

INIZIATIVE di AMPLIAMENTO CURRICOLARE

INFANZIA PRIMARIA SECONDARIA

Titolo Attività

Progetto PSICOMOTRICITA'

Descrizione sintetica con eventuale indicazione dell'area tematica di riferimento

La Pratica Psicomotoria con esperto Aucouturier si basa sul gioco spontaneo come importante mezzo di comunicazione e di espressione e come atto creativo che permette al bambino di mettere in scena il suo mondo interno. Corporeità e intelligenza interagiscono strettamente con le emozioni e i sentimenti. Da qui il concetto di espressività motoria, che si riferisce al modo in cui il bambino esprime, dice, racconta la sua storia, i suoi stati d'animo, le situazioni, che sta vivendo. La finalità del progetto consiste nel favorire una crescita corporea, affettiva e cognitiva allo stesso tempo. L'incontro con l'esperto è suddiviso in fasi: il rituale iniziale, l'attività di gioco e di movimento, il momento delle rappresentazioni (disegno, modellaggio o costruzioni), eventuale lettura di una storia, rituale finale. L'ambiente è un locale luminoso, accogliente, curato che contiene i materiali per l'attività quali uno specchio, una spalliera e del materiale morbido composto da cuscini in gommapiuma ricoperti da tessuti colorati di varie dimensioni (cubi e parallelepipedi) e da materassi. Infine c'è il materiale per le rappresentazioni (pennarelli, cere, didò, plastilina, creta, costruzioni in legno) e i libri per il rituale finale.

Obiettivi formativi e Competenze attese

C6 Competenze sociali e civiche

CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO

Il bambino collabora nel gioco e nel lavoro, porta aiuto. Osserva le regole poste dagli adulti e condivise nel gruppo. Osserva comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza, delle persone, delle cose, e dell'ambiente: *Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo. Provare piacere nel movimento e sperimentare schemi posturali e motori, applicarli nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi Controllare l'esecuzione del gesto, valutare il rischio, interagire con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella comunicazione espressiva. Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.*

C8 Consapevolezza ed espressione culturale

CAMPO DI ESPERIENZA: IL SÉ E L'ALTRO - LA CONOSCENZA DEL MONDO

Realizza giochi simbolici; *Comunicare, esprimere emozioni, raccontare, utilizzando le varie possibilità che il linguaggio del corpo consente. Inventare storie ed esprimersi attraverso diverse forme di rappresentazione e drammatizzazione; Partecipare attivamente ad attività di gioco simbolico. Esprimersi e comunicare con il linguaggio mimico-gestuale*

Destinatari

Gruppo classe Classi aperte verticali Classi aperte Parallele Altro

RISORSE MATERIALI NECESSARI

Laboratori

Biblioteche

Strutture sportive

Collegamento ad Internet	<input type="checkbox"/>	Classica	<input type="checkbox"/>	Calcetto	<input type="checkbox"/>
Disegno	<input type="checkbox"/>	Informatizzata	<input type="checkbox"/>	Campo basket- pallavolo all'aperto	<input type="checkbox"/>
Informatica	<input type="checkbox"/>	risorsa esterna	<input type="checkbox"/>	Palestra	<input type="checkbox"/>
Musica	<input type="checkbox"/>		 (risorsa esterna)	<input type="checkbox"/>
Scienze	<input type="checkbox"/>	<u>Aule</u>			
Robotica	<input type="checkbox"/>	Magna	<input type="checkbox"/>		
Atelier Creativo	<input type="checkbox"/>	Aula generica	<input type="checkbox"/>		
Psicomotricità	<input checked="" type="checkbox"/>				

Risorse professionali

Interno esterno altro

Eventuale approfondimento

Il laboratorio di psicomotricità è attivato in collaborazione con un esperto esterno, per i bambini di di tre e quattro anni classe farfalle, per 50 minuti ad incontro per 10 incontri, per due gruppi, totali 20 incontri

PDM - Priorità 3.1: Migliorare i livelli nelle competenze chiave: consapevolezza ed espressione culturale.

- **Priorità 3.2:** Migliorare i livelli nelle competenze chiave di cittadinanza: Competenze sociali e civiche

- **Obiettivo di processo:** AMBIENTE DI APPRENDIMENTO Dare una visione unitaria e sistemica ai progetti di cittadinanza dell'Istituto, con caratteristiche di percorsi di realtà, inclusivi, complessi e trasversali.