



# corri,salta&impara

Un modello di percorso

ludico-motorio

nella Scuola dell'Infanzia

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

## UNA REGIONE IN MOVIMENTO

Il nostro impegno costante per il benessere degli alunni calabresi attraverso un percorso di attività motorie e sportive differenziato per classe



### SCUOLA DELL'INFANZIA

corri,salta&impara

### SCUOLA PRIMARIA

Prime e seconde classi

GIOCOGINNASTICA

Terza classe

ORIENTEERING

L'ORA DI MOVIMENTO

Quarta classe

GIOCOATLETICA

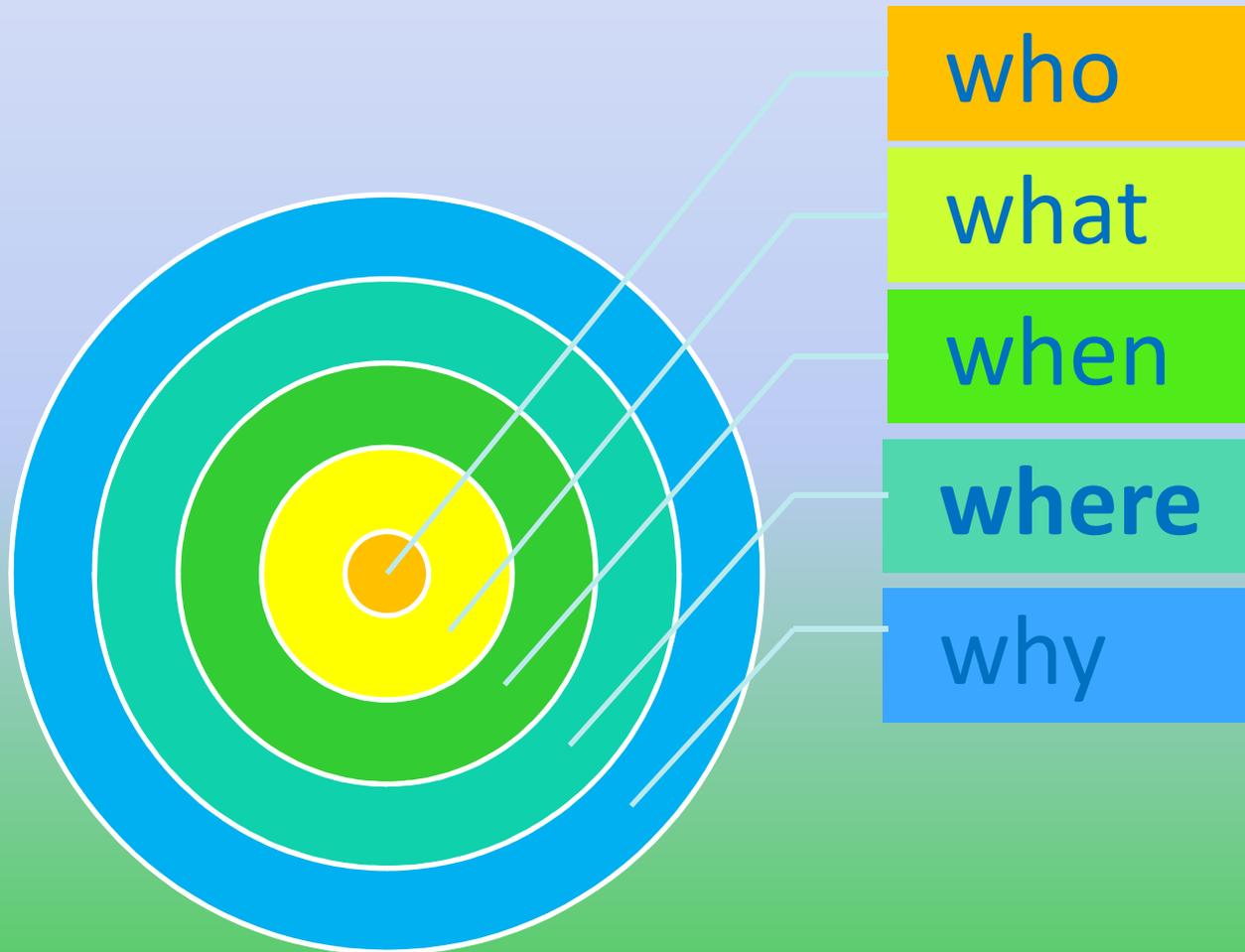
Minivolley e Minibasket

Quinta classe

GIOCOSPORT



# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

**who**

❖ **USR Calabria**

❖ **bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia (5 anni)**

**4-5 anni se in un'unica sezione, 3-4-5 anni se pluriclasse**

❖ **dirigenti scolastici, docenti, genitori**

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

who

what



❖ sviluppare ed attuare un piano di formazione *ad hoc* rivolto ai docenti della scuola dell'infanzia (suggerimenti metodologico-didattici) per garantire per l'intero anno scolastico un intervento motorio di buona specificità su tutti gli alunni e un bagaglio di esperienze ludico-motorio-emotive per favorire il completamento dell'organizzazione neurologica e creare fin dall'infanzia l'abitudine a imparare a muoversi e a muoversi ogni giorno per imparare ed essere sani ed attivi;

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



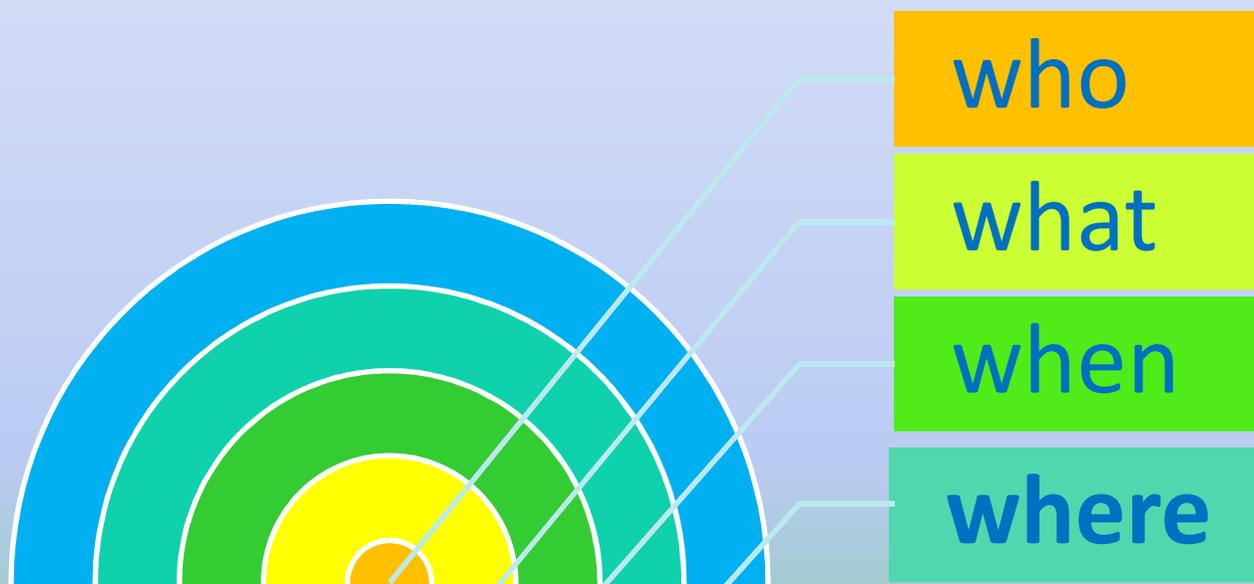
who

what

when

❖ per tutta la durata dell'anno scolastico fino alla manifestazione conclusiva (una o più in ogni provincia) nella quale il programma comune che i bambini e i docenti condivideranno creerà una opportunità di incontro tra coetanei e confronto tra professionalità docenti alla base di una formazione continua in servizio;

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia



❖ Tutte le scuole d'Italia che metteranno a disposizione di bambini e docenti qualsiasi spazio (anche adattato) perché i primi utilizzino il movimento come strumento per apprendere e i secondi, sulla base delle competenze acquisite, anno dopo anno, sappiano riprogrammare l'intervento futuro sulla base di una buona specificità ricordando i contenuti ludico-motori con quelli motorio-sportivi di **"Sport di Classe"** in un *continuum* dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria.

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

- ❖ Innalzare gli standard di apprendimento nella scuola dell'infanzia
- ❖ Attuare la strategia *Health 2020* (WHO) e la “Dichiarazione di Vienna” (WHO Europe, 2013) per tutelare la salute da adulti dei bambini
- ❖ Utilizzare il movimento come strumento di azione, relazione, comunicazione ed espressione per integrare ed includere, favorire la crescita cognitiva ed emotiva insieme e concorrere alla finalità della scuola dell'infanzia di promuovere nei bambini lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza avviandoli alla cittadinanza

why

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

USR Calabria

Servizio di Coordinamento Regionale di Educazione Motoria, Fisica e Sportiva  
degli UU.SS.RR. aderenti  
Staff Tecnico Regionale  
(docenti di educazione fisica con particolare esperienza nella scuola dell'infanzia  
che possano veicolare i contenuti progettuali)  
Scuola Polo Regionale per la gestione amministrativo-contabile

Docenti referenti di Educazione Motoria, Fisica e Sportiva presso gli Ambiti Territoriali  
degli UU.SS.RR. aderenti  
per gestire ed organizzare le attività progettuali dagli incontri in-formativi fino alle manifestazioni  
conclusive a livello provinciale  
Staff Tecnici Provinciali  
(docenti di educazione fisica con particolare esperienza nella scuola dell'infanzia  
che possano veicolare i contenuti progettuali)

Docenti di scuola dell'infanzia referenti in ogni istituto  
che possano veicolare i contenuti progettuali all'interno dell'istituzione scolastica

# Il Progetto per la Scuola dell'Infanzia

**Il progetto non prevede oneri economici a carico delle Scuole aderenti al progetto.**

**Le proposte ludico-motorie operative, la cui tematica viene variata ogni anno, tengono conto sia degli ostacoli di natura oggettiva, quali mancanza di palestre o locali adeguati e scarsa disponibilità di attrezzature idonee, che di natura soggettiva, come le difficoltà didattiche dei docenti che emergono nella realizzazione delle attività motorie.**

**Il supporto dell'Ufficio di Coordinamento Regionale per l'Educazione Motoria, Fisica e Sportiva dell'USR Calabria, nei confronti delle Istituzioni Scolastiche aderenti, si concretizza nella progettazione, presentazione, verifica e integrazione in itinere dei contenuti ludico-motorio-emotivi e nel coordinamento tecnico ed organizzativo delle attività a livello regionale e provinciale attraverso incontri teorico-pratici e di monitoraggio delle attività per tutto l'arco dell'anno scolastico.**

# Le caratteristiche metodologico-didattiche comuni delle proposte di apprendimento

Suscitare curiosità

Realizzare un'attività grafica, manipolativa, creativa

Sviluppare l'argomento e verificarlo ogni giorno

Tradurre quanto proposto con diversi linguaggi

Il gioco motorio

Un'Unità di Apprendimento, con diverso tema ogni anno, come filo conduttore per "tradurre" in movimento parole, immagini, suoni, emozioni e facilitare la realizzazione degli obiettivi della propria programmazione annuale, con l'opportunità di condividerne obiettivi, linguaggi e modalità d'intervento.

Un approccio in grado di calibrare l'attività sulle reali capacità e bisogni degli alunni speciali e di realizzare un processo di integrazione ed inclusione nel quale tutti hanno la possibilità di trovare elementi di successo e di valorizzazione personale.

# USR Calabria, l'esperienza nella scuola dell'infanzia



# USR Calabria, l'esperienza interregionale con gli UU.SS.RR. di Puglia e Basilicata



2014-2015





# corri,salta&impara

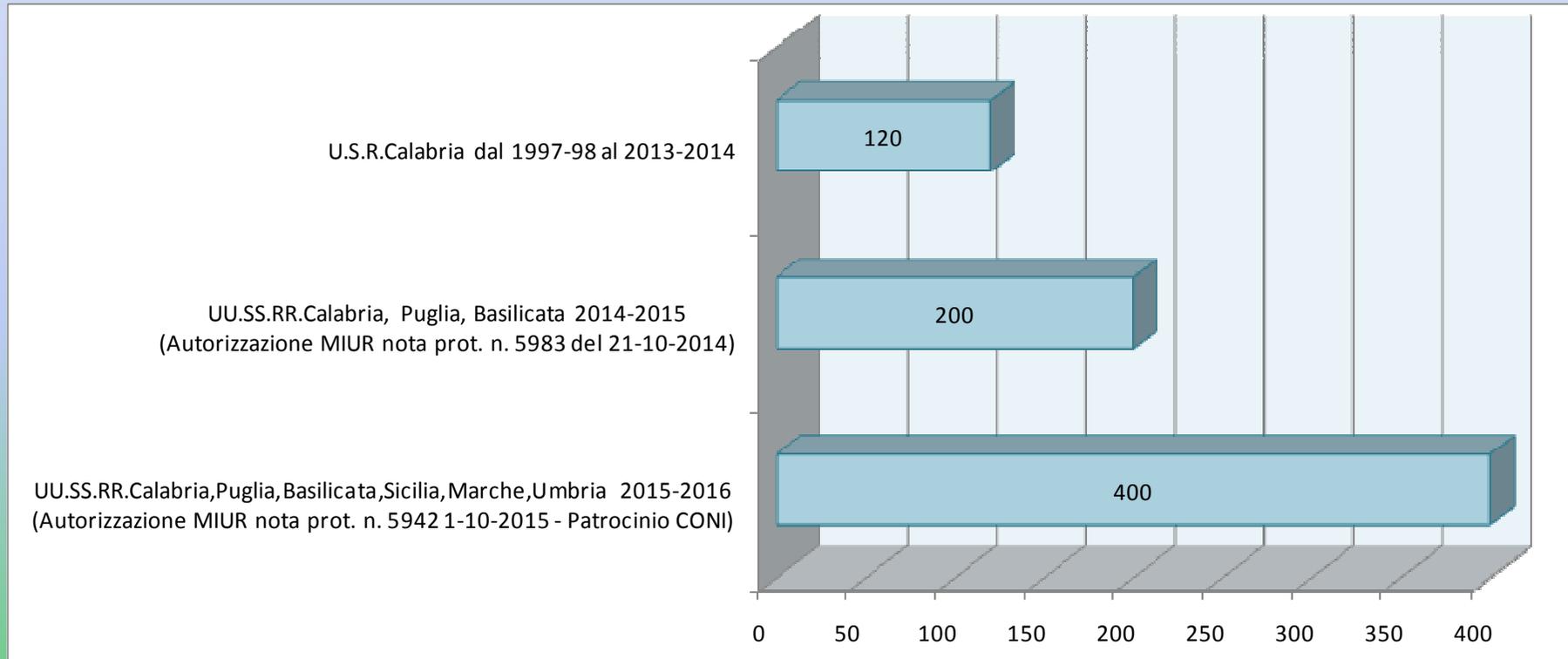
In continuità con il processo di potenziamento dell'educazione fisica nella Scuola Primaria sul territorio nazionale, il **MIUR**, con nota prot. n. 5942 dell'1 ottobre 2015, ha autorizzato l'**USR Calabria** ad estendere sul territorio nazionale il modello di percorso ludico-motorio sperimentato da anni nella scuola dell'infanzia con il fine di costruire, d'intesa con il **CONI**, un progetto 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**.

# USR Calabria, l'esperienza interregionale con gli UU.SS.RR. di Puglia, Basilicata, Sicilia, Marche ed Umbria



2015-2016

# USR Calabria, la rete di scuole





# corri, salta & impara

Un percorso ludico-motorio

nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2016-2017

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

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 pensare  
solo a divertirsi ...



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...

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

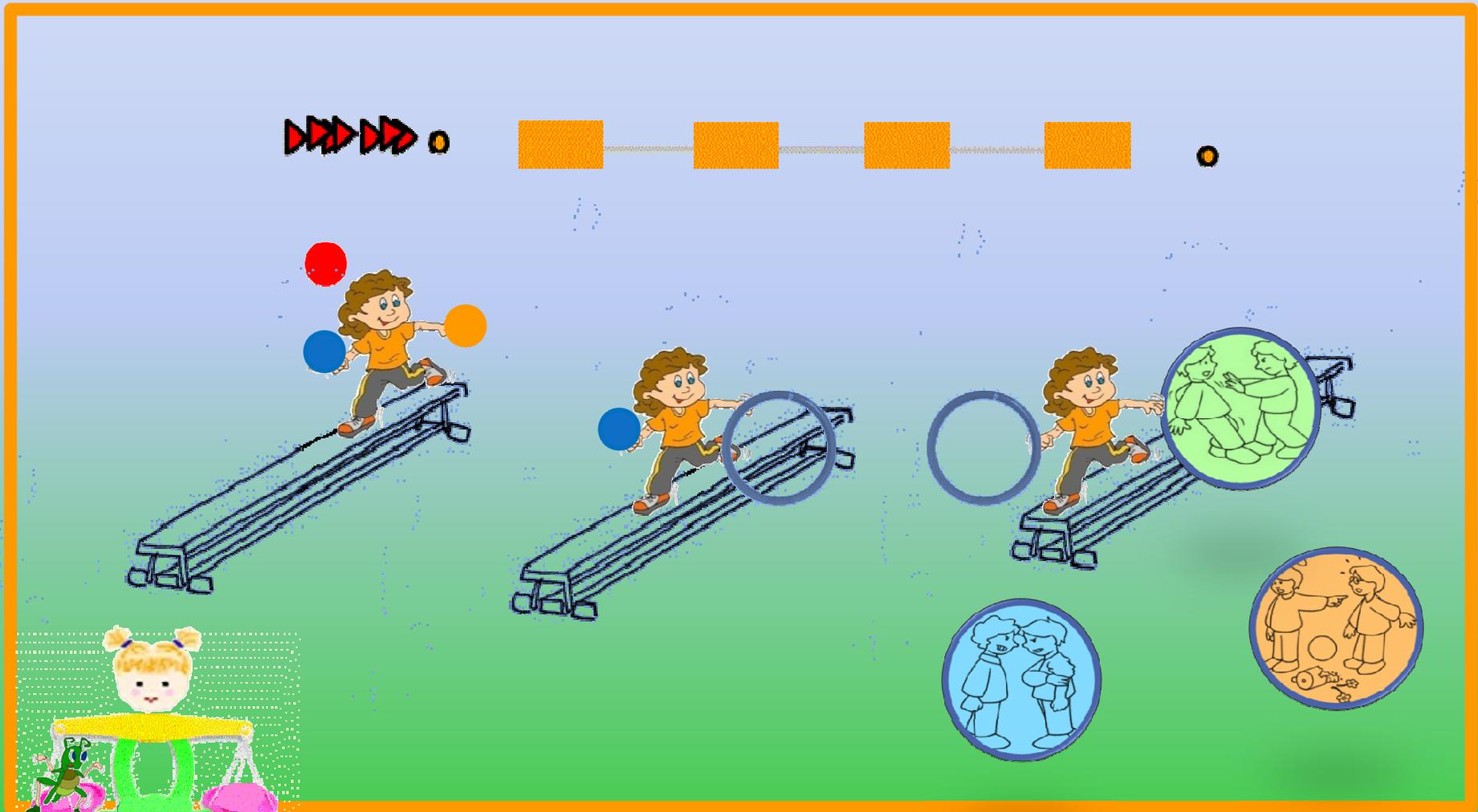
# corri,salta&impara...suscitare curiosità

... incuriosire i bambini ad essere in bilico,  
in **equilibrio**, su superfici diverse  
(cerchi, funicelle, tappetini, mattoni) provando a renderli instabili ...  
... prima con oggetti di peso, forma e volume diversi e  
poi con attrezzi codificati o occasionali per affrontare e risolvere  
piccoli problemi motori.

Nel corso dell'anno scolastico, può essere utile condurre i bambini  
per mano nel sostituire gli oggetti con le quotidiane incertezze nel  
modo di comportarsi con gli altri (il litigio con l'amico, il rimprovero  
della maestra, il "no" di un genitore) per affrontare e risolvere piccoli  
problemi morali... su un asse,  
come nella vita di tutti i giorni ...



# corri,salta&impara ...lo strumento didattico



# corri,salta&impara...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, a verificare gli effetti di piccoli gesti di lealtà, generosità, aiuto, compassione, solidarietà.



non toccarlo perché  
tutti ne godano?



raccogliere un fiore?  
piante



# corri,salta&impara ...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 programmazione annuale di ogni docente, 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.



# corri, salta & impara

UN GIROTONDO di MOVIMENTI

Un percorso ludico-motorio  
nella Scuola dell'Infanzia

Anno Scolastico 2016-2017

Rosario Mercurio, Miriam T. Scarpino

corri,salta&impara ... il gioco motorio ...

UN GIROTONDO DI MOVIMENTI  
corri,salta&impara



...l'avventura di un cerchio magico dove i bambini possono trasformarsi in grilli, volpi e bambini veri.....

## ... proviamo ad usare un cerchio

La manipolazione di materiali diversi (attrezzi codificati ed occasionali) costituisce per i bambini uno stimolo motorio ed emotivo che, se ricco e variato, garantisce la qualità nella ricerca di soluzioni e aumenta la probabilità di creare associazioni tra le informazioni immagazzinate in memoria e le impressioni sensoriali che arrivano al nostro cervello dalle fonti più svariate.



# ... muoversi, giocare, volare con la fantasia

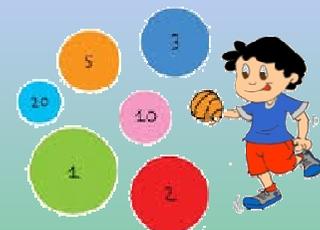
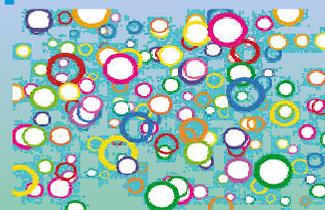
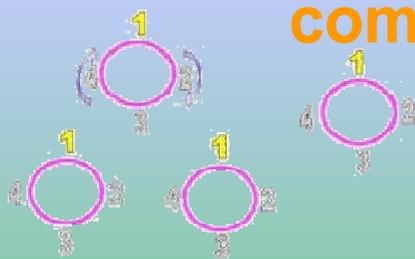
Dal punto di vista cognitivo, l'esperienza con gli oggetti consente di superare le barriere percettive e di "vedere" in essi la possibilità di svolgere altre funzioni, nuove combinazioni e relazioni alla base della creatività motoria (Tocci, Scibinetti 2007)



...un **O** per ...

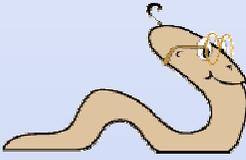


... il piccolo cerchio insegnava ai bambini a camminare avanti indietro, in equilibrio, a correre seguendo tante direzioni sempre diverse ... i due non si annoiavano mai creando oggetti, percorsi e storie, anche con l'aiuto dei compagni ...



... creare percorsi e forme nuove con tanti cerchi consente al bambino di stare a terra, cambiare appoggi e stazioni (in ginocchio, seduti, proni, su un fianco) sperimentando rapporti non usuali tra il corpo e lo spazio, prospettive e punti di vista diversi...



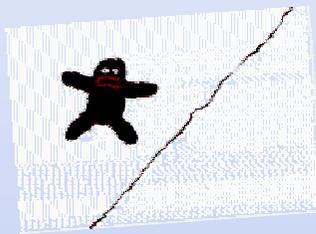
...un **O** per 

**corri, salta & impara**  
UN GIRO TONDO DI MOVIMENTI

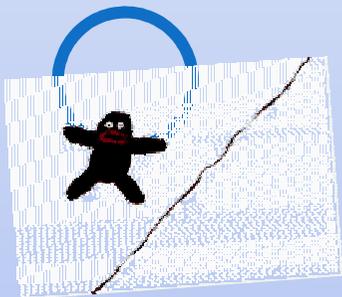


... bambini e volpi strisciano insieme al suolo, da un cerchio all'altro, ...mentre i grilli saltano ...

...un  per



corri, salta & impara  2  
UN GIRO TONDO DI MOVIMENTI



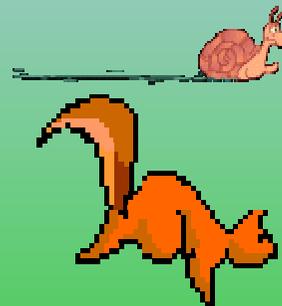
... osservando il proprio movimento e quello degli oggetti, i bambini ne colgono la durata e la velocità, imparano ad organizzarli nello spazio e nel tempo e sviluppano una prima idea di contemporaneità...



... nella presentazione dei compiti motori è essenziale non fornire alcun tipo di esempio per non limitare i bambini nella ricerca di soluzioni; i contenuti progettuali (la favola, le metafore o le situazioni di vita quotidiana sono utili per instaurare quel clima ludico che coinvolge i bambini nel gioco di ruolo ...

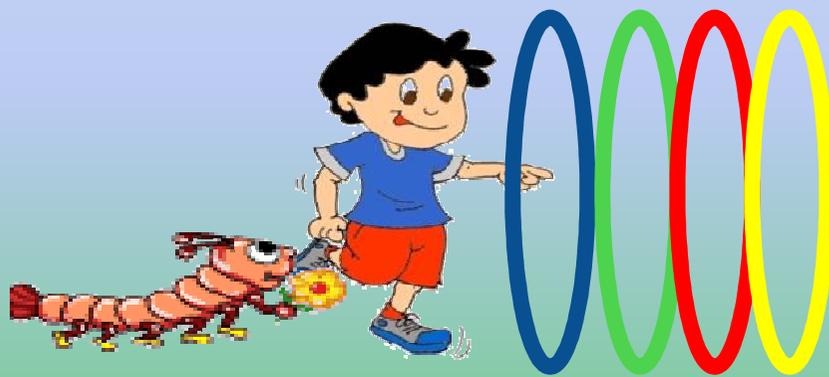
... il carattere prettamente ludico dell'attività non annulla l'importanza che il movimento ha nello sviluppo organico e nell'organizzazione neurologica di tutti i bambini né il processo cognitivo di cui lo stesso movimento si avvale ...

... tutti i bambini, dal più abile al meno bravo, sono sullo stesso piano e tutti “vincendo” devono riportare quel successo che, sostenendo la motivazione, innesca quel circolo virtuoso che facilita gli apprendimenti successivi ...

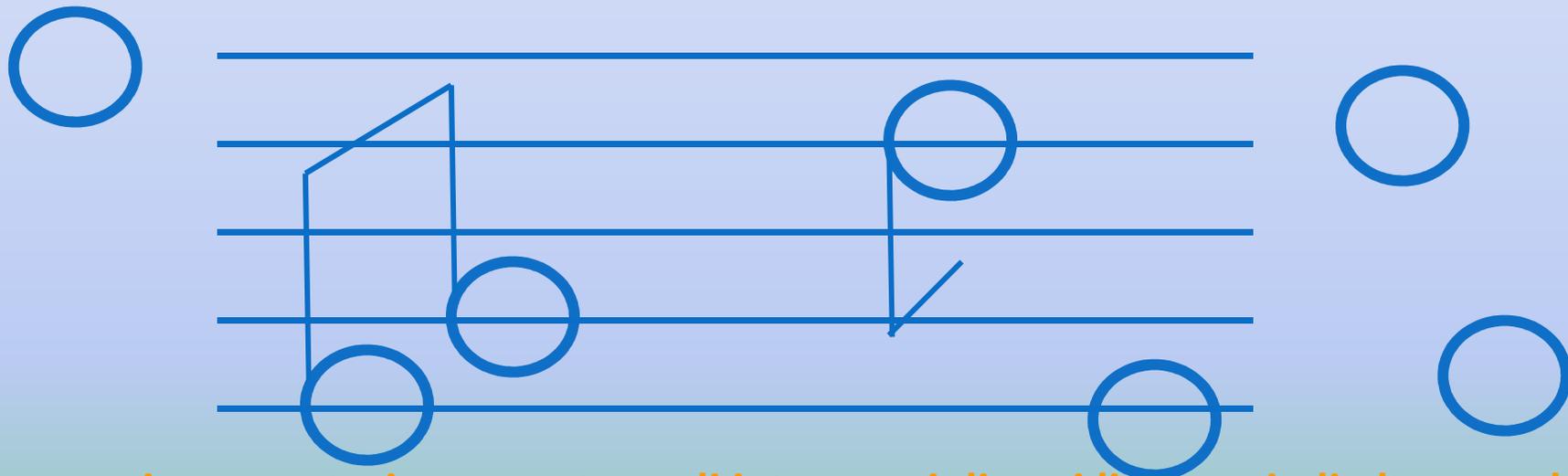


...un  per 

UN GIRO TONDO DI MOVIMENTI  
*corri, salta & impara*<sup>2</sup>



...un  per ... fare musica

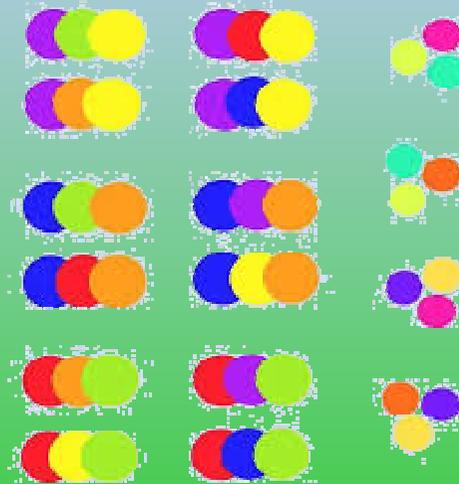
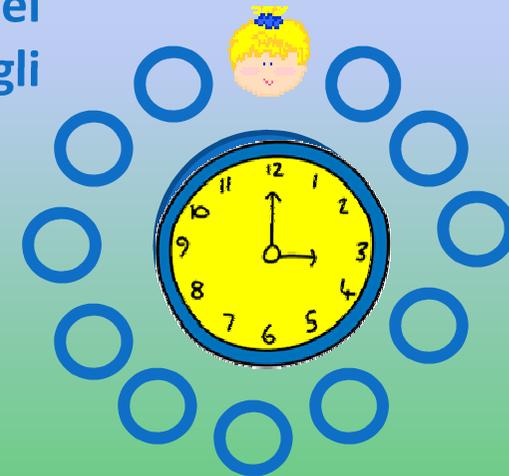


Le esperienze motorie consentono di integrare i diversi linguaggi, di alternare la parola e i gesti, di produrre e fruire musica, di accompagnare narrazioni, di favorire la costruzione dell'immagine di sé e l'elaborazione dello schema corporeo. I linguaggi a disposizione dei bambini come la voce, il gesto, la drammatizzazione, i suoni, la musica, la manipolazione dei materiali, le esperienze grafico-pittoriche, i mass-media vanno scoperti ed educati perché sviluppino nei piccoli il senso del bello, la conoscenza di se stessi, degli altri e della realtà.

# ...un per ... essere creativi



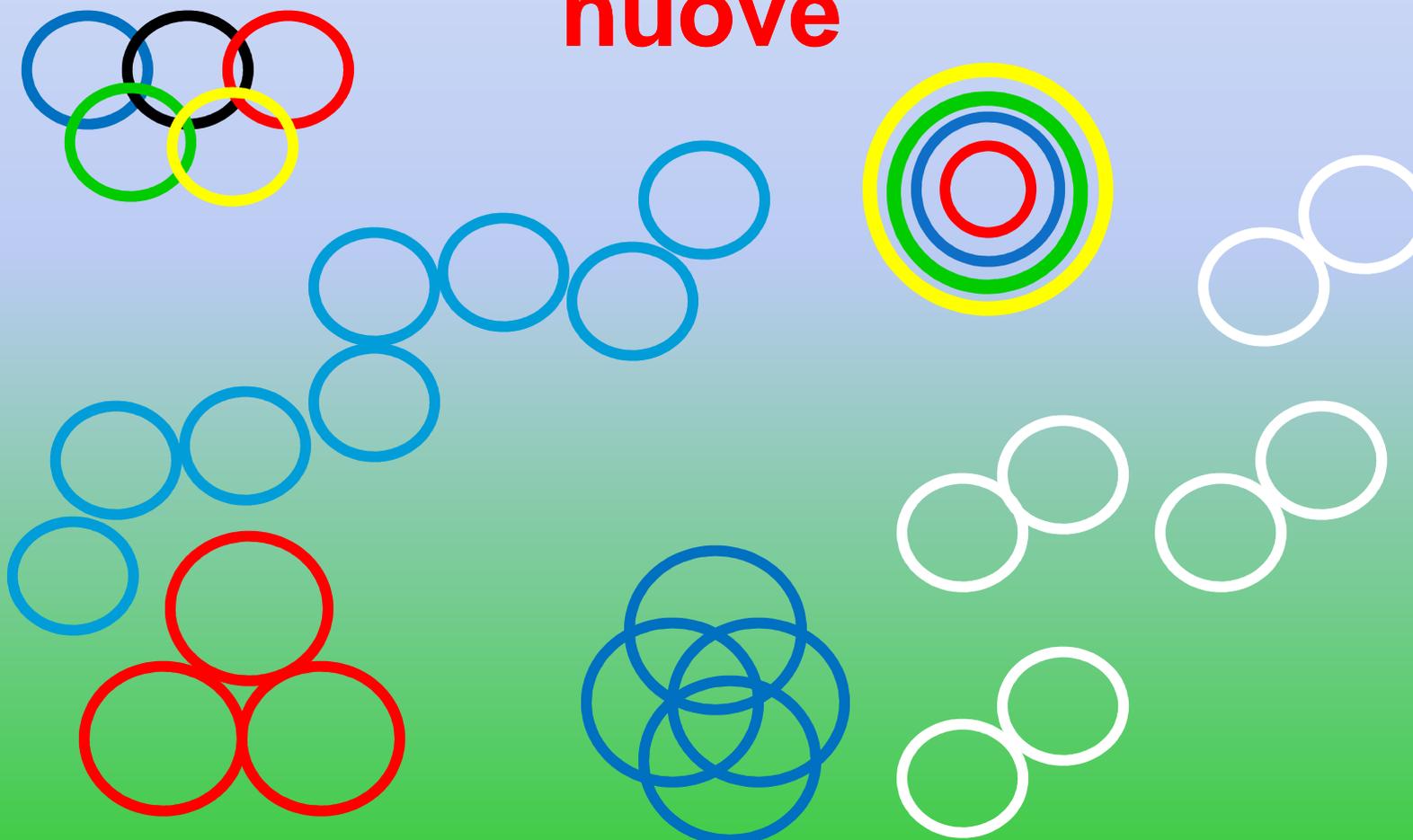
L'esplorazione dei materiali a disposizione consente di vivere le prime esperienze artistiche che sono in grado di stimolare la creatività e contagiare altri apprendimenti (l'orologio del movimento, le staffette colorate, a coppie: correre con gli occhiali giganti, ecc.)



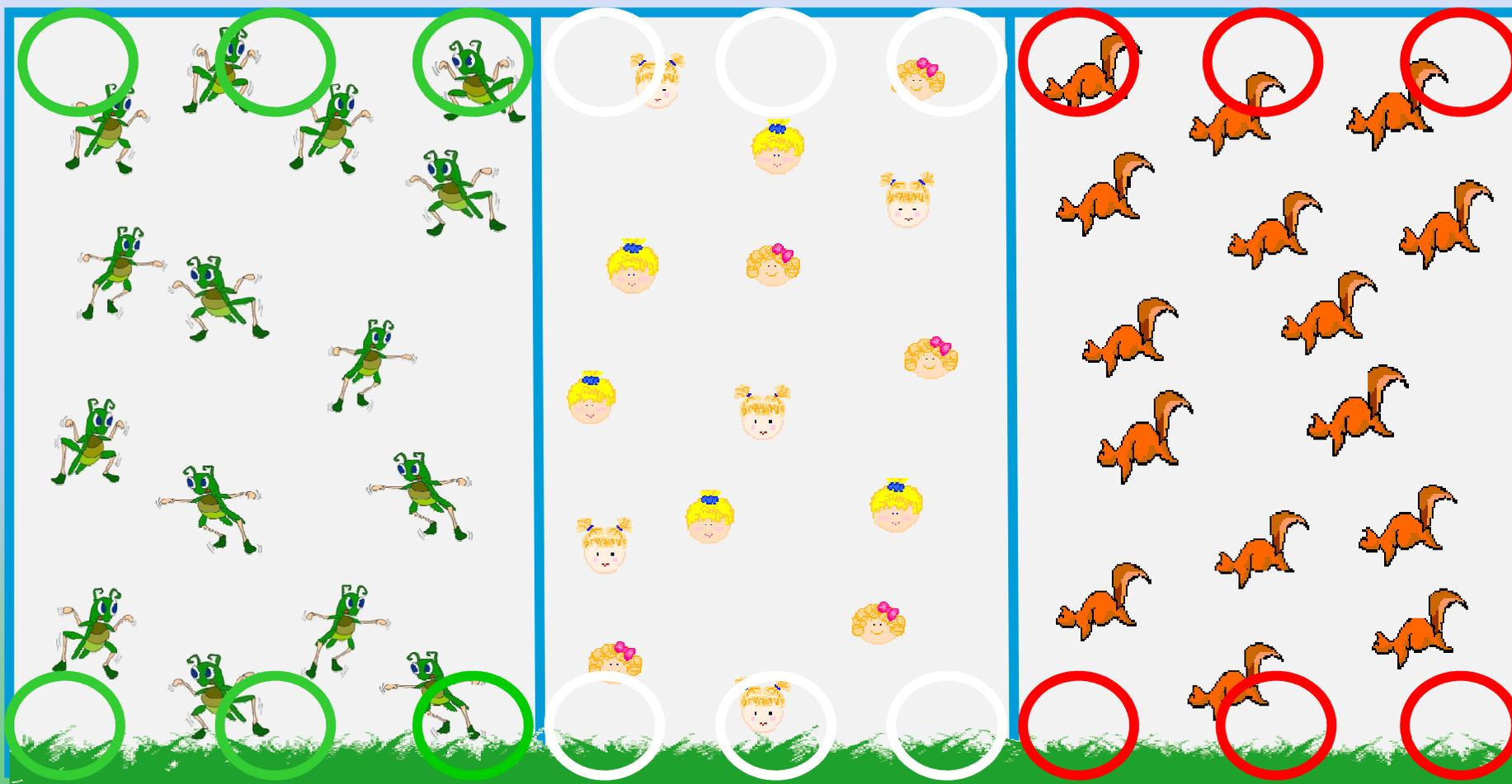
un **O** per...collaborare,



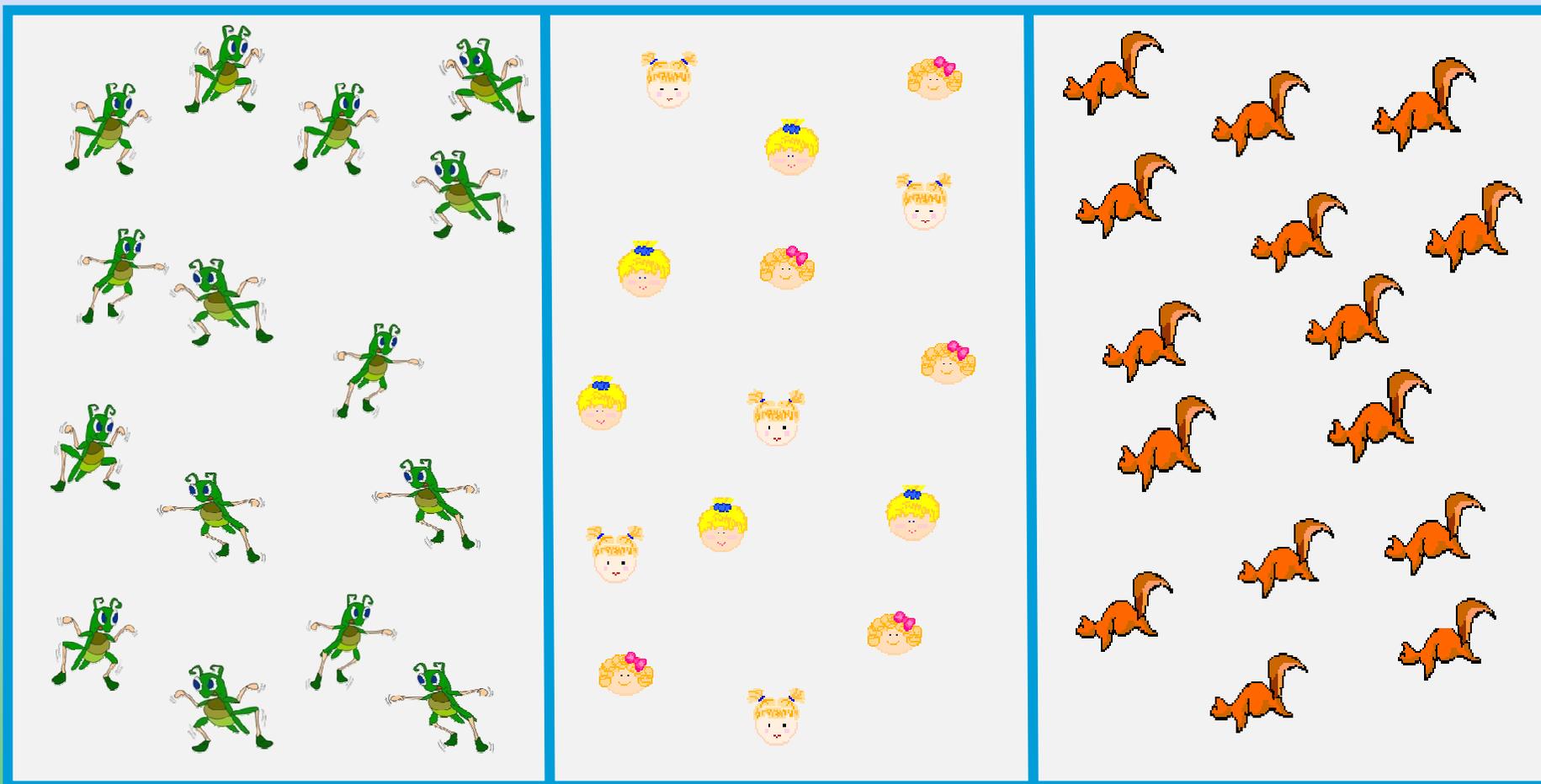
**divertirsi e creare attrezzi e forme nuove**







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

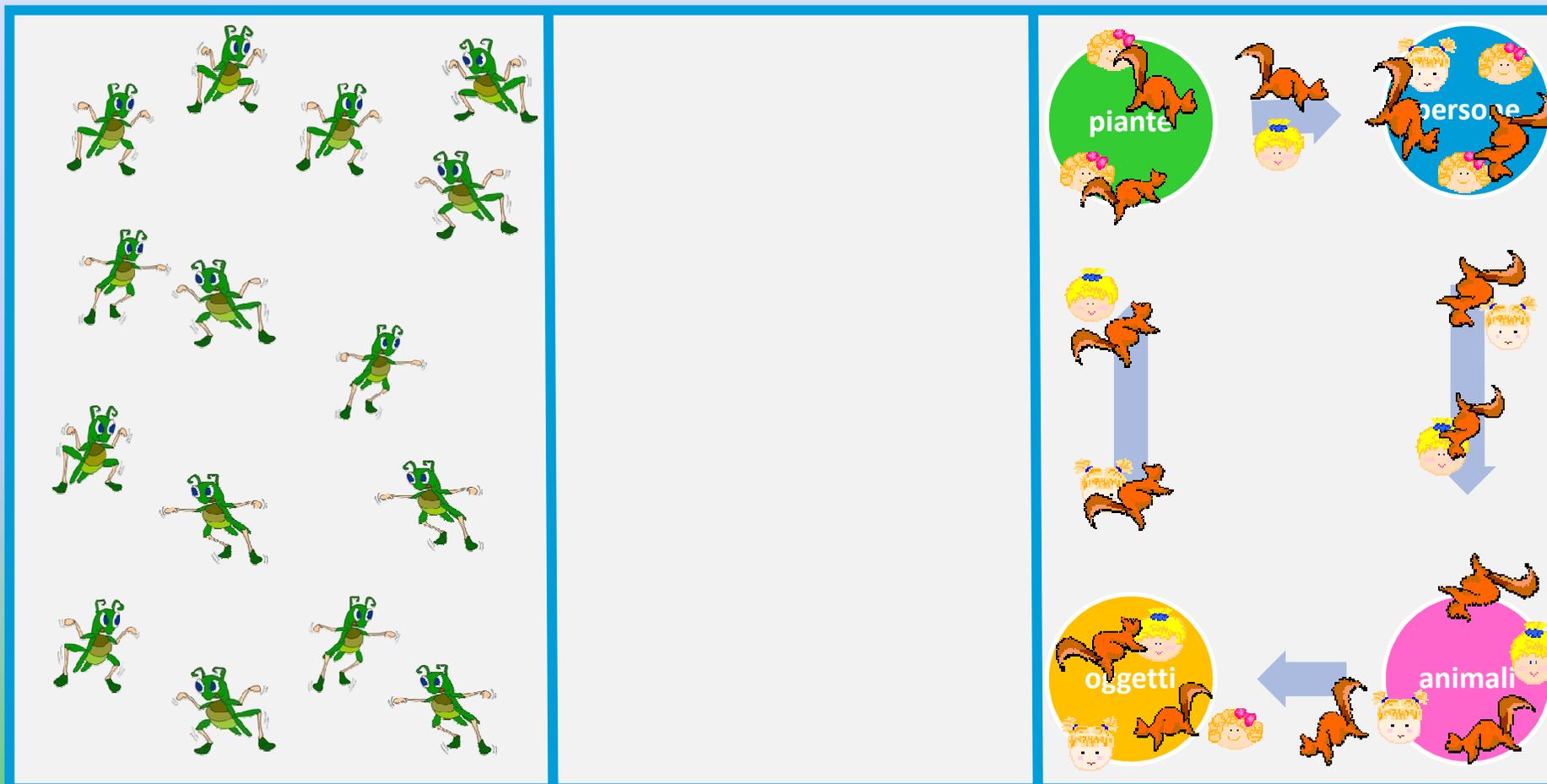


le **volpi** corrono verso i **bambini** mentre i **grilli** saltano sul prato ...



The diagram on the right illustrates a cycle of categories: **piante** (green circle) points to **persone** (blue circle), which points to **animali** (pink circle), which points to **oggetti** (yellow circle), which points back to **piante**. A vertical arrow on the left points up, and a vertical arrow on the right points down.

...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



il percorso  
distratto:



persone

spingere/picchiare  
ferire  
ignorare

4 diverse "azioni  
distratte"

su ogni stazione

e diverse modalità  
per spostarsi da  
una all'altra



danneggiarli  
non averne cura  
rubarli



oggetti

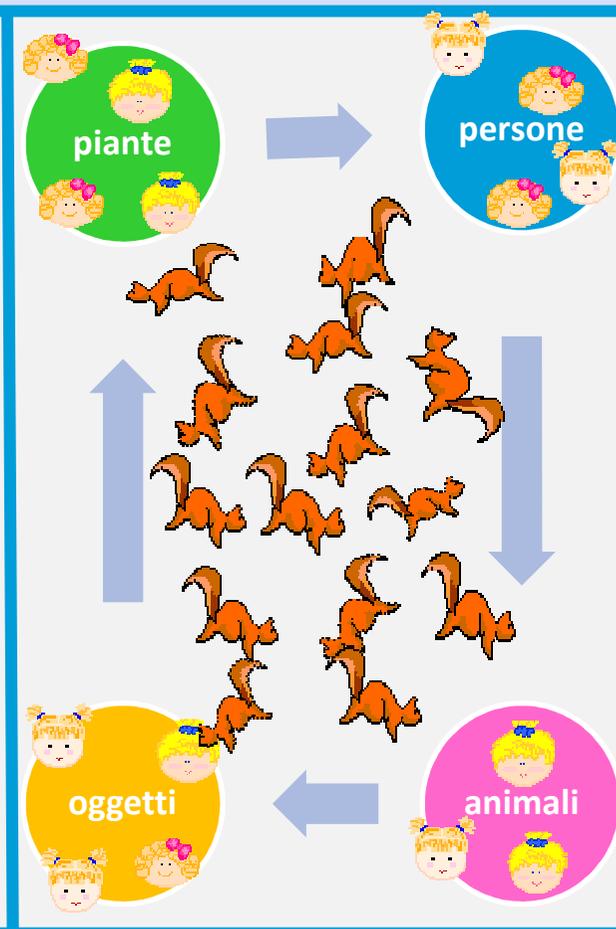
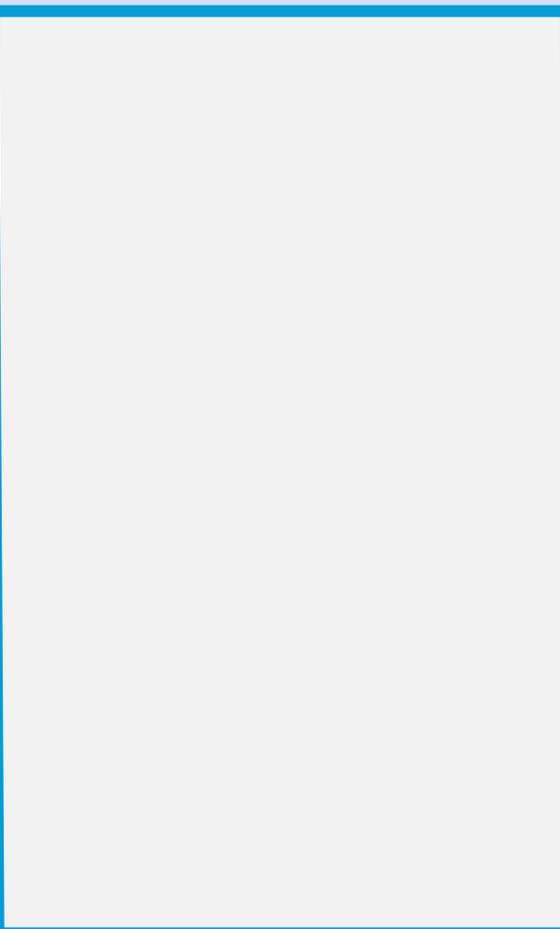
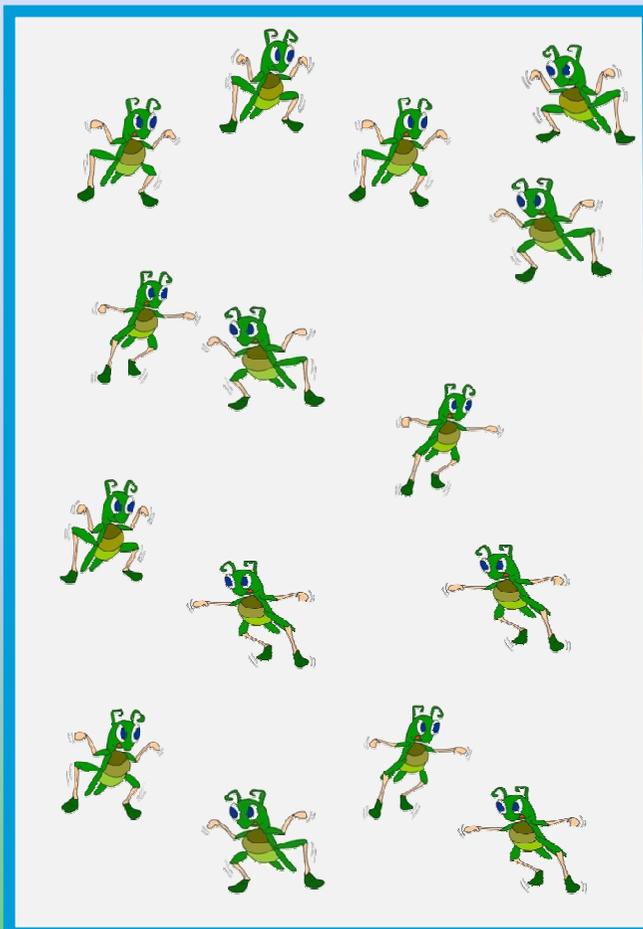


usarli come giocattoli  
non averne cura  
ferire

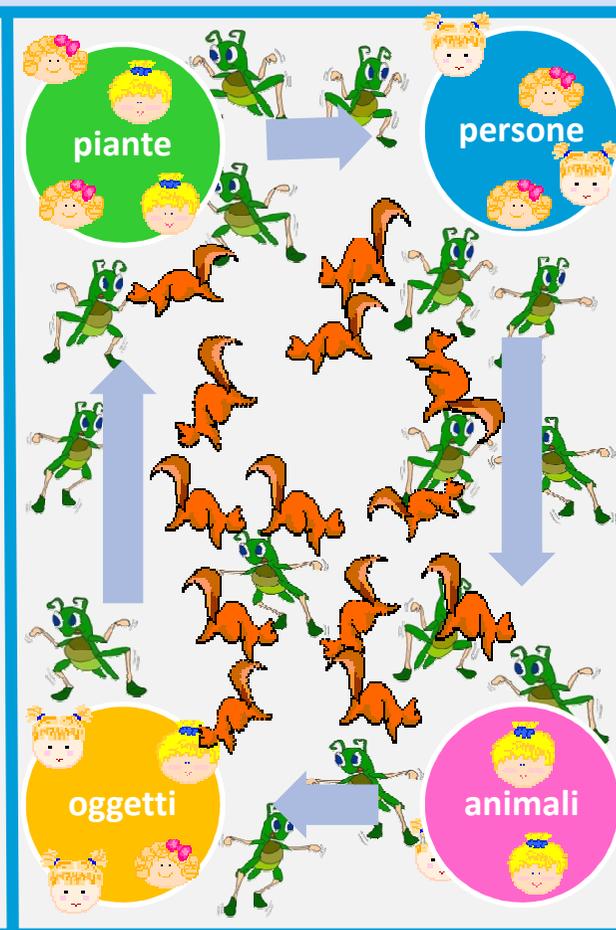


animali

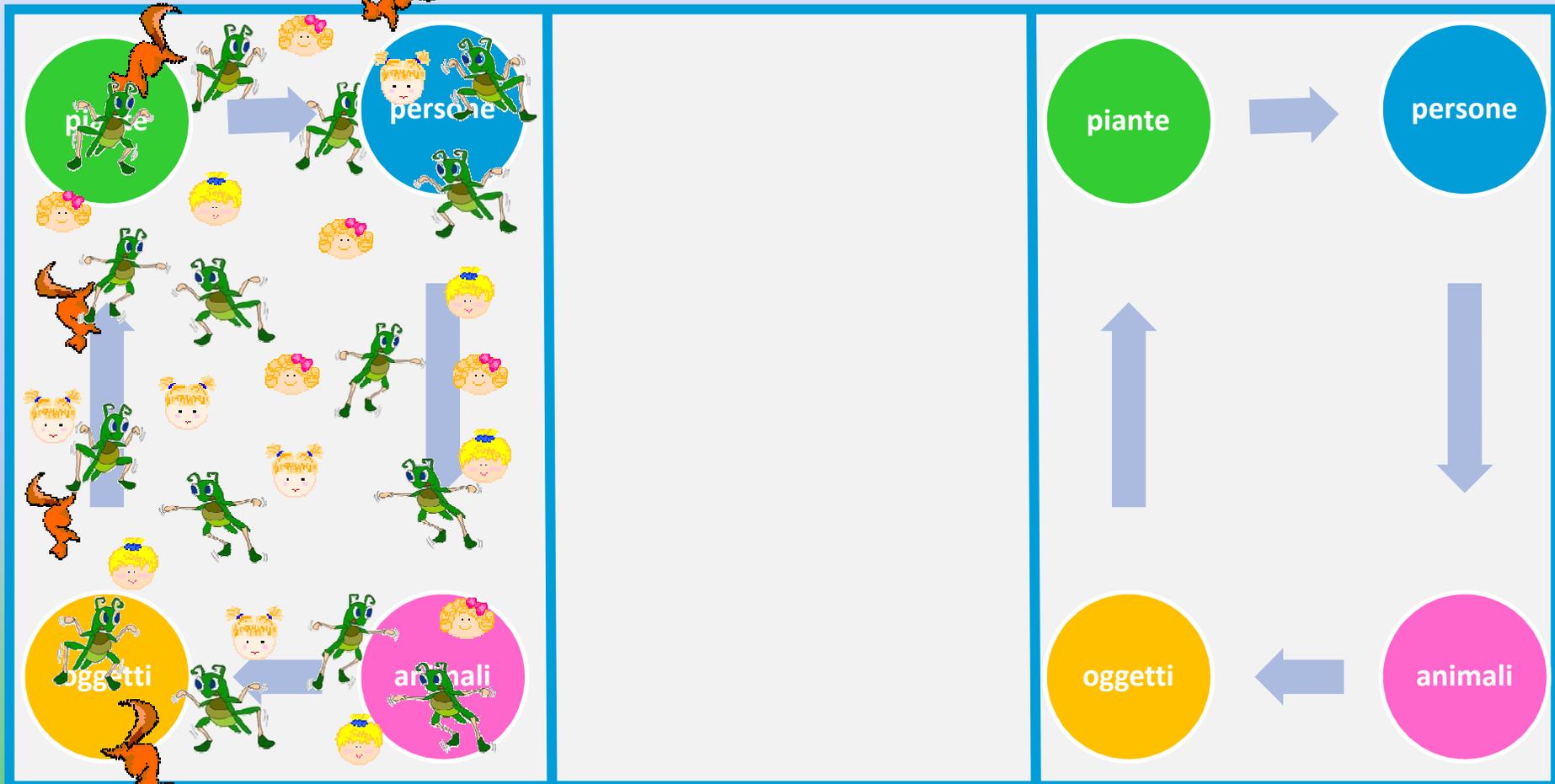




al segnale ogni grillo raggiunge saltando un bambino ...



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



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



**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

su ogni stazione

e diverse modalità

per spostarsi da  
una all'altra



impararne il valore  
averne cura  
donarli



**oggetti**



**animali**

Diagram illustrating a path for a frog (green) through a 3x3 grid of colored circles. The path starts at the top-left green circle labeled "piante", moves right to the top-right blue circle labeled "persone", then down to the middle-left light blue circle labeled "oggetti", then left to the middle-right light blue circle labeled "oggetti", and finally down to the bottom-right pink circle labeled "animali".

...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;

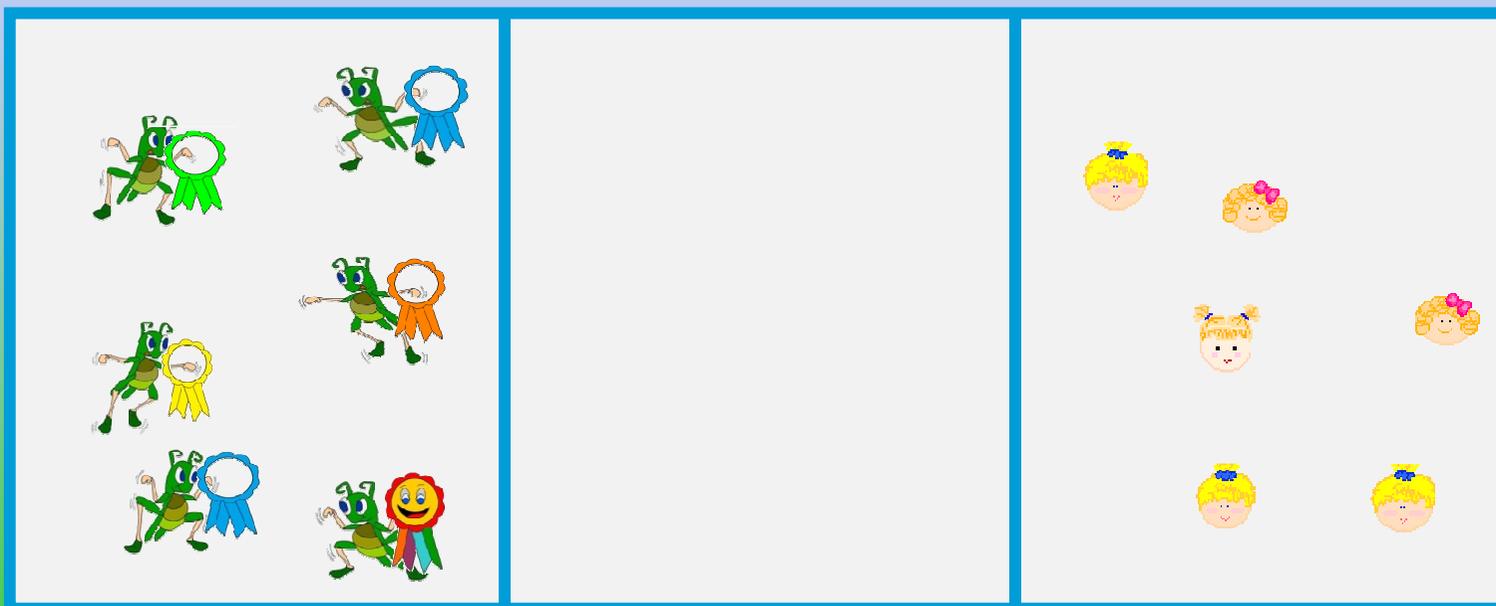
la caratteristica modulare della proposta, consentirà di operare anche insieme alle altre sezioni del circolo condividendo il brano musicale, della durata massima di 4 minuti.

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.

# corri,salta&impara

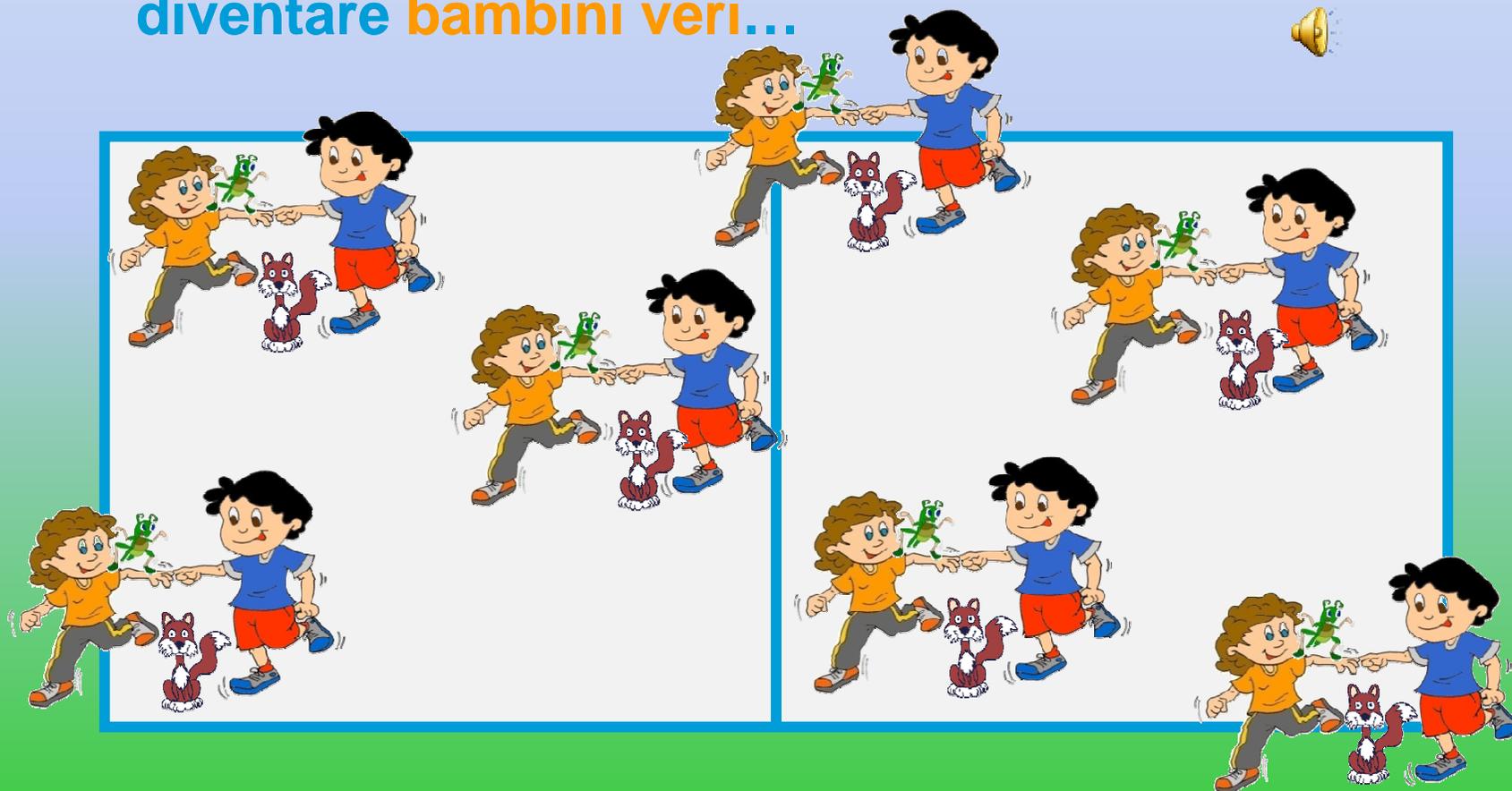
I grilli saltando, saltellando e cambiando stazione (seduti, distesi al suolo, in ginocchio, anche in equilibrio su una parte del corpo) realizzeranno un percorso con spostamenti più lunghi e, al **segnale**, trasporteranno saltando le “**coccarde**” consegnandole ai bambini solo se essi smetteranno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