

SCUOLA DELL'INFANZIA

PROGETTO PSICOMOTRICITA'



"SENSI... IN MOVIMENTO"

REFERENTE INS. CALANNI F. NUNZIATA

A.S.2016/2017

PREMESSA



La definizione di PSICOMOTRICITÀ ci aiuta a comprendere la centralità che assume l'attività psicomotoria nei bambini, soprattutto nella seconda infanzia (3-6 anni), e in particolare nelle attività della scuola dell'infanzia.

La pratica psicomotoria di tipo relazionale rappresenta uno strumento educativo globale che favorisce lo sviluppo affettivo, relazionale e cognitivo del bambino attraverso l'espressività corporea. La psicomotricità rappresenta insomma un utile strumento di promozione alla salute, intesa quale processo costruttivo che attivi i bisogni e le risorse degli individui.

Il bambino cresce prima attraverso le sensazioni del suo corpo in relazione con l'altro, poi attraverso l'azione e successivamente con il gioco.

“Il bambino non gioca per imparare, ma impara perché gioca”

Per il bambino il gioco (senso-motorio e simbolico) rappresenta la modalità privilegiata di espressione di sé. Egli può dunque mettere in scena (in gioco) le difficoltà, le paure, le insicurezze, la rabbia, l'aggressività, ma anche condividere momenti di piacere, di collaborazione e di condivisione con i compagni, che altrimenti troverebbero difficilmente un canale di espressione spontaneo.

FINALITA'

Il progetto ludico-motorio "**sensi...in movimento**", rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia, è un suggerimento

didattico dei docenti che condividono di utilizzare il movimento per innalzare gli standard di apprendimento, migliorare le relazioni sociali e creare nei bambini, fin dall'infanzia, quell'abitudine al movimento che rende sani ed attivi e tutela la loro salute da adulti.

Un approccio laboratoriale, creato per scoprire concetti spaziali, temporali e di causa-effetto, permetterà ad ogni bambino di sperimentare lo star bene a scuola come premessa per i futuri impegni scolastici.

COMPETENZE CHIAVE

CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONE CULTURALE

TRAGUARDI DI SVILUPPO

IL SE' E L'ALTRO

- ❖ Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi, sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini.

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- ❖ Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella comunicazione espressiva.
- ❖ Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo
- ❖ Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno



della scuola e all'aperto.

OBIETTIVI

- ❖ prendere coscienza del proprio corpo.
- ❖ sviluppare le posture e gli schemi motori di base.
- ❖ localizzare e collocare se stesso, oggetti e persone in situazioni spaziali, eseguire semplici percorsi ed organizzare spazi sulle indicazioni verbali e/o non verbali.
- ❖ saper rispettare le regole, i tempi e gli spazi;
- ❖ favorire una maggior capacità di concentrazione in riferimento ad una consegna data;
- ❖ facilitare nel bambino, attraverso il "far finta di.." la presa di coscienza delle proprie capacità e limiti, per consolidare una positiva immagine di sé;
- ❖ riprodurre, imitare movimenti e posture in uno spazio attrezzato.

Le fasi del progetto

IL GIOCO

IL GIOCO SENSO-MOTORIO

Attraverso la proposta del gioco senso-motorio il bambino sperimenta progressivamente modalità di movimento quali strisciare, scivolare, rotolare, correre, saltare.



IL GIOCO SIMBOLICO

Durante il programma di Psicomotricità vengono proposti al bambino vari oggetti con cui giocare quali palle, cerchi, carta, carta colorata, scatoloni, cubi logici, che lo stimolano alla ricerca del movimento e allo sviluppo della creatività.

IL GIOCO DI SOCIALIZZAZIONE

Il gioco di socializzazione riveste una particolare importanza in quanto nel rapporto con i coetanei il bambino consoliderà la propria autonomia, trovando modalità diverse di esprimersi e all'occorrenza di farsi aiutare, sviluppa la collaborazione e impara a rispettare le regole del vivere comune.

L'attività privilegiata è il gioco psicomotorio e la relazione corporea. Inizialmente sarà dedicato ampio valore al gioco senso-motorio che permetterà di sperimentare movimenti come il salto, lo strisciare, il correre... per fortificare il proprio "io corporeo". In seguito il gioco si evolve prende più un aspetto di tipo simbolico significa affermare la propria capacità d'investimento nello spazio e negli oggetti proposti dando loro una varietà di significati simbolici.

Nel periodo finale e nella fase conclusiva il bambino sperimenterà in prima persona la sua capacità di fornire prova alle sue potenzialità e il suo potere, partecipando a progetti ludico-motori proposti da Enti e/o Associazioni.

DESTINATARI

Nel progetto saranno coinvolti tutti i bambini del circolo.

TEMPI E SPAZI

Il progetto avrà durata annuale

Spazi interni ed esterni adattati per le attività motoria



DOCUMENTAZIONE

Foto.

Griglia di osservazione	S	N	P
❖ prende coscienza del proprio corpo.			
❖ sviluppa le posture e gli schemi motori di base.			
❖ sa rispettare le regole, i tempi e gli spazi;			
❖ riproduce, imita movimenti e posture in uno spazio attrezzato.			

BENI E SERVIZI

Per la scuola dell'infanzia si richiedono € 250 a plesso per acquistare sussidi didattici.

FIRMA
CALANNI F. NUNZIA