTILIZZABILI

- ✓ Palle di vario peso, dimensione, materiale, (palloncini gonfiabili, palline di plastica, di gomma, palle di stoffa, di gommapiuma, palla medica, palle giganti).
- ✓ Sassi di varie forme, peso e dimensioni, bulloni, anelli da tende, tappi di bottiglia, legni, pigne.
- ✓ Teli, carta da giornale, da pacco, crespa, velina, scottex, stagnola
- ✓ Corde, nastro per cantieri, nastri colorati, catene di plastica, tubi di gommapiuma
- ✓ Scatole di cartone, scatoloni, contenitori di plastica, di stoffa.
- ✓ Mattoncini tipo lego, in legno, di stoffa, spugna, di diverse forme e dimensioni



SCHEDA GENERALE DELLA MOBILITÀ



ETÀ
3 4 5
ANNI

**STRISCIARE, ANDARE CARPONI, CAMMINARE,
CORRERE, SALTARE, ARRAMPICARSI**

DOVE?

- ✓ Spazi della scuola, sia la chiuso che all'aperto

ESEMPI DI ATTIVITÀ SEMPLICI

- ✓ Strisciare
- ✓ Andare carponi
- ✓ Camminare
- ✓ Correre
- ✓ Saltare
- ✓ Arrampicarsi

VARIANTI

- ✓ Direzione (avanti, indietro, lateralmente)
- ✓ Velocità di esecuzione
- ✓ Durata dell'attività
- ✓ Intensità dell'azione

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

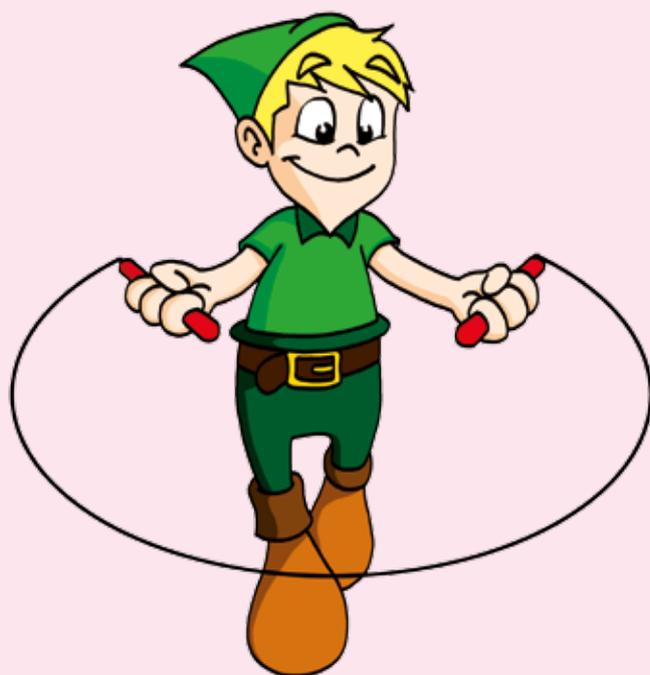
- ✓ Effettua attività a occhi chiusi
- ✓ Striscia su una superficie in gommapiuma morbida
- ✓ Procede carponi su una superficie di sassi
- ✓ Cammina veloce
- ✓ Cammina su terreni accidentati
- ✓ Cammina in salita e discesa



- ✓ Sale e scende le scale
- ✓ Interposizione di ostacoli lungo il percorso
- ✓ Cammina su superfici diverse (cemento, asfalto, erba, sabbia, foglie, neve)
- ✓ Cammina a lungo e su tutti i tipi di terreno
- ✓ Cammina trasportando un oggetto leggero con una mano
- ✓ Cammina trasportando un oggetto pesante in una mano
- ✓ Cammina trasportando oggetti leggeri o pesanti in entrambe le mani.
- ✓ Salta in alto
- ✓ Salta in basso
- ✓ Saltella su un piede
- ✓ Saltella su due piedi
- ✓ Salta la corda
- ✓ Cammina rannicchiato e fa un balzo verso l'alto
- ✓ Corre passando sopra o sotto a ostacoli di diverse altezze

ESEMPI DI OGGETTI E MATERIALI UTILIZZABILI

- ✓ Pavimenti di diverso tipo (moquette a pelo lungo, a pelo corto, plastica, gomma, cemento, foglie, sabbia, acqua, piastrelle, erba, ...)
- ✓ Scale di legno, scale di marmo, scaletta a tre gradini di altezza diversa, scivolo, pioli per salire, strutture varie per arrampicarsi, alberi.



SCHEDA GENERALE DELL'EQUILIBRIO



ETÀ
3 4 5
ANNI

EQUILIBRIO ATTIVO **CONTRASTARE LA FORZA DI GRAVITÀ**
PASSIVO **ES.: IL BAMBINO CAMMINA SU BINARIO**
 ES.: IL BAMBINO SI LASCIA CULLARE
 SULL'ALTALENA

DOVE?

- ✓ Spazi della scuola, sia al chiuso che all'aperto

ESEMPI DI ATTIVITÀ SEMPLICI

- ✓ Va su diversi tipi di altalene
- ✓ Scende da scivoli di diversa altezza e pendenza
- ✓ Si dondola
- ✓ Si rotola
- ✓ Esegue capovolte avanti e indietro
- ✓ cammina su un asse di equilibrio di diversa larghezza e forma
- ✓ esegue una piroetta
- ✓ cammina da un sasso all'altro

VARIANTI

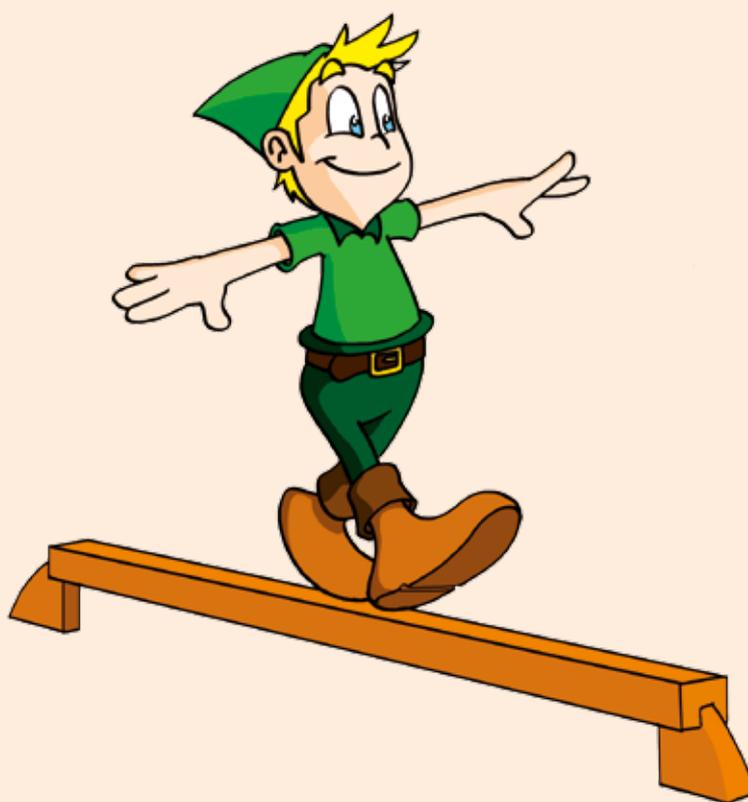
- ✓ direzione (avanti, indietro, lateralmente)
- ✓ velocità di esecuzione
- ✓ durata dell'attività
- ✓ intensità dell'azione

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

- ✓ Effettua attività a occhi chiusi
- ✓ Corre e salta su un telo elastico
- ✓ Salta su un piede o due piedi su un telo elastico
- ✓ Esegue la verticale
- ✓ Esegue la ruota

ESEMPI DI OGGETTI E MATERIALI UTILIZZABILI

- ✓ Asse di equilibrio di diverse altezze e dimensioni
- ✓ Ceppi
- ✓ Mattoncini
- ✓ Corde
- ✓ Sassi
- ✓ Linee di nastro adesivo



IL PROGETTO IN PRATICA

Nelle pagine che seguono forniamo, attraverso un esempio, indicazioni di come progettare una serie di incontri in cui è posta l'attenzione allo sviluppo delle capacità motorie.

Viene utilizzato come filo conduttore una storia di fantasia e gli obiettivi motori sono ripartiti nei diversi incontri.

Le informazioni contenute nelle schede generali riportate nelle pagine precedenti possono fornire all'insegnante utili spunti su come arricchire l'esempio di progetto che proponiamo.

ISTRUZIONI PER L'USO DELLE SCHEDE DEGLI INCONTRI

Il racconto di fantasia è usato come spunto per organizzare attività motorie descritte nelle schede degli incontri.

In parallelo al percorso motorio i bambini producono materiale che riproduce la loro storia del "tesoro degli gnomi del bosco"; con questi manufatti (disegni, collage, ecc.) ogni bimbo può realizzare un libretto che rimane come ricordo e fonte di nuove idee.

La pagina introduttiva del progetto (pagina 19) riporta i traguardi di sviluppo delle competenze desunti dalle "Indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia". Essi rappresentano gli obiettivi generali della progettazione.

A pagina 20 viene riportata la storia in breve suddivisa nei cinque incontri, per ciascuno dei quali si fornisce una sintesi delle attività proposte.

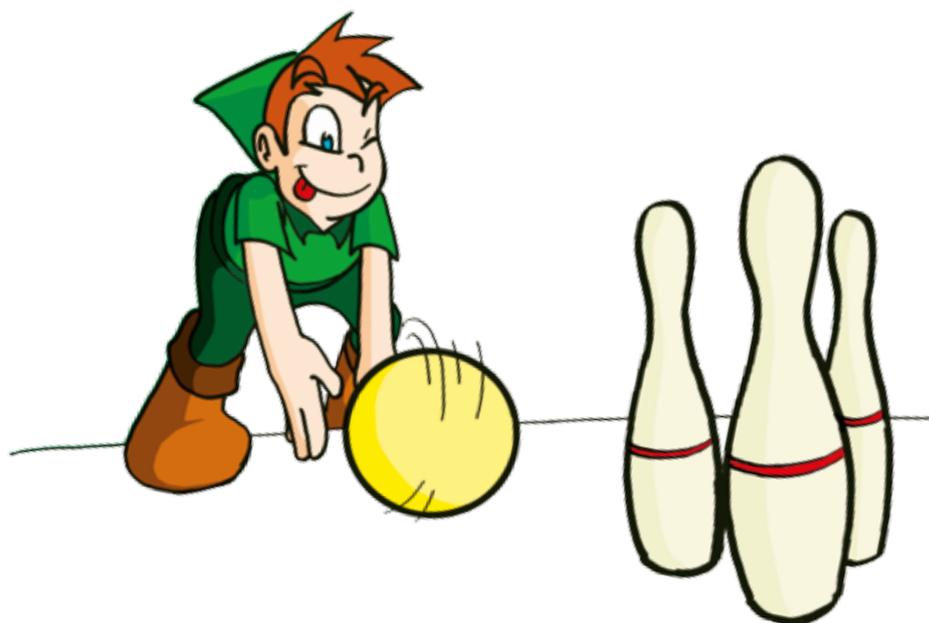
Da pagina 21 in poi vengono descritti i singoli incontri riportando per ciascuno di essi obiettivi, materiali e la descrizione dei giochi proposti. Per ciascun incontro forniamo esempi di griglie di valutazione che l'insegnante può adottare. Una visione d'insieme dell'intero progetto è presentata in forma schematica nelle tre tavole riportate nelle pagine 30-32 in cui ogni voce numerata corrisponde ad un incontro..

A partire da pagina 33 vengono forniti altri esempi di giochi per l'area della manualità.

Infine a pagina 37 riportiamo un esempio "in bianco" di griglia di valutazione, utile per fotocopiare.

Si ritiene che le attività previste in ciascun incontro possano occupare circa un'ora.

È auspicabile che i disegni, i plastici, i collage e i racconti dei bambini vengano eseguiti subito dopo l'esperienza motoria, preferibilmente nella stessa giornata, per favorire il ricordo.



IL PROGETTO

IL TESORO DEGLI GNOMI DEL BOSCO INCANTATO

Il progetto si sviluppa in N. 5 incontri complessivi nei quali vengono esercitate le capacità



MANUALITÀ



MOBILITÀ



EQUILIBRIO

Nel progettare la storia e le sue attività si attinge dai
TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE
 indicati nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e
 del primo ciclo d'istruzione (4 settembre 2012)

CAMPO: IL CORPO E IL MOVIMENTO

- ✓ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.
- ✓ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.
- ✓ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva

CAMPO: IL SÉ E L'ALTRO

- ✓ Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.
- ✓ Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

CAMPO: IMMAGINI, SUONI, COLORI

- ✓ Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte.

I CINQUE INCONTRI IN BREVE



1 - C'era una volta, in un bosco lontano lontano un villaggio, dove abitavano gli gnomi del bosco con le loro famiglie.

Incontro N.1 Disegno e racconto Chiedere ai bambini di fare un disegno degli gnomi del bosco e fare poi raccontare a loro come erano le case degli gnomi, come erano vestiti, come vivevano. Costruire la storia a partire da come i bambini immaginano.



2 - Ogni giorno gli gnomi andavano a lavorare in mezzo al bosco, in cerca di una miniera di pietre preziose. Per arrivare in mezzo al bosco dovevano camminare, correre, saltare.



Incontro N. 2a Percorso di mobilità: Eseguire l'attività come suggerita nell'incontro N. 2a. Al termine, chiedere ai bambini di disegnare il percorso fatto e di raccontare la storia di quanto hanno fatto (sul retro del foglio riportare le parole esatte dette dai bambini) così come indicato nell'**incontro N. 2b**.



3 - Un giorno gli gnomi dovettero attraversare le montagne e costruire dei ponti per riuscire a passare da una parte all'altra senza cadere. C'erano anche dei fiumi con coccodrilli pericolosi e anche qui costruirono dei ponti.



Incontro N. 3a Percorso di equilibrio: Eseguire l'attività come suggerita nell'incontro N. 3a. Al termine, i bambini disegnano il percorso fatto oppure con l'aiuto di carte colorate, legnetti, foglie, cotone, carte stagnola, carta velina e oggettini di recupero provano a costruire su un cartoncino di formato A4 il percorso realizzato nella storia.

Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del foglio le parole dei bambini (vedere **incontro N. 3b**)



4 - Finalmente un bel giorno gli gnomi riescono a trovare la miniera magica, ma per poter entrare devono stendere sopra al terreno un tappeto magico. Non trovano il tesoro ma solo carbone e lo portano a casa, ripromettendosi di tornare il giorno dopo a cercare il tesoro



Incontro N. 4a Percorso manualità: Eseguire l'attività. Al termine i bambini disegnano il percorso fatto; possono anche abbinare al disegno l'utilizzo di carta da giornale da incollare. Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del foglio le parole dei bambini (**incontro N. 4b**)



5 - Gli gnomi/minatori ritornano nel bosco magico in cerca del tesoro e arrivare devono attraversare laghi e fiumi. Si devono allora organizzare con navi e secchie, per poter poi trasportare il tesoro...



Incontro N. 5a Percorso manualità: Seguire i suggerimenti riportati nell'incontro. Al termine del percorso di manualità i bambini disegnano quanto vissuto, o costruiscono un plastico con ausilio di vari materiali, e raccontano la storia che viene trascritta dall'insegnante riportando le parole dei bambini (**incontro N. 5b**)
Le insegnanti usano griglie di osservazione e diario a cui segue autovalutazione

Incontro N. 1 · DISEGNO E RACCONTO



“La storia del tesoro degli gnomi del bosco incantato”

OBIETTIVI

Il bambino sa immaginare il mondo degli gnomi.

Introdurre i bambini in un mondo immaginario, per permettere loro di partecipare/inventare la storia, vivendola anche attraverso il movimento. Il vivere l'esperienza motoria attraverso una storia permette al bambino di attribuire uno scopo alla sua azione motoria.

MATERIALE

Fogli formato A4, pennarelli

ATTIVITÀ

L'insegnante racconta ai bambini la brevissima storia del “**Tesoro degli gnomi del bosco incantato**”, stimolando il loro interesse e la loro immaginazione, spiegando che il percorso durerà diversi incontri, poiché ci sono tante cose da vedere e da fare e che al termine di tutto, ogni bambino avrà costruito un libretto contenente la mappa del tesoro degli gnomi e la storia completa. Breve traccia che l'insegnante può ampliare a suo piacimento e fare ampliare ai bambini:

“C'era una volta, in un bosco lontano lontano un villaggio, dove abitavano gli gnomi del bosco con le loro famiglie. Gli gnomi abitavano in casette ...”

Chiedere ai bambini di raccontare come immaginano il villaggio, le case, gli gnomi, come sono vestiti.. Chiedere poi ai bambini di fare un disegno del villaggio degli gnomi chiedere poi a ciascuno di loro di dire in poche parole cosa hanno disegnato. Scrivere sul retro le parole del bambino. Accettare tutto quello che dicono i bambini.

	LUCA	LUIGI	GIANNI	ROSA
Il bambino è propositivo nel racconto (no, poco, abbastanza, molto)				
Partecipa con attenzione alle attività (no, poco, abbastanza, molto)				
Rappresenta la storia raccontata (con le proprie capacità)? (no, poco, abbastanza, molto)				

LEGENDA: NO = 1; POCO = 2; ABBASTANZA = 3; MOLTO = 4

Incontro N. 2a - MOBILITA'

"I percorsi del bosco"

OBIETTIVI

Il bambino sa strisciare, andare carponi, correre, saltare in modo coordinato e in diverse situazioni

MATERIALI

Scatoloni, mattoncini, palline, bacinelle, corde, telino, bacchetta magica

GIOCO

STORIA: *"Ogni giorno gli gnomi andavano a lavorare in mezzo al bosco, in cerca di una miniera di pietre preziose e trasportavano tutti i materiali indispensabili per il lavoro. La strada era lunga e faticosa e a volte dovevano correre, a volte saltare, a volte strisciare.* La fata del bosco diceva loro come muoversi (maestra).

I bambini sono suddivisi in gruppi di massimo 8-9 e disposti in diverse zone della palestra (es. due zone A e B). L'insegnante dispone in ogni zona (A e B) i materiali da trasportare nella zona C (luogo comune di arrivo per A e B che è il luogo della miniera e si trova a circa 8-10 m se possibile dalla loro zona. Nella zona C sono presenti 2 scatoloni, uno per il gruppo A e uno per il gruppo B). La fata del bosco (maestra), munita di bacchetta magica aiuta i bambini, con la magia a trasportare tutti gli oggetti nel luogo della miniera. *"Abracadabra abracadabra bidibum, bidibà, tutti gli gnomi:*

- trasportano ora i mattoncini alla miniera (zona C e li mettono nel loro scatolone), tenendoli in mano e correndo velocemente. Poi tornano alla loro zona di partenza.

- ora gli gnomi si trasformano in pesci e attraversano il fiume a nuoto trasportando alla miniera i sassi (palline)

- ora gli gnomi si trasformano in canguri, per saltare più veloci e portano alla miniera le bacinelle

- ora gli gnomi sono stanchi e devono saltare solo su un piede perché si sono fatti male all'altro. Si trasformano in canguri che saltano su un piede e trasportano delle corde.

- ora gli gnomi tornano a casa e si riposano"

Si ricordano che devono trasportare anche altre cose e allora ripartono come sopra.

Poi si riposano. Si sdraiano a pancia in su, a pancia in giù, chiudono gli occhi e la fatina (insegnante) passa sventolando un telino su ogni bambino che ha gli occhi chiusi.

Infine i bambini del gruppo A e B vanno saltellando... a due piedi a prendere il loro rispettivo scatolone A o B e lo riportano a casa camminando all'indietro.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Eseguire i giochi e i diversi passaggi in coppia tenendosi per mano. Fare riportare lo scatolone pieno di oggetti, da parte di ogni gruppo, con gli occhi chiusi.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Ogni bambino effettua le andature richieste secondo le proprie capacità e possibilità.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Corre in schema crociato (si, no)	SI			
Striscia in schema crociato (si, no)	NO			
Salta con due piedi (si, no)				
Salta con un piede (si, no)				
Cammina all'indietro (si, no)				
Si mette a pancia in su, in giù (si, no)				

Incontro N. 2b

Disegno e racconto dell'incontro N. 2a

OBIETTIVI

Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto.

La rappresentazione grafica e la narrazione aiutano il bambino ad appropriarsi del significato dell'esperienza fatta e aiutano l'insegnante a valutare (dare valore) ai processi motori e cognitivi fatti dal bambino.

MATERIALE

Fogli formato A4, pennarelli

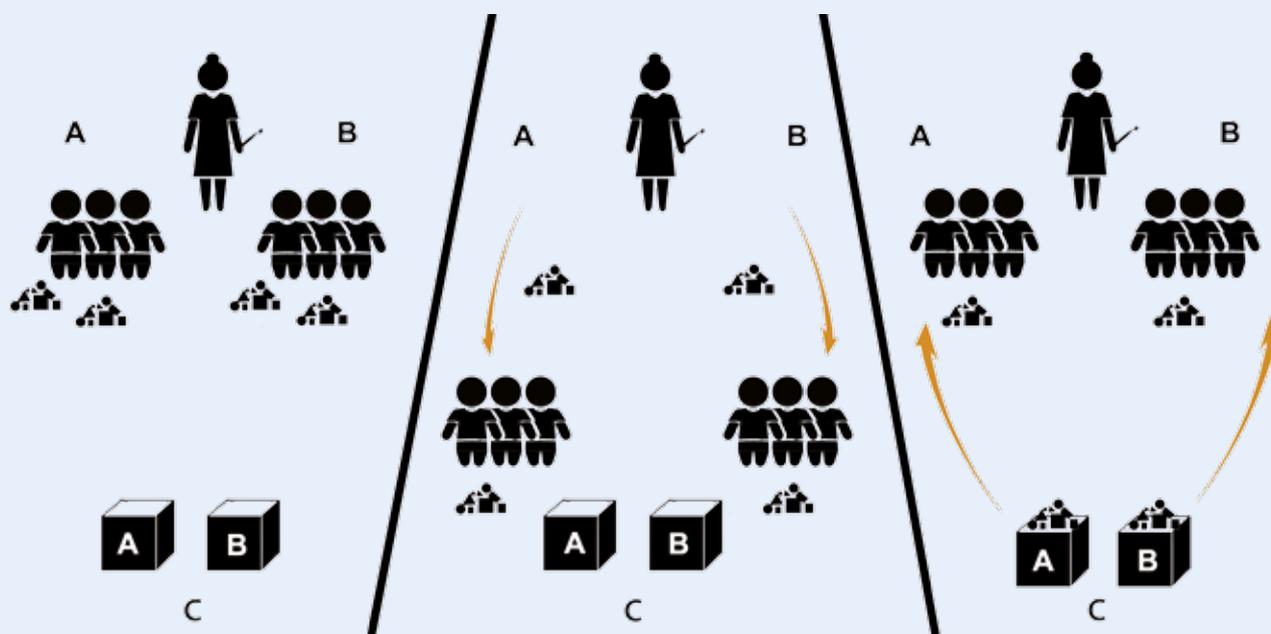
ATTIVITÀ

Chiedere ai bambini di disegnare il percorso fatto e di raccontare la storia di quanto hanno fatto (sul retro del foglio riportare le parole esatte dette dai bambini)

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino disegna quanto realizzato durante l'attività motoria	SI	SI		
Racconta quanto ha realizzato con l'attività motoria	NO			
Il disegno è coerente con quanto raccontato dal bambino (annotare in cosa differisce)				

Legenda: risposta SI/NO

Incontro N. 2a - MOBILITÀ



Incontro N. 3a - EQUILIBRIO

"Il percorso avventura"

OBIETTIVI

Il bambino sa costruire percorsi di equilibrio e sa stare in equilibrio dinamico

MATERIALI

Corda, mattoncini, nastro adesivo, bacinelle

GIOCO

STORIA: *Un giorno gli gnomi dovettero attraversare le montagne e costruire dei ponti per riuscire a passare da una parte all'altra senza cadere. C'erano anche dei fiumi con coccodrilli pericolosi e anche qui costruirono dei ponti.*

I bambini vengono divisi in gruppo A e gruppo B. Ogni gruppo ha una propria zona di attività. L'insegnante prepara i Materiali nelle due zone. Ogni gruppo costruisce il proprio percorso di equilibrio per raggiungere la miniera (zona C), utilizzando il materiale a disposizione. Quando è pronto i bambini lo provano e dopo un po' si scambiano e si spostano a provare il percorso dell'altro gruppo. Dopo averlo provato lo modificano. Lo riprovano e dopo un po' tornano nella loro zona di partenza. Riordinano i materiali.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Organizzare delle staffette in parallelo tra i due gruppi, aumentando la velocità di esecuzione del percorso

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Ogni bambino esegue il percorso come riesce, con i propri tempi e con le proprie modalità.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino contribuisce a costruire il percorso di equilibrio	1			
Il bambino cammina in equilibrio sulla corda	2			
Il bambino cammina in equilibrio sui mattoncini				
Il bambino cammina in equilibrio sul nastro adesivo				
Il bambino cammina in equilibrio nelle bacinelle				
Si coordina con gli altri nelle attività				

Legenda: NO = 1; POCO = 2; ABBASTANZA = 3; MOLTO = 4

Incontro N. 3b

Disegno e racconto dell'incontro N. 3a

OBIETTIVI

Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto

La rappresentazione grafica e la narrazione aiutano il bambino ad appropriarsi del significato dell'esperienza fatta e aiutano l'insegnante a valutare (dare valore) ai processi motori e cognitivi fatti dal bambino.

MATERIALE

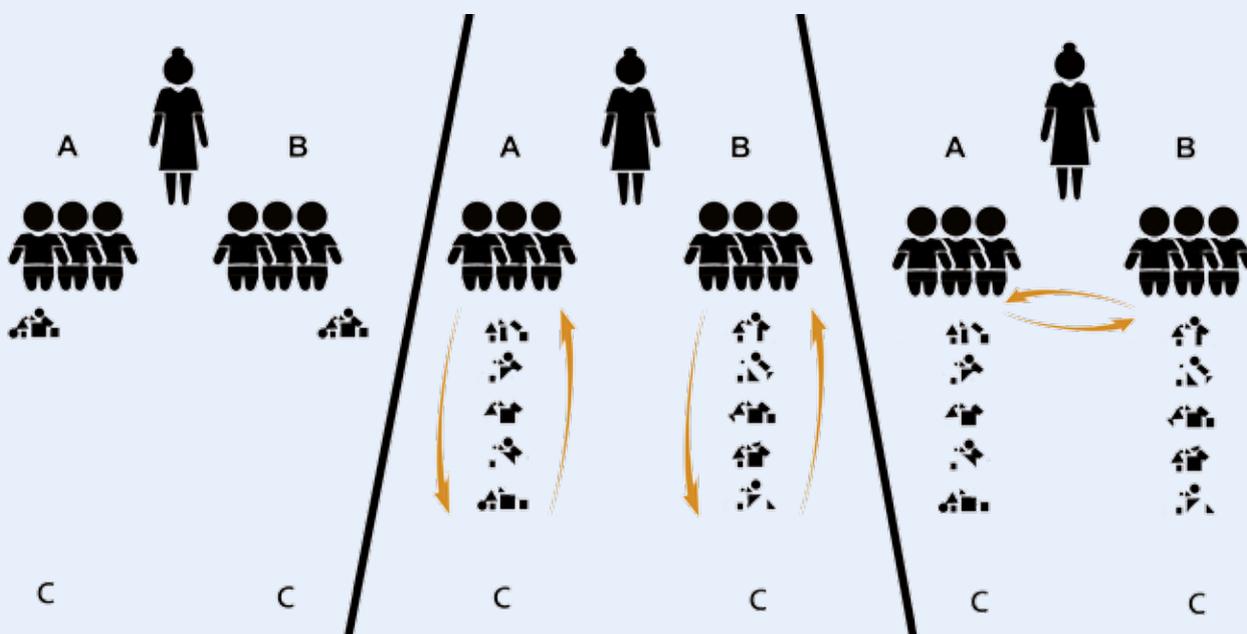
Fogli formato A4, pennarelli, carte colorate, legnetti, foglie, cotone, carte stagnola, carte velina, carta crespata, oggetti di recupero.

ATTIVITÀ

I bambini disegnano il percorso fatto oppure con l'aiuto di materiali vari provano a costruire su un cartoncino di formato A4 il percorso realizzato nella storia. Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del foglio le parole dei bambini.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino disegna quanto realizzato durante l'attività motoria	SI	NO		
Il bambino rappresenta utilizzando materiali vari l'esperienza realizzata				
Racconta quanto ha realizzato con l'attività motoria				
Il disegno o la costruzione sono coerenti con quanto raccontato dal bambino (annotare in cosa differisce)				

Incontro N. 3a - EQUILIBRIO





Incontro N. 4a - MANUALITÀ

"Il gioco della miniera"

OBIETTIVI

Il bambino sa utilizzare le mani applicando forza, con opposizione indice pollice e per attività di motricità fine, sa accartocciare la carta, lanciare palline di carta in un contenitore

MATERIALI

Giornali, nastro adesivo di carta, scatoloni.

GIOCO

STORIA: *"Finalmente un bel giorno gli gnomi riescono a trovare la miniera magica, ma per poter entrare devono stendere sopra al terreno un tappeto magico. Non trovano il tesoro ma solo carbone e lo portano a casa, ripromettendosi di tornare il giorno dopo a cercare il tesoro"*

1- I bambini devono aprire tutti i fogli dei giornali e disporli sul pavimento, uno accanto all'altro, fino a coprirlo tutto completamente, senza spazi. Con il nastro adesivo di carta fissano i fogli fra loro (aiutati dall'insegnante).

2- Quando hanno terminato l'insegnante dice ai bambini di scavare per trovare l'oro della miniera e i bambini/minatori fanno dei fori abbastanza grandi per entrare e strisciare sotto al pavimento di carta, che mano a mano si distrugge. I pezzi di carta diventano poi il carbone.

3- I bambini formano tante palline con i pezzetti di carta. L'insegnante prepara degli scatoloni e al via i bambini lanciano le palline di carta dentro, fino a raccogliere tutta la carta prodotta.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Aggiungere alla carta da giornale carta da pacco, più grossa e più impegnativa da rompere e accartocciare. Chiedere di lanciare due palline contemporaneamente usando entrambe le mani, lanciare di corsa, spostare il contenitore durante il lancio.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Aiutare i bambini a fare i buchi o nei momenti in cui dovessero essere in difficoltà.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino apre i fogli di giornale e li dispone sul pavimento uno accanto all'altro	1	3		
Il bambino sa applicare del nastro adesivo fissando i giornali				
Il bambino fa dei fori nella carta				
Il bambino entra nei fori e prova a passare strisciando sotto al pavimento				
Chiedere al bambino di disegnare il gioco fatto e di raccontarlo.				

Legenda: NO = 1; POCO = 2; ABBASTANZA = 3; MOLTO = 4



Incontro N. 4b

Disegno e racconto dell'incontro N. 4a

OBIETTIVI

Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto. La rappresentazione grafica e la narrazione aiutano il bambino ad appropriarsi del significato dell'esperienza fatta e aiutano l'insegnante a valutare (dare valore) ai processi motori e cognitivi fatti dal bambino.

MATERIALE

Fogli formato A4, pennarelli, carte colorate, legnetti, foglie, cotone, carte stagnola, carte velina, carta crespata, oggetti di recupero.

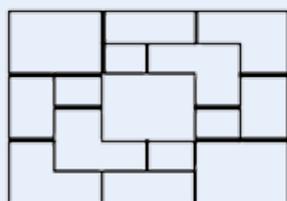
ATTIVITÀ

I bambini disegnano il percorso fatto (possono anche abbinare al disegno l'utilizzo di carta da giornale da incollare) Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del foglio le parole dei bambini.

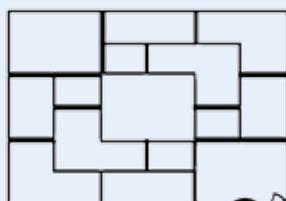
	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino disegna quanto realizzato durante l'attività motoria (si, no)	SI	NO		
Il bambino rappresenta utilizzando materiali vari l'esperienza realizzata (si, no)				
Racconta quanto ha realizzato con l'attività motoria (si, no)				
Il disegno o la costruzione sono coerenti con quanto raccontato dal bambino (si, no, scrivere in cosa differisce)				

Incontro N. 4a - MANUALITÀ

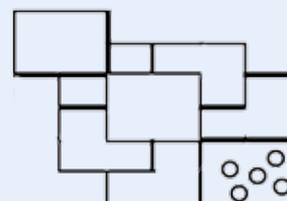
Giornali



Costruiamo insieme la miniera
...aprite i giornali e fate un grande
tappeto. Fissateli con il nastro adesivo



Adesso gli gnomi scavano
nella miniera e cercano le pietre



Adesso gli gnomi mettono
il carbone negli scatoloni



Incontro N. 5a - MANUALITÀ

"Il gioco del tesoro"

OBIETTIVI

Il bambino ha una buona manualità, sa utilizzare la forza delle braccia e delle mani e sa controllare e coordinare i movimenti di braccia e mani per raggiungere oggetti. Sa riconoscere al tatto oggetti di diverse dimensioni, peso; sa raccogliere piccoli oggetti con le dita.

MATERIALI

Telini, secchielli, pietre preziose*, sassolini*, scatoloni.

*pietre preziose: procurare pietruzze in plastica trasparente, che si trovano nei negozi di acquari, o dai fioristi (costano poco e sono molto di effetto). Possono costituire un bellissimo tesoro. In alternativa scegliere altri oggetti che si prestino al riconoscimento al tatto.

* sassolini: fare procurare da ogni bambino un sacchettino di sassi di diversa forma e dimensione

GIOCO

STORIA: *"gli gnomi/minatori ritornano nel bosco magico in cerca del tesoro e per arrivare devono attraversare laghi e fiumi. Si devono allora organizzare con navi e secchielli, per poter poi trasportare il tesoro..."*

I bambini sono divisi in due gruppi A e B. Ogni gruppo ha un telino e ogni bambino deve trasportare un compagno nella zona C, insieme a dei secchielli. Quando tutti i bambini hanno trasportato almeno un compagno nella zona C trovano davanti a loro uno scatolone pieno di sassi. (l'insegnante avrà preparato lo scatolone pieno di sassi insieme alle pietre preziose, in precedenza). I bambini (ogni gruppo è intorno a due scatoloni). I bambini devono cercare tra i sassi il tesoro, trovando e mettendo fuori dallo scatolone tutte le pietre preziose. Una volta trovate tutte le mettono nei secchielli, uno o due per gruppo. I secchielli vengono poi messi sul telo (due teli per ogni gruppo) e i bambini trasportano i teli nella loro zona di partenza A e B (gli gnomi minatori tornano a casa)

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Eeguire il lavoro di ricerca delle pietre del tesoro con gli occhi bendati.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Non viene messa fretta ai bambini e ognuno agisce meglio che può senza confronti.

LEGENDA delle prime due righe 1=No 2= Si ma solo per meno della metà del richiesto 3= Si, per più della metà del richiesto ma non fino al traguardo 4= Si fino la traguardo	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino tira con due mani un telo con sopra un compagno per 3 metri	3			
Il bambino tira con due mani un telo insieme a più compagni per 3 metri trasportando il secchiello con le pietre preziose	1			
Il bambino trova le pietre preziose muovendo i sassi con le dita LEGENDA: NO=1 POCO=2 ABBASTANZA=3 MOLTO=4				
Chiedere al bambino di disegnare il gioco fatto e di raccontare il disegno (scrivere sul retro le parole del bambino)				

Incontro N. 5b

Disegno e racconto dell'incontro N. 5a

OBIETTIVI

Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto. La rappresentazione grafica e la narrazione aiutano il bambino ad appropriarsi del significato dell'esperienza fatta e aiutano l'insegnante a valutare (dare valore) ai processi motori e cognitivi fatti dal bambino.

MATERIALE

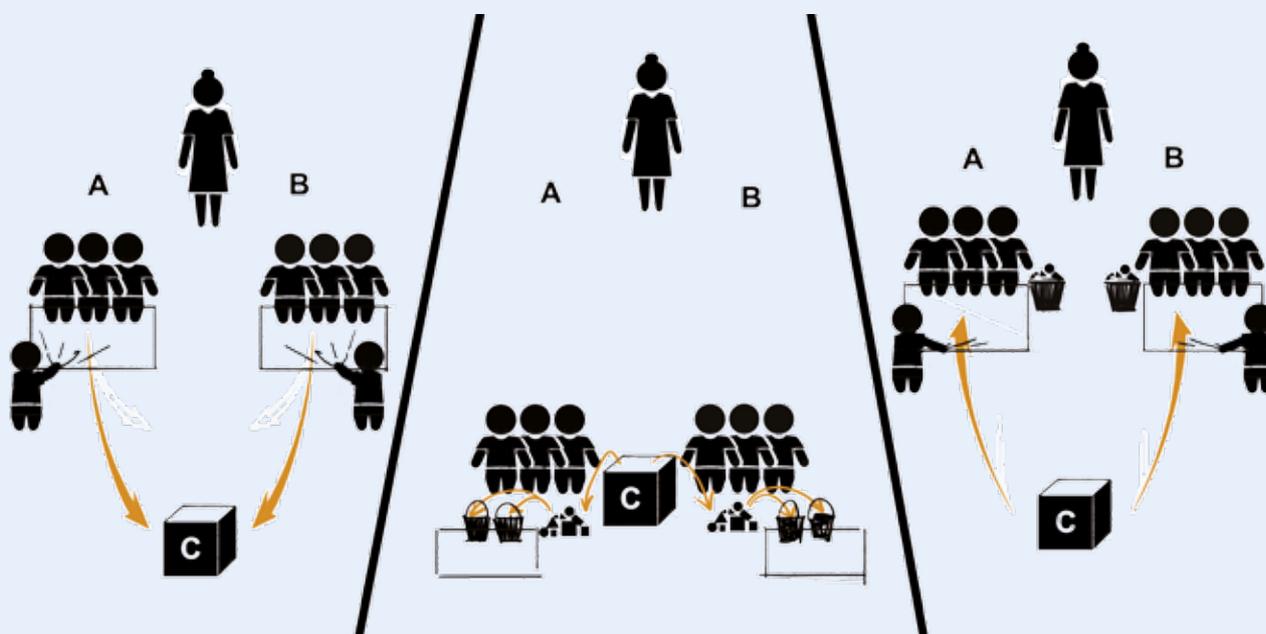
Fogli formato A4, pennarelli, carte colorate, legnetti, foglie, cotone, carte stagnola, carte velina, carta crespata, oggetti di recupero.

ATTIVITÀ

I bambini disegnano quanto vissuto, o costruiscono un plastico con ausilio di vari materiali, e raccontano (insegnante scrive la storia raccontata dal bambino, con le sue parole)

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino disegna quanto realizzato durante l'attività motoria (si, no)	SI	NO		
Il bambino rappresenta utilizzando materiali vari l'esperienza realizzata (si, no)				
Racconta quanto ha realizzato con l'attività motoria (si, no)				
Il disegno o la costruzione sono coerenti con quanto raccontato dal bambino (si, no, scrivere in cosa differisce)				

Incontro N. 5a - MANUALITÀ



	Area motoria prevalente	Traguardi di sviluppo delle competenze (Indicazioni nazionali per il curricolo)	Obiettivi specifici	Materiali suggeriti	Storia (traccia)	Titolo	ATTIVITA'
1	<p>Disegno e racconto</p> 	<p>Campo: il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative. Utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative. Esplora le potenzialità offerte. Campo: il corpo e il movimento Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Il bambino è propositivo nel racconto Partecipa con attenzione alle attività Rappresenta la storia raccontata (con le proprie capacità)</p>	<p>Fogli formato a4 Pennarelli</p>	<p>C'era una volta, in un bosco lontano lontano un villaggio, dove abitavano gli gnomi del bosco con le loro famiglie. Gli gnomi abitavano in casette...</p>	<p>"La storia del tesoro degli gnomi del bosco incantato"</p>	<p>Chiedere ai bambini di fare un disegno degli gnomi del bosco e fare poi raccontare a loro come erano le case degli gnomi, come erano vestiti, come vivevano. Costruire la storia a partire da come i bambini immaginano.</p>
2a	<p>Mobilità</p> 	<p>Campo: il corpo e il movimento Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva. Campo: il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte. Campo: il corpo e il movimento Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Il bambino sa strisciare, andare carponi, correre, saltare in modo coordinato e in diverse situazioni</p>	<p>Scatoloni, mattoncini o analoghi oggetti per camminare sopra, Palline, Bacinelle, Corde, Telino, Bacchetta magica</p>	<p>Ogni giorno gli gnomi andavano a lavorare in mezzo al bosco, in cerca di una miniera di pietre preziose e trasportavano tutti i materiali indispensabili per il lavoro. La strada era lunga e faticosa e a volte dovevano correre, a volte saltare, a volte strisciare. La fata del bosco (maestra) diceva loro come muoversi.</p>	<p>"I percorsi del bosco"</p>	<p>I bambini vengono divisi in gruppo A e gruppo B. La fata, pronunciando la formula magica li trasforma e dice loro di trasportare i diversi materiali dentro allo scatolone (uno per ogni gruppo) che trovano nella zona C. Tornano nella zona di partenza e si sdraiano a terra per riposare. La fata passa un telo su ogni bambino che ha gli occhi chiusi. I bambini si svegliano e saltellando ad un piede vanno a prendere lo scatolone, che riportano a casa camminando all'indietro.</p>
2b	<p>Disegno e racconto</p> 	<p>Campo: il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini. Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato. Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte. Campo: il corpo e il movimento Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto</p>	<p>Fogli formato a4 Pennarelli</p>	<p>Dopo l'esperienza dell'incontro "I PERCORSI DEL BOSCO"</p>	<p>"Disegno e racconto del tesoro degli gnomi del bosco incantato"</p>	<p>Chiedere ai bambini di disegnare il percorso effettuato e di raccontare ciò che hanno fatto (sul retro del foglio riportare le parole esatte dette dai bambini)</p>

	Area motoria prevalente	Traguardi di sviluppo delle competenze (Indicazioni nazionali per il curricolo)	Obiettivi specifici	Materiali suggeriti	Storia (traccia)	Titolo	ATTIVITA'
3a	Equilibrio 	<p>Campo: il corpo e il movimento Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>Il bambino sa costruire percorsi di equilibrio e stabilire equilibrio dinamico</p>	Corda Mattoncini Nastro adesivo Bacinelle in plastica	<p>Un giorno gli gnomi dovettero attraversare le montagne e costruire dei ponti per riuscire a passare da una parte all'altra senza cadere. C'erano anche dei fiumi con cocodrillicoli pericolosi e anche qui costruirono dei ponti.</p>	<p>"Il percorso avventura"</p>	I bambini vengono divisi in gruppo A e gruppo B. Ogni gruppo ha una propria zona di attività. L'insegnante prepara i Materiali nelle due zone. Ogni gruppo costruisce il proprio percorso di equilibrio per raggiungere la miniera (zona C), utilizzando il materiale a disposizione. Quando è pronto i bambini lo provano e dopo un po' si scambiano e si spostano a provare il percorso dell'altro gruppo. Dopo averlo provato lo modificano. Lo riprovano e dopo un po' tornano nella loro zona di partenza. Riordinano i materiali.
3b	Disegno e racconto 	<p>Campo: Il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte.</p> <p>Campo: il corpo e il movimento Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto</p>	Fogli formato a4 Pennarelli Carte colorate Legnetti Foglie Cotone Carta stagnola Carta velina di diversi colori Carta crespa di diversi colori Oggetti di recupero (portati a scuola dai bambini)	<p>Dopo l'esperienza dell'incontro "IL PERCORSO AVVENTURA"</p>	<p>Disegno e racconto del "tesoro degli gnomi del bosco incantato"</p>	I bambini disegnano il percorso effettuato oppure con l'aiuto di carte colorate, legnetti, foglie, cotone, carta stagnola, cartavulina e oggetti di recupero provano a costruire il percorso realizzato su un cartoncino. Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del lavoro fatto da ciascun bambino le parole dette.
4a	Manualità 	<p>Campo: il corpo e il movimento Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>Il bambino sa utilizzare le mani applicando forza, con opposizione e per attività di motricità fine, sa accartocciare la carta, lanciare palline di carta in un contenitore</p>	Giornali Nastro adesivo di carta	<p>Finalmente un bel giorno gli gnomi riescono a trovare la miniera magica, ma per poter entrare devono stendere sopra al terreno un tappeto magico. Non trovano il tesoro ma solo carbone e lo portano a casa, ripromettendosi di tornare il giorno dopo a cercare il tesoro</p>	<p>"Il gioco della miniera"</p>	I bambini aprono i giornali e li stendono sul pavimento, fissandoli con del nastro adesivo di carta, formando un grande tappeto. Fanno poi dei fori, strappando i fogli e provano ad andare sotto ai giornali ancora intatti, alla ricerca del tesoro. Dopo un po' i fogli si stracciano tutti e allora i bambini li accartocciano per farli diventare palle (carbone) che lanciano nello scatoletto (uno per ogni gruppo).

	Area motoria prevalente	Traguardi di sviluppo delle competenze (indicazioni nazionali per il curricolo)	Obiettivi specifici	Materiali suggeriti	Storia (traccia)	Titolo	Attività'
4b	<p>DISEGNO E RACCONTO</p> 	<p>Campo: Il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte.</p>	<p>Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto.</p>	<p>Fogli formato a4 Pennarelli Carte colorate, Legnetti, Foglie, Cotone, Carta stagnola, Carta velina di diverso colore Carta crespa di diverso colore Oggetti di recupero (portati a scuola dai bambini)</p>	<p>Dopo l'esperienza "IL GIOCO DELLA MINIERA"</p>	<p>Disegno e racconto del "tesoro del bosco incantato"</p>	<p>I bambini disegnano il percorso fatto (possono anche abbinare al disegno l'utilizzo di carta di giornale da incollare). Raccontano poi quanto hanno vissuto e l'insegnante scrive sul retro del foglio le parole dette da ciascun bambino.</p>
5a	<p>MANUALITÀ</p> 	<p>Campo: il corpo e il movimento Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p>Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p>Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>	<p>Il bambino ha una buona manualità, sa utilizzare la forza delle braccia e delle mani e sa controllare e coordinare i movimenti di braccia e mani per raggiungere oggetti. Sa riconoscere al tatto oggetti di diverse dimensioni, peso; sa raccogliere piccoli oggetti con le dita.</p>	<p>Telini Secchielli Pietre preziose (tipo pietre in plastica disponibili presso vivai, acquari, di diverso colore, luccicanti) Sassolini (di diverso peso e dimensioni, possibilmente arrotondati tipo "sassi di fiume"</p>	<p>Gli gnomi/miniatori ritornano nel bosco magico in cerca del tesoro e per arrivare devono attraversare laghi e fiumi. Si devono allora organizzare con navi e secchie, per poter poi trasportare il tesoro...</p>	<p>"Il gioco del tesoro"</p>	<p>I bambini sono divisi in gruppo A e gruppo B. Ciascun bambino dei due gruppi trasporta un compagno o un secchiello verso la zona C. I bambini di ogni gruppo, seduti attorno a due scatoloni pieni di sassi cercano con le mani di recuperare il tesoro (pietre preziose). Le pietre preziose trovate vengono messe dentro a dei secchielli e successivamente trasportate su telini, nella zona di partenza.</p>
5b	<p>DISEGNO E RACCONTO</p> 	<p>Campo: Il sé e l'altro Il bambino gioca e lavora in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.</p> <p>Sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.</p> <p>Campo: Immagini, suoni, colori Inventa storie e sa esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizza materiali e strumenti, tecniche espressive e creative; esplora le potenzialità offerte.</p>	<p>Il bambino sa esprimere simbolicamente attraverso il disegno e il racconto quanto ha vissuto.</p>	<p>Fogli formato a4 Pennarelli Carte colorate, Legnetti, Foglie, Cotone, Carta stagnola, Carta velina di diverso colore Carta crespa di diverso colore Oggetti di recupero (portati a scuola dai bambini)</p>	<p>Dopo "IL GIOCO DEL TESORO"</p>	<p>Disegno e racconto del "tesoro del bosco incantato"</p>	<p>I bambini disegnano quanto visto o costruiscono un plastico con ausilio di vari materiali e raccontano (l'insegnante scrive la storia raccontata da ciascun bambino dietro al proprio foglio)</p>



Altri esempi di attività per l'area MANUALITÀ - TATTILITÀ

L'acchiappa oggetti

OBIETTIVI

Il bambino sa afferrare oggetti con due mani, sa coordinare il movimento occhio-mano, sa lanciare palline in un contenitore.

MATERIALI

Palle di gommapiuma o simili, scatolone.

GIOCO

Il bambino afferra al volo con due mani un pallone di gommapiuma che gli viene lanciato. Lo deve poi lanciare, con due mani, dentro ad uno scatolone molto grande posto a 2 metri di distanza. Il pallone gli viene rilanciato e questa volta deve fermarlo colpendolo con braccia o mani e quindi fa rimbalzare il pallone senza farlo cadere.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Il bambino afferra con una mano sola la palla; il bambino lancia la palla in un contenitore posto in alto, ad una distanza di 5 m; lancia la palla correndo, lancia la palla con una mano.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Aggiungere palle di diverso peso e dimensioni e contenitori di diversa grandezza. I bambini provano a lanciare tutte le palle nei diversi contenitori a loro piacimento.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino afferra con due mani una palla(SI/NO)				
Lancia la palla nello scatolone (numero centri/numero tentativi; es: 3/4)				
Sa tenere in aria la palla senza farla cadere 1 tocco = 1; 2 tocchi = 2; 3 tocchi = 3; + di 4 tocchi = 4				
È piaciuto il gioco? (SI/NO)				
Prendere nota dei materiali scelti preferibilmente dal bambino				

Il gioco della boccia

OBIETTIVI

Il bambino sa coordinare i movimenti occhio-mano, sa utilizzare le dita, le mani e le braccia per afferrare e lanciare oggetti, applicando la giusta forza, sa controllare i movimenti degli arti superiori. Sviluppare la manualità, la coordinazione oculo-manuale, la forza nelle dita, mani e braccia, il controllo del movimento di prensione e lancio.

MATERIALI

Palla medica da 1kg, birilli.

GIOCO

Il bambino afferra al volo con due mani una palla medica di 1 Kg, che gli viene lanciata dall'insegnante dalla distanza di 2 metri; afferrata la palla, il bambino la rilancia all'insegnante. L'insegnante la rilancia al bambino che infine la fa rotolare verso dei birilli per farli cadere.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Aumentare frequenza e velocità dei lanci; aumentare la distanza dei birilli.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Mettere a disposizione dei bambini palle mediche di diverso peso.

	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino afferra con due mani una palla medica da 1 kg 1= non ci prova 2= ci prova ma lascia cadere subito 3= afferra ma non trattiene la palla che cade per terra 4= afferra e trattiene la palla	I prova	I prova	I prova	I prova
	Il prova	Il prova	Il prova	Il prova
Il bambino rilancia la palla verso l'insegnante con un lancio che: 1= tocca terra a meno di metà della distanza 2= tocca terra oltre la metà della distanza 3= arriva all'insegnante senza toccare terra				
Riesce a fare rotolare la palla medica 1= no 2= si ma con forza insufficiente per arrivare ai birilli 3= si e con forza sufficiente per arrivare ai birilli				
Colpisce i birilli con la palla medica 1= no, li manca del tutto 2= si, ma solo colpendo uno dei lati 3= si, colpendo in pieno				
Grado di soddisfazione (fare domande): LEGENDA: NO=1 POCO=2 ABBASTANZA=3 MOLTO=4				
Scrivere i materiali utilizzati dal bambino				

Il gioco del tiro a segno

OBIETTIVI

Il bambino sa lanciare oggetti di diverso peso e dimensione, sa controllare il gesto occhio-mano e sa lanciare verso un bersaglio.

MATERIALI

Palline, contenitori di diversa dimensione.

GIOCO

Il bambino lancia oggetti di diverso peso e dimensioni, con diversi tipi di lancio, dentro a dei contenitori di diversa grandezza.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Modificare la distanza del contenitore, modificare la modalità di lancio (due mani, mano destra, mano sinistra), la posizione di lancio del bambino (seduto, in piedi), modificare la dimensione del contenitore e degli oggetti da lanciare. Il contenitore e il bambino possono essere fermi o in movimento.



COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

Il bambino sceglie cosa lanciare, il tipo di lancio e dove lanciare.

Per ogni combinazione di palle e contenitori di dimensioni diverse, usare una griglia nuova	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino centra il contenitore distante 2 metri con lancio con 2 mani. Centri/tentativi (Es. 4/5)				
Il bambino centra il contenitore distante 2 metri con lancio con mano destra: Centri/tentativi (Es. 3/5)				
Il bambino centra il contenitore distante 2 metri con lancio con mano sinistra: Centri/tentativi (Es. 0/5)				
Grado di soddisfazione (fare domande): LEGENDA: NO=1 POCO=2 ABBASTANZA=3 MOLTO=4				
Prendere nota degli oggetti preferibilmente scelti dal bambino				

Il gioco dei sassolini

OBIETTIVI

Il bambino ha capacità di riconoscere gli oggetti con le dita (tattilità); sa manipolare oggetti con precisione e velocità; sa applicare forza con le dita.

MATERIALI

Uno scatolone di sassolini di diverso peso e dimensioni, secchielli di dimensioni e forma diversi, mattoncini duplo.

GIOCO

I bambini vengono suddivisi in gruppi di 4-5 e disposti nella stanza. Ciascun gruppo ha a sua disposizione: uno scatolone con sassi di forme, peso e dimensioni diverse; un secchiello con mattoncini duplo. Ogni gruppo deve nascondere i mattoncini tipo duplo nello scatolone pieno di sassi, il più velocemente possibile. Nascosti i mattoncini, al segnale dell'insegnante i bambini si spostano e vanno allo scatolone di un altro gruppo. Al via dell'insegnante, devono trovare il più velocemente possibile i mattoncini nascosti e costruire una torre. Il gioco finisce quando la torre viene messa in piedi davanti al gruppo.

ELEMENTI DI DIFFICOLTÀ

Tutti i bambini vengono bendati (chi non vuole tiene gli occhi chiusi) e recuperano gli oggetti ad occhi chiusi. Si sostituiscono i mattoncini tipo duplo con delle monetine. I bambini trovano i diversi oggetti e li infilano in contenitori con delle aperture adatte agli specifici oggetti.

COME SEMPLIFICARE IL GIOCO

I bambini eseguono i diversi passaggi secondo i tempi di ciascun bambino. Aumentare il numero di mattoncini in modo che ogni bambino possa costruire la propria torre. Eseguire il gioco senza limite di tempo, ma lasciandosi guidare dall'interesse dei bambini.

Valutazione: 1= No 2= Poco 3= Abbastanza 4= Molto	Luca	Luigi	Gianni	Rosa
Il bambino nasconde i mattoncini nello scatolone pieno di sassi				
Il bambino trova velocemente i mattoncini nascosti				
Il bambino costruisce una torre con i mattoncini				

A fine attività, chiedere al bambino di disegnare e raccontare quanto ha fatto (scrivere le sue parole)

Bibliografia citata nel manuale

REGOLAMENTI NAZIONALI

1- M.I.U.R., *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione*, 4/9/2012; scaricabili dal sito: http://www.istruzione.it/web/istruzione/prot5559_12.

DIDATTICA DELL'ATTIVITA' MOTORIA PER L'INFANZIA

2- Tortella P., *I "come" e i "perché" facilitare la pratica dell'attività motoria*. In: AA.VV., *Primo sport. L'ambiente e il movimento ideali per crescere sani*, Libreria dello Sport, Milano 2011, pp. 94-123.

3- Tortella P., Durigon V., Cappellari D., Fumagalli G., Parco giochi "Primo Sport 0246" *Il parco per lo sviluppo senso-motorio del bambino*, Libreria dello Sport, Milano 2011.

4- Keen R. *Using perceptual representations to guide reaching and looking*. In: Rieser J., Jeffrey Lockman J., & Charles Nelson C. *Action as an organizer of learning and development: Minnesota Symposia on Child Psychology*, Lawrence Erlbaum Associates Inc., Abingdon, UK 2005, Vol. 33, pp. 301-322

5- Tortella P., Tessaro F., Fumagalli G., *Motor cognition during free games in 3 years old children built up on factors involving space organization and social interaction*, In: Rubinacci A., Rega A., Lettieri N. *Le scienze cognitive in Italia 2011*, Napoli 2011, pp. 189-193; scaricabile dal sito: <http://www.aisc-net.org/home/category/e-book-corner/>

6- Tessaro F., *La valutazione dei processi formativi*, Armando Editore, Roma 1997

7- Vygotskij N.V., *Pensiero e linguaggio*, Giunti Editore, Milano 2002

8- Pellegrini A.D., Dupuis D., Smith P.K., *Play in Evolution and Development in "Developmental review"*, 2007, Vol. 27, n. 2 pp. 261-276

9- Mortari L. *La ricerca per i bambini*, Mondadori Education S.p.A., Milano 2009

STUDI CROSS CULTURALI

10- Keller H., *Cultures of Infancy*, Lawrence Erlbaum Associates Inc., Abingdon, UK 2007.

11- Keller H., Kaertner J., Borke J., Yovsi R.D., Kleis A., *Parenting styles and the development of the categorical self. A longitudinal study on mirror self-recognition in Cameroonian Nso farming and German families*, *Int. J. Behav. Develop.*, 2005, n. 29, pp. 496-504

SALUTE

12- OMS, *The world health report 2002. Reducing risks, promoting healthy life*. World Health Organization, Geneva, Switzerland 2002; scaricabile dal sito: <http://www.who.int/whr/2002/en/>

13- US Department of Health and Human Services (1998). *Clinician's Handbook of Preventive Services: Put Prevention into Practice*. 2nd edn. United States Government Printing, USA 1998

14- Shultz S.P., Browning R.C., Schutz Y, Maffei C., Hills A.P., *Childhood obesity and walking: guidelines and challenges*. *Int. J. Pediatric Obesity*, 2011, vol. 6 pp. 332-341

PSICOLOGIA

15- Vedul-Kjelsås V., Sigmundsson H., Stensdotter A.K., Haga M., *The relationship between motor competence, physical fitness and self-perception in children*, *Child: care, health and development*, Blackwell Publishing Ltd, Oxford, UK 2011.

16- Adolph K.E., Kretch K.S. *Infants on the edge: Beyond the visual cliff*. In: Slater A, Quinn P. *Developmental psychology: Revisiting the classic studies*, Sage Publications, London, UK 2012, pp. 36-55.

17- Mischel W., Shoda Y., Rodriguez M.L., *Delay of gratification in children*. *Science*, 1989, vol. 244, pp. 933-938.

Letture consigliate

Borgogni A., *Il corpo invadente: una proposta per l'area corporea nelle scuole dell'infanzia*, Firenze Atheneum, Firenze 1993

Borgogni A., Davi M., *Percorsi Sghembi: emozioni, complessità, memorie nell'apprendimento motorio*, Società Stampa Sportiva, Roma 1979

Calidoni P., *Didattica generale ed educazione motoria*, in Mantovani S. (a cura di), *Accogliere per Educare. Pratiche e saperi dei servizi per l'infanzia*, Centro Studi per l'infanzia e l'adolescenza, Parmainfanzia, Erickson, Trento 2008.

Calidoni P., *Video-gio-care, Presentazione della Collana "Il mio primo software"*, Erickson, Trento 2011

Fumagalli G. (cur.), *Primo sport. L'ambiente e il movimento ideali per crescere sani*, Libreria dello Sport, Milano 2011.

Fumagalli G., *Progettare spazi che favoriscono il movimento*. Paesaggio Urbano, 2012, fascicolo 1, pp. 41-43:

Tessaro F., *Metodologia e didattica dell'insegnamento secondario*, Armando Editore, Roma 2002

Tessaro F., *Il formarsi della competenza. Riflessioni per un modello di sviluppo della padronanza*, in "Quaderni di orientamento", anno XX, n. 38, 2011, pp. 24-40

Tessaro F., *Il senso educativo dei nonni nei vissuti dei preadolescenti immigrati*, in Corsi M. e Ulivieri S., (a cura di) *Bambini*

e anziani: due stagioni della vita a confronto, Ed ETS, Pisa 2012

Tessaro F., *Formazione alla ricerca attraverso la ricerca nell'Inclusive Education*, in Minello R. (a cura di) *Formazione & Insegnamento, European Journal of Research on Education and Teaching*, numero tematico *La formazione alla ricerca educativa e formativa. Tendenze della ricerca educativa e formativa in contesti italiani e internazionali*, Anno IX, Numero 3, Pensa MultiMedia, Lecce 2011, pp. 115-122

Tessaro F., *Lo sviluppo della competenza. Indicazioni e processi per un modello di valutazione*, in Margiotta U. (a cura di), *Formazione & Insegnamento. European Journal of Research on Education and Teaching*, numero monografico, *La formazione degli insegnanti: prospettive di ricerca. Traguardo 2020.*, anno X, numero 1, Pensa MultiMedia, Lecce 2011, pp. 105-121.

Tortella P., *La mente in azione: formazione alla corporeità e alle emozioni dell'insegnante di scienze motorie / Mind in action: Training physical educator to sense emotions and the body*, in Minello R. (a cura di) *Formazione & Insegnamento. European Journal of Research on Education and Teaching*, numero tematico *La formazione alla ricerca educativa e formativa. Tendenze della ricerca educativa e formativa in contesti italiani e internazionali*, Anno IX, Numero 3, Pensa MultiMedia, Lecce 2011, pp. 203-208.

Indice del manuale

Lo scopo di questo manuale	pg 4
Perché favorire la pratica dell'attività motoria da 0 a 6 anni	pg 4
Attività motoria: motivazioni, emozioni e responsabilità.....	pg 5
La scuola dell'infanzia e la pratica dell'attività motoria	pg 6
Spazi e materiali	pg 6
La pratica dell'attività motoria	pg 6
La valutazione: strumento fondamentale per la pianificazione delle attività motorie.	pg 8
La progettazione delle attività motorie	pg 9
Scheda generale della manualità - tattilità	pg 12
Scheda generale della mobilità.....	pg 14
Scheda generale dell'equilibrio	pg 16
Il progetto in pratica	pg 18
Incontro N. 1.....	pg 21
Incontro N. 2.....	pg 22
Incontro N. 3.....	pg 24
Incontro N. 4.....	pg 26
Incontro N. 5.....	pg 28
Schemi dei 5 incontri.....	pg 30
Altri esempi di attività per l'area manualità – tattilità.....	pg 33
Esempio di scheda di valutazione.....	pg 36
Bibliografia.....	pg 37



SPORT E SOCIALE PER LA PRIMA INFANZIA

Sono con noi

ICS ISTITUTO PER IL CREDITO SPORTIVO

BCG
THE BOSTON CONSULTING GROUP

Deloitte.

LEGNOLANDIA
built by nature

Leonardo Costruzioni

PIRELLI

Selex ES
A Finmeccanica Company

UNITED COLORS OF BENETTON.

Willis
International Insurance Broker

0
2
4
6

printed by **Dixar** printing

ISBN: 978-8873814856



9 788873 814856

www.0246.it