

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist. Canossiano

PROGETTO DIDATTICO E LABORATORIO

esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

PSICOMOTRICITA'



dal 29 ottobre al 5 dicembre
anno scolastico 2019-2020

MOTIVAZIONE:

Con il corpo il bambino si presenta al mondo, conosce sé 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, conoscenze e concetti astratti.

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 sé stesso, degli altri e delle cose che lo circondano. Mentre il bambino si muove e interagisce nello spazio intorno a sé attraverso attività e giochi anche di gruppo, fa propri i concetti spaziali e topologici, acquisisce l'idea della dimensione e della forma delle cose. Tutto questo è reso possibile attraverso esperienze corporee, il contatto tra i pari e l'uso di determinati ausili che negli incontri vengono proposti. In particolare con questo laboratorio andremo a scoprire e conoscere le forme geometriche con l'utilizzo dei blocchi logici e di un percorso realizzato anche con i segnali stradali.

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
- S. Kloppe e H. Elena, *300 Giochi per bambini dai 3 ai 6 anni*, Edizioni del borgo, Barcellona 2002
- *Indicazioni per il curriculum Roma*, settembre 2012

TEMPI:

- nei giorni di martedì, mercoledì e giovedì
- dalle ore 14.00 alle ore 15.00
- dal 29 ottobre al 5 dicembre 2019

PERSONE COINVOLTE:

- L'insegnante con qualifica di Psicomotricista Simonetta Giacomelli
- L'insegnante di sostegno Erica Sardo
- I bambini medi divisi per gruppi d'intersezione (koala, tartarughe, 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, sa confrontarsi [...] 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	<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 raggruppa e ordina oggetti e materiali secondo criteri diversi, ne identifica alcune proprietà[...] 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..)• Raggruppamenti• Serie e ritmi• Figure e forme	<ul style="list-style-type: none">• Raggruppare e seriare secondo attributi e caratteristiche• Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta• Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari• Progettare e inventare forme• 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.
- Costruire modellini, oggetti, plastici, preceduti dal disegno (intenzioni progettuali)

Obiettivi d'apprendimento

- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

INCONTRO 1: A CACCIA DI FORME

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare le parti del corpo e padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Blocchi logici, cerchi, foulard, materassi, 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. Si accolgono i bambini con la canzoncina: "Benvenuti, benvenuti a voi... benvenuti..." intercalata dai nomi di ciascuno. In seguito l'insegnante, attraverso domande guida, invita i bambini a ricordare 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: "Le statue". I bambini sono invitati a trasformarsi in statue di ghiaccio immobili e poi a sciogliersi lentamente al calore del sole. Attraverso la guida dell'insegnante dovranno immobilizzare le parti del corpo, le ossa, muscoli per poi cadere lentamente a terra quando si sciolgono.• Gioco: "A caccia di forme". Dopo aver fatto vedere ai bambini alcuni blocchi logici e le loro caratteristiche principali, si invitano a ricercare nella palestra oggetti e giochi che richiamino le stesse forme.	<p>L'insegnante è al centro della palestra, dà indicazioni verbali, stimola la partecipazione al gioco, mostra i blocchi logici.</p>	40 minuti

<ul style="list-style-type: none"> • Percorso: nello spazio palestra si propone un tragitto con vari ausili (alcuni scelti anche nel gioco precedente) dove siano previsti, salti, arrampicate, cammini su superfici oblique e diritte, rotoloni e capriole. • Attività di rilassamento: i bambini si dispongono seduti sul pavimento in modo sparso e l'insegnante invita i bambini a massaggiare con le mani la testa, il viso, le spalle, le braccia, le gambe 	<p>Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.</p>	
<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>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 2: QUALE FORMA?

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare le parti del corpo e padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Corde, bastoni, cerchi, materassini, palline, palla morbida, musica "Aria di festa" e Tarantella" di Rondò veneziano

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>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Gioco-Attività "Riconosco le forme" Sul pavimento della palestra si distribuiscono cerchi e materassini e con corde e bastoni si costruiscono forme quadrate e triangolari. Al suono della musica i bambini camminano liberamente tra le forme, ma quando la musica si spegne devono raggrupparsi in fretta dentro la forma che viene nominata dall'insegnante. 	<p>I bambini preparano il materiale con l'aiuto dell'insegnante. In seguito l'insegnante guida il gioco, rispiega se necessario e predispone le musiche di sottofondo.</p>	<p>40 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Gioco: 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 di rilassamento: i bambini si sdraiano sul pavimento in modo sparso e l'insegnante passa a toccare il corpo con una palla morbida. 	<p>Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.</p>	
<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>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 3 : IO, TU E LE FORME

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare le parti del corpo e padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Corde, blocchi logici, Musica "Minuetto dei ciechi" di Luigi Boccherini, "Mambo King", Aria-suite N.3 di J.S. Bach

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. Si accolgono i bambini con la canzoncina: "Benvenuti, benvenuti a voi... benvenuti.." intercalata dai nomi di ciascuno. 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
<p>Gioco/Attività "Con il corpo"... I bambini sono divisi in tre gruppi. Con una musica di sottofondo ogni gruppo cerca di mobilitare solo alcune parti del corpo. A turno un gruppo muoverà solo la testa e il tronco, mentre un altro mobilizzerà solo le braccia e le mani e un altro ancora solo le gambe e i piedi. Sarà possibile anche provare a mobilitare solo i piedi e le mani o i gomiti e le caviglie, alcune dita...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco/Attività "Attorno alle forme". Con le corde si realizzano sul pavimento cerchi, quadrati, triangoli, rettangoli. Al via dell'insegnante i bambini sono invitati a camminare sul bordo delle figure, a saltare dentro e fuori del bordo, a camminare, saltare e ballare all'interno della forma. • Attività di rilassamento: i bambini sono seduti in cerchio con le gambe incrociate, con una musica tranquilla di sottofondo tengono in mano per qualche secondo un blocco logico, lo possono toccare e vedere per comprenderne le caratteristiche e poi lo passano al compagno a destra. 	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali con l'aiuto dei bambini. 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: QUANTE FORME?

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare le parti del corpo e padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Cerchi, birilli, corde, cuscini, segnali stradali, mattoncini e blocchi logici

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 dice il proprio nome e il suo colore preferito facendo passare la palla al compagno che si trova alla sua destra. 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.</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Gioco: L'uomo di ghiaccio. Viene scelto nel gruppo un bambino che fa l'uomo di ghiaccio. Al via tutti i bambini fuggono, se vengono toccati dall'uomo di ghiaccio devono fermarsi immobili in attesa di essere liberati dagli altri compagni che passandogli vicino li possono toccare e sciogliere l'incantesimo dell'uomo di ghiaccio. Si può mettere una variante: per liberare dall'incantesimo i compagni bloccati, si deve passare sotto le loro gambe divaricate. • Gioco: "Quante forme?" Vengono predisposti 3 percorsi differenti (uno per i triangoli, uno per i cerchi, uno per i quadrati) con l'uso di corde, cerchi, birilli, cuscini, segnali stradali...alla fine di ogni percorso viene messo un cesto con i blocchi logici. I bambini devono dividersi in tre squadre, una per ogni percorso. Ogni bambino che arriva alla fine del percorso deve scegliere dal cesto delle forme un quadrato, un triangolo o un cerchio a seconda del percorso che si trova a fare. Vince la squadra che totalizza più forme uguali in un tempo dato. • 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. Possiamo ricordare ai bambini l'odore di un dolce oppure di alcuni cibi preferiti dai bambini come il cioccolato, la pizza, la banana, il pane caldo,...e far finta di annusarli. 	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali facendosi aiutare da qualche bambino. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	<p>40 minuti</p>
<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>	<p>10 minuti</p>

INCONTRO 5: NOI IN FORMA

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare le parti del corpo e padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di ritmo.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Foulard, musica: "Mambo King", "Aria di festa" di Rondò veneziano, "Andantino" di Gerald Garcia-Paganini, Aria-suite N.3 di J.S. Bach

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 dice il suo nome e successivamente il gruppo, battendo le mani, lo sillaba. In seguito l'insegnante spiega le attività che si faranno e alcune norme per la sicurezza nel movimento di tutti.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi seduti in cerchio con le gambe incrociate, si posiziona in cerchio in mezzo a loro.	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 nominata dall'insegnante. • Gioco/Attività "Noi in forma": i bambini ballano liberamente per la palestra quando la musica si ferma devono realizzare con il proprio corpo o insieme agli altri le forme che nomina l'insegnante. Possono mettersi in gruppo, stare in piedi, sdraiarsi, accovacciarsi per creare insieme le forme denominate di volta in volta. • Attività di rilassamento "Il fiore che spunta": Con una musica tranquilla di sottofondo i bambini imitano le fasi della crescita di un fiore attraverso le parole guida dell'insegnante (Sei un semino che dorme sottoterra.. lentamente uno stelo spunta dalla terra,... poi ti spuntano le foglie, le tue radici diventano lunghe e forti,...poi sullo stelo appare una gemma che poi diventa sempre più grande... fino a essere un fiore che si lascia cullare dal vento sul prato d'erba). I bambini seguono le fasi della crescita con i movimenti del corpo, prima sono accovacciati, poi inginocchiati, poi piano piano si alzano in piedi, si allungano, 	L'insegnante distribuisce i foulard, predispone le musiche, guida verbalmente le attività.	40 minuti

allungano il tronco e le braccia, si dondolano con i piedi fermi a terra.		
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: CHE BELLE LE FORME!

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Orientarsi nello spazio con autonomia
- Riconoscere, denominare e rappresentare le forme geometriche: cerchio, quadrato, triangolo, rettangolo.

MATERIALI E STRUMENTI:

Cerchi, corde, bastoni, materassi, cuscini, foulard, cembalo

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 dicendo il proprio nome e la forma che gli piace di più. In seguito l'insegnante spiega le attività che si faranno e alcune norme per la sicurezza nel movimento di tutti.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a disporsi in cerchio con le gambe incrociate, poi si posiziona tra i bambini.	10 minuti
<ul style="list-style-type: none"> • Attività: Opere d'arte con le forme. In un tempo dato ogni bambino prende qualche ausilio della palestra (cerchi, foulard, corde, bastoni, materassi,..) e realizza sul pavimento delle forme geometriche. In seguito osserviamo le creazioni realizzate. Si continua con gioco tutti insieme, quando l'insegnante suona il cembalo i bambini si muovono liberamente tra le forme, quando si ferma il suono viene nominata una forma geometrica e i bambini devono andare a ricercarla tra quelle create e andarci dentro con il corpo. • Gioco del pescatore: in uno spazio delimitato da due corde (ponte) 2 bambini cercano di prendere i compagni (pesci) che passano da una parte all'altra del ponte. Quando sono stati presi tutti i bambini (pesci), una magia trasforma tutti in pescecani che ritornano in acqua. 	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, invita i bambini a prendere i materiali per il gioco.</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 tranquilla di sottofondo i bambini si dispongono in ordine sparso a coppie. A turno ogni bambino disegna con il dito delle forme geometriche sulla schiena del compagno. Poi ci si scambia di ruolo. 		
<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>	<p>L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.</p>	<p>10 minuti</p>

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 sia individuale che di 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 si integra con le altre attività curricolari, in particolare con il progetto delle forme geometriche. Verranno privilegiate e ampliate le attività di gioco specifiche 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. Si terrà un laboratorio aperto ai genitori nella Settimana dello Sport.

A cura di:
Simonetta Giacomelli

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"

"Giochi in movimento"

Esperienza realizzata dal 29 ottobre al 5 dicembre 2019

NOME DEL BAMBINO:

anni 4

Data:

COMPETENZE

CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO IN MOVIMENTO

Individua e nomina le parti del corpo	1	2	3	4
Controlla i propri movimenti, valuta 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 si orienta nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi.	1	2	3	4
Riconosce e denomina correttamente le forme geometriche	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.

