

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist. Canossiano

UNITA' DI LAVORO N°5

Esperienza realizzata con i bambini di 4 anni

# ATTIVITA' MOTORIA E PSICOMOTRICITA'



Dal 9 febbraio al 15 maggio 2015  
Anno scolastico 2014 - 2015

## **MOTIVAZIONE:**

Il bambino per poter procedere nella costruzione dell'immagine di sé e stabilire relazioni tra il suo io ed il mondo esterno, ha bisogno di conoscere il proprio SCHEMA CORPOREO.

Con questo progetto affronteremo ogni settimana le parti diverse del corpo fino ad arrivare dall'uso generale di esso nello spazio.

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 orientarvisi 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, sopra - sotto, 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. Quindi per rinforzare nei bambini i concetti topologici si proporranno dei giochi, giochi per imparare a giocare.

## **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 il seguente libro:

- Ros J., Alins S., 300 giochi psicomotori per bambini dai 3 ai 6 anni, Edizioni Del Borgo
- 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 10:30 alle ore 11:30
- Dal 9 febbraio al 15 maggio 2015

## **SPAZI E MATERIALI:**

- Palestra
- Cerchi, palle, materassi, cuscini, divanetti, birilli, teli, asse di equilibrio, tunnel;
- Cotone;
- Cucchiaino di plastica;
- Registratore.
- Cd specifico per il rilassamento.

## **PERSONE COINVOLTE:**

- L'insegnante dei gruppi di intersezione dei medi: Paganica Anna, Sardo Erica, Sabina Faccioli;
- I bambini di 4 anni suddivisi nei tre gruppi di intersezione gattini, cerbiatti, scoiattoli;
- Nel gruppo dei gattini è presente Pizzoli Cecilia per una bambina certificata e nei gruppi scoiattoli e cerbiatti a giorni alterni è presente l'assistente personale per S.F. e F.B.

## 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<br>(Indicazioni Ministeriali per il Curricolo)   | OBIETTIVI FORMATIVI   |
|-------------------------|---|---|
| Il corpo e il movimento | "Il bambino (...) matura condotte che gli consentono una buona autonomia (...)"<br><br>" Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori(...)" | <ul style="list-style-type: none"><li>• togliere e infilare felpa e scarpe-calze</li><li>• partecipare alle attività proposte</li><li>• comprendere le regole di un gioco di gruppo</li><li>• Lavorare con le singole parti del corpo</li></ul> |
| 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"><li>• acquisire concetti topologici</li><li>• orientarsi nello spazio con tutto il corpo</li></ul>  |

## DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

Si ricorda che ogni incontro inizia con un momento di cerchio, riscaldamento e termina con un momento di rilassamento toccando con una pallina la parte del corpo interessata.

Ogni settimana affronteremo una o due parti dello schema corporeo attraverso il gioco di gruppo che sono: la testa, il viso, le mani e le braccia, le gambe e i piedi, e il tronco.

- **La testa:** in cerchio i bambini proveranno a fare tutti i movimenti possibili con la testa (su/ giù, da una parte/ dall' altra, ruotare, scuotere, avanti/ indietro, appoggiarle sulla spalla...)
  - 1) Cammineranno in equilibrio con un libro in testa;
  - 2) Cammineranno a coppie testa/testa;
  - 3) Lanceranno la pallina in aria e ognuno cercherà di colpire la propria con la testa
- **Il viso:** in cerchio i bambini proveranno a fare tutti i movimenti possibili con le parti del viso (occhi, naso, bocca, orecchie).
  - 1) L'insegnante formerà delle coppie, i bambini dovranno camminare naso/naso, guancia/guancia, orecchio/ orecchio;

- 2) I bambini sempre a coppie seduti uno di fronte all' altro faranno dei semplici esercizi con gli occhi (su, giù, da parte, dall' altra...) e come gioco proveranno a guardarsi negli occhi senza ridere. Vince chi resiste di più;
  - 3) **Gioco:** i bambini davanti allo specchio proveranno a fare delle facce;
  - 4) L'insegnante dividerà i bambini in due squadre, con l'utilizzo di un batuffolo di cotone i bambini dovranno soffiare a terra il cotone fino ad arrivare al segno dato dall'insegnante.
  - 5) A ciascuno bambino verrà dato un cucchiaino di plastica e dovrà camminare tenendo il cucchiaino tra i denti con appoggiato il batuffolo di cotone...non dovranno farlo cadere.
- **Mani e braccia:** in cerchio i bambini proveranno a fare tutti i movimenti possibili con le mani (sulle spalle, in alto, in basso...) con le braccia (da una parte, dall'altra, avanti, indietro...).
    - 1) L'insegnante formerà delle coppie. I bambini si disporranno uno di fronte all'altro. Il palmo della mano di un bambino batterà sul palmo della mano del compagno. Alternando le mani i bambini dovranno batterle di seguito e ogni volta sempre più veloci.
    - 2) L'insegnante appoggerà un contenitore al centro dello spazio-gioco, mentre uno dei bambini ha la palla in mano. Quando gli altri bambini batteranno le mani cinque volte, il bambino che avrà la palla avanzerà di cinque passi verso il centro e tirerà il pallone cercando di fare centro. Poi il bambino raccoglierà la palla e la consegnerà al prossimo bambino in fila. A turno tutti devono ripetere la stessa azione.
  - **Gambe e piedi:** in cerchio i bambini proveranno a fare tutti i movimenti possibili con le gambe (incrociare, piegare, alternare le gambe su e giù...) con i piedi (saltellare in vari modi, andature diverse sulle punte, sui talloni...).
 

**Gioco. "Facciamo finta..."**

    - 1) **"...di essere un subacqueo":** i bambini dovranno stendersi a terra, a pancia in giù, con le braccia ferme e tese in avanti sul pavimento e muoveranno le gambe su e giù per scendere sotto il mare;
    - 2) **"...di essere un ciclista":** i bambini dovranno stendersi a terra sulla schiena, con le gambe sollevate da terra e l'insegnante chiederà ai bambini di imitare una pedalata lenta e poi più veloce;
    - 3) **"...di essere una palla":** i bambini dovranno stendersi a terra sulla schiena, l'insegnante chiederà di piegare entrambi le gambe e, con l'aiuto delle braccia, di porteranno il più possibile vicino al tronco per poi ondeggiare da una parte all'altra come se stessero rotolando.
  - **Il tronco:** i bambini proveranno a fare tutti i movimenti possibili con il tronco (strisciare per terra a pancia in giù e in su, rotolare...).
    - 1) l'insegnante formerà delle coppie e dovranno provare a camminare insieme pancia/ pancia, schiena/ schiena e poi introducendo una palla tra la pancia e la schiena, i bambini dovranno camminare mantenendo la palla al centro senza farla cadere.

### **I concetti topologici:**

- Concetto topologico **"vicino - lontano":**
  - 1) I bambini correranno con la musica liberamente per la palestra, lontano dalla colonna che si trova nel centro. Quando la musica si fermerà tutti andranno vicino o lontano da oggetti prestabiliti (colonna, panchina...).
  - 2) **Gioco "Un, due, tre stella":** un bambino sarà 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.

3) **Gioco:** sul pavimento dello spazio di gioco l'insegnante posizionerà due birilli distanti tra loro. L'insegnante consegnerà una pallina ad un altro bambino il quale dovrà lanciare la pallina per due volte. La prima volta fino al birillo più vicino, la seconda volta al birillo più lontano. Vince chi riesce a buttarli giù tutti e due.

- Concetto topologico **"sopra - sotto"**:

1) I bambini correranno liberamente per la palestra. Quando l'insegnante dirà "sotto" o "sopra", i bambini cercheranno oggetti dove stare sotto o sopra (l'insegnante predispone prima dell'inizio del gioco oggetti come cuscini, panche, tunnel...).

2) La raccolta delle mele: i bambini sono in fila. Il primo bambino raccoglierà 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 **"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 del tunnel e del cuscino;

3) 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.

- Predispone 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/o 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:  
Paganica Anna