



## CIRCOGIOCANDO

### Percorsi di Circomotricità nella scuola dell'Infanzia

In collaborazione con L'ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA

### "CORPI PAZZI – Palestra Popolare"

#### 1. OBIETTIVI DEL PROGETTO

La "Circomotricità" è una **disciplina educativa** che trae dal **circo** un insieme vastissimo di stimoli psicofisici, finalizzandoli al miglioramento delle capacità di apprendimento e delle risorse umane del soggetto. È un'**attività motoria non competitiva**, orientata solo alla coesione tra individui. I bambini possono sperimentare la propria corporeità in una dimensione non solo motoria, quindi di acquisizione di competenze, ma anche **espressiva** e **creativa**; richiede ai partecipanti di mettersi in gioco completamente, di apprendere dagli errori, di prendere coscienza delle proprie abilità, di lavorare sulla propria parte fisica ed emotiva.

Chi comincia a praticare attività circense fin da piccolo avrà uno sviluppo psicomotorio più armonioso, non avrà la paura di lasciarsi andare, avrà più fiducia negli altri, e maggiore possibilità di esprimere la sua creatività. Attraverso il gioco si sviluppano relazioni positive con gli altri e si apprende a rispettare gli altri e gli strumenti di gioco.

La **circomotricità** mette in relazione gli aspetti ludico-motori e quelli logici-affettivi attraverso il **gioco**, usato per migliorare l'integrazione sociale e strutturare un gruppo collaborativo, nonché come mezzo per lo sviluppo degli schemi motori di base e delle capacità coordinative.

Le discipline circensi forniscono uno sfondo ludico pieno di risorse e di stimoli (forme, colori, materiali e musica) che permetterà ai partecipanti, nella loro individualità, di sviluppare la fantasia (motoria e non) e di integrare aspetti coordinativi (lateralizzazione) con facoltà più meramente intellettive (attenzione, creazione, fantasia) seguendo uno schema di gioco ben strutturato e sempre vario (multilateralità). Impareranno così divertendosi a seguire delle regole, a condividere, continuando però a crescere come singoli.

**Obiettivo finale** del corso è quindi promuovere l'integrazione cognitiva e motoria dei partecipanti rendendoli consapevoli delle proprie possibilità, promuovendo il superamento dei limiti e stabilendo una relazione proattiva con il gruppo.

#### Obiettivi specifici:

- Sviluppo delle **competenze individuali**: concentrazione, creatività, empatia, autostima.
- Accrescimento delle **attitudini relazionali**: contatto, rispetto, cooperazione, comunicazione.
- Sviluppo di un **progetto interdisciplinare**: ingegno e applicazione.

#### 2. ASPETTI PEDAGOGICI DELLA CIRCOMOTRICITA'

Per i bambini il Circo è il luogo dove hanno la possibilità di sperimentare nel gioco i loro limiti e le loro fantasie. Il Circo, realtà e gioco nello stesso tempo, è un luogo dove è importante rispettare le regole e gli altri; non significa solo sfida, ma soprattutto divertimento. I Progetti di Circo per bambini e ragazzi sono progetti di **pedagogia culturale**, in cui il gioco non è un'attività indisciplinata e senza strutture, ma è creativo, costruttivo, con regole fondamentali.

Il **gioco** è utilizzato come espressione libera, spontanea e creativa in grado di creare relazioni con i simili, con l'ambiente e con gli oggetti circostanti. Il Circo è inteso come gioco, musica, colore, sport, aggregazione, soddisfazione, teatro, abilità tutte componenti della nostra proposta progettuale che vede nelle discipline circensi prima di tutto un grande veicolo educativo.



### 3. RISULTATI ATTESI

- Incrementate le **capacità motorie ed espressive**.
- Aumentata l'**integrazione** dei bambini nella classe.
- Aumentata l'**autostima** e l'**autodisciplina**.

### 4. DESTINATARI

Il progetto si rivolge:

- alle classi della scuola dell'infanzia in orario curricolare, ed a discrezione delle famiglie anche extracurricolare un'ora a settimana.

### 5. DURATA DEL PROGETTO

Le attività si svilupperanno lungo l'arco dell'anno scolastico 2016-2017 – dal mese di ottobre al mese di maggio.

### 6. ATTIVITA'

Attraverso un approccio ludico-motorio non competitivo, il gioco, la relazione con la musica, con lo spazio e con gli altri, si propongono le basi delle principali discipline circensi: **la giocoleria** (palline, clave, cerchi), **l'acrobatica a terra** (verticali capovolte, salti con l'uso del mini-trampolino elastico), e **l'equilibrismo** (sfera, rola-bola, monociclo e filo teso).

### 7. METODOLOGIA

L'approccio adottato durante gli incontri è quello dell'**educazione non formale** che utilizza metodologie attive privilegiando il **gioco** come strumento educativo. Ogni incontro affronterà argomenti diversi ma verrà avrà una struttura ricorrente. Gli obiettivi specifici e le finalità sono calibrate all'età dei bambini e l'attività viene svolta in modo giocoso e non competitivo, ma finalizzato all'integrazione del gruppo.

Partendo dal presupposto che bambini e ragazzi conoscono ed imparano soprattutto attraverso le azioni, i contenuti principali della lezione sono:

- sviluppo delle coordinazioni e delle regolazioni tonico-motorie;
- sviluppo del gioco simbolico, costruzione di ambienti e scenari in cui il partecipante potrà assumere l'identità di qualsiasi personaggio, umano o animale, reale o immaginario;
- sviluppo degli aspetti prassici e spaziali nonché quelli relativi allo schema corporeo, attraverso lezioni dal contenuto motorio a carattere ludico-espressivo: acrobatica di base, giocoleria, equilibrismo.

### 8. LUOGHI

Il luogo di realizzazione degli incontri è la **palestra** dell'Istituto.

### 9. ORGANICO E MATERIALI

Ciascun incontro sarà condotto da **due operatori esperti** dell'Associazione. L'attrezzatura sarà messa a disposizione dall'Istituto.

*"Giocando e soltanto giocando l'individuo bambino o adulto è capace di essere creativo e di esprimere la sua completa personalità"*

D. W. Winnicott