

ATTIVITÀ PSICOMOTORIA

Insegnante responsabile: Martinelli Mariateresa

Alunni coinvolti: Classi I A – I B

Anno scolastico: 2007/2008

Obiettivi:

- ✓ Percezione e conoscenza del corpo globale e segmentato
- ✓ Percezione e conoscenza delle articolazioni
- ✓ Percezione e coscienza del davanti e del dietro del corpo
- ✓ Percezione e conoscenza dell'asse corporeo
- ✓ Coscienza e conoscenza dell'emisoma dominante

✓ **Metodologia:** l'intervento, orientato all'acquisizione dello schema corporeo e dei principali schemi motori di base, si basa su attività sensomotorie presentate attraverso il gioco simbolico. Agli alunni, infatti, viene chiesto di "far finta di essere..." e di sperimentare quindi tutte le strutture – gioco predisposte per il raggiungimento degli obiettivi. Ordine degli interventi:

1. Far finta di essere indiani pellerossa – percezione e conoscenza del corpo e del volto, tramite situazioni di movimento e del gioco simbolico dei tatuaggi.
2. Far finta di essere pompieri – percezione globale e conoscenza del corpo tramite la messa in atto di situazioni di salvataggio e di cure nel contesto simbolico dell'ospedale.
3. Far finta di essere Pinocchio – percezione e conoscenza delle articolazioni, tramite la messa in atto di movimenti e tensioni che incentivino i movimenti rigidi di un burattino.
4. Far finta di essere nello spazio - percezione e conoscenza dell'asse corporeo e degli emisomi con messa in atto di situazioni di allenamento in posizione prona/supina su assi di simmetria.
5. Far finta di essere pirati – coscienza e conoscenza dell'emisoma dominante attraverso la messa in atto di situazioni e strutture atte a stimolare e rinforzare forza e abilità degli emisomi.
6. Far finta di essere nel deserto – percezione e coscienza del dietro del corpo, attraverso la messa in atto di situazioni di striscio e di trasporto nel contesto simbolico del deserto.
7. Far finta di essere in Australia – percezione e coscienza del davanti del corpo, attraverso la messa in atto di situazioni di trascinamento e

di striscio nel contesto simbolico dell'Australia.

8. Far finta di essere dei maghi – messa in atto della situazione di gioco con attenzione rivolta alle magiche trasformazioni in “più grande” e “più piccolo”, rispetto alla dimensione di partenza.
9. Far finta di essere in una grande città - messa in atto della situazione di gioco con attenzione rivolta alle diverse costruzioni della città: i grattacieli alti e le case più piccole.
10. Far finta di essere dei guerrieri – messa in atto di situazioni di allenamento attraverso il gioco sensomotorio e tutte le abilità.

Durata e fasi operative: l'operatrice interviene in ogni gruppo classe per un'ora ogni settimana; il corso inizia giovedì 4 ottobre e termina giovedì 10 gennaio 2007 per un totale di 20 interventi.

Servizio: l'intera attività viene svolta dall'operatrice Neila Minzera, affiancata dagli insegnanti.

Costi e finanziamenti: il corso di attività psicomotoria dell'importo di € 1.003,00 è finanziato dal Piano Diritto allo Studio con delibera n° 23 del 27/09/07.