

LABORATORIO DI GIOCOMOTRICITA'

ALL. 1

L'itinerario didattico sarà sviluppato in quattro tematiche, della durata di due mesi ciascuna:

I Itinerario (Ottobre-Novembre): l'iniziazione

“Conoscere, scoprire, riconoscersi, ritrovarsi, esplorare, indagare, ricercare “

Apertura alla conoscenza dell'ambiente. Graduale scoperta delle persone, degli ambienti, dei tempi e ritmi del vivere quotidiano nel primo mondo sociale che il bimbo incontra.

II Itinerario (Dicembre-Gennaio): il Natale

“Nascita, festività, riti, ritualità, gruppo familiare ...”.

Gli incontri, scambi, il volersi bene, il mistero della nascita dell'uomo: l'aspettativa, la magia e lo stupore dei doni. La religiosità, il sacro, il mistico, l'aiuto e l'amore per gli altri.

III Itinerario (Febbraio-Marzo): il Carnevale

“Trasformazioni, travestimenti, drammatizzazione, teatralità, canti, balli e feste”.

Creatività, fantasia, evasione, apertura agli altri: il carnevalesco ed il grottesco della vita; il comico, il ridicolo, la parodia, l'imitazione, le maschere, l'ironia ed il motteggio dei sentimenti.

IV Itinerario (Aprile-Maggio): la Primavera

“Cicli della vita, della natura, degli avvenimenti, le alternanze, i ritmi”.

Il risveglio della vita, le scansioni regolari del tempo, dei suoni, dei movimenti, dei colori, degli spazi. Grandi ritmi delle stagioni che ritornano: gli eventi che si ripetono, la vita che si ripropone evidente nella rinascita della natura, il magico, il prodigioso.

All'interno di ciascun itinerario vengono individuate quattro tipologie di gioco motorio da proporre in successione, ognuna delle quali della durata di due settimane:

- a) **Gioco motorio spontaneo con oggetti:** per permettere al bambino l'esteriorizzazione delle proprie esigenze;

- b) **Gioco motorio a partire dal fantastico:** per aiutare il bambino a costruire un proprio bagaglio motorio in modo libero e personale, creativo ed emotivo utilizzando personaggi, azioni ed ambienti del fantastico;:
- c) **Gioco motorio a partire da filastrocche, canzoncine e conte:** le scansioni ripetute regolarmente conducono ad un obiettivo preciso: l'organizzazione delle azioni nel tempo chiedono adattamenti insiti nel testo;
- d) **Gioco motorio strutturato:** basato su regole e consegne date dall'insegnante su obiettivi previsti a priori.

Il programma così impostato si propone, attraverso il gioco, lo sviluppo dei seguenti

OBIETTIVI

1. AUTONOMIA

Adeguamento alle richieste dell'ambiente scolastico:

- Partecipazione a giochi e vita di gruppo
- Esecuzione (utilizzo degli spazi, rispetto spontaneo e su sollecitazione delle regole)

Rispetto delle cose:

- Cura delle proprie cose (utilizzo e riordino)
- Cura del materiale (utilizzo e riordino)

2. INTERAZIONE

Comportamento con gli altri

- Con gli adulti (accettazione dell'adulto come figura fissa di riferimento)

Con i coetanei (accettazione dei compagni, rispetto, aiuto e cooperazione)

Comportamento nelle attività

- libere
- guidate (capacità propositiva, motivazione, partecipazione, realizzazione attività proposta)

3. MOTRICITA'

Generale e coordinazione

- Consolidamento schemi motori (utilizzo spontaneo e consapevole di tutti i possibili movimenti fondamentali)
- Consolidamento di atteggiamenti posturali (utilizzo spontaneo e consapevole di atteggiamenti e posture)
- Controllo tonico (inibizione di posture e atteggiamenti, rilassamento globale e segmentario)

Fine

- Manipolazione di oggetti (modulazione della pressione)
- Utilizzazione appropriata
- Uso manuale dissociato (movimento funzionale simmetrico/asimmetrico e sinergico delle mani)

Dominanza

- Individuazione (utilizzo incrociato dei segmenti del corpo, consolidamento della parte dominante, utilizzo sinergico della parte non dominante)

Lateralità

- Consapevolezza (della destra e sinistra in

4. SENSO-PERCEZIONE

Esperienze tattili

- Percezione (caldo-freddo, liscio-ruvido, pesante-leggero, duro-molle, morbido-ispido, ecc. ...)
- Riconoscimento
- Utilizzo

Esperienze uditive

- Percezione
- Riconoscimento
- Utilizzo (produzione di rumori e suoni finalizzati ad attività ludiche e di relazione)

Esperienze visive

- Percezione (distinzione colori, forme, dimensioni)
- Riconoscimento
- Utilizzo (uso funzionale degli oggetti in base alle caratteristiche cromatiche, formali e dimensionali)

5. CONCETTUALIZZAZIONE

Riferita al corpo

- Conoscenza (riconoscimento e denominazione delle parti del corpo su se stessi, allo specchio, sugli altri, su immagini)
- Memorizzazione
- Rappresentazione (imitazione ed assunzione di posture e movimenti)

Riferita allo spazio

- Sul proprio corpo (dentro-fuori, vicino-lontano, sopra-sotto, alto-basso, davanti-dietro, ecc. ...)
- Organizzazione (orientamento ed organizzazione degli spostamenti liberi o all'interno di aree delimitate)
- Memorizzazione
- Strutturazione (costruzione di strutture nello spazio spontanee ed a richiesta, verbalizzazione di relazioni spaziali)

Riferita al tempo

- Tempo vissuto (prima-adesso-dopo, inizio-durante-fine, contemporaneamente)
- Memorizzazione
- organizzazione nei ritmi (riproduzione di ritmi ascoltati)

Riferita alla logica elementare

- Corrispondenze (relazioni fra elementi, relazioni fra insiemi)
- Classificazioni (raggruppare oggetti in base ad elementi comuni, individuazione di elementi comuni in un insieme)
- Seriazioni (ordinamento crescente e decrescente di elementi in base a: grandezza, altezza, lunghezza, peso, colore, ecc. ... Esplicitazione verbale dei criteri ordinativi adottati)

I mezzi contenuti, le attività utilizzate per il raggiungimento di tali obiettivi verranno scelti in base alle situazioni che si verificheranno durante il periodo didattico.