

Titolo: Percorrendo...

RESPONSABILE DEL PROGETTO : Agata Pipitone

Premessa	<p>Il seguente progetto nasce in risposta ai bisogni dei bambini e alla necessità di interventi a livello attentivo, di controllo motorio e di linguaggio. Il campo d'esperienza della motricità e della corporeità contribuisce alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica da sviluppare in ordine a tutti i piani d'attenzione formativa. Inoltre: la forma privilegiata dell'attività motoria è costituita dal gioco, che realizza nei fatti il clima ludico della scuola dell'infanzia, adempiendo a rilevanti e significative funzioni di vario tipo, da quella cognitiva a quella socializzante a quella creativa. Occorre quindi conoscere e sperimentare tutte le forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli di regole, dai giochi con materiali a quelli simbolici dai giochi d'esercizio a quelli programmati, dai giochi imitativi a quelli popolari e tradizionali.</p> <p>Il progetto è considerato come esigenza per una crescita personale e sociale degli alunni e come proposta concreta alla possibilità di integrazione, di convivenza comune e alla riduzione delle disuguaglianze sociali e culturali al fine di vivere in armonia con sé stesso e con gli altri. Tutte le attività motorie e sportive scolastiche devono pertanto valorizzare innanzi tutto gli aspetti educativi e formativi che l'attività specifica è in grado di esprimere. Da qui l'esigenza di programmare e aggiornare un quadro metodologico che rivisiti l'attività motoria in un rapporto che riguarda la crescita lo sviluppo e il mantenimento delle funzioni motorie e lo sviluppo di capacità emotive, cognitive di gioco e di relazione.</p>
Finalità	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare la coordinazione globale e di equilibrio; - Migliorare la capacità immaginative; - Potenziare il senso di appartenenza; - Acquisire la fiducia in sé e negli altri; - Migliorare la conoscenza del corpo.
Obiettivi e Competenze	<ul style="list-style-type: none"> - Incentivare il rispetto delle regole; - Rafforzare l'identità di sé; - Affinare le capacità senso-percettive; - Sviluppare capacità motorie relazionali; - Evoluzione della lateralizzazione; - Partecipare a giochi a coppie e di gruppo organizzati e con regole.
INDICAZIONI METODOLOGICHE	<p>La forma privilegiata di attività sarà costituita dal gioco, in <u>quanto</u> 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; andremo a proporre 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.</p> <p>La nostra finalità è quella di potenziare, tramite le esperienze vissute, lo sviluppo cerebrale, la formazione del pensiero, il potenziamento delle capacità intellettive di apprendimento. Sappiamo che sul piano neurofisiologico i suddetti obiettivi fondamentali possono essere raggiunti tramite proposte antistereotipe, nuove o problematiche che, uniche, impegnano le aree psichiche elevate a diretti controlli e precise programmazioni delle attività.</p> <p>IL PROBLEM SOLVING</p> <p>Per quanto riguarda l'orientamento metodologico - relazionale di base, noi riteniamo di doverci attenere soprattutto al problem solving. Secondo quest'orientamento metodologico-relazionale l'insegnante, evitando di imporre direttamente le attività da svolgere, deve stimolare i bambini alla ricerca delle soluzioni per tentativi ed errori. Questo atteggiamento, pur nel rispetto dei ritmi di apprendimento di ciascun bambino, presuppone una certa linea di sforzo sostenuta da curiosità, partecipazione ed interesse. Inoltre il problem solving impegna ed educa le aree psichiche elevate in quanto il bambino deve pensare, analizzare, sintetizzare, progettare, ideare ed immaginare.</p>

Docenti coinvolti: Enza Amato, Ragona M. Venera, Pipitone Agata, Filardo Ina, Cangemi.	
Classi interessate: Alunni delle sezioni di cinque anni, plesso Baglio	
Tempi	L'attività avrà la frequenza di una lezioni di tre ore settimanali, in orario extracurricolare. Avrà inizio nella metà del mese di marzo per concludersi alla metà del mese di maggio.
Attività	Il gioco: simbolico, individuale, collettivo, soggetto a regole, libero; giochi senso-percettivi; rappresentazione del corpo da vari punti di vista: di fronte, dietro, profilo, ombra ecc.; il movimento e il ritmo: musica e danza spontanea; Attività' psicomotorie di orientamento su percorsi; orientamento nell' ambiente: esplorazione e rappresentazione di percorsi; Staffetta con slalom, rotolamento, passaggio sopra e sotto l'ostacolo, entrare e uscire dal cerchio
Materiali	Materassi, cerchi, palloni di varia grandezza, cerchi, asse di equilibrio, nastri, birilli, musiche.
Criteri di verifica delle competenze raggiunte	Le modalità dell'attività di verifica tenderanno 'a valutare le specifiche acquisizioni delle abilità raggiunte dagli allievi in campo motorio. L'attività si concluderà con una manifestazione intesa come verifica degli apprendimenti raggiunti.