



# **PROGETTO**

## **ATTIVITA' PSICOMOTORIA**

### **(1-2ANNI Sezione Nido 3-5 ANNI -Scuola dell'Infanzia-)**

#### **CONTENUTI FORMATIVI**

Le modifiche subite dal tradizionale habitat umano hanno profondamente mutato i parametri spazio-temporali e socio-relazionali di crescita del bambino, e, di conseguenza, le sue modalità di adattamento alla realtà sociale. Nelle società tecnologicamente avanzate l'urbanizzazione, la struttura socio-economica e quella culturale-educativa hanno favorito lo sviluppo delle funzioni superiori ossia, il linguaggio ed il pensiero, tralasciando, tuttavia, lo sviluppo degli aspetti di **espressione corporea** come l'affettività, l'emotività, il movimento, e la gestualità.

L'attività psicomotoria, riconosce al **corpo** ed al **movimento** un ruolo fondamentale nel processo di formazione del bambino, inteso come occasione di scoperta di risorse personali, di opportunità di comunicare, di entrare in relazione con gli altri, e di sperimentare lo stare insieme.

Le esperienze che il bambino fa attraverso il movimento e le sensazioni che riceve nel contatto con il mondo esterno, favoriscono l'organizzazione di uno schema corporeo grazie al quale il bambino può riconoscere ed ordinare lo spazio/tempo, sviluppare rapporti logici (processi mentali) e forme di comunicazione (processi sociali).

La pratica psicomotoria assume in ambito educativo la promozione dell'agio, in quanto fornisce al bambino condizioni più consone per affrontare i diversi stadi dello sviluppo.

A questa età (tre/sei anni) il bambino sta costruendo la sua identità in una ricerca che presenta significati, conflitti, regressioni, e fragilità ben precise.

Il corpo iscrive un linguaggio arcaico che segna la vita del bambino, con confusioni, difficoltà, ambivalenze, ma anche piacere, comunicazione, riconoscimento, amore.

E' nel **gioco** dove il bambino imita, provoca, assume ruoli, inventa liberamente personaggi, che egli trova la formula meno colpevolizzata di esprimere sé stesso, e, al tempo stesso, la forma più coinvolgente per sostenere i processi mentali.

Attraverso il gioco, il bambino trasforma la realtà secondo le sue esigenze interiori, attuando le sue potenzialità, desideri e/o problemi funzionali a se stesso ed agli altri, sviluppando il principio di realtà ed avviandosi alla socializzazione.

Compito dell'insegnante è quello di stimolare **l'attività di gioco libero**, di permettere di scaricare le ansie accumulate nel bambino canalizzando gli aspetti positivi della sua personalità, acquisendo sicurezza in se stesso con la possibilità di affermarsi nel mondo esterno. Tenendo ben presente ciò, l'attenzione dello psicomotricista sarà rivolta a realizzare apporti educativi specifici e differenziati per ciascun bambino all'interno del gruppo.

## **OBIETTIVI**

Le finalità che il presente progetto si pone sono:

- Favorire lo sviluppo psicomotorio globale del bambino.
- Accogliere e contenere i bisogni ed i desideri del bambino.
- Favorire lo sviluppo di un'ampia gamma di possibilità espressive e comunicative.
- Facilitare i processi d'apprendimento e lo sviluppo delle potenzialità.
- Promuovere l'integrazione del bambino nel sociale e la strutturazione della sua personalità.

Allo scopo di raggiungere gli obiettivi sopramenzionati, si affronteranno le dimamiche relazionali scaturite dalla presentazione del gioco nelle sue dimensioni più specifiche, quali: il gioco **sensomotorio**, di **rappresentazione** e di **socializzazione**.

Nel gioco **sensomotorio**, inteso come gioco di sperimentazione legato al movimento del proprio corpo, si valorizzerà:

- La messa a punto situazioni di adattamento motorio che evolvono spontaneamente verso la complessità.
- L'identificazione dei caratteri percettivi degli oggetti.
- La distinzione tra somiglianze e differenze.
- L'analisi di parti complesse.
- La crescita del livello di autostima.

Nel gioco di **rappresentazione**, inteso come gioco di immaginazione e di identificazione, si ricercherà:

- Il riconoscimento degli stati d'animo.
- La distinzione dei propri bisogni.
- La trasformazione della realtà in simboli.
- Il riconoscimento dei sentimenti altrui.
- L'uso di simboli per l'articolazione di pensieri sempre più complessi.

Nel gioco di **socializzazione**, inteso come gioco con gli altri che favorisce l'apprendimento di nozioni, concetti e di regole, a partire da situazioni spontaneamente sorte e sperimentate dai bambini, si valorizzerà:

- La condivisione di oggetti e situazioni.
- Il rispetto dei turni.
- L'identificazione in ruoli diversi.
- La conduzione dei giochi nel rispetto di regole semplici e complesse.
- La riuscita nel portare a termine una consegna.

# CONTENUTI OPERATIVI

## L'ATTIVITA' PROPOSTA

Lo spazio consono all'attività psicomotoria è la palestra scolastica, o, in sostituzione di essa, qualsiasi altro ambiente "protetto" ove il bambino possa esplorare, scoprire, capire. Si farà uso di materiali semplici quali palle, corde, stoffe, scatoloni, carta. La scelta di tali strumenti è motivata dal fatto che essi stimolano la fantasia e la creatività, consentendo di sperimentare soluzioni d'uso originali.

Si farà ricorso alla musica e alla danza, che serviranno a stimolare il senso del ritmo ma che serviranno anche come momento aggregante.

## METODOLOGIA

L'attività verrà presentata sotto forma di gioco spontaneo libero all'interno di un contesto (con azioni di imitazione e di drammatizzazione) definito da regole e limiti. La metodologia con cui si opera è di tipo globale, non escludendo la possibilità di ricorrere ad interventi sul singolo, ove questo manifesti particolari difficoltà. Gli operatori lavorano attraverso l'osservazione attenta del gruppo e dell'individuo, creando situazioni pedagogiche in base all'espressività corporea che i bambini presentano in relazione allo spazio, al tempo, agli oggetti, alle posture, ai movimenti, al tono, alla ritmicità e all'incontro con gli altri.

La conduzione dell'incontro si basa su tematiche precise che gli operatori si propongono secondo un ciclo di lezioni, dal quale vengono tratti volta per volta elementi per le fasi successive.

La struttura delle lezioni è scandita da momenti particolarmente significativi, quali:

- **Costruzione del setting** in cui avviene la presentazione di ogni membro del gruppo. Dire il proprio nome è una forma di riconoscimento, ed è un momento importante nella costruzione dell'identità: significa dire a se stessi ed al gruppo "ci sono".
- **Precisazione delle regole.** L'esperienza ludica è garantita dal rispetto di regole, come, in particolare, la regola del "non farsi male e non fare male agli altri".
- **Presentazione del materiale:** le sedute si svolgono con materiali diversi, ed i bambini li utilizzano come mezzo per costruire situazioni simboliche o per vivere esperienze motorie e di movimento, individuali e di gruppo.
- **Vissuto:** dopo aver precisato le regole incomincia il gioco vero e proprio; le tematiche che di volta in volta emergono (fusione, aggressività, addomesticamento, inibizione, paura, provocazione, imitazione di ruoli adulti ecc), offrono la possibilità di conoscere e comprendere più in profondità i bisogni dei bambini, di decodificare i messaggi inconsci che talvolta nel rapporto quotidiano non vengono espressi o che si manifestano in maniera poco esplicita. Dal punto di vista dei bambini, le sedute permettono di vivere diverse esperienze, nell'ottica di una maturazione relazionale con se stesso e con gli altri.
- **Conclusione del momento del gioco:** la fine del gioco viene preannunciata 5 minuti prima della conclusione dal messaggio "il tempo per giocare sta per finire", in modo da accompagnare gradualmente il ritorno alla realtà.

- **Riordino del materiale:**  
anche questo momento fa parte delle regole del setting, ed ha inizio nel momento in cui si comunica il messaggio "il tempo per giocare è finito si riordina".
- **Verbalizzazione:**  
dopo aver riordinato si ricostituisce il cerchio iniziale nel quale il bambino, se vuole, può raccontare al gruppo ciò che ha vissuto.  
Questa tappa dà l'opportunità di esplicitare sentimenti ed emozioni, di esprimere le paure, le difficoltà, le situazioni di benessere o disagio sperimentati nella relazione con l'altro bambino o adulto.

La lezione si caratterizza per la spontanea divisione in tre fasi: una fase iniziale di tipo dinamico dove viene privilegiato il gioco sensomotorio, una fase centrale, durante la quale il bambino comincia o riprende giochi di relazione con i compagni ed eventualmente con l'animatore in una dimensione simbolica; una fase finale in cui si ritorna ad un momento dinamico. Le fasi di una lezione vengono, ovviamente, adattate all'età dei bambini. La durata delle singole lezioni varia dai 30 minuti (3 anni) ai 40 minuti (4 anni) e 50 minuti (5 anni). Tempi indicativi per una efficace attività. Da concordare anche con le insegnanti in base all'organizzazione interna.

## **TEMPI E MODALITA'**

Gli operatori sono insegnanti laureati in scienze motorie o diplomati Isef. Viene richiesto un rapporto educatore-bambini di 1/15, cioè un operatore ogni 15 allievi.  
L'attività prevede un incontro settimanale, da attuarsi in modo continuativo, con gruppi di bambini/e omogenei per età.

## **LUOGHI E MEZZI**

Lo spazio necessario all'attività è una palestra-salone.  
I materiali usati sono generalmente oggetti semplici con un uso specifico poco evidente per favorire nel bambino lo sviluppo delle tre tipologie di gioco. Se non disponibili in loco, gli oggetti utili allo svolgimento delle attività saranno messi a disposizione dall'associazione stessa.

## **VERIFICA DELL'ATTIVITA'**

La verifica dell'attività non sarà finalizzata al conseguimento di risultati motori concreti, ma si proporrà di valutare il comportamento e le reazioni del bambino all'interno della situazione pedagogica, sia del suo miglioramento a scuola ed in famiglia. Indicatori in grado di misurare questi aspetti possono essere la continua partecipazione all'attività, la buona relazione "nel" e "con" il gruppo, e possono essere rilevati attraverso la stesura di schede individuali di osservazione.

## **COSTI (per bambino)**

10 Lezioni con cadenza settimanale al costo di 16 € + Iva  
15 Lezioni con cadenza settimanale al costo di 24 € + Iva  
20 Lezioni con cadenza settimanale al costo di 32 € + Iva  
25 Lezioni con cadenza settimanale al costo di 40 € + Iva

## **RIFERIMENTI**

Referente Tecnico  
Alessandro Padovan 3388455507  
SPORTEAM sede  
Via Roma 60 – Maserà di Padova  
Tel. 0498860199 – sport.team@libero.it