**Progetto PON VALES AZIONE B4-CORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI DI SCUOLA DELL'INFANZIA “INSIEME PER CRESCERE”.**

**SEZ. A**

**BAMBINI 3 ANNI**

**DEFINIZIONE OBIETTIVI E PROCEDURE**

1. OSSERVAZIONE NEUROPSICOMOTORIA DI GRUPPO
2. GIOCO DI CONOSCENZA DEI NOMI
3. TEMPO DEL CERCHIO INIZIALE
4. PERCORSO MOTORIO
5. CERCHIO INTERMEDIO
6. GIOCO SU ATTENZIONE, MEMORIA A BREVE TERMINE, AMPLIAMENTO DEL LINGUAGGIO (MERCATINO)
7. DISTACCO TONICO-EMOZIONALE

**Definizione** **dei giochi:**

1. Dopo l’osservazione neuropsicomotoria del gruppo classe, siamo passati al gioco di conoscenza dei nomi attraverso l’utilizzo di una palla. Al passaggio della palla il bambino doveva dire ad alta voce il proprio nome.
2. Nel **percorso psicomotorio** sono stati utilizzati materiali come cerchi, tunnel, scivolo e la difficoltà aggiunta per ogni bambino era il prendere un bicchiere di plastica dura a metà percorso e riporlo sul banchetto posto al punto di “arrivo”. Il bambino poneva il bicchiere sotto indicazione dell’insegnante sopra, sotto o di fianco ad un altro bicchiere al fine di costruire una piramide che è stata buttata giù con un unico gesto fatto dall’intero gruppo.
3. Poi ci siamo riuniti nel **cerchio intermedio** per fare il punto della situazione e verbalizzare le emozioni provate durante il gioco motorio compiuto
4. E’ seguito il **gioco del mercatino** che prevedeva vari oggetti posti sui banchi di alcuni bambini designati come “venditori” mentre agli altri bambini è stata data l’immagine dell’oggetto da comprare. La difficoltà aggiunta è stata il dire gli oggetti che avrebbero dovuto comprare e ricordarle senza l’ausilio visivo. Come metodo di pagamento i bambini hanno avuto a disposizione delle caramelle (rinforzo tangibile) e approcciarsi con la quantità numerica del rinforzo ( da 1 a 5)
5. Infine come **distacco tonico emozionale** è stata scelta la manipolazione di plastilina

**Obiettivi dei giochi:**

1. Con il percorso psicomotorio i bambini sperimentano molteplici esperienze: motorie ( salto a piedi uniti, a gambe aperte e chiuse ecc.), percettive (dentro, fuori) procedurali (cambiamenti dei passaggi posturali), la funzione esecutiva (attesa, pianificazione del movimento). La finalità è l’organizzazione dello spazio e del movimento
2. Gioco del mercatino : attenzione e memoria visiva, uditiva e verbale, approccio alla logico matematica, ampliamento del linguaggio
3. Manipolazione : convogliare il tono muscolare verso gli arti superiori.