

SINTESI PROGETTO PDS 2023 – 2024

A. Descrizione del progetto	
A1. TITOLO DEL PROGETTO	METTIAMOCI IN GIOCO...INSIEME 2
A2. REFERENTE DEL PROGETTO	DURELLI ANNA
A3. PRIORITA' A CUI SI RIFERISCE	POTENZIARE LA COMPETENZA PERSONALE, SOCIALE E LA CAPACITA' DI IMPARARE AD IMPARARE
A4. AREA PROGETTUALE DEL PTOF	AREA DEL BENESSERE PSICOFISICO AREA DELLA PREVENZIONE
A5. DESTINATARI DEL PROGETTO	ALUNNI CLASSE SECONDA PLESSO DI CERRO
A6. OBIETTIVI SPECIFICI DEL PROGETTO	<p>Motricità e controllo del movimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sperimentare l'utilizzo ed il controllo del proprio corpo; • Perfezionare gli schemi dinamici e posturali di base (camminare, correre, saltare, lanciare, arrampicarsi...) e la coordinazione dei movimenti. <p>Relazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sostenere l'interazione con un mondo differenziato dal Sé; • favorire l'instaurarsi di relazioni con i pari, l'interazione socio-relazionale all'interno del gruppo; ▪ sostenere giochi di reciprocità e scambio; ▪ sostenere l'interazione con la figura adulta. <p>Comunicazione e linguaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • acquisire maggiori abilità relative alla comunicazione verbale e non verbale; • favorire l'espressione dei propri pensieri e delle proprie emozioni; • sostenere la verbalizzazione e la condivisione. <p>Organizzazione spazio-temporale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sostenere il bambino nel riconoscere e rispettare i tempi imposti dall'ambiente; • sostenere la permanenza nel tempo e nello spazio, facilitare il rispetto dei tempi e degli spazi altrui.
A7. CONTENUTI E ATTIVITA'	<p><u>CONTENUTI</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Il gioco, • le regole, • il cerchio, • la narrazione, • il rilassamento, • l'espressività

	<p><u>ATTIVITA'</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Giochi di cooperazione in grande o piccolo gruppo oppure a coppie • Giochi motori di gruppo che favoriscano la coordinazione dinamica generale • Attività che potenzino le capacità di modulazione del movimento • Giochi e attività di tipo espressivo-rappresentativo • Percorsi psicomotori e attività strutturate nelle quali sia necessario seguire indicazioni verbali, iconiche e l'utilizzo di riferimenti spaziali per poterli completare • Attività grafico-rappresentative • Momenti di decentramento
--	--

<p>A8. METODOLOGIA, SUSSIDI DIDATTICI</p>	<p><u>METODOLOGIA</u></p> <p>Ogni incontro è caratterizzato dalla seguente modalità di svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Accoglienza: i bambini seduti in cerchio si preparano all'emozione dell'attività ludica che avverrà successivamente. • Presentazione: i bambini si presentano ai compagni, il neuro psicomotricista presenta le attività ed i materiali predisposti per l'incontro, richiama le regole da rispettare. • Fase di gioco: al "via" dato dall'adulto, ha inizio il gioco: le attività proposte sono concepite in modo tale da permettere ai bambini il raggiungimento degli obiettivi prefissati. • Distanziamento: momento strutturato attraverso proposte di attività rappresentative (disegno, verbalizzazione) • Rituale finale: al termine dell'incontro l'adulto insieme ai bambini sceglie una modalità per il saluto, (filastrocca, gesto, canzoncina, ecc) <p><u>SUSSIDI DIDATTICI</u></p> <p>Materiali strutturati e non strutturati. (teli, foulard, stoffe, materassi, tessuti, cubotti, palle di diverse dimensioni, bastoni ...)</p>
--	--

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
<p>PROGETTAZIONE</p> <p>La referente del progetto prenderà contatti con l'esperto selezionato per definire nel dettaglio il progetto e concordare il calendario e le</p>	<p>SETTEMBRE 2023</p>	<p>0</p>	<p>REFERENTE DEL PROGETTO ED ESPERTO</p>

modalità organizzative.			
ATTUAZIONE 10 incontri da 2 ore in palestra	1^ QUADRIMESTRE	20	DOCENTE DI CLASSE, ALUNNI ED ESPERTO
VERIFICA Incontro tra docente della classe ed esperto per la verifica del progetto.	AL TERMINE DEL LABORATORIO	0	DOCENTE DI CLASSE ED ESPERTO

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
ANNA	DURELLI

Esperti esterni

ESPERTO	QUALIFICA	ENTE DI APPARTENENZA	OGGETTO DELL'INCARICO
Da definirsi tramite bando	Psicomotricista dell'età evolutiva	/	Attuazione del laboratorio

C. Monitoraggio e verifica

C.1 MONITORAGGIO E VERIFICA

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

Strumenti utilizzati per rilevare gli indicatori:

- Intervista
- Questionario di rilevazione delle conoscenze iniziali
- Questionario di gradimento o Presenze
- Test di valutazione dei contenuti
- Osservazioni in itinere
- Rilevazione del gradimento degli alunni e dei docenti riguardo all'organizzazione dell'attività;

- Valutazione delle conoscenze e competenze acquisite nel corso dell'attuazione del laboratorio

MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE DEL PROGETTO:

Foto, video, lezione aperta ai genitori

SE NON SI RIUSCIRÀ PER MOTIVI VARI AD ORGANIZZARE LA VISITA PRESSO
L'ACCADEMIA CARRARA LE DUE ORE SARANNO SVOLTE IN CLASSE ANCORA COME
ATTIVITÀ LABORATORIALE.

Data: 31/05/2023

Firma del referente del progetto: Anna Durelli