

CLASSI I - SALICETO PANARO

ANNO SCOLASTICO 1991/92

PROGRAMMAZIONE EDUCAZIONE MOTORIA

OBIETTIVI GENERALI

- A) Strutturazione dello schema corporeo.
- B) Organizzazione spazio - temporale.

OBIETTIVI SPECIFICI (CONTENUTI)

- A1 - Riconosce le varie parti del corpo su di sé, sugli altri.
- A2 - Situa il corpo in determinate posizioni nello spazio utilizzando il movimento.
- A3 - Orienta se stesso e gli oggetti nello spazio.

- B1 - Interiorizza le nozioni spaziali:
 - destra - sinistra
 - dentro - fuori
 - sopra - sotto
 - alto - basso
 - vicino - lontano
 - davanti - dietro - di fronte
 - corto - lungo

- B2 - Interiorizza le nozioni temporali:
 - prima - dopo
 - contemporaneità
 - ritmo.

RELAZIONE DI INTRODUZIONE

L'attività motoria delle classi I è organizzata nel seguente modo:

- a) coinvolge 3 classi per un totale di 54 bambini;
- b) è realizzata per classi aperte secondo il modello di "LABORATORIO";
- c) è condotta da 3/4 insegnanti;
- d) tiene conto dell'inserimento di un bambino con h.;
- e) si svolge il lunedì per 2 ore così ripartite:
 - 1 h. in palestra di attività motoria,
 - 1 h. in laboratorio di recupero a livello di verbalizzazione e di espressione grafico dell'attività svolta.

Si è scelto tale organizzazione in contemporaneità con il laboratorio di educazione all'immagine per poter lavorare con gruppi ridotti a 13/14 bambini.

ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA

La maggioranza dei bambini ad inizio d'anno ha dimostrato una discreta conoscenza dello schema corporeo; almeno nelle sue parti essenziali.

Il consolidamento e l'approfondimento di tale conoscenza si è ottenuto con le seguenti attività:

- area linguistica: (vedi programmazione Antonella) per gruppo classe
- aree motorie: vedi programmazione Carmen
 - ↓ classi aperte.

Metodologia.

I punti fondamentali della metodologia sono:

- proposta del gioco;
- verifica dell'esecuzione mediante registrazione immediata da parte di un osservatore;
- recupero immediato delle difficoltà (esercizi);
- giochi - esercizi;
- correzioni.

Didattica.

Prevede la programmazione collegiale tra le 3 insegnanti coinvolte secondo i punti:

- a) proposta del gioco e relative regole;
- b) ipotesi sulle difficoltà che possono nascere;
- c) ricerca di interventi appropriati.

UNITA' DIDATTICA N. 1

Riconosce le varie parti del corpo su sé e sugli altri (grande gruppo 27)

INTERVENTO N. 1 ----> Accertamento del possesso del termine "CORPO" e relativo significato.

ATTIVITA' -----> Conversazione e costruzione di 2 sagome a grandezza naturale.

(Divisione 2 sottogruppi:

A -----> lavoro in palestra;

B -----> colorare le sagome)

gioco n. 1 ----> camminate varie usando tutto il corpo (situazione simulata: a passeggio in centro - passeggiata nel bosco - attraversamento di un tunnel - ballo).

gioco n. 2 ----> camminate a ritmi diversi - rilassamento.

INTERVENTO N. 2 ----> Denomina le parti, parti del corpo e le usa prima separatamente e poi contemporaneamente.

ATTIVITA' -----> Nome ad ogni parte del corpo.

gioco n. 1 ----> muovere solo le mani/mani e braccia - solo i piedi/piedi e gambe - solo la testa.

gioco n. 2 ----> appoggiare la pancia al pavimento e muovere le altre parti del corpo (idem con la schiena).

gioco n. 3 ----> a coppie: camminare toccandosi:
- una mano/2 mani,
- un braccio/2 braccia,
- una gamba/2 gambe.

gioco n. 4 ----> muoversi toccandosi.
- un piede/2 piedi,
- la fronte,
- la schiena,
- la pancia.
Rilassamento.

ATTIVITA' altro gruppo ----> - Conversazione sul davanti e dietro del corpo.
- Esame delle parti del corpo che sono doppie.
- Messa in evidenza sulla sagoma di alcune parti particolari (gomito - ginocchio - caviglia - nuca - collo).
- Copiatura dei termini su scheda.

INTERVENTO N. 3 ----> uso del corpo con altri oggetti.

ATTIVITA' IN PALESTRA ----> simulazione di situazioni con altri oggetti e il corpo [(a) bacchetta - (b) clavetta - (c) cerchio]

gioco n. 1 ----> camminate varie: simulazione situazioni diverse:
- andiamo a caccia,
- facciamo le pulizie.

gioco n. 2 ----> inventate voi

gioco n. 3 ----> usate la bacchetta a coppie.

ATTIVITA' IN LABORATORIO ----> presentazione della bacchetta - disegna e inventa un gioco che puoi fare da solo e uno che puoi fare con un compagno.

GIOCHI CON LA PALLA

- 1) Lancio e prendo (gruppo 13/14)
n. giocatori: 1:1 - 1 contro 1.

IN PALESTRA (tempo 1 h).

Esecuzione del gioco.

Regole: - lancio libero
- presa senza caduta
- non toccare il soffitto.

VERIFICA
SUL CAMPO

Difficoltà: lancio - presa - equilibrio.
Correzioni: a) come si lancia;
b) come si prende;
c) come fare meglio.

INTERVENTO di
RECUPERO/CORREZIONI

a) come si lancia: dal basso in alto.
- prova del movimento del corpo senza palla;
- riflessione sulle parti del corpo in azione (piedi
- gambe - braccia).
b) come si prende: dall'alto in basso.
- prova del movimento corporeo senza palla;
- riflessione sulle parti del corpo in azione;
- confronto dei 2 movimenti.

VERIFICA del
RECUPERO

Giochi applicativi: giochi individuali.
a) lancio in aria e presa;
b) lancio in aria e presa da fermi;
c) lancio contro il muro e presa.
- a coppie: gli stessi giochi con il conteggio degli errori da parte del
compagno;
- ogni 10 lanci cambio ruolo.

IN LABORATORIO (tempo 1 h.)

attività grafiche.

- 1) con schede preparate: sagome del corpo umano,
mettere in evidenza le parti del corpo coinvolte:
- nel lancio;
- nella presa.
- 2) costruzione di un modellino per riprodurre i movimenti.
- 3) verbalizzazione di uno dei giochi eseguiti in palestra.

CONTENUTI:

- denominazione e localizzazione di alcune parti del corpo;
- consolidamento dei termini "ALTEZZA" e "LUNGHEZZA" già affrontati nell'area logico-matematica |Es.: movimento in altezza (alto/basso; basso alto) del corpo e del pallone nel gioco individuale - lancio in lunghezza della palla nel gioco a coppie|;
- introduzione del termine "DI FRONTE".

DIDATTICA: Si allegano le schede usate.

L'insegnante ha sempre usato i termini già noti ai bambini.

GIOCHI PER L'EQUILIBRIO

1) 1 - 2 - 3 STELLA (IN PALESTRA)

n. giocatori: tutti insieme (13/14).

Regole: - l'insegnante conta e contemporaneamente i bambini si muovono da un punto di partenza stabilito;
- alla fine della parola "STELLA" tutti devono essere immobili, altrimenti si torna alla partenza.

VERIFICA del
CAMPO

Difficoltà: restare immobili in certe posizioni.

Correzioni: - ricerca di alcune posizioni di stabilità;
- provare le posizioni da fermo e in movimento;
- la tattica.

INTERVENTO del
RECUPERO/
CORREZIONI

Scoperta di alcune posizioni stabili:

- sempre i due piedi appoggiati al pavimento;
- le braccia aperte aiutano a bilanciare il corpo;
- elasticità nelle gambe, cioè posizioni non rigide.

VERIFICA del
RECUPERO

Giochi applicativi:

giochi individuali:

- le belle statuine;
- chi riesce a fermarsi in equilibrio:
 - dopo una camminata a ritmi diversi (lenta, normale, veloce..)
 - dopo una corsa;
 - dopo un salto;
 - camminando sul bordo di un cerchio.

a coppie:

- chi riesce a stare più in equilibrio sotto le spinte del compagno.

IN LABORATORIO.

ATTIVITA': conversazione sul significato della parola "EQUILIBRIO":

- ricerca nella realtà di situazioni di equilibrio;
- composizione con il modellino costruito di posizioni di equilibrio;
- riproduzione/ricalco con il disegno.

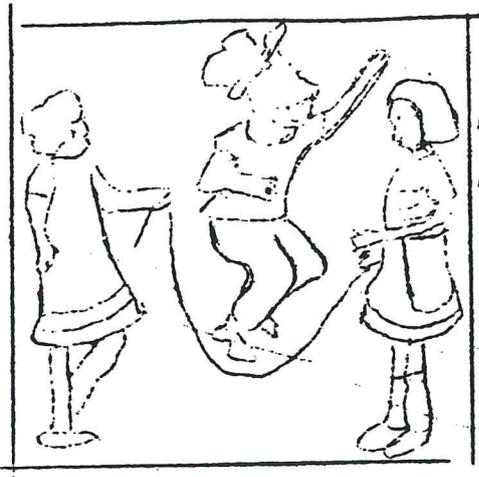
CONTENUTI: consolidamento dello "SCHEMA CORPOREO"

- concetto di "STABILITA'" in situazioni diverse (fermo - in movimento);
- concetto per contrasto "IMMOBILE - MOVIMENTO";
- introduzione del concetto "RILASSATO - RIGIDO" sempre in riferimento al corpo.

DIDATTICA: L'insegnante è partita dal riassunto della lezione precedente, ha sempre usato termini già noti ai bambini.

Racconta le situazioni: osservando le
varie posizioni: quale limbo è più in equili-
brio? Quale meno?





RIPRODUCI CON
LA SAGOMA
LA POSIZIONE
DELLA BIMBA
PIÙ IN EQUILI-
BRIO E QUELLA
MENO IN
EQUILIBRIO

U.D. → GIOCHI CON LA PALLA IN UN CAMPO

ATTIVITÀ IN PALESTRA

Costruzione con il nastro adesivo di n. 12 piccoli campi.

1° GIOCO INDIVIDUALE

Lancio in aria e prendo.

Esecuzione del gioco

Regole:

- non deve uscire dal campo
- la palla non deve cadere né toccare il soffitto.
- lancio libero

VERIFICA SUL
CAMPO

Difficoltà:

- rispetto del confine del campo.
- osservazioni sul confine e sulla regione interna per individuare lo spazio utilizzabile

INTERVENTO
DI RECUPERO/
CORREZIONE

- a) esame del confine e della regione interna.
- b) toccare con il corpo e con alcune parti di esso (piedi, mani, ...) il confine e lo spazio campo

VERIFICA
RECUPERO

Giochi applicativi:

- a) percorsi sul confine: imitativi (rana, canguro, serpente ...)
- b) movimenti liberi e guidati nella regione interna: gli animali dello stagno: rana, girini.
- c) invenzione di attività/giochi nella regione interna
- d) percorsi con la palla sul confine.
- e) giochi di rimbalzo e rotolamento della palla entro il confine.

Riproposta del gioco iniziale.

IN LABORATORIO

Attività grafiche

- 1) Disegno del campo: segnare col rosso il confine e colorare col blu la regione interna.
(Scheda predisposta: allegata)
- 2) Disegnare nello spazio interno un'attività tra quelle inventate ed eseguite in palestra (vedi FAC-SIMILE)
- 3) Disegno Foglio = campo → disegnare con la sagoma un gioco eseguito.
- 4) Scheda con la rappresentazione di un gioco e riproduzione delle stessa situazione con la sagoma.

CONTENUTI

- consolidamento dello schema corporeo
- esperienze concrete di posizioni diverse del proprio corpo: di fronte, di profilo, ~~di~~ di dietro
- esperienze concrete per l'acquisizione dei concetti:
 - linea chiusa / confine
 - regione interna / esterna
 - dentro / fuori

DIDATTICA*: Le insegnanti sia in palestra che in laboratorio usano sempre la stessa terminologia: confine - regione interna / esterna perché già nota ai bambini; tali termini infatti sono già stati usati in geometria (topologia) e in geografia.

La metodologia quindi è sempre quella usata in tutte le aree disciplinari allo scopo di avviare i bambini a cogliere la interdisci-

FAC-SIMILE di scheda per l'attività di laboratorio n. 4.



U.D. GIOCHI CON LA PALLA IN UN

CAMPO.

IN PALESTRA

- GIOCHI A COPPIE

1) Lancio e presa senza filo.
n. giocatori: 1:1

ESECUZIONE DEL GIOCO

Regole: lancio libero tra un giocatore e l'altro

- presa senza caduta.

- non toccare il soffitto

- lanciare entro il campo altrui.

Difficoltà: - lancio calibrato il campo altrui
- presa entro il proprio campo.

VERIFICA
SUL
CAMPO

INTERVENTO
DI RECUPERO/
CORREZIONI

Correzioni: - discussione e valutazione della forza
del lancio.

- lancio non forte ma preciso

valutazione: dello spazio: poco / tanto

dentro / fuori

del lancio: preciso

forte / piano.

GIOCHI APPLICATIVI: a coppie

- lancio e tocco a terra entro il campo
del compagno poi presa.

- stesso gioco con conteggio di errori

- stesso gioco con arbitro.

RIPROPOSTA DEL GIOCO INIZIALE

IN LABORATORIO

Le attività sono quelle dell'unità precedente.

CONTENUTI

Consolidamento di quelli dell'unità precedente e concetto di DENTRO/FUORI in riferimento a più elementi: se stesso e palla, entrambi in movimento.

DIDATTICA → Vedi U.D. precedente.

V.D. Giochi con la palla in un campo.

ATTIVITA' IN PALESTRA.

Gioco n. 1: individuale senza palla.

Attività libera all'interno del campo.

Esecuzione del gioco.

Regole: spostarsi secondo il comando, dato individualmente, di "VICINO/LONTANO" scambiarsi i campi.

VERIFICA
SUL CAMPO

Difficoltà:

- poca chiarezza dei 2 termini e della parola "SCAMBIO"

INTERVENTO
DI RECUPERO
CORREZIONI

Breve spiegazione delle parole e aggiunta nel comando della parola "PIÙ"
Dimostrazione pratica per tutti eseguendo il gioco sotto l'attenzione di tutti.

VERIFICA
RECUPERO

Giochi applicativi:

- a) riproposta del gioco n. 1 usando le parole "PIÙ VICINO / PIÙ LONTANO"
- b) gioco individuale con la palla eseguendo gli spostamenti richiesti per il gioco n. 1

~~2~~ Gioco n. 2

n. giocatori 2 → 1:1

Regole:

- chi lancia deve essere sulla linea di fondo del campo.
- lanciare la palla il più vicino possibile al confine del campo del compagno.
- chi prende la palla al centro del proprio campo.

- prendere la palla dopo un tocco a terra.
- invertire ruolo e posizione.

VERIFICA
SUL CAMPO

INTERVENTO
DI RECUPERO
CORREZIONI

Difficoltà:

- inversione della posizione.
- dimenticanza del modo di lanciare la palla per ottenere la precisione

- ripresa verbale e pratica del lancio
- riflessione collettiva sul meccanismo dell'inversione di posizione.
- prova dimostrativa del gioco proposto

Riproposta del gioco n. 2.

Gioco n. 3.

n. giocatori 1:1

Stesse regole del gioco n. 2 con un'unica variante: lancio nel punto più lontano del campo del compagno.

IN LABORATORIO

Attività a classe grafiche.

- 1) Ingrandimento della scheda utilizzata nell'U.D. precedente
 - scelta individuale del campo
 - inserire 2 figure sulle scheda n. 2. nel seguente modo: 1 nel campo più vicino e l'altra in quello più lontano rispetto al campo scelto.
- 2) Eseguire le due schede allegate.

CONTENUTI

- concetto di "PIÙ VICINO / PIÙ LONTANO"
- apprendimento del termine "DI FRONTE"

DIDATTICA: la linea didattica rimane la stessa avendo cioè sempre presente 3 momenti essenziali: SPIEGAZIONE - COMPrensIONE - APPLICAZIONE

Incolla le figure in posizione "VICINA" e
"DI FRONTE"

Disegna tu una situazione di gioco con
la stessa posizione

Incolla le figure in posizione "LONTANA" e
"DI FRONTE"

Disegna tu una situazione di gioco con la
stessa situazione

U.D. Giochi sul PRIMA/DOPO/TRA DESTRA/SINISTRA

1 Gioco: forniamo una fila.
regole: attenti ai comandi
forniamo una fila secondo i comandi

Non ci sono difficoltà e non si fanno altri giochi

2 Gioco: lancio della palla con la mano DESTRA.

Regole: gioco individuale (uso polle piccola)

VERIFICA
SUL
CAMPO

Difficoltà: conoscenza incerta delle Destra

INTERVENTO DI
RECUPERO

Intervento dell'insegnante per dare una tecnica per riconoscere la mano "DESTRA":
le mano con cui molti scrivono; si individuano i mancini.

Giochi applicativi:

- camminare varie che evidenziano le destre;
- camminare varie con la mano destra in testa;
- camminare con il pallone sotto il braccio destro

Esecuzione del gioco.

Stesso iter per la mano ~~destra~~ SINISTRA

Stesso iter per il piede DESTRO (uso pallone)

Stesso iter per il piede SINISTRO (uso pallone).

1) Riproduzione con il ricalco:

- della mano DESTRA
- della mano SINISTRO
- Osservazioni
- del piede DESTRO
- del piede SINISTRO
- Osservazioni

2) Compilazione della scheda

	a destra ho	a sinistra ho	a destra c'è	a sinistra c'è
10				

3) Osservazioni e conclusioni:

- Tutte le tabelle sono diverse perché diversa è la posizione di ciascuno, di noi.

CONTENUTI

- Interiorizzazione del concetto di DESTRA/SINISTRA in rapporto a se stesso.
- Concetto di PUNTO DI RIFERIMENTO.

DIDATTICA:

- 1 gioco: ripresa e ampliamento di PRIMA/DOPO da storie per applicazione in MATEMATICA circa le linee dei numeri e $>$ e $<$.
- 2 gioco: ampliamento concetto di PUNTO DI RIFERIMENTO da geografie -

ANCORA GIOCHI TOPOLOGICI

IN PALESTRA

I gioco → CHI RIESCE A... Portare la palla al compagno che si trova in una posizione ben precisa (Destra/sinistra) del proprio campo?

Regole: - fissare il punto del campo
- la palla deve rimbalzare a terra una volta ed essere ripresa.

USO PALLA PICCOLA

VERIFICA
SUL
CAMPO

DIFFICOLTÀ: considerare la lateralizzazione in riferimento alla posizione frontale.

INTER
VENTO
DI RE-
CUPERO

CORREZIONI: intervento dell'insegnante per spiegare come occorre valutare la posizione per individuare le DSeSH di un compagno o di un oggetto.

VERI-
FICA
DEL
RECU-
PERO

giochi applicativi:

- ripresa e riflessioni del gioco dello specchio
- evoluzione alternativamente il palleggiare a terra con la mano ds e/o sin.

RIPROPOSTA DEL GIOCO n. 1

II gioco
lancio e presa

n. giocatori: 2 → 1:1

Regole: lancio libero da posizioni ben definite del campo:

- a) angolo di fondo a destra
- b) angolo di fondo a sinistra.

VERI-
FICA
SUL
CAMPO

DIFFICOLTÀ: lancio e presa

VERIFI
CA SU
CAH?
PO

CORREZIONI: ricordare i giochi fatti in precedenza su "lancio e prese":

- come si lancia
- come si prende.

VERIFI
CA
PEL
RECU
PERO

Ripresa di alcuni giochi sul lancio e prese riproposte dal gioco e controllo per ogni campo dell'insegnante.

RIPROPOSTA DEL GIOCO n. 2.

IN LABORATORIO

- 1) Scheda n. 1: la barca (allegata)
- 2) giochi con il modellino: evidenziare la posizione:
 - a) DAVANTI → colorare con 2 colori la DS e la SM.
 - b) DIETRO → stesso lavoro

Osservazioni e conclusioni collettive.

CONTENUTI

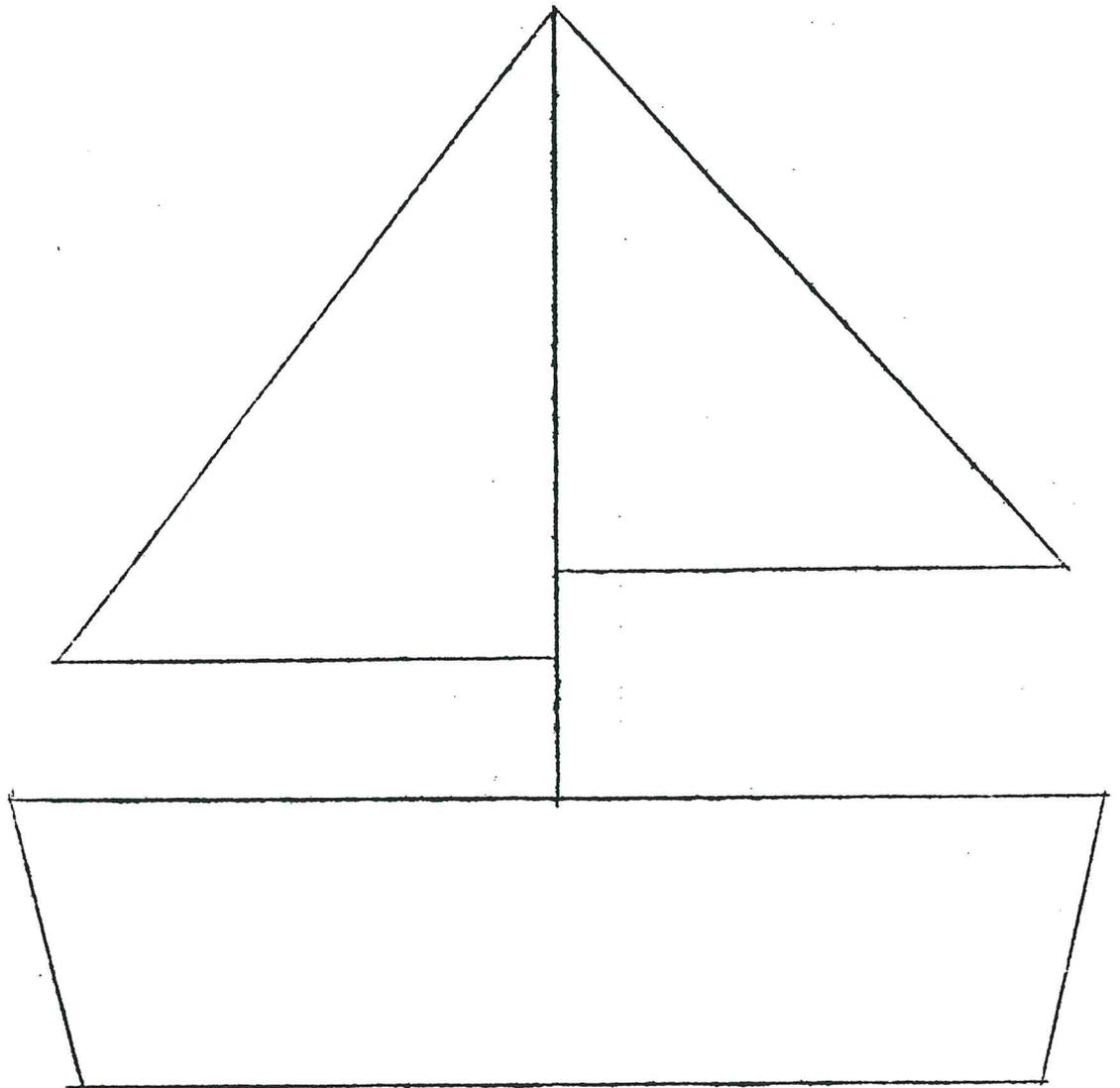
- approfondimento di DS e SM.
- concetto di POSIZIONE e di PUNTO DI RIFERIMENTO

DIDATTICA:

- uso termini noti
- uso schede appropriate che si collegano
- costante riferimento alla concretezza delle azioni (DIRE/FARE e viceversa).

Scheda di lavoro

Colora la vela che vedi a destra
di rosso e di giallo quella che vedi
a sinistra



Ora rispondi.

- 1) Chi guarda la scheda? _____
- 2) Chi decide qual è la destra? _____
- 3) Chi decide qual è la sinistra? _____
- 4) Chi è il punto d'osservazione? _____

Organizzazione

L'attività si è svolta per classi aperte e per piccoli gruppi ed ha coinvolto n; 3 classi per un totale di 58 alunni alla presenza di 3 insegnanti in un gruppo e 4 nell'altro, in quanto nel II° gruppo è inserito un alunno portatore di handicap. Ogni gruppo veniva suddiviso in due sottogruppi, circa 13/14 alunni, ognuna dei quali svolgeva l'attività in due fasi: praticamente in palestra e graficamente, dopo ovvia riflessione, in laboratorio usando materiale preordinato.

Verifica

Tale organizzazione si è rivelata proficua sia per le insegnanti che per gli alunni.

Per le insegnanti, in quanto ha consentito loro, di lavorare con gruppi abbastanza ridotti, quindi di favorire anche l'intervento di correzione e di recupero individuale ed immediato.

Per gli alunni invece ha offerto loro la possibilità di giocare tutti insieme e contemporaneamente, evitando la rotazione nei campi e tempi di attesa.

Metodologia e contenuti

La metodologia usata era imperniata su 4 fasi:

- spiegazione del gioco e delle relative regole;
- attuazione da parte degli alunni sempre in un rapporto I/I
- intervento di correzione e recupero immediato e individuale;
- riflessione sui concetti appresi attraverso le attività svolte in laboratorio.

I contenuti affrontati miravano soprattutto all'approfondimento della conoscenza dello schema corporeo in ogni sua parte e dei principali concetti topologici, quali: sopra/sotto, Dentro/fuori; in alto, in basso, a destra, a sinistra, in rapporto a se stesso e ad uno spazio ben determinato (il campo) e all'uso di strumenti (palloni, palle di diverse misure.....)

I giochi proposti sempre con la palla e nel rapporto I:I sono stati i seguenti:

- + lanciare in varie direzioni;
- lanciare in varie posizioni (da fermo, muovendosi, con una mano....)
- prendere in vari modi (con due mani, con una mano...);
- prendere in varie posizioni (da dentro il campo, da fuori, muovendosi (stando immobili.....);°

Verifica

Si può esprimere un giudizio abbastanza positivo pur rimarcando le seguenti difficoltà:

- gli alunni, in prevalenza maschi, hanno dimostrato una certa reticenza ad usare il pallone con le mani;

- ad eseguire il lancio usando tutto il corpo e non solo le braccia
 - lanciare la palla rispettando le consegne del gioco (dentro il campo.....)
 - dubbi dell'insegnante sulla qualità dell'intervento, o meglio, incertezza dxs sull'esattezza dei movimenti preposti.
- A parte la prima difficoltà che è poi stata in gran parte superata, le altre saranno comunque il punto di partenza delle attività del II anno; mentre l'ultima sarà oggetto di studio e di approfondimento del team dei docenti coinvolti.

Verifica dei materiali

Non si sono incontrate particolari ostacoli per il materiale: infatti potevamo disporre, per ogni coppia, dato il basso numero degli alunni, di un pallone offerto da CSI-FIPAV/UISP e di una palla da tennis acquistata con un fondo cassa fornito dal Comitato Genitori della scuola.

Abbiamo avuto inoltre la possibilità di usufruire di una palestra anche se di misure ridotte, alla quale potevano accedere solo le classi del primo ciclo della scuola per cui i campi sono stati segnati una sola volta all'inizio.

Verifica conclusiva

Da una valutazione complessiva l'esperienza è risultata buona, nonostante le difficoltà incontrate non solo nella realizzazione con gli alunni ma soprattutto a livello di programmazione didattica.

Le difficoltà maggiori a livello di programmazione sono state le seguenti:

- la carenza di materiale informativo e bibliografico per cui ogni lezione, ogni intervento doveva essere costruito su misura per l'età degli alunni;
- le schede ed il materiale usato per la fase del laboratorio dovevano essere preparate in modo preciso e calibrate ma prive di termini di riferimento e di confronto.

Un aspetto invece positivo è stato quello di poter avviare, fin dalla prima, un momento di evidenziazione sufficientemente chiaro e concreto di multidisciplinarietà. Infatti i concetti affrontati sono poi stati utilizzati per altre aree disciplinari, come geometria, geografia.

Le insegnanti

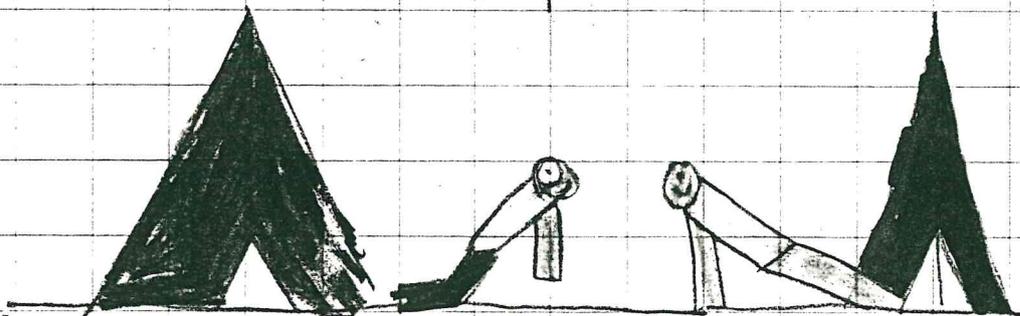
SALA CARMEN BERTACCHINI FERNANDA
DA LEZZI MARIA

Incolla le figure in posizione

"VICINA" e "DI FRONTE"

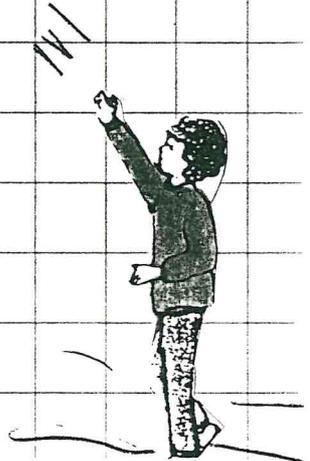


Disegna tu una situazione di gioco con la stessa posizione

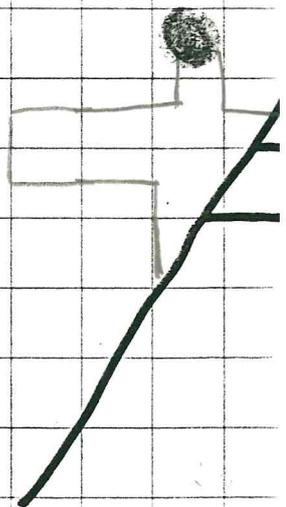
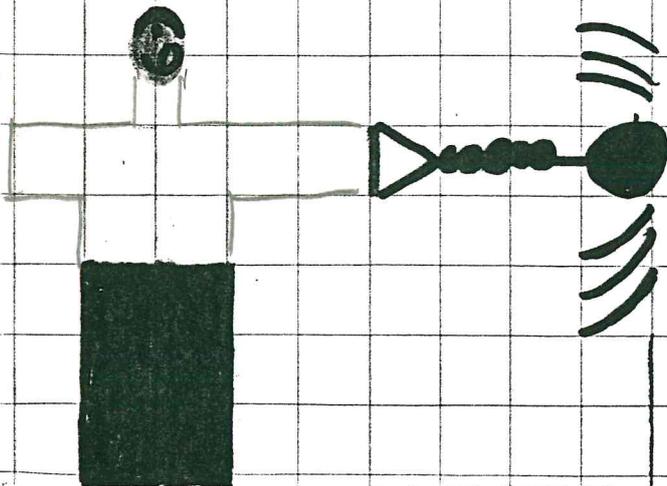


Incolla le figure in posizione

"Lontana e di Fronte"

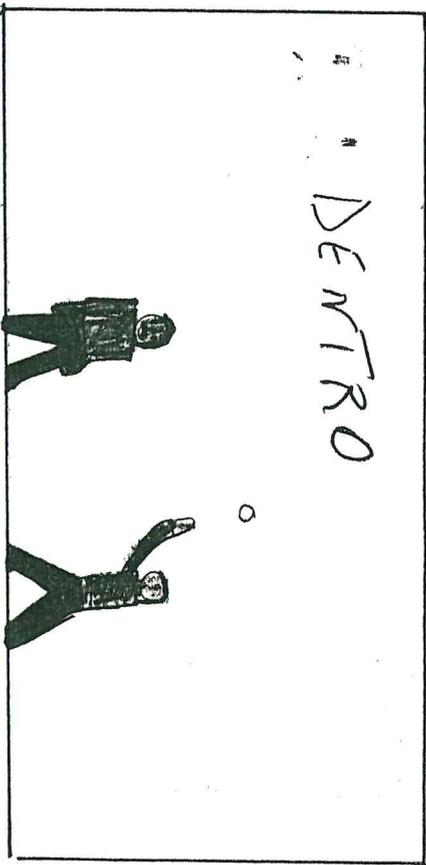


Disegna tu una situazione
di gioco con la stessa
posizione



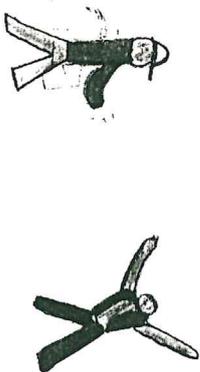
B

DENTRO



A

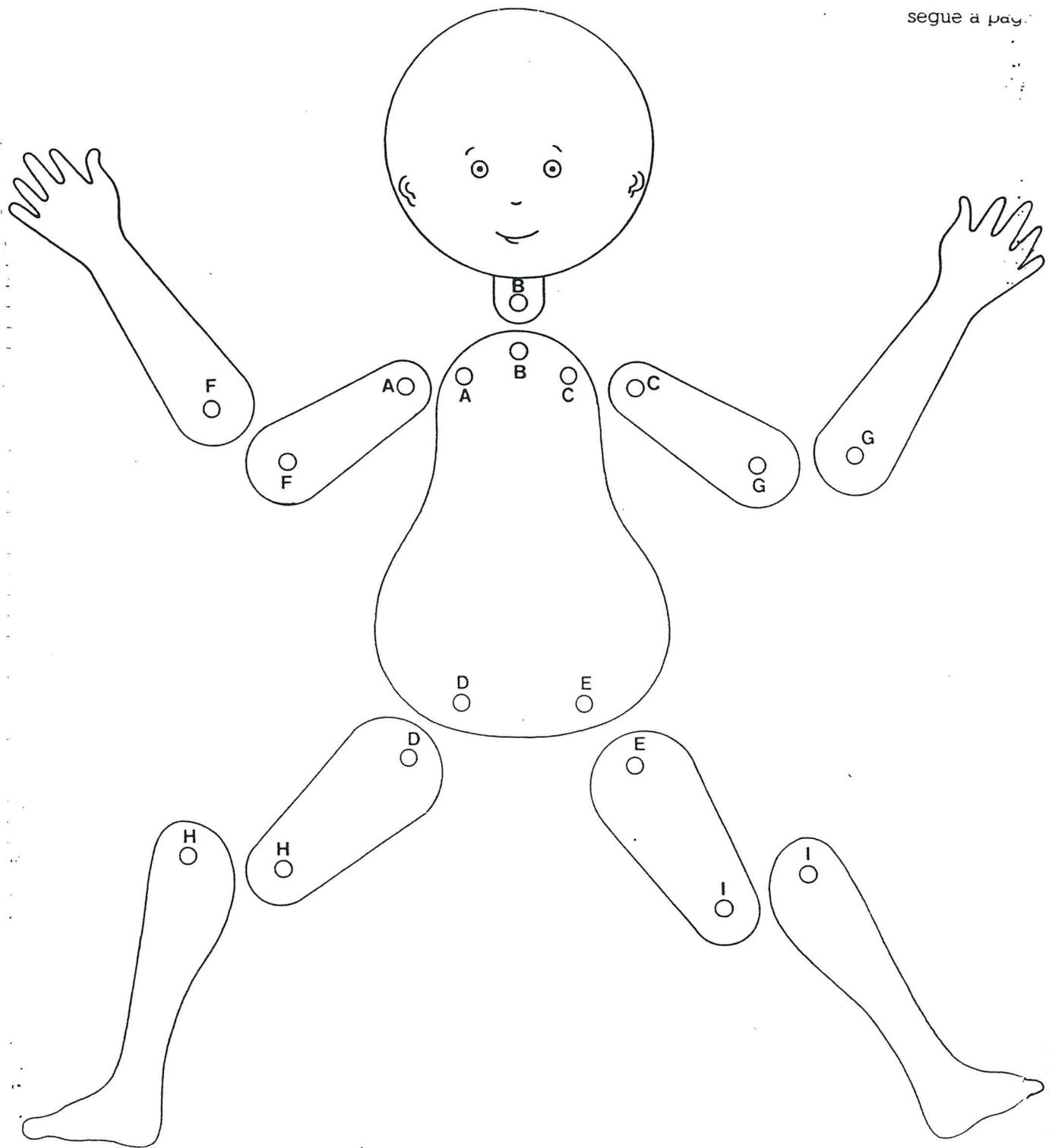
VICINO

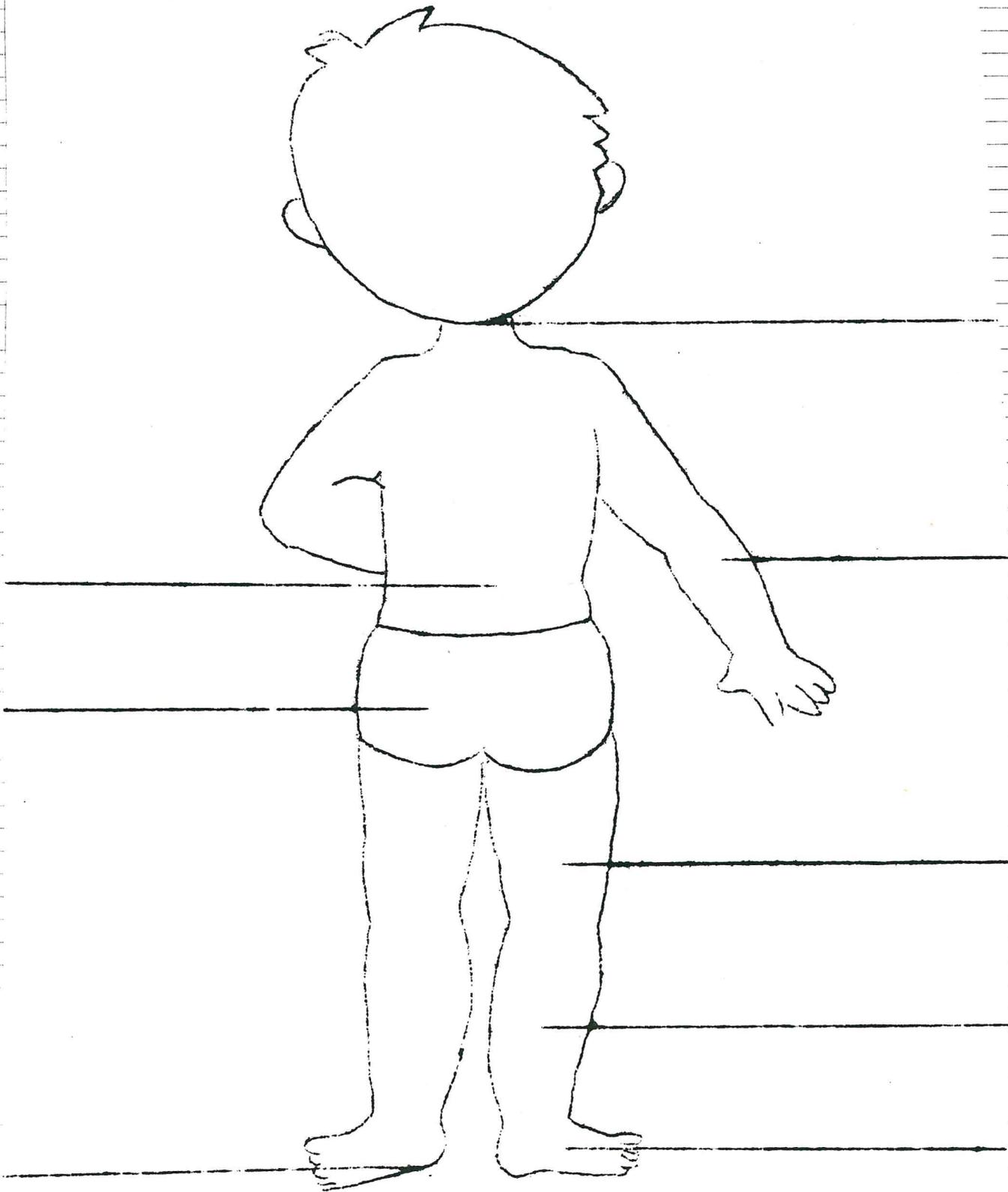


lontano



segue a pag.





Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Educazione motoria

Sottotitolo: Programmazione

Collocazione: EF 7



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: memo@comune.modena.it