

IMPARO GIOCANDO



PREMESSA...

Questo progetto è nato dopo lo studio di una metodologia di insegnamento che si è sviluppata in molti paesi europei. Questa metodologia è conosciuta con il nome di: “ scuola in movimento”.

Introduce all'interno della programmazione scolastica l'attività fisica al servizio di una formazione globale.

il movimento non deve rientrare esclusivamente nell'attività motoria ma piuttosto essere integrato nelle altre materie.

Questo programma inoltre rappresenta per la scuola un valido sostegno nel suo ambito principale (insegnare e apprendere) ma anche .in altri ambiti quali: miglioramento della salute e del benessere, gestione delle situazioni conflittuali, integrazione dei bambini provenienti da ambiti culturali diversi.

Le scuole che integrano il movimento all'interno della lezione hanno riscontrato un'azione positiva sia per gli alunni che per gli insegnanti che sono più concentrati durante la lezione, apprendono meglio e vivono la giornata in modo più piacevole.

Alcune ricerche mostrano in maniera evidente il beneficio dell'integrazione tra sport e insegnamento. Si è visto che programmi di intervento motorio hanno effetti positivi sulla capacità di concentrazione (Shephard 1997) memoria (Kubesch 2004), irrorazione sanguigna del cervello (Hollman et al. 2002). Grazie a questo sistema di insegnamento i bambini modificano anche il loro comportamento nel tempo libero, dedicando più spazio al movimento a discapito di attività statiche (televisione, video games ecc..)

MOVIMENTO INTERDISCIPLINARE

- Principi antropologici: movimento come costante del comportamento umano
- Principi fisiologici: movimento come mezzo per ottimizzare processi psichici e sociali. Ad esempio nel metodo “dual-tasking si collegano sforzi mentali a consegne motorie
- Biologia/educazione fisica: consentire all’alunno di prendere meglio coscienza dei propri organi di sensi
RIDUCENDO A TURNO LA PORTATA DI UNO DI ESSI
- Matematica/educazione fisica: collegare l’attività fisica a semplici operazioni matematiche

ASPETTI POSITIVI PER GLI ALIEVI

- Imparare muovendosi significa imparare con tutti i sensi
- Il movimento fa sì che il cervello venga irrorato meglio e le cellule nervose siano meglio connesse.
- Muoversi ha effetti positivi sullo sviluppo psicofisico dei bambini.
- Promuovere il movimento migliora le capacità coordinative e contribuisce alla prevenzione degli infortuni.
- Il gioco e lo sport contribuiscono a creare competenze sociali come lo sviluppo del senso di appartenenza, fiducia, senso di responsabilità, rispetto reciproco.
- Il movimento ha effetti positivi sullo stato di benessere generale e contribuisce a diminuire tensioni e stress.

IL CORPO E LE FUNZIONI SENSO-PERCETTIVE

- Riconoscere e denominare le varie parti del corpo su di sé e sugli altri e saperle rappresentare graficamente
- Riconoscere e memorizzare le informazioni provenienti dagli organi di senso (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche)
- Riconoscere e discriminare oggetti in base alle percezioni
- L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso l'ascolto e l'osservazione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori di base

IL MOVIMENTO DEL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro (correre /
- Saltare, afferrare / lanciare, ecc).
- Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle
- Principali coordinate spaziali e temporali e a strutture ritmiche
- Riconoscere e riprodurre semplici sequenze ritmiche con il proprio corpo e
- Con attrezzi
- Collocarsi in posizioni diverse in rapporto ad altri e/o oggetti
- Utilizzare la lateralità

IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA

- Utilizzare in modo personale il corpo ed il movimento per esprimersi,
- Comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti
- Utilizzare il corpo ed il movimento per rappresentare situazioni
- Comunicative reali e fantastiche

IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY

- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive
- Assumere un atteggiamento positivo di fiducia verso il proprio corpo
- Cooperare ed interagire positivamente con gli altri
- Comprendere il valore delle regole

GIOCA INDICE

1) RUBA BANDIERA DEGLI ANIMALI (imparo i numeri)

Alunni divisi in due squadre numerate per 1, in base al numero dei giocatori, e disposte una di fronte all'altra, come nel gioco

Tradizionale; l'insegnante chiama un animale e un numero. I bambini corrispondenti a quel numero vanno verso l'insegnante con

L'andatura dell'animale chiamato e cercano di prendere la bandiera; chi vi riesce per primo deve correre verso la propria squadra

Senza essere toccato dall'avversario: se ci riesce guadagna il punto, se è toccato il punto andrà all'altra squadra.

2) il cacciatore (imparo a disegnare un cerchio)

Gli animaletti del bosco (bambini) sono tutti disposti in cerchio a occhi chiusi. L'insegnante gira e tocca chi sarà il cacciatore. Al via tutti

Scappano compreso il cacciatore scaltro che, per catturare gli animaletti, deve toccarli. Chi è toccato dal cacciatore deve fermarsi e potrà essere liberato da un compagno che gli girerà intorno.

Dopo alcuni minuti di gioco, per dare tempo di recupero, si torna in cerchio ed è scelto un nuovo cacciatore.

3) DRAGHI E GIGANTI (azione-reazione)

I bambini disposti sulla riga di fondo campo (giganti), tranne 3 di loro (draghi) che sono pronti sulla riga centrale rivolti verso i compagni

E vicino ad ognuno è posto un cerchio contenente 3 cinesini (tesoro). Al via, i giganti si avvicinano al tesoro in punta di piedi per

Cercare di rubarlo. Al comando dell'insegnante "si svegliano i draghi", questi si alzano e cercano di catturare i giganti che tornano

Velocemente nella loro casa (linea di partenza). Chi è toccato diventa drago e si unisce agli altri draghi. I giganti toccati in possesso

Del tesoro lo devono restituire.

4) raccogliere gli attrezzi (imparo le figure geometriche)

Formare 4 squadre, una per ogni angolo della palestra con un cerchio a terra per ogni squadra. Al centro della palestra mettere tanti

Attrezzi di diverse forme geometriche. Al segnale il primo di ogni fila in quadrupedia (variare spesso l'andatura) raggiunge gli attrezzi, ne prende uno e di corsa

Ritorna nel proprio angolo per far partire il giocatore successivo. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha più attrezzi della forma geometrica richiesta.

5) volpe e pulcini (imparo a collaborare)

Ogni bambino ha un cerchio e deve sistemarlo in uno spazio delimitato lontano dagli altri cerchi. I pulcini stanno dentro le loro casette

(Cerchi), tranne uno che è la volpe. Al segnale: "la volpe dorme", i pulcini vanno in giro, uscendo dalle loro case, a cercare cibo. Al

Segnale: "la volpe si sveglia", i pulcini corrono velocemente a cercare una casa libera; chi è toccato diventa volpe e va ad aiutare a

Catturare i pulcini.

6) salta nel cerchio (memorizzo i colori)

Il gioco si svolge tra due o più squadre. I bambini al segnale di partenza saltano solo nel cerchio che viene indicato dall'insegnante. Il gioco prosegue aumentando la difficoltà, inserendo una sequenza di colori da memorizzare.

7) PASSA PALLA (imparo la somma algebrica)

Due squadre A e B disposte in semicerchio, una di fronte all'altra e divise da due scatoloni contenenti 8 palloni ciascuno. Al via il

primo bambino della squadra A prende un pallone dallo scatolone più vicino a lui, lo passa al compagno al suo fianco e via di seguito

fino ad arrivare a mettere il pallone nello scatolone della squadra B. Contemporaneamente i bambini della squadra B prendono i

palloni dal loro scatolone per metterli in quello della squadra A. Ogni due minuti fermare il gioco, contare i palloni e assegnare 1 punto

alla squadra che ne ha meno. Dopo aver sistemato i palloni come all'inizio si può dare il via ad un'altra "manche".

8) ASTRONAVE (imparo la direzione)

Dividere i bambini in 5 gruppi e posizzarli seduti a raggiera con fronte al centro. Solo un bambino non si siede con gli altri e

rappresenta E.T.

E.T. vuole salire sull'astronave: dopo averle girato intorno, bussa alla porta (schiena) di uno dei raggi dell'astronave e scegliendo la

direzione si mette a correre attorno all'astronave.

Contemporaneamente i bambini seduti nel raggio in cui E.T. ha bussato si alzano e corrono nella direzione opposta; chi arriva ultimo

diventa E.T. Se E.T. non riesce a salire, ricomincia da capo.

9) PALLA SQUALO (imparo a contare in modo crescente e decrescente)

Si formano due squadre: la squadra A si pone all'interno di un campo delimitato, la squadra B fuori in fila. Al segnale dell'insegnante, il

primo giocatore della squadra B con una palla in mano entra nel campo di gioco e cerca di toccare con la palla tutti gli avversari per un

tempo max di 15 secondi indicando ad alta voce il numero progressivo degli avversari presi. Quando vi è riuscito, o a tempo scaduto, passa il pallone a un compagno che ripete la stessa. Il gioco può avere la variante di contare gli avversari colpiti in modo decrescente.

10) OMINO VERDE (imparo la destra e la sinistra)

Un bambino, l'omino verde, si mette sulla linea di fondo campo; gli altri si mettono sulla linea opposta di fondo campo. Al via l'omino

verde, deve cercare di prendere il maggior numero di compagni mentre attraversano la palestra spostandosi solo a destra o a sinistra in orizzontale.

. I bambini catturati diventeranno omini verdi

11) INSEGUIMENTO A COPPIE (cooperare ed interagire)

Due inseguitori tenendosi per mano cominciano l'inseguimento. Quando riescono a toccare un compagno, questi si aggiunge alla coppia. Il gioco termina quando rimane un bambino solo.

Specifiche Progetto

INTERVENTI MINIMI: 1 INTERVENTO MENSILE PER IL PERIODO SETTEMBRE 2018-GIUGNO 2019

DURATA INTERVENTO: 60 MINUTI

TOTALE INTERVENTI : 10

RIVOLTO: BAMBINI DEL 3° ANNO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

MATERIALE: A CARICO DEL COMMITTENTE

GRUPPO: MAX 20-25 ELEMENTI

COMPRESENZA DELLA MAESTRA

PLESSI DEL COMUNE DI CURTATONE: 5

COSTO ORARIO: 30€

SPETA TOTALE PRESUNTA PER PLESSO: 300€

DANINI LORENZO

LAUREATO IN SCIENZE MOTORIE

ESPERTO DI ATTIVITA' MOTORIA NELLE
SCUOLE PRIMARIE DAL 2012

RESPONSABILE ZONALE GIOCOSPORT

ALLENATORE DI NUOTO

PREPARATORE ATLETICO TENNIS

(CURRICULUM VITAE ALLEGATO)

