



CIRCOGIOCANDO

Percorsi di Circomotricità nella scuola dell'Infanzia

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. DURATA DEL PROGETTO

L'attività si svolge un'ora a settimana per l'arco dell'intero anno scolastico.



5. 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, foulard, clave e cerchi), l'acrobatica a terra (capovolte, salti, verticali) e l'equilibrismo (trampoli e filo teso).

6. 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.

7. LUOGHI

Il luogo di realizzazione degli incontri è la palestra dell'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