

## PROGETTO PSICOMOTRICITA' EDUCATIVA-RELAZIONALE a.s 2024-2025

### PREMESSA:

Il corpo, l'azione e il gioco sono i canali principali attraverso cui il bambino fa esperienza del mondo. Nella parola PSICOMOTRICITA' ne sono comprese due molto importanti: PSICO (mente/emozione) e MOTRICITA' (azione, movimento attraverso il corpo). Per il bambino a quest'età non c'è assolutamente differenziazione tra l'una e l'altro, non c'è dualità ma globalità racchiusa all'interno di un corpo con il quale fa esperienza ed impara, apprende e comunica.

### OBIETTIVI DELL'INTERVENTO:

- **Creare uno spazio di benessere** e mettere il bambino nella condizione di attivare il suo piacere del gioco e di potersi esprimere in tutte le sue dimensioni, sempre all'interno di regole stabilite; non si mira a rimuovere eventuali fatiche agendo direttamente sul bambino ma si cerca di far sì che l'uso del corpo, del movimento e del gioco creino il minor disagio possibile al bambino nel suo rapporto con se stesso, con gli altri, con il mondo. Questo può avvenire grazie ad una manipolazione graduale del setting.
- **Favorire la scoperta e la consapevolezza del proprio corpo:** acquisire lo schema corporeo (l'immagine che il bambino ha di sé, la percezione del proprio corpo arricchita da tutti gli stimoli esterni ed interni), questo porta all'autoconsapevolezza e migliora la sua autostima.
- **Sostenere lo sviluppo armonico del bambino** per facilitare l'integrazione tra competenze motorio-percettive e cognitive e sostenere così lo sviluppo del pensiero simbolico
- **Aiutare il bambino a sviluppare l'organizzazione dello spazio e del tempo** in termini di orientamento, di acquisizione dei concetti topologici, di presa di coscienza rispetto ai riferimenti temporali, di adeguamento al tempo a disposizione. Per arrivare a queste acquisizioni si stimola sempre nel bambino un processo che parte dall'esplorazione, per passare alla conoscenza (traduzione in parole di ciò che si è esperito) ed arrivare alla rappresentazione (astrazione).
- **Facilitare la relazione con l'altro** (adulto e compagni): favorire l'integrazione nel gruppo in modo che attraverso il gioco il bambino sviluppi competenze relazionali più elevate.

### IMPOSTAZIONE PEDAGOGICA:

- Applicazione di un modello operativo che si può riferire alla psicomotricità integrata: il corpo del bambino è un corpo che conosce ma anche un corpo che dice, che racconta; si tiene quindi conto dell'aspetto sia cognitivo sia emotivo.
- Pedagogia indiretta: lo psicomotricista ascolta e accoglie quello che i bambini gli portano nel "qui ed ora" e, attraverso una graduale modificazione del setting, aiuta e sostiene la loro evoluzione.

### METODOLOGIA:

- Attraverso il gioco (senso motorio, simbolico, rappresentativo) verrà data la possibilità ad ogni bambino di potersi esprimere in ogni sua dimensione, favorendo così il suo benessere.
- Fornire un ambiente rassicurante che permetta ai bambini di sperimentare il proprio corpo ed esprimersi liberamente.
- Osservare tutta l'espressività psicomotoria dei bambini per cogliere i bisogni e le esigenze del gruppo e, di conseguenza, adeguare il proprio intervento. Si tratta di un'osservazione che va ad individuare le potenzialità ed avviene in assenza di giudizio.

- Sostenere il bambino nelle sue scoperte, sostenere lo sviluppo dell'espressività personale attraverso spazi adeguati e proposte mirate.
- Garantire il rispetto delle regole come contenimento per poter giocare bene.
- Fornire una negoziazione in caso di conflitti, aiutare i bambini a trovare modalità nuove per comunicare.

#### **SPAZI, TEMPI E MATERIALI:**

- Si utilizzano i due spazi attrezzati ad hoc che si trovano in palestra e nel salone Biraghi.
- Gli incontri durano in totale un'ora e sono a cadenza settimanale.
- Il setting psicomotorio offre la possibilità di utilizzare materiali semplici, non strutturati, che stimolano il gioco del bambino, favorendo così maggiormente la sua creatività ed espressività.
- Materiali:
  - Solidi in gommapiuma: permettono di investire l'energia globale del singolo e del gruppo, possono attivare un'energia distruttiva latente (buttare giù torri, pareti...) oppure possono dare la possibilità di esprimersi attraverso la costruzione di spazi/luoghi.
  - Stoffe, foulards, grandi teli: incentivano l'avvio del gioco simbolico: travestimento, costruzione dello spazio, individuazione e rappresentazione del proprio personaggio.
  - Corde: favoriscono giochi di confronto ed il piacere dello scambio tonico; vengono usate per stabilire o rappresentare nuove alleanze.
  - Palle: favoriscono la comunicazione a distanza, l'espressione dell'aggressività ed una dimensione più dinamica e gioiosa del gioco.
  - Cerchi: aiutano a delimitare spazi, a contenere, a catturare, a ritagliarsi uno spazio tutto personale.
  - Bastoni: servono per sostenere l'autoaffermazione; esprimono l'affronto di una sfida.
  - Piccoli materiali morbidi in gomma piuma: servono per stabilire confini ma anche si prestano per essere usati come arredi e addobbi di una casa o come doni da fare ai compagni.

#### **MONITORAGGIO E VERIFICA:**

- Osservazione diretta costante dello specialista che, pur tenendo saldi i macro obiettivi prefissati, adatta le sedute in base ai feedback ricevuti dal gruppo.
- incontri/confronti periodici con le insegnanti
- se necessari, colloqui individuali con le famiglie

Cernusco s/N, ottobre 2024

**Elisabetta Veschetti**

Specialista in psicomotricità educativa-preventiva