

Scuola dell'Infanzia "Maria Bambina" Ist.Canossiano

## UNITA' D'APPRENDIMENTO N°1

Esperienza realizzata con i bambini di 3 anni

# BAMBINI

# SALTERINI



Dal 19 ottobre al 16 dicembre 2020  
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. 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.

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. Tutto questo è reso possibile attraverso esperienze corporee, il contatto tra i pari e l'uso di determinati ausili che negli incontri vengono proposti.

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
- *Indicazioni per il curricolo Roma*, settembre 2012
- Vincenzo Riccio, *Laboratorio delle attività motorie*, 2011 Centro Studi Erickson S.p.A.
- Donatella Colina, *150 giochi in movimento*, 2015 Centro Studi Erickson S.p. A.

### **TEMPI:**

- nei giorni di lunedì, martedì e mercoledì
- dalle ore 10.20 alle ore 11.10
- dal 19 ottobre al 16 dicembre 2020

### **PERSONE COINVOLTE:**

- Le insegnanti Simonetta Giacomelli, Marianna Cazzadoro, Anna Paganica, Virginia Porro.
- I bambini PICCOLI divisi per gruppi d'intersezione (pulcini, coccinelle, pesciolini)

## 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 anche con l'uso di piccoli attrezzi[...] 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, 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.
- Rispettare le regole dei giochi.

#### Compiti significativi

Eseguire giochi motori di individuazione delle parti del corpo, 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 rispettando le regole date.

#### Obiettivi d'apprendimento:

- Usare il proprio corpo per imitare
- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

## INCONTRO 1: CONOSCENZA E PERCORSI PSICOMOTORI

### OBIETTIVI D' APPRENDIMENTO:

- Percezione motoria e dialogo tonico
- Conoscenza dello spazio "stanza rosa"
- Capacità di imitare
- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

### MATERIALI E STRUMENTI:

- Cerchi, palla, materiale morbido per percorsi.

**TEMPI:** 50 minuti

**SPAZI:** PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Viene chiesto di far passare una palla al compagno che si trova a destra dopo aver detto il proprio nome con la palla in mano e l'animale preferito.</p> <p>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 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"> <li>• <b>Gioco della storia degli animali:</b> ogni bambino prende un cerchio e lo posiziona in uno spazio della palestra casuale, sarà la sua casetta. L'insegnante narra una semplice e breve storia su un bambino magico che riusciva a trasformarsi in tanti diversi animali. Dalla casetta ogni volta esce un animale diverso.</li> <li>• <b>Sperimentazione dei materiali e dello spazio:</b> l'insegnante dispone il materiale al centro della palestra: tappeto morbido, cuscini morbidi, tunnel ecc.. e lascia i bambini liberi di sperimentare lo spazio e i vari oggetti.</li> <li>• <b>Percorso psicomotorio:</b> l'insegnante predispone un percorso più strutturato rispetto alla sperimentazione precedente dove siano previsti salti, arrampicate, camminate su superfici oblique e diritte, rotoloni e capriole. I bambini vengono invitati a formare una fila e uno alla volta partiranno per fare il percorso. Quando un bambino finisce batte il cinque al compagno che può partire. I bambini in fila possono fare il tifo per il compagno che sta facendo il percorso.</li> <li>• <b>Attività di rilassamento:</b> i bambini si dispongono sdraiati sul pavimento in modo sparso con una musica tranquilla di sottofondo.</li> </ul>	<p>L'insegnante è al centro della palestra, dà indicazioni verbali, predispone i vari materiali e le musiche di sottofondo.</p> <p>Alla fine, insieme si ripone il materiale usato.</p>	<p>30 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 2: SPERIMENTAZIONE

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Usare il proprio corpo per imitare
- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Singolarizzare segmenti corporei e attribuirne un significato motorio specifico ai fini dell'orientamento spaziale
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

### MATERIALI E STRUMENTI:

- Musica.

**TEMPI:** 50 minuti

**SPAZI:** PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Viene chiesto ad ognuno di passare la palla al compagno di destra dopo aver detto il proprio nome e il cibo che preferisce.</p> <p>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 posizionarsi in cerchio seduti con le gambe incrociate.</p>	<p>10 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gioco dei giganti:</b> L'insegnante introduce il gioco raccontando: "In un paese lontano vivono dei giganti molto alti, con le gambe molto lunghe e grossi piedi, se ne vanno in giro camminando con passi molto lunghi". I bambini finita la storiella devono imitare questi giganti con i movimenti del corpo facendo passi molto lunghi e allungandosi con le braccia e le gambe il più possibile. Si può introdurre in seguito la variante del paese dei nani.</li> <li>• <b>Gioco del ballo:</b> l'insegnante mette su della musica e invita i bambini a ballare inizialmente solo con gli arti inferiori poi solo con quelli superiore poi solo con una mano o con un piede o con la testa ecc.. infine di ballare con tutto il corpo. Proporre qualche musica sulle parti del corpo: testa spalle gambe piè, la bella lavanderia, se sei felice...</li> <li>• <b>Attività di rilassamento:</b> i bambini si dispongono in ordine sparso sdraiati sul pavimento. L'insegnante passa a toccare con una pallina alcune parti del corpo e le denomina.</li> </ul>	<p>L'insegnante è al centro della palestra, da' indicazioni verbali, segue con lo sguardo, predispone i materiali. Alla fine insieme si riordina il materiale.</p>	<p>30 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 3 : ESPLORIAMO CON LE PALLINE

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Usare il proprio corpo per imitare
- Favorire la consapevolezza dei due emilati
- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

### MATERIALI E STRUMENTI:

- Palla, palline, cesti, cartelli con i simboli del semaforo

**TEMPI:** 50 minuti

**SPAZI:** PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Viene chiesto di dire il proprio nome e il tipo di gioco che fanno più volentieri prima di passare una palla al compagno di destra. 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 disporsi seduti a gambe incrociate in cerchio.</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Gioco del semaforo:</b> L'insegnante tiene dei cartelli in mano, i bambini si fermano quando viene esposto il bollino rosso, corrono quando c'è il bollino verde e rallentano quando c'è il giallo.</li><li>• <b>Attività di sperimentazione della pallina :</b> Si lascia sperimentare lo spazio attraverso l'uso di una pallina che viene tenuta in mano, fatta scorrere sul pavimento, lanciata, lanciata e ripresa, trattenuta, lanciata in alto, scambiata con i compagni...</li><li>• <b>Due mani due palline:</b> dare bambini due palline di diverso colore. Fare canestro in un cesto prestabilito prima con una mano poi con l'altra.</li><li>• <b>Attività di rilassamento:</b> I bambini si dispongono sdraiati proni, sul pavimento in ordine sparso. L'insegnante passa a toccare, accarezzare la schiena dei bambini.</li></ul>	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	<p>30 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 4: PERCORSI SENSORIALI

##### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Favorire la coordinazione, l'equilibrio e il rispetto delle regole
- Favorire la percezione corporea e il dialogo tonico
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

##### MATERIALI E STRUMENTI:

- Tavole sensoriali e altri materiali quali cerchi o materassi.

**TEMPI: 50 MINUTI**

**SPAZI: PALESTRA**

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Viene chiesto di dire il proprio nome e il frutto che preferiscono tenendo in mano una palla che poi passano al compagno di destra.</p>	<p>L'insegnante invita i bambini a posizionarsi in cerchio seduti con le gambe incrociate.</p>	<p>10 minuti</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Percorso sensoriale:</b> l'insegnante dispone al centro della palestra le tavolette sensoriali integrando il percorso anche con altri materiali presenti in palestra. I bambini uno alla volta sperimenteranno il percorso.</li> <li>• <b>Storie con il tatto:</b> l'insegnante racconta una storia e la mima sul proprio corpo. Successivamente saranno i bambini a doverla imitare. "Questa è la storia di un contadino che zappa la terra (picchetta con punta delle dita della mano), la semina (far finta di appoggiare i semi), copre i semi con la terra (raccogliere le mani come per mettere la terra), rastrella( passare le dita aperte sul bambino). Il campo è seminato e viene la pioggia (picchiettare), poi esce il sole (scaldare le mani), arriva il vento (soffiare). I semi sono maturi e il contadino raccoglie i frutti (fingere di raccogliere).</li> <li>• <b>Attività di rilassamento:</b> i bambini si sdraiano sul materasso e fanno delle lunghe respirazioni.</li> </ul>	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	<p>30 minuti</p>
<p>I bambini si dispongono seduti a gambe incrociate in cerchio e verbalizzano liberamente come hanno vissuto l'esperienza, se è stato facile costruire, ripararsi, se hanno avuto paura, hanno provato qualche difficoltà, se hanno collaborato con i compagni. 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: GIOCHIAMO CON IL GONGE

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Discriminazione colori
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

### MATERIALI E STRUMENTI:

- Gonge, pallina, ceste, ecc.

TEMPI: 50 MINUTI

SPAZI: PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
<p>I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Ogni bambino dice il proprio nome e il colore preferito con la palla in mano e la passa velocemente al compagno di destra . Successivamente l'insegnante spiega le attività che si andranno a fare</p>	<p>L'insegnante invita i bambini a disporsi seduti in cerchio con le gambe incrociate.</p>	<p>10 minuti</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Giochiamo con il Gonge:</b> 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 finché non diventano tante da far rimbalzare in aria e poi tutte fuori sparse per la palestra. Infine la maestra invita i bambini a riportare tutte le palline sparse per la palestra nel cesto: prima portiamo tutte le palline gialle poi blu, verdi ecc..</li><li>• <b>Attività di rilassamento:</b> a turno vengono trasportati i bambini su grossi teli, facendo fare un piccolo tragitto.</li></ul>	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, dispone i materiali. Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	<p>30 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, saltando e gridando: "Ciao"</p>	<p>L'insegnante è seduta con i bambini, guida la discussione.</p>	<p>10 minuti</p>

## INCONTRO 6:

### OBIETTIVI D'APPRENDIMENTO:

- Usare il proprio corpo per imitare
- Scoprire le prime regole del gioco di gruppo
- Sviluppare gli schemi dinamici di base
- Usare alcuni attrezzi e materiali
- Muoversi nello spazio interno ed esterno della scuola
- Partecipare a semplici giochi di movimento

**MATERIALI E STRUMENTI:** materiali morbidi, corde, cerchi, coni ecc..

**TEMPI:** 50 minuti

**SPAZI:** PALESTRA

Fasi	Metodologie	Tempi
I bambini si dispongono in cerchio al centro della palestra. Ogni bambino dice il proprio nome con la palla in mano e il cartone preferito poi la passa la palla al compagno di destra. Successivamente l'insegnante spiega le attività che si andranno a fare	L'insegnante invita i bambini a disporsi in piedi in cerchio	10 minuti

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gioco dello Specchio:</b> I bambini si dispongono in riga e l'insegnante di fronte a loro fa diversi movimenti che loro devono imitare. Dividere i bambini a coppie uno fa lo specchio e l'altro decide i movimenti inizialmente fermi sul posto e poi in movimento. Dopo qualche minuto si cambiano i ruoli.</li> <li>• <b>Gioco "gli orsi mangia streghe".</b> L'insegnante racconta una favola ai bambini facendo vedere l'illustrazione. Nel raccontarla l'insegnante dovrà mimare i vari movimenti della storia e i bambini lo faranno in un secondo momento. Attività motoria: la storia sarà utilizzata come guida all'animazione. L'insegnante interpreterà la strega e la classe i bambini del bosco. Dopo aver costruito un percorso con fiume e sottopassaggi con corde e asticelle, ci si focalizza sui punti della favola dove è richiesta imitazione: "strisciare come coccodrilli, camminare a quattro zampe come i cinghiali, trasformarsi in orsi, alla ricerca della strega... e adesso che siete tornati bambini fare una passeggiata per il bosco." Allego scheda.</li> <li>• <b>Attività di rilassamento:</b> i bambini a coppie si massaggiano la schiena con una musica tranquilla di sottofondo.</li> </ul>	<p>L'insegnante guida le attività verbalmente, predispone i materiali per il gioco.</p> <p>Alla fine delle attività viene riordinato insieme il materiale</p>	<p>30 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, 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 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.

#### DOCUMENTAZIONE:

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

A cura di :  
 Simonetta Giacomelli e  
 Virginia Porro