



*Il bambino nasce una prima volta.
Poi è come se nascesse una seconda volta
attraverso una fatica lunga e laboriosa
per darsi un'identità, per darsi il viso,
il corpo, il gesto, l'azione, la parola,
il pensiero, l'emozione, l'immaginazione,
la fantasia.*

Per riconoscersi ed essere riconosciuto.

Loris Malaguzzi

“ I LINGUAGGI DEL CORPO “

Progetto di Educazione Psicomotoria

Nella Scuola d'Infanzia le attività motorie rappresentano una pratica molto comune, non necessitano di particolari abilità tecniche e riscuotono un notevole gradimento da parte dei bambini.

Attraverso il corpo e l'azione corporea, il bambino entra in rapporto con la realtà circostante, percepisce, conosce, mette in relazione oggetti ed eventi, prende coscienza dei rapporti spaziali e temporali, prima in modo diretto e concreto, poi a livello di rappresentazione mentale e simbolica. Muoversi nello spazio in base a oggetti, suoni, rumori, musica, condividere le proprie emozioni, sentimenti, esperienze con i compagni, rappresenta un momento fortemente aggregante e socializzante.

Grazie alle esperienze corporee che il bambino compie, costruisce la propria maturazione e sviluppa un'immagine corretta e positiva di sé.

Una graduale acquisizione della sicurezza motoria ed una giusta percezione del proprio corpo significa, per il bambino, aver ben chiare tutte le possibilità di movimento che il suo corpo può compiere sia nella sua globalità, che in rapporto alle sue parti, permettendogli così di padroneggiare il proprio comportamento e vincere incertezze, ansie e paure.

La psicomotricità, è un'attività completa a cui partecipa tutto il corpo.

Il bambino viene considerato nella sua totalità ed in quanto essere globale, si esprime attraverso una struttura motoria che racchiude l'aspetto:

- Comunicativo;
- Affettivo;
- Cognitivo;
- Relazionale.

MOTIVAZIONI

Il periodo della scuola d'infanzia è una fascia d'età dove il bisogno di movimento del bambino emerge in maniera predominante ed è proprio in questo periodo che comincia la costruzione della propria maturità e lo sviluppo di una corretta e positiva autostima di sé.

Da queste considerazioni, scaturiscono le finalità generali:

1. **Rispondere** all'esigenza primaria che appartiene ad ogni bambino ed è il suo naturale bisogno di movimento, cercando di finalizzare le varie attività al raggiungimento di determinati obiettivi;
2. **Accompagnare** il bambino verso la costruzione della propria maturazione e sviluppare una corretta e positiva autostima di sé;
3. **Conoscere** e padroneggiare il proprio corpo, avendo consapevolezza delle proprie possibilità motorie, comunicative ed emotive;
4. **Consolidare** la fiducia e la sicurezza di sé.

CONTENUTI

Attraverso le attività di gioco proposte per l'attuazione di questo percorso, il bambino ha la possibilità di sperimentare attività simboliche che collimano con le necessità infantili:

- Scegliere;
- Essere scelto;
- Far parte di un gruppo;
- Compiere azioni mimiche;
- Immedesimarsi nei personaggi fantastici;
- Confrontarsi con le emozioni;
- Scoprire il proprio corpo;
- Drammatizzare situazioni.

ATTIVITA'

- Attività di libera esplorazione con attrezzi tradizionali e non ;
- Attività percettive specie di carattere tattile e propriocettivo;
- Attività di costruzione con varie tipologie di materiali;
- Attività di gioco con due attrezzi diversi in rapporto tra loro;
- Drammatizzazioni corporee di storie e fiabe;
- Liberi adattamenti su basi musicali;
- Semplici giochi motori collettivi
- Giochi per la conoscenza del corpo;
- Giochi di esplorazione spazio - temporali;
- Giochi di respirazione;
- Giochi di equilibrio.

METODOLOGIA

L'idea di questo progetto è quella di proporre al bambino un percorso di esperienze corporee ed attività pratiche, intendendo il corpo come una delle espressioni della personalità nei suoi vari aspetti: come condizione funzionale, relazionale, cognitiva, comunicativa, pratica.

I bambini verranno stimolati e coinvolti in diversi giochi che avranno lo scopo di avvicinarli alla conoscenza del proprio corpo, coinvolgendoli in modo giocoso e divertente.

Il gioco rappresenterà lo strumento metodologico che accompagnerà tutto il percorso.

Inoltre, tali attività essendo svolte in collettività rivestiranno un'importante valenza sociale, determinando così un coinvolgimento emotivo - affettivo, condiviso da tutti i bambini.

Le attività saranno tante e nel loro svolgimento operativo non ci sarà priorità gerarchica o temporale di alcune sulle altre, ma saranno complementari.

Verranno proposte individualmente, a coppie e a grande gruppo e verranno svolte in palestra con l'utilizzo della musica e dei vari attrezzi di cui essa è dotata.

L'educazione psicomotoria che proponiamo è il frutto di oltre venti anni di esperienza in questo settore e nasce da una sintesi tra diversi indirizzi psicomotori (Vayer, Le Boulch, Lapierre, Aucouturier) e si caratterizza anche per i collegamenti con altre aree di apprendimento.

Ci ispiriamo ad una pedagogia attiva, caratterizzata dalla ricerca, dalla scoperta, dal gioco per stimolare una partecipazione e una espressione piena e globale del bambino; valorizziamo molto i materiali didattici, anche di recupero, che diventano spesso il centro d'interesse intorno a cui si organizzano le motivazioni e le attività dei bambini.

La suddivisione dei vari obiettivi non viene utilizzata in modo rigido; l'insegnante non predetermina a tavolino tutti gli obiettivi specifici di ogni lezione perché si rischia di non tener conto dei bisogni e delle motivazioni di quel gruppo di bambini, in quel momento: la scansione temporale degli obiettivi avverrà in tempi più lunghi, in base alle risposte dei bambini e alla proposta iniziale dell'insegnante.

OBIETTIVI GENERALI :

- Sviluppare la conoscenza della propria emotività;
- Sviluppare la conoscenza e la padronanza del corpo;
- Vivere il piacere senso - motorio legato al movimento e al rapporto con gli oggetti;
- Mettersi in relazione con l'ambiente circostante;
- Sviluppare la capacità di esprimersi e di comunicare;
- Sviluppare l'organizzazione dello schema corporeo in relazione al tempo e allo spazio;
- Acquisire capacità espressive e creative;
- Sviluppare la funzione simbolica attraverso il piacere di agire di agire, creare e giocare;
- Sviluppo dei processi di rassicurazione delle paure, tramite il piacere presente in tutte le attività psicomotorie;
- Scoprire le proprie e le altrui modalità comunicative;
- Sviluppare il rispetto e la condivisione di regole.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:

- Ascoltare, comprendere, comunicare;
- Acquisire maggiore autonomia, indipendenza e autostima;
- Scoprire e conoscere la propria corporeità in relazione a se stessi e agli altri;
- Consolidare un'immagine positiva di sé;
- Coniugare il momento cognitivo con quello emotivo;
- Identificarsi in alcuni personaggi della fiaba;
- Sapersi esprimere in modo creativo;
- Sviluppare una corretta socializzazione attraverso il gioco cooperativo.

Area Affettivo Relazionale :

- vivere il piacere del movimento;
- acquisizione delle regole di base di comportamento in palestra;
- collaborare in coppia o in gruppo in situazioni di gioco.

Area Cognitiva :

scoprire molteplici modalità di utilizzo degli oggetti o degli attrezzi proposti ;

costruire attrezzi di gioco;

imitare movimenti semplici eseguiti da un compagno

trasformare in chiave simbolica gli oggetti convenzionali e non.

Acquisire conoscenze relative all'io topologico e funzionale.

Area Motoria:

- esercitare gli schemi motori di base;
- percepire le differenze tra situazioni statiche - dinamiche;
- acquisire una motricità globale;
- esercitare la rapidità di risposta ad uno stimolo verbale o sonoro;
- assumere le varie posizioni di base e passare facilmente da una all'altra in forma libera;
- consolidare la dominanza a livello di arti superiori e inferiori, riconoscere la dx - sx
- acquisire conoscenze relative all'io topologico e funzionale.