

PROGETTO DI EDUCAZIONE MOTORIA

RIVOLTO A TUTTE LE SEZIONI
(OTTOBRE-MAGGIO)



Il progetto nasce dalla consapevolezza che nella scuola dell'infanzia, l'educazione motoria riveste una grande importanza nella formazione integrale della persona. L'insieme delle esperienze motorie e corporee, attraverso il gioco, favoriscono lo sviluppo di una immagine positiva di sé. E' a questa età che il bambino interiorizza i fondamentali riferimenti spaziali e spazio-temporali, rafforza l'autonomia, prende coscienza del sé corporeo e vive il piacere di "fare" e di "stare" con gli altri. Il bambino deve avere la possibilità di esprimersi e sperimentarsi attraverso il gioco, all'interno di uno spazio e di un tempo delimitato dall'insegnante.

L'attività motoria influisce in maniera determinante sul processo di maturazione e apprendimento del bambino; attraverso la conoscenza del proprio corpo egli sviluppa la propria personalità. L'apprendimento avviene attraverso sensazioni che provengono dal proprio corpo, ed è per questo che l'esercizio fisico riesce ad avere effetti sugli aspetti sociali, educativi ed emotivi della personalità. Lo schema corporeo dei bambini in questa fascia d'età coincide con la "discriminazione percettiva", che porta il bambino a riconoscere le diverse parti del suo corpo e a differenziare in relazione alla loro funzione. Il movimento ha la facoltà di influire contemporaneamente sulle varie componenti (percezione del corpo, orientamento del corpo, strutturazione spazio-temporale, coordinazione) che interagiscono fra loro per la strutturazione dello schema corporeo.

Il progetto di educazione motoria andrà inoltre ad integrare la progettazione di sezione con momenti di gioco, percorsi ed esplorazioni all'aria aperta.

3-4 ANNI:

"LA FORESTA MAGICA"

Il progetto di educazione motoria andrà inoltre ad integrare la progettazione di sezione con momenti di gioco, percorsi ed esplorazioni nella palestra e all'aria aperta.

STIMOLI E PROPOSTE:

- Presentazione della palestra e del momento di educazione motoria
- Presentazione dei materiali;
- Libera esplorazione dei materiali;
- "La foresta Magica" piccoli e semplici percorsi;
- Gioco dell'orso
- Gioco delle scatoline
- Gioco degli animali
- Gioco dei tre porcellini
- Gioco dei colori
- Gioco del castello
- Gioco del lupo mangia frutta
- Musica stop
- Le belle statuine
- Balli di natale

- Percorsi festa di fine anno

OBIETTIVI:

- Sa sviluppare la coordinazione e l'equilibrio
- Rafforza l'autonomia, l'autostima e l'identità personale
- E' in grado di seguire un percorso strutturato
- Sviluppa competenze senso percettive
- Inizia a rapportarsi e a controllare emozioni, sentimenti (paura, meraviglia).
- E' in grado di muoversi in maniera opportuna nello spazio palestra
- E' in grado di toccare, guardare, esplorare, sperimentare e utilizzare oggetti di uso quotidiano; sa superare gli usi convenzionali degli attrezzi "ginnici" (palle, bacchette, mattoncini...) secondo un percorso che favorisce la creatività, per arrivare a conoscere e utilizzare i materiali secondo la loro funzione.
- E' in grado di riconoscere i colori primari.

CAMPI DI ESPERIENZA INTERESSATI:

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- Immagini, suoni e colori
 - I discorsi e le parole
- La conoscenza del mondo

4-5 ANNI:

Gli incontri di educazione motoria solitamente si svolgono in un contesto surreale, di fantasia, con personaggi immaginari o legati ad alcune storie...spesso c'è un "cattivo" da catturare per salvare personaggi buoni e indifesi...per fare ciò però c'è bisogno dell'aiuto di tutti e di conseguenza i bambini tendono a fare gruppo "unendo le forze". Il fatto che spesso tutto avvenga in un contesto surreale porta a far partecipare al gioco anche quei bambini più timidi e riservati.

Stimoli e proposte

- Percorsi motori di esplorazione dell'ambiente e dei materiali
- giochi di gruppo organizzati e con regole nel rispetto dei compagni
- giochi per riconoscere e nominare le parti del corpo e conoscere le proprie possibilità motorie
- giochi e percorsi per il potenziamento degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, ecc.)
- giochi e percorsi per il potenziamento dei concetti topologici (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, ecc.)
- giochi a squadre, a piccolo gruppo e a coppie
- giochi drammatizzati finalizzati a favorire il controllo e l'espressione delle proprie emozioni

Campi di esperienza interessati:

- Il sé o l'altro
- il corpo e il movimento
- i discorsi e le parole
- L'arte, la musica, i media
- Misura e spazio, fenomeni e viventi

Obiettivi

- Maggiore padronanza e perfezionamento della manualità fine, impugnatura corretta, capacità di ritaglio nel seguire linee dritte
- Inizia a riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e ad adottare pratiche corrette di cura di sé
- Inizia a provare piacere nel movimento, sperimentando schemi posturali e motori (capriole o rotoloni) e applicandoli a giochi individuali e di gruppo
- Tendenza ad iniziare ad accettare e rispettare se stesso e gli altri, anche iniziando a collaborare con i compagni
- Maggiore consapevolezza nell'accettazione delle regole, riuscendo a capire un discorso di causa/effetto (es. lancio un gioco e l'amico si può fare male)
- Inizia ad avere una proiezione di sé attraverso i vari linguaggi espressivi (drammatizzazioni e rappresentazioni teatrali, giochi simbolici, ecc.)
- Capacità di esprimere in libertà le proprie capacità espressive acquisendo una maggiore consapevolezza delle diverse tecniche
- Inizia ad avere una proiezione di sé attraverso i vari linguaggi espressivi (drammatizzazioni e rappresentazioni teatrali, giochi simbolici, ecc.)
 - Capacità di esprimere in libertà le proprie capacità espressive acquisendo una maggiore consapevolezza delle diverse tecniche
 - Capacità di iniziare a classificare, associare, ordinare, colori, forme, qualità, quantità
 - Capacità di confrontare e valutare piccole quantità (fino a 5)
 - Capacità di riconoscere i colori fondamentali e i suoi derivati
 - Capacità di eseguire semplici misurazioni con strumenti alla sua portata
 - Maggior consapevolezza della routine scolastica riuscendo a capire "prima e dopo"
 - Acquisizione di alcuni concetti topologici come avanti/indietro, sopra/sotto
 - Capacità di conteggi semplici da 1 a 5 , da 5 a 1.

5-6 ANNI:

L'acquisizione di competenze motorie aiuta il bambino nella sua crescita globale: non solo, quindi, nell'acquisizione di consapevolezza del proprio sé corporeo e nella costruzione dell'identità personale, ma anche in relazione all'accrescimento dell'autostima e della fiducia in se stessi. Tutto questo con effetto positivo anche sui primi apprendimenti alla scuola primaria (come la postura, i tempi di attenzione, la gestione spaziale e l'impugnatura).

In questo progetto che dura tutto l'anno scolastico, si inseriscono due proposte progettuali gestite dalle società "PROGETTI DI GIOCO-SPORT": "Boiardo Basket" e "Boiardo Calcio" di Scandiano, che con la loro azione più specializzata, andranno a promuovere l'azione educativa e culturale della pratica motoria, affinché diventi un'abitudine di vita. Il Gioco-sport è la capacità di ogni bambino di riutilizzare in forma personale, originale e creativa abilità motorie e la disponibilità a precisarle attraverso la ripetizione, in modo da farle diventare abilità specifiche.

Stimoli e proposte

- Percorsi motori di esplorazione dell'ambiente e dei materiali
- giochi di gruppo organizzati e con regole nel rispetto dei compagni

- giochi per riconoscere e nominare le parti del corpo e conoscere le proprie possibilità motorie
- giochi e percorsi per il potenziamento degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, ecc.)
- giochi e percorsi per il potenziamento dei concetti topologici (dentro, fuori, sopra, sotto, davanti, dietro, ecc.)
- giochi a squadre, a piccolo gruppo e a coppie
- giochi drammatizzati finalizzati a favorire il controllo e l'espressione delle proprie emozioni
- riconoscimento di forme geometriche da posizionare nei corretti insiemi
- discriminazione tanti-pochi...sono di più...sono di meno...
- progetto calcio in collaborazione con la Boiardo Calcio di Scandiano
- progetto easy basket in collaborazione con la Boiardo Basket di Scandiano

Obiettivi:

- ha buona padronanza della manualità fine e imparare a distinguere la destra e la sinistra
- prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori
- comprende e rispetta le regole di gioco del gruppo applicandovi, attraverso processi metacognitivi, la raggiunta consapevolezza della propria corporeità
- rappresenta lo schema corporeo in maniera analitica
- riconosce e utilizza parametri spaziali
- rispetta le regole di gioco e di comportamento
- sviluppa la lateralità relativa al proprio corpo

Campi d'esperienza:

- Il sé e l'altro
- Il corpo e il movimento
- l'arte, la musica e i media
- i discorsi e le parole
- misura e spazio, fenomeni e viventi