

LA DIMENSIONE PROGETTUALE CURRICOLARE e/o EXTRACURRICOLARE	
Arricchimento del Piano dell'Offerta Formativa	
Interventi per la scuola dell'infanzia	
Competenze: Imparare ad Imparare - Percorso formativo	
<i>“Emozioni in gioco”</i>	
Definizione della struttura dell'intervento	
Luogo dell'intervento	Plesso "Via 80", plesso "Capitano Verri", plesso "Marconi"
Data Inizio Progetto	Gennaio 2021
Data Fine Progetto	Maggio 2021
Numero Ore di Attività	20 ore
Numero Destinatari	Alunni di 4 e 5 anni
Numero Docenti impegnati	1 docente ogni 15 alunni
Tipologia Destinatari	Alunni delle sezioni della scuola dell'infanzia
Livello	II e III livello
Obiettivo Formativo	➤ Structurare un'identità personale positiva attraverso la relazione corporea e la psicomotricità.
Area	Titolo della competenza
Campi di esperienza: – Il sé e l'altro – Il corpo e il movimento – Immagini, suoni e colori – I discorsi e le parole – La conoscenza del mondo	• Essere in grado di esprimere le emozioni attraverso il corpo
	• Favorire il miglioramento del livello di autostima per accrescere la motivazione ad apprendere
	• Essere in grado di padroneggiare il corpo in situazioni di gioco e in diverse forme di movimento e di destrezza
	• Favorire relazioni positive e di contenimento dell'aggressività
	• Attuare strategie motorie in relazione con l'ambiente e gli oggetti
	• Sperimentare e conoscere le relazioni spazio-temporali
	• Esercitare le potenzialità sensoriali, conoscitive, relazionali, ritmiche ed espressive del corpo
	• Esprimere liberamente la creatività che nasce da bisogni, desideri, potenzialità e limiti
	• Attivare la motivazione al movimento, alla scoperta, alla conoscenza e alla ricerca di un rapporto significativo e funzionale con l'ambiente
	• Dare un senso al disturbo e al disagio dovuti a problematiche di relazione con gli altri e con l'ambiente



	<ul style="list-style-type: none">• Acquisire abilità grosso-motorie e fino-motorie• Interagire con gli altri in modo propositivo e costruttivo riconoscendo l'importanza delle regole• Essere in grado di esprimere le emozioni attraverso il corpo
--	--

PREMESSA

Il progetto nasce dal desiderio di accompagnare i bambini alla scoperta del corpo, come espressione della personalità, come conoscenza di sé e come strumento privilegiato della relazione con sé e con gli altri, attraverso il movimento, l'espressività, le percezioni sensoriali e la rappresentazione immaginaria. In questo percorso i bambini hanno la possibilità di vivere esperienze corporee che rispettano l'espressività psicomotoria, l'unicità e l'originalità di tutti e di ciascuno. Il ruolo dell'insegnante sarà quello di attuare un percorso di crescita e di cambiamento favorendo lo sviluppo dell'identità personale, rafforzare l'io e l'autostima di ogni alunno che sono il presupposto per lo sviluppo positivo delle qualità umane, delle relazioni sociali e per un agire responsabile.

IL PROGETTO

Il Progetto è indirizzato ai bambini di 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia del Circolo. Prevede incontri extracurricolari a cadenza settimanale della durata di h 1,30.

Attraverso giochi motori, attività grafico-pittoriche, role - playing, giochi simbolici, giochi cognitivi, narrazioni, rielaborazioni, conversazioni guidate, i bambini sperimenteranno il piacere senso-motorio, scoprendo modalità di accettazione di sé e degli altri, di convivenza e di collaborazione, per affrontare con fiducia il compito di crescere, di apprendere e di conquistare il mondo.

ATTIVITA'

I giochi proposti saranno:

- "Arrabbiato come una bestia"
- il paracadute
- lo slalom
- duello nel far west
- schiena contro schiena
- la sedia calda
- missili in partenza
- caccia alle bolle di sapone
- giochi di travaso
- giochi di cooperazione di squadra
- percorsi misti
- staffette
- canestro
- la palla che scotta
- sacco pieno e sacco vuoto
- giochi di equilibrio
- esercizi di rilassamento

Attività laboratoriali "Luci ed ombre":

- sperimentare nuove modalità espressive utilizzando il corpo con la tecnica delle ombre cinesi



- Narrazione di una storia attraverso le sagome proiettate
 - Traccia il profilo proiettato dall'ombra
 - Caccia all'ombra
- Canzoncine mimate
Musiche con alternanza ritmica

METODOLOGIA

La metodologia è prevalentemente incentrata sull'aspetto ludico. Altre tecniche metodologiche scelte sono: role-playing, drammatizzazione, conversazioni cliniche, briefing conclusivi, laboratori grafico-pittorici e manipolativi.

OBIETTIVI

- Acquisire coordinazione, autocontrollo, autostima, percezione, conoscenza di sé e degli altri;
- Maturare competenze di motricità specifica e globale;
- Percepire uguaglianze e differenze a partire dall'osservazione del proprio corpo e di quello degli altri (statura, tratti somatici, colore della pelle...);
- Riconoscere la propria identità all'interno di un gruppo;
- Intuire e gradualmente affinare la lateralità;
- Accordare i propri movimenti alla musica;
- Uniformarsi a regole comuni nei vari ambienti frequentati: a scuola, in strada, a casa...

FASI DI LAVORO

- Osservazione della realtà circostante
- Lettura di racconti
- Osservazioni di artisti contemporanei
- Attività espressive e grafico-pittorico di gruppo (ritratti e paesaggi)
- Produzioni finali di cartelloni visualizzanti

TABELLA DEGLI INCONTRI

Mese	Giorno	Ore
Gennaio	Il calendario degli incontri sarà pubblicato prima dell' inizio del progetto	
Febbraio		
Marzo		
Aprile		
Maggio		
TOTALI	mesi N. 5	



TABELLA OPERATORI		
Nome	Ruolo	Ore effettuate
Tutti i docenti della scuola dell'Infanzia Statale	Docenti	Ore n.
	Operatori docenti N.	Ore N.
	Operatori ATA N.	Ore N.
	Operatori Esterni N.	Ore N.
LOCALI / STRUMENTI / MATERIALI		
<p>Il progetto sarà attuato con la disponibilità di:</p> <p>■ LOCALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aule adibite e funzionali al progetto nei plessi di appartenenza giardino e spazi antistanti i plessi. <p>■ STRUMENTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiali di facile consumo ➤ Cuscini ➤ Materiale audiovisivo. <p>■ MATERIALI</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Materiali di facile consumo ➤ cuscini ➤ materiale audiovisivo ➤ torce ➤ teli ➤ giornali ➤ bacinelle ➤ brocche ➤ spugne ➤ tunnel ➤ birilli ➤ palle ➤ materassini ➤ specchio 		



VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO	
La verifica sarà effettuata attraverso l'ausilio di conversazioni cliniche, osservazioni sistematiche, giochi mirati.	
	<i>Referente di Progetto</i>
Nomi ALBERTI PAOLA PANTALEO ANNA VITA	Firme

