

<b>Anno di corso</b>	<b>Tutti</b>	<b>ADE n° ... Il numero dell'ADE sarà assegnato dal sistema.</b>	
<b>Docente di riferimento:</b> prof. Giovanni Innocenti		<b>E-mail di riferimento:</b> <a href="mailto:giovanni.innocenti@unifi.it">giovanni.innocenti@unifi.it</a>	
<b>Titolo dell'ADE</b>	“BAMINI IN MOVIMENTO: il divertimento è inclus(iv)o!”		
<b>Docenti impegnati</b>	Dott. Andrea Orlandini		
<b>Prerequisiti</b>	Fondamenti di anatomia, biochimica, biomeccanica e fisiologia. Teoria dell'allenamento.		
<b>SSD:</b> M-EDF/02	<b>Crediti formativi Universitari</b>		<b>CFU:</b> 3
		<b>Numero di studenti</b>	<b>Min:</b> 6 <b>Max:</b> 30
		<b>Ore di corso:</b> 30	
<b>Tipologia:</b> Corso completo.			
<b>Obiettivi</b>	Il progetto propone una formazione sull'approccio, le basi teoriche e l'esperienza pratica relativi alle Attività Ricreative inclusive per bambini e adolescenti. Queste attività sono finalizzate al sostegno delle competenze evolutive di ogni partecipante e alla condivisione di esperienze in piccoli gruppi di pari; sono realizzate grazie alla co-conduzione di un operatore esperto dell'attività proposta (giochi motori, laboratori artistico-creativi, musica, danza) e di un secondo operatore formato o in corso di formazione nell'ambito dell'età evolutiva, sempre supervisionati da un Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva (TNPEE) specializzato nella conduzione di laboratori inclusivi e nell'individuazione e condivisione di strategie facilitanti la partecipazione di bambini e adolescenti con disabilità e fragilità evolutive.		
<b>Programma</b>	<p><b>Attività Motoria</b> Il giocomotorio libero diventa occasione in cui il bambino o ragazzo che mostra fragilità nelle diverse aree dello sviluppo può sperimentare e agire spontaneamente le proprie emozioni, all'interno di un contesto caratterizzato da riferimenti spazio-temporali chiari e relazioni sicure.</p> <p><b>Palestra Grafomotoria</b> La sperimentazione grafomotoria, in età prescolare e scolare, sostiene lo sviluppo e l'integrazione armonica dei prerequisiti e delle competenze di base necessarie all'evoluzione delle competenze grafiche e di scrittura: controllo posturo-motorio, coordinazione occhio-mano, motricità fine, orientamento spaziale e temporale, sequenzialità, ritmo, schema corporeo e lateralizzazione.</p> <p><b>Laboratorio Artistico</b> Il laboratorio artistico plastico e rappresentativo si fonda sulla relazione tra la persona e la materia: in questo spazio si incentivano da una parte le abilità creative, dall'altra le competenze funzionali e relazionali con ricadute positive sull'immagine di sé e l'autonomia nelle attività della vita quotidiana.</p> <p><b>Sono come Suono</b> Il laboratorio è costruito intorno al carattere innato e intuitivo degli elementi fondamentali della musica (ritmo e melodia, rumore, suono, narrazione...) per ricostruire o rinforzare l'immagine di sé e le competenze relazionali ed espressive con gli altri e l'ambiente intorno.</p> <p><b>Corpo in Ballo</b> Giochi di ballo e danza diventano occasione di incontro tra gli elementi codificati e intuitivi della musica e le competenze motorie ed espressive del movimento. Anche in questo caso la parte performativa è marginale, per dare spazio al recupero o rinforzo dell'immagine di sé stessi per una maggiore partecipazioni nelle attività della vita quotidiana.</p>		
<b>Valutazione</b>	No esami, solo una valutazione con una prova pratico-teorica; frequenza obbligatoria del corso.		