

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist.Canossiano

PROGETTO DIDATTICO E LABORATORIO

esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

PSICOMOTRICITA'



dal 5 novembre al 31 gennaio
anno scolastico 2018-2019

MOTIVAZIONE:

Con il corpo il bambino si presenta al mondo, conosce se stesso e si rapporta con la realtà esterna facendone esperienza e conoscendola. È il corpo incaricato di ricevere, organizzare, memorizzare i messaggi che provengono dal suo stesso funzionamento e dal mondo circostante. Dal corpo vengono sollecitate e impartite informazioni che il soggetto è invitato a sentire, elaborare e trasformare così in idee, in esperienze.

Il corpo nella sua vitalità è quindi strumento di espressione, comunicazione, esplorazione e conoscenza. L'esperienza psicomotoria offre al bambino la possibilità di sentirsi bene nel proprio corpo in modo da organizzare le proprie modalità di essere nei confronti di se stesso, degli altri e delle cose che lo circondano. Tutto questo è reso possibile attraverso esperienze corporee, il contatto tra i pari e l'uso di determinati ausili che negli incontri vengono proposti.

Attraverso esperienze di gioco senso-motorio, simbolico-rappresentativo e costruttivo il bambino viene aiutato ad usare il corpo in modo efficace favorendo lo sviluppo delle potenzialità espressive, creative, comunicative, riferite sia all'ambito motorio sia a quello simbolico-cognitivo e affettivo-relazionale. La psicomotricità promuove la salute e il benessere del bambino in quanto lo stimola ad attivare le sue risorse personali per superare le difficoltà in un contesto di non giudizio.

CULTURA DEL GRUPPO:

- F. Boscaini, *Approccio psicomotorio e intervento educativo-rieducativo*, Libreria universitaria editrice, Verona 1987
- G. Nicolodi, *L'educazione Psicomotoria nell'infanzia*, Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Trento 2015
- *Indicazioni per il curricolo Roma*, settembre 2012

TEMPI:

- nei giorni di lunedì e giovedì
- dalle ore 13.00 alle ore 14.00 e dalle ore 14.00 alle ore 15.00
- dal 5 novembre 2018 al 31 gennaio 2019

PERSONE COINVOLTE:

- L'insegnante con qualifica di Psicomotricista Simonetta Giacomelli
- I bambini medi divisi per gruppi d'intersezione (koala, tartarughe, gattini, ippopotami)

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE: IL CORPO IN MOVIMENTO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo [...]

Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo [...] controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva [...] riconosce il proprio corpo e le sue diverse parti.

Conoscenze

- Movimento sicuro
- I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri
- Le regole dei giochi

Abilità

- Nominare, indicare, rappresentare le parti del corpo.
- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, stare in equilibrio, strisciare, rotolare.
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi.
- Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza.
- Controllare la forza del corpo, individuare potenziali rischi.
- Rispettare le regole dei giochi.
- Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo.

Compiti significativi

- Individuare il corpo e le parti guardando i compagni o guardandosi allo specchio; denominare parti e funzioni; eseguire giochi motori di individuazione, accompagnati da giochi sonori (canzoncine, ritmi) per la denominazione.
- Ideare ed eseguire "danze" per esercitare diverse parti del corpo: camminare su un piede, saltellare; accompagnare una filastrocca o un ritmo con un gioco di mani, ecc.
- Eseguire esercizi e "danze" con attrezzi.
- Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date.
- In una discussione con i compagni, individuare nell'ambiente potenziali ed evidenti pericoli e ipotizzare comportamenti per prevenire i rischi; individuare comportamenti di per sé pericolosi nel gioco e nel movimento e suggerire il comportamento corretto.

Obiettivi d'apprendimento

- Individuare e nominare le parti del corpo e descriverne le funzioni.
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.

CAMPO D'ESPERIENZA COINVOLTO: IL SE' E L'ALTRO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri [...] sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">• Significato della regola	<ul style="list-style-type: none">• Rispettare i tempi degli altri• Collaborare con gli altri• Canalizzare progressivamente la propria aggressività in comportamenti socialmente accettabili• Scoprire e conoscere il proprio corpo• Accettare e gradualmente rispettare le regole, i ritmi, le turnazioni• Manifestare interesse per i membri del gruppo: ascoltare, prestare aiuto, interagire nella comunicazione, nel gioco• Scambiare giochi, materiali, ecc.• Collaborare con i compagni per la realizzazione di un progetto comune

Compiti significativi

- Realizzare compiti e giochi di squadra che prevedano modalità interdipendenti

Obiettivi d'apprendimento:

- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni
- Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti

CAMPO D'ESPERIENZA COINVOLTO: LA CONOSCENZA DEL MONDO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

Il bambino individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso

Conoscenze	Abilità
<ul style="list-style-type: none">• Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...)• Serie ritmi	<ul style="list-style-type: none">• Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta• Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari• Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi

Compiti significativi

- Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persona, ecc.

Obiettivi d'apprendimento

- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.

INCONTRO 1: ATTENTI AL SEGNALE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri.

MATERIALI E STRUMENTI:

- lettore cd, cd musicale Baby's first, palline medio-piccole

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Viene chiesto di far passare una palla al compagno che si trova a destra dopo aver detto il proprio nome con la palla in mano. In seguito l'insegnante ricorda alcune regole per la sicurezza nel movimento di tutti e spiega verbalmente le attività che si faranno.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a sedersi in cerchio con le gambe incrociate, si posiziona seduta in mezzo a loro in cerchio	10 minuti
<ul style="list-style-type: none">• Gioco della macchinina: i bambini fanno finta di essere delle automobili che corrono per la palestra. Quando l'insegnante alza il braccio e dice "Stop" devono fermarsi. Quando l'insegnante abbassa il braccio possono ripartire.• Gioco del semaforo: i bambini fanno ancora finta di essere delle macchinine e dovranno seguire le indicazioni dei cerchi colorati esposti dall'insegnante. Se c'è il cerchio verde possono continuare a correre, se c'è quello giallo devono rallentare-camminare, se c'è quello rosso devono fermarsi.• Attività con le palline: con una musica ritmata di sottofondo i bambini giocano liberamente nella palestra con le palline prima da soli e poi a coppie. Dovranno spostarsi in coppia tenendo una pallina tra le loro schiene, tra le proprie fronti, tra le spalle, etc.• Attività di rilassamento: i bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in modo sparso e l'insegnante passa a toccare il corpo con la palla.	L'insegnante è al centro della palestra, dà indicazioni verbali, usa gesti ed espone i cerchi colorati. Seleziona le musiche e distribuisce le palle. Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.	40 minuti
I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi e gridando: "Ciao".	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 2: TRASFORMAZIONI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Controllare i propri movimenti per evitare rischi per se e per gli altri.
- Orientarsi nello spazio in autonomia

MATERIALI E STRUMENTI:

- lettore cd, cd musicale Baby's first, foulard

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Viene chiesto di far passare una palla al compagno che si trova a destra dopo aver detto il proprio animale preferito con la palla in mano. In seguito l'insegnante ricorda alcune regole per la sicurezza nel movimento di tutti e spiega verbalmente le attività che si faranno.</p>	<p>L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a sedersi in cerchio con le gambe incrociate, si posiziona seduta in mezzo a loro in cerchio</p>	10 minuti
<ul style="list-style-type: none">• Attività del nascere e crescere. Si dividono i bambini in due gruppi: uno si muove sul posto imitando la nascita del seme che pianta le radici e diventa piantina, fiore, albero che si muove senza spostarsi; l'altro si muove come animali che escono dall'uovo, sbucano dalla terra, dalle tane per uscire ed esplorare la foresta che sta nascendo intorno a loro e poi si invertono i ruoli.• Gioco l'uomo di ghiaccio: un bambino è l'uomo di ghiaccio che quando tocca gli altri bambini li trasforma in cubi di ghiaccio. Chi viene toccato deve fermarsi nel posto dove si trova con le gambe divaricate fino a quando non viene liberato dai compagni che devono passarli sotto le gambe.• Attività di rilassamento: i bambini si sdraiano sul pavimento in modo sparso e l'insegnante passa a toccare il corpo con il foulard.	<p>L'insegnante è al centro della palestra, da indicazioni verbali, segue con lo sguardo, rispiega se non è stata compresa la consegna. Predisporre le musiche di sottofondo.</p>	40 minuti
<p>I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi e gridando: "Ciao".</p>	<p>L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.</p>	10 minuti

INCONTRO 3 : PALLE INFUOCATE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Individuare e nominare le parti del corpo e descriverne le funzioni.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Palline, Gonge, cd musicale Baby dance blu e Baby's first, lettore cd

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Viene chiesto di far passare velocemente una palla al compagno che si trova a destra, poi velocemente a sinistra e infine si lancia la palla velocemente a un compagno nel cerchio senza farla uscire dal cerchio. Chi la lancia fuori dal cerchio o la lascia fuggire fuori dal cerchio deve girarsi rivolgendo le spalle ai compagni. In seguito l' insegnante ricorda alcune regole per la sicurezza nel movimento di tutti e spiega verbalmente le attività che si faranno.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a sedersi in cerchio con le gambe incrociate, si posiziona seduta in mezzo a loro in cerchio	15 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Gioco degli orsi: i bambini imitano degli orsi che nelle loro tane (cerchi) si svegliano e si lavano con una spugna (pallina) le parti del corpo che nomina l'insegnante. Si procede nel gioco anche a coppie. Si può variare anche l'animale. • Gioco delle palline in campo: la palestra viene divisa in due parti dove i bambini divisi in due squadre devono liberare il proprio campo dalle palline che lanciano gli avversari. Vince la squadra che al grido "Stop" dell'insegnante, ha meno palline in campo. • Attività con il Gonge: i bambini sono in cerchio attorno al paracadute, al comando dell'insegnante lo fanno vibrare forte, piano, in alto, in basso, mettono sopra delle palline, a turno ci vanno sotto e sopra. • Attività di rilassamento: i bambini si dispongono in ordine sparso sdraiati sul pavimento e con una musica tranquilla di sottofondo. L'insegnante passa a mobilitare alcune parti del corpo. 	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	35 minuti
I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi e gridando: "Ciao".	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 4: FORTE O LIEVE?

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.

MATERIALI E STRUMENTI:

- strumenti musicali a percussione, corde, teli e cuscini, palline

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Ogni bambino prenderà uno strumento musicale dalla scatola posta al centro e si presenterà al gruppo suonando lo strumento scelto. In seguito l'insegnante spiega le attività che si faranno e ricorda alcune regole per giocare in sicurezza.</p>	<p>L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a sedersi in cerchio con le gambe incrociate, si posiziona seduta in mezzo a loro in cerchio dopo aver predisposto la scatola degli strumenti.</p>	10 minuti
<ul style="list-style-type: none">• Attività con gli strumenti musicali: I bambini sono invitati a muoversi per la palestra con tutto il corpo e seguire i suoni che verranno prodotti dagli strumenti (tamburello, campanelli, triangoli). Saranno liberi di inventare passi e posizioni degli arti nello spazio in autonomia. A turno alcuni bambini potranno produrre il suono.• Attività con le corde: i bambini a coppie tengono una corda, al comando dell'insegnante devono imprimere forza e tirare verso di sé la corda o allentarla diminuendo al forza .• Gioco del lupo e degli agnellini: i bambini sono divisi in due gruppi. I lupi sono nascosti nelle tane difese da cuscini, gli agnellini giocano e cantano: "Siamo agnellini, agnellini, agnellini. Aiuto, Aiuto, il lupo noi scappiamo". Quando finisce la canzoncina gli agnelli scappano nel recinto segnato da un cuscino circolare e i lupi possono uscire, ma saranno invasi dalle palline (sassi) lanciati dagli agnellini. Successivamente si invertono i ruoli.	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	40 minuti

<ul style="list-style-type: none"> • Attività di rilassamento: I bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in ordine sparso, vengono invitati a fare delle belle respirazioni e a concentrarsi sul ritmo del respiro. 		
<p>I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà, quali suoni hanno preferito, quale ruolo hanno preferito nel gioco.</p> <p>Si fa il saluto finale alzandosi in piedi e gridando nella tonalità forte e piano: "Ciao".</p>	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 5: GIOCO CON IL FOULARD

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare e nominare le parti del corpo e descriverne le funzioni.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di movimento.

MATERIALI E STRUMENTI:

- lettore cd, cd musicale Baby dance blu, Baby' s first, foulard, cerchi, teli, cuscini, bastoni, corde.

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Ogni bambino prenderà un foulard e si presenterà al gruppo attraverso un gesto con esso. Verrà messa una musica di sottofondo.</p>	<p>L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi in piedi in cerchio, porge un foulard a ciascuno.</p>	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Mi copro col foulard: i bambini si muovono liberamente nella palestra con il foulard in mano al ritmo di musica, quando la musica si ferma devono fermarsi e ricoprire una parte del corpo indicata dall'insegnante. • Gioco dei marinai: i bambini sono i marinai che sulla nave (parte di palestra delimitata da corde e teli) devono eseguire dei movimenti seguendo i comandi del capitano (insegnante) che ordina di issare le vele, pulire il ponte, gettare le reti per pescare, andare sotto coperta, etc. 	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali.</p> <p>Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	40 minuti

<ul style="list-style-type: none"> • Attività di rilassamento: con una musica di sottofondo tranquilla i bambini a coppie con l'uso del foulard si fanno il massaggio sul corpo sfiorando la testa, le braccia, le gambe. 		
<p>I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà.</p> <p>Si fa il saluto finale alzandosi in piedi, saltando e gridando: "Ciao"</p>	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 6: IL MIO CORPO CHE BELLO!

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare e nominare le parti del corpo e descriverne le funzioni .
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.

MATERIALI E STRUMENTI: lettore cd, cd Baby' s first, corde, palline

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Ogni bambino si presenterà attraverso un gesto del corpo. Verrà messa una musica di sottofondo.</p>	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi in piedi in cerchio	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Danza delle parti del corpo: con una musica di sottofondo a partire dalla testa i bambini muovono tutte le parti del corpo, comprese le dita dei piedi e delle mani facendo fare tutti i movimenti che riescono con le varie parti. Successivamente si dividono i bambini in due gruppi, quelli che muovono solo le braccia e quelli che muovono solo le gambe, poi ci si scambia. • Gioco gatti e topi: i bambini sono divisi in due gruppi. I topi sono nella loro tana delimitata da corde e devono difendere il formaggio (palline) dai gatti che tenteranno di prendere il formaggio in un tempo stabilito. Poi si cambieranno i ruoli. Vince chi porta via più formaggio. • Attività di rilassamento: i bambini a coppie si massaggiano la schiena con una musica tranquilla di sottofondo. 	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, invita i bambini a disporsi di fronte a lei nella palestra.</p> <p>In seguito predispone i materiali per il gioco.</p> <p>Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	40 minuti
<p>I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"</p>	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 7: IN EQUILIBRIO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.

MATERIALI E STRUMENTI:

- cerchi, corde, bastoni, cuscini, materassi, fogli bianchi A4, pennarelli.

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, dopo aver tolto le scarpe e indossato in autonomia le calze antiscivolo. Ogni bambino prenderà un foulard e si presenterà al gruppo attraverso un gesto con esso. Verrà messa una musica di sottofondo.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi in piedi in cerchio	10 minuti
<ul style="list-style-type: none">• Statue di cera e di marmo: i bambini camminano per la palestra liberamente quando l'insegnante dice: "Cera" i bambini si fermano in una posizione scelta e poi devono farsi cadere a terra sciolti dal sole quando dà l'indicazione l'insegnante. Quando l'insegnante dice: "Marmo" i bambini mantengono la posizione, si osserva chi la mantiene più a lungo, chi al tocco dell'insegnante è più in stato rigido, di tensione come il marmo.• Percorso: nello spazio palestra si propone un tragitto con vari ausili dove siano previsti, salti, arrampicate, cammini su superfici oblique e diritte, rotoloni e capriole.• Mi disegno mentre gioco: Alla fine del percorso i bambini disegnano su un foglio se stessi vicino a una parte del percorso eseguito.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale e consegnato un foglio A4 e dei pennarelli ad ogni bambino.	40 minuti
I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio, mostrano i disegni ai compagni e verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi, mostrando i disegni e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- Predisporre un ambiente sereno e accogliente mettendo a disposizione i vari materiali sopracitati per creare di volta in volta situazioni di gioco che rendano partecipi i bambini in modo attivo e creativo .
- Stimola la partecipazione e il coinvolgimento di tutti i bambini sostenendo e accompagnando soprattutto i bambini più insicuri o inibiti.
- Si lascia coinvolgere direttamente nel gioco con il proprio corpo.
- Osserva i bambini nelle loro espressioni corporee, emotivo-relazionali, grafiche e verbali.

INTEGRAZIONE DEI BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI:

Verrà predisposto un particolare programma per i bambini portatori di handicap a seconda dei loro deficit e in accordo con l'insegnante di sostegno; si farà comunque in modo che il bambino possa svolgere attività di gruppo o in coppia con un compagno in situazione di sicurezza.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

L'insegnante avrà cura di fare in modo che tutti i bambini siano coinvolti e partecipi, capaci di esprimere piacere nel gioco e nel gruppo, accoglierà le proposte suggerite dai bambini e adatterà ogni seduta al gruppo di bambini presenti apportando eventuali modifiche anche sull'uso di determinati ausili. Si cercherà di ascoltare i vissuti dei bambini alla fine di ogni seduta aiutandoli a superare alcune difficoltà legate a piccole frustrazioni.

IMPLEMENTAZIONE

L'esperienza psicomotoria vuole integrarsi con le altre attività curricolari e dove possibile verrà privilegiata e ampliata qualche attività di gioco specifica per stimolare alcune competenze nei bambini, tenendo conto anche della dimensione creativa di ognuno di loro che è bene venga stimolata.

DOCUMENTAZIONE:

Come documentazione delle esperienze verranno eseguite delle foto durante l'attività.
-laboratorio Aperto ai genitori nella Settimana dello Sport

A cura di :
Simonetta Giacomelli

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"

"Giochi in movimento"

Esperienza realizzata dal 15 ottobre a 21 dicembre 2018

NOME DEL BAMBINO:

anni 5

Data:

COMPETENZE

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO

• Individua e nomina le parti del corpo e descriverne le funzioni.	1	2	3	4
• Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici.	1	2	3	4
• Controlla i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.	1	2	3	4
• Esegue giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.	1	2	3	4
• Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo	1	2	3	4

CAMPO D'ESPERIENZA: IL SE' E L'ALTRO

• Interagisce positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni	1	2	3	4
• Rispetta le regole, le persone, le cose e gli ambienti	1	2	3	4

CAMPO D'ESPERIENZA: LA CONOSCENZA DEL MONDO

• Utilizza con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti	1	2	3	4
---	---	---	---	---

LEGENDA:

1	Iniziale: Il bambino/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di non avere conseguito le competenze di base
2	Essenziale: Il bambino/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
3	Intermedio: Il bambino/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, mostrando buona consapevolezza delle competenze acquisite
4	Avanzato: Il bambino/a svolge compiti mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze, compie scelte consapevoli, rilevando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.