

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" ist. Canossiano

UNITA' D'APPRENDIMENTO N°4
esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

TUTTI IN TUTTA



Da 7 gennaio al 30 aprile 2020
anno scolastico 2019-2020

MOTIVAZIONE:

J. Dalcroze scrive:

"Tutti gli elementi che compongono la musica, pause, accenti, durate, battere e levare, fraseggio, forma (...) vengono studiati attraverso l'attività motoria ed analizzati solo dopo averne acquisito un'esperienza diretta per mezzo del senso muscolare. (...) Esperienza diretta per mezzo del senso muscolare, questa mio avviso, è la chiave giusta per affrontare un percorso musicale"

Che la musica sia parte integrante dello sviluppo psicomotorio e cognitivo dei bambini è ormai un dato di fatto consolidato. La vastità di argomenti, pubblicazioni, saggi, progetti realizzati, metodologie, e pedagogie della tradizione (Montessori, Agazzi, Gordon, Orff) che hanno trattato l'argomento della propedeutica musicale per l'infanzia, ne è la riprova. Anche se le più recenti pubblicazioni tendono a porre l'accento proprio sull'opportunità di utilizzare la musica come strumento di conoscenza, veicolo dei saperi, volano per l'interdisciplinarietà e terreno fertile per le relazioni interpersonali. Musica attiva e non semplice ascolto da fruire passivamente, musica da vivere in prima persona che prende vita grazie al corpo in movimento. Si andranno a creare delle condizioni per facilitare nel bambino il controllo del corpo e la coordinazione. La coordinazione oculo-motoria è legata a due concetti che hanno rilevanza nell'organizzazione di questa funzione: la dominanza e la lateralità. I bambini attraverso giochi comprendono che il corpo è costituito da due parti simmetriche; da qui acquisiscono la dominanza cioè la consapevolezza che un lato dominante del corpo guida un'attività: metà del corpo è più coordinata ed efficace, l'altra parte agisce da supporto. La dominanza ha un ruolo di primo piano anche nella strutturazione dell'orientamento corporeo ed extracorporeo, favorendo la regolarità, la precisione, la fluidità dei gesti motori e gli apprendimenti grafici. La lateralità, invece, è la consapevolezza e conoscenza della parte destra e sinistra del proprio corpo. Permette l'individuazione di un punto di riferimento utile per acquisire i concetti di destra e sinistra. Le proposte didattiche per interiorizzare il concetto di destra e sinistra, relativo alle rispettive parti del corpo, avviene facendo capire al bambino che il suo arto "più forte" è il destro o il sinistro.

CULTURA DEL GRUPPO:

L'educazione motoria ha ormai assunto un significato e un riconoscimento mai avuto prima, come strumento necessario per la crescita del bambino. Occorre quindi che gli incontri siano pianificati e organizzati secondo momenti precisi, senza improvvisazioni. Le insegnanti, per progettare con accuratezza l'attività hanno utilizzato i seguenti libri:

- PENTO G., *Crescere in movimento*, Edizioni La Biblioteca Pensa MultiMedia, Lecce, 2007
- JENKS WIRTH M., *Mille giochi guida per una educazione percettivo motoria scientificamente coordinata*, Armando Editore, Roma, 1990
- KLOPPE S., ELENA H., *300 giochi per bambini dai tre ai sei anni*, Edizioni Del Borgo
- Gianni Silano, "Suoni e musica in gioco", quaderni Giunti scuola

Nella stesura della programmazione si fa riferimento:

- Ministero della pubblica istruzione "Indicazioni per il curricolo per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo di istruzione", Roma settembre 2012

TEMPI:

- nei giorni di Mercoledì, Giovedì, Venerdì
- dalle ore 10.15 alle ore 11.30
- dal 7 gennaio al 30 aprile 2020

PERSONE COINVOLTE:

- Le insegnanti di intersezione dei bambini grandi Daniela Squassoni, Elisabetta Perina, Daniela Dalai
- due gruppi di circa 21 bambini -Cocodrilli, Canguri, Giraffe

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE: IL CORPO IN MOVIMENTO

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

"(...) controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva

Conoscenze

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

Abilità

- Padroneggiare gli schemi motori statici e dinamici di base: correre, saltare, strisciare, rotolare, stare in equilibrio
- Coordinare i movimenti in attività che implicano l'uso di attrezzi
- Coordinarsi con altri nei giochi di gruppo rispettando la propria e altrui sicurezza
- orientarsi nello spazio con tutto il corpo
- conoscere concetti topologici
- individuare, in uno spazio, destra e sinistra rispetto a se stessi

Compiti significativi

- Eseguire semplici giochi di squadra, rispettando le regole date
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo

Obiettivi d'apprendimento

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Denominare correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra
- Indicare destra e sinistra nel proprio corpo
- Indicare destra e sinistra negli altri

CAMPO D'ESPERIENZA TRASVERSALE:

LA CONOSCENZA DEL MONDO -ORDINE, MISURA, SPAZIO, TEMPO, NATURA

TRAGUARDO PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE-INDICAZIONI MINISTERIALI

Padroneggia sia le strategie del contare e dell'operare con i numeri sia quelle necessarie per eseguire le prime misurazioni di lunghezze, pesi e altre quantità.

Conoscenze

- Numeri e numerazione
- Concetti temporali: di successione (prima e dopo)

Conoscenze

- Numeri e numerazione
- Concetti temporali: di successione (prima e dopo)

Compiti significativi

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

Obiettivi d'apprendimento

- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

INCONTRO 1: IL GIORNO E LA NOTTE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Denomina correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra
- Indica destra e sinistra nel proprio corpo
- Indica destra e sinistra negli altri

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall'insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<i>(fase centrale)</i> <ul style="list-style-type: none">• Invitiamo i bambini camminare liberamente per la palestra al segnale dell'insegnante dovranno mettersi in fila davanti a lei. (5 volte) ...• Gioco: "Giorno e notte", l'insegnante divide la palestra in due zone utilizzando corde, un lato rappresenta il giorno e l'altro la notte. I bambini si posizionano in fila uno dietro l'altro sopra la riga divisoria, pestandola. Quando l'insegnante dice NOTTE oppure GIORNO, i bambini devono immediatamente prendere posto nello spazio corrispondente. Se si trovano nello spazio della notte, i bambini devono sdraiarsi sul pavimento, fingendosi addormentati...DI NOTTE SI DORME!!! Se si trovano nello spazio del giorno, i bambini devono correre sul posto. ...DI GIORNO SI GIOCA!!! Il gioco si ripete ogni volta sempre più velocemente. I bambini che si sbagliano lato dopo l'indicazione dell'insegnante vengono eliminati.• Attività di rilassamento	Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra. Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra	50 minuti
<i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.	Condivisione in plenaria	10 minuti

INCONTRO 2: DIVERTIAMOCI CON I BIRILLI E LE PALLINE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Denomina correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra
- Indica destra e sinistra nel proprio corpo
- Indica destra e sinistra negli altri

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<p><i>(fase centrale)</i> L'insegnante spiega l'andamento dell'incontro ai bambini, quindi si procede con gli esercizi:</p> <ul style="list-style-type: none">• Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra.• Gioco Hockey, si consegna a ciascun bambino un birillo (mazza da hockey) e una pallina. I bambini appoggiano la palla per terra davanti ai loro piedi e, con una mano prendono il birillo per il collo, come se fosse una mazza da hockey. Al segnale dell'insegnante i bambini iniziano a colpire la pallina con il birillo e la spingono per la palestra.• Gioco del Booling si consegna a ciascun bambino un birillo e una pallina. I bambini appoggiano il birillo per terra davanti a loro e con la pallina in mano al segnale dell'insegnante i bambini iniziano a colpire il birillo fino a quando non cade. Quando cade lo riposizionano diritto in piedi e ripetono il gioco fino allo stop dell'insegnante.• Cerchio di chiusura rimando attività• Rilassamento a pavimento con la musica	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti

<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>
---	---------------------------------	------------------

INCONTRO 3: MANI E PIEDI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Denomina correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra
- Indica destra e sinistra nel proprio corpo
- Indica destra e sinistra negli altri

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • Gioco: "pallina e mani", (pallino rosso mano destra, pallino blu mano sinistra) distribuisco ad ogni bambino una pallina, lo invito a farla rotolare lentamente per la palestra colpendola, con le mani, destra e sinistra. (gioco con sottofondo musicale) • Gioco "Soffio la pallina a coppie" sempre nella medesima posizione ma a coppie i bambini soffiano sulla pallina e cercano di scambiarsela. (gioco con sottofondo musicale) • Gioco "Pallina e piedi", distribuisco ad ogni bambino una pallina, lo invito a farla rotolare lentamente per la palestra colpendola lentamente, con i piedi, destro e sinistro. (gioco con sottofondo musicale) 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 		
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

INCONTRO 4: BUSY BEE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Denomina correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra
- Indica destra e sinistra nel proprio corpo
- Indica destra e sinistra negli altri

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestr • Gioco: "Busy bee": (pallino rosso mano destra, pallino blu mano sinistra) viene distribuito un cerchio ad ogni bambino, in questo gioco, il bambino è in piedi nel cerchio e posiziona le diverse parti del loro corpo sul cerchio in risposta alle direttive dell' insegnante -es.: "metti la mano destra sul cerchio "-. "metti la mano sinistra sul cerchio..." ..."metti il piede destro sul cerchio... quando si grida "Busy Bee!" - i bambini cambiano cerchio ...si ripete più volte 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti

<ul style="list-style-type: none"> • Gioco "tocco con la mano destra" Invitiamo i bambini camminare per la palestra. (con sottofondo musicale) quando si ferma la musica con la mano destra i bambini devono toccaretutte una cosa di color... verde...riparte la musica....allo stop della musica con la mano destra i bambini devono toccaretutte le cose di color...si ripete più volte • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 		
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

INCONTRO 5: LA CAMPANA DELLE QUANTITA'

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. 	Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.	

<ul style="list-style-type: none"> • Gioco: LA CAMPANA DELLE QUANTITA': • Dividiamo i bambini in due squadre e per ciascuna squadra realizziamo una campana con dei cerchi e in ciascun cerchio mettiamo il numero corrispondente (dall'1 L 10). Mettiamo a disposizione dei bambini la scatola delle palline e li invitiamo a mettere in ciascun cerchio la quantità di palline indicate dal numero. Vince la squadra che termina nel minor tempo possibile (il gioco va ripetuto almeno due volte) • Gioco: IL GIOCO DELLO STOP, TRACCIA n°6 DEL CD SUONI E MUSICA, ascoltiamo insieme ai bambini la traccia n°6 e sottolineiamo il fatto, che quando la musica si ferma, si ferma anche il movimento. Durante l'incontro assicuriamoci che tutti i bambini rispondano correttamente all'impulso dello stop. Per rendere divertente il gioco, invitiamo i bambini a fermarsi, allo stop della musica, in buffe posizioni. • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 	<p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 6: DESTRA E SINISTRA

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana
settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • GIOCO: SALTO A DESTRA ...A SINISTRA.. DENTRO IL CERCHIO (pallino rosso mano destra, pallino blu mano sinistra) • I bambini camminano liberamente per la palestra, quando, l'insegnante dice stop si devono fermare entrare in un cerchio e mantenere la posizione concordata ..dentro il cerchio, salto a destra fuori dal cerchio, salto a sinistra fuori dal cerchio....RIPRENDONO A CAMMINARE ...si ripete più volte • LE CASE DEL SILENZIO, TRACCIA n°6 DEL CD SUONI E MUSICA, con la stessa traccia musicale facciamo il gioco "le case del silenzio." Disponiamo a terra dei cerchi. I bambini si muoveranno liberamente nello spazio seguendo la musica, ma senza calpestare o entrare nei cerchi. I bambini cercheranno così tutti i percorsi possibili facendo attenzione a non urtarsi. Allo stop entreranno dentro un cerchio. Proponiamo il gioco in tre fasi, una prima fase dove ognuno ha a disposizione il proprio cerchio, la seconda c'è un cerchio per coppia, la terza c'è un cerchio per un gruppetto di 3 bambini. • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

INCONTRO 7: I FOLLETTI E GLI ALBERI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana
settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>(sintonizzazione) Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • I FOLLETTI E GLI ALBERI, TRACCIA n°3 DEL CD SUONI E MUSICA, proponiamo un ascolto guidato della traccia 3, stimolando i bambini ad ascoltare e riconoscere le fasi musicali che compongono la struttura melodica. Le fasi sono molto riconoscibili e, per facilitarne la comprensione, tra una fase e l'altra c'è un piccolo momento di silenzio. Terminata questa attività, dividiamo i bambini in due gruppi: un gruppo fa gli alberi, fermi nello spazio palestra, e ben distanziati tra loro, assumono la caratteristica posizione con le braccia in alto a simboleggiare i rami. I bambini che mimano i folletti si nascondono dietro. Quando parte la musica, i folletti iniziano a danzare nello spazio, intorno agli alberi. Stimoliamo i bambini a cercare modi divertenti di muoversi seguendo il ritmo che la musica suggerisce. Quando la frase musicale termina, i folletti tornano dietro i loro compagni-alberi e toccano le loro spalle. Appena la frase musicale riprende, gli alberi diventati folletti si mettono a danzare, mentre i folletti trasformati a loro volta in alberi, assumono la posizione. • GIOCO: LA CAMPANA DEI NUMERI, predisponiamo a pavimento una campana realizzata con dei cerchi. In ciascun cerchio mettiamo un numero (dall'1 al 10) e invitiamo i bambini a percorrerla saltando nei cerchi in ordine crescente e decrescente. 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 		
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

INCONTRO 8: TOCCAMANO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana
settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarci le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azioni in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • GLI AQUILONI, TRACCIA n°3 DEL CD SUONI E MUSICA, proponiamo un ascolto guidato della traccia 3, stimolando i bambini ad ascoltare e riconoscere le fasi musicali che compongono la struttura melodica. Le fasi sono molto riconoscibili e, per facilitarne la comprensione, tra una fase e l'altra c'è un piccolo momento di silenzio. Terminata questa attività, NELLA MANO DESTRA DI ogni bambino consegniamo, il proprio 	Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.	50 minuti

<p>foulard, quando parte la frase musicale, i foulard volano nell'aria come aquiloni. Quando la frase musicale termina, gli aquiloni atterrano.</p> <ul style="list-style-type: none"> • TOCCAMANO TRACCIA n°3 DEL CD SUONI E MUSICA, proponiamo un ascolto guidato della traccia 3, stimolando i bambini ad ascoltare e riconoscere le fasi musicali che compongono la struttura melodica. I bambini si siedono in cerchio. Uno di loro resta fuori. Quando parte la musica inizia a girare in tondo. Quando termina la frase musicale tocca con la propria mano destra quella destra del compagno, che si alza e lo segue. Al termine della seconda frase, il nuovo arrivato tocca la mano destra di un terzo compagno che si alza e si unisce alla fila. E così via, fino alla fine delle frasi musicali. Il gioco si ripete anche per la mano sinistra • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 	<p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo.</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 9: GIOCHI CON I NUMERI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana
settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	<p>In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria</p>	<p>10 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • GIOCHI CON I NUMERI. • Realizziamo un percorso con i cerchi e altro materiale psicomotorio. Concordiamo con i bambini per in alcune parti del percorso per superare l'ostacolo presente è necessario lanciare il dato che indica le quantità e il dato che indica che parte del corpo utilizzare e quale movimento fare (saltelli sul posto, battito delle mani, calciare un pallone) • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	<p>50 minuti</p>
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo Condivisone finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	<p>Condivisione in plenaria</p>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 10: GIOCHI CON I NUMERI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- conoscere le posizioni che il corpo può assumere
- controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
- Contare fino a 10
- Riconoscere simboli numerici
- Mettere in relazione quantità e simbolo

MATERIALI E STRUMENTI:

- materiale della palestra: cerchi, corde, bacchette, tamburo.
- Materiale PSICOMOTRIO utilizzato dall' insegnante per fare i vari giochi.
- Lettore Cd
- Cd Musicale "Relax"

TEMPI: un'ora alla settimana
settimana

SPAZI: palestra

Fasi	Metodologie	Tempi
<p><i>(sintonizzazione)</i> Il momento introduttivo inizia con il togliersi le scarpe e l'infilarsi le calze antiscivolo, durante il quale i bambini imparano a compiere queste azione in totale autonomia.</p>	In autonomia i bambini si sistemano per svolgere l'attività motoria	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Invitiamo i bambini camminare e correre in fila uno dietro l'altro per la palestra accompagnati da una canzone. Ripetiamo l'esercizio della fila, quando l'insegnante ferma la musica i bambini si mettono in fila distanziata davanti all'insegnante, che cambierà posto nella palestra. • GIOCHI CON I NUMERI. • Realizziamo un percorso con i cerchi e altro materiale psicomotorio. Concordiamo con i bambini per in alcune parti del percorso per superare l'ostacolo presente è necessario lanciare il dato che indica le quantità e il dato che indica che parte del corpo utilizzare e quale movimento fare (saltelli sul posto, battito delle mani, calciare un pallone) • Cerchio di chiusura rimando attività • Rilassamento a pavimento con la musica 	<p>Seduti in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.</p> <p>Al termine di ogni gioco motorio si crea un momento di dialogo e confronto in cerchio seduti sul pavimento della palestra</p>	50 minuti
<p><i>(conclusione)</i> Alla conclusione dell'incontro, ci si raccontano le esperienze significative, ci si saluta e ogni bambino si rimette le scarpe, riponendo nell'apposito contenitore le calze antiscivolo Condivisione finale dei lavori realizzati e applauso di gruppo</p>	Condivisione in plenaria	10 minuti

VERIFICA E VALUTAZIONE:

L'autovalutazione delle insegnanti passerà attraverso l'ascolto attento dei dialoghi che emergono con i bambini. Si utilizza la griglia di valutazione specifica per questa unità di lavoro (vedi allegato 1).

DOCUMENTAZIONE:

Come documentazione delle esperienze saranno:

- eventuali fotografie dei bambini durante l'attività

A cura di
Daniela Squassoni

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"
"Tutt'intuta "

Esperienza realizzata dal 7 gennaio a 30 aprile 2020

NOME DEL BAMBINO: _____ **anni** **5**
Data: _____

COMPETENZE

Campo d'esperienza- " Il corpo in movimento"

Comprende e rispetta le regole e il loro funzionamento in attività motoria	1	2	3	4
Corre in modo sicuro entro spazi prefissati senza scontrarsi con i compagni	1	2	3	4
Riesce a passare da uno stato di eccitamento motorio a uno di rilassamento	1	2	3	4
Sincronizzare il movimento del corpo ad un segnale	1	2	3	4
Riesce a controllare l'equilibrio statico e dinamico del corpo	1	2	3	4
Denomina correttamente le due parti del corpo in destra e sinistra	1	2	3	4
Indica destra e sinistra nel proprio corpo	1	2	3	4
Indica destra e sinistra negli altri	1	2	3	4
Sa individuare la sinistra e la destra nel foglio	1	2	3	4
Contare fino a 10	1	2	3	4
Riconoscere simboli numerici	1	2	3	4
Mettere in relazione quantità e simbolo	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.

L'insegnante
