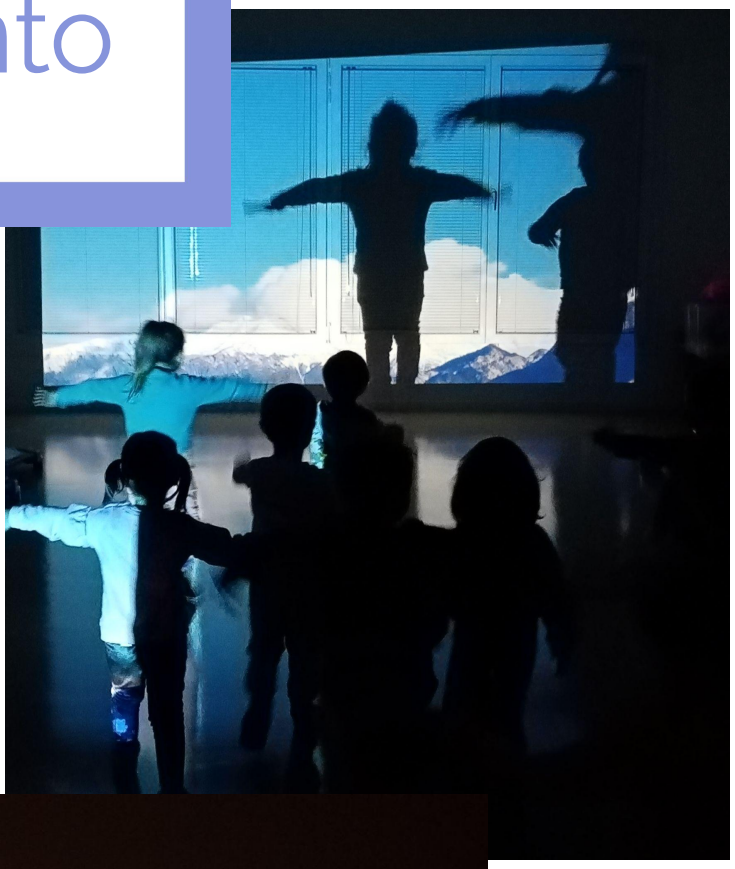
DA #41

Italia

Io mi muovo e sperimento



Io mi muovo e sperimento

Ideato da:

Elisabetta Venturini - Patrizia Tessaro - Rosanna Cattarossi

Scuola dell'Infanzia Piovega, Gemona del Friuli - Italia

In co-progettazione con Zaffiria

Età: 3 anni

Parole chiave: #corpoemovimento #proiezione #ambientiimmersivi

---

Domanda chiave: Può il digitale essere una risorsa per stimolare il movimento e la propriocezione?

Obiettivi generali:

- prendere coscienza del proprio corpo
- saper ascoltare e ascoltarsi
- saper guardare con occhi diversi il proprio contesto (casa, scuola, bosco ecc..)
- saper stimolare sinergie con la famiglia e reciproco stimolo
- saper emozionare e creare legami con i coetanei e con gli adulti
- avvicinare ed educare all'utilizzo del digitale in modo creativo

---

Tempo: 3 sessioni di 30-40 minuti ciascuna per un totale di 1,5 h - 2h

---

Materiali

A scuola	A casa
• Proiettore, fogli, colori	• Fonti luminose varie (esempio torcia smartphone) • Fotografie • Fogli e colori

Software/ Apps:

Flipa clip	**Movie maker**
Obiettivo: Familiarizzare con uno strumento tecnologico. **Media:** Smartphone; tablet; ipad. **Link:** **Alternative**	**Obiettivo:** Ottimizzare i prodotti dei bambini. **Media:** Smartphone; tablet; ipad. **Link:** **Alternativa**

Presentazione Breve

I movimenti dei bambini sono il punto di partenza per la creazione di un ambiente immersivo. Con l'ausilio di proiettori vengono "ingrandite " le foto delle camminate o dei movimenti dei bambini scattate sia a scuola che a casa. L'ambiente immersivo sarà a disposizione dei bambini e delle famiglie per vivere un'esperienza motoria fantastica.

Step by Step

Step 1 --- *A scuola*	Ai bambini viene proposta una serie di attività motorie, adeguate ai piccoli e piccolissimi, per sperimentare diverse tipologie di movimento e di competenze motorie. L'insegnante fotografa e/o filmano i bambini mentre sperimentano le attività.
	In caso di DDI o DaD L'insegnante invia alle famiglie degli esempi di attività motorie da sperimentare con i bambini sia in casa che in contesto urbano. I genitori documentano tramite fotografie o brevi filmati prodotti col cellulare.
Step 2 --- *A casa*	L'insegnante invita le famiglie a partecipare ad un incontro online per condividere con i genitori gli obiettivi e le attività. Durante l'incontro i genitori vengono invitati a muoversi con i bambini sia in casa che fuori casa, seguendo come esempi i giochi proposti a scuola dall'insegnante. I genitori documentano con foto e video che poi inviano all'insegnante.

Step 3

A scuola

Creazione dell'ambiente immersivo:
L'insegnante allestisce una stanza in penombra con un proiettore.
Con il proiettore acceso i bambini vengono invitati a fare di nuovo le attività motorie sperimentate sia a casa che in famiglia ma stavolta potranno osservare la loro ombra muoversi insieme a loro.
Poi l'insegnante proiettano alcune immagini suggestive (illustrazioni, fotografie, disegni dei bambini) e, con un sottofondo musicale, i bambini si muovono liberamente nella stanza, immergendosi nelle immagini.

In caso di DDI o DaD
Le famiglie vengono invitate a riproporre i giochi motori in casa, utilizzando una torcia come fonte luminosa per proiettare le ombre dei bambini sulle pareti di casa.

Conclusione

Presenza	Virtuale
I genitori vengono invitati a scuola per sperimentare insieme ai figli l'ambiente immersivo.	L'insegnante crea un video di documentazione con la raccolta delle immagini e dei filmati inviati dalle famiglie. Il video verrà condiviso con le famiglie e, se possibile, sul sito o sui canali social della scuola.