Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist.Canossiano

PROGETTO DIDATTICO E LABORATORIO

esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

PSICOMOTRICITA'

dal 29 gennaio al 11 aprile
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. E '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 martedì, mercoledì e giovedì
- dalle ore 14.00 alle ore 15.00
- dal 29 gennaio al 11 aprile 2019

PERSONE COINVOLTE:

- L'insegnante con qualifica di Psicomotricista Simonetta Giacomelli
- I bambini grandi divisi per gruppi d'intersezione (canguri, coccodrilli, giraffe)

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 , matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.

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 danza, nella comunicazione espressiva […] riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti [...]

Conoscenze	**Abilità**
• Movimento sicuro • I pericoli nell'ambiente e i comportamenti sicuri • Le regole dei giochi	• 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 la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- 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**
Significato della regola	• 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 • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi • 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**
• Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) • Serie ritmi	• 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 implichino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.

Obiettivi d'apprendimento

- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano; destra sinistra 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: PALLEGGIAMO

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.
- Controllare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- 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.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Palle, palline medio-piccole, corde, cerchi.

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
• **Palleggiamo:** I bambini si dispongono su due righe cercando di avere un compagno difronte, ai bambini di una fila vengono consegnati dei palloni e devono palleggiare con il compagno difronte la palla cercando di non farla cadere. Si possono aggiungere altre varianti tipo: passare la palla al compagno facendola scorrere per terra, passare al compagno la palla facendola rimbalzare per terra, passare la palla al compagno lanciandola da sopra la testa, lanciare e prendere la palla con una mano, ...	L'insegnante è al centro della palestra, dà indicazioni verbali, predispone i vari materiali. Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.	40 minuti

• **Facciamo centro:** i bambini si dispongono in fila e cercano di lanciare una pallina dentro un cerchio tenuto sospeso. • **Gioco dei pirati:** ogni bambino ha un cerchio (nave) quando l'insegnante fa cadere dal suo baule (il forziere) le palline (monete d'oro), i bambini devono cercare di prenderne il più possibile e portarle nel loro cerchio. Vince chi colleziona più palline (monete d'oro). • **Attività di rilassamento:** i bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in modo sparso e l'insegnante passa a toccare il corpo con la palla.		
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: ESPLORIAMO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Orientarsi nello spazio in autonomia eseguendo percorsi.

MATERIALI E STRUMENTI:

- lettore cd, cd musicale "Balli internazionali", corde, cerchi, asse di equilibrio, bastoni, birilli, ecc.

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 ad ognuno di fare un gesto-movimento di saluto al gruppo usando le mani, la testa, il corpo...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 posizionarsi in cerchio in piedi.	10 minuti
• **Movimenti di braccia e di gambe:** i bambini sono in piedi in cerchio e con la musica di sottofondo, seguendo le indicazioni dell'insegnante muovono, fanno vibrare le braccia, le mani le dita delle mani sperimentando tutti i possibili movimenti. In seguito si muovono le gambe, i piedi,	L'insegnante è al centro della palestra, da' indicazioni verbali, segue con lo sguardo, predispone i materiali e	40 minuti

le dita dei piedi. Alla fine ci si divide in due gruppi: i bambini che provano a muovere le braccia e i bambini che muovono le gambe, poi ci si scambia. • **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. • **Attività di rilassamento**: I bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in ordine sparso, vengono invitati a fare delle respirazioni e a concentrarsi sul ritmo del respiro.	le musiche di sottofondo. Alla fine insieme si riordina il materiale.	
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 3: GIOCHIAMO CON LE FORME

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- 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.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Orientarsi nello spazio con autonomia

MATERIALI E STRUMENTI:

- Palla, tamburello, cd musicale "Baby's first", lettore cd, corde

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 lanciare a turno una palla a un compagno nel cerchio chiamandolo per nome. 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 disporsi in piedi in cerchio.	10minuti
• **Gioco delle forme:** i bambini sono in piedi in cerchio, al un battito del tamburello devono assumere una posizione strana stando immobili mentre l'insegnante conta fino al 3. Si invitano poi i bambini a prendere forme inusuali come stare in punta di piedi, sdraiati, attorcigliati, ecc... • **Gioco delle marionette:** i bambini fingono di essere		40 minuti

marionette con fili legati agli arti, quando l'insegnate (burattinaio) dà il comando devono muovere la parte del corpo nominata facendo attenzione tra destra e sinistra. • **Gioco del pescatore :** due bambini nello spazio delimitato da due corde (rappresenta il ponte) cercano di prendere i compagni (rappresentano i pesci) che passano da una parte all'altra del ponte. Quando sono stati presi tutti i pesci questi per magia vengono trasformati in pescecani e ritornano in acqua. • **Attività di rilassamento:** i bambini si dispongono in ordine sparso sdraiati sul pavimento e con una musica tranquilla di sottofondo. L'insegnante passa a mobilizzare alcune parti del corpo.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	
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: TRASFORMAZIONI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Individuare le parti del corpo.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Orientarsi nello spazio con autonomia.

MATERIALI E STRUMENTI:

- tamburello, stoffe, bastoni, cerchi, corde, cuscini, materassi, coni, scatola con faccette delle emozioni, palline, cd musicale "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. A turno stando nel cerchio, in piedi, ogni bambino saluta i compagni con un gesto delle mani. In seguito l'insegnante spiega le attività che si faranno e ricorda alcune regole per giocare in sicurezza.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a posizionarsi in cerchio in piedi.	10 minuti

• **Danza del corpo:** i bambini sono sparsi per la palestra e con la musica di sottofondo, seguendo le indicazioni dell'insegnante muovono, fanno vibrare le varie parti del corpo nominate dall'insegnante sperimentando tutti i possibili movimenti di testa, braccia, mani, tronco, gambe,ecc...Alla fine tutti danzano liberamente per la palestra seguendo la musica. • **Indovina l'emozione:** i bambini sono divisi in due squadre una difronte all'altra. A turno i giocatori di una squadra estraggono da una scatola la faccetta di un'emozione senza farla vedere agli avversari e cercano di imitarla con il gioco del mimo attraverso gesti del corpo, sguardi, espressioni e interagendo tra loro. Si andrà a premiare non solo chi vince l'emozione mimata, ma anche chi è capace di esprimerla meglio. • **Gioco Volpe e coniglio nel bosco:** Si dispongono nella palestra degli attrezzi in modo da creare un'ambientazione boschiva con alberi e cespugli.. A turno un bambino fa la volpe che esce dagli alberi e rincorre un coniglio (bambino) che esce dai cespugli e quando si stanca si nasconde dietro a altri cespugli lasciando il posto agli altri compagni che escono a fare il coniglio. Poi si invertono i ruoli. • **Attività di rilassamento:** i bambini si sdraiano sul pavimento e a coppie si passano reciprocamente la palla sulla schiena, sulle braccia, sulle gambe.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	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, quali suoni hanno preferito, quale ruolo hanno preferito nel gioco. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi e gridando nella tonalità forte e piano: "Ciao".	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 5: GIOCHIAMO CON IL FOULARD

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.
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di movimento.
- Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti

MATERIALI E STRUMENTI:

- lettore cd, cd musicale "Balli internazionali", foulard.

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 , porge un foulard a ciascuno.	10 minuti
• **Sperimentazione con foulard:** ad ogni bambino viene dato un foulard per sperimentare lo spazio e vari gesti-giochi da creare e realizzare da soli e in gruppo. • **Gioco Bandiera:** i bambini vengono divisi in due squadre, a ogni bambino viene assegnato un numero, l'insegnante a una distanza uguale dalle due squadre tiene un fazzoletto e chiama un numero, vince la squadra che prende per più volte il fazzoletto dalle mani dell'insegnante. • **Gioco mosca cieca:** a turno viene bendato un bambino che deve toccare e prendere i compagni che corrono via lontano da lui per non farsi prendere e diventare a sua volta mosca cieca. • **Attività di rilassamento:** con una musica di sottofondo tranquilla i bambini a coppie con l'uso del foulard si fanno il massaggio reciprocamente sul corpo sfiorando la testa, le braccia, le gambe.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	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, saltando e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 6: CREAZIONI D'ARTE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare e nominare le parti del corpo.
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Orientarsi nello spazio con autonomia

MATERIALI E STRUMENTI: lettore cd, cd "Balli internazionali" e cd "Baby' s first", cuscini, stoffe, bastoni, coni, palline, corde.

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 si presenterà attraverso un gesto del corpo. 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
• **Opere d'arte:** a gruppi di 3-4 , in un tempo stabilito e con una musica di sottofondo, i bambini dovranno realizzare delle forme, dei giochi, delle figure attraverso l'uso e la combinazione degli attrezzi e materiali psicomotori della palestra. • **Gioco del manichino:** i bambini sono divisi in coppie, a turno uno fa il manichino, l'altro l'artista. Il bambino che è manichino cerca di stare rilassato e lasciarsi guidare e toccare dal bambino artista che fa spostare le varie parti del corpo per dare forma a un manichino che poi deve stare immobile nella vetrina. • **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.	L'insegnante guida le attività verbalmente, predispone i materiali per il gioco. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	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, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 7: OCCHIO AL BERSAGLIO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- 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.

- Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti

MATERIALI E STRUMENTI: lettore cd. Cd musicale Balli internazionali, foulard, cerchietti, bastoni, palle, birilli, triangolo, tamburello.

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 con un foulard	10 minuti
• **Ballo a coppie** : stando in coppia con un compagno i bambini devono ballare al ritmo della musica del tamburello e del triangolo tenendosi per la mano destra, quando la musica si ferma devono fermarsi immobili. • **Gioco tra due fuochi:** i bambini sono divisi in tre squadre, le squadre agli estremi della palestra hanno una palla morbida a disposizione ciascuna. Se un bambino della squadra che si trova al centro viene colpito entra a far parte della squadra che l'ha colpito. Il gioco finisce quando al centro non ci sono più bambini da prendere. • **Gioco dei birilli:** a turno i bambini cercano di lanciare una palla da una certa distanza verso i 15 birilli posizionati a triangolo cercando di farli cadere tutti. • **Gioco del lancio degli anelli**. I bambini a turno sono in fila a una certa distanza da un paletto e devono infilare più anelli possibili al paletto. Ogni bambino ha tre tiri a disposizione. • **Attività di rilassamento:** a coppie i bambini si posizionano seduti schiena contro schiena e ascoltano il ritmo del respiro reciproco cercando di trovare lo stesso ritmo.	L'insegnante guida le attività verbalmente, suona gli strumenti a diversi ritmi, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	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

INCONTRO 8: DISEGNO IL PERCORSO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- 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; destra sinistra 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, palle, cuscini, asse di equilibrio, bastoni, coni, corde, fogli A4, pennarelli

TEMPI: un'ora

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 si presenterà attraverso un gesto con una mano sola.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi in piedi in cerchio .	10 minuti
• **Gioco dei cerchi magici:** al centro della palestra vengono posizionati dei cerchi in fila. I bambini sono divisi in due squadre. Una squadra si posiziona ai lati del corridoio dei cerchi e con delle palline morbide cerca di colpire i bambini dell'altra squadra che passano saltando dentro i cerchi cercando di non farsi colpire mentre attraversano i cerchi. • **Percorso:** si posizionano nella palestra ausili e attrezzi a destra e a sinistra dell'asse di equilibrio. A turno i bambini eseguono il percorso. Alla fine si chiede di **disegnare** sul foglio A4 gli ausili messi nel percorso facendo attenzione a riprodurli fedelmente sul foglio nella parte destra e nella parte sinistra. Alla fine viene mostrato il disegno al gruppo	L'insegnante guida le attività verbalmente, predispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	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, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- Predispone 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.

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.

IMPLEMETAZIONE

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.
Verrà proposto un laboratorio aperto ai genitori con attività che hanno riscontrato maggior successo tra i bambini.

A cura di :
Simonetta Giacomelli