

## GIOCARE PER CRESCERE!

Laboratorio di attività motoria ad orientamento psicomotorio  
classi prime - a.s. 2009/10

Ins. Lucia Santini

*“ Se mi insegni, io lo imparo.  
Se mi parli mi è più chiaro.  
Se lo fai mi entra in testa.  
Se con me giochi, allora resta!”  
B. Tognolini*



IL GIOCO COME STRUMENTO.  
PERCHE' .....

- ...utilizza il corpo, protagonista della relazione e dell'apprendimento
- ...stimola la fantasia e la creatività del bambino
- ...consente di esprimere l'immaginario e mobilita la sfera emotiva
- .... permette di tradurre i movimenti in azioni
- ...rappresenta il miglior "linguaggio" per avvicinarsi al mondo dell'infanzia!!

### DESTINATARI

Il laboratorio è rivolto alle classi prime del Circolo ed in particolare quest'anno alle classi:

- 1°A e 1°B - Donini
- 1°A e 1°B - Milani
- 1°A - D. Trombelli

Il criterio di scelta della classi è stato la presenza di un alunno diversamente abile in ognuna di esse.

## RISORSE UMANE E TEMPI DI REALIZZAZIONE

Lucia Santini, insegnante di scuola primaria a part-time (14 ore) a tempo indeterminato, laureata in Scienze Motorie, conduce il laboratorio del 'corpo in gioco' in palestra con la semiclasse. Per un totale di 2,15 ore ( 1 ora circa per semigruppo) per l'intero anno scolastico.

Partendo dall'osservazione effettuata nella settimana di accoglienza , il gruppo classe viene suddiviso in due sottogruppi eterogenei. In questo modo mentre un gruppo svolge l'attività motoria in laboratorio, l'altro, in classe, svolge con l'insegnante un'attività espressiva parallela volta ad anticipare e completare con la narrazione, la lettura interpretata di fiabe e racconti (precedentemente scelti e condivisi dal team) e la rappresentazione grafica ciò che il corpo ha sperimentato e che a livello emotivo è andato a mobilitare.

Lucia Santini si è diplomata all'Istituto di Educazione Fisica di Bologna nel 1990 e nel 1992 è entrata di ruolo come insegnante elementare nella scuola primaria dove tutt'ora opera.  
Nel 2000 ha conseguito la Laurea in Scienze Motorie.  
Nel febbraio 2007 ha partecipato al seminario condotto da Bernard Aucouturier: " I disturbi dell'identità e le difficoltà di apprendimento".  
Nel settembre 2007 ha frequentato lo Stage di Formazione Personale condotto da Mara Tagliavini, formatrice riconosciuta dall'ASEFOP (Association Europeenne des Ecoles de Formation à la Pratique Psychomotrice).  
Nel novembre 2009 ha partecipato al 7° Convegno Internazionale "La Qualità dell'integrazione scolastica" organizzata dal Centro Studi Erickson e diretta da Andrea Canevaro.  
Da 4 anni conduce il laboratorio "Giocare per crescere!" nelle classi prime del 2° Circolo di San Lazzaro di Savena per delibera del Collegio Docenti.

## OBIETTIVI FORMATIVI

- Favorire la conoscenza dei compagni e del nuovo ambiente scolastico partendo dal piacere di agire.
- Concorrere ad un'adeguata strutturazione dell'identità del bambino partendo dal linguaggio del corpo.
- Facilitare la comunicazione, l'espressione delle emozioni e del pensiero di ogni bambino e quindi la relazione.
- Rafforzare il sentimento di autostima personale indispensabile per sentirsi protagonista della propria evoluzione.
- Affinare le capacità senso-percettive, sviluppare gli schemi motori di base e le capacità coordinative, consolidare il senso di responsabilità verso il gruppo.
- Favorire il processo di integrazione nel gruppo classe di alunni con diverse abilità e diverse provenienze culturali.
- Offrire agli insegnanti e agli educatori del gruppo classe un'opportunità in più per osservare l'espressività motoria e le dinamiche relazionali dei nuovi alunni.

## PRESTAZIONI

- Conoscere il proprio corpo e saperlo ascoltare;
- Riconoscere lo spazio/tempo nel quale potersi muovere e giocare spontaneamente;
- Conquistare la capacità di "attesa";
- Osservare, interpretare ed accogliere il linguaggio non verbale dell'altro;
- Affinare le capacità senso-percettive;
- Sviluppare gli schemi motori di base e le capacità coordinative;
- Consolidare il senso di responsabilità verso il gruppo;

## OBIETTIVI SPECIFICI:

1. Esploriamo il corpo
2. Esploriamo il cuore
3. Esploriamo la mente

**IO, TU....  
....NOI!**

### 1) ESPLORIAMO IL CORPO

- Percepire il proprio corpo attraverso il gioco spontaneo e senso motorio

- Sperimentare una coordinazione dinamica generale :
  - rispetto allo spazio
  - rispetto al tempo
  - rispetto all'oggetto
  - rispetto all'altro
  - rispetto ad un progetto
- Distinguere le singole parti del corpo e riconoscerne le funzioni
- Conoscere e riconoscere la capacità espressiva del proprio corpo e saperla utilizzare nelle comunicazione
- Accogliere e interpretare il linguaggio non verbale dell'altro
- Saper ascoltare il proprio corpo nei vari aggiustamenti tonico-motori, gestuali, posturali previsti dalle diverse tipologie di attività ( dinamiche, di rilassamento, di visualizzazione guidata,...)
- Rispettare il proprio e altrui corpo

## COME....

Nella prima parte dell'anno, e precisamente per i primi 8/10 incontri, la pratica psicomotoria educativa si è considerato lo strumento più idoneo per consentire a tutti i bambini di esprimersi, di sperimentarsi e di conoscersi.

Tale disciplina consente all'educatore di osservare, accogliere e dare senso all'espressività del bambino al fine di offrire risposte adeguate ai suoi bisogni profondi.

L'espressività motoria è il modo attraverso il quale il bambino può manifestare il piacere di essere se stesso, di scoprire e conoscere il mondo che lo circonda, di diventare autonomo.

"La pratica psicomotoria educativa è utilizzata con i bambini dal momento in cui **agire è pensare** al momento in cui pensare è **pensare l'agire** al di là dell'agire..." ( B. Aucouturier)

Nel laboratorio ogni seduta è scandita da diversi momenti, la cui ripartizione si ripete ad ogni incontro e che favorisce nei bambini l'acquisizione di un'organizzazione spazio-temporale, ma anche li rassicura offrendo loro un maggior controllo e prevedibilità sull'attività.

## 2) ESPLORIAMO IL CUORE

- *Conoscere e riconoscere sull'altro e su di sé le principali emozioni*
- *Utilizzare la propria espressione mimica per manifestare le emozioni*
- *Riconoscere nel proprio vissuto episodi che hanno mobilitato quella data emozione*
- *Prendere consapevolezza del proprio stato d'animo e dei propri bisogni*
- *Sperimentare la fiducia nel rapporto con gli altri*
- *Rafforzare il senso di autostima*
- *Potenziare la capacità di ascolto del proprio corpo*
- *Sapersi avvicinare all'altro*

### ALCUNE TECNICHE...

- ✓ *Orientamento danza terapeutico*
- ✓ *Giochi di simulazione*
- ✓ *Visualizzazione guidata*
- ✓ *Giochi di movimento*
- ✓ *Ascolto*
- ✓ *Narrazione*
- ✓ *Inibizione di canali sensoriali*
- ✓ *Rilassamento*
- ✓ *Tecniche di yoga*

### 3) ESPLORIAMO LA MENTE

- Percepire che un'emozione è strettamente collegata ad un pensiero;
- Conoscere e riconoscere i pensieri passeggeri e i pensieri ricorrenti della nostra mente;
- Prelevare dalla propria memoria esperienze in cui la mente non riesce a vivere il tempo presente, il qui ed ora;
- Attivare strategie di "ancoraggio" tra il corpo e la mente

#### ALCUNE TECNICHE...

- ✓ tecniche di visualizzazione guidata;
- ✓ tecniche di rilassamento;
- ✓ giochi di concentrazione;
- ✓ Potenziamiento e inibizione di canali sensoriali.

#### CONDUZIONE DELL'ATTIVITA'

Nei primi 8/10 incontri di laboratorio il ruolo dell'adulto è quello di favorire, senza induzioni il gioco del bambino.

Garantisce un ruolo di contenimento e sicurezza per tutto il gruppo.

Facilita, tramite l'espressione libera e l'introduzione di materiali adeguati, il dirsi del bambino; coglie e dà un senso all'espressività motoria, al suo agire corporeo.

In questa fase preziosa l'adulto si pone in ascolto; osserva, accoglie, interpreta, comprende il senso dell'espressione simbolica del bambino.

Ciò gli consente di creare ipotesi di intervento mirate all'evoluzione degli alunni.

Nei successivi incontri e sino alla fine dell'anno scolastico l'attività manterrà la stessa scansione spazio-temporale ma la fase centrale, quella del gioco senso-motorio, sarà proposta e condotta dall'adulto.

## MATERIALE:

- Materiale mobile non strutturato: cubi morbidi, cuscini, materassi, teli colorati, corde, palline di gommaspugna, bastoni, carta, colori, costruzioni di legno.
- Piccoli attrezzi tradizionali: clavette, appoggi, palle, cerchi..
- Favole e racconti ( vedi bibliografia)

## Bibliografia:

- B. Aucouturier , **Il metodo Aucouturier: fantasmi d'azione e Pratica Psicomotoria**
- A. Tagliabue, **La scoperta delle emozioni** - Erickson
- L. Formenti ( a cura di), **Psicomotricità. Educazione e prevenzione** - Erickson
- Reali-Barbiero, **Il giardino dei giochi dimenticati** - Laboratorio Salani
- S. Manes, **Giochi per crescere insieme: strumenti per il lavoro psico-sociale ed educativo** - FrancoAngeli
- G. Fioretti, **La porta della felicità: lo yoga in classe per educare** - ed la meridiana
- T. Gordon, **Né con le buone né con le cattive** - ed. la meridiana
- R. Portmann, **In gamba!** - ed. la meridiana
- B. Fuchs, **Fare gruppo** - ed. la meridiana
- R. Portmann, **Anche i cattivi giocano** - ed. la meridiana
- M. Stiefenhofer, **Silenzio, si gioca!** - ed. la meridiana
- C. Zanotti, **Il mare nel cielo** - Parole per dirlo - San Paolo
- M. Sunderland, **Raccontare storie aiuta i bambini** - Erickson
- R. Verità, **Pensieri favolosi** - Erickson
- Robin Dynes, **Laboratorio attività non competitive** - Erickson