

Pisa, 25 luglio 2012

IL GIOCO DEL CORPO “

Progetto di psicomotricità e Progetto motoria (vari sport)

Il corpo rappresenta il primo strumento di conoscenza e di relazione che i bambini utilizzano fin dal momento della nascita.

Attraverso il corpo essi ricevono messaggi, percepiscono attivamente il mondo esterno, avviano un processo graduale di differenziazione fra sé e l' ambiente, passano progressivamente dalla dipendenza all' autonomia, esprimono i propri bisogni, le reazioni, le emozioni, i sentimenti.

Tali processi di crescita avvengono via via che i bambini acquisiscono maggiore autonomia di movimento, maturano e si evolvono dal punto di vista motorio.

La psicomotricità, infatti, riveste un' importanza determinante e si collega alla capacità di deambulazione. Il senso del movimento del proprio corpo (senso cinestesico) è per di più un elemento vitale per lo sviluppo dell' immagine di sé.

L'attività di psicomotricità è divenuta nel corso degli anni uno strumento operativo di grande importanza per chi si occupa d'infanzia.

La psicomotricità può essere definita come legame inscindibile fra corpo e psiche; questa unità è presente in ogni momento della nostra vita ma è particolarmente intensa ed evidente nel bambino .

Il corpo rappresenta il primo strumento di conoscenza e di relazione che i bambini utilizzano fin dal momento della nascita.

La pratica psicomotoria ponendo l'accento sulla corporeità, sul movimento, risponde al modo di essere del bambino e lo aiuta a progredire nella costruzione del proprio io.

Il progetto collocato in un contesto educativo che prevede:

- **Spazi Organizzati**
- **Tempi Organizzati**
- **Interventi Specifici dell'adulto**

Gli obiettivi specifici formativi sono:

- **La comunicazione**
- **La creazione**
- **Il simbolismo rappresentativo**

Il progetto “IL GIOCO DEL CORPO” favorisce il bambino nell’affermazione della propria identità, lo rende più disponibile all’ apprendimento mentale, al **PENSIERO**.

Il movimento proposto dal progetto, legato all’ aspetto fisico, di crescita, affinamento delle capacità motorie, vede come obiettivi primari:

- la conoscenza e la padronanza globale del corpo,
- la coordinazione dinamico-generale,
- il controllo e la mobilità delle articolazioni e dei vari segmenti corporei,
- la conquista degli schemi motori di base(camminare, correre, saltare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, derampicarsi)

- l' utilizzazione del proprio corpo come punto di orientamento (lateralizzazione),
- organizzazione spazio temporale,
- percezione tattile, visiva, uditiva,
- coordinazione dinamico specifica.

Il raggiungimento di questi obiettivi, si ottiene con la sperimentazione di movimenti e situazioni fisiche sempre diverse, nelle quali i bambini si sperimentano (tentativi, errori e successi) così che raggiungono, acquisiscono, consolidano una reale crescita motoria, un affinamento degli schemi corporei generali e specifici.

I risultati del processo di crescita e sviluppo motorio sono:

- immediatamente valutabili con l' osservazione nel corso dell' esecuzione degli esercizi,
- a breve termine, tramite l' osservazione sistematica della partecipazione, dei comportamenti motori e il confronto con quelli precedenti al progetto.

La sfera psichica ci impone di collocare il bambino come soggetto pedagogico, per cui ogni situazione proposta deve risultare educativa, implicita di emozioni, carica di affettività.

Il gioco è lo strumento assolutamente originale e significativo di questo percorso, che porta ad una discussione, condivisione ed interiorizzazione delle regole per una reale cultura di pace da parte dei bambini.

Il progetto parte dunque dal bisogno di gioco, per costruire percorsi di conoscenza, condivisione e integrazione tra i bambini.

L'affermarsi del gioco, del rispetto di tutte le motivazioni che inducono alla pratica motoria, della cultura del corpo come cultura delle differenze, impone analisi culturali e scientifiche sempre più approfondite ed un adeguamento attento e programmato degl'interventi in tema di attività, strutture, spazi, operatori, ecc..

I fenomeni di globalizzazione e, contemporaneamente, di localizzazione accentuano questa fase di rapide trasformazioni sociali ed istituzionali, diventa dunque decisiva la capacità di cogliere ed analizzare i mutamenti, con strumenti adeguati.

La nostra idea colloca il bambino come soggetto pedagogico centrale, per cui in ogni situazione educativa l' educatore deve tener presente la soddisfazione dei bisogni reali.

Attraverso il fare riteniamo di mettere il bambino continuamente in situazione di esperienza, che non si limiterà a farlo crescere come individuo, ma globalmente.

In "Homo Ludens" di Huizinga queste sono le definizioni del gioco:

- Il gioco è irrazionale
- Il gioco è un' azione libera
- Il gioco ha fine in sé, non ci sono scopi materiali
- Il gioco è indispensabile per l' individuo
- Il gioco è il temporaneo annullamento del mondo ordinario, perché se si interrompe si ritorna alla realtà, stato psichico del gioco è labile
- Il gioco vincola con le sue regole, ma libera; se le regole vengono trasgredite il mondo del gioco crolla

Nei dizionari la definizione del gioco è:

- Attività spontanea, istintiva, l' unica di cui il bambino sia veramente capace.

Riteniamo riduttive queste affermazioni, in quanto pongono l' accento su una virtualità ludica, una potenzialità al gioco che ha l' essere umano e che si esaurisce nella sua attualità, nel praticarla.

In questo la funzione educativa viene sviluppata, perché essa sta proprio nel fatto di potenziare, sviluppare, agire, fare in modo che ogni individuo possa portare al massimo tutte le proprie possibilità.

Il tema vastissimo del gioco è comunque tutt' ora dibattuto a gran voce.

Noi, seguendo molti teorici affermiamo che ogni bambino ha una spinta innata a giocare; che il gioco è un' attività culturale e dunque a giocare si impara.

Partendo dall' affermazione che ogni bambino ha dentro di sé la voglia di giocare, reputiamo essere vincente il nostro progetto, perché sicuramente partecipato; lo strumento che usiamo per il raggiungimento degli obiettivi è l' educatore.

Il gioco è un' occupazione per se stessa piacevole e non avrebbe bisogno di altra motivazione per fare successo, ma oltre a questo, compaiono spesso intersecati alla sua definizione due concetti: la necessità e la libertà.

Un gioco usato per educare deve essere un vero gioco, ed il suo primo obiettivo è quello di creare un mondo, un' ambiente, un comportamento, sviluppando il gusto per il piacere e con esso, la curiosità, l' audacia, la combattività, la cooperazione, la determinazione, lasciando anche, tuttavia, apparire la crudeltà.

L' educazione viene veicolata dal gioco in modo inconsapevole, ma efficace: per gioco appunto.

Questo non significa che ciò avvenga senza fatica: giocando si suda, ci si sforza, ma si sceglie liberamente di farlo; a giocare, come a studiare, non si può essere costretti.

Noia, ripetitività, fatica, tenacia nel gioco non sono oppressive, autoritarie, esterne.

Imparare il gioco può veicolare oltre che competenze, anche nozioni e conoscenze.

È l' educatore che all' interno del gioco deve progettare un vero gioco.

Il ruolo dell' educatore è quello di mettersi nell' ottica che il gioco, come altre attività, ha una grande componente educativa che deve essere usata con competenza.

L' intenzionalità dell' educatore, il suo bagaglio di conoscenze e tecniche, la sua esperienza nel settore, lo contraddistingue da altre figure adulte che circondano il bambino.

L' educatore deve essere un adulto attivo e vivo, che si diverte realmente, che deve essere presente in situazione, capace di percepire il calo di interesse nel gioco, saperlo interrompere e proporne un altro tenendone sempre presenti gli aspetti educativi esplicativi e non.

Un educatore è dunque in grado di esplicitare chiaramente le regole e creare le giuste aspettative nei confronti dei bambini a cui si rivolge.

L' educatore non lascia dunque niente al caso, semplicemente fa delle scelte mirate per il raggiungimento degli obiettivi prefissati.

Le esperienze di gioco presentate, favoriranno il senso di appartenenza, di accoglienza, di responsabilità in ogni bambino, guidandolo nel "gioco" con gli altri, al rispetto delle regole, per il piacere di stare con gli altri, mentre conoscerà se stesso e rafforzerà la propria identità.

Per la riuscita del progetto è di fondamentale importanza l' atteggiamento dell' educatore, che dovrà creare un clima affettivo con ogni singolo bambino e tra il gruppo..

La "multidirezionalità educativa" che è propria del gioco sarà tesa a sottolineare gli aspetti di ordine sociale e quelli legati alla sfera motoria.

Mediante l' azione ludico-educativa si tenderà all' interiorizzazione dei seguenti valori:

- Rendersi disponibili ad interagire con tutti i compagni
- Ascoltare ed apprezzare gli interventi altrui
- Accettare le diversità
- Rispettare le regole proposte e discuterle insieme

- Accettare ruoli diversi senza prevaricazioni

Le componenti relazionali-affettive del gioco che garantiscono il raggiungimento di questi obiettivi, sono molteplici:

1. senso di appartenenza al gruppo
2. responsabilità del singolo nella riuscita del gioco
3. controllo della competitività
4. tolleranza alla frustrazione
5. collaborazione
6. attenzione all' altro
7. autodefinizione
8. riconoscimento dell' educatore come garante del buon funzionamento
9. esposizione del singolo
10. contatto fisico
11. controllo dell' aggressività;

non escludendo in nessun caso quelle cognitive-motorie:

1. percezione spazio temporale
2. attenzione
3. concentrazione
4. arricchimento del linguaggio
5. coordinazione; dinamica generale, segmentale, oculo-manuale
6. memoria
7. elaborazione di strategie
8. creatività
9. pensiero logico-deduttivo

Pensiamo che molte cose ancora potrebbero essere dette sul gioco, per risaltarne l' importanza o semplicemente aumentare la veridicità di ciò che affermiamo, ma riteniamo che ormai il mondo scolastico sia effettivamente in linea con il nostro pensiero Associativo ed in grado di condividere gli obiettivi e le metodologie proposte in questo progetto, ritenendole strumenti indispensabili per apportare miglioramenti, sotto ogni aspetto, nei dei bambini.

Preventivo di spesa

Il progetto è rivolto alle classi della scuola materna(sezione piccoli, medi, grandi)e della scuola elementare

Prevede un incontro a settimana, per due mesi, di 1 ora per ciascuna sezione.

Il totale è di 8 ore per ogni sezione .Le lezioni possono essere anche superiori

Gli incontri saranno gestiti in collaborazione e supervisione degli insegnanti, da un educatore qualificato del progetto "Sport, Gioco, Avventura".

Il costo complessivo del progetto è pari a 15,00 € a lezione per 8 volte € 120.00 a classe inoltre € 6.00 a bambino per la tessera assicurativa dell'associazione

Per la U.I.S.P.

La responsabile del progetto

Veronica Marianelli

Il presidente della U.I.S.P.

Comitato di Pisa

Lorenzo Bani