

Scuole dell'infanzia Novaresio

Laboratorio di psicomotricità

Alessandra Perrone

Il progetto di attività psicomotoria, rivolto ai bambini di tutte e tre le fasce di età, si pone l'obiettivo di offrire al bambino la possibilità di sperimentare, scoprire ed esprimere le proprie potenzialità ed emozioni, in un clima di divertimento, collaborazione e accettazione all'interno di uno spazio ben definito da regole chiare e contenitive.

PREMESSA

La psicomotricità considera il bambino nella sua globalità ed il suo obiettivo principale è quello di permettere l'integrazione armonica degli aspetti motori, affettivi, relazionali e cognitivi.

Il corpo in movimento è l'elemento fondamentale per apprendere ed è alla base dello sviluppo della vita emotivo affettiva, della spinta relazionale verso l'altro, dell'adattamento sociale, dei processi cognitivi, favorisce la presa di coscienza delle sensazioni e delle emozioni.

PRESENTAZIONE

Attraverso il corpo in movimento e utilizzando come strumento privilegiato il gioco, il bambino viene accompagnato nel suo cammino evolutivo, gli viene offerta la possibilità di sperimentare, scoprire, esprimere le proprie potenzialità ed emozioni. Tutto ciò avviene in un clima di divertimento, collaborazione e accettazione all'interno di uno spazio ben definito da regole chiare e contenitive.

FINALITA'

La finalità principale è la sensazione di benessere vissuta dal bambino e dal gruppo all'interno della singola seduta e durante il percorso. Il contesto viene quindi preparato affinché il bambino possa esprimersi secondo la propria originalità, favorendo le sue possibilità di creare, comunicare, conoscere, apprendere,

valorizzando l'appartenenza al gruppo, attraverso l'espressione di movimenti, esplorazioni e tracce psicomotorie di benessere.

ORGANIZZAZIONE DI OGNI INCONTRO

Ogni seduta sarà suddivisa con il seguente schema:

-MOMENTO DEL CERCHIO: rituale iniziale, in cui i partecipanti sono raccolti in cerchio, viene loro annunciato e mostrato il materiale a disposizione e ricordate le regole del gioco (legate soprattutto al rispetto degli altri, di sé stessi e del luogo);

-MURO DA ABBATTERE: momento che delinea la fine del rituale iniziale e l'inizio della seduta, in cui i bambini devono abbattere un muro di cubi di gommapiuma;

-GIOCO SPONTANEO: i partecipanti scelgono il materiale non strutturato tra quello messo loro a disposizione per sviluppare giochi di tipo sensomotorio e motorio;

-GIOCO SIMBOLICO: dal momento sensomotorio, si passa al gioco di tipo simbolico sempre più strutturato, in cui i bambini si possono mettere in gioco in prima persona, attraverso il proprio corpo, le proprie idee e le proprie emozioni ed in cui si esprimono attraverso il gioco del "far finta di..";

-RILASSAMENTO: Favorire attraverso il gioco, in forma graduale e divertente il rilassamento segmentario (arti superiori e inferiori, viso, collo, nuca, tronco) ed il rilassamento globale.

-RITO FINALE: momento di dialogo su quanto avvenuto durante il gioco, di rappresentazione grafica e/o manipolativa, al fine di tradurre la propria emotività in linguaggi diversi e più accessibili.

STRUMENTI E MATERIALI

Questo progetto utilizza alcuni strumenti di base che stimolano il processo di imitazione, di simbolizzazione e la creatività:

-materiale non strutturato (palle di varie dimensioni, pouf, cerchi, teli, tappeti, cubi di gommapiuma, corde, specchio, ...);

-fogli di carta, pennarelli;

-stereo, CD musicali;

-libri di fiabe

