**Corpo e movimento ed educazione motoria negli ultimi programmi del ciclo primario con scale di abilità** di Marco Paolo Dellabiancia (IRRSAEV 1998)

**1) Il campo di esperienza educativa specifico**

*Dal D.M. 3 giugno 1991: Orientamenti dell'attività educativa nelle scuole materne statali.*

omissis

a) Il corpo e il movimento

Il campo di esperienza della corporeità e della motricità contribuisce alla crescita e alla maturazione complessiva del bambino promuovendo la presa di coscienza del valore del corpo inteso come una delle espressioni della personalità e come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa e pratica da sviluppare in ordine a tutti i piani di attenzione formativa.

Ad esso ineriscono inoltre quei contenuti di natura segnica i cui alfabeti sono indispensabili per l'espressione soggettiva e la comunicazione interpersonale ed interculturale.

Le tappe evolutive procedono dalla dominanza del "corpo vissuto" alla prevalenza della discriminazione percettiva e alla rappresentazione mentale dei proprio corpo statico e in movimento. Intorno ai tre anni il bambino controlla globalmente gli schemi motori dinamici generali (correre, lanciare, ecc.), imita di volta in volta posizioni globali dei corpo o posizioni semplici di un segmento, riconosce parametri spaziali, discrimina e riproduce semplici strutture ritmiche.

Verso i sei anni effettua una prima forma di controllo segmentario degli schemi dinamici generali, imita contemporaneamente posizioni globali dei corpo e posizioni combinate dei suoi segmentí, riconosce la destra e la sinistra su di sé, discrimina e riproduce strutture ritmiche varie e articolate.

I traguardi di sviluppo da perseguire consistono, da una parte nello sviluppo delle capacità senso-percettive e degli schemi dinamici e posturali di base (camminare, correre, saltare, lanciare, stare in equilibrio, ecc.) per adattarli ai parametri spazio-temporali dei diversi ambienti; dall'altra nella progressiva acquisizione della coordinazione dei movimenti e della padronanza del proprio comportamento motorio nell'interazione con l'ambiente, vale a dire la capacità di progettare ed attuare la più efficace strategia motoria e di intuire-anticipare quella degli altri e le dinamiche degli oggetti nel corso delle attività motorie.

L'educazione alla salute sarà avviata fornendo, in modo contestuale alle esperienze di vita, le prime conoscenze utili per una corretta gestione del proprio corpo, in modo da promuovere l'assunzione di positive abitudini igienico-sanitarie.

Il naturale interesse per la conoscenza del corpo e della sua dimensione sessuale può essere sostenuto dalla attenzione educativa dell'insegnante rivolta sia alle occasioni informali, proprie della vita quotidiana, sia alle attività ludiche. Va avvertito che la dimensione della sessualità investe anche altri campi della esperienza educativa.

L’insieme delle esperienze motorie e corporee correttamente vissute costituisce un significativo contributo per lo sviluppo di una immagine positiva di sé.

La forma privilegiata di attività motoria è costituita dal gioco, che sostanza e realizza nei fatti il clima ludico della scuola dell'infanzia, adempiendo a rilevanti e significative funzioni di vario tipo, da quella cognitiva a quella socializzante a quella creativa. Occorre quindi conoscere e sperimentare tutte le forme praticabili di gioco a contenuto motorio: dai giochi liberi a quelli di regole, dai giochi con materiali a quelli simbolici, dai giochi di esercizio a quelli programmati, dai giochi imitativi a quelli popolari e tradizionali,

L'insegnante svolgerà compiti di regia educativa, predisponendo ambienti stimolanti e ricchi di opportunità diversificate di esercizio; inoltre programmerà con cura la scelta, l'ordine di successione e le modalità di svolgimento dei giochi di regole, di cui potrà anche assumere la conduzione. Nel giocodramma il suo intervento consisterà soprattutto nel creare le condizioni affinché il bambino si possa esprimere creativamente e nello stimolarlo alla ricerca di forma espressive e comunicative personali ed efficaci.

I momenti di ordine valutativo poggeranno sulla definizione dei comportamenti da osservare sistematicamente, sulla documentazione e sulla ponderazione dei processi di sviluppo del bambino con una particolare attenzione per il controllo dinamico e l'adattamento spaziale e temporale.

L'impiego costante di piccoli attrezzi e oggetti semplici, che i bambini possono facilmente manipolare ed usare in varie situazioni e nei modi più diversi, garantisce comunque consistenza e significatività all'attività motoria. Va poi osservato che la disponibilità di impianti e attrezzature costosi e sofisticati non costituisce in sé garanzia di consistenza e significatività educativa delle attività, ma è da considerarsi utile o addirittura indispensabile in relazione agli obiettivi della programmazione.

Ai soggetti disabili deve essere offerta la possibilità di partecipare alle attività motorie programmate, sviluppando percorsi originali ed evitando occasioni di esclusione.

**2) I rapporti con gli altri campi**

*Dal D.M. 3 giugno 1991: Orientamenti dell'attività educativa nelle scuole materne statali.*

omissis

b) I discorsi e le parole

E’ lo specifico campo di esercizio delle capacità comunicative riferite al linguaggio orale e al primo contatto con lingua scritta, la cui valida impostazione, sul piano culturale e scientifico, muove dal principio che la lingua si apprende all'interno di una varietà di contesti comunicativi e che essa, nella complessità dei suoi aspetti costitutivi (fonologico, lessicale, semantico, morfologico, sintattico, pragmatico), è un sistema governato da regole implicite, che si applicano anche se non si sanno descrivere.

omissis

Nel piccolo gruppo regolato da un adulto si può parlare delle proprie esperienze personali, discutere di eventi condivisi a scuola, ragionare su fatti ed avvenimenti, eseguire un gioco collettivo, ascoltare fiabe, filastrocche, poesie e racconti, produrre e confrontare scritture spontanee, fare giochi di parole, scambiare significati e usi linguistici. Il racconto, il resoconto e l'invenzione di storia contribuiscono a far acquisire, nelle forme dei pensiero narrativo, gli strumenti per comprendere il mondo naturale e sociale e per costruire la propria identità.

omissis

Per quanto riguarda l'interazione con i coetanei, opportunità di grande ricchezza linguistica sono presenti nel gioco simbolico, che consenta ai bambini di concentrare l'attenzione per arrivare ad una identificazione e progettazione comune della finzione da condividere, ed in tutte quelle attività (giocare con materiali, esplorare, sperimentare, dipingere) che l'adulto presenta positivamente come collaborative.

Per i bambini con difficoltà di linguaggio è importante l'accertamento graduale dei risultati ottenuti e la loro comparazione con i progressi conseguiti nelle eventuali attività di logoterapia. Nelle diverse situazioni di handicap deve essere favorita la più ampia partecipazione alla comunicazione, intesa come ascolto, scambio e dialogo, attraverso le parole e gli oggetti, le immagini e il tatto, i ritmi e il silenzio.

c) Lo spazio, l'ordine, la misura

Questo campo di esperienza si rivolge in modo specifico alle capacità di raggruppamento, ordinamento, quantificazione e misurazione di fatti e fenomeni della realtà, ed alle abilità necessarie per interpretarla e per intervenire consapevolmente su di essa. A questo scopo, le abilità matematiche riguardano in primo luogo la soluzione di problemi mediante l'acquisizione di strumenti che possono diventare a loro volta oggetto di riflessione e di analisi.

omissis

La scuola materna svolge la sua azione in due fondamentali direzioni:

- raggruppare, ordinare, contare, misurare: ricorso a modi più o meno sistematici di confrontare e ordinare, in rapporto a diverse proprietà, grandezze ed eventi; uso di oggetti o sequenze o simboli per la registrazione; impiego diretto di alcuni semplici strumenti di misura; quantificazioni, numerazioni, confronti.

- localizzare: ricorso a modi, spontanei o guidati di esplorare il proprio ambiente, viverlo, percorrerlo, occuparlo, osservarlo, rappresentarlo; ricorso a parole, costruzioni, modelli, schemi, disegni; costruzione di sistemi di riferimento che aiutano il bambino a guardare la realtà da più punti di vista, coordinandoli gradualmente fra loro.

E’ anche opportuno sviluppare la capacità di porre in relazione, come: formulare previsioni e prime ipotesi; individuare, costruire ed utilizzare relazioni e classificazioni; costruire corrispondenze e rapporti di complementazione, unione, intersezione ed inclusioni tra classi; riconoscere invarianti; utilizzare strumenti di rappresentazione; operare riflessioni e spiegazioni su numeri, sistemi di riferimento, modalità di rappresentazione e così via. A ciò si aggiunge l'opportunità di sviluppare la capacità di progettare e inventare, come: la creazione di progetti e forme, derivati dalla realtà o del tutto nuovi, di oggetti e spazi dell'ambiente; l'ideazione di storie; la realizzazione di giochi con regole più o meno formalizzate e condivise; le rappresentazioni spontanee o ricavate da quelle in uso e così via.

omissis

La elaborazione e la conquista dei concetti matematici avviene quindi attraverso esperienze reali, potenziali e fantastiche che si aprono a percorsi e tracciati occasionai o programmati di razionalizzazione.

omissis

In particolare, vanno tenute presenti le attività di vita quotidiana (l'appello, il percorso casa-scuola, ecc.), la conoscenza di sé e la storia personale, i ritmi e i cicli temporali, i giochi di gruppo e di squadra, l'ambientazione nello spazio (mappe, tracce, movimenti), le produzioni fantastiche (fiabe, drammatizzazioni, conte), l’esplorazione della natura, la progettazione di costruzioni e l'invenzione di storie.

omissis

d) Le cose, il tempo e la natura

E’ il campo di esperienza relativo alla esplorazione, scoperta e prima sistematizzazione delle conoscenze sul mondo della realtà naturale ed artificiale, che ha come sistemi simbolici di riferimento tutti i domini della conoscenza scientifica nei quali entrano particolarmente in gioco l'intelligenza spaziale, quella logico-linguistica ed i collegamenti con il pensiero matematico.

omissis

Le abilità da sviluppare riguardano: l'esplorazione, la manipolazione, l'osservazione con l'impiego di tutti i sensi; l'esercizio di semplici attività manuali e costruttive; la messa in relazione, in ordine, in corrispondenza; la costruzione e l'uso di simboli e di elementari strumenti di registrazione; l'uso di misure non convenzionali sui dati dell'esperienza; la elaborazione e la verifica di previsione, anticipazioni ed ipotesi; la formulazione di piani di azione tenendo conto dei risultati;

omissis

Il lavoro collaborativo - che si manifesta nell'azione congiunta, nell’imitazione reciproca, nella costruzione condivisa delle conoscenze e nella opposizione dei punti di vista - offre un fondamentale sostegno sociale e conoscitivo.

omissis

In molte di queste attività entrano in gioco dimensioni di tipo temporale, come la simultaneità, l’ordine, la successione e la misurazione delle durate.

omissis

e) Messaggi, forme e media

Questo campo ali esperienza considera tutte le attività inerenti alla comunicazione ed espressione manipolativo-visiva, sonoro-musicale, drammatico-teatrale, audio-visuale e mass-mediale e il loro continuo intreccio.

omissis

La scuole si adopera affinché i *linguaggi corporei, sonori e visuali* più accessibili ai bambini vengano accolti ed usati il più consapevolmente e correttamente possibile, al fine di avviarli tempestivamente ad una fruizione attivamente critica dei messaggi diretti ed indiretti dai quali sono continuamente investiti.

omissis

E’ fondamentale ricordare la rilevanza culturale ed educativa dei linguaggi non verbali, per cui è della massima importanza impadronirsi delle forme codificate di ciascuno di essi.

*Le attività grafiche, pittoriche e plastiche* introducono il bambino ai linguaggi della comunicazione ed espressione visiva, partendo dallo scarabocchio e dalle prime concettualizzazioni grafiche per attivare una più matura possibilità di produzione, fruizione, utilizzazione e scambio di segni, tecniche e prodotti.

omissis

*Le attività drammatico-teatrali* sono finalizzate allo sviluppo di processi regolati di identificazione-proiezione mediante interventi che, coinvolgendo i bambini nella partecipazione, ne arricchiscono l'esperienza su diversi piani. Si attivano, così, molteplici tracciati di crescita di ordine cognitivo e affettivo (dalla ricostruzione temporale alle diverse modalità di espressione alla invenzione fantastica) e si contribuisce a promuovere l'apprendimento e la formazione integrale.

Le attività da realizzare comprendono, per esempio, i giochi simbolici liberi e guidati, i giochi con maschere, i travestimenti, la costruzione e l'utilizzazione di burattini e marionette, le drammatizzazioni, le narrazioni e tutto ciò che può facilitare i processi di identificazione dei bambini e il controllo della emotività.

omissis

*Le attività sonore e musicali* mirano e sviluppare la sensibilità musicale, a favorire la fruizione della produzione presente nell'ambiente, a stimolare e sostenere l'esercizio personale diretto, avviando anche alla musica d'insieme.

omissis

L'elaborazione degli itinerari di lavoro può tenere conto di alcune tracce orientative particolari: scoperta e conoscenza della propria immagine sonora; ricognizione esplorativa dell'ambiente sonoro; uso dei suoni delle voci e di quelli che si possono produrre con il corpo, uso di oggetti strumenti tradizionali ed elettronici, uso di strumenti di registrazione ed amplificazione; utilizzazione di strumenti musicali adatti ai bambini (ad esempio strumentario didattico), apprendimento di canti adatti all'estensione vocale dei bambini; invenzioni di semplici melodie; sonorizzazione di fiabe o racconti, attività ritmico-motorie; forme elementari e ludiche di rappresentazione dei suoni; giochi per la scoperta e l'uso di regole musicali. Dal punto di vista organizzativo, *le attività musicali* possono essere favorite dalla costituzione di un laboratorio musicale, o comunque, dalla predisposizione di ambienti che consentono l'uso della sonorità e del movimento.

*L'educazione mass-mediale* ha per oggetto l'esperienza televisiva, i giocattoli tecnologici e gli strumenti tecnici di uso quotidiano, di cui il bambino già fruisce o che comunque utilizzerà. Anche per questo ambito non si tratta di compiere un intervento sistematico, ma di rievocare e riprodurre esperienze e situazioni per farne oggetto di gioco, di verbalizzazione, di confronto di conoscenza e di rappresentazione sempre più ricca, in modo da contrastare gli effetti magici, totalizzanti e stereotipizzanti degli approcci correnti.

omissis

f) Il sé e l'altro

In questo campo confluiscono tutte le esperienze ed attività esplicitamente finalizzate che stimolano il bambino a comprendere la necessità di darsi e di riferirsi a norme di comportamento e di relazione indispensabili per una convivenza umanamente valida. Tali esperienze muovono dal fatto che il bambino ha già iniziato a maturare una sua propria capacità di riflessione e di interiorizzazione, e viene progressivamente a vivere in una sempre più estesa ed articolata comunità di rapporti. Si avviano in tal modo il riconoscimento pratico e la presa di coscienza critica dell'esistenza di norme sulle quali si fonda l'organizzazione sociale e della presenza di diversi contesti valoriali.

omissis

Una prima articolazione riguarda *lo sviluppo affettivo ed emotivo*, che ha come obiettivi la promozione dell'autonomia e della capacità di riconoscere ed esprimere emozioni e sentimenti, la canalizzazione dell'aggressività verso obiettivi costruttivi, il rafforzamento della fiducia, della simpatia, della disponibilità alla collaborazione, dello spirito di amicizia ed il sostegno nella conquista di una equilibrata e corretta identità. Occorre, a questo proposito, ricordare l'importanza degli incontri e dei rapporti affettivi con i coetanei di entrambi i sessi, la necessità di non indurre né rafforzare stereotipi di genere, la positività della coeducazione ed il valore dell'esperienza di una varietà di assunzioni di ruoli.

Una seconda articolazione inerisce allo *sviluppo sociale*. Al fine di offrire al bambino i primi elementi per la conoscenza dell'organizzazione della società, si richiede lo svolgimento di progressive opportunità di esplorazione dell’ambiente sia nelle sue dimensioni di vicinato e di territorio sia in quelle istituzionali, a partire dalle più immediate per volgersi nella direzione dei grandi problemi dell’umanità.

omissis

Una terza articolazione attiene allo *sviluppo etico-morale*, in cui emergono i significati sulla base dei quali si definiscono e si strutturano le regole per l'appartenenza alla comunità e la condivisione dei valori.

omissis

Una quarta articolazione riguarda lo *sviluppo di un corretto atteggiamento nei confronti della religiosità e delle religioni e delle scelte dei non credenti,* che è innanzi tutto essenziale come motivo di reciprocità, fratellanza, impegno costruttivo, spirito di pace e sentimento dell'unità del genere umano in un’epoca di crescenti spinte all'interazione multiculturale ed anche multiconfessionale. Questa situazione rende particolarmente rilevante ogni intervento volto ad evitare le distorsioni (come l'assunzione di comportamenti di discriminazione) che possono conseguire all'assenza di una equilibrata azione educativa.

omissis

Le esperienze formative, riferite all'intero campo di esperienza del sé e l'altro, sebbene possano essere stimolate dal gioco, dalle attività ricorrenti oppure prendere spunto da eventi occasionali, vanno adeguatamente previste. Nel loro svolgimento, vanno assicurate la partecipazione attiva dei bambino e la spiegazione-comprensione della norma, in modo da evitare il ricorso ed affermazioni ed impostazioni autoritarie.

omissis

**3) Il programma di Educazione motoria (oggi Educazione fisica)**

*Dal Dpr. 12 febbraio 1985, n. 104: Programmi didattici per la scuola primaria*

EDUCAZIONE MOTORIA

L'affermazione nella cultura contemporanea dei nuovi significati di corporeità, di movimento e di sport si manifesta, sul piano personale e sociale, come esigenza e crescente richiesta di attività motoria e di pratica sportiva.

La scuola elementare, pertanto, nell'ambito di una educazione finalizzata anche alla presa di coscienza del valore del corpo inteso corone espressione della personalità e come condizione relazionale, comunicativa, espressiva, operativa, favorisce le attività motorie e di gioco-sport.

Nel promuovere tali attività essa, mentre considera il movimento, al pari degli altri linguaggi, totalmente integrato nel processo di maturazione dell'autonomia personale, tiene presenti gli obiettivi formativi da perseguire in rapporto a tutte le dimensioni della personalità:

* morfologico-funzionale;
* intellettivo-cognitiva;
* affettivo-morale;
* sociale.

L'educazione motoria si propone le seguenti finalità:

* promuovere lo sviluppo delle capacità relative alle funzioni senso-percettive cui sono connessi i procedimenti di ingresso e di analisi degli stimoli e delle informazioni;
* consolidare e affinare, a livello concreto, gli schemi motori statici e dinamici indispensabili al controllo del corpo e alla organizzazione dei movimenti;
* concorrere allo sviluppo di coerenti comportamenti relazionali mediante la verifica, vissuta in esperienze di gioco e di avviamento sportivo, dell'esigenza di regole e di rispetto delle regole stesse sviluppando anche la capacità di iniziativa e di soluzione dei problemi;
* collegare la motricità all'acquisizione di abilità relative alla comunicazione gestuale e mimica, alla drammatizzazione, al rapporto tra movimento e musica, per il miglioramento della sensibilità espressiva ed estetica.

Le finalità indicate concorrono allo sviluppo delle caratteristiche morfologico-biologiche e funzionali del corpo e allo sviluppo della motricità in senso globale e analitico.

L'intervento educativo rivolto alla motricità presuppone la conoscenza del movimento dal punto di vista strutturale, delle sue modalità di realizzazione, del suo sviluppo.

La struttura del movimento è costituita da unità basiche, riferibili a schemi motori e schemi posturali. Essi permettono tutte le più complesse attività funzionava e costituiscono il repertorio necessario non solo per compiere movimenti o per inibirli, ma anche per assumere atteggiamenti o posture.

Gli schemi motori sono dinamici e si identificano nel camminare, correre, saltare, afferrare, lanciare, strisciare, rotolare, arrampicarsi; quelli posturali sono statici e si identificano nel flettere, inclinare, circondurre, piegare, elevare, estendere, addurre, ruotare, oscillare, ecc. e possono riguardare movimenti globali o segmentari del corpo.

Sia gli schemi motori che quelli posturali maturano secondo un processo di sviluppo che si evidenze in caratterizzanti tratti di maturità.

In ciascuna fase dello sviluppo occorre quindi che l'insegnante realizzi le condizioni per ampliare il più possibile il repertorio di schemi motori e posturali.

Conseguire una base motoria più ampia possibile rappresenta perciò un obiettivo educativo e didattico dell'educazione motoria.

*Obiettivi e contenuti*

Il movimento si sviluppa, come qualsiasi altra funzione della personalità, in un rapporto continuo con l'ambiente, attraverso comportamenti modificati dall'esperienza, mentre la sua educabilità passa attraverso i meccanismi di *percezione, coordinazione, selezione* ed *esecuzione* presenti in qualsiasi azione motoria intenzionale.

Compito dell'insegnante è promuovere in ogni alunno, e, perciò, nel rispetto del livello della maturazione biopsichica individuale, il progressivo finalizzato controllo del comportamento motorio.

Le differenti caratteristiche di sviluppo e maturazione dell'alunno della scuola elementare esigono perciò tempi e modalità diversificate di programmazione e di attuazione delle attività motorie, secondo sequenze che hanno riferimento con lo sviluppo strutturale del fanciullo e con quello funzionale della sua motricità.

Le attività motorie consentono di conseguire una prima serie di obiettivi relativi alle *capacità senso-percettiva, visiva, uditiva, tattile e cinestetica.*

Fin dalla scuola materna, e particolarmente fra i 5-7 anni, il fanciullo deve sviluppare le capacità di percezione, analisi e selezione delle informazioni provenienti dagli organi analizzatori.

In rapporto all'organizzazione ed alla regolazione del movimento un'ulteriore serie di obiettivi da perseguire è rappresentata dalla promozione delle *capacità coordinative* deputate alla scelta del movimento, alla sua direzione, al suo controllo.

Queste capacità, che conoscono un periodo di sviluppo intensivo fra i 6 e gli 11 anni, possono essere così identificate:

a) *percezione, conoscenza e coscienza del corpo*

Attraverso le esperienze di esplorazione e scoperta, compiute toccando, esaminando, indicando, usando le varie parti del corpo, giocando e manipolando gli oggetti si favorisce la graduale costruzione dello schema corporeo, inteso come rappresentazione dell'immagine dei corpo nei suoi diversi aspetti: globale e segmentario, statico e dinamico.

In tale rappresentazione si integrano gli aspetti relazionali, emotivi, affettivi e di motivazione per una completa consapevolezza corporea;

b) *coordinazione oculo-manuale e segmentaria*

Particolare attenzione dovrà fin dall'inizio essere rivolta al conseguimento di tali capacità attraverso attività manipolative semplici con piccoli oggetti, attrezzi di gioco, indirizzando gli interventi anche al fine dell'affermazione della lateralità e del consolidamento della dominanza e favorendo in tal senso la regolarità, la precisione, la fluidità dei gesti-motori fini e gli apprendimenti grafici;

c) *organizzazione spazio-temporale*

Saranno programmate e attuate attività che, a partire dai giochi di esplorazione dell’ambiente e di partecipazione a situazioni ludiche organizzate, concorreranno alla progressiva costruzione ed organizzazione dello spazio fisico-geometrico e relazionale, nonché alla iniziale intuizione della successione temporale delle azioni.

Attraverso l'utilizzazione di tutte le strutture motorie statiche e dinamiche in giochi di movimento, su schemi liberi o prestabiliti, con o senza attrezzi, in forma individuale o collettiva, si favorirà nel fanciullo l'acquisizione di *concetti relativi allo spazio e all'orientamento* (vicino/lontano, sopra/sotto, avanti/dietro, alto/basso, corto/lungo, grande/piccolo, sinistra/destra) e di *concetti relativi al tempo e alle* *strutture ritmiche* (prima/dopo, contemporaneamente/insieme, lento/veloce);

d) *coordinazione dinamica generale*

Integrando le precedenti capacità coordinative, la coordinazione dinamica generale controlla il movimento, consentendo al fanciullo di raggiungere una motricità sempre più ricca ed armoniosa sia sul piano dell'espressione che dell’efficacia.

Tale capacità si svilupperà progressivamente attraverso situazioni di gioco e di attività via via più complesse che, intorno ai 9-10 anni, si collegheranno in modo naturale ai fondamentali gesti del gioco-sport.

*Indicazioni didattiche*

La programmazione degli interventi didattici dovrà tener conto delle diverse situazioni di partenza e dei livelli iniziali di funzionalità senso-percettiva e motoria di ciascun alunno al momento dell’ingresso a scuola. Tali valutazioni iniziali saranno facilitate anche dalle indicazioni fornite dalla famiglia, dalla scuola materna frequentata e dai servizi sanitari del territorio.

Le attività motorie per essere funzionali ed influire positivamente su tutte le dimensioni della personalità, devono essere praticate in forma ludica, variata, polivalente, partecipata, nel corso di interventi di opportuna durata e con differenziazioni significative a seconda delle varie fasce d’età.

In questo senso si farà riferimento inizialmente (6 - 7 anni) a tutta la vasta gamma di giochi motori frutto della spontanea e naturale motricità dei fanciulli, attingendo sia all’esperienza vissuta, sia alla più genuina tradizione popolare, utilizzando giochi simbolici, d’imitazione, di immaginazione, ecc.

L’importanza della ludicità nella educazione motoria risponde al bisogno primario del fanciullo di una forma gratificante e motivata delle attività. Il gioco è quindi sempre da sollecitare e da gestire in tutte le sue forme e modalità (d’invenzione, di situazione, dei ruoli, di regole, ecc.). Compito dell’insegnante sarà di programmare e di suggerire i giochi più idonei al raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Nella secondi fascia d'età (8-1 1 anni) il raggiungimento di congruenti livelli di autonomia è legato alla ricchezza delle esperienze educative vissute, alla ampiezza della base motoria, al complesso delle capacità coordinative acquisite.

In una prospettiva realmente formativa, acquistano in tal senso rilevanza tutte le attività polivalenti (percorsi, circuiti, ecc.) ed i giochi di squadra con regole determinate dagli alunni o assunte dall'esterno (quattro porte, mini-basket, mini-volley, mini-handball, ecc.) ovvero attività sportive significative (preatletica: corse, salti, lanci; ginnastica: agilità, ritmo; esperienze di nuoto, ecc.).

Ciò non dovrà costituire pretesto per un prematuro avviamento alle discipline sportive, né deve presentarsi come esperienza scolastica episodica eccezionale, ma deve invece configurarsi come specifico intervento educativo teso a cogliere i veri significati sociali e culturali dello sport.

Verranno individuali opportuni momenti di verifica e valutazione attraverso l'osservazione sistematica del comportamento motorio degli alunni, tenendo sempre presenti i punti di partenza, le (differenti situazioni esperienziali, i diversi ritmi di sviluppo individuale.

In presenza di alunni in situazione di difficoltà motoria, gli interventi saranno, in relazione ai contenuti, agli strumenti e alla durata, adeguati alle effettive possibilità di ogni fanciullo.

Costituiscono luogo ideale per lo svolgimento delle attività motorie la palestra, gli spazi aperti attrezzati e non, o comunque opportunamente recuperati o ricondizionati allo scopo. Si rammenti, a tale proposito, l'opportunità di attivare ogni possibile intervento teso alla migliore utilizzazione delle strutture e delle risorse scolastiche esistenti, purché rispondenti a requisiti minimi di agibilità e sicurezza per lo svolgimento delle attività stesse. Particolare attenzione va data anche all'uso dei materiali e delle attrezzature che potranno essere sia quelli tradizionali, sia altri particolarmente idonei (palle colorate, palloni, clavette, cerchi, bacchette, fettucce elastiche, ostacoli, panche, materassini, ceppi, tappeti, ecc.).

**4) I rapporti con gli altri programmi**

*Dal Dpr. 12 febbraio 1985, n. 104: Programmi didattici per la scuola primaria*

Dal programma di Lingua Italiana:

La scuola si propone l'obiettivo di far conseguire la capacità di usare, in modo sempre più significativo, il codice verbale, senza peraltro trascurare altri di tipi di codici (grafico, pittorico, plastico, ritmico-musicale, mimico-gestuale, ecc.) che non sono alternativi al codice verbale, ma complementari ad esso. All'interno di questo obiettivo dovrà essere garantito a tutti gli alunni il raggiungimento del traguardo della consapevolezza che:

- esistono diversi codici;

- ciascuno di essi offre opportunità specifiche;

- il codice verbale è particolarmente comodo, in quanto consente, con poche unità semplici, di fornire un illimitato numero di messaggi;

- il codice verbale favorisce l'accesso agli altri codici e consente la riflessione su questi e su se stesso.

Dal programma di Lingua Straniera:

Sin dall'inizio si utilizzeranno cartelloni, disegni, maschere, burattini e marionette, si organizzeranno giochi individuali e di gruppo per stimolare l'apprendimento naturale delle strutture fonologiche, lessicali e morfosintattiche e preparare il passaggio al successivo stadio dell'apprendimento analitico. Metodo, quindi, che attraverso attività motivanti, lo aiuti ad acquisire e ad usare il lessico con una certa libertà di variazione all'interno di facili strutture fisse.

Dal programma di Matematica:

a) *I problemi*

.... Di conseguenza le nozioni matematiche di base vanno fondate e costruite partendo da situazioni problematiche concrete, che scaturiscano dalle esperienze reali del fanciullo ...

b) *Aritmetica*

Obiettivi del primo e secondo anno:

- contare, sia in senso progressivo che regressivo, collegando correttamente la sequenza numerica verbale con l’attività manipolativa e percettiva;

c) *Geometria e misura*

Obiettivi del primo e secondo anno:

- localizzare oggetti nello spazio, prendendo come riferimento sia se stessi, sia le altre persone e oggetti, e usare correttamente i termini: davanti/dietro, sopra/sotto, a destra/a sinistra, vicino/lontano, dentro/fuori;

- effettuare spostamenti lungo percorsi che siano assegnati mediante istruzioni orali o scritte e descrivere - verbalmente o per iscritto - percorsi eseguiti da altri, anche ricorrendo a rappresentazioni grafiche appropriate;

- riconoscere negli oggetti dell'ambiente e denotare correttamente i più semplici tipi di figure geometriche, piane e solide;

- individuare simmetrie in oggetti e figure date; realizzare e rappresentare graficamente simmetrie mediante piegature, ritagli, disegni, ecc.;

- confrontare e misurare lunghezze, estensioni, capacità, durate temporali, usando opportune unità, arbitrarie o convenzionali, e loro successive suddivisioni.

Obiettivi del terzo, quarto e quinto anno:

- individuare, in situazioni concrete, posizioni e spostamenti nel piano (punti, direzioni, distanze, angoli come rotazioni); rappresentare tali situazioni anche con l'uso di reticolati a coordinate intere positive, di mappe, di cartine, ecc.;

*d) Logica*

L’insegnante proporrà fin dall’inizio, sul piano dell’esperienza e della manipolazione concreta, attività ricche di potenzialità logica, ...

e) *Probabilità, statistica, informatica*

Obiettivi del primo e del secondo anno:

- in situazioni problematiche tratte dalla vita reale e dal gioco, usare in modo significativo e coerente le espressioni: forse, è possibile, è sicuro, non so, è impossibile, ecc.

*Indicazioni didattiche*

Il passaggio dall'esperienza alla rappresentazione e quindi alla formalizzazione può avvenire muovendo dalle situazioni più varie; fra di esse un ruolo importante hanno le più naturali e spontanee: quelle di gioco. Ogni attività di gioco e di lavoro, ben impostata e condotta, favorisce una attività intellettuale controllata ed educa al confronto di idee, comportamenti, soluzioni alternative, in un clima positivo di socializzazione.

Tra i giochi si possono comprendere sia quelli spontanei o appresi dal fanciullo nel suo ambiente culturale, sia quelli più specificatamente indirizzati al conseguimento di particolari abilità matematiche.

Dal programma di Scienze:

Obiettivi e contenuti

Prendendo spunto da problemi relativi alla loro vita di ogni giorno gli alunni saranno sollecitati a intraprendere attività di indagine al fine di acquisire conoscenze di base relative:

- agli esseri viventi, ivi compreso l'uomo, loro strutture e funzioni, nonché loro interazioni e rapporti con l’ambiente,  
- al mantenimento e alla difesa della salute;

Tali attività di indagine consentiranno agli alunni di esercitarsi nell'uso di procedimenti scientifici - quali osservare, misurare, classificare, impostare relazioni spazio-tempo, e interpretare dati, individuare e separare variabili - e acquisire, al termine della scuola elementare, la capacità di farne consapevole impiego in situazioni concrete.

*Organismi: piante, animali, uomo*

Per quanto riguardi in particolare l’uomo, valendosi anche dell’uso di modelli (e - per confronto - della pratica di dissezioni su animali usata a scopo alimentare) si condurranno osservazioni sulla anatomia funzionale del corpo umano dando particolare risalto alle caratteristiche peculiari (la stazione eretta, la mano, lo sviluppo cerebrale, le attività percettive).

La raccolta dei dati sulle abitudini alimentari, il confronto dei dati sulle diete con i fabbisogni di fattori nutrienti per le varie età, la caratterizzazione dei cibi in base ai principi nutritivi che contengono, ecc. saranno alla base di indicazioni di educazione alla salute che comprenderanno anche norme igieniche, identificazione di fattori nocivi, ecc.

*Indicazioni didattiche*

Poiché i fanciulli hanno naturale predisposizione al "fare" che affina le loro capacità percettive e motorie e alimenta la loro vita mentale, nelle attività di educazione scientifica si lascerà uno spazio di libertà di operare, ...

Dal programma di Storia:

Il sapere distinguere il prima dal dopo ed il lontano dal vicino sono degli obiettivi fondamentali da conseguire per introdurre ad uno studio dei fatti storici.

In questa fase si procederà sul terreno della massima concretezza facendo, per esempio, osservare la successione di generazioni, si incoraggerà l'osservazione dell'ambiente in cui il fanciullo si muove e lo si avvierà ad una prima sistemazione delle "cose" nello spazio.

Si farà notare che alcune "cose" che condividono uno stesso spazio non sono nella medesima relazione per quanto riguarda il tempo.

Dal programma di Geografia:

*Obiettivi e contenuti*

Si tratta di far acquisire uno specifico modo di osservare ed un linguaggio appropriato per descrivere e per rappresentare.

Questo obiettivo generale si consegue attraverso l'acquisizione e l'integrazione reciproca delle capacità operative:

- di rappresentare mentalmente lo spazio, acquisendo padronanza delle nozioni di punto e sistema di riferimento, posizione relativa, percorso e spostamento;

- di osservare un ambiente e scoprirne gli elementi costitutivi fisici e antropici;

- di mettere in relazione fra di loro gli elementi di un ambiente, evidenziando le diverse funzioni ed i vari rapporti che essi hanno anche con un più vasto contesto;

- avvalendosi della scoperta degli elementi fisici e antropici osservati nell'ambiente vicino, di passare all'osservazione, sia pure indiretta, di ambienti diversi, descrivendoli in modo via via più analitico e differenziandoli secondo i loro caratteri geografici;

- di utilizzare mezzi diversi di descrizione linguistica e di rappresentazione grafica;

- di costruire e di interpretare, a livelli crescenti di difficoltà, mappe e carte diverse per contenuto e scala, imparando a scegliere quelle più adeguate agli obiettivi, a orientarsi su di esse, e a confrontare le informazioni che offrono con quelle desumibili da altre fonti;

*Indicazioni didattiche*

Le attività volte ad esplorare e conoscere gli spazi e gli ambienti devono essere intenzionali e ogni volta guidate da problemi e da proposte di ipotesi.

D'altra parte, l'insegnamento della geografia dovrà essere svolto in stretta connessione con le altre discipline, non solo con la storia e le conoscenze sociali, ma anche con l'educazione motoria per quanto riguarda la comprensione delle relazioni spaziali, con le scienze per l'acquisizione delle abilità di misurazione e per le conoscenze relative. all'ambiente fisico-naturale, ai fattori climatici, all'assetto geologico del territorio, ecc.

L'esplorazione degli spazi direttamente esperibili dagli alunni (l'aula, la casa, la scuola, le vie del quartiere, ecc.) può essere finalizzata, oltre che allo sviluppo della capacità di orientamento, di osservazione e descrizione, alla lettura dei diversi modi di organizzazione e rappresentazione dello spazio.

Dal programma di Studi sociali e conoscenza della vita sociale

*Obiettivi e contenuti*

- far acquisire conoscenza riflessa delle regole e delle norme della vita associata, in particolare di quelle che consentono processi democratici di decisione; ...

*Indicazioni didattiche*

a) nella scuola elementare è indispensabile partire da quegli aspetti della organizzazione sociale che appartengono al contesto di vita del fanciullo e gli sono più vicini, o comunque più facilmente accessibili.

Dal programma di Educazione all'Immagine:

Per rendere comprensibile l'immagine e, quindi assumerla in funzione educativa, si deve essere in grado sia di decodificare i codici utilizzati (parola, suono, movimento; forma, colore; ecc.), sia di interpretarne il contesto comunicativo.

L'educazione all'immagine si delinea come attività diretta al conseguimento della competenza espressiva e comunicativa; avere questa competenza significa divenire capaci di tradurre in un messaggio la propria esperienza e di conoscere i vari sistemi di segni propri dell'ambiente culturale in cui si vive.

In questa prospettiva, l'educazione all'immagine si affianca all'educazione linguistica, all'educazione musicale, all'educazione motoria, ecc., in quanto l'immagine, come la lingua verbale, il suono musicale, il gesto, ecc., appartiene all'universo del linguaggio, inteso come opportunità di simbolizzazione, espressione, comunicazione.

Peraltro, con l'educazione all'immagine si pone in evidenza che la ricchezza del vivere umano non è conoscibile ed esprimibile solo attraverso i sistemi di segni, perché vi è il mondo delle forme, delle raffigurazioni, dei colori, del movimento, ecc., con i quali ci si può esprimere e si può comunicare.

*Obiettivi e contenuti*

Allo scopo di stimolare le attività espressivo-comunicative si possono prendere in considerazione:

- le esperienze vissute (per esempio, giochi, eventi quotidiani, avventure, viaggi, feste, cerimonie familiari, religiose e tradizioni locali);   
- le storie di persone, di personaggi reali e immaginari, protagonisti di storie lette, ascoltate, viste, inventare, le storie di animali;   
- gli aspetti dell'ambiente.

*Indicazioni didattiche*

I linguaggi iconici devono servire a cogliere tutte le esperienze e gli elementi di natura percettiva, tattile, visiva, cinestetica, che in altre forme di comunicazione sarebbero destinati a perdere gran parte della loro identità. Un processo di integrazione attuato dall'interno può configurarsi in una molteplicità di rapporti interdisciplinari. Mediante l'incontro di più linguaggi si possono realizzare prodotti espressivi autonomi come il fumetto, la fotostoria, la diapositiva sonorizzata, la sequenza di trasparenti per la lavagna luminosa, la storia e il reportage televisivo, il film nonché molte forme di rappresentazione teatrale (mimodramma, teatro-danza, teatro delle ombre, teatro delle marionette e dei burattini). Il teatro dei burattini, in particolare, costituisce fina delle migliori occasioni per rendere vivo e operante il principio della integrazione.

Dal programma di Educazione al Suono e alla Musica:

*Obiettivi e contenuti*

La formazione e lo sviluppo delle capacità relative alla *percezione* della realtà sonora nel suo complesso, alla sua *comprensione* (che significa conoscere e riconoscere i vari linguaggi sonori), alla *produzione* e all'uso di diversi linguaggi sonori nelle loro componenti comunicative, ludiche, espressive, sono alla base dei progetti di attività dei fanciulli.

Le diverse attività che verranno di seguito indicate includono il rapporto della realtà sonora con altri eventi e linguaggi (parola, gesto, immagine).

Percezione e comprensione

L'ascolto e l’analisi guidata dei suoni (di qualsiasi tipo: ambientali e musicali o collegati a spettacoli e a comunicazioni audiovisuali) sono due aspetti iniziali di una serie di attività rivolte a stimolare l'attenzione sui fenomeni acustici, ad organizzare l'esperienza sensoriale uditiva e a preparare la capacità di fruire della musica nelle sue varie forme:

- percezione di suoni e rumori ambientali e loro distinzione in ordine alla fonte, lontananza, vicinanza, durata, intensità e altre caratteristiche (altezza e differenze timbriche);...

Produzione

Il fanciullo deve essere stimolato ad usare ed analizzare i suoni che è già capace di produrre con la voce e con il corpo:...

- esecuzione di canti collegati alla gestualità, al ritmo, al movimento di tutto il corpo e di parti di esso, ai diversi suoni che il corpo può produrre (battere le mani, i piedi, ecc.);  
- ricerca ed esplorazione dei diversi tipi di timbri vocali: uso della voce in campo musicale, nelle diverse attività umane (funzioni oratorie, cerimonie, recitazioni teatrali, sistemi di informazione, cinema, TV, ecc.);  
- ricerca e analisi dei diversi modelli espressivi, spontanei o progettati, della voce (grido, pianto, riso, ecc.; canzonetta, opera lirica, ecc.);   
- organizzazione dei giochi vocali sull'imitazione di suoni e rumori, della realtà naturale, degli strumenti musicali e di altri oggetti.

*Indicazioni didattiche*

E’ importante raccordare l'attività musicale ad altre esperienze conoscitive ed espressive favorendo al massimo i processi creativi.

Perciò si debbono curare, ove possibile, i collegamenti con le altre aree educative (lingua, espressione e analisi visuale, educazione motoria, ecc.). E’ indispensabile anche che si tenga conto del grado di partecipazione e di maturazione degli alunni relativamente alle attività musicali svolte nella scuola materna.

A livello della scuola elementare e in vista di una prima alfabetizzazione musicale è soprattutto importante attivare la capacità pratica di usare i suoni per comunicare ed esprimersi. Per questo pare necessario collegare la percezione uditiva ad un più generale rapporto con le diverse forme di linguaggio.

**5) Scala di sviluppo delle abilità motorie (Dellabiancia 1997)**

**Abilità prerequisito della scuola dell’infanzia**

***Abilità senso-motorie e motorio-prassiche elementari***

1. **Ortostatismo ed equilibrio statico**
   1. Sa rotolare dal decubito supino al decubito prono
   2. Sa sollevare il capo ed estendere le braccia dal decubito prono
   3. Sa traslocare in reptazione (strisciando il corpo al suolo)
   4. Sa traslocare in quadrupedia (appoggiando mani e ginocchia)
   5. Sa dal decubito supino mettersi seduto
   6. Sa stare seduto senza appoggio
   7. Sa stare in piedi senza sorreggersi
   8. Sa stare in equilibrio per 6 secondi sulla punta dei piedi
   9. Sa stare in equilibrio per 6 secondi su di un solo piede (destro e sinistro)
2. **Deambulazione, salto, corsa ed equilibrio dinamico**
   1. Sa camminare in avanti sollevando i piedi (su una linea tracciata al suolo)
   2. Sa camminare all'indietro (idem)
   3. Sa camminare lateralmente (a destra e a sinistra) a passi successivi (idem)
   4. Sa camminare lateralmente a passi incrociati avanti e dietro (idem)
   5. Sa saltellare a piedi pari sul posto
   6. Sa saltellare su un piede solo (sinistro e destro) sul posto
   7. Sa saltellare alternando i piedi sul posto
   8. Sa saltellare a piedi pari spostandosi in avanti, indietro e lateralmente (su una linea tracciata al suolo)
   9. Sa correre in avanti (su una linea tracciata al suolo)
   10. Sa correre indietro (idem)
   11. Sa correre lateralmente (a destra e a sinistra) a balzi successivi (idem)
   12. Sa correre lateralmente a balzi incrociati avanti e dietro (idem)
3. **Traslocazione, trasporto e altre prassie**
   1. Sa salire le scale riunendo i piedi ad ogni gradino senza appoggio
   2. Sa salire le scale alternando i piedi
   3. Sa scendere le scale riunendo i piedi ad ogni gradino senza appoggio
   4. Sa scendere le scale alternando i piedi
   5. Sa salire le scale di corsa
   6. Sa scendere le scale di corsa
   7. Sa trasportare oggetti da un posto all'altro
   8. Sa spingere un ostacolo voluminoso
   9. Sa tirare un oggetto voluminoso dotato di una presa, un appiglio o il capo di una fune
4. **Prese e prima manualità**
   1. Sa raccogliere e tirare a sé più oggetti con una mano disposta a cucchiaio o con le dita a rastrello
   2. Sa afferrare un oggetto con tutta una mano (grandi blocchi da costruzione)
   3. Sa accartocciare la carta con le due mani
   4. Sa prendere due piccoli oggetti (bastoncini o palline) con una sola mano
   5. Sa afferrare un oggetto voluminoso con le due mani
   6. Sa afferrare piccoli oggetti (spilli) uno alla volta con due dita (pollice e indice) a pinza di una mano
   7. Sa infilare un anello rigido in un’asta rigida con una mano
   8. Sa impugnare correttamente una matita (idem)
5. **Dominanza manuale e manualità complessa**
   1. Sa usare spontaneamente sempre la medesima mano dominante per compiti difficili (come tutti quelli che precedono e seguono)
   2. Sa inserire con una mano piccoli oggetti (bulloni, semi di mais) in un recipiente con un’apertura stretta (bottiglia) tenuto nell’altra
   3. Sa infilare con una mano un tubo rigido in un’asta flessibile (filo elettrico grosso) tenuto dall’altra
   4. Sa infilare con una mano un filo abbastanza rigido (bava da pescatore) perline tenute nell’altra
   5. Sa infilare con una mano il filo nella cruna di un ago tenuto dall’altra
   6. Sa versare sabbia da un contenitore tenuto da una mano ad un altro tenuto dall'altra
   7. Sa versare riso da un contenitore all'altro (idem)
   8. Sa versare acqua da un recipiente all'altro (idem)
   9. Sa allacciare le stringhe delle scarpe
6. **Manipolazione e prime gnosoprassie costruttive**
   1. Sa manipolare plastilina a piene mani per realizzare forme sferiche o schiacciate grossolane
   2. Sa arrotolare plastilina col palmo sul tavolo per realizzare forme cilindriche grossolane
   3. Sa arrotolare plastilina coi polpastrelli sul tavolo per realizzare forme cilindriche minute
   4. Sa arrotolare plastilina tra pollice e indice per realizzare forme sferiche minute
   5. Sa eseguire facili incastri con il materiale Lego normale
   6. Sa sovrapporre fino a sei mattoni o cubi (senza incastri)
   7. Sa arrotolare su di sé un foglio di cartoncino
   8. Sa piegare in quattro (con due piegature perpendicolari) un foglio di carta
   9. Sa strappare un foglio di carta in tanti pezzi
   10. Sa avvitare e svitare fino in fondo un piccolo coperchio
   11. Sa tagliare liberamente la carta per farne pezzetti
   12. Sa incollare pezzetti di carta su un foglio

**Abilità obiettivo per la scuola dell’infanzia e prerequisito per la scuola elementare**

***Abilità percettivo e ideo-motorie***

1. **Organizzazione dello schema corporeo, gnosoprassie corporee semplici e conoscenza del corpo**
   1. Sa localizzare dove è stato toccato (a occhi chiusi o bendati)
   2. Sa riassumere, da bendato e senza cambiare stazione, la medesima posizione del corpo (flesso, torto, inclinato) che gli è stata fatta assumere in precedenza
   3. Sa riassumere da bendato la medesima posizione degli arti superiori o/e inferiori che gli è stata fatta assumere in precedenza, pur mantenendo la medesima stazione
   4. Sa passare da una stazione all’altra (eretta, seduta, in ginocchio, raccolta, in decubito) a occhi chiusi
   5. Sa memorizzare fino a tre stazioni assunte in precedenza
   6. Sa imitare a specchio semplici gesti o spostamenti proposti da chi gli si trova di fronte
   7. Sa memorizzare fino a tre gesti proposti dal compagno
   8. Sa riconoscere le parti del viso su sé stesso, su altri, su figure
   9. Sa riconoscere le parti del corpo (idem)
   10. Sa ricostruire il corpo umano congiungendo figure distinte delle varie parti
   11. Sa individuare le più semplici funzioni delle principali parti del viso e del corpo
   12. Sa riconoscere destra e sinistra su di sé

**2. Organizzazione della percezione e riconoscimento visivo**

1. Sa seguire con lo sguardo elementi che si muovono nel suo spazio visivo
2. Sa utilizzare con assiduità il medesimo occhio preferenziale per traguardare da un foro, o guardare nel canocchiale o prendere la mira
3. Sa discriminare per colore (tra 6/9 elementi di tre colori diversi)
4. Sa riconoscere i colori fondamentali
5. Sa discriminare per forma (tra 6/9 elementi di tre forme diverse)
6. Sa riconoscere le principali figure geometriche piane
7. Sa riconoscere le principali figure geometriche solide
8. Sa riconoscere le forme più semplici presenti nel suo ambiente
9. Sa memorizzare fino a tre colori / forme / figure / solidi discriminati in precedenza
10. Sa discriminare per una dimensione (grandezza, larghezza, altezza, spessore) tra due elementi
11. Sa discriminare per una dimensione (idem) tra tre elementi
12. Sa riconoscere in un insieme di oggetti (figure) uguali l'oggetto (figura) diverso
13. Sa individuare in una serie di figure disposte tutte nello stesso modo quella che ha posizione diversa
14. Sa individuare per colore o forma o grandezza su invito verbale un oggetto da un raggruppamento di oggetti diversi

**3. Organizzazione della percezione, riconoscimento uditivo e facili gnosoprassie uditive**

1. Sa indicare ad occhi chiusi la direzione della fonte del suono
2. Sa utilizzare con assiduità il medesimo orecchio preferenziale per ascoltare suoni fievoli o lontani
3. Sa discriminare per intensità tra due suoni di diversa intensità
4. Sa discriminare per durata tra due suoni di diversa durata
5. Sa riconoscere ad occhi chiusi singoli suoni quotidiani (voci di familiari, azioni rumorose; rumori di strumenti di lavoro e di vita domestica, grida e comportamenti rumorosi di animali ecc.)
6. Sa memorizzare fino a tre suoni diversi ascoltati in precedenza
7. Sa ripetere i principali fonemi della lingua italiana
8. Sa ripetere brevi cadenze e semplici ritmi battendo le mani
9. Sa sincronizzare il movimento spontaneo del corpo (tipo ballo libero) su guida musicale
10. Sa ricostruire le tracce uditive dei principali percorsi quotidiani

**4. Percezione tattile e semplici gnosoprassie tattili nello spazio manipolativo e gestuale**

1. Sa identificare a occhi chiusi o bendati dopo manipolazione le qualità principali degli oggetti (grande/piccolo, freddo/caldo, liscio/ruvido, spesso/sottile, pesante/leggero, pieno/vuoto, duro/molle, bagnato/asciutto, rigido/elastico)
2. Sa scegliere ad occhi chiusi o bendati un oggetto precisato tra alcuni differenti
3. Sa individuare ad occhi chiusi o bendati di quale oggetto si tratta dopo averlo manipolato
4. Sa compiere un’azione semplice (composta di 4 movimenti) a occhi chiusi o bendati dopo averlo fatto a occhi aperti
5. Sa scomporre a occhi chiusi un oggetto semplice dopo averlo fatto a occhi aperti
6. Sa individuare senza ampia ricerca manuale e ad occhi chiusi o bendati la disposizione di un oggetto sul piano di lavoro nello spazio manipolativo (spazio delimitato dall’apertura delle braccia da seduto al tavolo) dopo averlo ivi collocato in precedenza
7. Sa individuare a occhi chiusi o bendati dopo ricerca manuale la forma di un raggruppamento di 4/6 grandi blocchi o mattoni disposti sul piano di lavoro nello spazio manipolativo
8. Sa individuare senza ampia ricerca manuale e ad occhi chiusi o bendati la disposizione di un oggetto sul piano di lavoro nello spazio gestuale (spazio delimitato dall’apertura delle braccia e dallo spostamento di un piede da eretti) dopo averlo ivi collocato in precedenza
9. Sa individuare a occhi chiusi o bendati dopo ricerca gestuale la forma di un raggruppamento di 4/6 banchi scolastici o scatoloni disposti nello spazio gestuale antistante
10. Sa compiere un’azione complessa (composta di 7 movimenti) a occhi chiusi o bendato dopo averlo fatto a occhi aperti
11. Sa scomporre a occhi chiusi un oggetto complesso dopo averlo fatto a occhi aperti

**5. Percezione gustativa/olfattiva**

- omissis -

**6. Integrazione visivomotoria nella deambulazione**

1. Sa camminare (avanti, dietro, lateralmente) scavalcando piccoli ostacoli o posando i piedi tra spazi delimitati da strisce disegnate a terra in senso perpendicolare alla direzione di marcia
2. Sa seguire un percorso tracciato al suolo (con tre cambi di direzione)
3. Sa camminare su percorso precisato dallo spostamento degli altri, rispettando il turno, adattando il proprio al movimento degli altri
4. Sa camminare liberamente evitando gli ostacoli o gli spostamenti liberi degli altri
5. Sa saltare a piedi pari staccando da un punto precisato dopo breve rincorsa camminata (3/4 passi)
6. Sa correre scavalcando piccoli ostacoli o posando i piedi tra spazi delimitati da strisce disegnate a terra in senso perpendicolare alla direzione di marcia
7. Sa correre liberamente aggirando o evitando correttamente gli ostacoli o gli spostamenti degli altri in libera direzione
8. Sa correre su percorso e a turno precisati adattandosi allo spostamento degli altri

**7. Integrazione visivomanipolativa, gnosoprassie costruttive e grafismo**

1. Sa strappare la carta seguendo i contorni di una sagoma semplice
2. Sa colorare una semplice figura rispettando i margini
3. Sa ritagliare correttamente con le forbici sagome semplici
4. Sa ricomporre secondo un modello semplici costruzioni con pochi pezzi
5. Sa unire col dito due punti tracciando una linea orizzontale immaginaria
6. Sa seguire col dito anelli e spirali in senso antiorario disegnati sul foglio
7. Sa seguire con una matita il contorno di una figura posata sul foglio
8. Sa completare una figura tratteggiata
9. Sa ricopiare con la matita, conservando i rapporti topologici principali, una successione di tre semplici figure (anche lettere in stampato maiuscolo) di cui due tra loro tangenti
10. Sa ricopiare semplici parole in corsivo
11. Sa ricopiare semplici parole in corsivo e simboli numerici

**8. Coordinazione oculomanuale e oculopodalica complesse**

1. Sa lanciare da fermo in un bersaglio dal diametro di cm 60 posto a m. 2,5 di distanza ad un’altezza di m. 1,5 una palla grande usando entrambe le mani
2. Sa lanciare da fermo in un bersaglio (idem) una palla piccola usando la mano dominante
3. Sa palleggiare la palla a terra con la mano preferita sul posto
4. Sa palleggiare la palla a terra con la mano preferita camminando per m. 6
5. Sa afferrare da fermo con entrambe le mani una palla grande lanciatagli da m. 2,5
6. Sa calciare una palla ferma col piede dominante in un bersaglio di m. 1 x 0,60 a terra distante m. 4
7. Sa afferrare da fermo con la mano dominante una palla piccola lanciatagli da m. 2,5
8. Sa palleggiare la palla a terra alternando le mani e camminando per m. 10 con 4 cambi di direzione
9. Sa colpire da fermo e al volo con mano aperta o racchetta da mano o tamburello una pallina lanciata da m. 2,5 per respingerla contro un bersaglio di m. 2 x 1 disposto a m. 4 all’altezza di m. 1 da terra
10. Sa lanciare in un bersaglio ed afferrare una palla grande con due mani mentre si sposta correndo
11. Sa calciare una palla rotolante col piede dominante in un bersaglio di m. 1 x 0,60 a terra a m. 4
12. Sa afferrare con la mano dominante al volo una piccola palla mentre corre

**9. Integrazione sonoromotoria e gnosoprassie gestuali semplici**

1. Sa camminare avanti e dietro o lateralmente a passi successivi o incrociati a cadenza precisata
2. Sa riprodurre semplici ritmi da seduto battendo i piedi al suolo
3. Sa combinare in successione passi, giri e salti a cadenza precisata
4. Sa combinare in simultaneità passi, o giri, o salti con movimenti degli arti superiori su semplici ritmi
5. Sa memorizzare le combinazioni eseguite fino a 20 tempi

**10. Gnosoprassie motorie complesse nello spazio deambulatorio**

1. Sa orientare il passo nelle direzioni ortogonali (angolo esterno) a occhi chiusi o bendato
2. Sa dirigersi verso un punto vicino, ma non collocato davanti a sé, dopo averlo ben osservato prima di chiudere gli occhi o di venir bendato
3. Sa descrivere o disegnare, dopo averla perlustrata al tatto standovi dentro a occhi chiusi o bendato, la figura disegnata dalla disposizione agli angoli di tre compagni che sostengono con la vita internamente (angolo interno) una corda lunga m.5,50 (o un elastico di pari lunghezza)
4. Sa memorizzare (e ripetere bendato) un percorso tracciato al suolo (con tre cambi di direzione)
5. Sa memorizzare (e ripetere al contrario e da bendato) un percorso tracciato al suolo (idem)

---------------------------

**Abilità obiettivo della scuola elementare e prerequisito della scuola media**

***Operazioni logiche***

- omissis -

***Operazioni infralogiche***

**1. Orientamento dell’azione e della persona nel tempo**

1. Sa compiere all’incontrario un’azione semplice (composta di 4 movimenti o stazioni o posizioni)
2. Sa ricomporre un oggetto semplice (penna a sfera a scatti) dopo averlo smontato
3. Sa ripetere all’incontrario l’imitazione anche speculare di 4 gesti prodotti da chi gli sta di fronte
4. Sa mimare una storia semplice (composta di 4 elementi narrativi) cominciando dalla fine
5. Sa indicare con approssimazione (in riferimento alla vita quotidiana) la data, ovvero la stagione, ovvero l’ora della giornata
6. Sa orientarsi nella sequenza dei mesi dell’anno e dei giorni della settimana
7. Sa compiere all’incontrario un’azione complessa (composta di 7 movimenti)
8. Sa ricomporre un oggetto complesso dopo averlo smontato
9. Sa ripetere all’incontrario l’imitazione speculare di 7 gesti prodotti da chi gli sta di fronte
10. Sa mimare una storia complessa (composta di 7 elementi narrativi) cominciando dalla fine

**2. Orientamento dell’azione e del gesto nello spazio**

1. Sa eseguire semplici spostamenti e facili azioni asimmetriche su richiesta verbale con precisazione di direzioni centrate sul suo orientamento (davanti a sé ecc.)
2. Sa ricostruire i rapporti di 2.1 su di un reticolo (tabella a doppia entrata) con prima indicazione di coordinate
3. Sa assumere facili posizioni proiettive (davanti/dietro, sopra/sotto), topologiche (dentro/fuori/sulla barriera, a contatto/staccato, in ordine/sparso) e metriche (vicino/lontano) riferite all’orientamento dei compagni o degli oggetti (davanti all’altro ecc.)
4. Sa individuare le posizioni di 2.3 (posizioni reciproche di due compagni o di due oggetti) su figure
5. Sa riconoscere destra e sinistra negli altri o nelle figure
6. Sa indicare verbalmente e raffigurare col disegno le posizioni reciproche di due compagni o di due oggetti su tutti i rapporti di 2.3 e 2.5
7. Sa ricostruire i rapporti di 2.6 su di un reticolo (tabella a doppia entrata)
8. Sa disegnare la mappa della classe o di un altro ambiente conosciuto (con proiezione ortogonale)
9. Sa imitare non specularmente un gesto asimmetrico eseguito di fronte
10. Sa spostarsi nelle direzioni ortogonali in rapporto diretto o invertito (e non speculare) al movimento di chi gli sta di fronte
11. Sa eseguire un percorso precisato su di una mappa spostandosi nello spazio scolastico (con attraversamento di tre ambienti diversi e vari cambi di direzione)
12. Sa eseguire un percorso precisato su di una mappa spostandosi nello spazio ambientale conosciuto (parco della scuola o giardino del quartiere) con vari cambi di direzione e riconoscendo diversi elementi naturali di riferimento
13. Sa ricostruire verbalmente e col disegno il percorso effettuato praticamente (sia in 2.9 che in 2.10) anche all’inverso
14. Sa leggere la carta geografica
15. Sa orientarsi con la bussola

**3. Organizzazione spazio-temporale e causale**

1. Sa inserirsi, rispettando la struttura spazio-temporale operativa del gruppo, in un’azione collettiva
2. Sa individuare e utilizzare concetti spazio-temporali complessi per descrivere l’azione di 3.1 (velocità, orientamento, spinta, causa, effetto, punto di riferimento, contemporaneo, successivo, alternato ecc.)
3. Sa inventare soluzioni spazio-temporali per risolvere compiti motori (di spostamento, trasporto e costruzione) e pratici (di organizzazione del gruppo)
4. Sa rappresentare spontaneamente o formalmente (dopo apprendimento dei diagrammi di flusso) le sequenze di operazioni richieste dalle precedenti attività pratiche
5. Sa utilizzare il reticolo di 2.6 all’elaboratore elettronico (col linguaggio Logo) per semplici simulazioni
6. Sa disegnare la scomposizione di un oggetto (cfr. 1.2) con uso spontaneo di proiezioni espanse
7. Sa costruire un modello tridimensionale dopo averne disegnato lo sviluppo bidimensionale su foglio
8. Sa costruire un facile percorso sulla carta geografica utilizzando le coordinate e i tempi di percorrenza di facile calcolo

***Abilità linguistiche verbali***

- omissis -

***Abilità espressivo comunicative coi linguaggi non verbali***

- omissis -

***Abilità espressivo-comunicative coi linguaggi motori***

**1. Abilità di comprensione**

1. Sa comprendere il significato di un gesto semplice, di un’espressione del viso, di un atteggiamento (dalla posizione del corpo, dalla sua posizione nel contesto e dalla distanza personale nella relazione comunicativa), di un personaggio (dalla maschera e dal costume)
2. Sa comprendere il significato dei movimenti e delle azioni dei personaggi di burattini, marionette, cartoni animati, ombre ecc. anche in riferimento alla storia complessiva
3. Sa comprendere globalmente una storia semplice raccontata coi gesti, o con i burattini e gli altri mezzi narrativi motorio-gestuali individuando i personaggi, i fatti principali e la morale (struttura della fiaba)
4. Come 1.3 per storie complesse e con differenziazione delle relazioni interpersonali

**2. Abilità di espressione e comunicazione gestuale**

1. Sa esprimersi con gesti semplici, atteggiamenti, espressioni
2. Sa esprimersi con brevi testi gestuali o brevi animazioni per raccontare una semplice storia
3. Sa comunicare coi gesti un avvenimento rispettandone l’ordine logico
4. Sa comunicare coi gesti promesse, ordini, dubbi, speranze ecc.
5. Sa interpretare semplici ruoli in drammatizzazioni di storie, fiabe e racconti
6. Sa interpretare con burattini, ombre ecc. animazioni di storie, fiabe e racconti
7. Sa collaborare alla costruzione di drammatizzazioni e animazioni
8. Sa condurre drammatizzazioni e animazioni organizzando gli altri

-------------------------

**Abilità obiettivo della scuola media**

***Prassie dei sistemi simbolici***

* Prassie motorio-sportive
* Prassie costruttivo-manipolative
* Prassie iconico-visuali
* Prassie sonoro-musicali
* Prassie d’espressione, animazione e drammatizzazione

- omissis -

***Prassie di vita quotidiana***

* Prassie d'autonomia nella cura della persona
* Prassie di relazione e socializzazione
* Prassie di comunicazione
* Prassie di vita domestica
* Prassie di vita scolastica
* Prassie di vita extrascolastica

- omissis -

**Indicazioni per la definizione dei livelli:**

Trattandosi di abilità motorie generalmente si sarebbe portati a definire la riuscita alla singola prova su due livelli: quelli di **riuscita** e di **non riuscita**. Tuttavia nell’ottica della definizione dell’area potenziale di sviluppo anche la scala è uno strumento sottoposto alle finalità pedagogiche, perciò ci si deve sforzare di individuare cinque livelli di riuscita, inserendo tra i due estremi già indicati anche altri tre che configurano propriamente quest’area potenziale di sviluppo: nel senso che va dalla riuscita consolidata alla non riuscita si devono individuare: una **riuscita autonoma ma non consolidata** (quando il compito è eseguito autonomamente ma riesce nel 33% dei casi soltanto); poi la **riuscita mediante aiuto non fisico** (quando il docente o il compagno intervengono solo con l’esempio o la verbalizzazione, sostenendo perciò l’ideazione autonoma dell’alunno); per finire col livello di **riuscita mediante aiuto fisico** (quando il docente o il compagno intervenendo con l’iniziare l’azione, o sostenendola nel corso dell’atto, ricostruiscono direttamente i percetti sensomotori dell’azione).