

# Scuola Attiva

PIÙ SPORT, PIÙ SCUOLA

Infanzia  
per l'Emilia-Romagna  
inclusiva

IL MOVIMENTO  
CHE ACCOMPAGNA

LA CRESCITA



**Nella scuola dell'infanzia, l'attività motoria** svolge un ruolo fondamentale per lo sviluppo fisico, sociale, cognitivo ed emotivo dei bambini.

In particolare, durante l'infanzia **il bambino costruisce le basi della motricità consapevole** nel relazionarsi con l'ambiente, le cose e le persone.

Le attività motorie, integrate nel programma scolastico e svolte con competenza, diventano quindi momenti di **formazione attraverso lo svago e il piacere di agire**, con i bambini che imparano a condividere, a collaborare e a rispettare gli altri.

**Partendo da queste premesse, per l'a.s. 2024/2025 riparte e si potenzia il progetto «SCUOLA ATTIVA INFANZIA PER L'EMILIA-ROMAGNA INCLUSIVA»**, promosso da Regione Emilia-Romagna e Sport e Salute, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale, realizzato grazie ai Fondi europei della Regione.

**Un'iniziativa che mira a FORNIRE AGLI INSEGNANTI DI SCUOLA DELL'INFANZIA UN KNOW-HOW E STRUMENTI SPECIFICI PER PROMUOVERE L'ATTIVITÀ MOTORIA TRA I PIÙ PICCOLI IN MODO MIRATO E CONTINUATIVO, ANCHE GRAZIE ALLA FIGURA DEL TUTOR FORMATORE.**

Rif. PA 2024-23112/RER

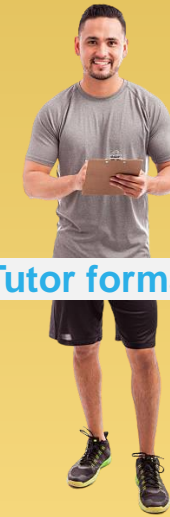




**Bambini delle scuole dell'infanzia  
paritarie e statali**



**Insegnanti**



**Tutor formatori**



**Famiglie**



**Comunità educante**

1

## SOLLECITARE LE ABILITÀ MOTORIE DI BASE E LE COMPETENZE MOTORIE

Grazie a giochi e situazioni ludiche in cui le abilità motorie vengono scelte e combinate per sollecitare competenze motorie volte alla ricerca dell'efficacia (intelligenza motoria), più che della prestazione.

2

## FORNIRE UN KNOW-HOW E STRUMENTI SPECIFICI AGLI INSEGNANTI

Per coinvolgere il bambino sul piano emotivo, accompagnandolo nel percorso di scoperta del proprio corpo e delle capacità motorie fondamentali, attraverso l'educazione al e tramite il movimento.

3

## FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE RELAZIONALI DEI BAMBINI

Perché sulle relazioni che scaturiscono dal movimento e dal gioco si innestano processi educativi di qualità, che impegnano il bambino in tutte le aree della personalità: motoria, cognitiva, emotiva, sociale.

4

## PROMUOVERE L'OUTDOOR EDUCATION

Perché gli spazi esterni sollecitano, naturalmente, lo sviluppo delle abilità motorie di base e offrono ai bambini contesti destrutturati che possono includere tutti, grazie alla grande flessibilità applicativa.

5

## MONITORARE E VALUTARE

Per comprendere come sta procedendo il percorso educativo, quali sono i suoi punti di forza e le criticità, memorizzare le situazioni educative più efficaci, predisporre una serie di buone prassi o linee guida.





## Tutor formatore e formazione in situazione



Formazione in presenza, **realizzata dai Tutor formatori** presso le scuole partecipanti, in affiancamento agli insegnanti, con i bambini della scuola dell'infanzia.



## Formazione didattico-scientifica

**Incontri, online e in presenza**, tenuti dalla Commissione Didattico-Scientifica di progetto, dedicati ai Tutor ed agli insegnanti delle scuole aderenti.

## Materiale didattico e attrezzature

**Contenuti** curati dalla Commissione Didattico-Scientifica e **attrezzature** fornite alle scuole partecipanti.



## Giornate del Benessere con i nonni

Giornate **con i nonni e i bambini** per effettuare attività e **passeggiate in ambiente naturale**, che le scuole possono organizzare con il supporto del Tutor formatore.

## Feste di fine anno

**Eventi realizzati in ogni scuola** a fine progetto, con il supporto dei Tutor formatori.



**MONITORAGGIO DI GRADIMENTO E DELLO SVILUPPO MOTORIO**

Ogni Tutor formatore è abbinato a uno o più plessi e alle relative sezioni.  
Questa figura, centrale per il progetto, può concordare direttamente con l'insegnante la propria presenza in classe, in base alle esigenze e al monte ore totale previsto per ogni scuola.

*Il Tutor formatore segue la formazione didattico-scientifica e svolge la formazione in situazione nelle scuole al fine di:*

1

## TRASFERIRE UN KNOW-HOW SPECIFICO AGLI INSEGNANTI,

conoscenze e competenze che permettano agli stessi di riproporre le attività in maniera autonoma a conclusione del progetto.

2

## PIANIFICARE, ORGANIZZARE E REALIZZARE LA FORMAZIONE IN SITUAZIONE,

incontri di allineamento e attività pratica con i bambini in affiancamento agli insegnanti, offrendo supporto metodologico e programmatico.

3

## SUPPORTARE L'ORGANIZZAZIONE DELLE GIORNATE DEL BENESSERE E DELLE

**FESTE DI FINE ANNO**, eventi realizzati nelle scuole in itinere e a fine progetto.

4

## COLLABORARE ALLA REALIZZAZIONE DEL MONITORAGGIO,

attraverso rilevamenti finalizzati a mappare e valutare i risultati delle attività proposte.



## FORMAZIONE IN SITUAZIONE

Svolta in presenza presso le scuole, in affiancamento agli insegnanti e con il coinvolgimento dei bambini.

**Per ogni scuola il Tutor formatore effettua 26 ore di formazione in situazione:**

- **6 incontri laboratoriali** (indicativamente 1 incontro al mese per 18 ore totali a scuola) per organizzare e sperimentare giochi motori e situazioni ludiche e realizzare la Festa di fine anno.
- **1 incontro dedicato alla Giornata del Benessere con i nonni** (per un massimo di 4 ore di attività a scuola).

## ATTIVITÀ TRASVERSALI

- **Ulteriori incontri** per introdurre il progetto; pianificare e programmare le attività; supportare il monitoraggio (per altre 4 ore di attività a scuola).



Formazione online e in presenza coordinata dalla **Commissione Didattico-Scientifica** di progetto:

- **WEBINAR CON I TUTOR FORMATORI,**  
per condividere gli obiettivi, le linee guida e i contenuti didattici del progetto.
- **WEBINAR DI AVVIO PROGETTO,**  
per insegnanti e Tutor formatori.
- **WORKSHOP LABORATORIALE IN PRESENZA,**  
per insegnanti e Tutor formatori.
- **WEBINAR IN ITINERE E A FINE PROGETTO,**  
con insegnanti e Tutor formatori, per confronti e feed-back.





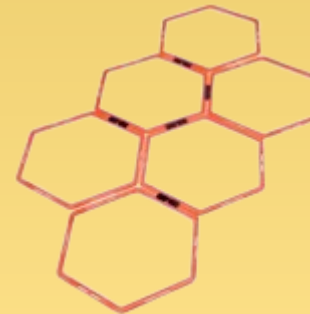
## KIT DIDATTICO

Disponibili per i Tutor formatori e gli insegnanti, le **Linee guide operative** predisposte dalla Commissione Didattico-Scientifica di progetto, con proposte pratiche, illustrazioni esplicative e approfondimenti.



## KIT PER OGNI SCUOLA

Ogni scuola partecipante riceve un **set di attrezzature** per le attività di gioco. Strumenti adeguati all'ambito scolastico e all'età dei bambini, utili a realizzare e a dare continuità alle proposte.



**Uscite didattiche con attività fisica e passeggiate in ambiente naturale**, che le scuole possono organizzare con il supporto dei Tutor formatori.

Proposte volte a valorizzare l'approccio pedagogico dell'**outdoor education** e a esaltare l'apprendimento ed il benessere basato sul contatto con la natura.

Le Giornate del Benessere di «Scuola Attiva Infanzia» prevedono il **coinvolgimento delle famiglie e in particolare i nonni**, per diffondere la cultura del movimento a tutte le età e l'attività fisica come strumento di promozione del benessere psico-fisico e della socialità.



Eventi organizzati in ogni scuola a fine progetto,  
con il supporto dei Tutor formatori.

Vere e proprie feste, con percorsi motori e giochi ispirati a quanto  
realizzato durante l'anno e il possibile coinvolgimento delle famiglie.

*Scuola Attiva*  
**PIÙ SPORT, PIÙ SCUOLA**  
*Infanzia*



## PREMESSA

La **sedentarietà** è un **pericolo crescente** e il **gioco** si sta trasformando in attività statica e digitale. **Il gioco attivo è essenziale per la socializzazione e lo sviluppo delle competenze relazionali.** L'educazione all'aperto aggiunge qualità al percorso formativo, stimolando le abilità motorie in spazi ampi e flessibili. Giocare all'aria aperta ha sempre caratterizzato lo sviluppo di competenze motorie di alto livello.

### *Verso un modello per lo sviluppo delle competenze motorie di base:*

Educare significa relazionarsi faccia a faccia con i bambini e permettere loro di relazionarsi reciprocamente, **coinvolgendoli in tutte le aree della personalità** (motoria, cognitiva, emotiva, sociale). In particolare, per i bambini gli aspetti tonico affettivi caratterizzano il loro essere “proprio corpo” al mondo, **vivere il mondo attraverso l'azione e il movimento.**

Proprio nell'infanzia, infatti, **il bambino costruisce le basi della motricità consapevole, nella relazione con l'ambiente, le cose e le persone, implementa le competenze nella loro continua ristrutturazione ed evoluzione.** L'adulto deve assecondare l'espressione **motoria** in questa fascia d'età, disciplinando le attività per renderle sicure, non per proibirle anche nelle loro espressioni giudicate rischiose. **I bambini dimostrano attenzione e consapevolezza,** rispetto all'attenta valutazione delle situazioni e alle scelte da attuare, sia in riferimento alle proprie capacità sia in riferimento al senso di pericolo.

*«All'adulto, in altri termini, non resta che sostenere la relazione del bambino con quanto lo circonda, facilitando la sua espressione corporea e motoria come manifestazione prioritaria e trainante del suo essere sé».* (Cecilian, 2015, p.7)

## LE REGOLE PER UN MODELLO EDUCATIVO BASATO SULLE COMPETENZE MOTORIE

### 1 AIUTO NON SOSTITUTIVO

*L'educatore facilita e arricchisce il percorso educativo rispettando lo sviluppo individuale dei bambini, senza limitarlo per ansie ingiustificate. Offre sostegno e vicinanza senza sostituirsi all'intenzionalità dei bambini.*

### 2 DIDATTICA PARTECIPATIVA

*Si offrono esperienze educative dove il bambino può sperimentare il proprio agire, prendere decisioni e risolvere compiti motori, sostenendo così la sua partecipazione attiva.*

### 3 SOSTEGNO EMOTIVO

*Si gratificano i risultati ottenuti e si rassicura i bambini nei momenti d'insuccesso, ponendo attenzione all'impegno dell'alunno. Questo crea una vera relazione educativa che stimola la partecipazione senza atteggiamenti protettivi o sostitutivi. Si adotta un Clima Motivazionale verso la Competenza, dove tutti possono dare il meglio di sé, indipendentemente dalle capacità.*

### 4 SITUAZIONE EDUCATIVA

*La situazione educativa deve stimolare l'interpretazione del bambino e ciò che può offrire in quel momento, in relazione alla sua zona di sviluppo prossimale. Questo ambito di azione varia per ogni bambino e quindi anche le prestazioni non saranno uguali per tutti.*

### 5 CORNICE LUDICA E DI GIOCO

*Il gioco favorisce la partecipazione dei bambini sollecitando tutta la loro personalità. Secondo i bambini il gioco deve essere facile, governato da poche regole, modificabile, dinamico, impegnativo, breve e ripetibile.*

## 6 SOLLECITO DELLE ABILITÀ DI BASE

*Le situazioni educative devono combinare abilità grosso motorie (camminare, correre, saltare) e fino motorie (afferrare, lanciare) per risolvere compiti motori problematici, offrendo sia libera esplorazione sia scoperta guidata, mirate all'efficacia motoria più che alla prestazione.*

## 7 USO DEL SETTING ORIENTATO (O VINCOLATO)

*Il setting orientato crea situazioni educative che, pur lasciando liberi i bambini di fare scelte personali, sollecita lo sviluppo di abilità specifiche. Ad esempio, un gioco di trasporto dell'acqua, su un percorso con ostacoli, sollecita la velocità e l'accuratezza senza doverlo e splicitare. Questo approccio rende le attività piacevoli e coinvolgenti, raggiungendo gli obiettivi educativi prefissati.*

## 8 ADDESTRAMENTO LUDICO

*Le abilità motorie devono essere automatizzate attraverso la ripetizione, che può avvenire in modo piacevole e divertente tramite il gioco. Anche se si parla di specializzazione nell'educazione motoria, la ripetizione di movimenti in contesti ludici aumenta la sicurezza e il piacere dei bambini nel ripetere quelle situazioni. La ripetitività, quando inserita in cornici piacevoli, è accolta con naturalezza dai bambini.*

## 9 VERIFICA E VALUTAZIONE FORMATIVE

*L'azione valutativa dell'educatore non serve a classificare i bambini, ma a comprendere l'andamento del percorso educativo, a identificare punti di forza e criticità, a memorizzare situazioni educative efficaci e a predisporre buone prassi da condividere.*

**L'insieme dei nove punti delineati, la loro integrazione in una azione educativa intenzionale, consente la creazione di innumerevoli situazioni motorie in cui sviluppare le competenze di base nella fascia 4-6 anni, senza entrare nella specializzazione sportiva ma creando le basi per acquisirla nel futuro.**

### Bibliografia

- Ceciliani, A. (2015) Corpo e movimento nella scuola dell'infanzia. Riflessioni e suggestioni per itinerari educativi nella fascia tre-sei anni. Parma: Spaggiari Editore  
Pierobon F., Stefanini S., Ceciliani A. (2010), "Se l'omino gioca mosca cieca. La proposta di giochi di tradizione popolare in una scuola dell'infanzia", in *Infanzia*, n. 2, pp. 131-134.  
Vygotskij, L. (1987) Il processo cognitivo. Torino: Boringhieri

**Per maggiori informazioni:  
[www.sportosalute.eu/progettoscuolattiva](http://www.sportosalute.eu/progettoscuolattiva)  
[scuolattiva.emiliaromagna@sportosalute.eu](mailto:scuolattiva.emiliaromagna@sportosalute.eu)**

**Disponibili anche i canali social ufficiali di Sport e Salute**

