

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist. Canossiano
UNITA' DI LAVORO N°5
esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

"Muoviamoci nello spazio"



Dal 27 febbraio al 16 maggio 2014
anno scolastico 2013 - 2014

MOTIVAZIONE:

Per avviare il bambino alla conoscenza e al dominio dello spazio è bene ricorrere al gioco, mezzo privilegiato che permette l'interiorizzazione delle esperienze topologiche in modo ludico. Il gioco motorio permette di scoprire lo spazio in relazione al proprio corpo e, di seguito, in relazione agli elementi da cui è composto. Muoversi in un determinato spazio, inoltre, permette ad ogni bambino di acquisire maggiore consapevolezza di sé e quindi una maggiore fiducia e sicurezza in se stesso e nel proprio corpo. Giocare con lo spazio, conoscerlo, dominarlo e imparare ad orientarsi costituiscono la base fondamentale di tutti gli apprendimenti. La conoscenza dello spazio implica la conoscenza dei caratteri topologici che permettono al bambino di collocarsi nello spazio rispetto agli oggetti e agli altri, fermi o in movimento. I concetti più importanti per la costruzione dello spazio, vicino - lontano, avanti - dietro, sopra - sotto, alto - basso, grande - piccolo, dentro - fuori, sono un obiettivo da raggiungere. Essi sono determinanti sia per la gestione del movimento che per l'organizzazione del pensiero. Infatti si è visto che il bambino che gestisce con difficoltà i concetti spaziali ha difficoltà nel percorso dell'apprendimento scolastico.

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. L'insegnante, per progettare con accuratezza l'attività ha 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
- Ros J., Alins S., *300 giochi psicomotori per bambini dai 3 ai 6 anni*, Edizioni Del Borgo
- Giuliana Pento, *Crescere in movimento*, Pensa Multimedia, Lecce, 2006
- O. Coppola, *Educare l'infanzia*, Esselibri Simone, 1995
- C. Crenna, R. Gennari, D. Vianello, *I laboratori Raffaello*, Gruppo editoriale Raffaello, 2008
- S. Neri, D. Tinelli, *Guida Fabbri*, Fabbri editore, 1991
- N. Risso, "Corpo, movimento, salute" contenuto in *La fabbrica delle idee*, Ed. del Borgo scuola, 2008
- Programmazione 2012/2013: In equilibrio...orientandosi nello spazio, unità 4

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 2012

TEMPI:

- dalle ore 10:15 alle ore 11:30
- dal 27 febbraio al 16 maggio 2014

SPAZI E MATERIALI:

- palestra
- palle, cerchi, materassi, cuscini, divanetti, birilli, palestra per arrampicarsi, teli, asse di equilibrio, ceppi, registratore, cd specifico per il rilassamento.

PERSONE COINVOLTE:

- l'insegnante dei gruppi di intersezione dei medi: Marchini Monica, Paganica Anna, Pizzoli Cecilia
- i bambini di 4 anni suddivisi nei tre gruppi di intersezione gattini, cerbiatti, scoiattoli

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

Il corpo e il movimento: "Il bambino prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi (...)" (trasversale a tutti gli altri campi d'esperienza)

CAMPO D'ESPERIENZA	TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE <i>(Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)</i>	OBIETTIVI FORMATIVI
Il corpo e il movimento	"Il bambino (...) matura condotte che gli consentono una buona autonomia (...)" " Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori(...)"	<ul style="list-style-type: none">• togliere e infilare felpa e scarpe• controllare le posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo• sincronizzare il movimento del corpo ad un segnale• partecipare alle attività proposte• rispettare le regole e il loro funzionamento in palestra• comprendere le regole di un gioco di gruppo
La conoscenza del mondo	"Individua la posizione di oggetti e persone nello spazio (...), segue correttamente un percorso sulla base di indicazioni verbali"	<ul style="list-style-type: none">• acquisire concetti topologici• orientarsi nello spazio con tutto il corpo
Il sé e l'altro	"(...) gioca in modo costruttivo con gli altri (...)"	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare l'appartenenza al gruppo• rafforzare la fiducia in sé stesso attraverso l'attività corporea• capire l'importanza della collaborazione• accettare la sconfitta

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

Si ricorda che ogni incontro inizia con un momento di riscaldamento e termina con un momento di rilassamento.

I sensi :

- Dolci carezze: aiutandoci dal suono di un triangolo, i bambini , a coppie, con il palmo della mano, si massaggiano a turno diverse parti del corpo: testa, faccia, piedi, gambe, braccia, schiena...
- Uno di fronte all'altro, si abbracciano, accarezzano...cosa si prova? Rilassiamoci insieme.
- Il labirinto dei piedi magici: i bambini, bendati, con i piedi scalzi, seguono un percorso fatto con i fogli di carta di giornale e cercano di raggiungere un cuscino come punto d'arrivo.

I concetti topologici:

- Concetto topologico "vicino - lontano":
 - 1) i bambini corrono liberamente per la palestra. Quando l'insegnante batte il tamburello, i bambini si riuniscono e avvicinano parti del corpo (mani, teste, piedi, gambe...).
 - 2) I bambini corrono con la musica liberamente per la palestra, lontano dalla colonna che si trova nel centro. Quando la musica si ferma tutti vanno vicini o lontano da oggetti prestabiliti(colonna, panchina...).
 - 3) Gioco "Un, due, tre stella": un bambino è appoggiato alla parete e rivolto verso la parete stessa dovrà, prima di girarsi, dire ad alta voce "Un, due, tre stella". I compagni partendo dalla parete opposta, dovranno portarsi contro la parete di fronte, ma spostandosi solo quando il loro compagno non li sta guardando. Si tratta quindi di compiere rapidissimi passi e di fermarsi immobili per non essere scoperti in movimento; chi viene scoperto mentre sta compiendo uno spostamento, deve tornare al punto di partenza. Il vincitore sostituirà il compagno nel ruolo principale.
- Concetto topologico "sopra - sotto":
 - 1) i bambini corrono liberamente per la palestra. Quando l'insegnante dice "sotto" o "sopra", i bambini cercano oggetti dove stare sotto o sopra (l'insegnante predispone prima dell'inizio del gioco oggetti come cuscinoni, panche, tunnel...).
 - 2) La raccolta delle mele: i bambini sono in fila. Il primo bambino raccoglie una pallina da terra e la passa a chi sta dietro, il quale a sua volta la fa passare dietro e così via all'ultimo bambino della fila che la ripone in un cesto. Il gioco verrà diviso in due parti: nella prima la pallina si farà passare SOPRA la testa, nella seconda la pallina si farà passare SOTTO le gambe.
- Concetto topologico "avanti - dietro":
 - 1) I bambini corrono per la palestra, al segnale dell'insegnante si fermano e si mettono secondo l'indicazione che viene data ("davanti a te, dietro, sopra, sotto").
 - 2) Gioco " Occhio veloce". L'insegnante divide i bambini in tre squadre, e consegna ad ognuno un cartoncino colorato con il colore della squadra. Poi sceglie tre bambini, a capo della squadra. Tutti i bambini camminano per la palestra, tranne i tre capi. Quando l'insegnante dà il segnale, tutti i bambini vanno in fila dietro o davanti al proprio capo squadra.
- Concetto topologico "dentro - fuori":
 - 1) Ogni bambino ha un cerchio. Tutti devono correre FUORI dal cerchio, allo stop rientrano DENTRO e dovranno lasciare FUORI la parte del corpo che dirà l'insegnante (testa, gambe, gomito...).
 - 2) Gioco: "La volpe e le galline". Un bambino impersona la volpe. Le galline DENTRO nel pollaio , quando c'è la musica le galline corrono FUORI per la palestra, quando la musica si

ferma devono rientrare nel pollaio senza essere prese dalla volpe. Chi è preso diventa la volpe.

- Percorso articolato con tutti i concetti topologici sperimentati .

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

Nel percorso didattico appena delineato il ruolo dell'insegnante è fondamentale.

- Predisporre un ambiente accogliente e favorisce un clima affettivo positivo che dia sicurezza
- Comunica in modo chiaro e preciso
- Presenta le attività con entusiasmo, con motivazione prendendovi parte in prima persona
- Personalizza l'intervento a seconda dei bisogni rilevati: se un bambino è in difficoltà lo incoraggia e lo rassicura
- Osserva le difficoltà individuali e/o collettive dei partecipanti e registra

INTEGRAZIONE DEI BAMBINI DIVERSAMENTE ABILI:

Sarà importante che il bambino si senta pienamente inserito nel gruppo. L'insegnante renderà più semplice la spiegazione, lo farà intervenire spesso per assicurarsi di essere ascoltata e lo affiancherà, se serve, durante lo svolgimento dei giochi.

DOCUMENTAZIONE:

Le esperienze verranno documentate da eventuali foto che ritraggono i vari momenti vissuti.

VALUTAZIONE:

Al termine dell'unità di lavoro descritta verrà osservato se e come il gruppo e il singolo hanno sviluppato le competenze attese nella stesura della stessa. (vedi griglia allegato 1)

A cura di:
Monica Marchini

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"
Unità d'apprendimento, Muoviamoci nello spazio
 Esperienza realizzata dal 27 febbraio al 16 maggio 2014

NOME DEL BAMBINO: _____ **anni 4**
 Data: 16 maggio 2014

COMPETENZE

Campo d'esperienza "Il corpo in movimento"					
Toglie e infila la felpa e le scarpe	1	2	3	4	5
Rispetta le regole e il loro funzionamento in palestra	1	2	3	4	5
Controllare le posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo	1	2	3	4	5
Sincronizza il movimento del corpo ad un segnale	1	2	3	4	5
Comprende le regole durante i giochi e le rispetta	1	2	3	4	5
Campo d'esperienza "Il se' e l'altro"					
Collabora nei giochi di squadra	1	2	3	4	5
Accetta la sconfitta	1	2	3	4	5
Campo d'esperienza "La conoscenza del mondo"					
Effettua autonomamente percorsi	1	2	3	4	5
Si orienta nello spazio con tutto il corpo	1	2	3	4	5
Ha acquisito i concetti topologici proposti (sopra - sotto, davanti - dietro, dentro - fuori, vicino - lontano)	1	2	3	4	5
Campo d'esperienza "Il se' e l'altro"					
Partecipa alle attività proposte	1	2	3	4	5
Rafforza la fiducia in se stesso attraverso l'attività motoria	1	2	3	4	5
Accetta la sconfitta	1	2	3	4	5

OSSERVAZIONI: _____

LEGENDA:	
1	Per niente/mai
2	Poco/a volte
3	Abbastanza/il più delle volte
4	Molto
5	Sempre

L'insegnante Nome e Cognome