

PREMESSA

IL BAMBINO NON GIOCA PER IMPARARE, MA IMPARA PERCHE' GIOCA.

L'educazione motoria, nei suoi molteplici aspetti, riveste una grande importanza nella formazione integrale della persona sin dalla primissima infanzia. Al fine di valorizzare e potenziare l'educazione motoria nella scuola dell'infanzia, tenendo presente i ritmi evolutivi del bambino, proponiamo il progetto:

“ IO CRESCO...GIOCANDO ”.

Il bambino, quando arriva nella scuola dell'infanzia, presenta un grande “ATTIVISMO” e una motricità ricca e varia.

Il corpo, l'azione, l'espressività, l'affettività, i processi cognitivi, il reale, l'immaginario sono strettamente interconnessi e si esprimono con il movimento e con la relazione tra lo “spazio reale ed emozionale”.

Il progetto ha lo scopo di sensibilizzare i bambini all'uso del linguaggio del corpo, strumento fondamentale per lo sviluppo degli altri linguaggi, verbali e non verbali. Attraverso la progressiva conoscenza e padronanza del proprio corpo, il bambino affina le capacità senso - percettive e acquisisce gli schemi corporei che gli consentono di interagire con l'ambiente circostante.

FINALITA'

Promuovere la conoscenza del corpo e del suo potenziale attraverso il gioco e il movimento in funzione: cognitiva, creativa, espressiva e pratica.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Sviluppo delle capacità senso-percettive e degli schemi posturali di base: strisciare, rotolare, camminare.
- Coordinare la propria azione manuale con i dati visivi: ricevere, lanciare, destrezza manuale.
- Adeguare la propria azione motoria a parametri spaziali (distanze, traiettorie, orientamento) e a parametri temporali (durata, velocità).
- Rispettare se stessi e gli altri, attuando comportamenti di condivisione e collaborazione.

METODOLOGIA

La forma privilegiata dell'attività sarà costituita principalmente dal gioco, corredato da storie e musiche che si svolgeranno in un ambiente stimolante, capace di offrire al

bambino la possibilità di compiere esperienze ludiche, significative da un punto di vista motorio e relazionale, dando libero sfogo alle proprie abilità creative e fantastiche. Le esperienze corporee e motorie saranno organizzate in forma divertente e motivante per i bambini e secondo una metodologia progressiva in quanto a difficoltà, nel rispetto dei ritmi di sviluppo e di apprendimento di ciascuno. Saranno utilizzate, le varie forme di gioco: fantastico, di regole, liberi e guidati, imitativi, competitivi, di equilibrio, di abilità, di mimica e gestualità, di movimento, di discriminazione tattile, di discriminazione visiva, di discriminazione uditiva, ecc.

IL PROBLEM SOLVING

Per quanto riguarda l'orientamento metodologico – relazionale di base, noi insegnanti riteniamo di doverci attenere soprattutto al problem solving. I bambini vengono stimolati a svolgere le attività ludiche non con l'imposizione delle insegnanti ma attraverso delle soluzioni derivanti da tentativi ed errori.

STRUMENTI E MEZZI DI REALIZZAZIONE

Materiali strutturati e non (cerchi, materassi, palle, tappetini, birilli, nastri, teli, palloncini colorati, corde, bastoni, tunnel, foulard, ecc.)

LABORATORI

Le attività saranno condotte dalle insegnanti di sezione con la collaborazione di un esperto esterno prof. IRENE CATINIELLO .

Si organizzeranno incontri settimanali della durata di 1 ora ciascuna, le attività si svolgeranno in orario scolastico, i bambini saranno divisi per gruppi omogenei di età. Ogni attività svolta con i bambini, si renderà concreta con la rielaborazione verbale dell'esperienza e con la rappresentazione grafica del gioco.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

Novembre 2010 Maggio 2011.

SPAZI

Aula libera dai banchi , salone, palestra, cortile.

SEZIONI INTERESSATE

.....

DOCENTI COINVOLTI

.....

Si prevedono incontri periodici per programmare e raccogliere le informazioni specifiche (presentazione di singoli casi, momenti organizzativi, ruoli dei docenti,); attraverso le osservazioni sistematiche, il percorso programmato può essere modificato in base all'evoluzione dei bambini..

PRODOTTI FINALI

Al termine del progetto è prevista una manifestazione finale, nella quale i bambini saranno coinvolti in giochi e premiati con gadget ricordo.

Per l'occasione è significativa la presenza dei genitori per condividere insieme il percorso didattico - creativo svolto.

Documentazione fotografica dell'attività svolta.

REFERENTE DEL PROGETTO

Surico Antonia Vita

