

Scuola Attiva

PIÙ SPORT, PIÙ SCUOLA

Infanzia

IL MOVIMENTO
CHE ACCOMPAGNA

LA CRESCITA



 **SPORT**
E SALUTE

 Ministero dell'Istruzione e del Merito
 Ufficio
Scolastico
per la
Lombardia

LA CASA DEI COMUNI
 **anici**
LOMBARDIA

 Regione
Lombardia

PREMESSA

Scuola Attiva PIÙ SPORT, PIÙ SCUOLA Infanzia

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.

Parte da queste premesse, il progetto "Scuola Attiva Infanzia" in Lombardia. Un progetto finanziato da Regione Lombardia e realizzato da Sport e Salute, in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale e ANCI Lombardia, che mira a:

DIFFONDERE L'ATTIVITÀ MOTORIA TRA I PIÙ PICCOLI E LA CULTURA DEL BENESSERE E DEL MOVIMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA.

DESTINATARI



**BAMBINI DELLE SCUOLE
DELL'INFANZIA**



INSEGNANTI



TUTOR FORMATORI



FAMIGLIE



COMUNITÀ EDUCANTE

OBIETTIVI

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.

FORNIRE CONOSCENZE 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.

FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE RELAZIONALI DEI BAMBINI

Perché sulle relazioni che scaturiscono dal movimento e dal gioco si innestano processi educativi di qualità.



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.

MONITORARE E VALUTARE

Per comprendere come sta procedendo il percorso educativo, quali sono i suoi punti di forza e le sue criticità, e consolidare una serie di buone prassi e linee guida.

ELEMENTI CHIAVE

TUTOR FORMATORE E FORMAZIONE IN SITUAZIONE

Formazione in presenza, **realizzata dai Tutor formatori** presso le scuole dell'infanzia, in affiancamento agli insegnanti e con la partecipazione dei bambini.

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 motoria 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.

ATTIVITÀ SVOLTE DAL TUTOR FORMATORE

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:

TRASFERIRE CONOSCENZE SPECIFICHE AGLI INSEGNANTI,

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

GARANTIRE LA PRESENZA E SUPPORTARE L'ORGANIZZAZIONE DELLE GIORNATE DEL BENESSERE CON I NONNI E DELLE FESTE DI FINE ANNO,

eventi realizzati nelle scuole in itinere e a fine progetto, per condividere anche con le famiglie il percorso svolto.

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.

COLLABORARE ALLA REALIZZAZIONE DEL MONITORAGGIO,

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



Per ogni scuola il Tutor formatore effettua:

INCONTRI LABORATORIALI

indicativamente 1 incontro al mese di formazione in situazione, per organizzare e sperimentare i giochi ludico-motori e realizzare la Festa di fine anno.

INCONTRO DEDICATO ALLA GIORNATA DEL BENESSERE CON I NONNI

per promuovere l'outdoor education.

ULTERIORI INCONTRI CON GLI INSEGNATI

per pianificare e programmare le attività e supportare il monitoraggio.



FORMAZIONE DIDATTICO-SCIENTIFICA

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 gli insegnanti e i Tutor formatori, per confronti e feed-back.



MATERIALE DIDATTICO E ATTREZZATURE



KIT PER OGNI SCUOLA

Ogni plesso 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.



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.



GIORNATE DEL BENESSERE CON I NONNI

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 ad 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.



FESTE DI FINE ANNO

**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.



ASPETTI DIDATTICO-SCIENTIFICI

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)



REGOLE PER UN MODELLO EDUCATIVO BASATO SULLE COMPETENZE MOTORIE

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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 esplicitare. Questo approccio rende **le attività piacevoli e coinvolgenti**, raggiungendo gli obiettivi educativi prefissati.

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.

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

Scuola Attiva

PIÙ SPORT, PIÙ SCUOLA

Infanzia