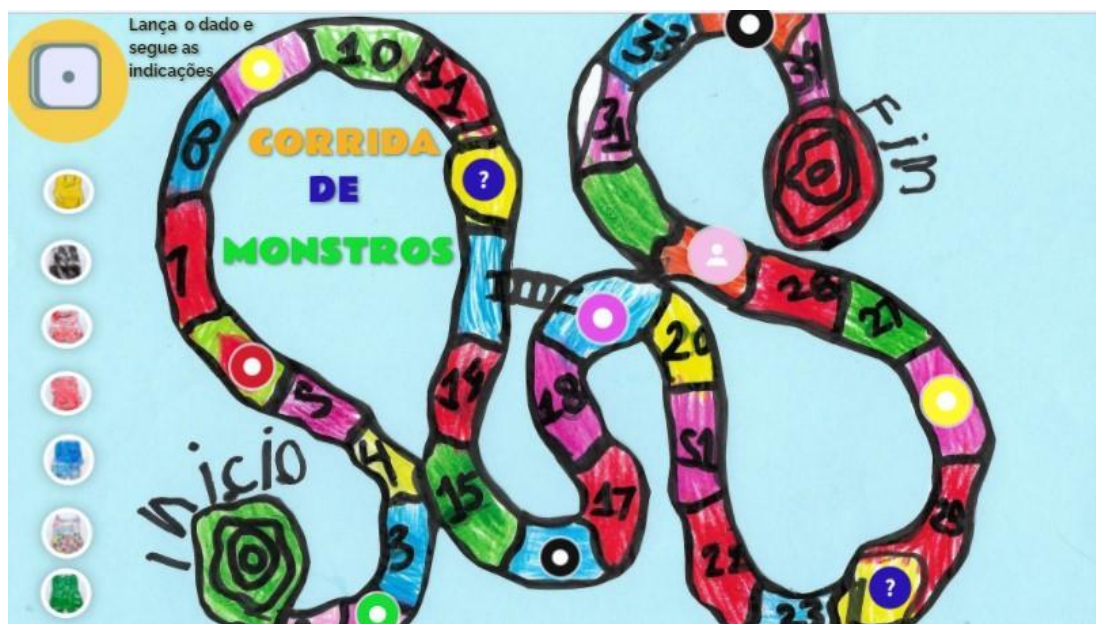


Saltiamo con i mostri



Saltiamo con i mostri

Ideato da :

Maestre della scuola dell'infanzia "Agrupamento Escolas de Santo António", Barreiro - Portogallo.

Età: 3 – 6 anni

Parole chiave: #corpoemovimento #giochidaesterno #giochidatavolo #Genially

Domanda chiave: In che modo strumenti digitali possono influenzare lo sviluppo psicomotorio dei bambini?

Obiettivi generali:

- Utilizzare gli strumenti digitali come facilitatori dello sviluppo fisico dei bambini.
 - Imparare a rispettare le regole del gruppo, a cooperare come una squadra (cooperare in situazioni di gioco, imparare a seguire le istruzioni e a rispettare le regole sociali).
 - Utilizzare gli strumenti digitali per rafforzare i legami tra scuola e famiglia.
 - Utilizzare diversi strumenti digitali a supporto delle attività pedagogiche svolte quotidianamente e imparare a rispettare le regole di sicurezza nel loro utilizzo.
-

Tempo: 5 sessioni di 20 minuti ciascuna per un totale di circa 1 ora e 40 minuti

Materiale

A scuola	A casa
<ul style="list-style-type: none"> ● Libro "I colori delle emozioni" ● Computer, Tablet, Camera ● Materiale di psicomotricità (cerchi) ● Lavagna interattiva (LIM) ● Fogli, matite, pennarelli ● Colla e forbici 	<ul style="list-style-type: none"> ● Smartphone, Tablet, Computer ● Materiale di psicomotricità (cerchi) o materiale simile già presente in casa.

Software/ App:


<p>Youtube</p> <p>Obiettivo: Guardare la storia tratta dal libro "i colori delle emozioni" e ascoltare la canzone "Il mostro dei colori"</p> <p>Media: Computer; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://www.youtube.com/watch?v=DKcvHIOR7u4 https://www.youtube.com/watch?v=gaPBTmwu07k</p> <p>Alternative PeerTube</p>	<p>Genially</p> <p>Obiettivo: Giocare al gioco "la corsa dei mostri"</p> <p>Media: Computer; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://view.genial.ly/6199475223782cod5da6e278/interactive-content-corrída-de-monstros</p> <p>Alternative</p>	<p>ClassDojo</p> <p>Obiettivo: Rafforzare la comunicazione e la collaborazione tra scuola e famiglia</p> <p>Media: Computer; smartphone; tablet</p> <p>Link: https://www.classdojo.com/pt</p> <p>Alternative Google classroom, Teams</p>
---	--	--

Presentazione Breve

In che modo gli strumenti digitali possono influenzare lo sviluppo fisico di un bambino? Gli strumenti digitali stimolano i bambini, in quanto sono uno strumento che li attrae, portandoli a sviluppare e conquistare nuovi apprendimenti.

Nella scuola dell'infanzia, i bambini collaborano alla costruzione del gioco "La corsa dei mostri" con l'app Genially e successivamente lo esplorano nel parco giochi della scuola e a casa con le loro famiglie.

Step by Step

<p>Step 1 --- A scuola</p>	<p>L'insegnante introduce i bambini alla storia "I colori delle emozioni" con lo strumento che preferisce (libro, video youtube, kamishibai ecc). Successivamente con i bambini usano Genially per creare il videogioco "La corsa dei mostri".</p>
	<p>In caso di DDI o DaD L'insegnante crea il gioco su Genially ed invia alle famiglie il link per scoprire la storia "I colori delle emozioni" e quello per giocare al gioco.</p>
<p>Step 2 --- A casa</p>	<p>A casa con la famiglia i bambini guardano di nuovo il video della storia e giocano al videogioco. I genitori scattano delle foto per documentare e inviano le foto all'insegnante.</p> 
<p>Step 3 --- A scuola</p>	<p>La corsa dei mostri diventa reale! L'insegnante allestisce il percorso con i cerchi (in giardino, nella stanza della psicomotricità, in classe), i bambini giocano prima al videogioco e poi al gioco fisico.</p>



Step 4

A casa

L'insegnante invia il link per ascoltare la canzone "Il mostro dei colori", le famiglie ballano insieme al ritmo della canzone e mandano un video del loro balletto di famiglia all'insegnante attraverso ClassDojo.

Step 5

A scuola

L'insegnante fa vedere alla LIM tutti i video inviati dalle famiglie. Consiglio: se alcune famiglie non hanno inviato il video si può organizzare una piccola sessione di ballo in classe con i bambini e filmare, in questo modo anche chi non ha ballato con la famiglia può apparire in video.



Conclusione

Presenza	Virtuale
<p>La scuola organizza un evento in cui anche i bambini delle altre classi (o i genitori dei bambini della stessa classe) possono giocare al gioco fisico "la corsa dei mostri".</p> <p>Al termine dell'evento si può proiettare un video di documentazione dell'esperienza.</p>	<p>Il videogioco "la corsa dei mostri" ed il video che raccoglie la documentazione dell'attività possono essere condivisi su ClassDojo e sui canali di comunicazione della scuola.</p>