

SINTESI PROGETTO PDS 2023 – 2024

A. Descrizione del progetto	
A1. TITOLO DEL PROGETTO	GIOCHIAMO I MITI E ... ALTRE STORIE
A2. REFERENTE DEL PROGETTO	RADAELLI STEFANIA
A3. PRIORITA' A CUI SI RIFERISCE	POTENZIARE LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITÀ DI IMPARARE AD IMPARARE.
A4. AREA PROGETTUALE DEL PTOF	AREA DEL BENESSERE PSICOFISICO.
A5. DESTINATARI DEL PROGETTO	ALUNNI DELLA CLASSE 3 ^A
A6. OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO	<p>OBIETTIVI FORMATIVI</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno interagisce con i compagni con gestualità e modalità appropriate. • L'alunno rispetta le regole di giochi o di attività organizzate. <p>STORIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ricavare da fonti di tipo diverso informazioni e conoscenze. (i miti, le leggende e altre storie) • Organizzare le conoscenze acquisite relative ad alcuni contesti storico-sociali. <p>SCIENZE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere esempi di relazioni degli organismi viventi con il loro ambiente. (la fotosintesi clorofilliana – il ciclo dell'acqua ...) <p>GEOGRAFIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Muoversi consapevolmente nello spazio orientandosi attraverso punti di riferimento. <p>EDUCAZIONE FISICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Essere consapevole del potenziale comunicativo ed espressivo della propria corporeità e utilizzarlo. • Affinare la conoscenza dello schema corporeo e dell'organizzazione spazio temporale. • Favorire la sperimentazione attiva della motricità globale e settoriale, affinare le capacità di equilibrio, le coordinazioni e le dissociazioni tra le parti. • Usare il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali. <p>EDUCAZIONE CIVICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuovere la responsabilità personale e sociale, il rispetto delle regole e la conoscenza di sé e dell'altro. • Sostenere la sperimentazione della socialità.

A7. CONTENUTI ATTIVITA'	E <u>CONTENUTI</u> La proposta si basa sulla creazione di situazioni che stimolano gli alunni a raccogliere e rielaborare informazioni, ricostruire miti e leggende e altre storie, cogliere le cause e le conseguenze di eventi, interagendo in una conversazione con domande pertinenti, oltre a favorire l'organizzazione delle esperienze e sviluppare la creatività. <u>ATTIVITA'</u> Coesistenza di strutture senso-motorie, dove il "bambino" si allena a riprovare le esperienze del racconto, attraverso attività di travestimento con stoffe, angoli simbolici dove è stimolata la cooperazione e la fantasia, spazi dove sviluppare gli schemi motori globali e settoriali, la capacità di equilibrio e la coordinazione e le dissociazioni delle parti. L'alunno è invitato a collaborare nella costruzione del setting, inventando anche una rielaborazione fantastica della storia rispettandone le funzioni.
------------------------------------	--

A8. METODOLOGIA, SUSSIDI DIDATTICI	<u>METODOLOGIA:</u> La metodologia si basa sul piacere di giocare, in uno spazio e in un tempo pensato e predisposto dall'esperto ma anche dagli alunni. Prima che la classe sia in azione il setting è allestito e organizzato in strutture che interpretano simbolicamente la storia da rappresentare. Gli alunni giocano nelle ambientazioni secondo una scelta autonoma che attiva e consolida abilità motorie ed espressive e favorisce il gioco di ruolo. I momenti di "circle time ", alla fine dell'incontro, fanno riflettere sul proprio e sull' altrui comportamento, sul vissuto e sugli aspetti cognitivi (affettivo relazionali - topologici- spaziali – linguistici). Ogni seduta si conclude con l'attiva partecipazione di tutti i presenti con una rielaborazione che può essere verbale o grafico/pittorica. <u>SUSSIDI DIDATTICI</u> Saranno utilizzati materiali senso motori destrutturati come stoffe, teli, corde, materassi, cubi e tutti gli attrezzi di motoria presenti a scuola.
---	---

B. Pianificazione

B.1 FASI DEL PROGETTO. (Descrivere l'arco temporale nel quale si attua. Illustrare le principali fasi operative individuando le attività da svolgere.

AZIONI	PERIODO	N.ORE	SOGGETTI COINVOLTI
CONVERSAZIONI, GIOCHI NELLE AMBIENTAZIONI,	NOVEMBRE 2023 /FEBBRAIO 2024	16	ESPERTO. INSEGNANTE DI CLASSE.

CIRCLE TIME PER UNA RIELABORAZIONE VERBALE.			ALUNNI.
---	--	--	---------

B.2 PERSONALE COINVOLTO (Indicare i profili di riferimento dei docenti, non docenti e collaboratori esterni che si prevede di utilizzare)

Personale interno

NOME	COGNOME
STEFANIA	RADAELLI

Esperti esterni

ESPERTO	QUALIFICA	ENTE DI APPARTENENZA	OGGETTO DELL'INCARICO
	<ul style="list-style-type: none"> • Laurea in terapia della neuropsicomotricità. • Laurea in scienze motorie. • Esperienza di conduzione di progetti psico – espressivi. • Esperienza di conduzione di progetti di educazione psicomotoria. 		Conducente del laboratorio.

C. Monitoraggio e verifica

C.1 MONITORAGGIO E VERIFICA

MODALITA' DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO (fare riferimento ad indicatori misurabili):

- Ricaduta positiva sugli alunni
- Acquisizione delle abilità fisiche - motorie
- Frequenza e livello partecipazione e collaborazione degli alunni

Strumenti utilizzati per rilevare gli indicatori

- test di valutazione dei contenuti
- osservazioni in itinere

Data: 31/10/2023

Firma del referente del progetto: Stefania Radaelli