

PROGETTO EDUCATIVO

"GIOCO PER CRESCERE"

Presentazione

"GIOCO PER CRESCERE"

È un progetto di psicomotricità educativa/preventiva che si svolgerà presso la scuola Materna con sede a, a partire da Ottobre a Dicembre 2018 con un' incontro settimanale per classe la cui durata va da un minimo di 45' ad un massimo di 60' (da concordare con le educatrici rispetto alle necessità organizzative).

L'attenzione è rivolta soprattutto alle proposte che riguardano lo sviluppo sensomotorio , percettivo e funzionale del bambino.

In questo anno scolastico la psicomotricista e le educatrici, intendono proporre ai bambini un percorso di psicomotricità che li aiuti, attraverso il gioco, a sostenere il loro sviluppo in tutti i suoi aspetti.

Premessa

"Lo sviluppo psicomotorio"

Per sviluppo psicomotorio si intende il processo attraverso il quale emergono funzioni e modi di comportamento che sono la risultante dell'interazione fra organismo e ambiente che porta il bambino dall'assoluta dipendenza fino all'autonomia.

La prima esperienza dell'uomo è quella del proprio corpo che, assieme alle sensazioni sono la prima realtà per ognuno di noi ed è proprio da questa realtà che derivano poi tutte le esperienze.

Il corpo quindi, può essere definito come la prima sostanza che conferma all'uomo la sua esistenza somatica, cognitiva ed affettiva e la motricità presente nelle prime fasi dello sviluppo infantile rappresenta le prime esperienze mentali ed emozionali.

Ogni corpo ha la sua storia, che viene raccontata inconsapevolmente da ognuno, perché mantiene tutte le tracce delle memorie sia positive che negative vissute. Il corpo, infatti, non è solo un'esperienza attuale vissuta nel momento presente, ma è anche il depositario di esperienze passate, registrate, spesso in maniera inconscia per dar vita

poi al nostro "corpo vissuto", mentre nella relazione con l'altro le espressioni corporee divengono comunicazione e linguaggio, ossia "corpo immaginario e simbolico".

Successivamente il corpo è in grado di fornire all'uomo, attraverso l'azione logica e pensata, la rappresentazione mentale di sé stesso e cioè il "corpo cognitivo".

Il corpo è inoltre orientato e proiettato verso il mondo esterno attraverso il movimento che viene vissuto profondamente nell'azione, intesa come realizzazione del movimento stesso .

La pulsione di movimento, primitiva e fondamentale, fa parte della pulsione di vita e può essere considerata l'espressione fondamentale dell'agire umano, del comportamento e dell'adattamento alla realtà, poiché ad movimento iniziale e biologico del neonato, si associa poi un movimento esterno orientato alla relazione con l'ambiente: il movimento interno ed esterno sono interdipendenti e si influenzano reciprocamente e non possono essere considerati scissi dagli aspetti psicologici che ne determinano le competenze motorie, cognitive ed affettive del soggetto.

Lo sviluppo psicomotorio dei bambini perciò dipende da tutto l'insieme di tappe e funzioni che hanno origine in ogni caso dal corpo, dal movimento e dall'azione e che nel corso degli anni verranno sempre più adeguati ed adattati alla realtà circostante.

Il gioco

Un fattore molto importante nello sviluppo psicomotorio del bambino è l'attività ludica. Il gioco, può essere genericamente definito come un'attività che mira ad una gratificazione individuale o di gruppo, svincolata da fini immediati di produzione, così come per necessità immediata di difesa individuale o della specie; il gioco è stato definito da Bruner come "la più seria attività dell'infanzia".

Dalla nascita ai quattro anni, il gioco si identifica con la vita del bambino e tutte le attività che egli compie in esso gli permettono di acquistare potere sulle cose che lo circondano, con la loro conoscenza e la loro manipolazione. Il gioco è una condizione indispensabile per lo sviluppo corporeo e psichico è un'attività vitale necessaria alla sopravvivenza, all'iniziativa spontanea, all'espressività e soprattutto alla conoscenza e all'adattamento sociale, di sé stessi e del mondo.

Il gioco perciò, risponde a molteplici bisogni:

- biologici (per ripristinare l'equilibrio con liberazione di energia)
- cognitivi (attività rappresentativa)
- creativi (fantasia, immaginazione)
- affettivi (proiezione simbolica e transfert)
- sociali (relazioni, cooperazione, condivisione di regole).

Il gioco può semplicemente essere considerato puro divertimento, in quanto gioiosa improvvisazione motoria scarsamente strutturata; oppure trastullo quando si articola in regole informali ed improvvisate per cui si finge e si imita con un'invenzione continua, o può diventare anche gioco strutturato secondo regole formali, in cui predomina la competizione.

Il movimento è la via principale con cui il bambino acquisisce esperienze fino ai tre anni e per questo nel gruppo di psicomotricità si propongono principalmente giochi che

coinvolgono il corpo: giochi di sperimentazione senso motoria, di equilibrio-disequilibrio, scivolamento dondolamento, caduta, in uno spazio a misura di bambino e in assoluta sicurezza

FINALITA' DEL PROGETTO

Obiettivi generali

- Favorire nel bambino lo sviluppo delle potenzialità evolutive, farlo crescere in una relazione con l'altro sufficientemente buona, in un ambiente particolarmente attento.

Obi etti specifici

- Sviluppare un uso corretto del proprio corpo
- Sviluppare la conoscenza e la consapevolezza del sé corporeo
- Sviluppare un'adeguata organizzazione percettiva riferita agli oggetti, allo spazio e al tempo.
- Imparare ad esprimersi e a controllare i propri stati d'animo
- Imparare a dilazionare nel tempo i propri bisogni e desideri
- Imparare a rappresentare la realtà attraverso i simboli
- Stimolare e favorire la condivisione di oggetti e situazioni tra coetanei
- Rafforzare la fiducia in sé stessi, lo spirito di amicizia e la socializzazione
- Imparare ad accettare la frustrazione, le regole, le norme nel percorso di crescita.

Metodologia

Il progetto prevede lo sviluppo del gioco psicomotorio con prevalenza della componente sensomotoria e simbolica.

- Attraverso la proposta del gioco sensomotorio il bambino sperimenta progressivamente modalità di movimento quali strisciare, scivolare, rotolare, correre, saltare, cadere, affinando le proprie abilità motorie.
- Le esperienze vengono svolte a corpo libero con l'utilizzo del materiale a disposizione all'interno della scuola.
- Attraverso il gioco il bambino sperimenta il piacere sensomotorio, la gioia del movimento, aspetti importanti per lo sviluppo di un'immagine positiva di sé.
- Il bambino viene stimolato a condividere il gioco con i coetanei attraverso dinamiche che stimolano lo sviluppo e la socialità.
- Gli oggetti proposti dallo psicomotricista, carta, scatoloni, palle, corde, cubi, stoffe, ecc., stimolano nel bambino la curiosità e la creatività.
- Gli oggetti diventano, durante il gioco simboli e rappresentazioni di altri oggetti, di situazioni, stimolando il gioco "del far finta" e le capacità simboliche e immaginative.

- Organizzazione dello spazio: attraverso il gioco lo psicomotricista propone movimenti, percorsi, costruzioni, dentro/fuori, sopra/sotto, vicino/lontano e relazioni topologiche.
- Relazioni temporali: attraverso il battere, il camminare, il correre e il disegnare, il bambino effettuerà l'esperienza delle nozioni di veloce/lento, prima/dopo, di durata e di successione e di ritmicità del gesto (scrittura/lettura)
- Utilizzo dei mezzi di espressione: verbale (associata all'azione) e corporea (da quella spontanea a quella rappresentativa e simbolica).

Utenti

.....gruppi di bambini di età compresa fra 3 e 5 anni
 Ogni gruppo composto da max 15 bambini.

Operatori

Dott.ssa Giovanna Bonavolontà Psicologa e Psicomotricista Certificata presso L'Istituto Italiano Studi e Ricerche in rilassamento e psicomotricità (Ciserpp) di Verona (percorso triennale, metodo Soubirain) , con specializzazione in tecniche di rilassamento (percorso biennale) Psicoterapeuta in formazione

Spazi

Quelli messi a disposizione della struttura scolastica ed adibiti ad attività psicomotoria.

Materiale

Materiale strutturato: palle, cerchi, corde, tappeti

Materiale non strutturato: stoffe, telo grande, coperte, scatoloni, giornali, elastici, nastri, "materiale povero".

Oggetti di arredamento: panche e scivoli di legno

Materiale per la parte grafica e la manipolazione

Letto CD e CD per giochi sul ritmo

Abbigliamento

Vestiti comodi e calze antiscivolo

Metodologia

L'applicazione del progetto prevede la flessibilità dell'applicazione psicomotoria, in considerazione delle diverse competenze, delle situazioni specifiche, dell'iniziativa dei bambini e del clima del gruppo.

a. Ringraziamenti

La realizzazione dell'attività psicomotoria richiede collaborazione tra dirigente scolastica, psicomotricista ed educatrici.

Si ringrazia perciò innanzitutto la dirigente scolastica, che già da molti anni propone all'interno della scuola l'attività psicomotoria per i bambini della scuola primaria ed anche le educatrici e le insegnanti che si sono rese disponibili e collaborative.