

La meraviglia del corpo che si muove

Il linguaggio del corpo nella quotidianità scolastica
e come strumento di apprendimento

con:

Irene Leo

Marta Bartolucci

la **SCUOLA** con



RAFFAELLO
SCUOLA

R RAFFAELLO
FORMAZIONE

i **giovedì**
dello **0-6**



PROGETTO PSICOMOTRICITÀ

ROUTINE iniziale e finale di ogni seduta

1. Un punto nello spazio	2. Un cerchio nello spazio	3. Un punto e un cerchio
4. Un cerchio dal verso giusto	5. Una linea, tante linee	6. Una linea a zig-zag
7. Punti e anelli	8. Uno spazio solo mio	9. Lo spazio tuo e mio
10. Le mie mani	11. I miei piedi	12. La mia testa

La DOCUMENTAZIONE finale del progetto





Un progetto annuale di Psicomotricità

Breve descrizione dell'attività progettuale

Nel corso dell'anno, un giorno a settimana, viene svolto il progetto in cui i bambini sono stimolati da un punto di vista motorio, coordinativo e di equilibrio per migliorare la consapevolezza del proprio schema corporeo e di rinforzare prima la coordinazione grosso-motoria, per poi passare alla fino motoria lasciando traccia nel foglio.

Obiettivi da raggiungere

Risultati previsti	Perfezionare la coordinazione grosso-motoria e migliorare la fino-motoria.
Abilità	<ul style="list-style-type: none"> Perfezionare la coordinazione grosso-motoria Migliorare l'equilibrio in posizione statica e dinamica Migliorare il controllo dello schema corporeo Prendere consapevolezza di ogni singola parte del proprio corpo Migliorare la coordinazione fino-motoria Operare sul foglio rispettando spazio e direzionalità Cooperare e relazionarsi in modo adeguato in coppia e in gruppo
Metodologie didattiche	<ul style="list-style-type: none"> Cooperative learning Problem solving Tutoraggio Pairing



Articolazione dell'attività progettuale

Le varie fasi sono curricolari, nell'ambito delle attività in compresenza. Seguono una scansione settimanale: ogni proposta occupa dai 2 ai 3 incontri massimo e si suddivide tra una prima fase in palestra e una seconda fase in sezione.

Organizzazione

Attività	Routine iniziale e finale sempre costante nei vari incontri Giochi psicomotori Lavoro cooperativo Lavoro individuale (solo per il gruppo di 5 anni)
Raggruppamento alunni	Gruppo eterogeneo per età: 3 e 4 anni Gruppo omogeneo per età: 5 anni
Mediatori didattici	Attivi: esperienza diretta in palestra con il materiale strutturato Iconici: realizzazione della documentazione cooperativa e individuale
Spazi da utilizzare	Spazio sezione, spazio palestra
Strumenti	Materiale strutturato della palestra, materiale strutturato di sezione
Accortezze e documenti allegati	Accettazione da parte delle famiglie per lo svolgimento dell'attività di psicomotricità




ROUTINE INIZIALE

- 🕒 Per ogni seduta di **psicomotricità** predisponiamo una routine che sia sempre uguale.
- > Realizziamo un cartellone con il cartoncino giallo fosforescente e un bollo azzurro al centro con due impronte, quindi scriviamo con il pennarello nero “SALTA E DIVERTITI... CON NOI!”.
- > Fissiamolo a terra all’ingresso dello spazio motorio e guidiamo i bambini in fila indiana e in silenzio a saltare nel bollo per entrare.
- > Predisponiamo la musica che sottende a ogni gioco e attività.



Delinare regole semplici, uguali per tutti e tutte e costanti in ogni seduta



si gioca nel
rispetto di tutti

non si fa male
agli altri

si aspetta il
proprio turno

si ascolta
l'insegnante



Prima parte della seduta

Gioco psicomotorio a carattere individuale, di coppia, di piccolo gruppo o di grande gruppo, con o senza utilizzo di attrezzi.





Prima parte della seduta

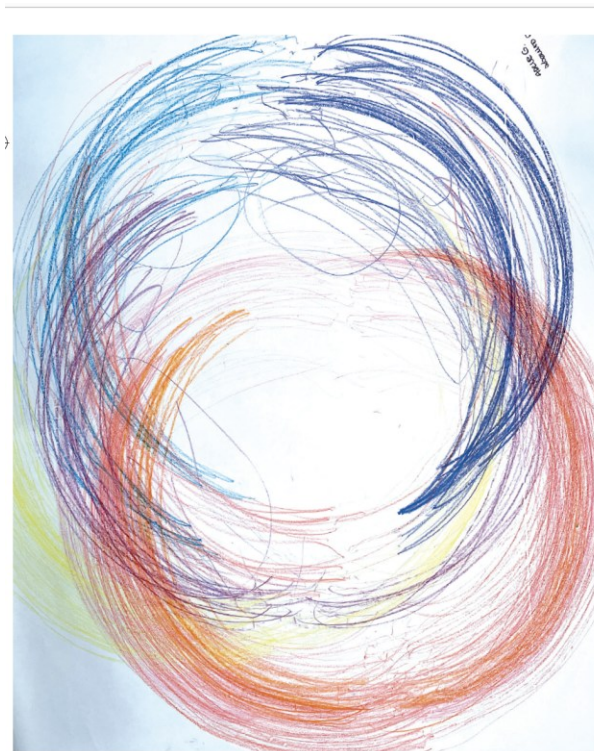
Gioco psicomotorio che segue il concetto della condivisione del proprio spazio, attraverso l'uso di materiale non strutturato.





Seconda parte della seduta

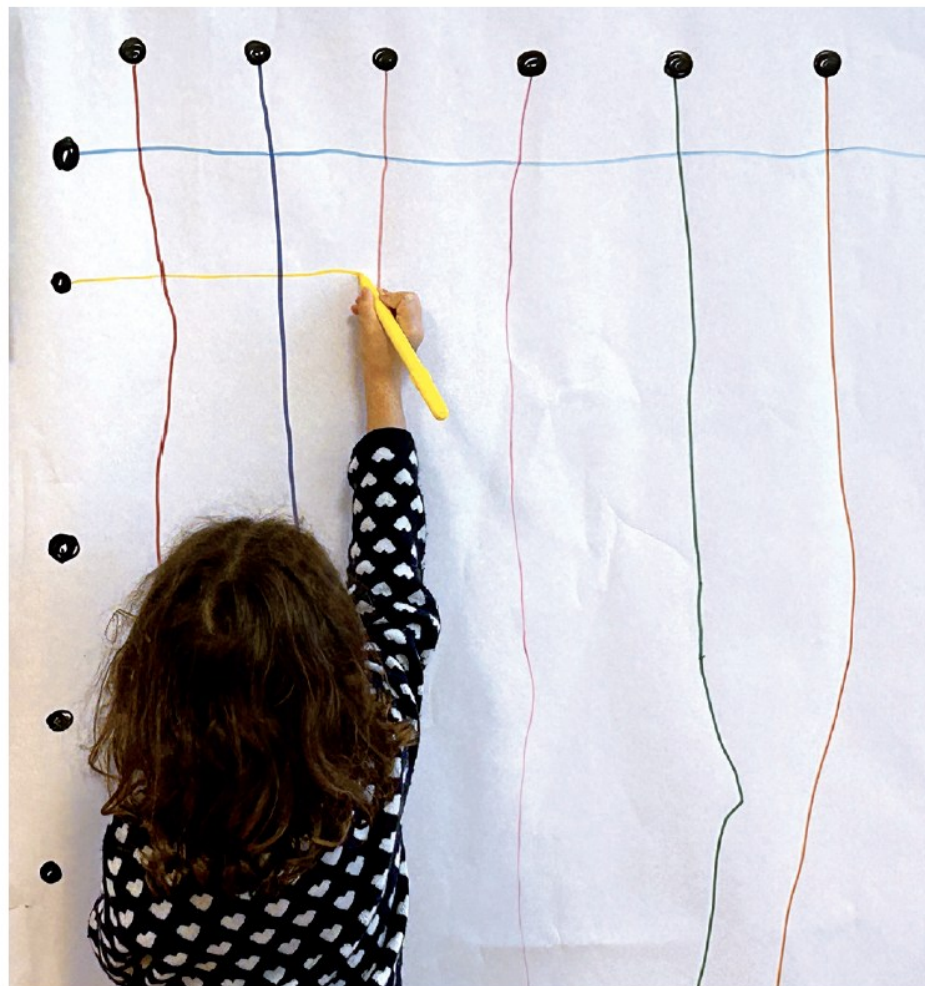
Lasciare traccia sul foglio per delimitare il proprio spazio e rispettare quello degli altri.





Seconda parte della seduta

Operare in verticale lasciando tracce su un foglio condiviso.





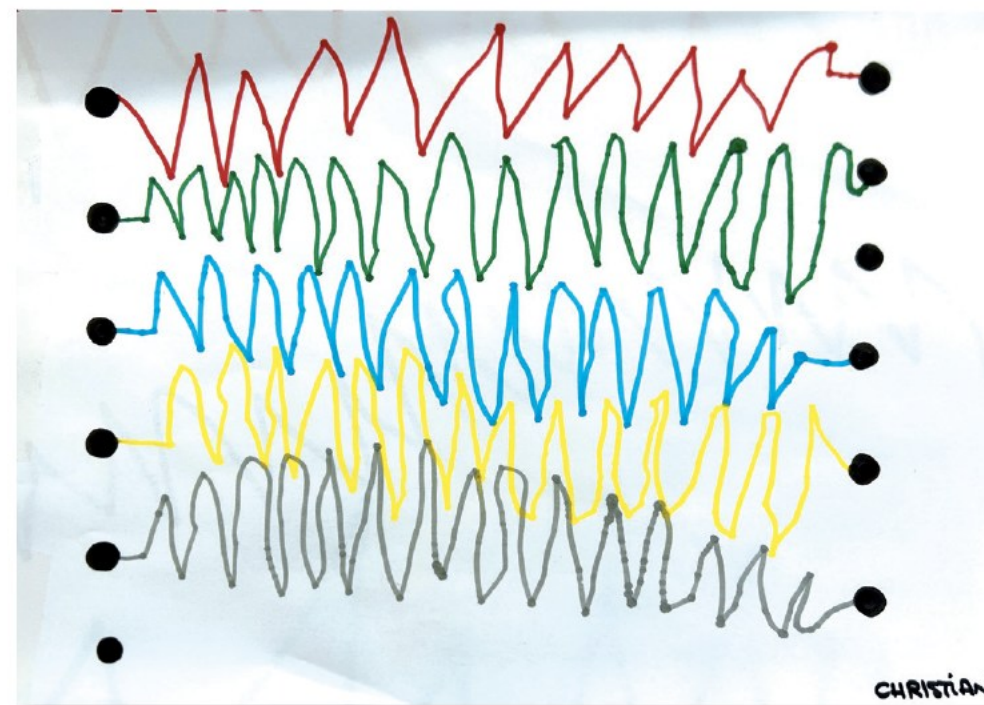
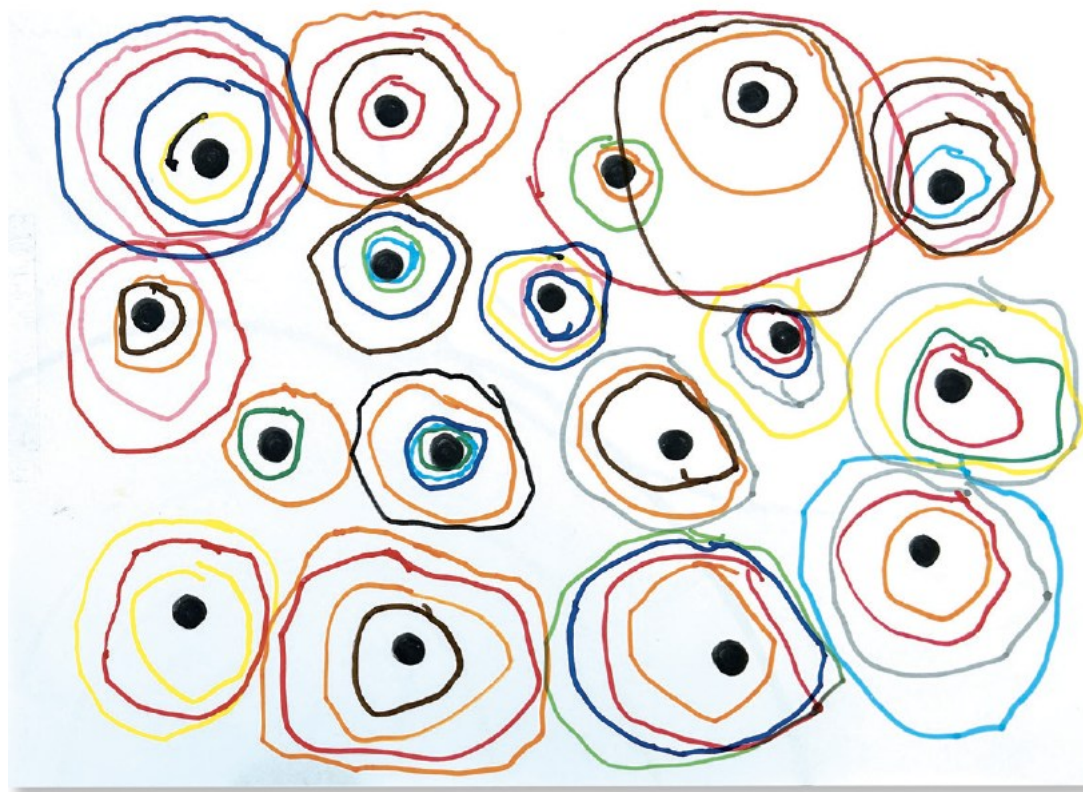
Si cambia movimento del corpo e si cambia tratto...





Terza parte della seduta

Lasciare traccia sul proprio foglio, operando in orizzontale, rispettando andamento del tratto e linearità.





Proposta alternativa

Giocare con le mani e con i piedi, poi lasciare traccia con le mani e con i piedi.

