

UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Piacere nel movimento/ sperimentazione di schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza. 	<p>TUTTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del proprio corpo e riconoscere le sue potenzialità comunicative. • Strutturare lo schema corporeo Consolidare gli schemi posturali (flettere, stendere, ruotare.) Consolidare gli schemi motori dinamici (camminare, saltare, correre.) • Rappresentare lo schema corporeo • Strutturare l'organizzazione spazio-temporale • Collaborare in situazione di gioco strutturato e di gruppo. <p>OBIETTIVI 3 ANNI - 4 ANNI (SEZ. D)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere). • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità e i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Acquisire conoscenza e coscienza del proprio corpo • Affinare la coordinazione oculo-manuale, sviluppare la scioltezza dell'uso della mano 	<p>PERIODO: tutto l'anno</p> <p>Destinatari: alunni della sezione</p> <p>Tempi e spazi: una volta alla settimana, in salone con gli insegnanti in compresenza.</p> <p>Gioco a carattere psicomotorio:</p> <p>Imitazione di movimenti gioco degli specchi</p> <p>Gioco di denominazione delle parti del corpo. "Il burattino": l'insegnante tira i fili invisibili del burattino (bambino) che deve tirare su o giù il segmento corporeo corrispondente.</p> <p>Percorsi 3 anni - 4 anni (sez. d)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uscita: caccia al tesoro nel bosco, di fiori e funghi di carta • Imitazione di emozioni e stati d'animo dei personaggi della storia attraverso: mimica facciale, andature • Percorso motorio del tragitto di Cappuccetto Rosso nel bosco • Giochi: manipolazione di vari materiali (farina, sabbia, schiuma da barba, carta di diverso spessore; gioco con tempera e pellicola • camminare seguendo una traccia sul pavimento • correre liberamente nello spazio • correre su richiesta • salire e scendere le scale da soli

		<ul style="list-style-type: none">• strisciare seguendo un semplice percorso• muoversi in quadrupedia verso determinate direzioni (avanti, dietro...)• eseguire semplici saltelli• stare in equilibrio per pochi secondi su un piede solo• superare gli ostacoli di un percorso stabilito.• Giochi con la palla: lancio e presa• Giochi con la palla morbida: ES.: tenere la palla sopra la testa, o bloccarla con un piede• Far rotolare la palla sul pavimento con una o più mani.• Giochi di imitazione• Camminare come...un gigante, un nano• Camminare con ... un cuscino in testa, un cucchiaio in bocca
--	--	--

UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO D'ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Piacere nel movimento/ sperimentazione di schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza. 	<p>Tutti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere coscienza del proprio corpo e riconoscere le sue potenzialità comunicative. • Strutturare lo schema corporeo Consolidare gli schemi posturali (flettere, stendere, ruotare.) Consolidare gli schemi motori dinamici (camminare, saltare, correre.) • Rappresentare lo schema corporeo • Strutturare l'organizzazione spazio temporale • Collaborare in situazione di gioco strutturato e di gruppo. 	<p>Periodo: tutto l'anno</p> <p>Destinatari: alunni della sezione</p> <p>Tempi e spazi: una volta alla settimana, in salone con gli insegnanti in compresenza.</p> <p>Gioco a carattere psicomotorio:</p> <p>Imitazione di movimenti: gioco degli specchi</p> <p>Gioco di denominazione delle parti del corpo. "Il burattino": l'insegnante tira i fili invisibili del burattino (bambino) che deve tirare su o giù il segmento corporeo corrispondente.</p>
	<p>Obiettivi 4 anni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consolidare gli schemi motori (flettere, stendere.) • Consolidare gli schemi motori dinamici • Sperimentare le potenzialità i limiti del proprio corpo. • Controllare l'intensità di movimento. • Controllare movimenti e gesti, usare lo spazio 	<p>Percorsi 4 anni</p> <p>Giochi a coppie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Il tandem degli orsi": In piedi, di fronte tenersi per le mani: correre sul posto armonizzando il moto delle gambe con quello delle braccia • "La bilancia": pesiamo il cestino di Cappuccetto Rosso: in piedi, gambe divaricate, di fronte: tenersi le mani, in fuori, e compiere lentamente flessioni laterali del busto a dx e sx • imitare le andature degli orsi con passi pesanti e ampi • "L'albero e il taglialegna" come nella storia di Hansel e

	<p>consapevolmente.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esplorare e gestire movimenti insieme a uno o più compagni. • Camminare seguendo un percorso • Correre entro spazi prefissati • Saltare superando un piccolo ostacolo • Mantenere l'equilibrio camminando su una panca, un'asse, degli appoggi • Arrampicarsi su strutture predisposte • Afferrare la palla • Lanciare la palla in un contenitore • Muoversi combinando semplici schemi tra loro (correre-camminare-strisciare...) • Verbalizzare e descrivere, anche graficamente, le proprie esperienze • Imitare movimenti proposti dall'adulto e dai compagni • Coordinare forme semplici di movimento con un coetaneo • Elaborare simbolicamente le realtà attraverso semplici forme espressive di movimento • Seguire le consegne nel corso di un gioco • Fare un girotondo insieme ai compagni 	<p>Gretel: un bambino che imita l'albero è in posizioni diverse, mentre l'altro è il taglialegna che fingerà di tagliare prima i rami alti (braccia), poi il tronco; l'albero si abatterà al suolo; scambiarsi le parti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imitare la gara di corsa tra Cappuccetto Rosso e il lupo • creiamo il percorso che fa Riccioli d'oro nella casa degli orsi: aprire la porta, sedersi sulle sedie, sdraiarsi sui letti, scappare dalla finestra. <p>Corsa a tre gambe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Condurre un compagno che cammina ad occhi bendati nei percorsi delle storie • Camminare con una parte del corpo a contatto con il compagno • Predisporre un tracciato nel quale ci siano ostacoli da superare, arrampicate e percorsi stretti <p>Giochi di squadra:</p> <ul style="list-style-type: none"> • "La slitta": un bambino è sdraiato sul pavimento, supino; i compagni lo trascinano afferrandolo per le gambe. Si può fare anche una gara di velocità • "I tre orsi": Tre bambini si pongono in quadrupedia uno dietro l'altro; afferrando il compagno davanti per le caviglie con le mani, procedere lentamente e in sincronia • Girotondo di Cappuccetto Rosso
--	---	---

Immagini, suoni colori <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi al ritmo dei suoni • Rappresentare con il disegno l'esperienza vissuta 	<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere i tipi di ritmi • osservare le caratteristiche degli oggetti • riconoscere e rappresentare forme osservate nell'ambiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Battere ritmi diversi con il tamburello • Imitazione delle andature degli animali • Disegno delle attività svolte
Discorsi e le parole <ul style="list-style-type: none"> • Esprimere stati d'animo e comunicare esperienze • Usare terminologia adeguata al contesto • 	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la produzione del lessico • a partire dal contesto in cui ci si trova • Raccontare sensazioni emotive provate. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rielaborazione verbale dell'esperienza motoria. • Nominare le azioni corrette • Nominare gli attrezzi usati • Nominare le parti del corpo • Comunicare a parole le proprie emozioni. • Ripetere la giusta sequenza delle attività • Spiegare le regole del gioco

UNITA' DIDATTICA DI APPRENDIMENTO CAMPO DI ESPERIENZA :IL CORPO E IL MOVIMENTO

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	OBIETTIVI E NUCLEI TEMATICI	CONTESTI E ATTIVITA'
<ul style="list-style-type: none"> • Piacere nel movimento/ sperimentazione di schemi posturali e motori nei giochi individuali e di gruppo • Vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo. • Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza. 	<p>OBIETTIVI 5 ANNI</p> <ul style="list-style-type: none"> • camminare verso direzioni differenti, secondo un'indicazione data • spostarsi lateralmente a destra e a sinistra rispetto un punto di riferimento • lanciare ed afferrare la palla • fermare con i piedi e calciare una palla • orientarsi nello spazio • riconoscere la destra e la sinistra sul proprio corpo • eseguire percorsi motori utilizzando diversi schemi di movimento • imitare semplici sequenze motorie in successione corretta • interagire con i compagni coordinando i propri movimenti con i loro • rispettare le regole dei giochi collettivi • trasformare un percorso motorio in percorso simbolico e viceversa • elaborare sequenze di movimento dotate di intenzionalità espressiva • muoversi nello spazio seguendo un ritmo 	<p>PERCORSI 5 ANNI</p> <p><u>Giochi con la palla:</u> con varianti più complicate: lanci, presa, palleggi, canestri.</p> <p><u>Giochi di squadra e di abilità</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Camminare in uno spazio delimitato, largo inizialmente 20 cm., poi sempre più piccolo, poi sui ceppi • Correre liberamente; al segnale di stop fermarsi assumendo le posizioni indicate dall'ins.: su una gamba sola, sulla punta dei piedi, sui talloni, con una gamba fuori... • Camminare per la palestra sul cui pavimento sono cosparsi dei ceppi; al segnale fermarsi su un solo piede per 5 secondi; successivamente fermarsi con un piede su un ceppo • Su un percorso predisposto con ceppi, passare sui ceppi senza appoggiare i piedi a terra; avanzare anche lateralmente; • Spostarsi su una panca: in quadrupedia, camminando, portando un oggetto (palla) in mano, camminando di lato, all'indietro, con un compagno di fianco... • Camminare su una panca a coppie, partendo dai due estremi e, quando ci si incontra, scambiarsi di posto senza scendere • A coppie, camminare tenendo ferma una pallina di spugna con la fronte. Ripetere camminando sulla panca • Costruire una struttura con panche, tavolini, scale, materassi...su cui arrampicarsi. Attraversare il "ponte nel modo che si desidera

- | | | |
|--|--|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• “Cerchio magico”: disegnare a terra due gruppi di 4 cerchi concentrici, distanziati tra loro da un passo; di fronte due squadre: ognuno dei componenti parte a turno e saltando su un piede solo deve raggiungere il centro e ritornare all'esterno senza calpestare le righe. Vince la squadra che finisce per prima e con meno penalità (appoggio dell'altro piede a terra)• “Gioco delle sedie”: due gruppi e due sedie per gruppo. Parte un bambino per squadra che dovrà raggiungere un traguardo stabilito stando in piedi su di una sedia e spostando l'altra in avanti per proseguire• “I bravi camerieri”: tenere con il palmo della mano preferita un piatto (in seguito una bottiglia) con sopra una pallina da ping-pong; farla ricadere dentro ad un contenitore dopo aver eseguito un semplice percorso• Portare in equilibrio un sacchetto di stoffa (riempito con materiale leggero, es. riso) con diverse parti del corpo (sulla testa, sulla fronte.) e spostandosi in vario modo: strisciando sul ventre, sul dorso, seduti, in ginocchio...) anche a coppie |
|--|--|--|