

INDICE

Introduzione	11
I. <i>Verso il movimento</i>	13
1. Il curricolo e i campi di esperienza	13
2. Il corpo e il movimento: obiettivi di apprendimento	15
3. Sintesi ragionata sui traguardi di competenza	19
4. La Cartella delle competenze	22
4.1. Il diario della famiglia	31
5. La continuità dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Primaria	35
5.1. Premessa	35
5.2. Una risposta concreta	36
5.3. Aspetti didattici	37
5.4. Come programmare	38
5.5. Attività ed esempi di continuità	39
II. <i>Attraverso il movimento</i>	45
1. L'accrescimento corporeo	45
2. Lo sviluppo psichico, cognitivo, affettivo e sociale	46
3. Lo sviluppo motorio	51
4. Movimento e salute	53
4.1. Il movimento e le grandi funzioni organiche	54
4.2. Movimento e igiene	55
4.3. Movimento e sicurezza	57
4.4. Movimento e alimentazione	59
5. L'apprendimento motorio	61
6. I prerequisiti motori	64
6.1. La percezione del corpo	66
6.2. L'orientamento del corpo	69
6.3. La coordinazione	70
7. Il gioco	71
7.1. Il gioco oggi	71
7.2. Le teorie del gioco	72
7.3. La classificazione del gioco	72

7.4. La valorizzazione del gioco	72
7.5. Il gioco e la vita di gruppo	73
8. La progettazione didattico-organizzativa delle attività	74
9. La trasversalità dell'Educazione Psicomotoria	76
9.1. Premessa	76
9.2. Esperienze di gioco motorio	78
10. Il Piano Didattico Generale	81
11. I percorsi didattici di prevenzione dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)	84
11.1. La prevenzione e la didattica	84
11.2. Osservare per prevenire	86
11.3. Proposte operative	88
 III. <i>Giochiamo con il corpo, con gli oggetti e con gli altri</i>	91
1. Le capacità senso-percettive	91
1.1. I giochi a dominanza senso-attentiva	93
1.2. Animazione e gioco	96
2. Gli schemi motori di base e posturali	98
2.1. Giochiamo con il corpo	101
2.2. I giochi motori	108
3. Le capacità motorie	115
3.1. Educazione e sviluppo delle capacità motorie dai 3 ai 6 anni	116
4. Le filastrocche, le conte e i canta-giochi	117
4.1. Le filastrocche	118
4.2. Le conte	120
4.3. I canta-giochi	122
4.4. Indovinelli	124
5. I giochi popolari e dei nonni	125
6. Racconti da giocare	131
7. Lavorare per Unità di Apprendimento (UA)	143
7.1. Esperienze ludico-motorie	143
8. Laboratorio continuità	151
8.1. Organizzazione	151
8.2. Attività ludico-motorie	154
8.3. Attività Progetto Continuità	154
9. Il Laboratorio musicale	166
10. Lo Sfondo Integratore	169
11. Le mappe	172
12. La lateralizzazione	177
13. I giochi con la palla	179
14. Giochi d'acqua	188
15. Giochiamo con la neve e il ghiaccio	197
15.1. Premessa	197

15.2. Attività di percezione e conoscenza del proprio corpo	198
15.3. Attività di conoscenza e orientamento nello spazio	201
15.4. Giochi di equilibrio	203
15.5. Giochi di aggregazione	204
15.6. Giochi di espressività corporea	205
16. Prepariamo un Grande Gioco	207
17. I Giochi dell'Oca	211
17.1. "La Peppa mangiafrutta"	214
17.2. "La grande avventura"	217
18. Le Aree fondamentali dello sviluppo	219
18.1. Area linguistico-espressiva	219
18.2. Area alimentazione e benessere	221
18.3. Area logico-matematica	226
18.4. Area senso-percettiva	232
18.5. Area motricità fine e lateralizzazione	233
Bibliografia e Sitografia	237
Gli Autori	241