**Fioretti Paolo**

**Istituto comprensivo “Sebastiano Taricco” Cherasco**

**1. Presentazione del bambino**

Giulio (nome di pura fantasia) ha 5 anni e frequenta la scuola dell'infanzia. Ha una diagnosi di disabilità intellettiva lieve, che si manifesta con difficoltà nell’apprendimento, nella comunicazione, nell’interazione sociale, e con un lieve deficit motorio.

Giulio presenta lievi difficoltà nella Coordinazione generale: è in grado di eseguire gli schemi motori di base (camminare, correre e saltare, rotolare), seppur in forma grossolana, e dimostra maggiori difficoltà negli aspetti e momenti di motricità fine, come allacciarsi le scarpe, abbottonare i vestiti, impugnare i pastelli e usare le posate in modo adeguato (da queste carenze infatti prenderà spunto la programmazione a stazioni).

È un bambino molto curioso, pieno di entusiasmo e motivato ad apprendere. Ha buone capacità relazionali, gioca indistintamente con tutti i suoi compagni, con cui è ben integrato ed accettato. Ama esplorare l'ambiente che lo circonda, adora la musica, stare all’aria aperta, correre, rincorrere, costruire con i lego e, a casa, giocare con il suo cane.

La famiglia è molto presente e lo supporta nel suo percorso di crescita sia scolastico che extra (ha iscritto il figlio ad un gruppo sportivo di atletica leggera).

**Valutazione iniziale:** Giulio presenta difficoltà nell’apprendimento, nella comunicazione e nel linguaggio, ha un lieve deficit di coordinazione generale, e un deficit più significative in quella fine. Tuttavia ha un buon potenziale di apprendimento.

La strategia educativa di crescita è quella di proporre attività ludico-motorie mirate, che lo stimolino a sviluppare le sue competenze in modo divertente e coinvolgente. È importante creare un ambiente di apprendimento positivo e accogliente, sfruttando in primis la sua passione per la musica e gli ambienti aperti, in cui Giulio si senta libero di sperimentare e di esprimere le sue potenzialità,

**3. Esempio di percorso motorio a stazioni:** il percorso motorio che proporrei è strutturato in diversi momenti o stazioni, ognuno dei quali dedicato ad una specifica area di autonomia deficitaria. In ognuno sono proposte situazioni e giochi dedicati allo sviluppo dell’obiettivo specifico. I benefici attesi, oltre ad essere nel campo dell’autonomia sono, ovviamente, anche nel settore motorio e in quello sociale (inclusione e socializzazione):

* **Stazione 1: Vestirsi:** proporre situazioni e giochi relativi a fare semplici nodi, abbottonare la giacca, infilarsi correttamente le scarpe (distinguere destra e sinistra).
* **Stazione 2: Mangiare:** proporre situazioni e giochi relativi a usare le posate, bere dal bicchiere, rovesciare liquidi dalla bottiglia.
* **Stazione 3: Igiene personale:** proporre situazioni e giochi relativi al lavarsi le mani, asciugarsi il viso, tirare lo sciacquone dopo essere andato ai servizi, spazzolarsi i denti.
* **Stazione 4: Gioco libero:** proporre situazioni e giochi in cui il ragazzo possa sperimentare e scegliere (come costruire con i blocchi, con la sabbia) per dare spazio alla creatività e all’immaginazione.
* **Stazione 5: Percorsi motori:** proporre situazioni e giochi che coinvolgono gli schemi motori di base e l'equilibrio (esempio. “scatoline chiuse”).

Modalità esecutive:Le attività proposte in ogni stazione dovranno essere adattate alle capacità e agli interessi di Giulio. Dovranno coinvolgere il più possibile l’intero gruppo classe, essere graduali e proposte in modo ludico e divertente (anche con un ambiente circostante colorato e possibilmente con il sottofondo musicale). L'adulto avrà il ruolo di facilitatore, incoraggiando il ragazzo a sperimentare e a superare le difficoltà.

Per valutare gli effetti del progetto, attuerei un monitoraggio continuo attraverso griglie di valutazione. Quindi:

* **Verifiche periodiche**: A cadenza regolare, verificherei le competenze acquisite da Giulio attraverso attività specifiche (test motori), e osservazioni circa i suoi progressi in ambito sociale e cognitivo.
* **Incontri con la famiglia e associazione sportiva**: confronto con i genitori ed allenatori per raccogliere feedback sul progetto e valutare i progressi.

**5. Conclusioni**

Il progetto si pone l'obiettivo di favorire lo sviluppo delle competenze motorie, sociali e cognitive, attraverso attività ludico-motorie mirate, che coinvolgano possibilmente l’intero gruppo classe, e svolte in un ambiente di apprendimento stimolante, positivo e accogliente.

**Punti chiave**

* Attività ludico-motorie, eventualmente anche personalizzate ed adattate.
* Obiettivo: autonomia, socializzazione e crescita autostima
* Ambiente di apprendimento positivo e accogliente (musica e colore).
* Monitoraggio costante dei progressi.
* Collaborazione con la famiglia, associazioni sportive e il territorio.

**Punti deboli**

* Necessità di materiali adatti.
* Necessità di risorse umane (numero di insegnanti)
* Difficoltà nel coinvolgere attivamente la famiglia e associazioni del territorio.
* Poco tempo di lavoro

**Punti di forza**

* Approccio globale allo sviluppo del bambino.
* Metodologia ludica attraente per i ragazzi
* Rinforzo dell’autonomia, socializzazione e autostima.