

SINTESI PROGETTO PDS 2023 – 2024

A. Descrizione del progetto	
A1. TITOLO DEL PROGETTO	METTIAMOCI IN GIOCO...INSIEME 1
A2. REFERENTE DEL PROGETTO	CATIA TASCA
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 PRIMA 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
<p>A8. METODOLOGIA, SUSSIDI DIDATTICI</p>	<p><u>METODOLOGIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogni incontro è caratterizzato dalla seguente modalità di svolgimento: • 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 modalità organizzative.</p>	<p>SETTEMBRE 2023</p>	<p>0</p>	<p>REFERENTE DEL PROGETTO ED ESPERTO</p>
<p>ATTUAZIONE</p> <p>10 incontri da 2 ore in palestra</p>	<p>1[^] QUADRIMESTRE</p>	<p>20</p>	<p>DOCENTE DI CLASSE, ALUNNI ED ESPERTO</p>

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
CATIA	TASCA

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 X Osservazioni in itinere

X Rilevazione del gradimento degli alunni e dei docenti riguardo all'organizzazione dell'attività;

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

MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE DEL PROGETTO:

o Annotazioni, disegni e interviste, creazione di attività simili alla fine del progetto.

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: Catia Tasca