



GIOCARE E' UNA COSA SERIA

Percorso di psicomotricità educativa per la promozione del benessere: conoscere il proprio corpo attraverso il gioco e il movimento

Il tempo è un gioco, giocato splendidamente dai bambini
(Eraclito)

La psicomotricità considera il soggetto nella sua globalità e complessità! L'attività psicomotoria preventiva ed educativa effettuata nella Scuola ha lo scopo primario di accompagnare il bambino nel suo cammino evolutivo, offrendogli la possibilità di sperimentare, scoprire, evolvere, esprimere le proprie potenzialità e le proprie emozioni in un clima di gioco, partecipazione ed accettazione. Rappresenta un'occasione di socializzazione, collaborazione e condivisione, una possibilità di muoversi e di dialogare con gli altri confrontandosi con lo spazio, il tempo e con gli oggetti.

E' un' importante fonte di stimolo, un'esperienza, un'occasione in cui azione, pensiero, emotività si attivano e si integrano attraverso motivazioni e desideri collegati al gioco, al piacere di fare, alla fantasia e alla creatività. Il gioco ha un ruolo centrale nel processo di sviluppo del bambino: favorisce il benessere, la sua maturazione globale e la costruzione di un'identità solida. Numerosi studi riportano come attraverso il gioco venga stimolata la formazione di nuove forme di apprendimento, competenze cognitive, socio-affettive e abilità comportamentali. Altresì giocare è un'importante forma di comunicazione e di socializzazione.

OBIETTIVI GENERALI

- favorire l'espressività e la manifestazione dei propri bisogni e vissuti emotivi
- rafforzare la propria identità e prendere coscienza del proprio corpo e delle proprie abilità
- Promuovere il benessere del bambino contenendo l'agitazione motoria e incoraggiando l'iniziativa spontanea di ciascuno
- facilitare la socializzazione e la collaborazione con i compagni

OBIETTIVI SPECIFICI

TRE ANNI

- potenziare gli schemi motori di base (strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare)
- interiorizzare il proprio corpo fermo e in movimento
- sviluppare la capacità di organizzare un semplice gioco
- rispettare semplici regole per partecipare a un gioco di gruppo guidato
- sperimentare alcuni concetti spaziali (dentro-fuori, sopra-sotto, vicino-lontano...)

QUATTRO ANNI

- consolidare gli schemi motori di base (strisciare, rotolare, camminare, correre, saltare, lanciare)
- eseguire percorsi motori combinando schemi motori differenti
- incoraggiare la collaborazione tra i compagni e la realizzazione di un gioco condiviso
- coordinare i movimenti in rapporto a sé, allo spazio, agli altri e agli oggetti
- favorire lo sviluppo del gioco simbolico e della capacità rappresentativa

CINQUE ANNI

- sviluppare la coordinazione globale e segmentaria
- padroneggiare gli schemi motori di base, per eseguire percorsi motori
- iniziare a discriminare la lateralità
- sviluppare la coordinazione oculo-manuale e affinare la motricità fine
- favorire la progettazione e la realizzazione del gioco simbolico condiviso potenziando la creatività e la capacità rappresentativa

CONTENUTI

Partendo dalle iniziative di gioco spontaneo di ogni bambino gli specialisti predisporranno gli spazi e i materiali per consentire ad ognuno di esprimersi e cooperare con i compagni, sviluppando le proprie modalità ludiche in un gioco condiviso. Successivamente verranno predisposte delle attività via via più strutturate per raggiungere gli obiettivi specifici per ogni fascia d'età.

MODALITA'

- ✓ n.1 incontro per la presentazione del progetto per insegnanti e genitori
- ✓ gli incontri verranno strutturati per fasce d'età, piccoli, medi e grandi ogni classe verrà suddivisa in due gruppi omogenei
- ✓ n.1 incontro finale di restituzione con le insegnanti

Il laboratorio di Psicomotricità si svolgerà nella palestra della Scuola dell'Infanzia utilizzando gli strumenti disponibili nella scuola e ulteriori materiali messi a disposizione dagli specialisti.

Il progetto prevede l'impiego di due professionisti: una terapeuta della neuro e psicomotricità dell'età evolutiva e un'esperta di processi educativi.