

PROGETTO DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

Un po' di storia...

Il progetto di Educazione Psicomotoria è presente nel plesso Daneo dall'anno scolastico 2000-2001 e ha coinvolto, secondo diverse formule organizzative, quasi tutte le classi della scuola fino a che è stato possibile utilizzare il Fondo d'Istituto. Per due anni il progetto è stato attivato anche presso la Scuola dell'Infanzia "Il Delfino", previsto nel progetto di continuità infanzia/primaria.

Ad oggi è proposto un incontro di Psicomotricità rivolto ai bambini provenienti dalle scuole d'Infanzia del territorio, all'interno del progetto di continuità.

Il laboratorio è sempre stato condotto dalle docenti Lusetti e Sugliano in quanto possiedono una formazione specifica in psicomotricità conseguita dopo un diploma triennale e in formazione permanente, iscritte all'Associazione Nazionale Unitaria Psicomotricisti Italiani (ANUPI Educazione*), Associazione presente sul territorio regionale e nazionale

Negli ultimi anni il laboratorio di Psicomotricità è stato proposto nelle classi in cui le suddette insegnanti hanno prestato servizio, dalla prima alla quinta, in compresenza tra loro o con insegnanti della classe.

Che cos'è la Psicomotricità

La Psicomotricità si occupa di favorire lo sviluppo armonico delle capacità e delle potenzialità del bambino per facilitarne la crescita e l'apprendimento.

È una pratica e la sua operatività è basata sull'azione e sull'interazione del bambino, del gruppo e dello Psicomotricista.

Al centro c'è il bambino, con la sua globalità senso-motoria, tonica, emozionale, relazionale, cognitiva, con la sua espressività psicomotoria.

Le modalità in cui i bambini utilizzano nell'azione il tempo, lo spazio, le posture, il tono muscolare, gli oggetti, lo sguardo, la voce costituiscono oggetto dell'osservazione e dell'azione dello Psicomotricista che interviene sull'azione del bambino e del gruppo, dando ordine e connessione all'azione.

Il bambino giocando comunica, cresce, si sviluppa passando da una attività inizialmente sensomotoria ad una sempre più simbolica.

Offrire uno spazio di gioco psicomotorio permette al bambino di entrare in contatto con le proprie emozioni ed avere l'opportunità di elaborare eventi interni ed esterni a se stesso.

Il laboratorio psicomotorio si basa sul gioco "spontaneo" e sulla non direttività da parte del conduttore. Ciò permette di favorire l'osservazione dei bambini e delle loro relazioni con

sé, con lo spazio, con gli oggetti, con gli altri e di far evolvere il gioco, la comunicazione e la relazione tonico-affettiva, di avviare l'interiorizzazione della regola conducendo verso l'autonomia e la socializzazione, di riconoscere ed accettare la propria e l'altrui dimensione corporea nella prospettiva di una graduale strutturazione dell'identità.

Psicomotricità inclusiva

Tra gli obiettivi principali della Psicomotricità, a livello educativo-preventivo vi è quello di permettere ai bambini di vivere particolari stati emotivi, quali solo il gioco infantile sa offrire.

Ogni "inciampo", rappresentato da eventi significativi per il bambino, può diventare un momento di difficoltà che si manifesta nel processo di educativo.

Ascoltare e accogliere il bisogno del bambino, riconoscere, "legittimare" il desiderio di ciascuno di loro, favorendone l'espressione, accompagnandolo e sostenendolo, attraverso pratiche espressive e narrative, è un compito fondamentale per chi si occupa di Infanzia.

In ambito educativo, il disagio infantile ha un impatto notevole sulle strutture educative, obbligandole ad un ripensamento tecnico di tipo organizzativo e metodologico sia a livello di professionalità dei docenti sia a livello strettamente personale del singolo adulto.

La parola prevenzione in campo educativo implica non solo lavorare sulle cause del disagio stesso, quanto una riflessione sulla funzione educativa e un lavoro sulle capacità di ricezione del disagio infantile da parte del mondo delle istituzioni educative e sociali preposte al suo accoglimento.

Forse non a caso nella Direttiva Ministeriale BES del 2012 si parla di "Educazione psicomotoria inclusiva" proprio perché permette l'attenzione alla globalità del bambino, favorisce la capacità di ascolto dell'adulto, facilita l'attenzione ai tempi soggettivi, permette di osservare, individuare e valorizzare le risorse e le competenze presenti in ogni singolo bambino.

Il gioco

Lo Psicomotricista utilizza il gioco per aiutare il bambino nel suo processo evolutivo. All'interno del gioco psicomotorio si ritrovano l'immaginazione creativa, la norma, l'intreccio tra lo sviluppo affettivo-relazionale-cognitivo-sociale del bambino. È fondamentale che il bambino si senta creatore e ideatore, è egli stesso che giocando propone, costruisce, discute, inventa norme, crea, produce connessioni tra saperi.

Il gioco, come sostiene Vigotskij, collocandosi nell'ambito del possibile, apre una zona di sviluppo prossimale facendo dialogare il livello di sviluppo posseduto dal bambino con il livello potenziale più elevato che il bambino può raggiungere, andando a riempire quella distanza tra ciò che sa e ciò che potrebbe fare.

Il gioco diventa scenario di emozioni, pensieri, vissuti, bisogni, desideri; di possibilità, di espressione di sé in relazione agli altri. Diventa ricerca del proprio spazio individuale, costruzione di un senso condiviso, integrazione tra emozione- intenzione- azione, espressione del proprio essere sociale, favorisce la cooperazione e la socializzazione.

Per “giocare bene” c’è bisogno di un adulto che strutturi una sequenza di azioni che consentano ai bambini di dare forma allo spazio e al tempo, infondino sicurezza e senso di fiducia e vadano a costituire un sistema di riferimento in cui orientarsi.

L’adulto non propone soluzioni ma svolge una funzione di facilitatore della comunicazione e della conoscenza

FINALITÀ DELL’EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

- Valorizza il corpo, il movimento e il gioco nei percorsi di apprendimento
- Offre al bambino l’opportunità di “radicarsi” nel piacere del corpo e del gioco, aprendosi più facilmente alle attività simboliche e narrative
- Favorisce la capacità di rapportarsi a spazio/tempo/movimento e lo sviluppo dell’organizzazione spazio temporale
- Permette la capacità di rapportarsi agli oggetti e lo sviluppo delle capacità di simbolizzazione
- Sostiene lo sviluppo della capacità di azione e di espressione personale
- Facilita il passaggio dall’azione alla rappresentazione alla decentrazione
- Favorisce lo sviluppo cognitivo e l’interconnessione dei saperi
- Sviluppa e potenzia le competenze comunicative del bambino, di cui il linguaggio verbale ne è solo un aspetto
- Insegna ad esprimersi adeguatamente arricchendo così il “vocabolario” corporeo, relazionale, linguistico
- Integra il linguaggio non verbale, proprio di ogni modo di “essere al mondo (posture, tono, movimento, sguardo, mimica) al linguaggio verbale (raccontando il proprio gioco, le proprie fantasie, le proprie emozioni) alla rappresentazione (disegnando lo spazio, il gioco, i materiali, i personaggi, le situazioni immaginate
- Apre alla comunicazione e alla condivisione delle esperienze
- Facilita le relazioni del gruppo e ne favorisce le dinamiche
- Sostiene e sviluppa la sicurezza dei legami
- Favorisce la capacità di regolazione delle emozioni e la gestione del conflitto
- Permette l’inserimento e l’integrazione di alunni in situazioni di “svantaggio”
- Previene il disagio
- Offre la possibilità di monitorare alcuni bambini particolarmente a “rischio”
- Valorizza le diversità dei bambini e ne sostiene la crescita
- Sviluppa la consapevolezza di sé
- Favorisce lo sviluppo delle abilità narrative
- Alimenta il piacere della scrittura autobiografica
- Sostiene la visione positiva di bambino competente e creativo che partecipa al proprio processo di crescita

- Favorisce l'osservazione dei bambini: la loro relazione con sé, lo spazio, gli oggetti, gli altri e le loro modalità cognitive
- Permette il confronto tra docenti
- Sostiene i processi di inclusione e il lavoro degli insegnanti

Ruolo dell'adulto: contenitore e facilitatore

- Ascolta e accoglie l'espressività e le emozioni del bambino
- Contiene e delimita i confini
- Traduce il gioco del bambino quando mancano le parole
- Favorisce la comunicazione nel gruppo
- Favorisce il passaggio dal vissuto alla rappresentazione, all'apertura al pensiero operatorio, alla connessione di saperi
- Dà continuità all'esperienza

Conduzione

L' intervento delle insegnanti-psicomotriciste si basa sull'accogliere il gioco dei bambini, senza proporre giochi strutturati, all'interno di una traccia comune alle diverse classi.

È stato creato uno sfondo integratore immaginario come filo conduttore dei vari incontri, utilizzando la metafora del viaggio

Il viaggio è proposto da un personaggio fantastico che invia messaggi ai bambini invitandoli a visitare il suo mondo articolato in diversi villaggi (uno per ogni incontro) che i bambini possono modificare a loro piacere.

È prevista la co-conduzione dell'attività da parte delle insegnanti psicomotriciste. Tale scelta è stata operata in considerazione del fatto che la contemporaneità consente all'una di seguire il gruppo e all'altra di facilitare le situazioni che richiedono interventi mirati.

Quando ciò non è possibile, l'insegnante psicomotricista cogestisce l'attività insieme all'insegnante di classe/sostegno. Ciò permette di assicurare un clima consono allo svolgimento del laboratorio

L'attività si svolge in palestra che diventa un luogo immaginario dove si può giocare liberamente, rispettando alcune regole riferite alla propria e altrui incolumità, al rispetto dei materiali con cui si gioca. I bambini possono utilizzare come desiderano materiali non strutturati quali: tappeti, tappetini, materassini, cilindri, cubi, parallelepipedi di gommapiuma, drappi, cerchi, corde, tunnel...

La struttura degli incontri

L'intervento psicomotorio prevede almeno 10 incontri in palestra e ogni seduta è strutturata in 7 momenti:

1. Il cerchio per ritrovarsi
2. Il movimento e il gioco
3. Il riposo
4. La verbalizzazione in cerchio
5. Il riordino
6. La rappresentazione tramite disegni liberi
7. La scrittura autobiografica

I disegni e le storie vengono raccolte in quaderni, o libri di viaggio, e rappresentano la memoria del percorso svolto da ciascun bambino.

Le insegnanti delle classi

- Osservano e annotano i giochi dei bambini. Ciò permette di poter confrontarsi su quello che si è visto, di osservare e comprendere il bambino da diversi punti di vista e in ambienti differenti
- Intervengono durante la verbalizzazione del vissuto
- Aiutano i bambini nel disegno e nella scrittura

MODALITA' OSSERVATIVA: griglie, diario, disegni, video, foto

**ANUPI Educazione è l'Associazione storicamente rappresentativa degli psicomotricisti, professionisti che operano in ambito socioeducativo*

L'impegno dell'Associazione è rivolto alla definizione di percorsi formativi specifici e di alto profilo, che possano sviluppare la specificità dell'intervento psicomotorio in questo settore, chiarendone principi teorici e metodologici, strumenti di intervento e di verifica, caratterizzati in senso psicopedagogico

L'Associazione aderisce al CoLAP, Coordinamento delle Libere Professioni

Dal 1997 pubblica una Rivista, negli ultimi anni tramite Erickson, che contribuisce allo sviluppo delle conoscenze teoriche, alla ricerca, al progresso nella pratica della psicomotricità, sia a livello clinico - terapeutico che educativo-preventivo. È rivolta a Psicomotricisti, TNPEE, Psicologi, Educatori, Insegnanti e a quanti a diverso titolo si occupano dell'età evolutiva

LINK www.anupieducazione.it

PROGETTO DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA ANNO SCOLASTICO 2015-2016

SCUOLA PRIMARIA: G. DANE0

Classi coinvolte: 1a, 1b, 1c in orario curricolare

RESPONSABILI PROGETTO

1A DANIELA SUGLIANO AURELIA LUSETTI

1B AURELIA LUSETTI in cogestione con RAFFAELLA MAGGIOLO

1C AURELIA LUSETTI in cogestione con VALERIA BRISIGOTTI E RITA TORTORA

OBIETTIVI E AZIONI

Obiettivo	Azioni
1. Offrire al bambino uno spazio di accoglienza per favorire il momento del passaggio tra un ordine di scuola e l'altro e facilitarne l'approccio con il nuovo mondo	1a.Favorire modalità relazionali con sé, l'altro, lo spazio 1b.Favorire modalità relazionali di gruppo 1c. Ritrovare attività di gioco e di espressività anche nel nuovo contesto
2. Offrire al bambino uno spazio di benessere	2a.Gioco "spontaneo" Non direttività da parte dell'adulto Ascolto e accoglienza dei bisogni del bambino
3. Offrire al bambino esperienze senso-motorie atte ad integrare le varie "parti" che si traducono nell'atto motorio (lo sviluppo emotivo/affettivo, lo sviluppo cognitivo, lo sviluppo percettivo, lo sviluppo corporeo).	3a.Strutturazione dello spazio atto a favorire esperienze sensomotorie quali: camminare,correre, saltare, rotolare, trovare equilibri, disequilibri, eseguire/creare percorsi

4. Offrire al bambino uno spazio, un tempo, dei materiali che lo mettano in condizione di muoversi, giocare, sperimentare e costruire da solo o con gli altri. Queste azioni gli permettono di accedere alla scoperta cognitiva del proprio gioco dopo averne vissuto l'emotività	4a.Favorire occasioni di gioco simbolico: "far finta di", costruzione di case/tane, mezzi di trasporto, ambienti....
5. Offrire al bambino un contesto di esperienze in cui la sua espressività e le sue modalità relazionali siano accolte come ricchezza e, partendo da quelle, aiutarlo a superare eventuali difficoltà.	5a.Favorire un clima relazionale positivo in cui ognuno possa trovare il proprio spazio di "dirsi" all'altro 5b. Favorire relazioni di aiuto
6. Integrare il linguaggio non verbale, proprio di ogni modo di "essere al mondo (posture, tono, movimento, sguardo, mimica) al linguaggio verbale (raccontando e scrivendo il proprio gioco, le proprie fantasie, le proprie emozioni) alla rappresentazione (disegnando lo spazio, il gioco, i materiali, i personaggi, le situazioni immaginate)	6a. Raccontare al gruppo la propria esperienza 6b. Favorire la decentrazione rappresentando graficamente il proprio gioco 6c. Rielaborare l'esperienza tramite la scrittura autobiografica
7. Favorire l'interiorizzazione delle regole	7a.Interiorizzare le regole proprie dello spazio psicomotorio: togliere le scarpe, non far male a se stessi e agli altri, non distruggere il lavoro degli altri e il materiale 7b.Rispettare i tempi di gioco, mettere a posto il materiale. 7c. Ascoltare e rispettare il proprio turno durante la verbalizzazione
8. Confronto tra insegnanti:	8a. Analisi del vissuto dei bambini e delle modalità relazionali del gruppo 8b. Acquisire modalità osservative più specifiche 8c. Acquisire un linguaggio comune

1 A 10 INCONTRI	Mercoledì dalle 1030 alle 12	Sugliano/Lusetti In orario servizio	Seghizzi in 1B con Scaglione
1 B 10 INCONTRI	Mercoledì dalle 13.30 alle 16.20	Lusetti/Maggiolo In orario servizio	
1C 10 INCONTRI	Martedì dalle 13.20 alle 15.20	Lusetti/Brisigotti/Tort ora in orario di servizio	

VERIFICA

OBIETTIVO	AZIONE PROGETTATA	VALUTAZIONE
1. ACCOGLIENZA	1a.c.Favorire modalità relazionali del singolo	1a.c. Benessere del bambino
	1b. Favorire modalità relazionali del gruppo	1b. Formazione del gruppo classe
2. BENESSERE	2a. Gioco psicomotorio /non direttività	2a. Osservazione benessere del singolo/del gruppo
	3a. Giochi sensomotori	3a. Verifica abilità sensomotorie e rilevazione del piacere del movimento
3. ESPERIENZE SENSOMOTORIE	3b.Predisposizione materiali osservativi	3b. Osservazione in itinere (griglie e protocolli narrativi) Documentazione

