

Progetto Doposcuola: Che divertimento!

Premessa

L'emergenza sanitaria che stiamo vivendo ci costringe a cambiare il nostro metodo di lavoro, e ci chiede di reinventarci per ristabilire un clima di fiducia e protezione. Oltre agli obiettivi di apprendimento, la missione della scuola è soprattutto educativa, deve cioè far emergere in ogni bambino talenti e attitudini, non è solo una occasione per imparare, ma soprattutto un ritorno a far parte di una comunità. Perciò ora è più che mai necessario rimodulare la progettazione delle attività del doposcuola in quanto i tempi sono diventati più brevi. Le nostre proposte, oltre che ludiche, sono educative, comprese le regole che in questo tempo dobbiamo osservare. Tutto ci aiuterà a conoscerci e a stare bene insieme, a conquistare maggiore autonomia, a sviluppare l'attitudine a riflettere e fare domande, a scoprire gli altri e gestire i contrasti attraverso regole condivise. Vogliamo superare le difficoltà rinnovando la metodologia, desideriamo che tutto diventi una nuova opportunità didattica e concorra a raggiungere le finalità educative della scuola dell'infanzia che secondo le Indicazioni Nazionali sono:



- Maturazione dell'identità
- Conquista dell'autonomia
- Sviluppo delle competenze
- Sviluppo della cittadinanza

I giochi proposti non sono un semplice strumento di svago ma, attraverso un percorso ricco di attività coinvolgenti intendiamo trasmettere e consolidare alcuni concetti col fine raggiungere un preciso obiettivo.

L'incrociarsi di tutti i campi di esperienza nel gioco fornirà ai bambini l'occasione ideale per acquisire conoscenze e maturare abilità cognitive e sociali

Colori in gioco



Attività:

- Il barattolo dei colori
- la cascata dei colori
- l'amicizia dei colori
- il ballo del semaforo
- <https://www.youtube.com/watch?v=Dyip6FgWYcI>
- Gioco del semaforo
- canzone: giallo, rosso e blu
- <https://www.youtube.com/watch?v=1mq5iryIPS4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XOKp5IoLEJ8>
- Filastrocca 'Paese arcobaleno'
- Filastrocca "I giorni della settimana"
- Canto "Un mondo a colori"
- Storia 'I sette colori dell'arcobaleno'
- La ruota dei colori
- Figure da riempire
- Racconti: "Pesciolino Arcobaleno", "Rosso Papavero", "Piccola Macchia"

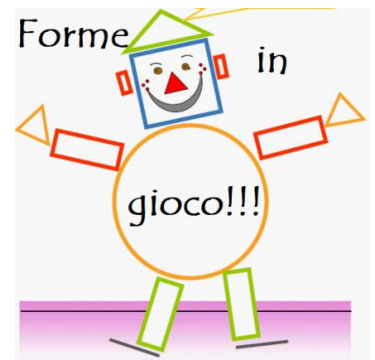
obiettivi:

- Percepire e denominare i colori primari
- associare oggetti dello stesso colore
- Associare i colori a vari elementi della realtà
- Affinare la capacità di osservare e descrivere
- Classificare oggetti in base al colore
- Distinguere le tonalità chiare e scure dello stesso colore
- Scoprire i colori secondari e derivati;
- Usare spontaneamente il colore;
- Effettuare mescolanze cromatiche; ·
- Seriare gradazioni di colore; · ·
- Produrre elaborati utilizzando tecniche differenti e svariati materiali; ·
- Apprendere diverse tecniche e modalità pittoriche;
- Esprimere sentimenti ed emozioni attraverso il colore;

Forme in gioco

Attività:

- filastrocca delle forme
- <https://www.youtube.com/watch?v=2mJfIYaIddw>
- il paese delle forme
- <https://www.youtube.com/watch?v=-YbamiqZwcI>
- con le forme ci divertiamo a costruire ...
- il paese che non rotola più
- <https://drive.google.com/file/d/1kyFbQ55SpePfnjODijramdF8T93bQYSN/view>
- Filastrocca sulle forme
- https://www.icmaffi.edu.it/images/sito_documenti/didattica_infanzia_distanza/25maggio2020/1lucia.mp4
- Trova la forma uguale
- La forma si trasforma



Obiettivi:

- Classificare le forme in base ad un criterio
- Riconoscere le figure geometriche
- Individuare le forme presenti nell'ambiente che ci circonda
- Drammatizzare le forme con il corpo dopo l'ascolto della filastrocca
- Confrontare semplici grandezze
- Creare con le forme
- Riconoscere e descrivere le forme degli oggetti
- Riconoscere, denominare e rappresentare forme geometriche
- Organizzazione della percezione visiva - Arricchimento lessicale
- Cogliere uguaglianze e differenze tra forme geometriche - Sviluppare competenze logico-matematiche
- Raggruppare in base alla forma
- Contare operando con oggetti, immagini
- Stimolare la capacità di formulare ipotesi
- Potenziare la curiosità, la spinta ad esplorare e capire, il gusto di scoprire cose nuove e mettersi alla prova

Parole in gioco

Attività:

- Parole lunghe e parole corte
- Rima con il nome di bambini
- Associazione di parole in base al significato(es. mare, onde, acqua...)
- Partendo da una parola invento una storia
- Gioco del mimo
- Gioco delle parole gentili
- Gioco 'Completiamo le rime'
- Racconto ' La fata della gentilezza
- Filastrocca 'Parole gentili'
- Filastrocca 'Gentilezza'
- Arriva una nave carica di cose che iniziano con la lettera...
- Gioco:Parole assurde
- Gioco: Parola misteriosa
- Gioco: Telefono senza fili

Obiettivi:

- Imparare e ripetere poesie, filastrocche e canti
- Esprimere attraverso il racconto pensieri ed emozioni
- Arricchire il proprio linguaggio di espressioni nuove
- Rappresentare le storie attraverso linguaggi diversi
- Inventare un gioco, una canzone o una filastrocca
- Saper produrre frasi comprensibili inerenti la storia ascoltata
- Accrescere la fiducia nelle proprie capacità di espressione e di comunicazione verbale
- Saper concludere una storia senza finale
- Usare parole gentili
- Arricchire e precisare il proprio lessico.



Numeri in gioco

Attività:

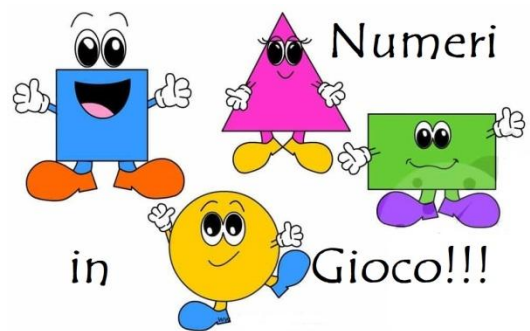
- conto col pallottoliere
- gioco dei 4 cantoni
- numeri dentro e fuori
- Canto 'Contiamo insieme'
- Gioco 'I numeri fanno..'
- Gioco 'Torri di numeri'
- Cerco, ritaglio e incollo i numeri
- Nascondino dei numeri
- Giochiamo a carte con i numeri
- La coccinella, quanti puntini ha
- Numeri "grandi" e numeri "piccoli"
- Gioco del ruba bandiera
- Impariamo i numeri con Mago Numerino

<https://www.youtube.com/watch?v=aDhV6dtFRH4>

<https://www.youtube.com/watch?v=p-sc-DSSnFo>

<https://www.youtube.com/watch?v=-8x4EyGOq04>

<https://www.youtube.com/watch?v=-w6Kzf2pf0Q>



Obiettivi:

- Discriminare oggetti in base a un criterio stabilito
- Ordinare piccole quantità
- Contare e rappresentare piccole quantità
- Riconoscere e riprodurre simboli convenzionali
- Contare e rappresentare quantità
- Stabilire relazioni fra quantità
- Riconoscere visivamente i numeri
- Attribuire ai numeri la funzione di codice per contare
- Conoscere il nome dei numeri fino a 10
- Scrivere e leggere simboli numerici fino a 10
- Ripetere correttamente la sequenza numerica fino a 10
- Confrontare e mettere in relazione numero e quantità
- Sviluppare la capacità di conteggio con gli oggetti contare, aggiungere, togliere
- Memorizzare filastrocche sui numeri
- Ascoltare storie sui numeri

Musica in gioco!



Musica in gioco

Attività :

- li castello delle note
- <https://www.youtube.com/watch?v=BiRpWjmqRDI>
- Indovina indovinello, quante note nel mio castello
- Batti mani, petto piedi
- Il gioco delle sedie
- Il gioco delle statue
- Il gioco del giornale
- Il direttore d'orchestra
- Alto/basso
- Batti il tamburo
- Il gioco dei palloncini
- Il gioco dei tre colori
- <https://www.youtube.com/watch?v=ykxSYoizQ9k>
- A natale suona il tambu bum bum
- <https://www.youtube.com/watch?v=427tA89zxC8>
- Impariamo Aram Sam Sam
- <https://www.youtube.com/watch?v=o0gJPYglhuQ>
- Ballo tamburello
- Gioco delle statuine
- Gioco del giornale
- Balla come faccio io
- Conquista il posto

Obiettivi:

- Affinare e potenziare le capacità di ascolto
- Riconoscere suoni e rumori
- Riprodurre suoni e rumori
- Ascoltare e interpretare conte, filastrocche e ninne nanne.
- Coordinare la motricità globale
- Muoversi al ritmo di una musica
- Giocare a far finta
- Muoversi in sincronia con i compagni
- Fare coreografie motorie
- Mimare un canto
- Essere capaci di espressione mimica/gestuale/corporea
- Favorire la conoscenza di alcuni strumenti musicali
- Riconoscere e verbalizzare simboli e messaggi
- Distinguere tra suono e rumore
- Ascoltare un semplice brano musicale

- Riconoscere il silenzio
- Ascoltare suoni diversi
- Coordinare suoni e gesti
- Muoversi eseguendo una semplice coreografia
- Memorizzare canti e filastrocche
- Riconoscere le melodie
- Inventare suoni, ritmi, movimenti.
- Usare adeguatamente gli strumenti a percussione
- Far muovere un burattino a suon di musica
- Distinguere forte/piano, lento/veloce
- Riconoscere un ritmo