

PROGETTO DI PSICOMOTRICITA' AREA A RISCHIO

“Psicomotricità in gioco”

a.s. 2017/2018

PREMESSA

Il progetto mira a far sviluppare il processo maturativo psico- affettivo superando la fase egocentrica della prima infanzia e, con modalità relazionali e comunicative il bambino si apre alla socializzazione prendendo coscienza del mondo circostante. E' un'esperienza relazionale prevalentemente emotiva ed affettiva vissuta attraverso il corpo ed il movimento. Il gioco è il fulcro del vissuto stesso del bambino e delle prima fase esperienziale. Attraverso l'attività ludica impara ad esprimere e successivamente a dominare le proprie emozioni, ad esternare la creatività ed interiorizza le regole, non come imposizione ma, come accettazione volontaria e partecipativa. La psicomotricità propone un'educazione globale idonea a favorire lo sviluppo armonico della personalità.

FINALITA'

1. Favorire una maturazione armonica del bambino sul piano relazionale ed emozionale.
2. Costruzione dell'identità di genere.
3. Consolidare modalità comportamentali e comunicative adeguate al processo di socializzazione con i pari e con gli adulti.
4. Prevenire il disagio.
5. Favorire l'inclusione.

OBIETTIVI

1. Sviluppare competenze motorie adatte all'età.
2. Potenziare l'autonomia personale.
3. Imparare ad esprimere, accettare e controllare i propri stati d'animo.
4. Favorire il rafforzamento dell'identità di genere.
5. Acquisire valori etici quali: collaborazione, condivisione, rispetto del sé, dell'altro e del gruppo.
6. Rispettare regole e consegne.
7. Saper partecipare a giochi di gruppo.

PROGRAMMA DEL PERCORSO

FASE INIZIALE

Rituale d'entrata: in uno spazio precedentemente allestito i bambini si posizionano in cerchio acquisendo la stasi e l'ascolto. Al segnale "VIA" si muovono liberamente trovando la misura del proprio limite nel contenimento affettivo del compagno.

FASE DELL'ESPRESSIVITA' MOTORIA

Gioco senso-motorio.

Il bambino sperimenta progressivamente modalità di movimento quali: strisciare, scivolare, rotolare, correre, saltare, cadere, spingere/opporre. Ne inventerà lui stesso di inedite e personali arricchendo ed affinando le proprie abilità motorie. Queste esperienze verranno svolte a corpo libero o attraverso il gioco con oggetti proposti dai docenti. Sperimenta il piacere senso-motorio e viene inoltre stimolato a condividere esperienze motorie con i coetanei attraverso dinamiche di gruppo.

Gioco simbolico.

Il bambino sperimenta il gioco con attrezzi specifici quali: palle, cerchi, cubi logici, materassini, scatoloni ed altri oggetti che ben si prestano ad essere manipolati per la costruzione di simboli, la rappresentazione di situazioni e di stati d'animo. Trasformano la realtà in base alle loro paure e ai propri piaceri (avere/non avere; essere presi/sfuggire; essere visti/nascosti). Gioco "far finta di..." o del "come se...", arricchendo la propria espressività, migliora le modalità comunicative e relazionali e impara a risolvere i propri conflitti interiori.

Gioco di socializzazione.

Attraverso questa attività il bambino consolida la propria autonomia, scopre modalità espressive alternative e talvolta la necessità dell'aiuto. Impara a rispettare le regole di convivenza civile, la collaborazione e la condivisione di un fine comune. Scopre nella diversità una ricchezza superando il proprio egocentrismo e accogliendo l'altro.

In tutte le fasi del gioco è di fondamentale importanza il riordino dei materiali per favorire il passaggio ad attività più propriamente cognitive e strutturate.

FASE GRAFICO/PLASTICA

Attraverso il linguaggio iconico e simbolico il bambino esprime le emozioni vissute per poi raccontarle ai compagni. La condivisione in un clima di accettazione comune favorisce la comunicazione e la coesione del gruppo.

METODOLOGIA

Giochi individuali, a coppie, a piccoli gruppi che il bimbo ricerca liberamente a seconda delle proprie attitudini, modalità e tempi. Sperimentazione spontanea del gioco. Giochi guidati.

MATERIALI

Palle, cerchi, corde, tessuti e stoffe di vario colore, cubi, materassini, blocchi logici in gomma piuma componibili di vari colori e dimensioni. Carta sottoparato e colori a dita.

DOCENTI

Maddaluno Concetta, Orabona Immacolata, Sarnelli Grazia

ALUNNI COINVOLTI

2 gruppi di 20 alunni classi prime plesso Rodari.

DURATA

8 incontri di 3 h ciascuno compreso tempo pranzo.

PERIODO

Ottobre/ Dicembre

SPAZI

Refettorio/palestra

VALUTAZIONE

Questionario finale.

Ricaduta sulla classe attraverso il monitoraggio del comportamento degli alunni nel contesto aula.

CONCLUSIONE

Il progetto terminerà con una manifestazione finale nella quale saranno coinvolte le famiglie dei partecipanti per un "pomeriggio gioco".