

PROGETTO DI EDUCAZIONE MOTORIA



Nel percorso evolutivo di un bambino, l'educazione motoria riveste un ruolo fondamentale nella formazione integrale della sua identità, da ciò l'idea di tale progetto.

L'insieme delle esperienze motorie e corporee favorisce, attraverso il gioco, lo sviluppo di un'immagine positiva di sé ed è a questa età che il bambino interiorizza i fondamentali riferimenti spaziali e spazio-temporali.

La forma privilegiata di attività sarà costituita dal **gioco**, in quanto è attraverso il "GIOCARRE" che il bambino può conoscere e sperimentare, dando libero sfogo alle proprie abilità. Verranno utilizzate tutte le forme di gioco fantastico e di regole, strutturato e non; saranno proposte attività vissute in forma ludica, preoccupandoci che suscitino nei bambini partecipazione, entusiasmo ed atteggiamenti di ricerca personale. Per contro, ci sforzeremo di evitare proposte psico-motorie richiedenti rigidi tecnicismi che, generalmente, conducono a stati di demotivazione.

La nostra finalità è quella di potenziare, tramite le esperienze vissute, lo sviluppo cerebrale, la formazione del pensiero, il potenziamento delle capacità intellettive e di apprendimento. **Attraverso il gioco il bambino cresce:** impara a conoscere se stesso e gli altri, impara a confrontarsi con il mondo esterno scoprendo i propri limiti e le proprie potenzialità.

Il progetto parte dall'accettazione della teoria delle intelligenze multiple.

Tipica dell'intelligenza corporea è la capacità di usare il proprio corpo in modi differenti, per fini espressivi oltre che concreti.

All'interno del percorso di gioco motorio verranno proposte attività di programmazione, **Coding**, in contesto di gioco per avvicinare i bambini, in modo semplice e divertente, a competenze logiche e capacità di risolvere i problemi in modo creativo, che sono alla base del pensiero computazionale.

Il pensiero computazionale è la capacità di elaborare procedimenti costruttivi a supporto della fantasia e della creatività. Il Coding permette quindi di sviluppare il pensiero computazionale in modo coinvolgente e intuitivo a qualsiasi età.

Il progetto mira a sviluppare l'intelligenza corporea stimolando due diversi ordini di esperienze:

- **attività di movimento creativo** (le quali riguardano il ritmo, l'espressività, sviluppo di competenze logiche, risoluzione dei problemi in modo creativo.);
- **attività di movimento atletico** (le quali riguardano la coordinazione, l'equilibrio, la potenza, il controllo del corpo...)

FINALITÀ

- Rafforzare l'autonomia, la stima di sé, l'identità.
- Potenziare capacità espressive e la propria identità personale e corporea.
- Controllare le emozioni e l'affettività in maniera adeguata all'età.
- Costruire abilità e schemi motori generali e specifici utili ad una crescita sana ed armonica del bambino.



OBIETTIVI

Il corpo e il movimento

- Muoversi seguendo comandi e/o simboli concordati (**Coding**)
- Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria (**Coding**)
- Capacità di conoscere e prendere coscienza del sé corporeo.
- Orientarsi all'interno di spazi liberi e circoscritti.
- Controllare le emozioni e l'affettività in maniera adeguata all'età.
- Costruire abilità e schemi motori generali e specifici utili ad una crescita sana ed armonica del bambino.

Il sé e l'altro

- Rispettare ed aiutare gli altri, lavorare in gruppo condividendo regole di azione e attuando comportamenti di collaborazione.
- Conoscenza del carattere proprio e dei compagni: vivere il piacere di "fare" e di "stare" con gli altri.
- Riconoscimento del gruppo, partecipazione interattiva con lo stesso nel rispetto delle regole dello stare insieme, accettazione degli altri e della diversità: riconoscere l'importanza delle individualità, delle capacità e

dei limiti propri e degli altri.

Conoscenza del mondo

- Utilizzare comandi e/o simboli per far raggiungere la meta (**coding**)
- Capacità di rapportarsi con l'ambiente circostante interiorizzando i principali concetti spazio-temporali
- Sviluppo delle capacità percettive.
- Rappresentare esperienze motorie.

Il progetto prevede un percorso organizzato in laboratori di **8 incontri**, rivolto a gruppi di bambini di **età** compresa tra i **3** e i **10 anni**.

L'esperienza si svolgerà **da ottobre a maggio**.

RUOLO DELL'EDUCATORE-ANIMATORE

Il ruolo dell'educatore-animatore sarà quello di condurre e facilitare il percorso scelto durante tutto il periodo di attività del servizio, promuovendo e organizzando attività ludiche, ricreative, motorie.

Gli educatori-animatori ascolteranno i bisogni e le richieste che emergeranno quotidianamente dai bambini e accoglieranno idee, proposte e desideri per poi organizzare e strutturare ulteriori proposte educative, affinché i bambini/e possano essere i veri protagonisti del proprio divertimento.

Lo strumento privilegiato di analisi è l'osservazione: l'educatore osserva atteggiamenti, stili comportamentali, relazionali, dinamiche di gruppo e risponde in modo adeguato alle loro richieste. Attraverso il gioco (strumento di intervento educativo) cerca di favorire lo sviluppo di diverse abilità del bambino (cognitivo, emotivo, relazionale).

I percorsi di gioco verranno offerti prendendo in considerazione differenti aspetti: età del bambino, gli interessi, le risorse disponibili, l'adattamento del bambino al nuovo contesto e allo sviluppo di nuove relazioni, la possibilità di introdurre giochi progressivamente più complessi e con regole precise, etc., è sua cura predisporre un "ambiente" dove potersi esprimere, confrontarsi, e dove poter trovare figure adulte formate e attente alle problematiche affettivo-relazionali dei bambini.

ORGANIZZAZIONE

Mattina:

L'orario del percorso sarà dalle 9.30 alle 11.30.

Dalle ore 9:00 alle ore 9:30 verranno allestiti gli spazi che la scuola metterà a disposizione per tali attività.

Successivamente, per lo svolgimento delle attività proposte, la sezione verrà suddivisa in due gruppi, ogni laboratorio



avrà durata di 1 ora. Nello specifico: dalle 9:30 alle 10:30 il primo gruppo e dalle 10:30 alle 11:30 il secondo gruppo.

Infine dalle 11:30 alle 12:00 l'educatore riordinerà gli spazi utilizzati.

Pomeriggio:

L'orario del percorso sarà dalle 13.30 alle 15.30.

Dalle ore 13:00 alle ore 13:30 verranno allestiti gli spazi che la scuola metterà a disposizione per tali attività.

Successivamente, per lo svolgimento delle attività proposte, la sezione verrà suddivisa in due gruppi, ogni laboratorio avrà durata di 1 ora. Nello specifico: dalle 13:30 alle 14:30 il primo gruppo e dalle 14:30 alle 15:30 il secondo gruppo.

Infine dalle 15:30 alle 16:00 l'educatore riordinerà gli spazi utilizzati.

Al termine di ogni incontro, l'educatore avrà cura di verificare, in collaborazione con gli insegnanti, i progressi riscontrati e le eventuali difficoltà di ogni bambino.

Inoltre saranno previsti incontri di programmazione (con gli insegnanti) e di verifica.

Le verifiche in itinere e finali si baseranno in primis sui seguenti criteri:

- L'interesse
- La curiosità
- Le competenze acquisite per quanto riguarda l'aspetto "spazio-tempo"
- La capacità di eseguire consegne rispettando le regole concordate, di volta in volta, prima di iniziare l'attività.
- La capacità di relazionarsi con gli altri.

Di seguito una breve descrizione di alcuni percorsi:

• **“MASTICA” LA MACCHINA FANTASTICA**

Il personaggio guida di questo percorso sarà MASTICA (personaggio fantastico).

“Mastica” è una macchina realizzata con una struttura in legno colorata alla quale sono state applicate vecchie parti elettriche ed elettroniche di vari strumenti.

Mastica viaggia da un pianeta all'altro e in ogni pianeta atterra in una scuola per giocare con i suoi bambini, proponendo ad ogni incontro tanti giochi divertenti..

Al suo arrivo nella nuova scuola, Mastica fa trovare ai bambini un messaggio scritto dai loro compagni di un lontano pianeta ed invita i suoi nuovi amici a fare altrettanto, cioè a scrivere un nuovo messaggio che lei a sua volta recapiterà ad altri bimbi di pianeti diversi.

• ALLA RICERCA DEL TESORO PIRATA



Il tema conduttore del percorso è una grande caccia al tesoro pirata.

Il capitano di un nave pirata deve riuscire a radunare tutta la sua ciurma per poter trovare il tesoro nascosto in quanto ciascun pirata ha con se un frammento della mappa del tesoro. Purtroppo, a seguito dell'attacco di mille coccodrilli, tutta la ciurma del capitano si è dispersa e lui ha bisogno dell'aiuto dei bimbi per ritrovarla.

Ovviamente da buon pirata il Capitano promette ai bambini che se lo vorranno aiutare riserverà a loro metà del prezioso tesoro nascosto.

Inizia così il lungo viaggio dei bimbi che ogni settimana incontreranno un pirata diverso ottenendo così un pezzo della mappa.

• IL CASTELLO DEI SEGRETI

Il filo conduttore del percorso è costituito dall'esplorazione che i bambini faranno all'interno di un castello misterioso.

Nel Castello, rappresentato da una sagoma di castello realizzata in legno e successivamente dipinta, sono presenti delle piccole porticine nelle quali si nascondono diversi personaggi e messaggi misteriosi.

I bambini scovano ad ogni incontro un personaggio ed un messaggio diverso, bussando alle diverse porticine del castello.

Ogni personaggio proporrà ai bambini le attività fantastiche da svolgere quel giorno.

• LA MAPPA DEL FOLLETO

L'educatore farà vivere ai bambini una nuova avventura: racconterà ai bimbi di aver ricevuto in regalo una mappa da alcuni suoi amici folletti, i quali, disperati, chiedono di essere aiutati nella ricerca del loro amico folletto "Smemorino".

I folletti hanno raccontato, infatti, all'educatore, che Smemorino a causa di un incantesimo malvagio del mago "Birichino", si è addormentato nel grande bosco, dove loro non possono avventurarsi da soli senza l'aiuto degli altri bambini.

Comincia così il lungo viaggio alla ricerca di Smemorino, dove ad ogni sosta un folletto o un altro personaggio fantastico proporrà ai bambini delle attività divertenti con le quali allenarsi ad affrontare il grande bosco e regalerà loro alcuni indizi per leggere la mappa e poter così riuscire a trovare Smemorino.

Alla fine del percorso i bambini troveranno Smemorino e, attraverso una pozione magica, dovranno riuscire a svegliarlo spezzando l'incantesimo, cacciando via così, dal regno dei folletti, una volta per tutte, il mago Birichino.

- **LA FATTORIA (percorso adatto a bambini più piccoli)**

Il tema del percorso è la Fattoria, nella quale i bimbi incontreranno e conosceranno ad ogni incontro un animale diverso che proporrà i giochi della giornata.

- **FIABILANDIA**

Filo conduttore del percorso è il viaggio fantastico che i bimbi faranno nel paese di “Fiabilandia”, dove vivono tutti i personaggi delle fiabe più famose e dei cartoni animati più conosciuti.

Ogni Settimana i bambini incontrano un personaggio diverso che li coinvolgerà ogni volta in giochi diversi.

- **ZOO IN LIBERTA'**

Il tema del percorso è rappresentato dal maltrattamento che gli animali subiscono quando vivono nelle gabbie del circo.

Ai bambini viene proposto di aiutare i poveri animali che soffrono all'interno delle gabbie liberandoli una volta per tutte.

Ad ogni incontro i bimbi impareranno a conoscere un animale diverso, e, una volta liberato, quest'ultimo li ringrazierà, insegnando loro diverse attività e le sue migliori abilità.

- **IL CONDOMINIO DEGLI INSETTI**

Il filo conduttore del percorso sarà la scoperta di alcuni simpatici insetti che abitano all'interno di un albero magico.

Ad ogni incontro i bimbi si raduneranno sotto l'albero magico (un pannello in legno nel quale è raffigurato un albero con delle vere porticine), e a turno, i più coraggiosi, potranno bussare su di una porticina e scoprire così l'insetto che si nasconde dietro, il quale, una volta presentatosi ai bimbi, li inviterà a giocare con lui e come lui, quindi con attività caratterizzate dal movimento tipico dell'insetto incontrato.

- **IN FONDO AL MARE**

Il tema portante del percorso sarà un viaggio negli abissi marini.

Ogni settimana i bimbi nuoteranno nei fondali di oceani e mari sconosciuti dove incontreranno tanti coloratissimi animali fantastici pronti a coinvolgere loro in giochi e avventure diverse.

- **GLI ANIMALI DEL BOSCO**

Filo conduttore di questo percorso è la scoperta e la conoscenza degli animali del bosco. Ogni settimana i bimbi si ritroveranno davanti ad un bosco (un pannello di legno nel quale è rappresentato un bosco, con delle vere porticine dietro le quali sono raffigurati degli animali) I bimbi dovranno bussare ogni volta su di una porticina diversa e scoprire quale animale si nasconde dietro.

Una volta scoperto l'animale, quest'ultimo proporrà ai bimbi di giocare con lui e come lui.

- **I MOSTRI MANGIA BISCOTTI**

Filo conduttore del percorso sarà un'avventura fantastica insieme ad alcuni strampalati “mostri buffi” che amano



divorare biscotti e si aggirano per case e scuole al fine di rubare tutti i biscotti che trovano.

Ad ogni incontro i bimbi troveranno l'armadio dei mostri buffi (un pannello in legno con raffigurato un armadio con delle vere ante) e, una volta bussato su di esso e aperte le sue ante, scopriranno un nuovo mostriciatolo mangia biscotti.

Per poter giocare con i mostri buffi, ogni settimana i bimbi dovranno offrire al mostriciatolo incontrato un biscotto.

- **NUMERONZOLO (percorso più adatto ai bimbi di età compresa tra i 5 e i 7 anni)**

Tema del percorso è la conoscenza dei numeri.

Questo percorso ha come obiettivo quello di far conoscere ai bambini i numeri, di far contare in senso progressivo e regressivo e di far imparare l'addizione e la sottrazione attraverso il gioco e senza alcuna nozione teorica.

Ad ogni incontro i bambini incontreranno "Numeronzolo", personaggio fantastico costituito da numeri che proporrà loro diversi giochi legati al tema.

- **ARRIVANO LE VOCALI**

Tema del percorso è la conoscenza delle vocali attraverso il gioco.

A..E..I..O..U sono dei simpatici personaggi che ogni settimana arriveranno nella scuola per proporre ai bambini giochi legati al tema.

- **VIAGGIANDO PER IL MONDO**

Tema del percorso è l'educazione alla multiculturalità.

Il percorso prevede un viaggio immaginario intorno al mondo; ad ogni tappa i bambini impareranno nuovi giochi e canzoni tipici della parte di mondo visitata.

- **GIOCANDO NEL TEMPO**

Il gioco è l'espressione più autentica della cultura umana, è sempre "figlio del tempo" e si adatta al contesto sociale in cui si svolge. Il recupero dei giochi tradizionali rappresenta pertanto la riscoperta della propria storia, delle proprie origini e del senso di appartenenza. Il gioco stimola l'inventiva, la curiosità, la manualità, l'ingegno; con il gioco il bambino si adatta e si avvicina alla società degli adulti.

L'obiettivo di questo percorso è far riscoprire ai bambini la semplicità dei giochi tradizionali.

- 1) Campana
- 2) Acqua fuoco e fuochino
- 3) Mosca cieca
- 4) Salto con la corda
- 5) Gioco del martello
- 6) Corsa nei sacchi

- 7) Gioco della pesca (kim tatto)
- 8) Indovina chi
- 9) Le biglie
- 10) Le cinque pietre (catapis)
- 11) Tappi in pista
- 12) Guardie e ladri
- 13) Gioco dell'orologio
- 14) I 4 cantoni
- 15) L'elastico
- 16) Yermis
- 17) Flipper

Esempi di alcuni giochi da proporre durante i percorsi di attività motoria:

- Percorsi di equilibrio
- Percorsi di velocità
- Percorsi di forza
- Percorsi di coordinazione
- Gioco del tamburo (Ritmo , ballo)
- Gioco delle impronte (velocità, reazione)
- Kim olfatto (distinzione di profumi e odori)
- Kim gusto (distinzione di sapori)
- Gioco dei cerchi per terra (Salti)
- Gioco delle palline (riconoscimento dei colori)
- Lancio della palla (forza)
- Gioco del semaforo (reazione)
- Gioco degli animali (imitazione)
- Gioco del serpente (strisciamento)
- Gioco delle cavallette (salti)
- Gioco dei rulli (rotolamento)

- Gatto e topo (velocità)
- Gioco del paracadute (coordinazione)
- Tiro alla fune (forza)
- Bombardamento (forza e agilità)
- Corsa coi sacchi (salti)
- 1, 2, 3 stella (concentrazione, velocità)
- Attenti al tamburo (coordinazione moto-udito)
- Gioco dei coriandoli (riconoscimento dei colori)

I percorsi/giochi potranno variare a seconda delle esigenze e degli interessi dei bambini ed in relazione alle richieste degli insegnanti:

Costo di ogni singolo percorso:

8 incontri della durata di 2 ore ciascuno: 670 € (Oneri inclusi)

Costo 3 incontri : 280 € (Oneri inclusi)

Costo 4 incontri : 350 € (Oneri inclusi)

