

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist.Canossiano

UNITA' APPRENDIMENTO N°1

esperienza realizzata con i bambini di 5 anni

MI CONOSCO

...GIOCANDO



dal 19 OTTOBRE al 16 DICEMBRE
anno scolastico 2020-2021

MOTIVAZIONE:

Con il corpo il bambino si presenta al mondo, conosce se stesso e si rapporta con la realtà esterna facendone esperienza e conoscendola. E' 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 se 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, confronta e valuta quantità. 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 aiuteremo il bambino a prendere dimestichezza con la quantità e le corrispondenze per aiutarlo ad acquisire il concetto di numero.

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 2015G.
- S. Kloppe e H. Elena, *300 Giochi per bambini dai 3 ai 6 anni*, Edizioni del borgo, Barcellona 2002
- Indicazioni per il curricolo Roma, settembre 2012

TEMPI:

- nei giorni di lunedì, martedì e mercoledì
- dalle ore 13.45 alle ore 14.25
- dal 19 ottobre al 16 dicembre 2020

PERSONE COINVOLTE:

- Le insegnanti Daniela Squassoni, Elisabetta Perina, Francesca Cardone e Virginia Porro.
- I bambini grandi divisi per gruppi d'intersezione (canguri, coccodrilli, giraffe)

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, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata scolastica.

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 danza, nella comunicazione espressiva [...] riconosce il proprio corpo, 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 (canzoncini, 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 la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- 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 [...] sviluppa il senso dell'identità personale, percepisce le proprie esigenze e i propri sentimenti, sa esprimerli in modo sempre più adeguato.

Conoscenze Significato della regola	Abilità • 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 • Partecipare attivamente alle attività, ai giochi • 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 individua le posizioni di oggetti e persone nello spazio usando termini come avanti/indietro, sopra/sotto, destra/sinistra, ecc.; segue correttamente un percorso; raggruppa, ordina, numera oggetti	
Conoscenze Concetti spaziali e topologici (vicino, lontano, sopra, sotto, avanti, dietro, destra, sinistra...) • Serie ritmi • Numeri e numerazione	Abilità • Individuare i primi rapporti topologici di base attraverso l'esperienza motoria e l'azione diretta • Realizzare e misurare percorsi ritmici binari e ternari • Osservare ed esplorare attraverso l'uso di tutti i sensi • numerare

Compiti significativi

Eseguire compiti relativi alla vita quotidiana che implicino conte, attribuzioni biunivoche oggetti/persone, ecc.

Obiettivi d'apprendimento

Utilizzare con proprietà i concetti topologici sopra/sotto; avanti/dietro; vicino/lontano; destra sinistra e orientarsi nello spazio con autonomia, eseguendo percorsi e sapendoli anche ricostruire verbalmente e graficamente, se riferiti a spazi vicini e molto noti.

Numerare

INCONTRO 1: PERCORSO**OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:**

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Controllare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni
- Orientarsi nello spazio in autonomia eseguendo percorsi.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.

MATERIALI E STRUMENTI:

- Palle, corde, cerchi, bastoni, asse di equilibrio, cuscini, tappeti, tamburello.

TEMPI: 50 minuti

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Passandosi un oggetto i bambini uno alla volta dicono il proprio nome e l'animale preferito. 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 posizionarsi in cerchio .	10 minuti

• Gioco della palla e dei cerchi: i bambini sono divisi in due, a metà di loro verrà consegnata una palla, all'altra metà un cerchio. I bambini si muovono liberamente per lo spazio giocando con il loro oggetto e i bambini che hanno in mano la palla devono cercare di fare canestro dentro ad un cerchio dei compagni. Appena un bambino arriva a 5 canestri lo comunica e si invertono i ruoli. • Musica stop delle forme: i bambini si muovono nello spazio a suon di musica appena la musica si ferma l'insegnante comunica una forma da mimare: si invitano poi i bambini a prendere forme inusuali come stare in punta di piedi, sdraiati, attorcigliati, ecc... • Percorso: nello spazio palestra si propone un tragitto con vari ausili dove siano previsti, salti, arrampicate, cammini su superfici oblique e dritte, rotoloni e capriole. • Attività di rilassamento: i bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in modo sparso e l'insegnante passa a toccare il corpo con la palla.	L'insegnante è al centro della palestra, dà indicazioni verbali, predispone i vari materiali. Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.	30 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 2: UNA PIOGGIA DI PALLINE

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Controllare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose

MATERIALI E STRUMENTI:

- Gonge, cerchi e palline colorate.

TEMPI: 50 minuti

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra, passandosi la palla uno alla volta dicono il proprio nome e il loro gioco preferito. 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 posizionarsi in cerchio in piedi.	10 minuti
• Gioco scimmie e coccodrilli: i bambini vengono divisi in due squadre le scimmie avranno la palla in mano che sarà la loro banana. Le scimmie devono cercare di prendere i coccodrilli toccandoli con la palla, se ci riescono consegnano la palla al coccodrillo che diventerà una scimmia invertendo i ruoli. • Giochiamo con il Gonge: i bambini sono in piedi attorno al telo, lo tengono in mano insieme facciamo esperienza del vento forte e leggero, dello stare sotto o sopra il telo, di mettere una pallina sopra il telo e lanciarla in alto senza farla cadere. Piano piano aggiungiamo sempre più palline colorate sopra al telo e diciamo ai bambini che dal sereno e una pioggia leggera inizia a piovere più forte finché non diventano tante da far arrivare un gran temporale facendo rimbalzare in aria le palline che verranno sparse per la palestra. A ogni bambino verrà assegnato un cerchio da mettere al lato della palestra la maestra invita i bambini a riportare tutte le palline sparse nel proprio cerchio una per volta prima con la mano poi con i gomiti poi tenendola sotto il mento ecc: prima portiamo tutte le palline gialle poi blu, verdi ecc.. infine ogni bambino avrà raccolto le proprie palline. L'insegnante invita i bambini a fare canestro con le palline nel cesto.Variante: si possono far uscire i bambini dal proprio cerchio imitando diversi animali sempre recuperando un po alla volta i vari colori di palline. • Attività di rilassamento: I bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in ordine sparso, vengono invitati a fare delle respirazioni e a concentrarsi sul ritmo del respiro.	L'insegnante è al centro della palestra, da' indicazioni verbali, segue con lo sguardo, predispone i materiali e le musiche di sottofondo. Alla fine insieme si riordina il materiale.	30 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 3: DESTRA /SINISTRA

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Individuare e nominare le parti del corpo e descriverne le funzioni.
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI:

- Tappeti, palle, cerchi, coni ecc..., musica "Tarantella" e "Aria di festa" di Rondò Veneziano, lettore cd.

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Viene chiesto di lanciare a turno una palla a un compagno nel cerchio chiamandolo per nome. 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 disporsi in piedi in cerchio.	10minuti

• Ballo in coppia: i bambini ballano per la palestra al ritmo della musica, quando la musica si ferma devono cercare un compagno e dargli la mano destra. • Gioco dei pirati: l'insegnante divide i bambini in due squadre. Nei due lati opposti della palestra si mettono dei tappeti che saranno le "barche". Al centro della palestra si mette il tesoro, tutti materiali di forma diversa. Al via i bambini dovranno andare al centro della palestra a prendersi il tesoro. Prima cerchi poi triangoli ecc.. l'insegnante invita i bambini ad usare prima la mano destra e poi la sinistra per prendere gli oggetti. Vince la squadra che alla fine avrà preso più oggetti. • Attività di rilassamento " Il pendolo": i bambini si dispongono in ordine sparso seduti sul pavimento con le gambe incrociate e gli occhi chiusi. Con la voce guida dell'insegnante devono imitare un pendolo che oscilla a destra, sinistra , avanti e dietro.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali e le musiche di sottofondo. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 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: UNO, NESSUNO, POCHI, MOLTI

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti.
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI:

- Cerchi, corde, birilli, palline, foulard.

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. A turno stando nel cerchio, in piedi, ogni bambino saluta i compagni con un gesto delle mani. In seguito l'insegnante spiega le attività che si faranno e ricorda alcune regole per giocare in sicurezza.	L'insegnante invita i bambini a togliere le scarpe e calzare le calze antiscivolo e a posizionarsi in cerchio in piedi.	10 minuti
• Gioco Bandiera: i bambini vengono divisi in due squadre, a ogni bambino viene assegnato un numero, l'insegnante a una distanza uguale dalle due squadre tiene un fazzoletto e chiama un numero, vince la squadra che prende per più volte il fazzoletto dalle mani dell'insegnante. • Distanza tra cerchi: i bambini vengono disposti in fila. L'insegnante mette un cerchio davanti alla fila di bambini e l'altro ad una certa distanza. I bambini sono invitati, partendo da un cerchio, a raggiungere il secondo cerchio facendo prima 10 passi poi viene ridotta la distanza tra i due cerchi e i bambini sempre con dieci passi devono raggiungere l'obiettivo. • Attività: Uno, nessuno, pochi, molti. Si dispongono per la palestra vari materiali (birilli, palle,ecc..) ogni bambino ha un cerchio a disposizione. A seconda delle indicazioni dell'insegnante i bambini devono mettere o togliere oggetti dal cerchio per rispondere alle varie richieste e far sì che nel cerchio ci sia un, nessuno oggetto, pochi o molti oggetti. • Attività di rilassamento " Il pendolo"	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 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 5: SVUOTIAMO IL CAMPO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Utilizzare con proprietà i concetti topologici destra sinistra e orientarsi nello spazio con autonomia
- Esprimere intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di movimento.
- Rispettare le regole, le persone, le cose e gli ambienti
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI:

- Palline.

TEMPI: un'ora

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono seduti con le gambe incrociate in cerchio al centro della palestra. I bambini dovranno dire il nome del proprio vino passandogli la palla. Si ricordano le regole e vengono spiegati i giochi.	L'insegnante invita i bambini a disporsi seduti in cerchio .	10 minuti

• Gioco dello specchio: i bambini sono disposti in riga e di fronte a loro l'insegnante imita delle posizioni che i bambini devono mimare da in piedi e da seduti. Uno alla volta i bambini verranno a scegliere i movimenti (alzo mano destra, piede sinistro ecc..) gli altri saranno gli specchi. Successivamente i bambini vengono divisi a coppie e fanno lo specchio a turno muovendosi anche nello spazio. • La guerra di polpette: la palestra viene divisa in due parti dove i bambini divisi in due squadre devono liberare il proprio campo (le cucine) dalle palline "polpette". Vince la squadra che allo "Stop" dell'insegnante, ha meno palline in campo. • Attività di rilassamento: Rabbia passeggera. Stando in piedi in ordine sparso i bambini dovranno fingere di essere arrabbiati e quindi dovranno contrarre tutti i muscoli del corpo e poi lasciar andare la rabbia rilassando i muscoli e facendo finta di rasserenarsi.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 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, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 6: QUANTI BIRILLI?

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Individuare e nominare le parti del corpo.
- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza
- Interagire positivamente con i compagni nel gioco e nell'attività prendendo accordi, ideando azioni, scambiando informazioni.
- Orientarsi nello spazio con autonomia.
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI: lettore cd, musica "Aria di festa" di Rondò Veneziano, cerchi, pALLINE, birilli.

TEMPI: 50 minuti

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Ogni bambino si presenterà attraverso un gesto del corpo. Si ricordano le regole e vengono spiegati i giochi.	L'insegnante invita i bambini a disporsi in piedi in cerchio	10 minuti
Attività Il corpo nel cerchio. Ogni bambino ha un cerchio a disposizione. Quando c'è la musica possono ballare per la palestra, quando la musica si ferma devono mettere nel cerchio la parte del corpo nominata dall'insegnante. Gioco del bowling : prima ogni bambino si allena da solo con la sua pallina prima con la mano destra poi con la sinistra cercando di buttare giù il suo birillo poi i bambini si metteranno in fila con tutti i birilli posti ad una certa distanza. Devono cercare di fare strike tirando la pallina uno alla volta e tornando poi in fila. I bambini ogni volta verbalizzano quanti birilli sono riusciti a colpire. Attività di rilassamento: con una musica tranquilla di sottofondo i bambini si dispongono in ordine sparso a coppie . A turno ogni bambino traccia dei movimenti con il dito sulla schiena del compagno. Poi ci si scambia di ruolo.	L'insegnante guida le attività verbalmente, predispone i materiali per il gioco e la musica di sottofondo. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 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, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 7: COLLABORIAMO

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Padroneggiare gli schemi motori di base statici e dinamici.
- Controllare la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- 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
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI: Bastoni, cerchi, palline, coni, corde, tessere con numeri, birilli, corde

TEMPI: 50 minuti

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Ogni bambino si presenterà dicendo il proprio nome e poi lancerà la palla ad un compagno . In seguito vengono spiegati i giochi che si faranno e vengono ricordate le regole per giocare in sicurezza.	L'insegnante invita i bambini a disporsi in piedi in cerchio .	10 minuti
• Gioco del rinforzo dx e sx: si costruisce una strada utilizzando le corde in maniera parallela lungo tutta la palestra. I bambini si posizionano in fila indiana non troppo vicini tra loro accanto ad una delle corde. L'insegnante dirà ai bambini che dovranno saltare prima a dx e poi a sx cioè all'interno o all'esterno della strada. Si può poi far uscire dalla strada solo la gamba dx o sx. • Gioco della collaborazione: i bambini vengono divisi a coppie. Da un lato si metterà un tappeto con tanti materiali sopra (cerchi, coni, palle ecc), dall'atro lato un tappeto vuoto. I bambini in coppie devono trasferire il bottino da una parte all'altra: per farlo dovranno stare a braccetto e ognuno avrà a disposizione una sola mano, verrà preso un oggetto alla volta e portato dall'altra parte. Es: una palla , un bambino userà la sua mano sx e l'altro lo aiuterà con la sua dx. • Attività: Diamo i numeri Ogni bambino prende un cerchio e posiziona dentro alcuni materiali, poi mette la tessera con il numero corrispondente. A turno ogni bambino può fare la guida e indicare il numero di oggetti e il numero corrispondente che vuole nei cerchi dei compagni. • 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.	L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 minuti
I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio, verbalizzano liberamente quali attività sono piaciute di più, dove hanno trovato qualche difficoltà. Si fa il saluto finale alzandosi in piedi, tenendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

INCONTRO 8: IL TUNNEL

OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Eseguire giochi di movimento individuali e di gruppo rispettando le regole, i compagni e le cose.
- Controllare i propri movimenti, valutare la propria forza, coordinare i movimenti con attrezzi.
- Orientarsi nello spazio con autonomia
- Numerare

MATERIALI E STRUMENTI: Palle, corde, foulard, ceste.

TEMPI: 50 minuti

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Ogni bambino si presenterà dicendo il numero che gli piace di più. Si spiegano i giochi che si faranno e si ricordano le regole per giocare in sicurezza.	L'insegnante invita i bambini a disporsi in piedi in cerchio .	10 minuti
• Gioco tra due fuochi: i bambini sono divisi in tre squadre, le squadre agli estremi della palestra hanno una palla morbida a disposizione ciascuna. Se un bambino della squadra che si trova al centro viene colpito entra a far parte della squadra che l'ha colpito. Il gioco finisce quando al centro non ci sono più bambini da prendere. • Il tunnel della palla: si divide la classe in due gruppi. I bambini di ogni squadra si dispongono in fila indiana e hanno a disposizione 5 palloni. Al VIA i bambini devono passarsi la palla l'uno con l'altro facendola scorrere sotto le gambe, l'ultimo della fila la mette nel cesto. Vince la squadra che per prima deposita tutti e 5 i palloni nel cesto. • Gioco bandiera • Attività di rilassamento: Disegno i numeri. A coppie i bambini disegnano con le dita dei numeri sulla schiena del compagno	L'insegnante guida le attività verbalmente, predispone i materiali e la musica. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale	30 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, prendendosi per mano e gridando: "Ciao"	L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.	10 minuti

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 e nel 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.

IMPLEMETAZIONE

L'esperienza psicomotoria vuole integrarsi con le altre attività curricolari e dove possibile verrà privilegiata e ampliata qualche attività di gioco specifica per stimolare alcune competenze nei bambini, tenendo conto anche della dimensione creativa di ognuno di loro che è bene venga stimolata. Saranno privilegiati i giochi relativi a confronti di quantità, insieme e numerazione.

DOCUMENTAZIONE:

Come documentazione delle esperienze verranno eseguite delle foto durante l'attività.

A cura di :
Simonetta Giacomelli e
Virginia Porro

Scuola dell'infanzia "Maria Bambina"
"Mi conosco...giocando"

Esperienza realizzata dal 14 ottobre a 22 dicembre 2020

NOME DEL BAMBINO:

anni 5

Data:

COMPETENZE

Campo d'esperienza-" Il corpo in movimento"

Si toglie e si infila le scarpe correttamente	1	2	3	4
Conosce e rispetta le regole dei giochi	1	2	3	4
Controlla le posizioni statiche e dinamiche del proprio corpo	1	2	3	4
Si muove all'interno del gruppo in modo coordinato	1	2	3	4
Controlla il comportamento in risposta a stimoli esterni ed interni	1	2	3	4

Campo d'esperienza-" I discorsi e le parole"

Esprime i propri ragionamenti e le proprie riflessioni	1	2	3	4
Ascolta e comprende le domande dell'insegnante e gli interventi dei compagni	1	2	3	4
Interagisce con i compagni rispettando i tempi e i turni della discussione	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.

