



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

JOY OF MOVING:

**in gioco, dai primi passi... fino al potenziamento
degli apprendimenti scolastici**



IL METODO JOM

Diego Latora ed Edoardo Fogli



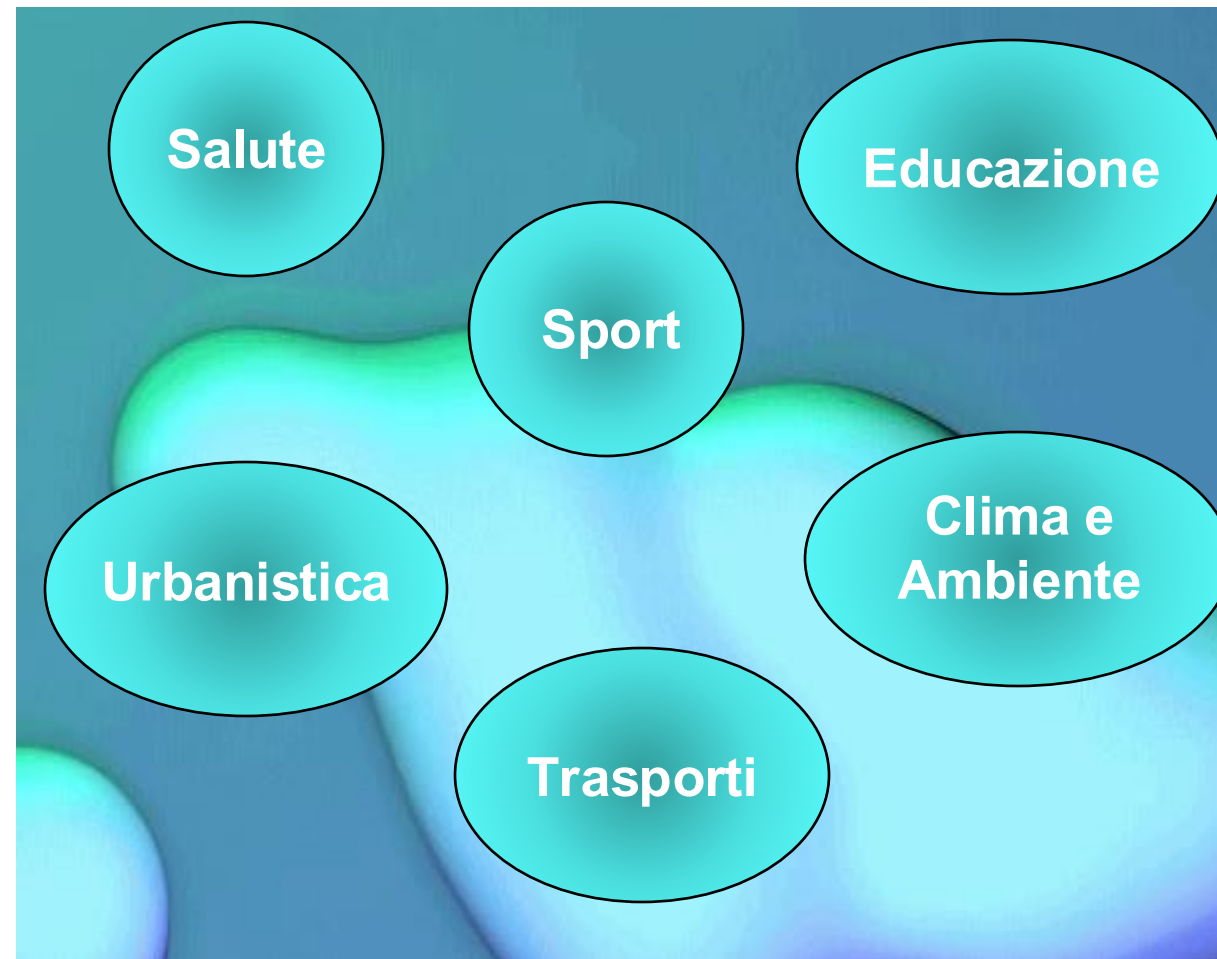
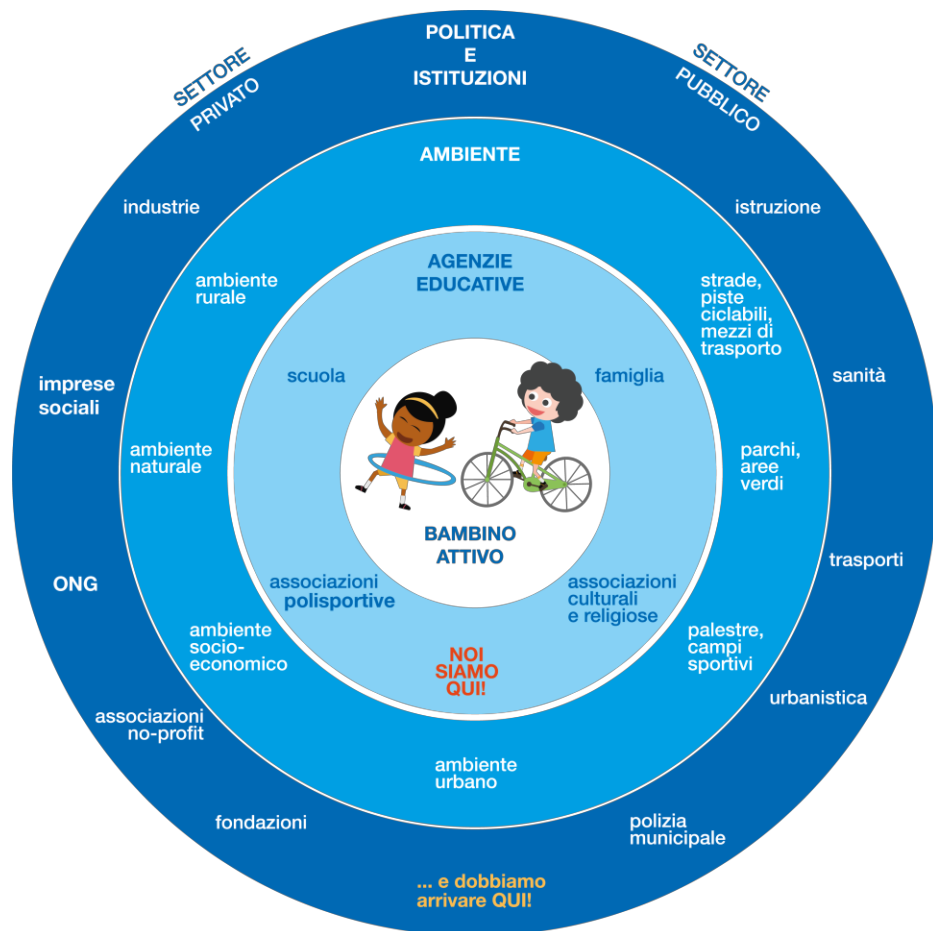
DIVULGAZIONE DELLA METODOLOGIA

La metodologia
Joy of moving come
denominatore
comune di contesti



Una metodologia
flessibile ed adattabile
ai bisogni

UN LINGUAGGIO COMUNE



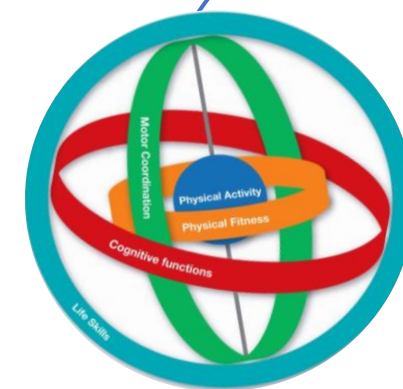
LA METODOLOGIA JOY OF MOVING

UN METODO DI EDUCAZIONE BASATO SULL'ATTIVITÀ FISICA, CON UN APPROCCIO OLISTICO CHE PUNTA A STIMOLARE CONGIUNTAMENTE LE PRINCIPALI AREE DI SVILUPPO DELLA PERSONA.

UN METODO CENTRATO SUL GIOCO DELIBERATO, A MISURA DI BAMBINO PER SODDISFARE I SUOI BISOGNI.

L' OBIETTIVO

Creare le condizioni per un corretto sviluppo non solo **MOTORIO**, ma anche **COGNITIVO** e **SOCIO-EMOZIONALE** dei bambini, orientandoli verso **SCELTE CONSAPEVOLI**, quali una **VITA** permanentemente **ATTIVA**, e contribuendo allo sviluppo dell'**UOMO** e del **CITTADINO**

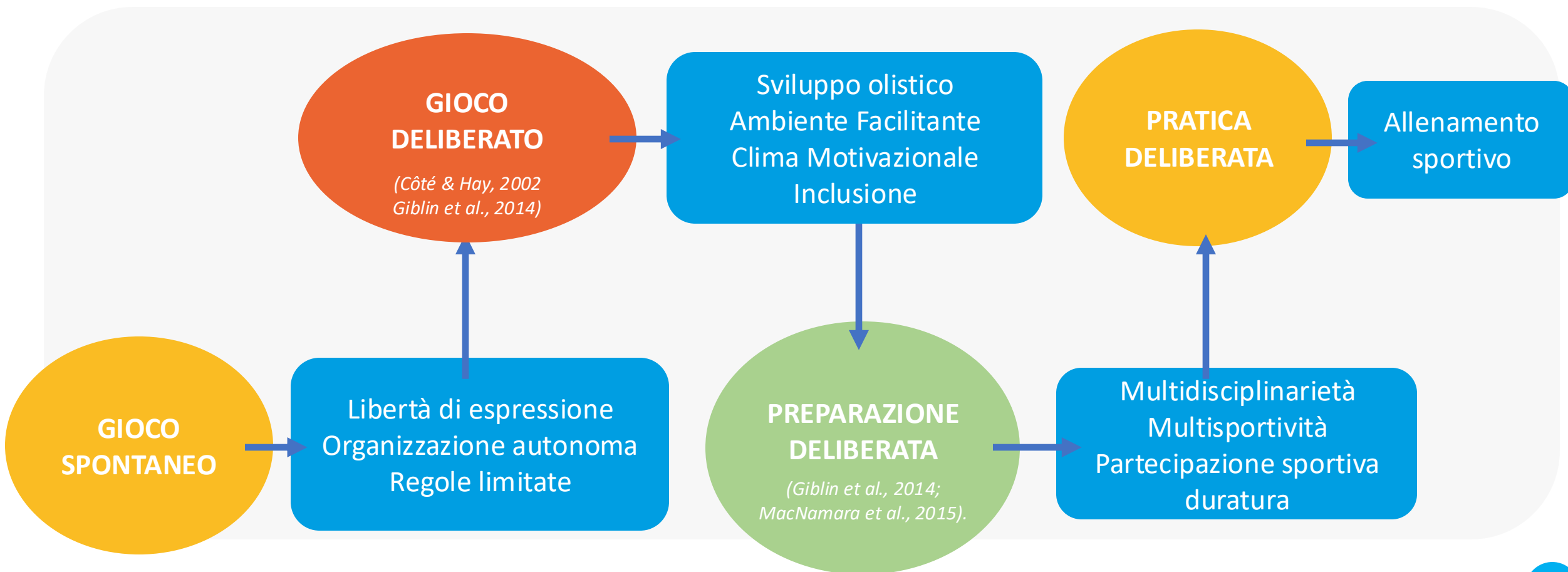


**Un'iniziativa per creare un bambino
“completo” fondata sull'interconnessione e
lo sviluppo correlato di:**



IL GIOCO

Un concetto che evolve e accompagna il bambino nel percorso di crescita...



LA VARIABILITÀ DELLA PRATICA

Principio metodologico basato sulla proposta di un'attività motoria di qualità per bambini, arricchita con proposte che puntano a stimolare congiuntamente lo sviluppo e l'apprendimento nel dominio motorio e in quello cognitivo

PRESCRIVERE LA VARIABILITÀ

(Approccio Cognitivo)

L'approccio cognitivo all'apprendimento motorio introduce la variabilità con un metodo prevalentemente *prescrittivo*, con una progressione che va dalla ripetizione a un sempre maggiore cambiamento.

FACILITARE LA VARIABILITÀ

(Approccio Ecologico)

L'approccio ecologico si concentra su come l'individuo percepisce e agisce nella sua interazione con l'ambiente...facilitare la ricerca di soluzioni, facendo in modo di ripetere, ma senza mai ripetere.

(Pesce et al., 2019; Rudd et al., 2019)

IL GIOCO DEI PACMAN



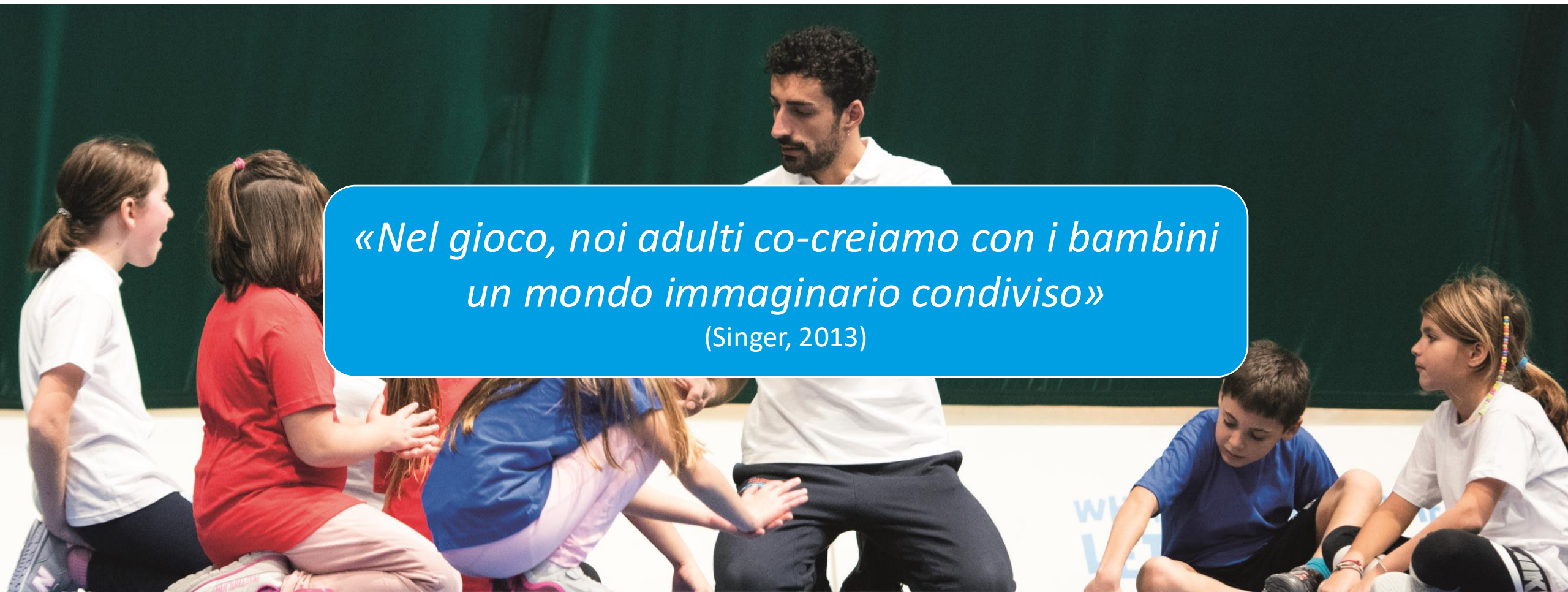
IL GIOCO DELLE TANE

GIOCO DELLE TANE

Imitazione di animali

VARIANTE A

LA FABULAZIONE



*«Nel gioco, noi adulti co-creiamo con i bambini
un mondo immaginario condiviso»*

(Singer, 2013)

LA FABULAZIONE

A combined movement and story-telling intervention enhances motor competence and language ability in pre-schoolers to a greater extent than movement or story-telling alone

Article in European Physical Education Review · June 2017
DOI: 10.1177/1356336X17715772

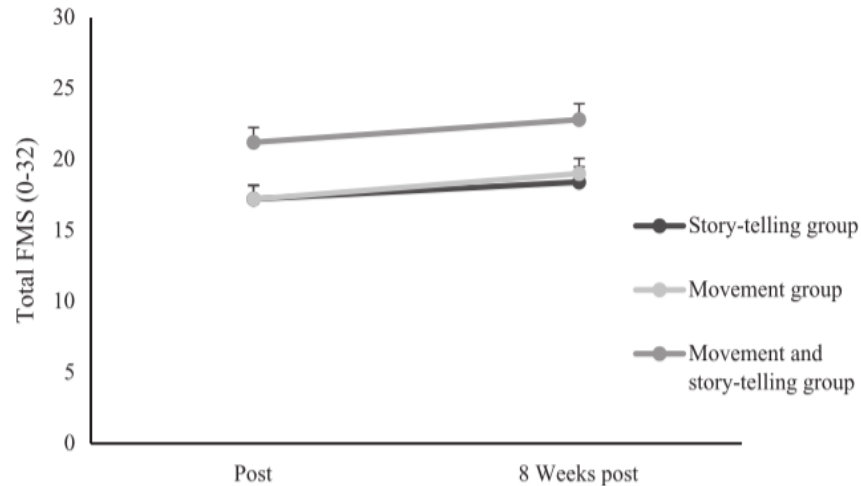


Figure 2. Mean $\pm$ SE of Total Fundamental Movement Skill (FMS) score (0–32) post intervention to eight weeks post for story-telling only, movement only and combined movement and story-telling groups.



CATEGORIE DI GIOCHI

Giochi più o meno strutturati

Giochi di libera esplorazione

Giochi di scoperta guidata

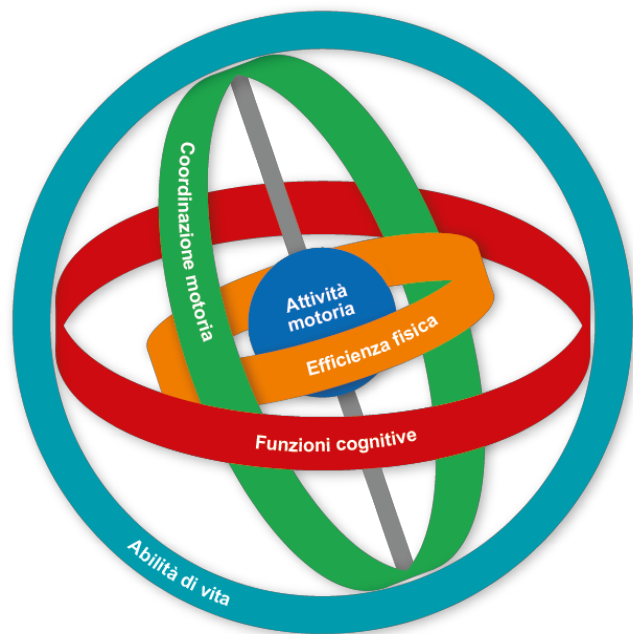
Giochi di immaginazione

Giochi di rappresentazione

Giochi di espressione



A COSA PUNTIAMO



La scuola dell'infanzia, nell'ambito del sistema educativo di istruzione e formazione, promuove la **formazione integrale della personalità** dei bambini dai tre ai sei anni di età, nella prospettiva della formazione di soggetti liberi, responsabili e partecipi alla vita della comunità locale, nazionale ed internazionale. In un'ottica di **continuità educativa verticale e orizzontale** e nel rispetto della libertà di ciascuno, la scuola dell'infanzia si pone come principali finalità la maturazione dell'**identità personale**, la progressiva conquista dell'**autonomia** (in termini di autodirezione e **autoregolazione**, iniziativa personale, cura di sé), lo sviluppo di competenze personali, una **crescita armonica ed equilibrata**, il **benessere psicofisico**, la costruzione di **relazioni sociali positive** (secondo modalità amicali, partecipative e cooperative), la **collaborazione** con gli altri per il raggiungimento di un obiettivo comune (anche nella prospettiva dell'educazione civica), lo sviluppo di **competenze comunicative**, linguistiche ed **espressive**, l'avvio al **pensiero riflessivo**.

(Nuove indicazioni 2025)

“UNA NOTTE, AL NEGOZIO DI GIOCATTOLI...”



PAPER RAFT

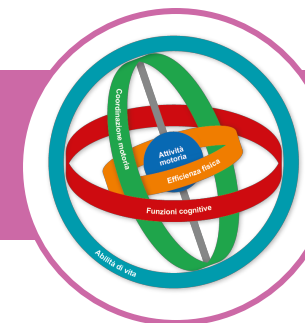


JOY OF MOVING DIVENTA JOY OF MOVING LEARNING

Rosalba Marchetti



ATTIVITA' FISICA ARRICCHITA



+ SALUTE FISICA

Prevenzione dell'obesità infantile e delle malattie cardiovascolari
(Carson et al., 2017; Janssen & LeBlanc, 2010)

+ SALUTE MENTALE

Dominio psicologico:
riduzione della depressione e aumento dell'autostima
(Biddle et al., 2019; Poitras et al., 2016)

Dominio cognitivo:
sviluppo delle funzioni cognitive esecutive e la metacognizione, essenziali per l'apprendimento
(Álvarez-Bueno et al., 2017a; Donnelly et al., 2016)

Prestazione accademica: concentrazione sul compito (*On-task*), rendimento scolastico (*Academic Achievement*) (Álvarez-Bueno et al., al., 2017b; Owen et al., 2016).

Per essere in salute
l'**OMS** (2018) raccomanda
ai bambini di **muoversi**
60 minuti al giorno
con attività da moderata
a intensa



PROGRAMMI PER LA SALUTE FISICA DEI BAMBINI

➡ + attività fisica a scuola

- 1) **Comprehensive School Physical Activity Program (CASAP, 2013)**
sfrutta tutte le opportunità prima, durante, dopo la scuola.
- 2) **Movement Integration (MI)**, che introduce il movimento
 - a qualsiasi livello di intensità;
 - regolarmente programmato;
 - in orario di lezione (Webster et al., 2015).
- 3) **Movement Integration Wheelhouse**, modello di progressione di MI da realizzare durante l'orario scolastico (Moon & Webster, 2019).
- 4) **I-Movie e Active Breaks**: pause attive (Masini et al., 2023).



PROGRAMMI PER LA SALUTE MENTALE DEI BAMBINI

➡ + attività fisica integrata con gli apprendimenti

- ***Embodied Cognition (EC)***: interazioni del corpo con l'ambiente essenziali per la cognizione (Barsalou et al., 2003; Wilson, 2002).
- ***Physical Active Learning (PAL)***: Integrazione del movimento nell'apprendimento, (Bartholomew & Jowers, 2011; Carson et al., 2014; Daly-Smith et al., 2020) per aumentare il livello di attività fisica.
e interrompere il tempo sedentario (Daly-smith et al., 2021)
- ***Movement Centred Pedagogy (MCP)***, riformulazione del PAL, ha scopi congiunti educativi e salutistici con una prospettiva olistica (Chalkley et al., 2024).
- **E JOM?**



Con Joy of moving abbiamo scelto di essere:



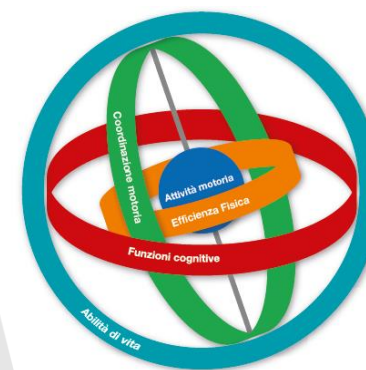
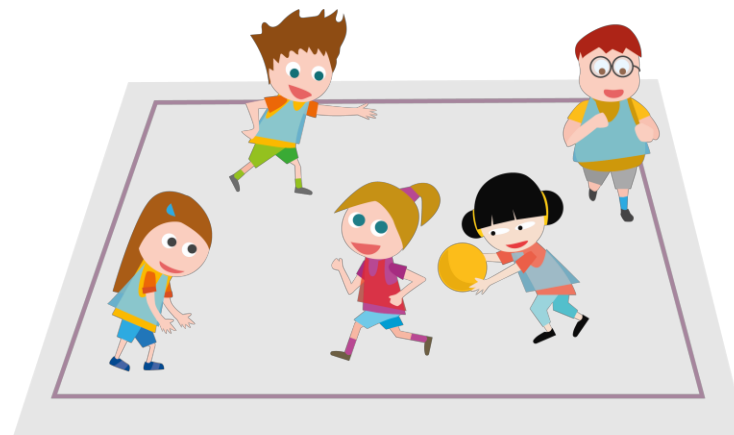
- una scuola che sappia cogliere ogni opportunità prima, durante e dopo la giornata scolastica;
- una scuola che, oltre all'educazione motoria-fisica, programmi attività motorie in classe, pause attive, apprendimento fisicamente attivo (PAL);
- una scuola che supporti il trasporto attivo sui percorsi casa-scuola;
- una **scuola attiva secondo il modello “Whole School, Whole Community, Whole Child”** (*CDC Healthy Schools, 2024*).



CDC Healthy Schools (2024). Whole School, Whole Community, Whole Child (WSCC)
[https://www.cdc.gov/whole-school-community-
child/about/?CDC_AAref_Val=https://www.cdc.gov/healthyschools/wsc/index.htm](https://www.cdc.gov/whole-school-community-child/about/?CDC_AAref_Val=https://www.cdc.gov/healthyschools/wsc/index.htm)

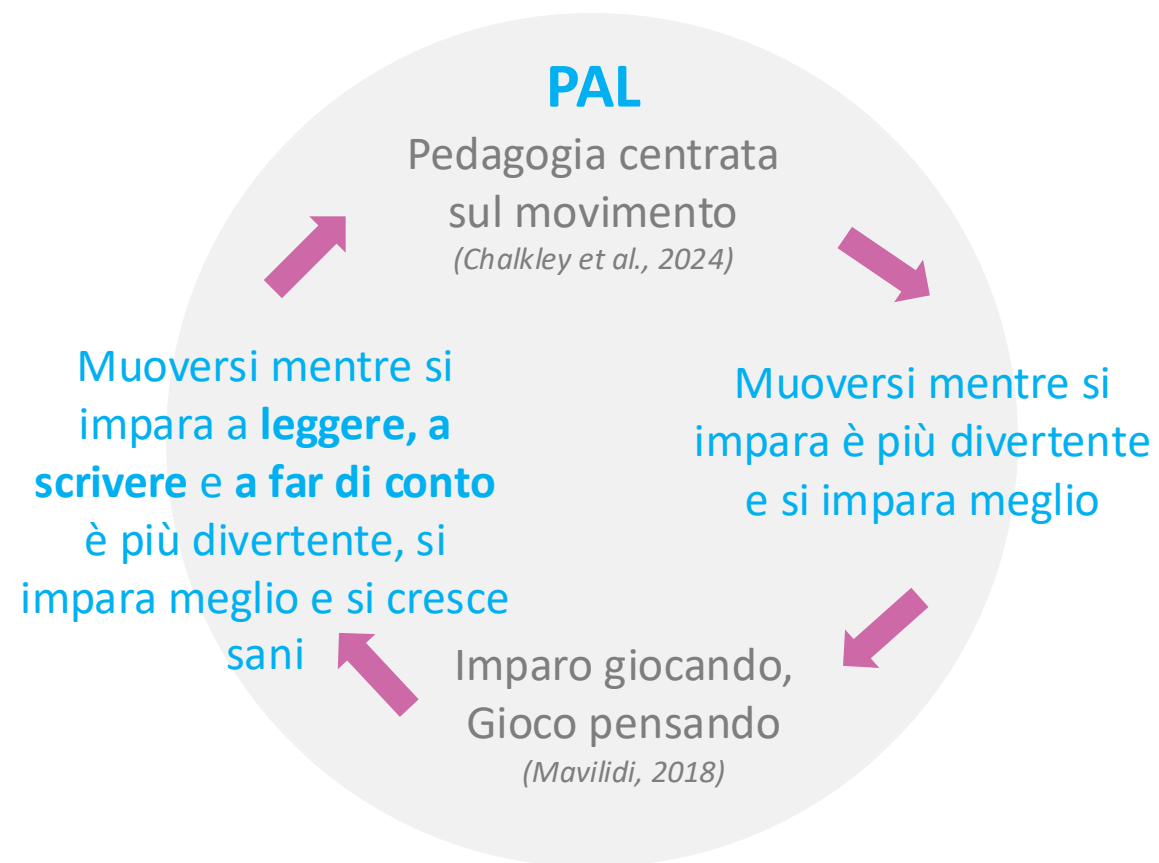
UNA SCELTA DI CAMPO

L'attività fisica e il gioco siano parte integrante della vita della scuola:



- sia a **livello quantitativo**: tempo dedicato al gioco e allo sport, oltre alle pause attive.
- sia a **livello qualitativo**: metodo della pedagogia centrata sul movimento che permei tutte le attività, considerando in modo olistico non solo la dimensione fisica-salutistica, ma anche la dimensione cognitiva ed emotiva dell'apprendimento.

JOM LEARNING



APPRENDIMENTO INTEGRATO JOM

1) Abbinare ai giochi Jom
i contenuti teorici



2) Giocare con il corpo
e il movimento i contenuti teorici



«IMPARO GIOCANDO» «GIOCO PENSANDO»

Con Giochi e Attività ad Alta integrazione:

movimento e concetti teorici sono sviluppati congiuntamente (apprendimento incarnato, *embodied learning*), con alta («**Imparo giocando**») o bassa («**Gioco pensando**») **rilevanza** del movimento per l'apprendimento dei concetti.

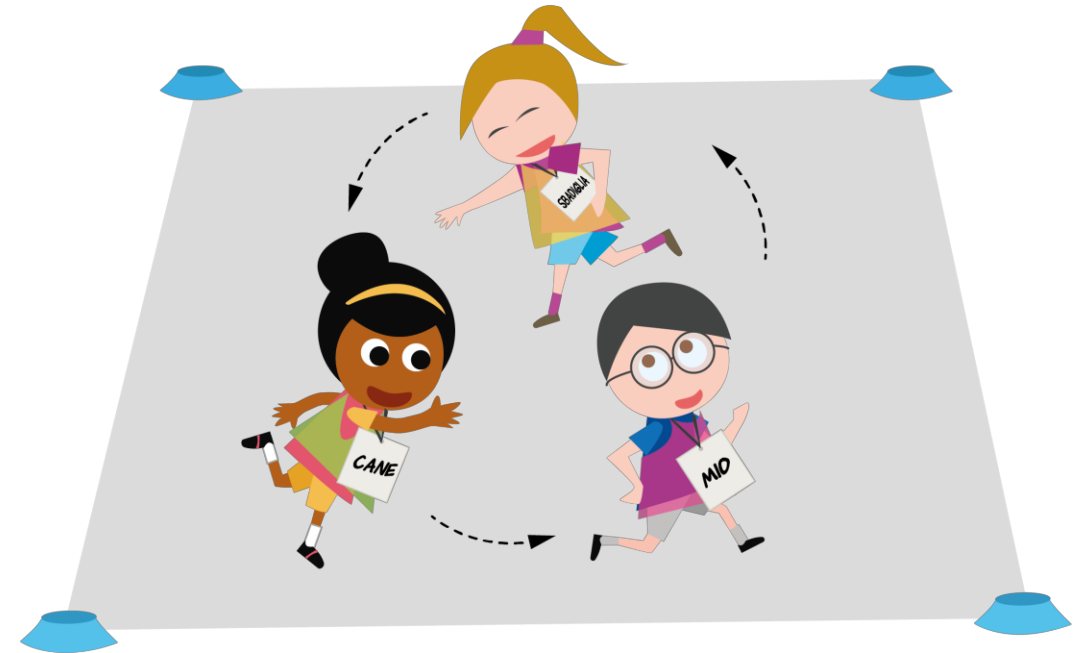


I VANTAGGI DELL'ATTIVITÀ AD ALTA INTEGRAZIONE

(Mavilidi, 2022)

- Memoria
- Controllo comportamentale
- Apprendimento
- Risultati scolastici

Vantaggi ancora > se comportano la produzione di energia, come ad es. attività locomotorie o comunque grossomotorie ad intensità medio/alta (Skulmowski & Rey, 2018).



ASSOCIAMO ATTIVITÀ GROSSO-MOTORIE AD INTENSITÀ MEDIO/ALTA

Per aumentare i vantaggi aumentiamo lo sforzo fisico, ma attenzione al sovraccarico cognitivo!

- Ai Giochi “**Imparo giocando**” associamo uno sforzo fisico moderato, poiché comportano un alto impegno cognitivo (*Alta rilevanza*)



- Ai Giochi “**Gioco pensando**” associamo uno sforzo fisico da moderato a vigoroso, poiché comportano un basso impegno cognitivo (*Bassa rilevanza*)



LA LETTOSCRITTURA



► GOAL

aiutare bambini e ragazzi (italiani e stranieri)
a:

- acquisire e rinforzare la lettoscrittura;
- colmare ritardi e superare difficoltà;
- rispondere ai diversi bisogni educativi speciali;
- **comunicare.**

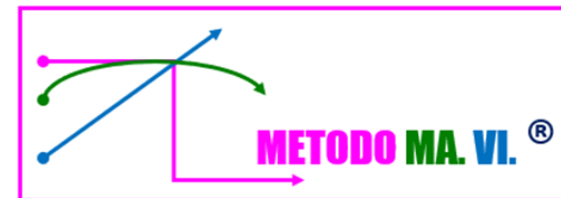


Joy of moving va a braccetto con...

**EDUCARE ALLA LINGUA, ALLA LETTURA
E ALLA SCRITTURA:**

**IL METODO MA.VI.®
DALLA MARCATURA AI GIOCHI DI MOVIMENTO
JOY OF MOVING**

Emanuela Valenzano e Lisa Borgogno



COS'È IL METODO MA.VI.®?



È UNO STRUMENTO DI
EDUCAZIONE ALLA LETTURA
E ALLA SCRITTURA
FINALIZZATO ALLA
STIMOLAZIONE DEI
PROCESSI LINGUISTICI E
INFERENZIALI SUL TESTO



SI ATTUA CON UNA
VISUALIZZAZIONE
DEGLI ELEMENTI
LINGUISTICI
ALL'INTERNO DI TESTI



SI BASA SULLA
POSSIBILITÀ DI
MODIFICARE LE
CONNESSIONI
CEREBRALI CREANDO
NUOVE STRUTTURE
ATTRAVERSO
L'ESPERIENZA



È UNO
STRUMENTO DI
POTENZIAMENTO
LINGUISTICO-
COGNITIVO

IL CERVELLO CHE LEGGE

Per leggere non è solo sufficiente riconoscere e comporre: saper riconoscere i singoli fonemi per ottenere parole e pronunciarle.

Leggere significa anche collegare le parole e i loro significati attraverso il principio di coesione testuale.

➡ **E SE QUESTO NON AVVIENE?**

I POTIZZIAMO UN BAMBINO ALLE PRESE CON UN TESTO...



LÌ INCONTRÒ ALTRI BURATTINI COME LUI E NE DIVENTÒ AMICO.

ALL'IMPROVISO PERÒ, TUTTI I BURATTINI COMINCIARONO A TREMARE
PERCHÉ... STAVA ARRIVANTO IL TERRIBILE BURATTINAIO MANGIAFOCO!

PINOCCHIO SI FECE CORAGGIO E GLI RACCONTÒ LA SUA STORIA.

MANGIAFOCO, COMMOSSO, GLI REGALÒ 5 MONETE.

Liberamente tratto da "Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino" di C. Collodi

...CHE NON È CAPACE DI CONCENTRARSI SUL RICONOSCIMENTO DELLA MORFOLOGIA LEGATA...

LÌ INCONTRX ALTRX BURATTINX COME LUI E NE DIVENTX AMICX.

ALL'IMPROVVISO PERÒ, TUTTX I BURATTINX COMINCIARXXX A TREMXXX

PERCHÈ... STAXX ARRIVXXXX IL TERRIBILX BURATTXXXXX MANGIAFOCO!

PINOCCHIO SI FECX CORAGGIO E GLI RACCONTX LX SUX STORIX.

MANGIAFOCO, COMMOSSX, GLI REGALX 5 MONETX.

...CHE NON RIESCE A TENERE NELLA MEMORIA DI LAVORO LA FUNZIONE DI ARTICOLI, PREPOSIZIONI E PRONOMI...

LÌ INCONTR^X ALTR^X BURATTIN^X COME ^{XXX} E ^{XX} DIVENT^X AMIC^X.

ALL'IMPROVVISO PERÒ, TUTT^X ^X BURATTIN^X COMINCIAR^{XXX} ^X TREM^{XXX}

PERCHÉ... STA^{XX} ARRIV^{XXXX} ^{XX} TERRIBIL^X BURATT^{XXXXX} MANGIAFOCO!

PINOCCHIO ^{XX} FEC^X CORAGGIO E ^{XXX} RACCONT^X ^{XX} SU^X STORIX.

MANGIAFOCO, COMMOS^X, ^{XXX} REGAL^X 5 MONET^X.

...CHE NON RIESCE RAGIONARE SUI CONNETTIVI TESTUALI...

XX INCONTRX ALTRX BURATTINX COME XXX X XX DIVENTX AMICX.

XXX XXXXXXXXXXXX XXXX, TUTTX X BURATTINX COMINCIARXXX X TREMXXX

XXXXXX ... STAXX ARRIVXXXX XX TERRIBILX BURATTXXXX MANGIAFOCO!

PINOCCHIO XX FECX CORAGGIO X XXX RACCONTX XX SUX STORIX.

MANGIAFOCO, COMMOSSX, XXX REGALX 5 MONETX.

...CHE NON RIESCE RICONOSCERE IL SIGNIFICATO DEI LESSEMI A MINORE FREQUENZA...

XX INCONTRX ALTRX BURATTINX COME XXX X XX DIVENTX AMICX.

XXX XXXXXXXXXXXX XXXX, TUTTX X BURATTINX COMINCIARXXX X XXXXXXXX

XXXXXX ... STAXX ARRIVXXXX XX TERRIBILX XXXXXXXXXX MANGIAFOCO!

PINOCCHIO XX FECX XXXXXXXXX X XXX RACCONTX XX SUX STORIX.

MANGIAFOCO, XXXXXXXXX, XXX REGALX 5 MONETX.

COSA SUCCEDDE?

L'UNICA STRATEGIA POSSIBILE È L'APPROCCIO LESSICALE

XX INCONTRX ALTRX BURATTINX COME XXX X XX
DIVENTX AMICX.

XXX XXXXXXXXXXXX XXXX, TUTTX X BURATTINX
COMINCIARXXX X XXXXXXXX

XXXXXX... STAXX ARRIVXXXX XX TERRIBILE
XXXXXXXXXXXXX MANGIAFOCO!

PINOCCHIO XX FECX XXXXXXXXXXXX X XXX RACCONTX XX
SUX STORIX.

MANGIAFOCO, XXXXXXXXXXXX, XXX REGALX 5 MONETX.

INCONTRARE... BURATTINO...
DIVENTARE... AMICO...

TUTTO... BURATTINO... COMINCIARE...

STARE ARRIVARE... TERRIBILE...
BURATTINO... MANGIAFOCO...

PINOCCHIO... RACCONTARE... STORIA...

MANGIAFOCO... REGALARE... 5 MONETE...



È NECESSARIO UNO STRUMENTO EDUCATIVO
CHE MIRI A SOLLECITARE UN CAMBIAMENTO
METACOGNITIVO NELL'APPROCCIO AL TESTO...
DA UN APPROCCIO LESSICALE...
... A UN **APPROCCIO TESTUALE!**

**I MA.VI.® MOSTRANO CIÒ CHE IL BAMBINO
FATICA A VEDERE, ATTRAVERSO UNA
MARCATURA, EFFETTUATA CON COLORI,
FRECCE, ARCHETTI.**

Quando aveva sei anni, in un libro intitolato “Storie vissute della natura”, il narratore ha visto un bellissimo disegno che rappresentava un serpente mentre ingoiava un animale.

Quando aveva sei anni, in un libro intitolato “Storie vissute della natura”, il narratore ha visto un bellissimo disegno che rappresentava un serpente mentre ingoiava un animale.

C'era una volta, in un paese lontano, un uomo che aveva tre figli. Egli non era ricco, infatti possedeva solo un mulino, un somaro e un gatto.

Un giorno morì e i suoi figlioli si divisero l'eredità: il maggiore prese il mulino, il secondo prese il somaro e al più piccolo dettero il gatto.

Il fratello più piccolo piangeva e diceva: “Povero me! Cosa ci faccio con un gatto? Sa solo correr dietro ai topi! Posso mangiarmelo e con il pelo farmi dei guanti, ma poi? Non mi rimane nulla per il futuro!”.

Il gatto, di nascosto, aveva sentito tutto! Così cominciò a pensare fra sé: “Devo trovare una soluzione! Se il padrone diventerà ricco, sarà contento, ed io sarò salvo!”. Il gatto continuò a pensare e pensa che ti ripensa, decise di andare ad esplorare il territorio intorno al paese.

C'ERA UNA VOLTA UN BELLISSIMO ALBERO.

LUI ERA MOLTO VANITOSO.

GLI ANIMALI NON POTEVANO SALIRE SU DI LUI.

IN INVERNO L'ALBERO PERDE LE FOGLIE.

È MOLTO TRISTE.

MA A PRIMAVERA NASCONO NUOVE FOGLIE.

ORA TUTTI POSSONO SALIRE SULL'ALBERO E SONO TUTTI CANTO FELICI!

IL METODO MA.VI.: DA STRUMENTO «SPECIALE» A STRUMENTO «PER TUTTI»

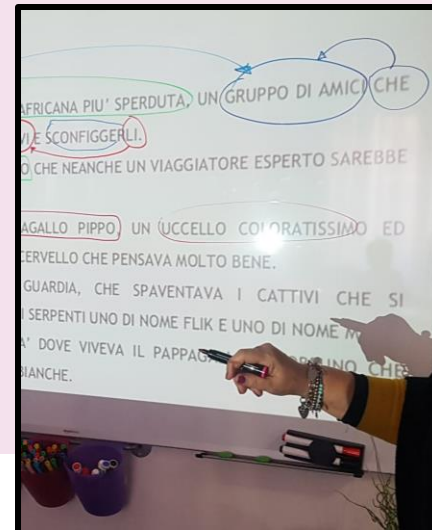
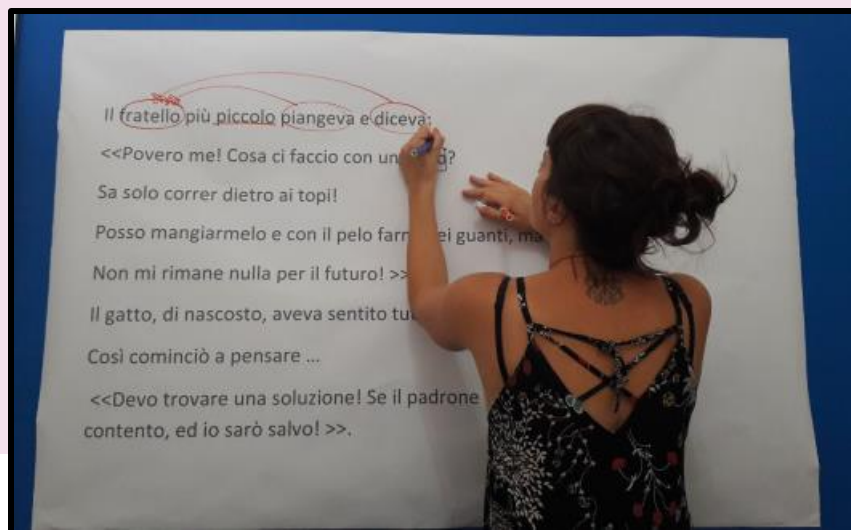
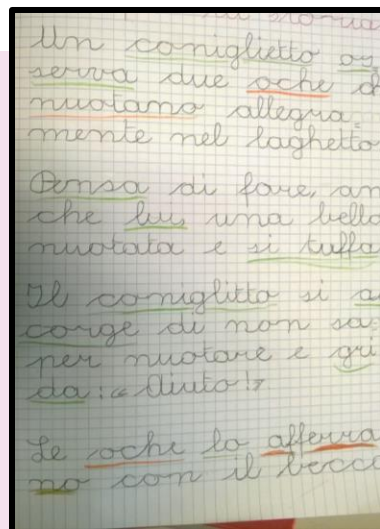
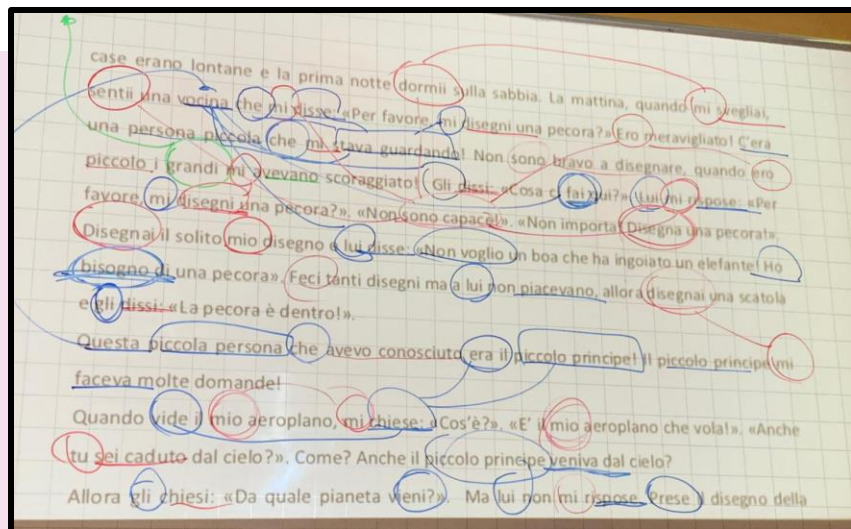
Nasce come metodo per migliorare la comprensione
della **lettura di bambini e ragazzi sordi**



Diventa un metodo per migliorare la lettura di bambini
e ragazzi con **diversi bisogni linguistici**



Estende il suo utilizzo all'insegnamento
dell'**italiano a scuola**



I LIVELLI DEL METODO

**MA.VI.
LETTURA**

**MA.VI.
GRAMMATICA**

**MA.VI.
METAFONO
LOGIA**

**MA.VI.
SCRITTURA**

**MA.VI.
SEMANTICA**

Educare alla lettura con il METODO MA.VI.® il percorso completo



MA.VI. METAFONOLOGIA - SUONI E LETTERE

Insieme di attività che permettono di riconoscere i suoni della lingua, associandoli ai grafemi, di identificare le parole e di sviluppare i prerequisiti neurologici, motori, cognitivi ed emotivi dell'apprendimento della letto-scrittura.

MA.VI. GRAMMATICA - MORFOLOGIA, PAROLE E FRASI

Attraverso la marcatura delle classi di parola e della flessione, se ne comprende il funzionamento ai fini della comprensione di frasi.

MA.VI. LETTURA - COMPrensione DEL TESTO

Permette di visualizzare con quali meccanismi le frasi in successione diventano "testo". Questi meccanismi hanno il nome di ripresa anaforica e sono necessari per comprendere il testo nella sua interezza, attivando inferenze e percorsi critico-interpretativi.

MA.VI. SCRITTURA - PRODUZIONE DEL TESTO

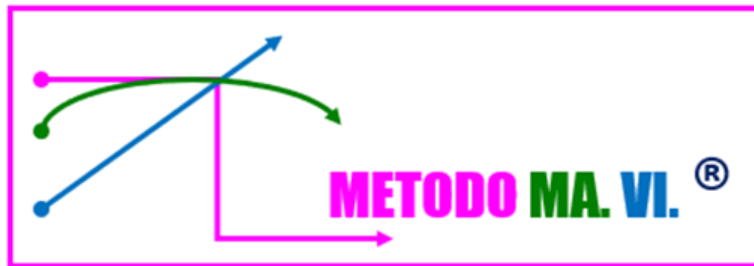
Permette di visualizzare fasi e strategie per la scrittura di testi, intendendo la scrittura come reale strumento comunicativo, coinvolgendo sentimenti, emozioni, empatia, life story.

MA.VI. SEMANTICA - ANALISI DEI SIGNIFICATI (work in progress)

Permette di ragionare sul significato delle parole e sulle relazioni di significato

MA.VI. e JOY OF MOVING

**Potenziare le competenze linguistico cognitive
attraverso il movimento...**
Nel rispetto delle tappe di apprendimento!



Fase	Età	Progressi del bambino	Tipologia di Giochi
Pre-sillabica	2-3 anni	Concepisce la parola nel suo insieme; distingue tra disegno e lettera; a livello grafico fa scarabocchi e riproduce le prime lettere conosciute.	Fabulazione Giochi simbolici Giochi pre-sillabici Giochi lessicali
Sillabica	4-5 anni	Divide oralmente le parole in sillabe; quando gioca a scrivere, ad ogni sillaba fa corrispondere un grafema; incomincia a riconoscere le rime.	Giochi metafonologici sillabici
Fonetica	5-7 anni	Scopre che le sillabe sono composte da unità più piccole (fonemi) e che queste unità sonore possono essere associate a un grafema (lettera). Inizia a riflettere su aspetti quali la lunghezza dei suoni e l'intonazione. Attraverso l'associazione progressiva tra fonemi e grafemi, il bambino impara a leggere e scrivere parole.	Giochi metafonologici fonetici
Ortografica	7-8 anni	Acquista l'abilità ortografica: il bambino impara a gestire anche parole nelle quali non c'è corrispondenza tra grafema e fonema (uso dell'H per i suoni dolci e duri, di e tri-grammi...) e ad usare correttamente le doppie, l'accento e la punteggiatura a fine frase.	Giochi metafonologici ortografici
Grammaticale	8 anni +	Inizia a riflettere sulla grammatica, in particolare sulla morfologia (classi di parole).	Giochi di grammatica
Testuale	8 anni +	Il bambino velocizza e automatizza progressivamente la lettura: l'apprendimento della lettoscrittura è concluso nella sua forma base e il bambino è pronto per allenarsi alla lettura e scrittura di testi sempre più complessi e vari.	Giochi di lettura Giochi di scrittura

JOY OF MOVING IN GIOCO

Diego Latora ed Edoardo Fogli



FASE SILLABICA

CALAMITE IN RIMA

Identificare e riconoscere le rime.

«È una piccola bestiola
che con ali gialle vola.
È una cosa lunga o corta,
serve per aprir la porta.
È una cosa incartata,
dolce, dolce e colorata.
È una cosa da soffiare
Perché vada in mezzo al mare.»

Poesia tratta da *Rimelandia - Il giardino delle filastrocche*, R. Piumini & B. Tognolini, 2006, Mondadori Editore



FASE SILLABICA

CALAMITE IN RIMA



Sillabica

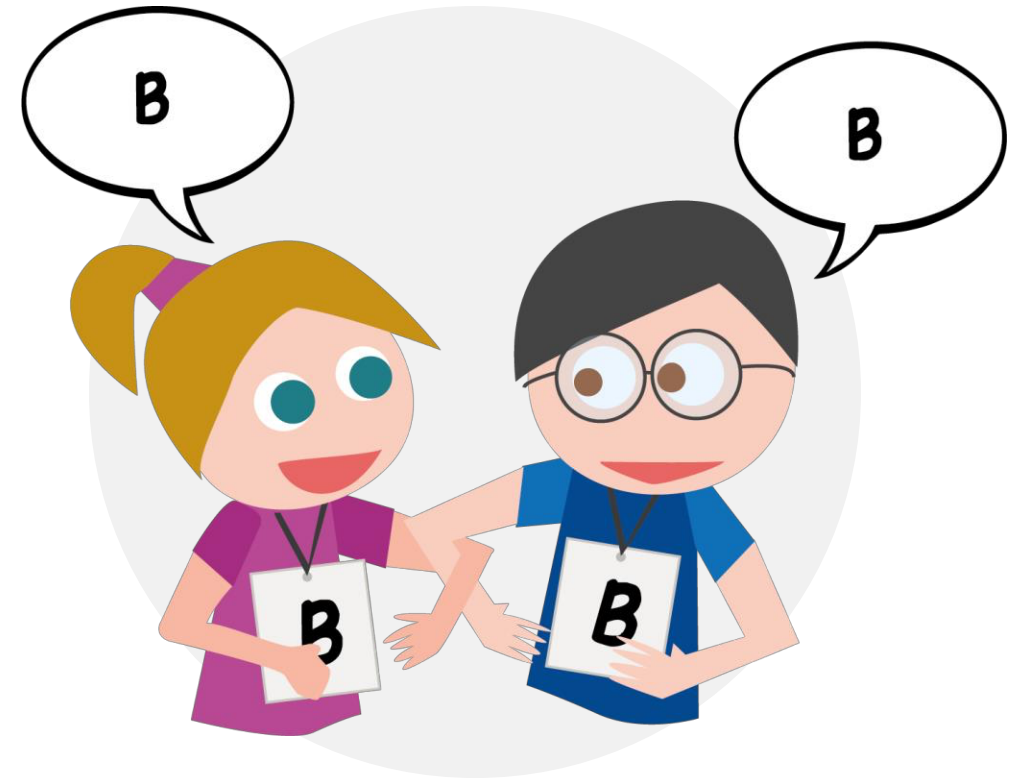
4-5 anni

Divide oralmente le parole in sillabe; quando gioca a scrivere, ad ogni sillaba fa corrispondere un grafema; incomincia a riconoscere le rime.

FASE FONETICA

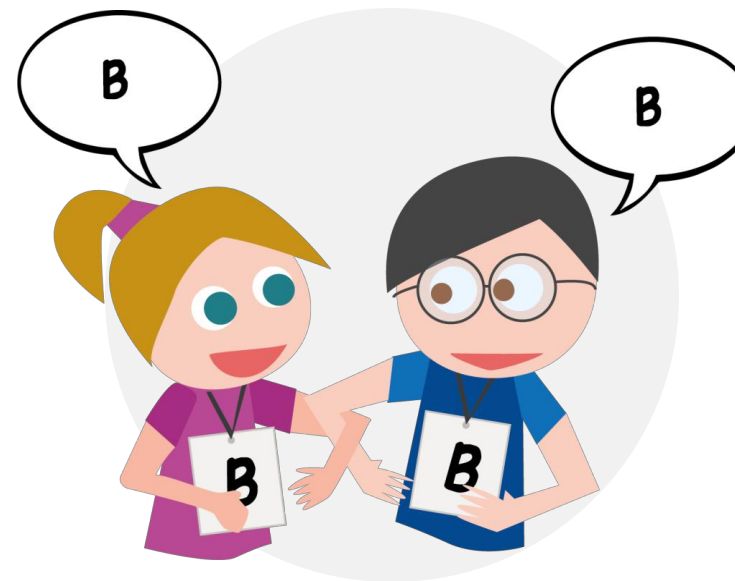
IL CERCALETTERE

Identificare e riconoscere il fonema iniziale e il grafema corrispondente.



FASE FONETICA

IL CERCALETTERE



Fonetica	5-7 anni	Scopre che le sillabe sono composte da unità più piccole (fonemi) e che queste unità sonore possono essere associate a un grafema (lettera). Inizia a riflettere su aspetti quali la lunghezza dei suoni e l'intonazione. Attraverso l'associazione progressiva tra fonemi e grafemi, il bambino impara a leggere e scrivere parole.
----------	----------	---

FASE ORTOGRAFICA A CACCIA DI SILLABE



FASE ORTOGRAFICA

A CACCIA DI SILLABE



Ortografia

7-8 anni

Acquista l'abilità ortografica: il bambino impara a gestire anche parole nelle quali non c'è corrispondenza tra grafema e fonema (uso dell'H per i suoni dolci e duri, di e tri-grammi...) e ad usare correttamente le doppie, l'accento e la punteggiatura a fine frase.

FASE GRAMMATICALE

PAROLE IN MUSICA



FASE GRAMMATICALE

PAROLE IN MUSICA



Grammaticale

8 anni +

Inizia a riflettere sulla grammatica, in particolare sulla morfologia (classi di parole).

FASE TESTUALE

LA RAGNATELA (RIPRESA ANAFORICA)

I bambini sono in cerchio e costruiscono un breve testo, composto da almeno 3 frasi. Ogni bambino dice una parola e quello successivo deve continuare, dicendo una parola appropriata (IL - CANE - FA - UNA - PASSEGGIATA. - POI - SI - FERMA - A - FARE - PIPI'. - INFINE - TORNA - A - CASA. - e - MOLTO - FELICE - SI - METTE - A - GIOCARE). In seguito le parole vengono scritte e applicate sul petto. Poi, ripetendo le parole del testo, i bambini creano dei legami tra loro con degli elastici o con delle cordicelle o dei fili di lana, riproducendo i medesimi collegamenti tra le parole della storia che hanno creato.



FASE TESTUALE

LA RAGNATELA (POSSIBILE VARIANTE)



Luca uscì di casa perché aveva molta voglia di gelato. Arrivato al “Paradiso del goloso”, scelse un cono due gusti, cioccolato e menta. Mentre usciva, il ragazzo malauguratamente inciampò nel gradino e le palline di gelato gli finirono dritte dritte sulle scarpe. Arrivato a casa, sua mamma si arrabbiò molto e gliele fece lavare a mano.

FASE TESTUALE

LA RAGNATELA (POSSIBILE VARIANTE)



Luca uscì di casa perché aveva molta voglia di gelato. Arrivato al “Paradiso del goloso”, scelse un cono due gusti, cioccolato e menta. Uscendo, il ragazzo malauguratamente inciampò nel gradino e le palline di gelato gli finirono dritte dritte sulle scarpe. Tornato a casa, sua mamma si arrabbiò molto e gliele fece lavare a mano.

FASE TESTUALE

LA RAGNATELA (RIPRESA ANAFORICA)



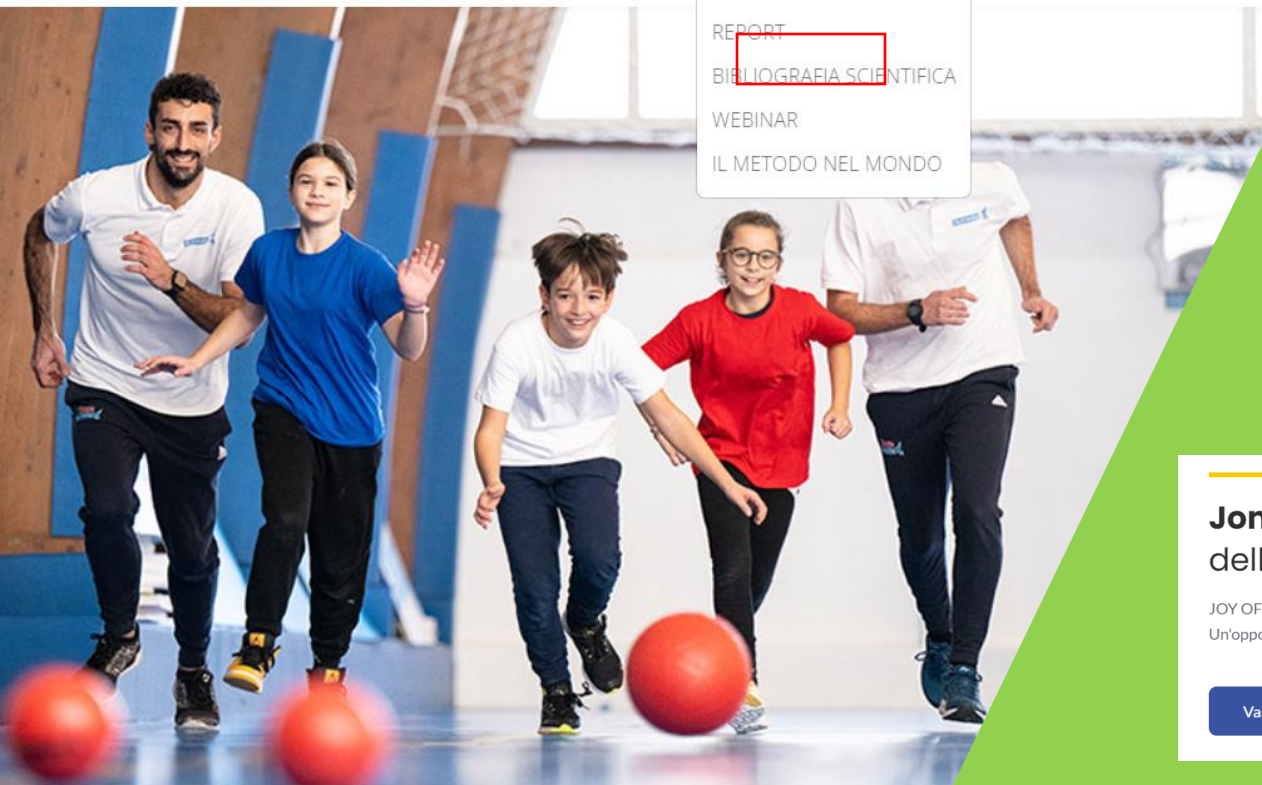
Testuale

8 anni +

Il bambino velocizza e automatizza progressivamente la lettura: l'apprendimento della lettoscrittura è concluso nella sua forma base e il bambino è pronto per allenarsi alla lettura e scrittura di testi sempre più complessi e vari.

- IL METODO JOM
- REPORT
- BIBLIOGRAFIA SCIENTIFICA
- WEBINAR
- IL METODO NEL MONDO

Per continuare con JOY... Approfondimenti tematici



Jom Webinar del 6 Maggio 2025

REGISTRAZIONE DEL WEBINAR
Avviamento allo sport
attraverso l'integrazione dei modelli di allenamento

Vai al VIDEO

Jom Webinar del 6 Maggio 2024

JOY OF MOVING
Metodo innovativo per l'educazione motoria

Vai al VIDEO

Jom Webinar dell'8 Maggio 2023

JOY OF MOVING FAMILY
Un'opportunità per educare insieme

Vai al VIDEO

joyofmovinghandbook.com

education
Joy of moving

Italiano ▼ | FAQ | IL MANUALE JOM | IL MANUALE JOM FAMILY | I MIEI CORSI | ? | EDOARDO FOGLI 8

CORSO CERTIFICATO Livello 1

3.A. GIOCHI PER SVILUPPARE L'EFFICIENZA FISICA  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	3.B. GIOCHI PER SVILUPPARE LA COORDINAZIONE MOTORIA  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	3.C. GIOCHI PER SVILUPPARE LE FUNZIONI COGNITIVE  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	3.D. GIOCHI PER SVILUPPARE LE ABILITÀ DI VITA  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »
4. LA STORIA  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	5. LE TESTIMONIANZE  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	6. KIT DEL DOCENTE  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo non obbligatorio ENTRA »	7. TEST DI VERIFICA FINALE  PC1 2023-2024 STUDENTE Corso Certificato 1 Modulo obbligatorio DISABILITATO

Per continuare con JOY... Approfondimenti tematici

education
Joy of moving

Italiano ▼

Username

Password

Login

Login social

Registrati | Recupera password o username

ENTRA IN JOY OF MOVING!

Un metodo educativo innovativo e originale che porta la gioia del movimento attraverso il gioco, pensato per famiglie, insegnanti, educatori e allenatori.

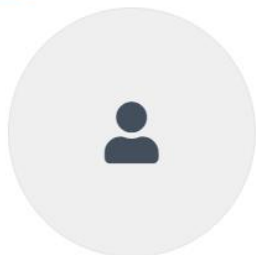
joyofmovingeducation.com

Per continuare con JOY... Approfondimenti tematici

Home Membri Album Chat Video



Ciao Edoardo.Fogli!



edoardo.fogli

Che C'è Di Nuovo

Scrivi qualcosa...



Irene Social Manager

5 ore fa

SAVE THE DATE

Appuntamento a lunedì 6 Maggio, dalle 16.30 alle 18, con un WEBINAR DI PRIMO LIVELLO dedicato a chi vuole conoscere il metodo Jom e a chi ha da poco iniziato a muovere i primi passi in questo nuovo mondo. Promosso dal MIM, il webinar è più



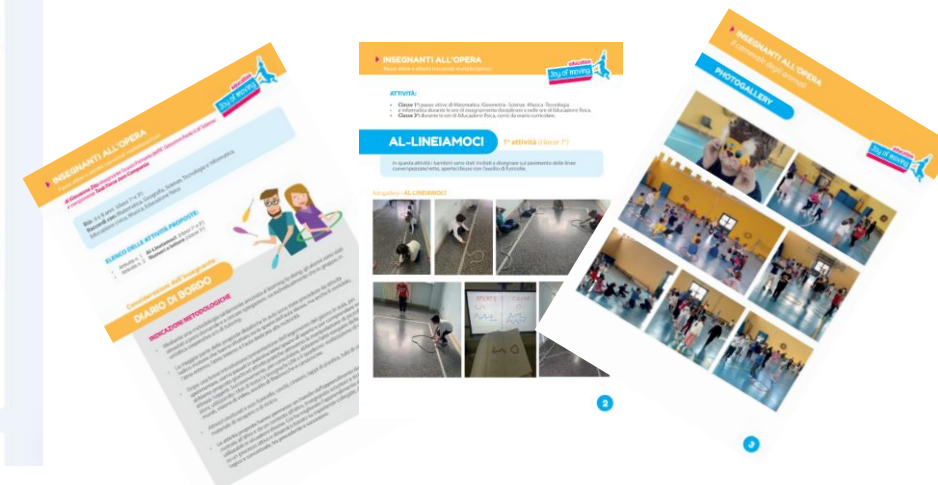
Mi piace Commenta Report Condividi

Scaffale

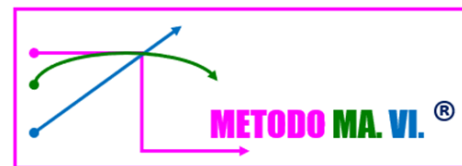


Note: Clicca sull'immagine sopra per accedere all'area di "Downloading dei contenuti."

Nuovi Utenti



GRAZIE PER L'ATTENZIONE



COLLEGATI E SCOPRI

www.joyofmovinghandbook.com

ilmetodomavi.org



CORSI ONLINE JOY OF MOVING, GRATUITI E RICONOSCIUTI

Gli insegnanti interessati a partecipare ai corsi online Joy of moving (livello 1, 2, 3 e Family/Prequel), gratuiti e riconosciuti dal Ministero dell'Istruzione e del Merito, possono collegarsi al link www.joyofmovingeducation.com/iscrizione

Alla conclusione di ciascun corso viene rilasciato un attestato di partecipazione valevole dalle 20 alle 40 ore di formazione

ADESIONE ALL'INIZIATIVA JOY OF MOVING

Le Istituzioni scolastiche interessate potranno aderire al percorso Joy of moving a.s. 2025/2026 registrandosi al link www.joyofmovingeducation.com/adesione

La registrazione del webinar, le slide della presentazione, le FAQ e il certificato verranno inviati, tramite e-mail, nei giorni successivi all'evento

Per info

scrivere a helpdesk@joyofmovingeducation.com
o chiamare il numero verde 800301291
(lun/ven 8.30/13.00)



L'attestato di partecipazione al Webinar sarà inviato via mail nei prossimi giorni



Ministero dell'Istruzione e del Merito