



ASD SORRISI IN MOVIMENTO  
VIA G.MATTEOTTI 10/C Mareno di Piave (TV)  
C.F 91044410263



# C'ERA UNA VOLTA....IL MOVIMENTO

## PROGETTO DI ATTIVITÀ MOTORIA E PRATICA PSICOMOTORIA

L'associazione sportiva dilettantistica "SORRISI IN MOVIMENTO" propone per l'anno scolastico 2020/21 nelle varie scuole dell'Infanzia, un laboratorio di 1 incontro a settimana dal mese di ottobre a maggio diviso per fascia d'età, che vede l'unione della Pratica Psicomotoria Educativa e Preventiva (metodo Aucouturier), con l'attività motoria propriamente detta, le quali unite implicano una condivisione di una visione globale del bambino, nella sua unicità: l'uso del corpo, del movimento e del gioco, direttamente collegati all'evoluzione psico-fisica, emotiva e cognitiva del bambino. I primi incontri abbracceranno le fondamentali dinamiche della Pratica Psicomotoria Aucouturier, mentre gli altri, si svilupperanno lungo un percorso di narrazione orientata all'educazione espressivo-motoria.

**"C'ERA UNA VOLTA... IL MOVIMENTO"** vuole essere un percorso di narrazioni e rappresentazioni di fiabe, capace di coinvolgere i bambini in modo immediato e portarli a sperimentare, nel clima ludico della scuola dell'infanzia, tutte le forme di movimento nelle sue combinazioni tipiche della motricità di quest'età. Il percorso inizia dal racconto della fiaba, luogo magico di fantasia, dove si incontrano personaggi, animali, cose, luoghi.... Grazie alla narrazione il bambino è catturato e coinvolto e nasce così un percorso animato fatto di attività, giochi motori individuali e di gruppo che lo aiutano nella scoperta del corpo e del suo funzionamento, lungo un percorso che porta il bambino a padroneggiare correttamente lo spazio che lo circonda e i movimenti. Al centro del percorso ci sono il bambino, il suo corpo e il suo vissuto personale che permette di personalizzare movimenti, imitazioni, sonorizzazioni e rappresentazioni.

Il progetto è come un seme che cresce, prendendo linfa vitale da una storia: il corpo e il movimento compongono il tronco forte e stabile di cui il gioco è il cuore pulsante. Su questa premessa fondamentale cresceranno i rami del nostro progetto che man mano

aumenteranno intrecciandosi e integrandosi tra loro. Il parallelismo tra l'evoluzione dell'attività proposta e le tappe di sviluppo del bambino, è diretto.

Il progetto "C'era una volta ... il movimento" in sintesi, vuole essere un percorso di narrazioni e rappresentazioni di storie capace di coinvolgere i bambini in modo immediato a livello espressivo-motorio, con il sostegno di giochi strutturati e non, tradizionali o inventati, materiali anche di fortuna e fantasia e la musica.

## **OBIETTIVI GENERALI**

- Sviluppare la conoscenza della propria emotività e corporeità;
- Mettersi in relazione con l'ambiente circostante;
- Acquisire capacità espressive e creative;
- Sviluppare il rispetto e la condivisione di regole.
- Sviluppare la conoscenza e la padronanza del corpo;
- Vivere il piacere senso-motorio legato al movimento e al rapporto con gli oggetti;
- Sviluppare la capacità di esprimersi e di comunicare;
- Sviluppare l'organizzazione dello schema corporeo in relazione al tempo e allo spazio;
- Sviluppare la funzione simbolica attraverso il piacere di agire, creare e giocare;
- Sviluppo dei processi di rassicurazione delle paure, tramite il piacere presente in tutte le attività psicomotorie.

## **OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:**

Il bambino sa:

- Ascoltare, comprendere, comunicare;
- Acquisire maggiore autonomia, indipendenza e autostima;
- Scoprire e conoscere la propria corporeità in relazione a sé stessi e agli altri;
- Consolidare un'immagine positiva di sé;
- Coniugare il momento cognitivo con quello emotivo;
- Identificarsi in alcuni personaggi della fiaba;
- Esprimersi in modo creativo;
- Sviluppare una corretta socializzazione attraverso il gioco cooperativo.

Area Affettivo Relazionale, il bambino sa:

- vivere il piacere del movimento;
- acquisizione delle regole di base di comportamento;
- collaborare in coppia o in gruppo in situazioni di gioco.

Area Cognitiva, il bambino sa:

- scoprire molteplici modalità di utilizzo degli oggetti o degli attrezzi proposti;
- costruire attrezzi di gioco;
- imitare movimenti semplici eseguiti da un compagno
- trasformare in chiave simbolica gli oggetti convenzionali e non
- Acquisire conoscenze relative all'io topologico e funzionale.

Area Motoria, il bambino sa:

- esercitare gli schemi motori di base;
- percepire le differenze tra situazioni statiche -dinamiche;

- acquisire una motricità globale;
- esercitare la rapidità di risposta ad uno stimolo verbale o sonoro;
- assumere le varie posizioni di base e passare facilmente da una all'altra in forma libera;
- consolidare la dominanza a livello di arti superiori e inferiori, riconoscere la dx –sx;
- acquisire conoscenze relative all'io topologico e funzionale.

## **METODOLOGIA E STRATEGIE DI REALIZZAZIONE**

Questo progetto si prefigge di concorrere, attraverso la pratica di attività motoria alla formazione globale della personalità dell'alunno allargandone i campi d'interesse attraverso interventi specifici e qualificati.

L'azione didattica corretta, infatti, si fonda non tanto sulla dimostrazione e l'imitazione quanto piuttosto su proposte (attive, figurative, verbali) che tendono a problematizzare l'esecuzione, a coinvolgere la partecipazione, a rendere operante la interdisciplinarietà.

Le attività saranno proposte in maniera graduale sia come intensità che come difficoltà. Si utilizzerà il metodo induttivo rendendo gli alunni liberi di agire con spontaneità, di manifestare il loro spirito di iniziativa, di estrinsecare la loro capacità creativa e di coltivare le loro personali abitudini.

Sarà utilizzata una didattica semplice con compiti atti a stimolare l'alunno e a gratificarlo. Per raggiungere gli obiettivi delineati saranno tenuti presenti i bisogni degli alunni e deve essere quindi esercitata sotto forma di attività gioiosa, gratificante e coinvolgente.

Il progetto si sviluppa in più incontri, che vanno eseguiti in linea con la storia che fa da sfondo integratore. Tutto questo va concordato e progettato con le insegnanti di sezione, e valutato in base a tempi e caratteristiche specifiche del gruppo classe.

## **ATTIVITÀ**

- Sperimentazione di schemi motori globali;
- Giochi di percezione e controllo muscolare;
- Attività percettive con materiali diversi da manipolare con mani e piedi;
- Attività di libera esplorazione con attrezzi codificati e non;
- Liberi adattamenti su basi musicali.
- Attività percettive specie di carattere tattile e propriocettivo;
- Attività di costruzione con varie tipologie di materiali;
- Attività di gioco con due attrezzi diversi in rapporto tra loro;
- Semplici giochi motori collettivi
- Giochi per la conoscenza del corpo;
- Giochi di esplorazione spazio –temporali;
- Giochi di respirazione;
- Giochi di equilibrio

## **CONTENUTI**

Saranno proposte le più svariate situazioni motorie, per arricchire il bagaglio motorio dei bambini:

- Esercizi con piccoli attrezzi e materiale non codificato
- Esercizi per la conoscenza spaziale (livelli, piani, percorsi, direzioni, etc...)

- Esplorazione e conoscenza del proprio corpo e delle sue parti.
- Giochi di animazione e di espressione corporea
- Esercizi organizzati per gruppi in stazioni.
- Piccole gare a squadre per guidare la competitività.
- Dalla conoscenza al controllo degli attrezzi.
- Giochi con piccoli attrezzi
- Proposta di vari tipi di andature, per far acquisire ai bambini consapevolezza e controllo della corsa (dalla corsa al salto di piccoli ostacoli).
- Utilizzazione di palle di diverse dimensioni, con pesi diversi, per migliorare la capacità di adattamento e trasformazione e di manualità.
- Bersagli da colpire e traiettorie da descrivere con palle piccole e grandi, per migliorare la coordinazione oculo- manuale
- Percorsi, staffette, circuiti
- Schemi posturali-schemi motori dinamici
- Coordinazione dinamica generale
- Lateralizzazione e dominanza
- Equilibrio statico e dinamico
- Giochi tradizionali
- Giochi non codificati
- Giochi di squadra, per insegnare ai bambini il rispetto delle regole
- Rielaborazione in classe del vissuto in palestra attraverso il racconto e la rappresentazione grafica.

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

In accordo con le insegnanti di sezione è possibile valutare insieme la progettazione delle attività, definendo in maniera specifica per ogni gruppo classe gli obiettivi motori che si vogliono perseguire; in base a ciò verranno costruite delle griglie di valutazione che consentano di identificare il livello di competenza del bambino e quindi di programmare attività che siano adatte al singolo e al gruppo, ma anche che consentano di monitorare la qualità degli interventi e la loro efficacia.

Le griglie saranno di semplice e rapida compilazione, e dovranno essere chiare, in modo che non vi possano essere dubbi sul significato della valutazione.

Importanti devono essere i momenti di discussione, valutazione dei lavori e di confronto, da parte dei docenti e l'esperto di attività motorie

*“La fiaba diventa quindi: il fare, l'agire, il dire”.*