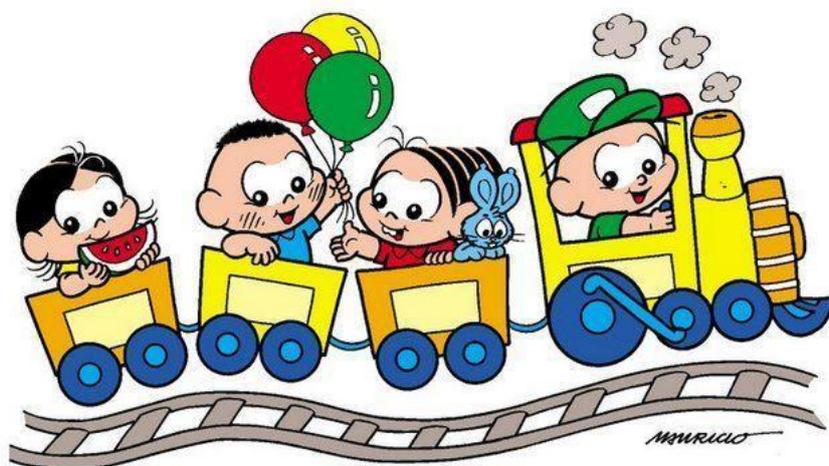


Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" ist.Canossiano

UNITA' D'APPRENDIMENTO N°1
esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

Giochi in movimento



Da 23 ottobre 22 dicembre 2017
anno scolastico 2017-2018

MOTIVAZIONE:

Questa unità d'apprendimento riguarda il campo d'esperienza "corpo in movimento" e quindi l'attività motoria che viene svolta una volta la settimana.

Si è pensato di concentrare questa prima parte del lavoro sull'importanza, da parte del bambino, di controllare se stesso. I bambini si trovano molto spesso in difficoltà a controllare e gestire i loro comportamenti e a rispettare le regole che li aiutano a stare nel gruppo.

Le attività motorie di questa prima parte dell'anno sono state scelte dal programma di sviluppo cognitivo "Bright start" e si pongono come obiettivo esplicito favorire nel bambino lo sviluppo del controllo di sé.

Il controllo di sé è una funzione pre-cognitiva essenziale, perché ognuno deve essere in grado di padroneggiare, di organizzare nel tempo e di controllare il proprio comportamento.

Si tratta, in concreto, di presentare ai bambini dei giochi molto semplici, ma per i quali è indispensabile conoscere e rispettare le regole per poter giocare bene. Per raggiungere l'obiettivo di questa unità di lavoro si utilizza una didattica metacognitiva. Al bambino non vengono cioè presentati i giochi con le rispettive regole ma è il bambino stesso, attraverso la mediazione dell'insegnante, a scoprire come si deve giocare. In questo modo si sviluppa la capacità metacognitiva cioè il bambino diventa protagonista del suo sapere (metacognizione è proprio "imparare ad imparare") perché non gli viene semplicemente trasmesso, lo rielabora e diventa parte del suo pensiero.

Nell'esperienza motoria, i bambini hanno l'opportunità di vivere e sperimentare azioni e relazioni, proponendo situazioni di gioco e creano insieme all'adulto uno spazio di sicurezza e di benessere, nel quale prendono fiducia nelle loro capacità, trovano e ritrovano condividendole, esperienze di movimento che possono esprimere e rielaborare, in un clima di contenimento affettivo.

Il progetto "Giochi in movimento" nasce principalmente dalla consapevolezza dell'importanza della relazione corporea, quale veicolo privilegiato per i bambini, per strutturare un'identità personale positiva. Nella Scuola dell' Infanzia il bambino impara a conoscere il proprio corpo e la propria identità, dando loro un significato del tutto nuovo e profondo. Qui il bambino attraverso molteplici giochi individuali e di gruppo, impara a collocare se stesso nello spazio e nel tempo.

Ed è sempre attraverso la padronanza di sé, dovuta al graduale controllo dei movimenti e della postura che il bambino impara a conoscere gli altri, rafforza la propria autonomia, la propria sicurezza, ponendosi in un rapporto di collaborazione con i compagni imparando ad accettare anche le diversità.

CULTURA DEL GRUPPO:

- Nella stesura del presente percorso si fa anche riferimento alle "Indicazioni per il curricolo, Roma, settembre 2012".
- "Gioco e realtà", Donald W. Winnicott, Armando Editore
- "Educazione con il movimento "Armando, Milano, J. Le Boulch.
- Sofia Klopeer & Horacio Elena "300 giochi per bambini dai 3 ai 6 anni", Edizioni del borgo 2002
- Unità d'apprendimento n°2- grandi , "Musica e benessere", anno scolastico 2016-2017

TEMPI:

- nei giorni di Mercoledì, Giovedì
- dalle ore 10.15 alle ore 11.30
- dal 24 ottobre al 20 dicembre 2016

SPAZI E MATERIALI:

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

PERSONE COINVOLTE:

- Le insegnanti di intersezione dei bambini grandi Daniela Squassoni, Elisabetta Perina
- due gruppi di circa 17 bambini -orsacchiotti, delfini

CAMPO D'ESPERIENZA PREDOMINANTE:

Il corpo in movimento: "(...)controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella danza, nella comunicazione espressiva (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 D'APPRENDIMENTO
Il corpo in movimento	"Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi 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".	<ul style="list-style-type: none">• Togliere ed infilare le scarpe correttamente• conoscere e rispettare le regole dei giochi• conoscere le posizioni che il corpo può assumere• muoversi in gruppo in modo coordinato• controllare il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni
I discorsi e le parole	"Sa esprimere e comunicare agli altri emozioni, sentimenti, argomentazioni attraverso il linguaggio verbale che utilizza in differenti situazioni comunicative"	<ul style="list-style-type: none">• Esprimere i propri ragionamenti e le proprie riflessioni• Ascoltare e comprendere le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni• descrivere un'attività di cui si fa esperienza e se ne indicano le regole

DESCRIZIONE DELLE ESPERIENZE:

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.

In un secondo momento, ci si siede in cerchio, ci si saluta, ci si ricorda quali sono le regole di comportamento durante i momenti in palestra.

In un terzo momento l'insegnante spiega l'andamento dell'incontro ai bambini, quindi si procede con gli esercizi, fino al termine della seduta, la quale si conclude con uno spazio dedicato al rilassamento.

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.

Primo incontro

- Invitiamo i bambini camminare liberamente per la palestra al segnale dell'insegnante dovranno mettersi in fila davanti a lei. (5volte)...
- Invitiamo i bambini correre liberamente per la palestra al segnale dell'insegnante dovranno mettersi in fila davanti a lei. (5 volte)
- Impariamo a fare la Fila, ordinata e distanziata, cosa vuol dire fare una fila?...come possiamo distanziarci dal nostro compagno..perchè è importante non stare troppo vicini??...cosa può succedere???...e se stiamo distanziati???
- 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 del fantasma col telo colorato-paracadute
Si stende il telo al centro dello spazio gioco. I bambini si posizionano attorno al telo-paracadute. Al segnale dell'insegnante prendono il telo per i bordi e lo alzano di mezzo metro da terra. Quando parte la musica, i bambini muovono il telo. Quando cessa la musica, i bambini si chinano e si nascondono il più velocemente possibile sotto il telo. Quando la musica riprende, i bambini ricominciano a muovere il telo.
- Gioco: Sotto il telo
Si divide in gruppo in due sottogruppi. Un sottogruppo di bambini tiene il telo-paracadute e lo muove; l'altro sottogruppo di bambini cammina liberamente per la palestra ascoltando una canzone. Quando l'insegnante mette in pausa la musica i bambini che camminavano liberamente devono trovare rifugio Sotto il telo-paracadute; quando riparte la musica i bambini riprendono a camminare. La musica viene interrotta almeno 5 volte. Poi i due sottogruppi scambiano i loro ruoli.
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento

Secondo incontro

- 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 del "Trenino", i bambini vengono divisi in 6 stazioni (6 cerchi) sparse per la palestra. L'insegnante batte il tamburello e fa partire il treno. Il treno gira per la palestra. Quando l'insegnante batte nuovamente il tamburo il treno si ferma alla prima stazione e carica i bambini. Poi ripartee procede così fino all'ultima stazione. Il treno si ferma in ogni stazione quando sente il suono del tamburello.
- Gioco "saliamo sulla barca": disponiamo per terra 4 materassini (barche), scegliamo una bella musica e invitiamo i bambini a correre per la palestra accompagnati dalla canzone scelta. Quando l'insegnante fermerà la musica i bambini dovranno salire sulle barche (materassini). La musica viene interrotta almeno 5 volte
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento con la musica

Terzo incontro

- 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 "I cerchi", distribuiamo un cerchio ad ogni bambino, che giocherà liberamente con il cerchio; l'attività di gioco sarà accompagnata da una musica divertente e quando l'insegnante spegnerà la musica i bambini dovranno fermarsi dentro al cerchio.
- Distribuiamo un cerchio ad ogni bambino e facciamo il gioco delle macchine che non si scontrano. Il cerchio lo usano come volante e girando un po' a destra...e un po' a sinistra camminano

velocemente in ordine sparso per la palestra. Con la voce imitano il rumore delle macchine al segnale dell'insegnante si fermano (foulard rosso) e poi riprendono la marcia (foulard verde), importante le macchine non si devono mai scontrare

- **Gioco- Salta la rana:** distribuiamo sul pavimento tanti cerchi quanti sono i bambini. i bambini camminano liberamente per la palestra senza entrare nel cerchio, solo al comando dell'insegnante "Salta la rana" i bambini con un balzo a piedi uniti dovranno entrare nel cerchio più vicino
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento con la musica

Quarto incontro

- 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: "Cerchio ballerino"** l'insegnante posiziona 6 cerchi in ordine sparso nella palestra. Divide i bambini nei 6 cerchi che invita a sedere per terra. Quando l'insegnante dice "in piedi" i bambini si mettono in piedi fuori dal cerchio pronti per eseguire i comandi dell'insegnante. -SALTARE DENTRO AL CERCHIO;-SALTARE FUORI DAL CERCHIO;- SEDERSI DENTRO AL CERCHIO;- SEDERSI FUORI DAL CERCHIO. La sequenza viene ripetuta un paio di volte. Per finire l'insegnante mette la musica e i bambini ballano dentro al cerchio.
- **Gioco: "Salto nel cerchio"**, distribuiamo un cerchio ad ogni bambino, che lo farà ruotare e prima che questo finisca il suo movimento, il bambino vi salterà dentro con entrambi i piedi.
- **Gioco "saliamo sulla barca":** disponiamo per terra 4 materassini (barche), scegliamo una bella musica e invitiamo i bambini a correre per la palestra accompagnati dalla canzone scelta. Quando l'insegnante fermerà la musica i bambini dovranno salire sulle barche (materassini). La musica viene interrotta almeno 5 volte
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento con la musica

Quinto incontro

- 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.
- **Percorso-Scorpacciata di polpette**-Dividiamo i bambini in due squadre. Realizziamo due percorsi uguali e paralleli. 1 cerchio (piatto) dove porteranno le polpette-palline, 4 cerchi, i bambini vi salteranno a piedi uniti, tappeto dove i bambini potranno rotolare- chi riesce fa la capriola, alla fine dei due percorsi i bambini troveranno il contenitore delle palline-polpette ne prenderanno una e la porteranno nel piatto-cerchio della propria squadra e subito partirà a fare il percorso un compagno della squadra.
- **Gioco: "Soffio la pallina"**, a coppie i bambini soffiano sulla pallina e cercano di scambiarsela. Ciascun bambino sdraiato al pavimento e con la faccia appoggiata su di un lato, soffia vicino alla pallina, fino a farla muovere e a raggiungere il compagno.
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento con la musica

Sesto incontro

- 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 "Percorso col cavallo"**, dividiamoli i bambini in due gruppi, un rappresenta i cavalli, e l'altro i fantini. Ogni fantino forma una coppia con un "cavallo"(il fantino tiene il cavallo in un cerchio.). il gioco consiste nel galoppare per la palestra lungo un percorso in precedenza realizzato nella

palestra. I fantini dovranno guidare correttamente i loro cavalli, mentre questi ultimi dovranno fare attenzione a non tirare troppo forte il loro compagno.

- Percorso "Il fantino ha perso il suo cavallo"....percorso eseguito solo dai fantini
- Percorso "Il cavallo ha perso il suo fantino"....il bambino che simulava di essere il cavallo, tenendosi dentro al cerchio, esegue il percorso.
- 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.
- Cerchio di chiusura rimando attività
- Rilassamento a pavimento con la musica

Settimo incontro

- 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 Bowling 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

RUOLO DELL'INSEGNANTE:

- Predisporre e gestire le attività con attenzione alle necessità dei bambini, adattando costantemente le proposte in base al feedback dei bambini.
- Si pone come mediatore e stimola la discussione e la riflessione critica dei bambini.
- Accoglie le riflessioni personali dei bambini valorizzandole ed indirizzandole senza far sentire il bambino criticato.
- Osserva il comportamento dei bambini e registra i dialoghi, che in un secondo momento saranno trascritti ed analizzati.

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 Squassoní*

(allegato 1)

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina" Esperienza di attività motoria "Giochi in movimento" Esperienza realizzata dal 23 ottobre a 22 dicembre 2017					
NOME DEL BAMBINO: data: 21 dicembre 2017				anni 5	
COMPETENZE					
Campo d'esperienza " Il corpo in movimento "					
Si toglie e si infila le scarpe correttamente	1	2	3	4	5
Conosce e rispetta le regole dei giochi	1	2	3	4	5
Controlla le posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo	1	2	3	4	5
Si muove all'interno del gruppo in modo coordinato	1	2	3	4	5
Controlla il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni	1	2	3	4	5
Campo d'esperienza " I discorsi e le parole "					
Esprime i propri ragionamenti e le proprie riflessioni	1	2	3	4	5
Ascolta e comprende le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni	1	2	3	4	5
Interagisce con i compagni rispettando i tempi e i turni della discussione	1	2	3	4	5
OSSERVAZIONI: _____ _____					

interiorizza le regole del gioco		
1	Per niente/mai	
2	Poco/a volte	
3	Abbastanza/il più delle volte	
4	Molto	
5	Sempre	

L'insegnante d'intersezione