



corri, salta & impara

Un modello di percorso ludico-motorio
nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2015-2016

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino



In continuità con il processo di potenziamento dell'educazione fisica nella Scuola Primaria sul territorio nazionale, il **MIUR**, con nota prot. n. 5942 dell'1 ottobre 2015, ha autorizzato l'**USR Calabria** ad estendere sul territorio nazionale il modello di percorso ludico-motorio sperimentato da anni nella scuola dell'infanzia con il fine di costruire, d'intesa con il **CONI**, un progetto motorio scolastico a partire dalle Indicazioni Nazionali per il Curricolo che, nell'ottica dell'arricchimento e dell'ampliamento dell'offerta formativa, costituisca un'azione di sistema omogenea e dinamica per condividere metodi e strategie e sviluppare la ricerca e l'innovazione educativa in ambito ludico-motorio-emotivo **dai 3 ai 5 anni**.

C'era una volta, un ...



anzi, tanti



che.....



**... amavano stare e saltare
con i bambini ...**



ed una ...



anzi, tante



che.....



... rincorrevano i bambini
suggerendo loro di divertirsi
senza pensare troppo ...





La “favola morale” più famosa del mondo, “un libro pedagogico che segue la moda dei tempi, con un'aria strana un po' anarchica, un po' arrabbiata, un capolavoro” (L. Comencini), ispirerà l'attività progettuale prendendo forme, colori, movimenti e azioni dalla vita scolastica di **ogni giorno ...**

I **bambini**, attraverso la **varietà** e la **quantità** quotidiana delle **esperienze motorie**, sperimenteranno ruoli diversi e rapporti non abituali tra il corpo e lo spazio per considerare se stessi, gli altri e il mondo circostante da prospettive differenti ed imparare giocando ad acquisire, fin da piccoli, un senso morale ...



corri, salta & impara

Un programma
ludico-motorio-emotivo
per la
scuola dell'infanzia

Integrare e includere
attraverso il movimento

Suscitare curiosità

Manipolare, disegnare,
colorare

Tradurre quotidianamente
nei linguaggi verbali e non
verbali

Il gioco motorio



...suscitare curiosità...

Dove trovare miglior storia per raccontare l'iniziazione alla vita?

... incuriosire i bambini ad essere in **equilibrio**, in bilico...

da una parte una  che, anche senza il gatto, può trascinare i bambini nei classici pericoli che accompagnano il percorso dalla fanciullezza all'età adulta: le cattive compagnie, l'ignoranza e l'inesperienza, l'incapacità di sottostare alle regole, la bugia come arma di difesa ...

dall'altra un , perché i bambini riflettano...



...suscitare curiosità...

Ogni episodio della favola o della vita scolastica potrà essere trasformato in una insostituibile lezione di vita. Per far questo occorrerà che i bambini per tutto l'anno scolastico inizino a prendere consapevolezza dei comportamenti che possono arrecare fastidio a bambini, genitori, nonni, amici, animali, piante, oggetti, ecc. e, viceversa, verificare gli effetti di piccoli gesti di lealtà, generosità, aiuto, compassione, solidarietà.



piante

non toccarlo perché
tutti ne godano?



raccogliere un fiore?
piante





...suscitare curiosità...


persone
imparare insieme?



trattare male?
persone



animali
giocarci insieme?



considerarli giocattoli?
animali



oggetti
averne cura?



danneggiarli?
oggetti




... manipolare, disegnare, colorare ...

...un personaggio/mascotte,
di almeno un metro di altezza,
che tenga compagnia ai bambini
per tutto l'anno scolastico,
fino alla manifestazione finale,
per aiutarli a ricordare di fare ogni giorno
almeno un'ora movimento, divertirsi e
compiere buone azioni ...





... manipolare, disegnare, colorare ...



Tante coccarde, raffiguranti scritte,
simboli e disegni degli episodi risolti in classe ...
che un grillo, saltando,
darà ad ogni bambino o gruppo di bambini che
smetteranno di litigare o danneggiare cose, persone o
animali ...



Le coccarde ricevute saranno attaccate sul
personaggio/mascotte: una sorta di crediti per
contribuire a migliorare
il comportamento di tutta la sezione ...





... manipolare, disegnare,
colorare ...





... tradurre nei linguaggi verbali e non verbali ...

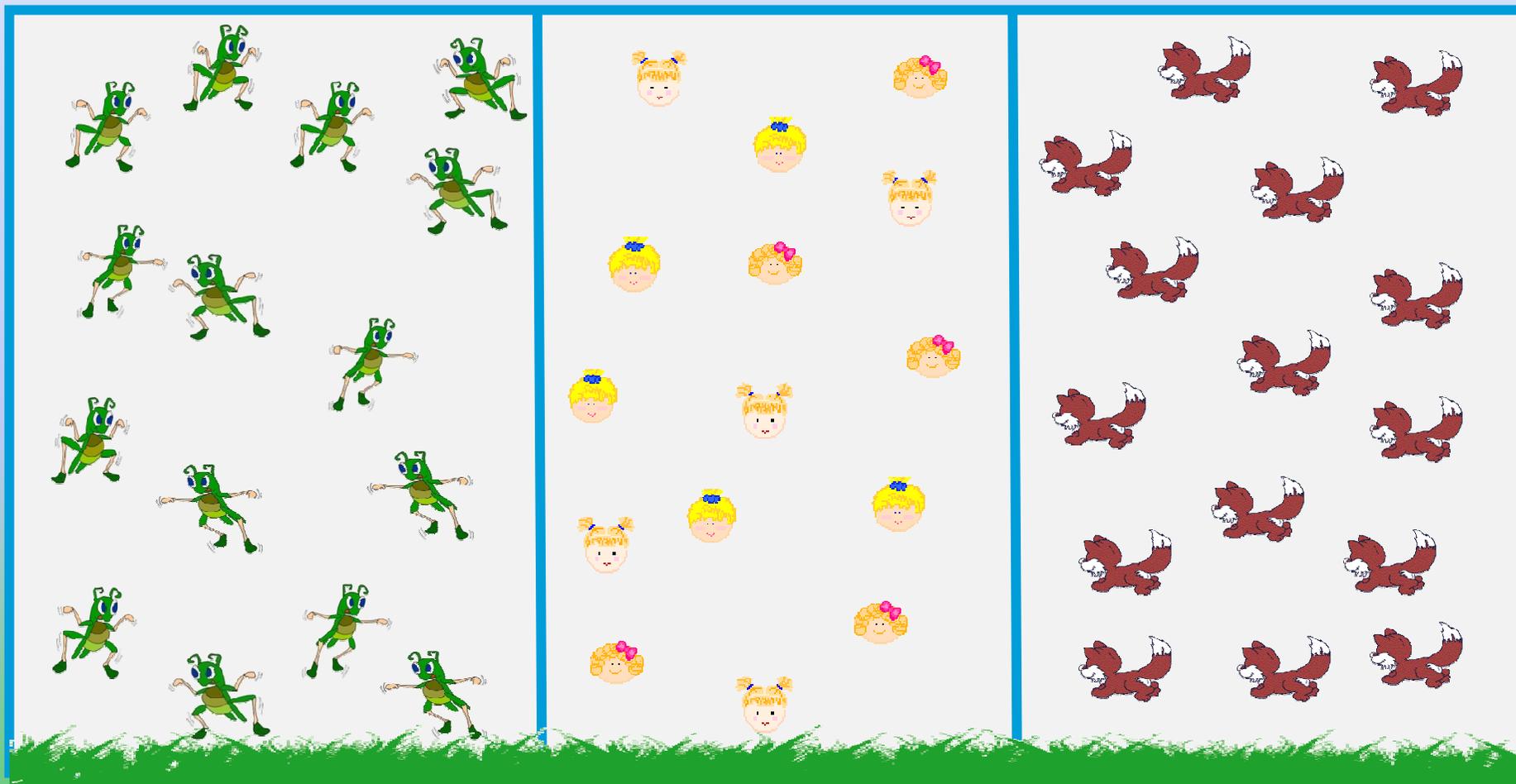
Il tema progettuale sarà il filo conduttore per realizzare gli obiettivi della propria programmazione annuale, far “raccontare”, “vivere” ed “interpretare” dai bambini alcuni episodi della favola usando il linguaggio verbale (anche in inglese), ma anche quello musicale, grafico-pittorico, mimico-gestuale e motorio (ad es. sperimentare le diverse modalità di spostamento di una **volpe** o di un **grillo**, i rapporti non abituali tra il corpo e lo spazio, anche a coppie e a gruppi più numerosi di bambini, ecc.).

Ogni bambino esprimerà il proprio mondo di relazioni impersonando se stesso ma anche il grillo e la volpe: riuscire a far amare la **volpe** significherà imparare a divertirsi pensando a non danneggiare se stessi, gli altri e il mondo circostante; riuscire a far amare il **grillo** significherà aver dato un senso non soltanto al sapere e al saper fare ma anche al saper essere in una sezione, nella propria famiglia, nella società.

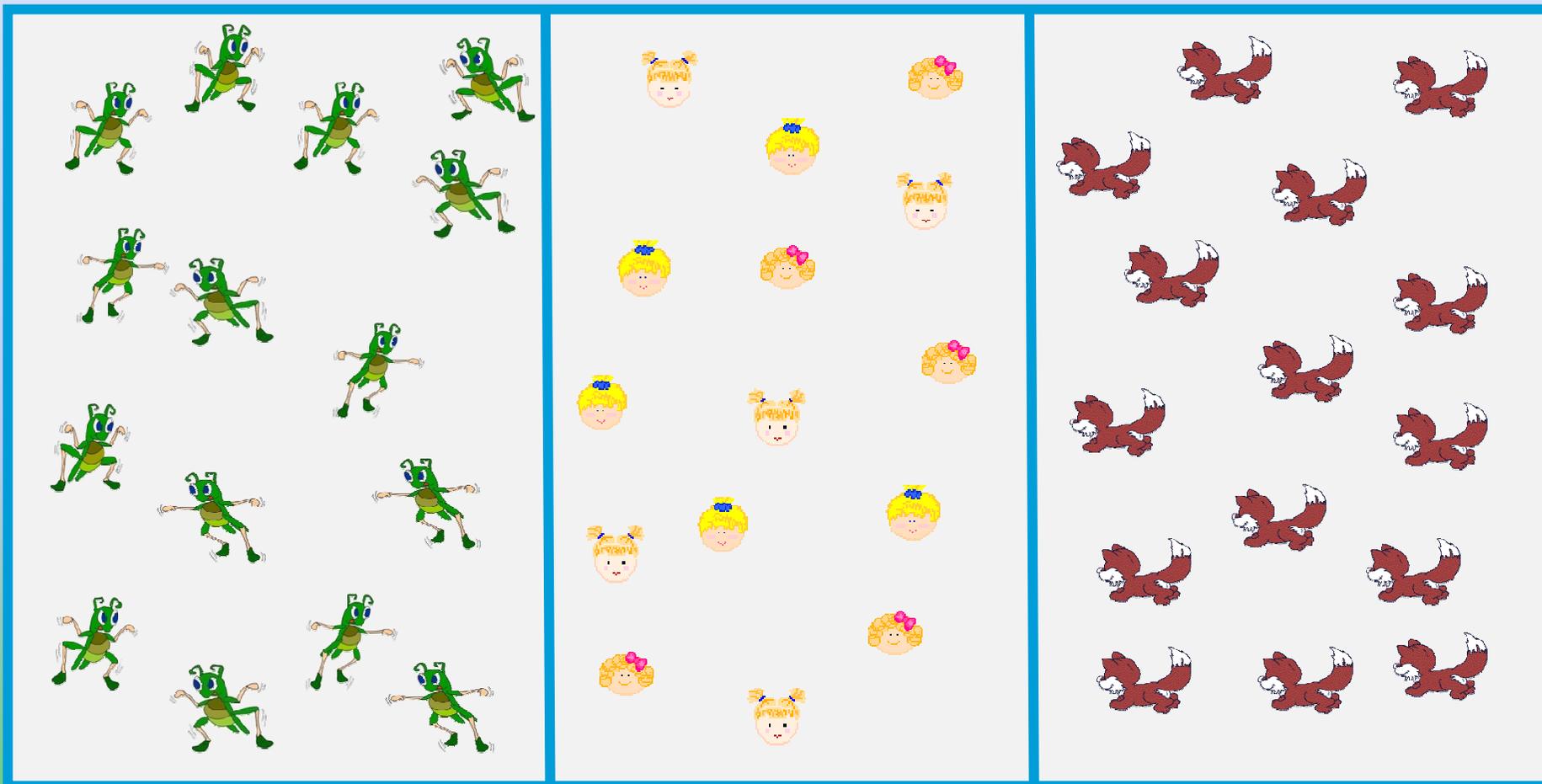


... il gioco motorio ...





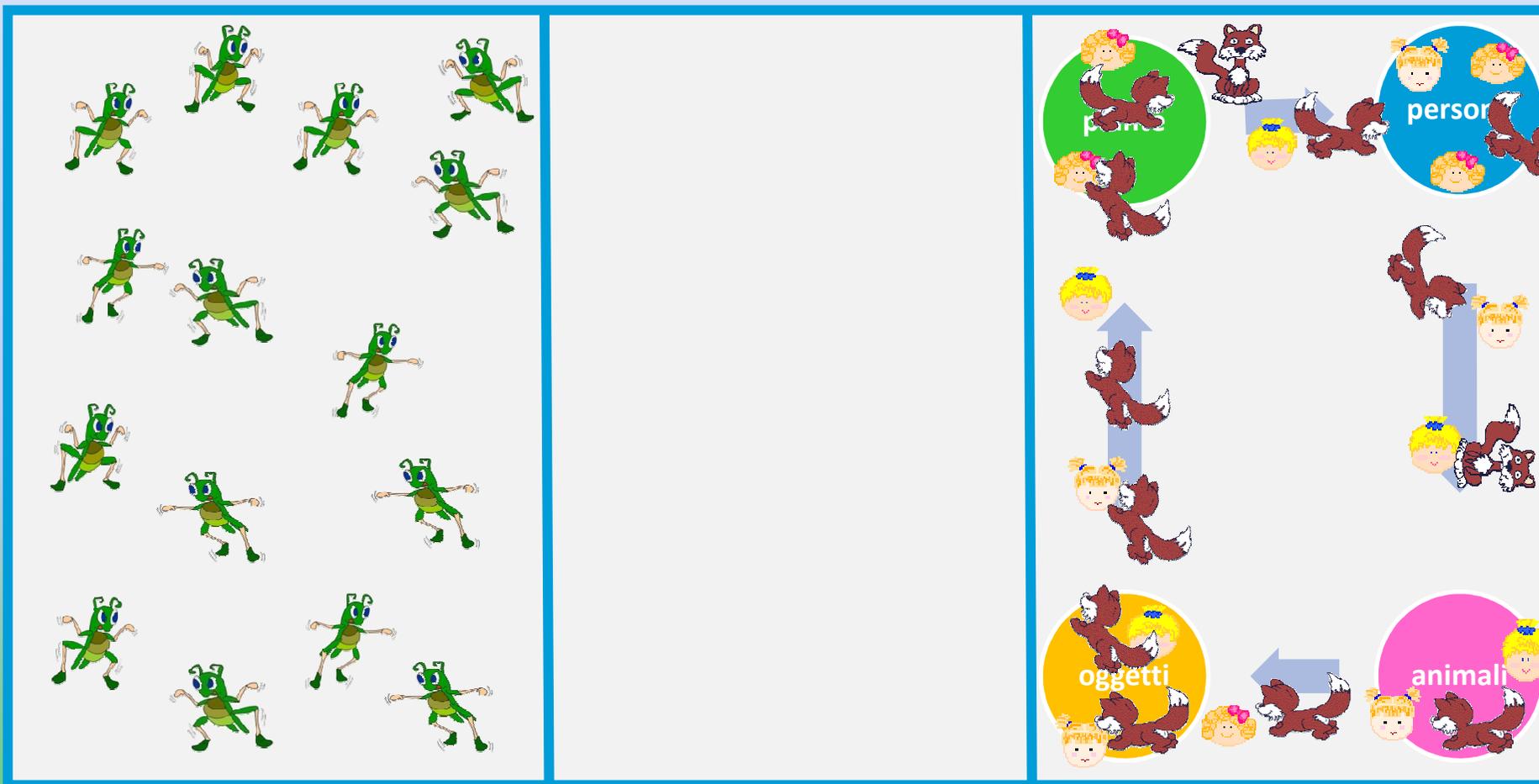
...mentre le **volpi** si rincorrono e i **grilli** saltano sul prato, i **bambini** si muovono liberamente nei propri spazi con diverse modalità ...



le volpi corrono verso i bambini mentre i grilli saltano sul prato ...



...mentre i **grilli** saltano sul prato, ogni **volpe** si affianca ad un **bambino** e insieme **strisciano** verso il percorso **distratto** ...



...i **grilli** saltano sul prato mentre **volpi** e **bambini** realizzano il percorso **distratto**: 4 diverse “azioni distratte” su ogni stazione e diverse modalità per spostarsi da una all’altra ...



piante



strapparle
calpestarle
ignorarle



danneggiarli
non averne cura
rubarli



oggetti



il percorso

distratto:

4 diverse "azioni
distratte"

su ogni stazione
e diverse modalità
per spostarsi da
una all'altra



persone



spingere/picchiare
ferire
ignorare

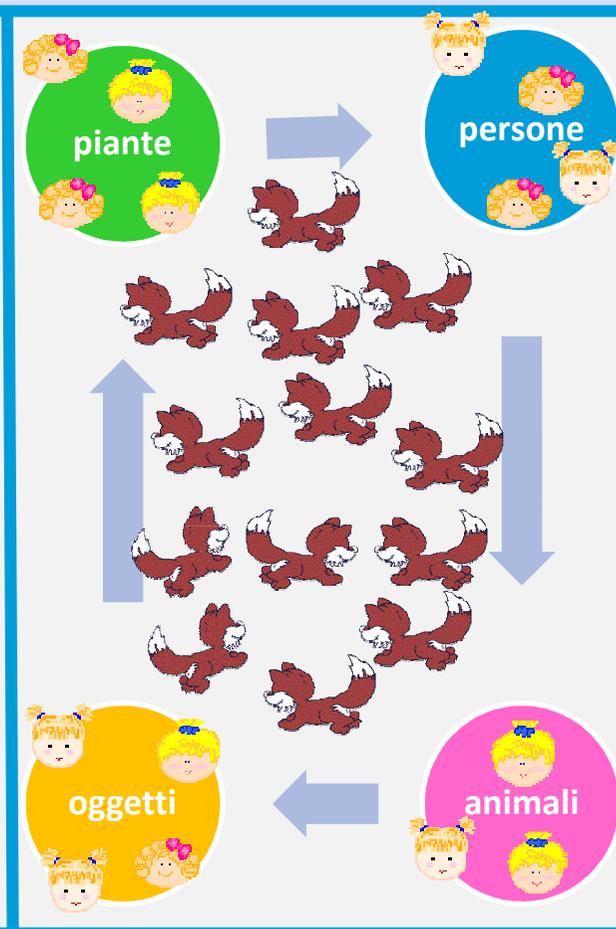
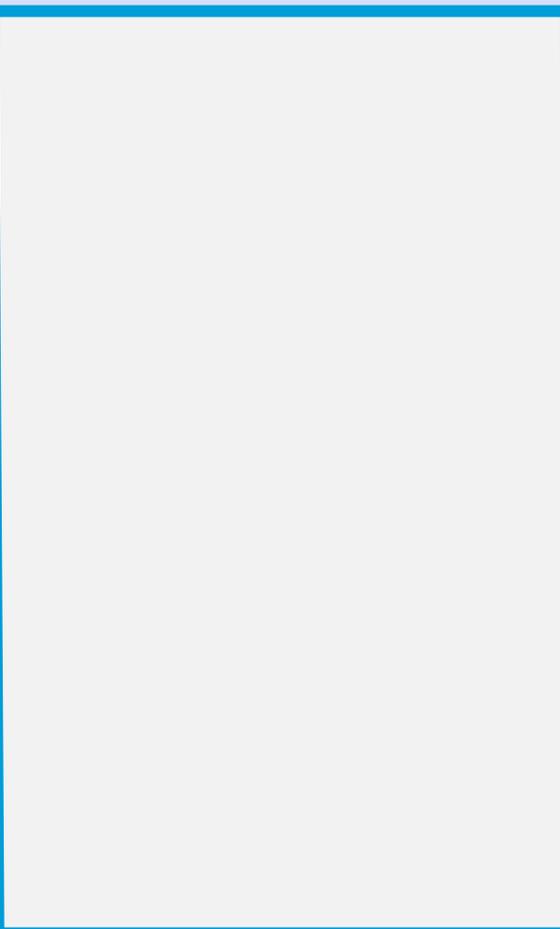
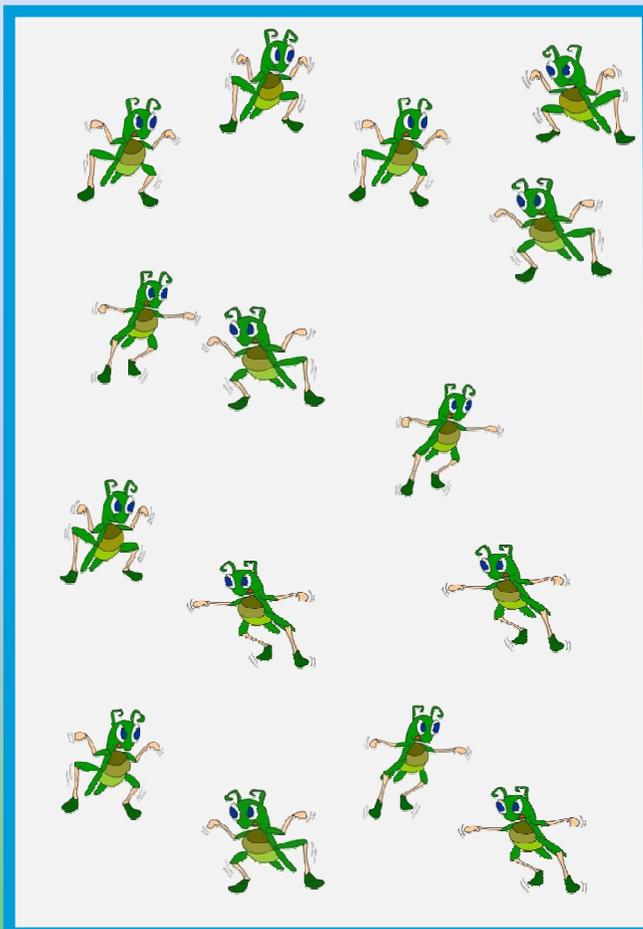


usarli come giocattoli
non averne cura
ferire



animali

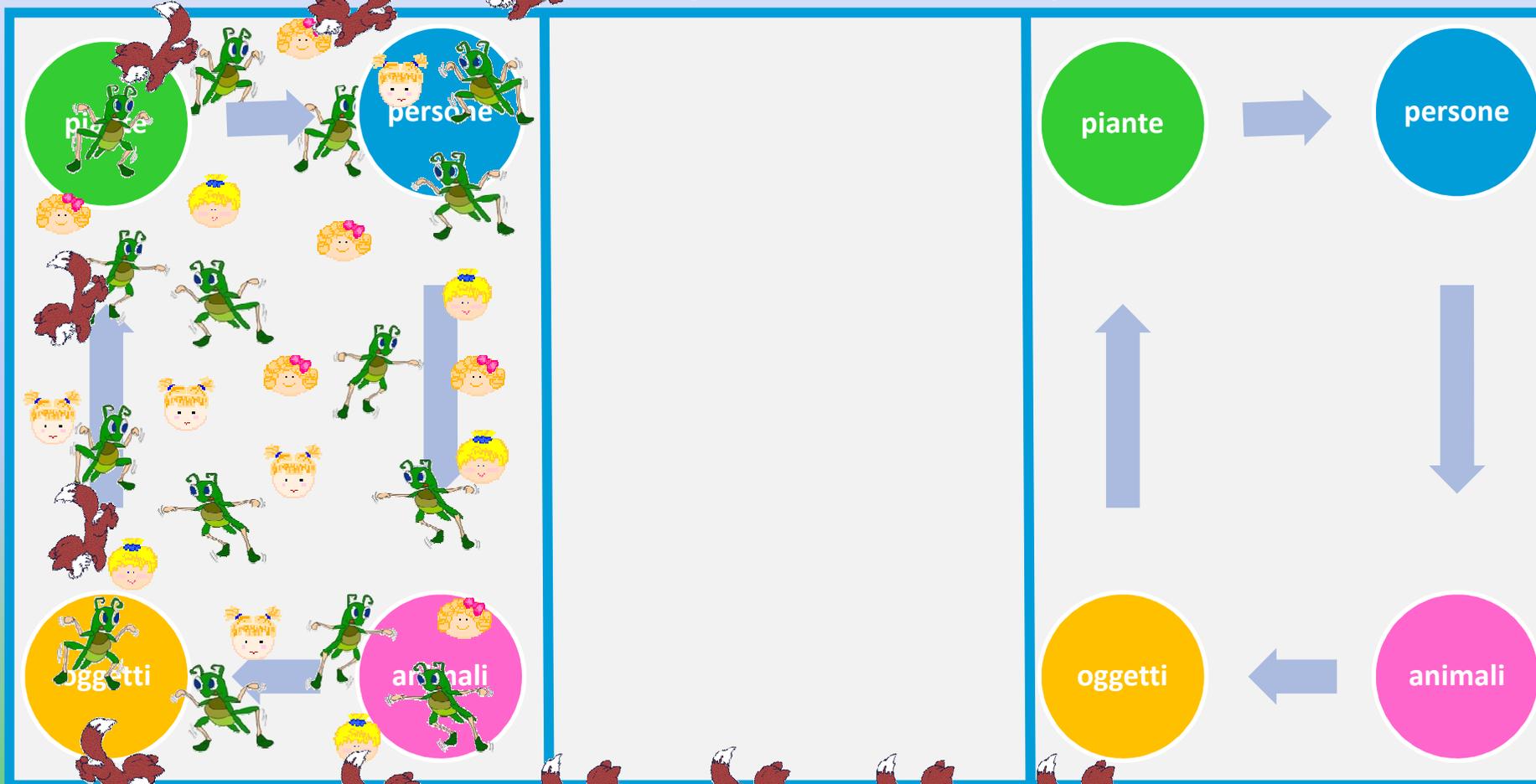




...al segnale ogni **grillo** raggiunge saltando un **bambino** ...



...mentre le **volpi** si allontanano correndo sul perimetro dello spazio a disposizione, **grilli** e **bambini** saltando raggiungono il percorso **attento**...



... grilli e bambini realizzano il percorso attento
mentre le volpi si allontanano correndo...



piante

imparare a conoscerle
rispettarle
amarle



il percorso
attento:

4 diverse "azioni
attente"



persone

imparare a conoscerle
rispettarle
aiutarle



imparare a conoscerli
curarli
giocarci insieme



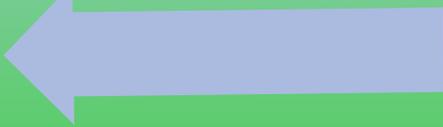
animali

su ogni stazione
e diverse modalità
per spostarsi da
una all'altra

impararne il valore
averne cura
donarli



oggetti



piante → persone

oggetti ← animali

piante → persone

oggetti ← animali

The central panel contains 12 cartoon faces of children, arranged in a 3x4 grid, representing the 'persone' category.

...pronti a ripetere...



Il progetto, “**corri,salta&impara**” è un’unità di apprendimento annuale ed è uno strumento a disposizione della programmazione curriculare. Il consiglio di **sezione** ne fa proprie le mete educative e formative.

Gli alunni di ogni terza sezione della scuola dell’infanzia verranno divisi in tre gruppi: “**grilli**”, “**bambini**” e “**volpi**”: mentre i bambini, trascinati dalle volpi, si “divertiranno **distrattamente**”, senza prestare molta attenzione a persone, cose, animali e piante, su un percorso dedicato, i “**grilli**” “**salteranno**” in aiuto dei piccoli per farli riflettere... portandoli a sperimentare comportamenti più **attenti**.



I ruoli, durante l'anno scolastico, si invertiranno più e più volte permettendo ai docenti di strutturare autonomamente l'attività con la propria sezione anche in spazi limitati;

la caratteristica modulare della proposta, consentirà di operare anche insieme alle altre sezioni del circolo condividendo il brano musicale, della durata massima di 4 minuti.

Per realizzare la sequenza finale delle attività progettuali, la sintesi da presentare alla **manifestazione finale**, i **grilli** (in maglietta **verde**), i **bambini** (in maglietta **bianca**) e le **volpi** (in maglietta **rossa**), “occuperanno” ciascuno **1/3** dello spazio disponibile.



- Ogni “**volpe**” **correrà** verso un bambino e lo trascinerà **strisciando** verso il proprio percorso dove in **quattro** diverse stazioni sarà possibile sperimentare comportamenti distratti verso i compagni, le piante, gli animali, gli oggetti, mentre i “**grilli**” salteranno nello spazio loro dedicato.
- Un segnale (**un fischio?**) darà il via ai **grilli** per avvicinarsi **saltando** ai bambini e riportarli con la stessa modalità di spostamento nel proprio percorso dove in **quattro** diverse stazioni sarà possibile sperimentare comportamenti più attenti verso i compagni, le piante, gli animali, gli oggetti; le **volpi** , nello stesso momento, correranno sul perimetro dello spazio disponibile per ritornare nel settore loro dedicato pronte a ricominciare il **gioco motorio** con **grilli** e **bambini**.
- Gli spostamenti tra le **stazioni** e tra i diversi **settori** dovranno essere variati nelle direzioni, nella velocità, nel ritmo, nella coordinazione, nelle stazioni, anche a coppie o in gruppi più numerosi di bambini: ad es. camminare anche a gambe piegate, strisciare, rotolare, in quadrupedia avanti, indietro, lateralmente, a coppie con parti del corpo a contatto o usando il corpo del compagno come attrezzo da scavalcare o sotto il quale passare.



I grilli saltando, saltellando e cambiando stazione (seduti, distesi al suolo, in ginocchio, anche in equilibrio su una parte del corpo) realizzeranno un percorso con spostamenti più lunghi e, al **segnale**, trasporteranno saltando le “**coccarde**” consegnandole ai bambini solo se essi smetteranno di litigare o danneggiare cose, persone o animali.



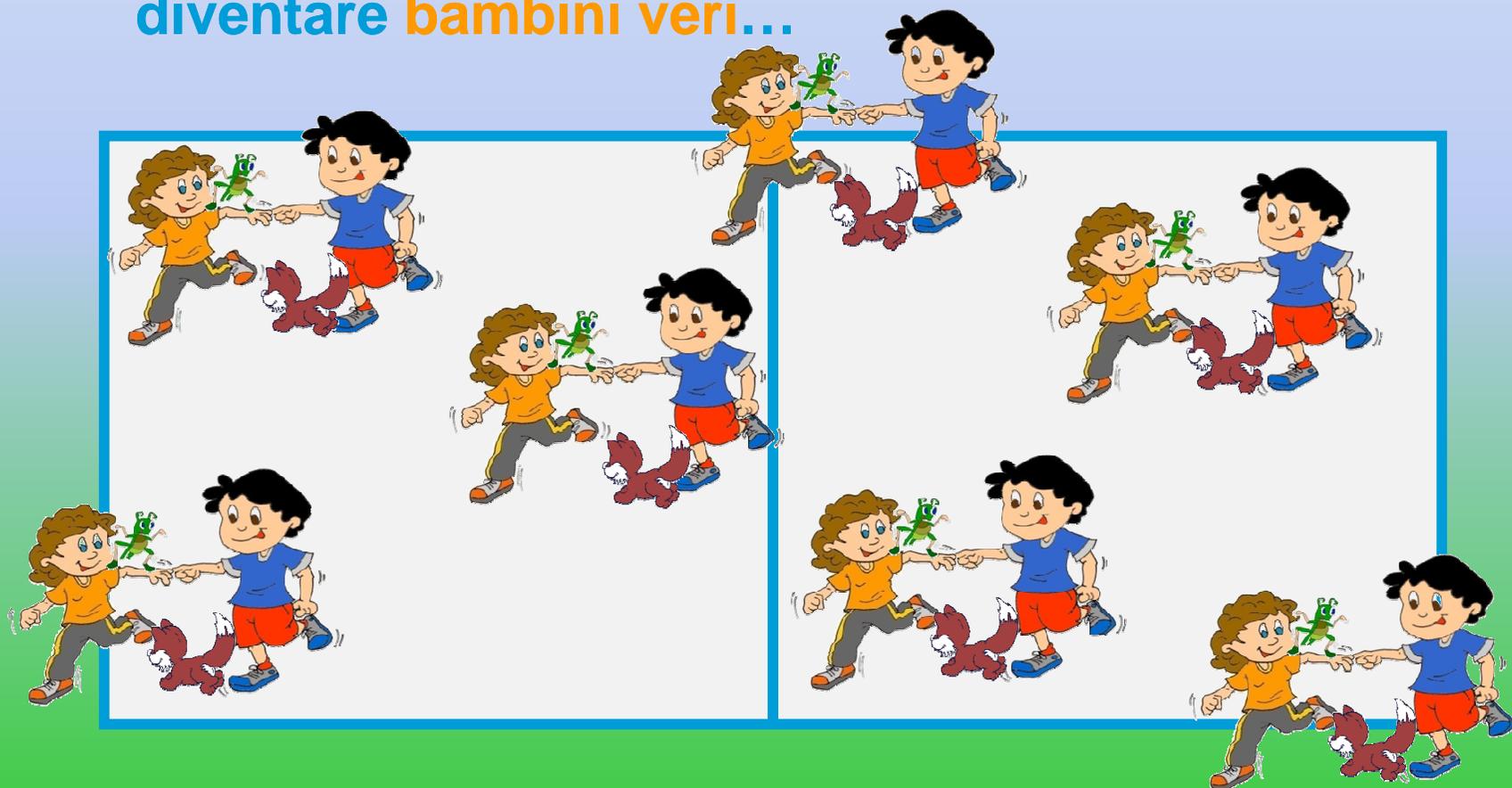


La correzione di “ogni azione distratta” frutterà una “coccarda”, un piccolo oggetto che potrà essere trasportato con facilità e realizzato con materiale riciclato in un numero di quattro volte superiore ai componenti la sezione.

Dopo essere state ricevute, le “coccarde” saranno attaccate dai bambini su un personaggio/mascotte che identificherà la scuola.



...per il momento finale **grilli**, bambini e **volpi** scenderanno in campo abbracciati... dopo un anno trascorso insieme per imparare a diventare **bambini veri**...





... nella magia di una favola che,
per i piccoli, è quasi un dovere
leggere e per noi, rileggerla più
volte, la continua conferma di
avere sempre qualcosa da
imparare ...

buon lavoro!