

PROGETTO N. 48 ATTIVITA' DI GIOCO E PSICOMOTRICITA'

SOGGETTO ATTUATORE **LAPOLISMILE**

- AREA TEMATICAI LINGUAGGI ESPRESSIVI
- SCIENZA E TECNOLOGIA DIGITALE
- BENESSERE, SALUTE ED EDUCAZIONE ALIMENTARE
- COSTITUZIONE, DIRITTI E CITTADINANZA CONSAPEVOLE
- SPORT**
- SCOPERTA DELLA CITTA' E DEL SUO TERRITORIO
- EDUCAZIONE AMBIENTALE E PROTEZIONE CIVILE
- EDUCAZIONE ALLE RELAZIONI

DESTINATARI

- ASILI NIDO
- SCUOLE DELL'INFANZIA**
- 1° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 1° E 2°)**
- 2° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 3°, 4° E 5°)
- SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO
- SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO (Liceo Curie)

SEDE DI SVOLGIMENTO scuole dell'infanzia e 1° ciclo primaria

PERIODO DI SVOLGIMENTO novembre - dicembre 2023
gennaio - giugno 2024

DURATA E ORARI

numero di incontri per classe: 7

durata singolo incontro (espresso in ore): 1

totale complessivo ore: 7

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

Gli obiettivi generali che il progetto si pone sono:

- Fornire ai bambini uno spazio di espressione, comunicazione, gioco, benessere e relazione
- Sostenere una visione positiva del bambino, come soggetto competente, creativo, attivatore di connessioni importanti per la propria evoluzione personale
- Favorire una pedagogia dell'ascolto e dell'accoglienza corporea, all'interno della realtà scolastica ed educativa
- Fornire uno spazio che sostenga lo sviluppo dell'identità di ogni bambino: tra difficoltà e potenzialità, tra maschile e femminile, tra dipendenza e autonomia, tra emozione e razionalità
- Fornire agli insegnanti e agli educatori strumenti di lettura e gestione del gruppo classe e delle dinamiche interpersonali
- Sostenere l'integrazione di tutti i bambini all'interno della realtà scolastica
- Sostenere l'integrazione del nuovo gruppo nei momenti di passaggio da una realtà educativa all'altra (nido, scuola dell'infanzia, scuola primaria)
- Sviluppare l'osservazione dei singoli bambini, fornendo uno screening precoce per l'individuazione di situazioni di deficit e/o disagio
- Gestire l'aggressività e l'impulsività
- Favorire l'acquisizione della regola quale limite che permette la strutturazione della persona e la convivenza sociale

AZIONI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1° STEP

L'accoglienza in cerchio

Il saluto, il ritrovarsi; si ricordano le regole, si rinnova il patto ascoltare/ascoltarsi, si ricordano le cose importanti, poi si presentano i materiali a disposizione.

Il cerchio è il luogo dell'attesa, di incontro, di ascolto reciproco, dove tutti possono guardarsi e prendere i propri spazi (raccontando allo specialista e al gruppo quello che scelgono di condividere). Il cerchio nel corso dell'incontro può anche diventare il luogo in cui raccogliere il gruppo qualora ci fossero dei piccoli incidenti o delle difficoltà che si valuta vadano risolte immediatamente.

2° STEP

Il gioco libero

Conoscere i materiali a disposizione, scegliendo come e con chi scoprirli, in assoluta libertà, rispettando gli spazi di tutti e le regole di convivenza e sicurezza.

3° STEP

Il gioco guidato

Si propongono attività, dove i bambini con materiali che conoscono già, sperimentano e si mettono alla prova, con la possibilità di apprendere nuove competenze, che avranno come fine uno o più obiettivi di cui sopra. Le proposte cambieranno di gruppo in gruppo, poiché sarà via via più importante insistere su uno o sull'altro aspetto. Le attività andranno quindi calibrate a partire dal Bilancio Psicomotorio Funzionale del gruppo e potrebbero essere ridefinite in corsa. Sia durante i momenti di gioco libero, che di gioco guidato quindi, andranno a svilupparsi i temi emergenti nel gruppo e quindi gli interventi nel corso degli incontri diventeranno sempre più mirati.

4° STEP

Cerchio di chiusura

I bambini e/o la psicomotricista raccontano quello che è stato vissuto nel corso della seduta; si propone un riconoscimento individuale attraverso piccoli "rimandi" ricomponendo un "quadro di gruppo", la storia vissuta insieme. Verranno valutate e rimandate potenzialità e criticità.

È il luogo dei saluti e degli appuntamenti.

CONOSCENZA DEL TERRITORIO

La società sportiva LAPOLISMILE non ha uno storico all'interno delle scuole di Collegno.

ORIGINALITA' ED ELEMENTI INNOVATIVI

Gli apprendimenti avvengono sempre per esperienza, la prioritaria modalità espertiva è quella attraverso il corpo, è con i sensi e nel movimento che apprendiamo. Questo è vero nel periodo prenatale ed è ancora più vero nei primi mesi di vita, assumendo un significato differente e maggiore nell'arco della vita.

Se i bambini durante la prima infanzia, in modo molto veloce, imparano a vivere nel mondo, è proprio nella scuola dell'infanzia in cui creano il loro schema motorio, ovvero imparano la propria posizione nello spazio, imparano a rappresentare il proprio corpo, imparano a relazionarsi anche attraverso questo.

Il corpo è anche il principale canale esperienziale dei procedimenti cognitivi semplici e complessi: ad esempio impariamo nel motorio a scrivere.

PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' ALL'ARIA APERTA

Il percorso ha come intento quello di sostenere il normale sviluppo motorio offrendo spazi e stimoli in un setting controllato e condotto da specialisti. Lo spazio psicomotorio è uno spazio al chiuso o all'aperto, strutturato dallo psicomotricista in modo da offrire delle esperienze.

Sarà compito dello psicomotricista attrezzare un *setting* al chiuso o all'aperto, in cui permettere ai bambini la sperimentazione motoria in sicurezza. Il veicolo corporeo come normalmente nel gioco, sarà veicolo di relazione ed è nello scambio e nel gioco che si creano relazione e si comprendono le proprie competenze.

ACCESSIBILITA'

Le attività sono adatte a persone con disabilità motoria/sensoriale/cognitiva: **SI'**

Il progetto mira all'inclusione ed in presenza di personale educativo in supporto allo specialista(educatore di sezione) tutti i tipi di disabilità sono adatti.

REFERENTE DEL PROGETTO

(contattabile dai docenti/insegnanti/educatori per approfondimenti e chiarimenti organizzativi)

NOME E COGNOME LUCIA MAITINO

RECAPITO TELEFONICO: 011/352855

E-MAIL: segreteria@polismile.it

