

**PROGETTAZIONE ANNUALE 2026-2027**

**“ DA GRANDE SARO’...”**





# Progettazione Annuale 2026-2027

## "Da grande sarò..."

### PREMESSA E MISSION

*"Il problema è: che cosa insegnare ai bambini perché si formino in modo giusto, creativo, e non ripetitivo? Occorre insegnare loro come si fa a fare, ad esprimersi, a comunicare per immagini, a progettare. Tutte le tecniche possono essere trasformate in gioco per facilitare l'apprendimento... L'importante è lo sviluppo della personalità. Non si devono quindi dare ai bambini soluzioni già fatte, ma insegnare a risolvere problemi" Bruno Munari*

L'esplorazione del mondo delle professioni risponde a un bisogno spontaneo e profondo del bambino: scoprire la propria identità, iniziare a percepire le proprie inclinazioni e comprendere l'organizzazione del mondo circostante. Proiettarsi nel futuro attraverso la narrazione e il gioco non significa anticipare scelte lavorative, ma offrire canali d'espressione per l'unicità di ciascuno.

Partendo da queste considerazioni, l'equipe educativa propone una progettazione annuale incentrata sulla scoperta dei mestieri e dei ruoli sociali, strutturata secondo il ritmo delle stagioni da ottobre a maggio. Attraverso esperienze significative e il gioco simbolico, la scuola dell'infanzia pone le basi per la crescita globale del bambino, valorizzando i concetti di collaborazione, rispetto delle regole del vivere insieme, manualità e scoperta del proprio contesto territoriale.

La mission della progettazione didattica in questo ambito è quella di:

- **Promuovere lo sviluppo di competenze sociali ed emotive:** I bambini imparano a immedesimarsi negli altri attraverso il gioco di ruolo, cooperando in gruppo e gestendo conflitti in modo costruttivo.
- **Favorire la consapevolezza di sé e dell'altro:** Sviluppare una positiva immagine di sé e scoprire i propri talenti personali, destrutturando precocemente gli stereotipi legati al genere nei diversi mestieri.
- **Sperimentare la manualità e la creatività:** Attraverso l'uso di attrezzi e la manipolazione di materiali differenti, imitando l'operato laborioso degli artigiani e degli artisti.
- **Incentivare il pensiero logico e computazionale:** Avvicinare i bambini ai mestieri della scienza e della tecnologia attraverso l'approccio esplorativo delle STEAM.

### La Progettazione

La scelta della nostra scuola dell'infanzia è quella di operare attraverso una progettazione per competenze che si compone di unità di apprendimento fondate sulla messa in campo di molteplici attività e strategie, al fine di mettere in atto una vera inclusione scolastica di tutti gli alunni, ognuno con le proprie capacità e con le proprie peculiarità. Il percorso si svolgerà con una didattica flessibile durante la quale verrà privilegiata l'esperienza attiva del bambino, attraverso la ricerca e la scoperta, il dialogo e il gioco di ruolo.

Il Progetto si svilupperà seguendo 3 unità di apprendimento strutturate temporalmente:

1ª UDA: "Mestieri della Terra e della Tavola" (Ottobre - Novembre)

2ª UDA: "Mestieri della Cura, Sicurezza e Creatività" (Dicembre - Febbraio)

3ª UDA: "Mestieri della Scienza, Natura e Territorio" (Marzo - Maggio)

- **Finalità del Progetto:** Sviluppo dell'identità; Promozione dell'autonomia; Sviluppo delle competenze; Conoscenza del territorio e dei ruoli sociali.
- **Tempi:** Da Ottobre 2026 a Maggio 2027.
- **Verifica:** Le verifiche verranno svolte sia in itinere che al termine della progettazione attraverso l'osservazione diretta del bambino in situazioni strutturate e non, l'analisi degli elaborati dei bambini

### FINALITÀ GENERALI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- **COSTRUZIONE DELL'IDENTITÀ:** Il bambino si riconosce e si sente riconosciuto nella propria unicità, impara a stare bene con gli altri e a sentirsi sicuro sperimentando nuovi ruoli professionali attraverso il gioco simbolico.
- **LO SVILUPPO DELL'AUTONOMIA:** Capacità di governare il proprio corpo, utilizzare in sicurezza attrezzi e strumenti di lavoro, compiere scelte autonome nei contesti di gioco e di laboratorio.
- **LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE:** Rendere i bambini attivi in prima persona attraverso l'esplorazione, l'osservazione dei gesti lavorativi e l'esperienza diretta con materiali diversi.
- **LO SVILUPPO DEL SENSO DI CITTADINANZA:** Comprendere il valore sociale del lavoro di ciascuno, l'importanza della cooperazione per il funzionamento della comunità e il rispetto delle regole dei servizi pubblici.

### TABELLA DELLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE E CAMPI D'ESPERIENZA

| COMPETENZE CHIAVE EUROPEE                                                 | CAMPI D'ESPERIENZA      |
|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| 1. Competenza alfabetica funzionale                                       | I discorsi e le parole  |
| 2. Competenza multilinguistica                                            | I discorsi e le parole  |
| 3. Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria | La conoscenza del mondo |

|                                                                     |                                                       |
|---------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 4. Competenza digitale                                              | Tutti                                                 |
| 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare | Tutti                                                 |
| 6. Competenze in materia di cittadinanza                            | Il sé e l'altro                                       |
| 7. Competenza imprenditoriale                                       | Tutti                                                 |
| 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale | Il corpo e il movimento /<br>Immagini, suoni e colori |

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 1

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Denominazione</b>         | "Mestieri della Terra e della Tavola"                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Traguardi di sviluppo</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppa il senso dell'identità personale e riconosce i propri interessi.</li> <li>• Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere gli attrezzi, i prodotti e le azioni dei mestieri.</li> <li>• Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere l'evoluzione e la metamorfosi della natura circostante in autunno.</li> <li>• Coordina i movimenti della mano per compiere compiti grafici e manipolativi di precisione.</li> </ul> |
| <b>Focus Stagionale</b>      | <p>L'Autunno: I ritmi della terra, la vendemmia, la raccolta delle olive, la preparazione delle scorte invernali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Professioni indagate:</i> Il contadino, il viticoltore, il boscaiolo, il panettiere, il cuoco.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                         |

**Evidenze osservabili e  
competenze specifiche**

**1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (I  
DISCORSI E LE PAROLE)**

a. Riferire il contenuto generale di racconti e spiegazioni legati ai mestieri agricoli.

b. Arricchire il lessico specifico (nomi di attrezzi e azioni di trasformazione alimentare).

**2. COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA (IL  
SÉ E L'ALTRO)**

a. Comprendere la provenienza dei cibi e il valore del lavoro di chi produce il cibo per la comunità.

b. Condividere l'esperienza del lavoro comune durante le attività pratiche o di cucina.

**3. COMPETENZA DIGITALE / TRASVERSALE**

a. Coding, pensiero computazionale applicato all'ordinamento logico delle fasi di una lavorazione (es. dal chicco di grano al pane) e sequenze.

**4. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA  
ED ESPRESSIONE CULTURALE (IL CORPO E IL  
MOVIMENTO)**

a. Controllare la motricità fine in operazioni manipolative: impastare, schiacciare, travasare semi e farine.

**5. COMPETENZA MATEMATICA E IN SCIENZE (LA  
CONOSCENZA DEL MONDO)**

a. Osservare e individuare le trasformazioni della materia indotte dal lavoro umano e dal tempo autunnale.

## OBIETTIVI FORMATIVI PER FASCIA D'ETÀ (UDA 1)

### 3 ANNI

- Riconoscere e nominare i mestieri più vicini alla propria esperienza.
- Associare un oggetto evidente al rispettivo mestiere.
- Sperimentare la manipolazione spontanea di farine, acqua ed elementi naturali autunnali per imitare i gesti del lavoro manuale.

### 4 ANNI

- Comprendere la provenienza dei frutti autunnali e associarli alla figura professionale corretta.
- Eseguire una semplice sequenza di azioni ordinate per "trasformare" un ingrediente o un materiale.
- Esprimere verbalmente le proprie preferenze o curiosità verso i mestieri legati al cibo e alla terra.

### 5 ANNI

- Collocare i diversi mestieri nei rispettivi contesti spaziali e temporali.
- Cogliere il nesso di causa-effetto tra il mutamento stagionale della natura e il cambiamento del lavoro agricolo.
- Pianificare le fasi di un piccolo laboratorio di trasformazione alimentare, descrivendo verbalmente il processo.

|                              |                                                                                                                                                             |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Utenti destinatari</b>    | Tutte le sezioni (Alunni di 3-4-5 anni)                                                                                                                     |
| <b>Prerequisiti</b>          | Saper ascoltare; Rispettare semplici regole di interazione nel gruppo; sostenere tempi attentivi minimi adeguati all'età                                    |
| <b>Tempi di applicazione</b> | OTTOBRE - NOVEMBRE                                                                                                                                          |
| <b>Metodologia</b>           | Esperienze attive, esplorazioni e scoperte Outdoor; manipolazione diretta di elementi naturali; domande-stimolo per formulare ipotesi.                      |
| <b>Risorse umane</b>         | Tutti i docenti interni.                                                                                                                                    |
| <b>Strumenti</b>             | Albi illustrati sui mestieri, flashcard, ingredienti alimentari (farine, chicchi, frutti), cassa bluetooth per canzoni tematiche, materiale didattico vario |
| <b>Valutazione</b>           | Autovalutazione delle insegnanti sulle scelte didattiche e metodologiche; osservazione continuativa dei livelli di raggiungimento                           |

degli obiettivi.

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 2

| Denominazione                                | "I mestieri della Cura, della Sicurezza e della Creatività"                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Traguardi di sviluppo                        | <ul style="list-style-type: none"><li>• Inventa e drammatizza storie assumendo un ruolo lavorativo specifico attraverso il gioco simbolico.</li><li>• Riconosce gli ambienti dei servizi pubblici e la loro specifica funzione per i cittadini.</li><li>• Riconosce e prova a gestire le proprie emozioni mettendosi nei panni dell'altro.</li><li>• Utilizza svariati materiali e tecniche creative per dare forma e colore alle proprie invenzioni.</li></ul> |
| Focus Stagionale                             | <p>L'Inverno e il Carnevale: I malanni di stagione e i mestieri della salute; il freddo e i servizi per la sicurezza stradale e domestica. Il travestimento e la trasformazione teatrale tipica del Carnevale.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Professioni indagate</i>: Il medico, il vigile del fuoco, le forze dell'ordine, il sarto, l'attore/il mago.</li></ul>                                                                             |
| Evidenze osservabili e competenze specifiche | <p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (I DISCORSI E LE PAROLE)</p> <p>a. Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni e sentimenti attraverso il linguaggio verbale nella drammatizzazione dei ruoli.</p> <p>b. Sperimenta rime, filastrocche dei mestieri e inventa dialoghi strutturati.</p> <p>2. COMPETENZA MATEMATICA E IN SCIENZE (LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p> <p>a. Individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando i</p>             |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>termini topologici corretti durante i percorsi di soccorso simulati.</p> <p>b. Riconosce i segnali del proprio corpo e adotta pratiche corrette di igiene e cura di sé.</p> <p>3. COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E IMPARARE A IMPARARE</p> <p>a. Utilizzare le informazioni possedute e gli strumenti adatti per risolvere problemi pratici legati a una situazione d'emergenza o cura simulata.</p> <p>4. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA (IL SÉ E L'ALTRO)</p> <p>a. Formulare riflessioni sulla sicurezza, sull'aiuto reciproco, sulle regole della convivenza e sul valore dei servizi di emergenza.</p> <p>5. CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE (IMMAGINI, SUONI, COLORI)</p> <p>a. Vivere la corporeità attraverso l'uso della mimica e della postura per interpretare un personaggio lavorativo o una maschera di Carnevale.</p> |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## **OBIETTIVI FORMATIVI PER FASCIA D'ETÀ (UDA 2)**

### **3 ANNI**

- Giocare a "fare finta di" in modo spontaneo, usando oggetti o costumi elementari.
- Riconoscere e accettare le principali figure di cura e soccorso superandone le eventuali paure.
- Accettare di condividere i giochi e i ruoli con i compagni di sezione.

### **4 ANNI**

- Scegliere autonomamente un ruolo all'interno del gioco simbolico, portandolo avanti per un tempo prolungato.

- Sperimentare liberamente ruoli professionali sia di cura che di sicurezza senza alcuna distinzione di genere.
- Comprendere la funzione sociale e di protezione svolta dalle forze dell'ordine e dai vigili del fuoco.

## 5 ANNI

- Saper negoziare attivamente con i compagni l'assegnazione dei ruoli e le regole nei giochi di drammatizzazione complessi.
- Comprendere il funzionamento e l'organizzazione interna dei luoghi di cura e sicurezza (la caserma, l'ospedale, la farmacia).
- Controllare l'uso di forbici, colle e tessuti per progettare e realizzare un piccolo elemento del proprio costume o della propria "divisa" creativa.

|                              |                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Utenti destinatari</b>    | Tutte le sezioni (Alunni di 3-4-5 anni)                                                                                                             |
| <b>Prerequisiti</b>          | Saper ascoltare; Conoscere le regole fondamentali della vita in sezione e nel grande gruppo                                                         |
| <b>Tempi di applicazione</b> | DICEMBRE - GENNAIO - FEBBRAIO                                                                                                                       |
| <b>Metodologia</b>           | Circle-time per la verbalizzazione delle emozioni; drammatizzazione e gioco simbolico libero e guidato; laboratori di costruzione grafico-plastica. |
| <b>Risorse umane</b>         | Tutti i docenti interni.                                                                                                                            |
| <b>Strumenti</b>             | Valigette del dottore giocattolo, travestimenti, stoffe, libri illustrati, canzoni a tema, proiettore/TV per brevi video esplicativi.               |
| <b>Valutazione</b>           | Monitoraggio in itinere mediante griglie osservative sul gioco simbolico e sulla capacità di cooperazione e inclusione di ogni bambino.             |

## UNITÀ DI APPRENDIMENTO N. 3

|                              |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Denominazione</b>         | "I mestieri della Scienza, della Natura e del Territorio"                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Traguardi di sviluppo</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• È curioso, esplorativo, pone domande e formula ipotesi su fatti scientifici o lavorativi.</li> <li>• Conosce e sperimenta le professioni legate all'esplorazione, alla tutela dell'ambiente e alla logica matematica.</li> </ul> |

|                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizza un linguaggio appropriato per descrivere la metamorfosi primaverile della natura e il lavoro all'aria aperta.</li> <li>• Sa orientarsi nello spazio reale e su semplici mappe del territorio.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Focus Stagionale</b>                             | <p>La Primavera: Il risveglio della natura, la fioritura, le semine primaverili e le esplorazioni all'aperto. I mestieri dell'indagine e dell'innovazione tecnologica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Professioni indagate</i>: Il giardiniere, il fiorista, il veterinario, lo scienziato, l'ingegnere/costruttore, il programmatore informatico.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Evidenze osservabili e competenze specifiche</b> | <p>1. COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE (I DISCORSI E LE PAROLE)</p> <p>a. Intervenire autonomamente nei discorsi di gruppo formulando spiegazioni e ipotesi sui fenomeni indagati dagli scienziati.</p> <p>2. COMPETENZA IMPRENDITORIALE / TRASVERSALE</p> <p>a. Cooperare attivamente con i compagni per pianificare e realizzare un micro-progetto scientifico o costruttivo comune.</p> <p>b. Ripercorrere verbalmente e valutare le fasi del proprio lavoro.</p> <p>3. COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA CULTURALE (IMMAGINI, SUONI, COLORI)</p> <p>a. Partecipare al canto corale sui ritmi della primavera e saper documentare graficamente un'esperienza osservata in natura.</p> <p>4. COMPETENZA MATEMATICA E IN SCIENZE (LA CONOSCENZA DEL MONDO)</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>a. Raggruppare, ordinare e classificare oggetti in base alle proprietà dei materiali.</p> <p>b. Utilizzare concetti spaziali e temporali complessi per elaborare mappe, orientarsi nel territorio ed eseguire percorsi.</p> <p>5. COMPETENZE IN MATERIA DI CITTADINANZA (IL SÉ E L'ALTRO)</p> <p>a. Sviluppare un forte senso di rispetto per l'ambiente e gli animali attraverso la scoperta delle professioni ecologiche.</p> |
|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## OBIETTIVI FORMATIVI PER FASCIA D'ETÀ (UDA 3)

### 3 ANNI

- Esplorare l'ambiente esterno raccogliendo e classificando elementi naturali (foglie, fiori, sassi) in base a un criterio.
- Utilizzare semplici attrezzi per la cura delle piante imitando il giardiniere.
- Mostrare curiosità e rispetto verso i piccoli animali osservati all'aperto.

### 4 ANNI

- Formulare semplici ipotesi causali di fronte a un problema.
- Riconoscere e descrivere il lavoro del fiorista e del veterinario, comprendendone l'utilità per le piante e gli animali.
- Eseguire correttamente un percorso spaziale guidato da precise indicazioni verbali.

### 5 ANNI

- Sviluppo dell'autoconsapevolezza in proiezione futura: esprimere verbalmente i propri desideri e talenti personali.
- Leggere, interpretare e realizzare semplici mappe spaziali del territorio o griglie logiche per il coding.
- Pianificare un esperimento scientifico elementare, registrando i dati emersi tramite simboli o grafici condivisi.

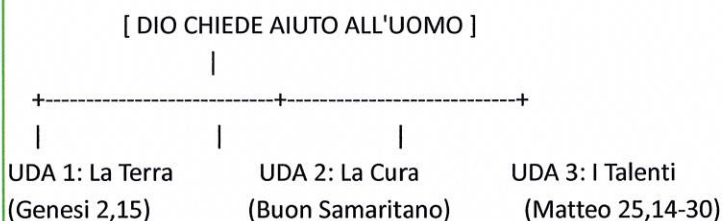
|                           |                                         |
|---------------------------|-----------------------------------------|
| <b>Utenti destinatari</b> | Tutte le sezioni (Alunni di 3-4-5 anni) |
|---------------------------|-----------------------------------------|

|                              |                                                                                                                                                                |
|------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Prerequisiti</b>          | Saper partecipare a una conversazione guidata; saper rispettare il turno; sapersi orientare e muovere nello spazio seguendo indicazioni.                       |
| <b>Tempi di applicazione</b> | MARZO - APRILE - MAGGIO                                                                                                                                        |
| <b>Metodologia</b>           | Esperienze dirette Outdoor e laboratori scientifico-matematici; apprendimento per tentativi ed errori (problem solving); coding tangibile.                     |
| <b>Risorse umane</b>         | Tutti i docenti interni ed eventuali esperti/lavoratori del territorio.                                                                                        |
| <b>Strumenti</b>             | Lenti d'ingrandimento, provette, blocchi logici per costruzioni, griglie a terra per il coding, piante/semi, libri di divulgazione scientifica per l'infanzia. |
| <b>Valutazione</b>           | Analisi e valorizzazione degli elaborati individuali e di gruppo; schede osservative strutturate sulle competenze logiche e relazionali dei bambini.           |

## PROGETTI TRASVERSALI

### 1. Progetto IRC (Insegnamento della Religione Cattolica): "Ogni lavoro ha il suo custode: la chiamata del Creatore"

Il percorso si snoda lungo le tre macro-aree temporali, approfondendo la visione antropologica del lavoro umano come collaborazione diretta all'opera di Dio e all'edificazione della comunità.



- **Autunno (UDA 1) - Il Contadino e il Custode del Giardino:**

- *Riferimento Biblico: **Genesi 2,15** "Il Signore Dio prese l'uomo e lo pose nel giardino di Eden, perché lo coltivasse e lo custodisse".*
- *Focus: Dio non lascia il mondo a sé stesso, ma affida la natura all'azione dell'uomo. Il contadino, il viticoltore e il boscaiolo diventano collaboratori diretti di Dio. I bambini riflettono sul valore della semina e sul ringraziamento per i frutti della terra.*

- **Inverno (UDA 2) - I Mestieri della Cura e il Soccorso:**

- *Riferimento Biblico: La parabola del Buon Samaritano (Luca 10,30-37).*
- *Focus: Le professioni legate alla medicina e alla sicurezza pubblica incarnano il comando evangelico della prossimità e del soccorso. Le figure dei medici e dei pompieri aiutano il bambino a comprendere l'importanza di prendersi cura della vita altrui, curando le ferite del corpo e proteggendo il prossimo dal pericolo.*
- **Primavera (UDA 3) - I Talenti individuali e i Mestieri del Domani:**
  - *Riferimento Biblico: La parabola dei Talenti (Matteo 25,14-30).*
  - *Focus: Ciascun bambino riceve da Dio doni, passioni e inclinazioni differenti. Esplorando i mestieri della scienza, dell'arte o della programmazione, i bambini sono stimolati a riconoscere la propria unicità come una ricchezza da far fruttare per il bene della comunità, preparando il proprio domani con responsabilità e fiducia.*

## **2. Progetto STEAM: "Piccoli Scienziati, Ingegneri e Programmatori del Domani"**

*(Vedere i dettagli specificati nella sezione metodologica della 3ª UDA)*

## **3. Laboratorio d'Anno per i 5 Anni: Pregrafismo, Prelettura e Precalcolo**

*(Progetto trasversale e continuativo finalizzato al potenziamento dei prerequisiti cognitivi e motori, riservato esclusivamente ai bambini dell'ultimo anno).*

|                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Evidenze e Campi d'Esperienza</b>               | <p>I DISCORSI E LE PAROLE / LA CONOSCENZA DEL MONDO / IL CORPO E IL MOVIMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Controllare la motricità fine in compiti grafici strutturati e di precisione.</li> <li>• Raggruppare, ordinare, contare e utilizzare simboli numerici per registrare quantità.</li> </ul> |
| <b>Obiettivi formativi specifici (Solo 5 Anni)</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• PREGRAFISMO</li> <li>• PRELETTURA</li> <li>• PRECALCOLO.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                         |

# INFANZIA MUSICA

## Percorso di educazione musicale - Anno scolastico 2026/2027

Il progetto **Infanzia Musica**, della durata di **sette mesi scolastici**, si inserisce in un percorso progressivo ispirato alla pedagogia musicale di **Zoltán Kodály**. L'idea di fondo è che il bambino impari la musica prima di tutto vivendola, attraverso il canto, il gioco, il movimento e l'ascolto.

Le prime lezioni saranno dedicate all'**accoglienza e alla scoperta del mondo sonoro**.

Giocheremo con la voce, con semplici canzoncine, con alcuni ascolti e anche con il **diapason**, per stimolare curiosità, attenzione e capacità di percepire e riconoscere il suono.

Dopo questa prima fase inizieremo un repertorio di brevi canzoncine proposte attraverso giochi educativi. Quando i bambini le avranno interiorizzate, cominceremo a lavorare sulle **altezze dei suoni**, imparando gradualmente a riconoscere se un suono è più alto, più basso o uguale a un altro.

Lo faremo attraverso modalità concrete e coinvolgenti, come l'utilizzo di **scatoline colorate** e della **chironomia**, una particolare gestualità della mano e del corpo associata alle diverse altezze sonore. In questo modo il bambino non si limita a ripetere una melodia, ma viene stimolato a ragionare, riconoscerne gli elementi e, progressivamente, a **ricostruire attivamente le altezze sonore di una canzone conosciuta**.

Questo tipo di lavoro coinvolge contemporaneamente molte aree dello sviluppo: memoria, attenzione, coordinazione, percezione sensoriale, orientamento spaziale e psicomotricità. La musica presenta inoltre una forte affinità con il **linguaggio**, perché richiede ascolto, memorizzazione, riconoscimento di sequenze, pause, accenti e strutture.

A partire indicativamente dalla **metà di novembre**, inizieremo anche il percorso dedicato a **Lo Schiaccianoci di Tchaikovsky**, che ci accompagnerà fino alla conclusione del progetto.

Attraverso la storia e i suoi diversi episodi, i bambini verranno progressivamente avvicinati alla musica colta, agli strumenti dell'orchestra e all'ascolto attivo. Impareranno a riconoscere caratteri, timbri, ritmi, intensità e atmosfere musicali, sempre attraverso il gioco, il movimento e la narrazione.

L'obiettivo complessivo non è quindi soltanto quello di "fare musica", ma di utilizzare la musica come strumento per sviluppare **ascolto, pensiero, sensibilità, coordinazione, capacità espressive e relazione con gli altri**, accompagnando il bambino verso una comprensione sempre più consapevole del linguaggio musicale.



# INFANZIA MUSICA

Prospetto PTOF - Anno scolastico 2026/2027

## Titolo del progetto

Percorso di educazione musicale - Metodo Kodály

## Destinatari

Bambini della scuola dell'infanzia.

## Durata

7 mesi scolastici, con incontri a cadenza settimanale. Il progetto si inserisce in un percorso progressivo di educazione musicale sviluppabile su più annualità.

## Finalità

- Avvicinare il bambino alla musica attraverso canto, gioco, movimento e ascolto.
- Educare all'ascolto consapevole e al pensiero musicale attivo.
- Favorire memoria, attenzione, linguaggio, coordinazione e capacità espressive.
- Stimolare socializzazione, collaborazione e partecipazione attraverso l'esperienza musicale di gruppo.
- Avvicinare progressivamente alla musica colta e ai grandi compositori.

## Competenze specifiche

- Riconoscere e discriminare differenti altezze sonore.
- Interiorizzare progressivamente semplici strutture melodiche.
- Ricostruire attivamente le altezze dei suoni presenti in una canzone conosciuta.
- Sviluppare capacità di ascolto melodico, ritmico e timbrico.
- Utilizzare voce, corpo e gesto come strumenti di espressione musicale.

## Abilità

- Ascoltare, memorizzare e riprodurre semplici canti.
- Distinguere suoni più alti, più bassi o uguali.
- Associare le altezze sonore a gesti chironomici.
- Utilizzare materiali visivi e concreti per rappresentare e ricostruire semplici melodie.
- Partecipare ad attività musicali collettive rispettando tempi, consegne e turni.

## Conoscenze

- Prime relazioni tra le altezze sonore.
- Struttura melodica di semplici canti infantili.
- Utilizzo della chironomia come rappresentazione gestuale delle altezze.
- Conoscenza progressiva degli strumenti dell'orchestra.
- Elementi di ascolto musicale: timbro, ritmo, intensità, carattere e movimento.

## Metodologia

Il percorso si ispira ai principi della pedagogia musicale di Zoltán Kodály e privilegia l'apprendimento attraverso esperienza diretta, canto, gioco e progressiva interiorizzazione.

- canzoncine e giochi musicali;
- attività con voce e movimento;
- utilizzo del diapason;
- giochi di riconoscimento delle altezze sonore;
- utilizzo di scatoline colorate per rappresentare e ricostruire le melodie;
- utilizzo della chironomia;
- ascolti guidati e attività di educazione all'ascolto.

Il bambino viene progressivamente accompagnato dall'imitazione alla comprensione e alla ricostruzione autonoma del materiale musicale.

### **Percorso dell'annualità 2026/2027**

La prima fase sarà dedicata all'accoglienza, alla conoscenza del gruppo e alla scoperta del mondo sonoro attraverso giochi vocali, semplici canti, movimento, ascolti e attività con il diapason.

Successivamente verrà introdotto un repertorio di canzoncine che costituirà il materiale di partenza per il lavoro sulle altezze sonore. Attraverso giochi, scatoline colorate e chironomia, i bambini saranno guidati a riconoscere, interiorizzare e progressivamente ricostruire la successione dei suoni presenti nelle melodie conosciute.

### **Percorso di ascolto**

A partire indicativamente dalla metà di novembre, verrà avviato un percorso dedicato a Lo Schiaccianoci di Pëtr Il'ič Tchaikovsky, che accompagnerà i bambini fino alla conclusione del progetto.

Attraverso narrazione, ascolto attivo, movimento e giochi educativi verranno approfonditi:

- strumenti dell'orchestra;
- timbri e caratteri musicali;
- ritmo e movimento;
- intensità e dinamica;
- relazione tra musica, personaggi, immagini ed emozioni.

### **Trasversalità**

Il progetto coinvolge diverse aree dello sviluppo infantile e favorisce:

- memoria e attenzione;
- sviluppo linguistico;
- percezione e discriminazione uditiva;
- coordinazione e psicomotricità;
- orientamento spaziale;
- capacità espressive e creative;
- socializzazione e cooperazione;
- sviluppo del pensiero logico e della capacità di osservazione.

## GIOCO INGLESE

|                             |                                                                                    |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Realizzazione</b>        | SPHERA S.S.D. a r.l.                                                               |
| <b>Referente</b>            | Ilaria Rossi - 3929051542                                                          |
| <b>Durata e periodo</b>     | 1 incontro settimanale di 45 minuti da ottobre a maggio o pacchetti personalizzati |
| <b>Attrezzatura inclusa</b> | Verranno forniti i materiali didattici necessari                                   |
| <b>Specifiche tecniche</b>  | Programmi differenziati per fascia d'età                                           |



Il progetto nasce dal desiderio di avvicinare i bambini alla scoperta della lingua inglese. La nostra proposta cerca di rispondere il più possibile ai bisogni di esplorazione, manipolazione e movimento che i bambini necessitano in questa fascia d'età attraverso una dimensione ludica di trasversalità che facilita l'acquisizione delle competenze linguistiche.

Le attività mirano non tanto a insegnare precocemente e in modo sistematico una seconda lingua, ma a sensibilizzare i bambini verso un codice linguistico diverso, gettando le basi di quello che potrà essere in seguito un apprendimento veramente efficace di una lingua straniera.

### Prospettiva Educativa

Centrata sulle abilità di ascolto, comprensione e appropriazione di significati, mediante comportamenti di imitazione spontanea sorretti da un'interazione adulto\bambino di tipo affettivo.

Le proposte didattiche hanno un'ispirazione di trasversalità coinvolgendo i diversi campi di esperienza con una costante interazione tra messaggi verbali e non verbali (motori, iconici, musicali) e multimediali, presentando la nuova lingua comunitaria come un ulteriore veicolo per fare, scoprire, conoscere e divertirsi.

L'approccio metodologico si fonderà sulla valorizzazione del gioco come risorsa per favorire la motivazione dei bambini.

Nel contesto ludico le attività linguistiche perderanno il loro carattere di semplice esecutività, stimolando la partecipazione anche dei bambini meno dotati e più timorosi.

Oltre ai giochi didattici, verranno utilizzati lo story-telling, sussidi visivi, audio-visivi e tutti eventuali materiali strutturati e non, che offriranno l'opportunità ai bambini di acquisire la lingua in modo piacevole e stimolante.





**INDICE:**

|                                                                                                                                                      |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| PRESENTAZIONE                                                                                                                                        | pag.2  |
| ESPLICAZIONE DELLE FINALITÀ DEL PROGETTO                                                                                                             | pag.2  |
| PREMESSA                                                                                                                                             | pag.3  |
| INTRODUZIONE                                                                                                                                         | pag.4  |
| PROGRAMMA GENERALE DELL'ATTIVITÀ MOTORIA                                                                                                             | pag.5  |
| IL CORPO E IL MOVIMENTO                                                                                                                              | pag.5  |
| SCHEMI MOTORI DI BASE, SCHEMI POSTURALI E CAPACITÀ COORDINATIVE                                                                                      | pag.5  |
| SCHEMI POSTURALI                                                                                                                                     | pag.5  |
| LE CAPACITÀ COORDINATIVE E CAPACITÀ DI CONTROLLARE LE PROPRIE AZIONI<br>MOTORIE = CONOSCERE E PERCEPIRE IL PROPRIO CORPO DA FERMO ED IN<br>MOVIMENTO | pag.6  |
| • Capacità coordinative                                                                                                                              | pag.6  |
| • Generali                                                                                                                                           | pag.6  |
| • Specifiche                                                                                                                                         | pag.6  |
| CAPACITÀ CONDIZIONALI:                                                                                                                               | pag.7  |
| CAPACITÀ DI INTERAGIRE CON GLI ALTRI DURANTE L'ATTIVITÀ                                                                                              | pag.7  |
| FINALITÀ                                                                                                                                             | pag.7  |
| • Personale                                                                                                                                          | pag.8  |
| • Relazionale                                                                                                                                        | pag.8  |
| • Sociale                                                                                                                                            | pag.9  |
| • Ambientale                                                                                                                                         | pag.9  |
| PERCHÈ IL GIOCO                                                                                                                                      | pag.10 |
| IL GIOCO COME                                                                                                                                        | pag.10 |
| RISULTATI ATTESI                                                                                                                                     | pag.10 |
| STRUTTURA DELLA LEZIONE                                                                                                                              | pag.11 |
| L'ACCETTAZIONE DEL PROGETTO COMPRENDE                                                                                                                | pag.12 |
| • Tempi                                                                                                                                              | pag.12 |
| • Spazi                                                                                                                                              | pag.12 |
| VALUTAZIONE MOTORIO-FUNZIONALE                                                                                                                       | pag.12 |
| • Valutazione motoria                                                                                                                                | pag.12 |
| • Valutazione funzionale                                                                                                                             | pag.12 |
| METODOLOGIA                                                                                                                                          | pag.13 |
| • Modalità di intervento                                                                                                                             | pag.14 |
| QUOTA                                                                                                                                                | pag.14 |

**CONTATTI:**

**Cellulare:** 391 138 76 74

**E-mail:** segreteria@toroloco.it

### **PRESENTAZIONE:**

La ToroLoco A.S.D. opera da anni nell'ambito dell'attività motoria, dai bambini, agli adulti e anziani. La principale forma di attività che proponiamo è quella del gioco, con cui sviluppare, con grande scrupolo ed importanza, gli schemi motori di base, gli schemi posturali e le capacità coordinative.

Il gioco perché questa attività è l'attività preferita dal bambino per scoprire, ricercare, sperimentare, mettersi in gioco ed alla prova; oltre che conferire un carattere gioioso all'attività motoria, così tanto importante ai giorni nostri ed anche perché il gioco stimola nel bambino il desiderio di provare e sperimentare.

Con questo lavoro l'Associazione si propone di fornire un quadro preciso sulle finalità dell'attività motoria e sul contributo che essa può apportare alla formazione dei bambini; attraverso l'acquisizione dello schema corporeo, la conoscenza di sé e lo sviluppo delle capacità coordinative personali.

La ToroLoco A.S.D. si avvale di collaboratori qualificati (Laureati o laureandi in Scienze Motorie) e specializzati, per lo svolgimento delle attività proposte.

La nostra sede legale è a Padova (PD), ma abbiamo collaboratori in varie province italiane.

### **ESPLICAZIONE DELLE FINALITÀ DEL PROGETTO:**

La ToroLoco, propone attività motorie dapprima nel contesto scuola dell'infanzia, poi, con proposte mirate, cerca di mantenere la continuità attraverso l'attività motoria e sportiva nella scuola primaria, per finalizzare il processo con attività nel contesto dell'età adulta e senile.

Le attività proposte, si orientano e si basano verso quelli che sono i principi della motricità e del motorio, pratiche che, utilizzando il gioco, favoriscono uno sviluppo armonico del bambino, accompagnando e sostenendo il suo sviluppo sia da un punto di vista fisico, sia emotivo. La propensione all'attività motoria implica una condivisione di una visione globale del bambino nella sua unicità: l'utilizzo del corpo, l'attuazione di movimenti, il giocare, la socializzazione, hanno tutte la prerogativa finale di accompagnare e sviluppare un'armoniosa e solida evoluzione psico-fisica, emotiva e cognitiva del bambino.

Oltre alle finalità tipiche dell'esperienza motoria, ci proponiamo però di andare oltre, superandone i confini e perseguendo obiettivi di natura socio-formativa insiti in tutto ciò che è sport e movimento, come ad esempio il rispetto dell'altro e delle regole, del materiale, al fine di superare il prototipo di individuo e rivolgere l'attenzione alla cooperazione e allo sviluppo dell'ideale dello stare assieme ed essere parte di un gruppo; allontanare dalla passività introdotta nel mondo moderno da TV e videogiochi, (a cui i nostri giovani si stanno sempre più assuefacendo ed abituando) ed affrontare attraverso metodi diversi la diffusione dell'obesità, sempre più in aumento, anche a livello giovanile, in una società sempre più sedentaria e meno propensa ad uno stile di vita attivo e alla pratica di attività motorio/sportiva.

Oltremodo studi e ricerche sviluppate da più scienziati concludono che lo sviluppo motorio e quello mentale procedono in stretta connessione, per cui non è possibile, almeno nelle prime fasi

evolutive, darne una valutazione distinta; solo in seguito il loro progresso sarà più differenziato, anche se il rapporto di influenza reciproca non mancherà mai del tutto. Il rapporto reciproco tra motricità e sviluppo mentale si presenta assai prospero dai tre ai cinque anni, mentre diminuisce in modo rilevante a partire dagli otto anni.

Sulla base di tale premessa ne consegue che l'apprendimento dell'atto motorio è strettamente collegato non solo alle capacità coordinative e condizionali ed ad esse connesse, ma anche, e soprattutto, alle funzioni psicologiche del bambino (senso-percezione, immaginazione, pensiero, intelligenza, attenzione, motivazione, memoria, affettività, etc.). L'educazione al movimento e attraverso il movimento risponde, quindi, al concetto di totalità, unicità: in quanto accrescendo e incrementando capacità e qualità in ambito motorio, si impegnano una serie di dinamiche, che aiutano il bambino a sviluppare un tipo di pensiero duttile, ad avere padronanza del proprio corpo, a controllare situazioni sempre nuove e complesse e a modificare in maniera positiva il suo atteggiamento.

### **PREMESSA:**

Il presente progetto, si fa promulgatore di un programma di crescita e sviluppo del bambino, in tutti i suoi aspetti, attraverso l'applicazione di tecniche di attività motoria, basate sulle più complete teorizzazioni e competenze relative allo sviluppo motorio e fisiologico del bambino.

Il principale obiettivo perseguito dovrà essere il raggiungimento della conoscenza e consapevolezza del proprio corpo, oltre ad una più accurata e precisa padronanza di esso.

A tal proposito, l'attività proposta si incentrerà sulla conoscenza, sull'acquisizione e sul rinforzo di:

- Sperimentare schemi posturali, schemi motori di base e capacità coordinative.
- Capacità di controllare le proprie azioni motorie.
- Capacità di interagire con gli altri durante l'attività.
- Conoscere e percepire il proprio corpo da fermo ed in movimento.

## **INTRODUZIONE:**

Lo svolgere attività motoria e/o sportiva in maniera costante è diventato sempre più difficile a causa dei numerosi impegni in ambito personale e lavorativo; ed a causa del grande agio che lo sviluppo tecnologico ha portato e sta portando. Questi grandi cambiamenti, però, stanno influenzando non soltanto le vite di adulti e anziani, ma anche quelle dei più piccoli: bambini e ragazzi.

Per questo l'attività motoria è diventata oggi un'interessante proposta educativa anche in ambito scolastico, per guidare il bambino lungo il suo percorso di crescita personale.

L'attività motoria spontanea e quella didattica fondano i loro principi su basi semplici e globali: gioco spontaneo, piacere del movimento e dello stare assieme, relazionandosi con gli altri. Infatti è principalmente attraverso il gioco che il bambino scopre se stesso, quello che riesce e non riesce a fare, il mondo che lo circonda, gli oggetti e gli altri.

L'opportunità di poter giocare liberamente, di poter muoversi, di poter relazionarsi con gli altri, è per il bambino un ambito ottimale nel quale poter esprimere tutto ciò che lui possiede: personalità, creatività, fantasia, socializzazione, apprendimento.

Il bambino gioca perché prova piacere nel relazionarsi con il mondo e gli altri, nello scoprire nuove cose e persone, nel mettersi alla prova e nello sperimentare nuove esperienze o ripetere quelle che lui ritiene più piacevoli: nello scoprire, apprendere e conquistare questi vissuti.

Questo piacere del vissuto favorisce lo sviluppo armonico del bambino, base importante per un rapporto positivo ed equilibrato con se stesso e tutto ciò che lo circonda.

Il gioco ed il movimento soddisfano un bisogno primario della persona e, attraverso una adeguata azione interdisciplinare, concorrono alla sua evoluzione. Le attività motorie e sportive favoriscono la cultura del rispetto: delle regole, dell'altro, del materiale, dell'insegnante/istruttore. Inoltre favoriscono l'inclusione sociale ed il superamento delle problematiche legate al disagio giovanile.

Probabilmente favorita da un maggiore interesse per quelle discipline che riconoscono la persona nella sua globalità, l'approccio motorio-educativo viene sempre più recepito in maniera favorevole da genitori e bambini, stimolando sempre più importanti collaborazioni tra insegnanti, professionisti del movimento e genitori.

L'attività motoria contribuisce in maniera determinante al processo di sviluppo e formazione del bambino: attraverso la consapevolezza e la padronanza della propria immagine corporea, la conoscenza e percezione di se stesso e di ciò che lo circonda, egli può affrontare con successo quegli ostacoli che altrimenti ne impedirebbero uno sviluppo completo ed armonioso della personalità.

## ***PROGRAMMA GENERALE DELL'ATTIVITÀ MOTORIA:***

### ***IL CORPO E IL MOVIMENTO***

- Sviluppo delle capacità somatosensoriali e percettive (vie afferenti di conduzione nervosa), e degli schemi dinamici e statici (schemi motori di base e schemi posturali) per adeguarli ai parametri spaziali e temporali nelle distinte interazioni con l'ambiente (capacità coordinative e controllo motorio).

- Progressiva acquisizione della coordinazione dei movimenti e della padronanza del proprio comportamento motorio nei distinti contesti situazionali, e con gli oggetti e le altre persone che possono interagire con esso; ovvero la capacità di elaborare e mettere in atto la più efficace strategia motoria e di intuire - anticipare quella degli altri e le dinamiche degli oggetti nel corso delle attività motorie.

Gli schemi motori di base e gli schemi posturali costituiscono il repertorio filogenetico dell'uomo e sono trasmessi per via ereditaria (sono innati), e maturano e si sviluppano con l'esperienza ed il corretto loro uso, esercizio, combinazione e specializzazione. Questo evolversi degli schemi motori di base e degli schemi posturali, generano le abilità motorie (L'abilità motoria può essere definita, in generale, come la capacità di conseguire uno o più obiettivi di prestazione in tempi ottimali, con massime possibilità di riuscita e minimi dispendi di energia mentale e fisica. La prestazione accurata deve inoltre poter essere ripetuta con costanza) che sono un connubio tra le capacità coordinative e le capacità condizionali (costituiscono il repertorio ontogenetico, sono influenzate dall'ambiente e dalle culture, si apprendono e si specializzano

Esse lavorano grazie al sistema sensomotorio (capacità sensopercettive) che satanno alla base delle funzioni cognitive, organiche, emotive, affettive e sociali.

### ***SCHEMI MOTORI DI BASE, SCHEMI POSTURALI E CAPACITÀ COORDINATIVE:***

Gli **schemi motori** di base principali sono: camminare, correre, saltare, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi. Nelle varie attività saranno chiamati in causa a rotazione in modo da richiamarli in azione, svilupparli e consolidarli in maniera idonea allo sviluppo fisico del bambino in questa fascia di età.

### ***SCHEMI POSTURALI:***

Gli **schemi posturali** possono essere statici, corpo o parte di esso fermo, o statico-dinamici, corpo o parte di esso in movimento; od una combinazione di esse (una parte del corpo resta ferma ed una si muove). Tipici esempi sono flettere, piegare, circondurre ecc.

## **LE CAPACITÀ COORDINATIVE E CAPACITÀ DI CONTROLLARE LE PROPRIE AZIONI MOTORIE = CONOSCERE E PERCEPIRE IL PROPRIO CORPO DA FERMO ED IN MOVIMENTO:**

Il complesso delle capacità coordinative può essere definito come l'insieme di capacità che permettono l'organizzazione, il controllo e la regolazione del movimento. Le capacità coordinative congiunte a quelle condizionali, rappresentano le componenti essenziali del movimento. Queste capacità si sviluppano quando ai movimenti base degli schemi motori di base, si abbina un'azione combinata di altri movimenti in situazioni sempre diverse.

Le **capacità coordinative** sono le caratteristiche neuro-motorie che contraddistinguono i nostri movimenti. Si tratta di capacità funzionali, dipendono dallo sviluppo e dall'efficienza del nostro sistema nervoso. Una persona coordinata è in grado di eseguire specifici movimenti in maniera armoniosa, fluida ed economica, rispettando la spazialità e i tempi. Per l'esecuzione di un movimento coordinato è fondamentale la funzionalità del sistema efferente ma anche del sistema afferente (senso-percettivo), che mediante gli analizzatori da origine al processo stimolo/risposta e ne controlla l'esecuzione.

Esistono due forme di capacità coordinative:

1. Generali.
2. Specifiche.

Le capacità coordinative generali riguardano lo sviluppo delle altre capacità e rendono possibile l'apprendimento generale delle varie abilità.

Le capacità coordinative **generali** sono:

1. Apprendimento motorio.
2. Controllo motorio.
3. Adattamento motorio.

Le capacità coordinative **specifiche** entrano in gioco in differenti momenti attivandosi in maniera combinata. Esse sono:

1. Capacità di accoppiamento e combinazione dei movimenti standard: consiste nella facoltà di coordinare il movimento dei singoli segmenti di un arto tra loro, di accoppiare più arti tra loro e in rapporto al tronco.
2. Capacità di coordinazione oculo-muscolare: si intende la capacità del cervello di riuscire a coordinare le afferenze visive con le efferenze motorie.
3. Capacità di differenziazione cinestesica: è la capacità di dosare il tono muscolare in relazione al compito motorio richiesto.
4. Capacità di equilibrio: l'equilibrio è la capacità di mantenere il corpo in una data posizione. Non esiste movimento in cui non sia coinvolto l'equilibrio che si divide in:
  - Statico: quando il corpo è fermo, cioè immobile;
  - Dinamico: quando il corpo è in movimento (cammina, corre, ecc.);
  - Di volo: quando il corpo non è in appoggio né a terra, né su un attrezzo.
5. Capacità di orientamento spazio-temporale: è la capacità di muovere il corpo nello spazio e nel tempo.
6. Capacità di ritmo: è la capacità che permette di organizzare i movimenti in maniera che l'azione risulti il più fluida e armoniosa possibile, ciò è possibile adattando i propri movimenti a un ritmo esterno o interno.

7. Capacità di reazione: È la capacità di rispondere agli stimoli con l'azione motoria più rapida e meglio adeguata alle circostanze. Si differenzia in:
  - Semplice: quando gli stimoli sono previsti e conosciuti;
  - Complessa: quando gli stimoli sono sconosciuti ed imprevedibili.
8. Capacità di trasformazione: è la capacità di cambiare un'azione prefissata.
9. Capacità di anticipazione: è la capacità di anticipare lo svolgimento e il risultato di azioni successive sulla base di previsioni.

### *CAPACITÀ CONDIZIONALI:*

Le **capacità condizionali** sono:

1. Forza: è la capacità di opporsi ad una resistenza.
2. Velocità: è la capacità di eseguire i movimenti nel minor tempo possibile.
3. Resistenza : è la capacità di continuare a lavorare in maniera efficace per lunghi periodi di tempo.
4. Mobilità articolare: è la capacità di eseguire i movimenti utilizzando tutto il range di movimento concesso dalle articolazioni.

### *CAPACITÀ DI INTERAGIRE CON GLI ALTRI DURANTE L'ATTIVITÀ:*

Attraverso l'interazione con gli altri, i piccoli imparano a riconoscere, esprimere e regolare le proprie emozioni. Ad esempio, quando un bambino gioca con i coetanei, può vivere situazioni di condivisione, cooperazione o conflitto, che lo aiutano a sviluppare l'empatia e il rispetto per gli altri.

Le abilità sociali sono un aspetto cruciale dello sviluppo infantile. Quest'ultimo può influenzare profondamente la qualità delle relazioni personali. Aiutare i bambini a sviluppare competenze sociali solide fin dalla prima infanzia è fondamentale per il loro benessere emotivo e per il loro adattamento in una società sempre più complessa e interconnessa.

### *FINALITÀ:*

Questo progetto si pone come obiettivi quelli non solo di favorire l'evoluzione di abilità motorie (in modo particolare il correre, il saltare, il lanciare, etc.. ovvero gli schemi motori di base), e delle capacità condizionali e coordinative (effettuate a misura e stimolazione di bambino); ma anche di portare al superamento di paure che i bambini manifestano nell'affrontare determinate esperienze motorie nuove; oltre a sviluppare nei bambini importanti sviluppi in contesti fondamentali, come lo sviluppo personale, relazionale, sociale ed ambientale.

La programmazione didattica-educativa è studiata e definita per essere a misura di bambino; e considera le esigenze, le esperienze, lo sviluppo e la maturazione di ciascuno; per quanto possibile si svolgerà un lavoro individualizzato, senza svilire il contesto comunitario che si crea in attività come questa, e stimolante; in un'atmosfera positiva e serena, nella piena accoglienza delle abitudini e delle esperienze del bambino.

Il target educativo è rivolto a fare in modo che il bambino, come attore principale del progetto, in base alle proprie esigenze di apprendimento, di crescita, di socializzazione ed in base alle sue esperienze emotive, trovi le condizioni per sperimentare situazioni, stimoli e riscontri differenziati essendo impegnato in un processo di continua reciprocità con gli altri bambini, con gli adulti, con l'ambiente e con la società.

Pertanto le finalità saranno:

#### *PERSONALE:*

- *rispetto di sé;*
- *criterio regolatore e ispiratore dell'attività educativa è la centralità della persona, nello sviluppo di tutte le sue dimensioni, per la formazione di una personalità completa ed equilibrata;*
- *il bambino/a nella sua libertà e dignità è al centro di tutto l'impegno educativo;*
- *favorire la maturazione dell'identità;*
- *potenziare l'autonomia vera;*
- *rafforzare la competenza attraverso l'acquisizione di strumenti culturali, per mezzo dei quali ogni individuo organizza la propria esperienza, conferendo significato e valore ad azioni e comportamenti;*
- *i bambini sono i soggetti attivi dell'iter educativo, perciò è loro pieno diritto essere rispettati nel cammino formativo di maturazione;*
- *educare a tutte le dimensioni umane (emotive, cognitive, comunicative, espressive), con particolare riferimento agli obbiettivi specifici di apprendimento in base alla realtà di ogni singolo bambino/a;*
- *promuovere il senso di identità personale e di autonomia attraverso la fiducia e il rispetto di sé;*
- *promuovere lo sviluppo delle competenze i bambini arrivano a scuola con bagagli ricchi e variegati di esperienze cognitive ed emotive che si arricchiranno attraverso il gioco e l'apprendimento, e trasmettendo e favorendo lo sviluppo delle potenzialità di ciascuno;*
- *il pieno sviluppo della persona umana (intesa come sé);*
- *assumersi responsabilità sia livello personale.*

#### *RELAZIONALE:*

- ✓ *rispetto dell'altro;*
- ✓ *rispetto incondizionato della persona: ogni persona è accolta con rispetto;*
- ✓ *accoglienza e integrazione: favorire l'accoglienza di tutti e promuovere l'incontro e la collaborazione;*
- ✓ *partecipazione: in un clima favorevole il bambino scopre progressivamente il mondo degli altri, aiutato dal rapporto con i compagni e dalle attività di gruppo;*
- ✓ *creare interessi, effettuate esplorazioni di ambienti, conoscenza dei compagni e di chi opera nella scuola, in modo che il bambino si possa sentire protagonista del suo cammino di crescita;*

- ✓ *valorizzare la diversità e il confronto democratico;*
- ✓ *acquisire la consapevolezza della pari dignità ed uguaglianza di ciascuno sapendo riconoscere limiti, capacità, attitudini propri e degli altri;*
- ✓ *assumersi responsabilità sia a livello di gruppo;*
- ✓ *impegnarsi a sviluppare rapporti di integrazione e di solidarietà con i compagni;*
- ✓ *saper aspettare il proprio turno;*
- ✓ *contribuire alla maturazione complessiva del bambino (autostima e autonomia);*
- ✓ *promuovere la presa di coscienza del valore del proprio corpo (identità);*
- ✓ *capire che ci sono anche gli altri, non si gioca da soli.*

### *SOCIALE:*

- *sviluppo del senso di cittadinanza facendo scoprire gli altri, i loro bisogni, gestire i contrasti attraverso regole condivise;*
- *realizzare un progetto educativo che ha come obiettivo fondamentale la formazione del bambino inserito nella vita della comunità scolastica e sociale, capace di organizzarsi e svilupparsi sulla base delle proprie caratteristiche e potenzialità, impostando l'attività individualizzata tendente al raggiungimento di standard minimi concordati;*
- *favorire l'apprendimento di idee, valori, modelli di comportamento per una formazione coerente;*
- *stimolare la formazione di personalità salde nell'unità interiore, consapevoli dell'importanza di un impegno responsabile, solidale e partecipativo;*
- *che le differenze e le diversità culturali, religiose, cognitive e sociali sono un aspetto fondamentale dell'identità di ciascun bambino e vengono perciò considerate come risorse e ricchezze da conoscere e valorizzare;*
- *essere sensibili alle esigenze della vita sociale comunitaria;*
- *rispetto dei materiali;*
- *sviluppo della persona umana (intesa come collettività), per contribuire a rimuovere gli ostacoli che limitano la libertà e l'uguaglianza di tutti i cittadini;*
- *superamento di ogni forma di discriminazione, a partire da quelle derivate dalla formazione di pregiudizi e stereotipi basati sulla differenza di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.*

### *AMBIENTALE:*

- *rispetto dell'ambiente;*
- *evitare gli sprechi:*
- *consapevolezza che si vive in un ambiente che ci fa "da casa";*
- *all'aperto si possono fare tante attività per scoprire il ciclo della vita delle piante ed avvicinarsi così alla natura con un approccio che stimoli la curiosità e l'empatia verso le specie vegetali e animali;*
- *utilizzare in maniera sostenibile le energie per evitare uno spreco di energie;*
- *riconoscere i diritti e i doveri e aperti al futuro rispettosi del rapporto uomo-natura.*

## **PERCHÈ IL GIOCO:**

Il gioco, si sa, è un'esigenza fondamentale comune a tutti gli esseri umani di qualsiasi età, epoca e cultura. In particolare per il bambino non è un semplice "occupare il tempo", ma rappresenta l'attività vitale stessa, il suo modo di essere, che gli permette di fare esperienza del proprio corpo e delle sue possibilità di entrare in rapporto con le proprie emozioni, gli altri e l'ambiente: con il gioco il bambino si mette alla prova, sperimenta e prende consapevolezza delle sue capacità e delle sue abilità motorie. Il gioco è il modo migliore per affrontare le emozioni ed iniziare a conoscerle e ad interiorizzarle; con il gioco il bambino inizia anche a sperimentare l'interazione sociale con gli altri bambini, attraverso un gioco in cui i vari ruoli assumono una valenza parallela a quella degli altri, non c'è un prevalere di un ruolo rispetto a quello degli altri; e sempre attraverso il momento giocoso il bambino riesce ad interagire con l'ambiente che lo circonda e ad iniziare ad esplorarlo. Il gioco, infatti, nelle sue varie forme, mentre è reso possibile proprio dallo sviluppo della motricità e dall'attività rappresentativa e fantastica, diviene a sua volta un mezzo di esplorazione e di dominio della realtà, nonché un canale espressivo e comunicativo formidabile con il mondo esterno.

L'attività ludico-motoria lega il fanciullo alla situazione, in modo da consentirgli una sua sfera d'azione con cui gestire la situazione stessa, modificarla, alterarla, distruggerla, ricostruirla. Il gioco perciò svolge un'enorme azione pedagogica, in quanto coinvolge la persona del bambino nella sua totalità ed unicità, mobilitando ed impiegando funzioni di vario tipo, da quella cognitiva a quella socializzante, a quella creativa.

Consapevoli del fatto che i bambini vivono ogni esperienza facendo ricorso all'apprendimento sensoriale e dunque attraverso il corpo, crediamo che un progetto di attività motoria basato sul gioco e sulla creatività possa essere un aiuto fondamentale per la didattica.

## **IL GIOCO COME:**

Il gioco sarà proposto in maniera "fantastica" e coinvolgente, non sarà più un gioco di addestramento (ad esempio: salta nei cerchi), ma sarà un gioco di fantasia ed immaginazione (ad esempio: saltiamo sulle nuvole del cielo [cerchi]). Questo genere di impostazione ludica contribuisce a creare un maggior interesse e partecipazione da parte del bambino nell'attività che sta svolgendo, favorendo di conseguenza l'impegno da parte di questo a mettere in campo tutte le sue forze ed energie per poter affrontare il compito richiesto. Questa metodologia contribuisce inoltre a far passare in secondo piano la frustrazione di un eventuale insuccesso nel momento in cui dovesse presentarsi: non si sbaglia più nel saltare nei cerchi, ma ci sarà solo un piccolo imprevisto nello svolgere praticamente il filo della storia (le storie fantastiche sono sempre amiche dei bambini!).

## **RISULTATI ATTESI:**

- ✓ Conoscenza, acquisizione e padronanza, a livello concreto, dello schema corporeo globale e segmentato, della sua posizione nello spazio e dell'interazione che può svolgere con sé, con gli altri, con gli oggetti, con l'ambiente; sia in maniera statica (corpo fermo) sia in maniera dinamica (corpo in movimento) indispensabili al controllo del corpo e all'organizzazione dei movimenti.
- ✓ Destrezza motoria e miglioramento della coordinazione grezza e della coordinazione fine.
- ✓ Prendere coscienza del proprio corpo e delle sue parti (percezione globale e segmentarla del proprio corpo) e conoscenza dei nomi delle sue parti.

- ✓ Capacità di adattarsi alle esigenze e richieste dell'ambiente esterno: propriocezione e coordinazione dinamica, statica, globale e segmentaria: coordinazione occhio/mano e coordinazione occhio/piede.
- ✓ Conoscenza, acquisizione e padronanza delle strutture e delle coordinate spaziali e temporali: posizioni spaziali in relazione all'ambiente esterno; interiorizzazione dei concetti temporali.
- ✓ Sviluppare comportamenti relazionali coerenti e codici espressivi non verbali in relazione al contesto per giungere a saper comunicare con le persone anche attraverso un linguaggio mimico/gestuale, saper comunicare con oggetti (padronanza delle qualità percettive degli oggetti).
- ✓ Sviluppare l'autonomia, la capacità di iniziativa e la capacità di autovalutazione del risultato motorio.
- ✓ Rafforzare l'autostima ed il senso di fiducia in se stessi, negli adulti e nei compagni.
- ✓ Promuovere lo spirito di gruppo e le esperienze di socializzazione.
- ✓ Favorire l'interiorizzazione ed il rispetto delle regole.

### ***STRUTTURA DELLA LEZIONE:***

Gli obiettivi ed i contenuti enunciati precedentemente, sono sviluppati attraverso la pratica ludica: il gioco infatti è il processo attraverso il quale il bambino apprende e scopre sé stesso ed il mondo circostante. Per questo motivo il gioco riveste il ruolo di principale attività nella struttura della lezione che si svolge in questa maniera.

Filo conduttore della lezione sarà una storia nella quale i bambini potranno vivere in prima persona varie situazioni e immedesimarsi nei personaggi che incontreranno. La storia può rifarsi agli argomenti di interesse che mostrano i bambini od essere una storia inventata totalmente.

- fase di avviamento: componente essenziale nell'organizzazione razionale della lezione di attività motorie. Serve a sollecitare le grandi funzioni organiche e a preparare efficacemente i bambini ad affrontare la successiva attività.
- una fase formativa: in questa parte della lezione viene sviluppato il tema centrale che presenta per i bambini l'impegno psicofisico più consistente.
- una fase di attività ludico-motoria (gioco): rappresenta il momento più gratificante dell'attività. Sarà sempre commisurato all'età dei bambini ed al grado di sviluppo psicomotorio raggiunto.
- Fase di ripristino: questa fase serve a ristabilire gli equilibri psico-fisici in modo graduale prima del ritorno in classe.

A fine lezione i bambini racconteranno cosa è piaciuto o cosa non è piaciuto, in modo da stimolare la capacità di esternare il proprio vissuto.

La strutturazione della lezione in questa maniera porta il bambino ad entrare in ottica dell'attività che sta iniziando e percepisce lo scandire del tempo (in maniera sequenziale iniziando ad apprendere i principi di prima/dopo, il rispetto dei turni e l'interiorizzazione di regole); che lo porta a comprendere anche il momento di fine attività, per condurlo a tornare in una mentalità idonea per riprendere le normali attività scolastiche.

## **L'ACCETTAZIONE DEL PROGETTO COMPRENDE:**

- x Attività motoria nei giorni concordati con la scuola (è possibile in accordo con la scuola stabilire le tempistiche di lavoro e la suddivisione in gruppi in maniera personalizzata).
- x Lezione finale aperta ai genitori, i quali possono osservare personalmente lo sviluppo di una lezione.
- x “Diploma” consegnato a ciascun bambino.

### **Tempi:**

Da ottobre a maggio (è possibile stabilire un periodo di durata diversa).

### **Spazi:**

Messi a disposizione dalla Scuola (palestra, salone, aula, ...)

La ToroLoco A.S.D. mette a disposizione i propri collaboratori qualificati (Laurea in Scienze Motorie) e specializzati nel lavoro con i bambini, per lo svolgimento delle attività proposte.

Si prega di notare che in caso di assenze del collaboratore, le lezioni saranno recuperate il termine dell'anno scolastico in corso. Le lezioni da recuperare saranno quelle non svolte per mancanza dell'insegnante.

Al contrario, le lezioni non svolte per impegni/problematiche non dipendenti dall'Associazione (gite, recite, prove per saggi, etc...), non saranno recuperate.

## **VALUTAZIONE MOTORIO-FUNZIONALE:**

- ◆ Osservazione sistematica da parte dell'insegnante.
- ◆ Test (percorsi motori di vario genere).

La **valutazione motoria** è un processo fondamentale in molti contesti, ed è effettuata per diversi scopi. Ecco alcune ragioni principali per cui viene eseguita la valutazione motoria:

1. **Identificazione dei Difetti Motori:** la valutazione motoria aiuta a identificare eventuali difetti o disfunzioni nelle abilità motorie di un individuo.
2. **Monitoraggio del Progresso:** la valutazione motoria consente di monitorare nel tempo il progresso dell'individuo. Questo è cruciale per adattare e personalizzare il progetto in base ai miglioramenti o alle sfide incontrate.
3. **Ottimizzazione delle Prestazioni:** i bambini possono beneficiare da valutazioni specifiche che identificano aree di miglioramento, consentendo loro di affinare le loro abilità e massimizzare le loro capacità.
4. **Valutazione del Benessere Generale:** la valutazione motoria può contribuire a una valutazione più ampia del benessere generale di un individuo. Le abilità motorie possono essere indicative della salute complessiva, e la valutazione motoria può essere parte di una valutazione più ampia delle capacità fisiche.

In sintesi, la valutazione motoria è uno strumento chiave per comprendere le abilità motorie di un individuo, identificare aree di miglioramento o difetti, e sviluppare interventi personalizzati per migliorare la qualità del movimento e la salute generale.

La **valutazione funzionale** può coinvolgere diverse tematiche psicologiche che vanno oltre la valutazione puramente fisica. Questi aspetti sono importanti perché possono influenzare il modo in cui un individuo affronta le attività quotidiane, le sfide legate alla salute, e il suo benessere generale. Ecco alcune tematiche psicologiche comuni nella valutazione funzionale:

1. **Motivazione:** La motivazione svolge un ruolo chiave nella partecipazione e nella prestazione nelle attività quotidiane. La valutazione funzionale può esplorare il livello di motivazione di un individuo nei confronti delle attività che devono affrontare, identificando eventuali ostacoli motivazionali che potrebbero influenzare la partecipazione.
2. **Autostima e Autonomia:** esplorare la percezione che un individuo ha di sé stesso, inclusa la sua autostima e la sua percezione di autonomia. Questi aspetti psicologici possono influenzare la volontà di un individuo di impegnarsi in attività e di affrontare sfide legate alla salute.
3. **Coping e Adattamento:** Capire come un individuo gestisce lo stress e si adatta alle nuove condizioni può influenzare il processo di gestione dello sviluppo.
4. **Attitudini e Credenze:** Le attitudini e le credenze di un individuo possono avere un impatto sulla sua partecipazione e prestazione nelle attività quotidiane. Ad esempio, le convinzioni riguardo alla propria capacità di gestire una determinata attività possono influenzare la volontà di provarla.
5. **Aspetti Relazionali e Sociali:** La valutazione funzionale può considerare anche gli aspetti relazionali e sociali, esplorando il supporto sociale disponibile e il grado di coinvolgimento sociale di un individuo. La qualità delle relazioni e il supporto sociale possono influenzare la motivazione e la partecipazione alle attività.

Integrare questi aspetti psicologici nella valutazione funzionale consente ai professionisti della salute di ottenere una comprensione più completa del paziente e di adattare i piani di trattamento in modo più mirato. Inoltre, considerare questi fattori può contribuire a migliorare la qualità della vita dell'individuo nel lungo termine.

## METODOLOGIA:

La forma privilegiata di attività motoria è il gioco: gioco di ruolo o percorsi motori.

**Gioco di Ruolo e Drammatizzazione:** Il gioco di ruolo è un modo potente per i bambini di esplorare le dinamiche sociali e imparare a interagire con gli altri in situazioni diverse. Organizzare sessioni di gioco di ruolo in cui i bambini possono assumere ruoli diversi, simulare conversazioni e risolvere problemi insieme può aiutarli a sviluppare abilità cruciali come l'empatia, la comunicazione e la cooperazione.

**Attività Collaborative:** Incoraggiare i bambini a partecipare a attività collaborative come giochi di gruppo, giochi di squadra e attività. Svolgere delle attività con altri bambini favorisce lo sviluppo delle abilità sociali. Queste attività offrono ai bambini l'opportunità di lavorare insieme, negoziare, condividere risorse e risolvere conflitti in modo costruttivo, il che è essenziale per costruire relazioni positive con i propri coetanei.

**Modellare e Insegnare Empatia:** L'empatia è una competenza sociale fondamentale che consente ai bambini di comprendere e rispondere alle emozioni degli altri sintonizzandosi. I genitori e gli educatori possono primariamente aiutarli a riconoscere ciò che loro provano e riconoscere le emozioni altrui. Possono aiutarli a modellare comportamenti empatici, ascoltare attivamente.

Attraverso attività di role-playing, i bambini possono imparare a mettersi nei panni degli altri e a sviluppare una sensibilità verso le esperienze e i sentimenti degli altri.

**Promuovere la Comunicazione Aperta:** La comunicazione efficace è fondamentale per stabilire relazioni sane e significative. Gli educatori possono incoraggiare la comunicazione aperta e onesta fornendo ai bambini un ambiente in cui si sentano liberi di esprimere i propri pensieri, sentimenti e preoccupazioni senza paura di giudizio. Fare domande aperte, sostenere connessioni di idee, ascoltare attivamente e rispondere in modo empatico sono tutte strategie che possono favorire lo sviluppo delle abilità comunicative dei bambini.

**Praticare la Risoluzione dei Conflitti:** I conflitti sono inevitabili nelle relazioni umane, ma è importante insegnare ai bambini a gestirli in modo costruttivo. Gli educatori possono insegnare ai bambini strategie di risoluzione dei conflitti come il compromesso, la negoziazione e la ricerca di soluzioni creative. Attraverso il role-playing e la discussione guidata, i bambini possono imparare a gestire i conflitti in modo pacifico. Inoltre, consente loro di trovare soluzioni che siano soddisfacenti per tutte le parti coinvolte.

#### **Modalità d'intervento:**

Aggregazione di bambini omogenei per età o per gruppo classe eterogeneo, in base alle esigenze della Scuola.

La **valutazione funzionale** può coinvolgere diverse tematiche psicologiche che vanno oltre la valutazione puramente fisica. Questi aspetti sono importanti perché possono influenzare il modo in cui un individuo affronta le attività quotidiane, le sfide legate alla salute, e il suo benessere generale. Ecco alcune tematiche psicologiche comuni nella valutazione funzionale:

1. **Motivazione:** La motivazione svolge un ruolo chiave nella partecipazione e nella prestazione nelle attività quotidiane. La valutazione funzionale può esplorare il livello di motivazione di un individuo nei confronti delle attività che devono affrontare, identificando eventuali ostacoli motivazionali che potrebbero influenzare la partecipazione.
2. **Autostima e Autonomia:** esplorare la percezione che un individuo ha di sé stesso, inclusa la sua autostima e la sua percezione di autonomia. Questi aspetti psicologici possono influenzare la volontà di un individuo di impegnarsi in attività e di affrontare sfide legate alla salute.
3. **Coping e Adattamento:** Capire come un individuo gestisce lo stress e si adatta alle nuove condizioni può influenzare il processo di gestione dello sviluppo.
4. **Attitudini e Credenze:** Le attitudini e le credenze di un individuo possono avere un impatto sulla sua partecipazione e prestazione nelle attività quotidiane. Ad esempio, le convinzioni riguardo alla propria capacità di gestire una determinata attività possono influenzare la volontà di provarla.
5. **Aspetti Relazionali e Sociali:** La valutazione funzionale può considerare anche gli aspetti relazionali e sociali, esplorando il supporto sociale disponibile e il grado di coinvolgimento sociale di un individuo. La qualità delle relazioni e il supporto sociale possono influenzare la motivazione e la partecipazione alle attività.

Integrare questi aspetti psicologici nella valutazione funzionale consente ai professionisti della salute di ottenere una comprensione più completa del paziente e di adattare i piani di trattamento in modo più mirato. Inoltre, considerare questi fattori può contribuire a migliorare la qualità della vita dell'individuo nel lungo termine.

## METODOLOGIA:

La forma privilegiata di attività motoria è il gioco: gioco di ruolo o percorsi motori.

**Gioco di Ruolo e Drammatizzazione:** Il gioco di ruolo è un modo potente per i bambini di esplorare le dinamiche sociali e imparare a interagire con gli altri in situazioni diverse. Organizzare sessioni di gioco di ruolo in cui i bambini possono assumere ruoli diversi, simulare conversazioni e risolvere problemi insieme può aiutarli a sviluppare abilità cruciali come l'empatia, la comunicazione e la cooperazione.

**Attività Collaborative:** Incoraggiare i bambini a partecipare a attività collaborative come giochi di gruppo, giochi di squadra e attività. Svolgere delle attività con altri bambini favorisce lo sviluppo delle abilità sociali. Queste attività offrono ai bambini l'opportunità di lavorare insieme, negoziare, condividere risorse e risolvere conflitti in modo costruttivo, il che è essenziale per costruire relazioni positive con i propri coetanei.

**Modellare e Insegnare Empatia:** L'empatia è una competenza sociale fondamentale che consente ai bambini di comprendere e rispondere alle emozioni degli altri sintonizzandosi. I genitori e gli educatori possono primariamente aiutarli a riconoscere ciò che loro provano e riconoscere le emozioni altrui. Possono aiutarli a modellare comportamenti empatici, ascoltare attivamente.

Attraverso attività di role-playing, i bambini possono imparare a mettersi nei panni degli altri e a sviluppare una sensibilità verso le esperienze e i sentimenti degli altri.

**Promuovere la Comunicazione Aperta:** La comunicazione efficace è fondamentale per stabilire relazioni sane e significative. Gli educatori possono incoraggiare la comunicazione aperta e onesta fornendo ai bambini un ambiente in cui si sentano liberi di esprimere i propri pensieri, sentimenti e preoccupazioni senza paura di giudizio. Fare domande aperte, sostenere connessioni di idee, ascoltare attivamente e rispondere in modo empatico sono tutte strategie che possono favorire lo sviluppo delle abilità comunicative dei bambini.

**Praticare la Risoluzione dei Conflitti:** I conflitti sono inevitabili nelle relazioni umane, ma è importante insegnare ai bambini a gestirli in modo costruttivo. Gli educatori possono insegnare ai bambini strategie di risoluzione dei conflitti come il compromesso, la negoziazione e la ricerca di soluzioni creative. Attraverso il role-playing e la discussione guidata, i bambini possono imparare a gestire i conflitti in modo pacifico. Inoltre, consente loro di trovare soluzioni che siano soddisfacenti per tutte le parti coinvolte.

### **Modalità d'intervento:**

Aggregazione di bambini omogenei per età o per gruppo classe eterogeneo, in base alle esigenze della Scuola.

### **QUOTA:**

La quota annuale base richiesta è *a partire* dai 35 € a bambino, in base al numero di bambini e di gruppi organizzato per lo svolgimento dell'attività motoria; per il periodo da ottobre a maggio. Per periodi di durata più breve, la quota dovrà essere concordata in base al numero di interventi previsti.

*La ToroLoco A.S.D. si rende disponibile ad organizzare delle lezioni di prova così da poter essere valutati dai responsabili della Scuola.*

### **CONTATTI:**

**Cellulare:** 391 138 76 74

**E-mail:** [segreteria@toroloco.it](mailto:segreteria@toroloco.it)

Attraverso attività di role-playing, i bambini possono imparare a mettersi nei panni degli altri e a sviluppare una sensibilità verso le esperienze e i sentimenti degli altri.

**Promuovere la Comunicazione Aperta:** La comunicazione efficace è fondamentale per stabilire relazioni sane e significative. Gli educatori possono incoraggiare la comunicazione aperta e onesta fornendo ai bambini un ambiente in cui si sentano liberi di esprimere i propri pensieri, sentimenti e preoccupazioni senza paura di giudizio. Fare domande aperte, sostenere connessioni di idee, ascoltare attivamente e rispondere in modo empatico sono tutte strategie che possono favorire lo sviluppo delle abilità comunicative dei bambini.

**Praticare la Risoluzione dei Conflitti:** I conflitti sono inevitabili nelle relazioni umane, ma è importante insegnare ai bambini a gestirli in modo costruttivo. Gli educatori possono insegnare ai bambini strategie di risoluzione dei conflitti come il compromesso, la negoziazione e la ricerca di soluzioni creative. Attraverso il role-playing e la discussione guidata, i bambini possono imparare a gestire i conflitti in modo pacifico. Inoltre, consente loro di trovare soluzioni che siano soddisfacenti per tutte le parti coinvolte.

#### **Modalità d'intervento:**

Aggregazione di bambini omogenei per età o per gruppo classe eterogeneo, in base alle esigenze della Scuola.

