PROJECT WORK 2 SPECIAL OLYMPICS ITALIA

PRESENTAZIONE DELL’ ALLIEVO IN D.I.

M. ha 5 anni ed è un allievo con sindrome di Down della scuola dell’infanzia della Scuola Audiofonetica di Brescia.

E’ un bambino che è molto seguito dalla famiglia. I genitori, infatti, gli hanno proposto varie attività motorie che hanno influito molto positivamente sulla sua crescita. Ha difficoltà nell’espressione verbale ma sopperisce molto bene con la sua espressività corporea e con la sua simpatia. E’ ben inserito nel gruppo classe e si rende disponibile ad aiutare i più piccoli.

E’ autonomo nella pulizia personale e ama l’ordine. Infatti è molto geloso dei propri oggetti e ha cura del proprio materiale. A livello motorio ha buone competenze, ama correre e giocare a calcio, anche se la coordinazione dinamica generale è ancora poco precisa. Ha ottime potenzialità di apprendimento motorio perché motivato a raggiungere l’obbiettivo corretto. Ha una buona memoria motoria per cui gli apprendimenti sono sicuri . Ha svolto molte esperienze in ambiente naturale con i genitori e ama giocare nell’acqua.

PROGRAMMAZIONE DI ATTIVITA’ MOTORIA FINALIZZATA AL MIGLIORAMENTO DELL’AUTONOMIA PERSONALE

M. non è ancora autonomo nell’indossare i vestiti, le calze e le scarpe. Tende a mangiare senza usare la forchetta , mentre usa bene il cucchiaio. Sa lavarsi ma non sa usare il pettine e utilizzare lo specchio.

Sa utilizzare il bagno autonomamente, sa soffiarsi il naso ma non sa soffiare con la bocca.

Sa riordinare il suo materiale nello zainetto.

PERCORSO MOTORIO ED ESPERIENZE DI AUTONOMIA PERSONALE

Il percorso motorio adatto per M. avrà come obbiettivo quello di migliorare le sue competenze nell’autonomia personale e nella motricità fine.

GIOCHI PER IL MIGLIORAMENTO DELL’AUTONOMIA PERSONALE

M. gioca volentieri con i compagni ma desidera sempre avere un amico di riferimento per essere rassicurato ed incoraggiato.

Tutti gli incontri inizieranno con un momento di saluto e termineranno con una riflessione sulle esperienze motorie svolte.

* Gioco dello specchio con un compagno: il compagno imita tutte le fasi del vestirsi e del lavarsi che si svolgono il mattino prima della scuola. M. ripete tutte le azioni a specchio e poi conduce lui il gioco.
* Gioco dell’ombra con un compagno. M. segue il compagno come la sua ombra copiando i suoi movimenti e poi si cambia ruolo.
* Gioco a staffetta : M.corre fino al compagno e lo aiuta ad indossare una maglietta, poi si ferma mentre il compagno ritorna a fondo campo. Poi fanno il contrario.
* I due compagni corrono uno dietro l’altro nella palestra ( come un trenino) scegliendo il percorso ma evitando di scontrarsi con gli altri compagni. Al comando dell’insegnante i treni si fermano alla stazione e cambiano il capotreno. Ad un successivo comando cambiano compagno.
* Giochi di trasporto : i due compagni trasportano un piccolo attrezzo ( palla, cerchio,tappetini ecc.)in vari modi ( solo con un braccio, di schiena, con la fronte ecc.)

Gioco con i palloncini gonfiabili: - Guidare soffiando un palloncino con l’aiuto del compagno.

- Correndo nella palestra, passare due o piu palloncini ai compagni evitando di farlo cadere a terra.

- Guidare un palloncino con un bastone

Giochi di coordinazione occhio-mano : - Colpire un gruppo di clavette o bottiglie di plastica con una

 palla.

* Lanciare una palla in un cestino o in un cerchio da una certa distanza.

Gioco del lupo con la palla: - Uno o più lupi cercano di colpire le pecorelle con la palla, le

 pecorelle colpite escono dal gioco

Altre attività proposte:

**Percorsi** organizzati lungo tutta la palestra che rinforzano le competenze motorie apprese nei giochi e che fanno sperimentare nuovi schemi motori. ( Correre, strisciare, saltare, rotolare, colpire, passare sotto o sopra, stare in equilibrio ecc.)

**Staffette** con i compagni che sono propedeutiche al gioco di squadra.

 Prof.Ornella Carella

 Docente alla Magistrale di Scienze Motorie dell’Università agli Studi di Brescia