

ISTITUTO COMPRENSIVO DI
MONTE SAN VITO
SCUOLA DELL'INFANZIA
"COLLODI"

PROGETTO PILOTA

DI PRATICA PSICOMOTORIA IN RETE CON L'ISTITUTO COMPRENSIVO
DI MONTE MARCIANO

" DAL PIACERE DI AGIRE

AL PIACERE DI PENSARE "

ISTITUTO COMPRENSIVO
MONTE SAN VITO
Data 17.01.2013
Prot. 176
Tit. c24

INSEGNANTI REFERENTI

LA PRATICA PSICOMOTORIA E' "UN INVITO A COMPRENDERE CIO' CHE IL BAMBINO ESPRIME DEL SUO MONDO INTERNO ATTRAVERSO IL MOVIMENTO. E' UN INVITO A COGLIERE IL SENSO DEI SUOI COMPORTAMENTI". **B.AUCOUTURIER**

LE SUE FINALITA' ,SI BASANO SULLO SFONDO DI UNA FILOSOFIA CENTRATA SUL RISPETTO DELLA PERSONA E DUNQUE DEI SUOI TEMPI,RITMI.....E LA PEDAGOGIA CHE SE NE TRADUCE , E' **UNA PEDAGOGIA ATTIVA DELL'AZIONE E DELL'INTERAZIONE.**

LA PRATICA PSICOMOTORIA SECONDO AUCOUTURIER E' UN ORIENTAMENTO CULTURALE , ALLA CUI BASE STA LA CONCEZIONE **DELL'UNITA' MENTE-CORPO** E' SECONDO IL PROF.B.AUCOUTURIER , " UNO STATO DELLA PERSONA , E' IL LEGAME INDISSOCIABILE CHE ESISTE TRA IL CORPO E LO SPIRITO " E NEL BAMBINO ,TROVIAMO QUESTA PARTICOLARITA' DELL'UNITA' IN MODO INTENSO .

IL BAMBINO QUINDI E' UN ESSERE DI GLOBALITA' ,UN ESSERE PSICOMOTORIO CHE SI DICE TRAMITE IL LINGUAGGIO CORPOREO , CIOE' TRAMITE LA SUA ESPRESSIVITA' MOTORIA .

NELL'ESPRESSIVITA' MOTORIA ,IL BAMBINO ESPRIME IL SUO ORIGINALE MODO DI METTERSI IN RELAZIONE ,CON LO SPAZIO,CON GLI OGGETTI,CON LE PERSONE , MODO DI "DIRSI" CHE E' DIRETTAMENTE LEGATO ALLA SUA STORIA AFFETTIVA PROFONDA , CIOE' ALLA STORIA DELLA SUA VITA INCONSCIA .

OGNI BAMBINO POSSIEDE LA PROPRIA ESPRESSIVITA' MOTORIA, CON LA QUALE ESPRIME IL SUO MODO ORIGINALE DI ESSERE NEL E AL MONDO .

IL GIOCO E' IL LUOGO PRIVILEGIATO DELL'ESPRESSIVITA' DELLA GLOBALITA' DEL BAMBINO ; E' NEL GIOCARE CHE IL BAMBINO PARLA DI SE', ATTRAVERSO IL MOVIMENTO

LA PRATICA EDUCATIVA E PREVENTIVA E'...

"UNA PRATICA CHE ACCOMPAGNA LE ATTIVITA' LUDICHE DEL BAMBINO.

E' CONCEPITA COME UN PERCORSO DI MATURAZIONE CHE FAVORISCE IL PASSAGGIO "DAL PIACERE DI AGIRE AL PIACERE DI PENSARE" E RASSICURA IL BAMBINO NEI CONFRONTI DELLE SUE ANGOSCHE .

LA PRATICA EDUCATIVA E' UTILIZZATA CON I BAMBINI DAL MOMENTO IN CUI L'AGIRE E' PENSARE AL MOMENTO IN CUI PENSARE E' PENSARE L'AGIRE AL DI LA' DELL'AGIRE, APPROSSIMATIVAMENTE VERSO I SETTE ANNI DI VITA". **AUCOUTURIER**

AZIONE- EMOZIONE- RAPPRESENTAZIONE-PENSIERO RAPPRESENTANO GLI "ORIGINALI INDICATORI " DEL PROCESSO DI MATURAZIONE PSICOLOGICA DEL BAMBINO E NEL CONTINUUM DELLA CRESCITA EGLI PASSA COSI' "DALL'ESSERE CORPO ALL' AVERE UN CORPO". IL PROCESSO DI DECENTRAZIONE TONICO -EMOZIONALE , FACILITERA' PROGRESSIVAMENTE L'ACCESSO AL TEMPO LINEARE , DISTANZIANDO ,SFUMANDO "IL CARICO DELLA SUA STORIA AFFETTIVA" .L'APERTURA AL PIANO OPERATORIO PERMETTE DI RI-COSTRUIRE IN ALTRA FORMA A LIVELLO RAPPRESENTATIVO CIO' CHE SI E' COSTRUITO A LIVELLO DELL'AZIONE .

COSI' IL DISPOSITIVO SPAZIO -TEMPORALE DELLA SEDUTA PRENDE SENSO PREGNANTE COME CONTENITORE DI QUESTO CONTINUUM CHE "DAL PIACERE DI AGIRE" APRE "AL PIACERE DI PENSARE CON GLI ALTRI".

GLI OBIETTIVI DELLA PRATICA PSICOMOTORIA possono essere così definiti:

- **Apertura alla comunicazione**, intesa come capacità di scambio con se stesso, con l'altro, lo spazio. il tempo, a più livelli: sensomotorio e simbolico
- **Apertura alla creazione**, vista come ricreazione continua di ciò che il bambino ha in sé nella dinamica di creazione motoria, verbale, con i materiali, grafica, simbolica, attraverso cui il bambino si dice.
- **Apertura al pensiero operatorio**, la continua rappresentazione porta il bambino ad esercitare i livelli del pensiero facilitando il loro sviluppo negli aspetti:
 - sensomotorio;
 - affettivo, pensarsi e pensare l'altro;
 - cognitivo, produzione di conoscenze.

Il bambino di tre anni è un essere sensoriale che ha la necessità di manipolare per conoscere, ha la necessità di sperimentare il mondo attraverso il proprio corpo ed il proprio movimento, ed aprirsi così alla comunicazione.

Il proprio "io" e la rappresentazione di sé è ancora fragile, andrà a consolidarsi attraverso le sue esperienze.

Tali esperienze sono possibili solamente attraverso il coinvolgimento del proprio corpo, essendo questa l'unica sua maniera possibile di rivolgersi verso l'esterno.

L'ambiente che si presenta al bambino è composto da adulti a lui significativi (genitori, nonni, educatori) è un ambiente fatto di oggetti, di tempi e di spazi. Affinché il bambino possa sperimentare tutto ciò è necessario che l'insieme di questo ambiente si lasci modificare e dargli la possibilità di accedere a sempre nuove esperienze e quindi facilitare la sua crescita e la sua maturazione.

Gli indici della sua maturazione si individuano attraverso la sua motricità.

I suoi bisogni:

- Il bambino di tre anni ha bisogno di un ambiente che gli dia sicurezza, protezione, ascolto, punti di riferimento che gli permettono di creare rappresentazioni in ordine alla perdita.

- Ha bisogno di dire le sue emozioni tramite il movimento, di rivolgersi verso l'esterno la pulsionalità che nel tempo andrà sfumando per meglio padroneggiare la propria azione.

- Ha bisogno di scoprire e delimitare se stesso da ciò che lo circonda: persone, spazi e oggetti.

- Ha la necessità di sviluppare il proprio linguaggio per comunicare con gli altri.

- E' entrato nella fase dell'intelligenza rappresentativa con la necessità di essere sostenuto nel consolidamento di questa capacità.

- Ha la necessità di rappresentare il simbolo attraverso il linguaggio, l'imitazione, il gioco, la costruzione, il disegno.

- La sua memoria è in grado di conservare, selezionare ed ha la capacità di gestire immagini mentali, quindi ha il bisogno di essere sostenuto in tutto questo per facilitarne il consolidamento.

- Ha la capacità di mettere un oggetto al posto di se stesso e degli altri (gioco simbolico).

- Non è in grado di collaborare, ma inizia una sensibilità al gruppo sociale.

Durante la seduta sarà cura dell'operatore dare un senso alle azioni del bambino tenendo presente quali sono i suoi bisogni, pertanto, per i bambini di tre anni, saranno sostenute osservate le attività sperimentate dai bambini in merito a:

- **Giochi di rassicurazione profonda**, cadute, salti, distruzione, costruzione, spostamenti sia a terra che in piedi, riempire e svuotare, l'apparire e lo scomparire, il disequilibrio, i rotolamenti, le pressioni attraverso il materiale, le rotture toniche.

- **Il piacere del movimento controllato** (piacere sensomotorio), gli equilibri, il salire, lo scendere, arrampicarsi, lanciare, trasportare oggetti.

Si osserveranno:

- Comportamenti con modalità di investimento.

- Prestazione motoria e la qualità dell'azione.

- La comunicazione e la relazione.

- **Il gioco simbolico** per il primo periodo si parlerà di gioco presimbolico.

Si osserverà e verrà sostenuto:

- L'uso simbolico degli oggetti

- Creazione simbolica degli spazi

- **La rappresentazione** (ultima parte della seduta). Il bambino di tre anni sarà in grado di sperimentare la costruzione con i legni, il modellare, il disegnare.

LE FASI DELLA SEDUTA

LA SEDUTA DI PRATICA PSICOMOTORIA SECONDO IL METODO AUCOUTURIER SI STRUTTURA ATTRAVERSO IL SUSSEGUIRSI DI DIVERSE FASI CHE SONO:

- RITUALE DI ACCOGLIENZA : UNO SPAZIO SEMPRE UGUALE CHE SARA' ATTIVATO PER L'ENTRATA INIZIALE E PER L'USCITA FINALE DEI BAMBINI. QUESTO LUOGO PERMETTE AI BAMBINI DI ENTRARE E DI APPARTENERE A QUEL LUOGO A QUEL TEMPO
- L'ABBATTIMENTO DEL MURO DI CUSCINONI COME SCARICA TONICO EMOZIONALE E APERTURA AI GIOCHI DI RASSICURAZIONE PROFONDA COME SPINGERE, ARROTOLARSI, APPARIRE SCOMPARIRE ECC..
- GIOCHI DI PIACERE SENSO -MOTORIO : SONO TUTTI QUEI GIOCHI CHE PREVEDONO UN MOVIMENTO PENSATO, COORDINATO , UN SUSSEGUIRSI DI AZIONI CHE SONO ESPRESSIONE DI UNO STAR BENE IN SE' DEL BAMBINO .SALIRE, SCENDERE, SALTARE,GIRARARSI CAPOVOLGERSI SONO COMPETENZE CHE IL BAMBINO SCOPRE INVESTENDO I MATERIALI E LO SPAZIO CHE PERMETTONO L'ESPRESSIONE DI QUESTI SCHEMI DI AZIONI.
- GIOCO SIMBOLICO : E' LA VIA NATURALE DI TUTTA UNA CREAZIONE "TRASFIGURATA " DELLA REALTA' ESTERNA; GRAZIE AL GIOCO SIMBOLICO IL BAMBINO HA LA POSSIBILITA' DI LIBERARSI DI CIO' CHE LO INVADDE A LIVELLO MENTALE E CHE DEFORMA LA REALTA' STESSA APRENDOLO QUINDI ALLA COMUNICAZIONE CON GLI ALTRI .
- LA STORIA : IL RACCONTO DELLA STORIA DA PARTE DELL'INSEGNANTE RAPPRESENTA UN MOMENTO CUSCINETTO , TRA IL GIOCO DI MOVIMENTO E LA FASE DI RAPPRESENTAZIONE CHE AVVIENE SUBITO DOPO .

I BAMBINI DURANTE IL RACCONTO DELLA STORIA HANNO LA POSSIBILITA' DI CONTENERE EMOZIONI E PENSIERI .

- RAPPRESENTAZIONE : NEL MOMENTO DELLA RAPPRESENTAZIONE IL BAMBINO SI E' DISTANZIATO DALLE EMOZIONI E PUO' ACCEDERE ALLA FASE DI CREAZIONE COGNITIVA . L'EVOLUZIONE GRAFICA E' ESPRESSIONE DEL PROCESSO DI MATURAZIONE DEL BAMBINO ,PER CUI NEI SUOI ELABORATI E' POSSIBILE VEDERE IL PASSAGGIO DA FORME GRAFICHE INDEFINITE A IMMAGINI SEMPRE PIU' ARTICOLATE. ANCHE LE COSTRUZIONI CAMBIERANNO LA LORO FORMA ALL'INIZIO SARA' UN AVVICINARE DEI PEZZI IN SENZO ORIZZONTALE NELLA RICERCA DI STABILITA' COME QUELLO CHE HA VISSUTO A LIVELLO CORPOREO, PER POI ARRIVARE A COSTRUIRE IN ALTEZZA SEGNO DI UNA VOGLIA DI CRESCERE DEL BAMBINO CHE PASSA ATTRAVERSO IL CAMBIAMENTO E LA RICERCA DI SIMMETRIE E DI DISEQUILIBRI .

OBIETTIVI MISURABILI

IL BAMBINO DEVE ESSERE CAPACE DI INTERAGIRE CON I MATERIALI PREVISTI NELLA SEDUTA DI PRATICA PSICOMOTORIA

IL BAMBINO DEVE ESSERE CAPACE DI RELAZIONARSI CON L'ALTRO DURANTE IL TEMPO - SPAZIO DELLA SEDUTA

AVVIO DEL GIOCO SIMBOLICO NEL TEMPO SPAZIO DELLA SEDUTA

IL BAMBINO DEVE ESSERE IN GRADO DI RAPPRESENTARE IL VISSUTO DELLA SEDUTA ATTRAVERSO VARI MATERIALI (PLASTILINA, DISEGNO, COSTRUZIONI)

IL BAMBINO DEVE ESSERE IN GRADO DI PASSARE ATTRAVERSO TUTTE LE FASI DELLA SEDUTA SPONTANEAMENTE ALL'INTERNO DEL DISPOSITIVO SPAZIO-TEMPORALE