

TITOLO PROGETTO

“Laboratorio di Psicomotricità” CASA DI SIVA

**REFERENTE DEL PROGETTO: Funzione strumentale inclusione infanzia e primaria
Ins. Calabrese Maria**

DESCRIZIONE SINTETICA DELL'ATTIVITÀ

Rivolto alle Scuole dell'Infanzia e Scuole Primarie primo ciclo.

Fare psicomotricità per assecondare il desiderio del bambino di giocare con il suo corpo, di provare e riprovare a fare ciò che sa fare per avere il piacere legato all'acquisizione di un'abilità e il piacere della conferma e dell'approvazione di un adulto capace di armonizzarsi con le sue competenze e i suoi ritmi, per poi andare avanti a misurarsi in situazioni nuove e sempre più “avanzate”.

Nel gioco psicomotorio, l'espressività del bambino evidenzia in quale fase di esperienza il bambino stesso si collochi, quale processo mette in atto per “raccontare la sua storia”, cosa lascia sullo sfondo e cosa pone in primo piano. Il gioco psicomotorio è inteso come possibilità di sviluppo intellettuale, di soddisfazione di desideri e momento di creatività. La pratica psicomotoria inoltre, s'inserisce a sostegno e a favore della prevenzione dei disturbi dell'infanzia: la modalità d'osservazione dell'espressività motoria e d'intervento nel setting psicomotorio contribuiscono ad avere un quadro più ampio del bambino, permettendo il riconoscimento di eventuali difficoltà emotivorelazionali e l'individuazione delle strategie per una buona integrazione di tutti i bambini nel gruppo dei pari. Facilita e promuove l'inserimento e la partecipazione del bambino con disabilità alle attività e al rapporto con i coetanei, in un ambiente considerato come il luogo di confronto e d'integrazione per eccellenza.

AREA DI RIFERIMENTO (indicare l'area prevalente)

- Attività espressive e linguaggi non verbali**
- Cittadinanza, ambiente, educazione alla salute**
- Inclusione**
- Continuità e orientamento**
- Promozione delle competenze di base**

OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire il libero passaggio dai processi corporei ai processi emozionali ai processi di pensiero.
- Favorire un'azione sulla globalità del bambino, una mediazione corporea che privilegia la comunicazione attraverso il gioco.

- Sviluppare il processo creativo e comunicativo all'interno di un limite, contenitore, costituito da regole e da un setting ben precisi.
- Favorire l'insegnante nella gestione del gruppo classe e delle sue dinamiche.
- Offrire alle insegnanti la possibilità di un'osservazione più specifica e distaccata del comportamento del singolo all'interno del gruppo in un contesto differente da quello della classe.

COMPETENZE ATTESE (in riferimento alle Competenze chiave europee)

<input type="checkbox"/> Comunicazione nella madrelingua o lingua di istruzione <input type="checkbox"/> Comunicazione nella lingua straniera <input type="checkbox"/> Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia <input type="checkbox"/> Competenze digitali	<input checked="" type="checkbox"/> Imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> Spirito di iniziativa <input type="checkbox"/> Consapevolezza ed espressione culturale
---	--

DESTINATARI

<p>x Gruppo classe/i (indicare quali) per i 2 gruppi di scuola primaria primo ciclo 8/10 bambini</p> <input type="checkbox"/> Classi aperte verticali (indicare quali) <p>x Classi aperte parallele (indicare quali) per i 2 gruppi di scuola dell'infanzia</p> <p>x Altro (indicare quanti alunni) 4 gruppi (2 gruppi infanzia e 2 gruppi primaria) di 8 bambini ciascuno.</p>
--

SPAZI

<input type="checkbox"/> Laboratori con collegamento ad Internet <input type="checkbox"/> Laboratorio di disegno <input type="checkbox"/> Laboratorio di informatica <input type="checkbox"/> Laboratorio di lingue <input type="checkbox"/> Biblioteca	<input type="checkbox"/> Teatro <input type="checkbox"/> Aula generica <input checked="" type="checkbox"/> Palestra <input type="checkbox"/> Altro (specificare)ì
--	--

RISORSE UMANE

<p>x Personale interno</p> <p>x Personale esterno (specificare) PSICOMOTRICISTE de" La casa di Siva"</p>
--

DURATA DEL PROGETTO

10 incontri per ciascun gruppo

Da: Marzo2023 a: Giugno2023

ORARIO: curricolare

extracurricolare

RISULTATI ATTESI

Indicare ciò che ci si aspetta di raggiungere alla fine del progetto in accordo con gli obiettivi *

1. Area tonico-emozionale: migliorare l'organizzazione di sé, regolamentare il tono muscolare per scambi affettivi e messa in atto di funzioni vitali;
2. Area senso-motoria: migliorare la funzionalità intesa come capacità di fare, esplorazione, iniziativa, conquista, realizzazione dei progetti di azione e di esecuzione come capacità di giocare con gli altri;
3. Area della rappresentazione: prendere le distanze dalle emozioni: con il disegno, la pittura, il modellaggio, le costruzioni, la verbalizzazione, il bambino utilizza le sue competenze.

***Nota: indicare 3 risultati max**

PIANO DEL PROGETTO/ATTIVITÀ

Indicare quali attività si intendono intraprendere ed il loro ordine

Le sedute si svolgeranno in fasi:

1. Il rituale di presentarsi e le regole
2. Il piacere del gioco
3. La trasformazione e la costruzione; il dare un senso al gioco, in modo che si trasformi in una storia che possa rappresentare la storia profonda del bambino.
4. La verbalizzazione e/o la rappresentazione grafico/manipolativa

METODOLOGIA

Attività laboratoriali

Lezione frontale rivolta a classi/gruppi di allievi

x Altro (specificare) Si propone un ciclo di 10 incontri:

- Un primo incontro con le insegnanti di presentazione del progetto e di confronto sugli obiettivi che si intendono perseguire per il gruppo e per i singoli alunni.
- 8 incontri di attività con i bambini, della durata di 50 minuti ciascuno a cadenza settimanale. I gruppi saranno omogenei per età di sviluppo e composti da un massimo di 8 bambini. –

- L'ultimo sarà di verifica e confronto con le insegnanti, sul percorso fatto con i bambini e per offrire loro indicazioni e strumenti utili a portare avanti il progetto educativo per i singoli bambini e per il gruppo.
- E' richiesta la presenza di un'insegnante durante l'attività per offrire un confronto e un'osservazione psicomotoria del bambino più completa all'insegnante e a tutto il gruppo dei docenti durante la restituzione.

DOCUMENTAZIONE DELL'ATTIVITÀ/PRODOTTI FINALI PREVISTI

<input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> Mostra <input type="checkbox"/> Opuscoli <input type="checkbox"/> Spettacolo	<input checked="" type="checkbox"/> Cartelloni <input type="checkbox"/> Prodotti multimediali <input type="checkbox"/> Altro (specificare) <input type="checkbox"/> Nessuno
--	--

VERIFICA E VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Modalità di verifica: <input type="checkbox"/> Questionari (per docenti/genitori/alunni) <input type="checkbox"/> Interviste <input type="checkbox"/> Focus group <input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare) confronto tra docenti coinvolti nel progetto

COSTI DEL PROGETTO

Indicare i costi degli eventuali acquisti; i costi dei collaboratori esterni; il numero di ore previste per docenti interni e esperti esterni
x TOTALE SPESA PER ACQUISTO MATERIALE 200,00
x TOTALE COSTO COLLABORATORE/ESPERTO ESTERNO 1800,00 euro
<input type="checkbox"/> NUM. ORE RICHIESTO DA PARTE DI DOCENTI INTERNI (indicare solo ore al di fuori dell'orario di servizio e, se sono coinvolti più docenti, indicare le ore per ogni docente coinvolto)
TOTALE COSTO COMPLESSIVO PROGETTO 2000,00 euro

DATA 30/09/2022

IL RESPONSABILE

della STESURA del PROGETTO
Ins. funzione strumentale inclusione Maria calabrese