UN FILO... PER GIOCARE

LABORATORIO MEZZANI

A.S. 2023-2024

MOTIVAZIONE

Il filo è uno strumento semplice, alternativo e destrutturato e può essere utilizzato per varie possibilità creative.

Fili di lana, tessuto, carta...

saranno la materia base per i giochi e le attività che accompagneranno i bambini per tutta la durata del laboratorio.

I fili diventano strumenti di gioco per poi passare a strumenti di attività grafiche e manuali come

avvolgere, infilare, intrecciare….

Attraverso queste attività il bambino sperimenta, esprime la sua creatività, acquisisce le prime regole sociali, regola le sue emozioni, manifesta bisogni e sentimenti.

Il laboratorio sarà strutturato in 3 unità di apprendimento:

1. IL FILO SENSAZIONALE
2. DAL FILO AL TESSUTO
3. DAL FILO ALLA CARTA.

DESTINATARI

Bambini 4 anni

TEMPO

Ottobre- Maggio

Una volta a settimana

Dalle 14:00 alle 15:00

SPAZI

Saloni- giardino- aula adibita a laboratorio

MATERIALI

Fili di vario genere

Stoffe

Materiale di recupero

Carta

Cartoni cartoncini….

Tempere

Pennarelli

Elastici

OBIETTIVI

IL SÉ E L'ALTRO

- interagire con gli altri e giocare in modo costruttivo
- conoscere e rispettare semplici regole
- rafforzare atteggiamenti di sicurezza e fiducia nelle proprie capacità

• IL CORPO E IL MOVIMENTO

- affinare la motricità globale
- affinare la motricità fine
- controllare l'esecuzione del gesto
- sperimentare il piacere del coordinare le attività con quelle degli altri in modo armonico
- riconoscere i parametri spaziali rispetto al se'
- giocare individualmente e in gruppo, in modo libero o guidato
- consolidare gli schemi dinamici e posturali
- muoversi con sicurezza nello spazio
- drammatizzare storie con la guida dell'insegnante
- conoscere le capacità espressive del corpo

• IMMAGINI SUONI COLORI

- esplorare materiali diversi
  interpretare e creare in modo personale
- utilizzare attrezzi e materiali nella loro funzione corretta

• I DISCORSI E LE PAROLE

- imparare a ipotizzare e discutere soluzioni

• LA CONOSCENZA DEL MONDO

- sperimentare la bellezza del gioco
- favorire motivazione al passaggio dalla curiosità alla ricerca
- interiorizzare i rapporti topologici