

**PERCORSO FORMATIVO CON PROF. CAGGIO
"INNOVAZIONE EDUCATIVA E SOSTEGNO ALLA
PROFESSIONALITA' DELL'EDUCATORE"**

VIAGGIO CREATIVO NELLE RELAZIONI

**PERCORSO DI PSICOMOTRICITA' CON BAMBINI
DAI TRE A CINQUE ANNI**

**A CURA DELL'INSEGNANTE BANCOLINI
CINZIA**

**SCUOLA DELL'INFANZIA 8 MARZO
COMUNE DI PAVIA A.S. 2018/2019**

«Per aiutare un bambino,
dobbiamo fornirgli un
ambiente che gli consenta
di svilupparsi liberamente.»

M. Montessori

OBIETTIVI

- Favorire una maturazione del bambino dal punto di vista motorio ma anche emozionale per migliorare le relazioni e le dinamiche esistenti tra i pari.
- Rafforzare l'identità di gruppo attraverso il lavoro cooperativo.
- Valorizzare l'identità personale sentendosi liberi di esprimersi.
- Favorire lo sviluppo creativo e le capacità pratico operative.

MODALITA'DI CONDUZIONE

Il percorso è stato strutturato in **10 incontri** della durata di **un'ora** ciascuno, in piccoli gruppi (massimo 10 partecipanti) con bambini di **3, 4, 5 anni**.

E' stata proposta una modalità di gioco spontaneo del bambino ma, pur rispettando la sua libera espressione, gli incontri hanno avuto una precisa struttura e delle regole per creare una situazione di contenimento e sicurezza (ambiente rassicurante).

MATERIALI

MATERIALE SEMPLICE, NON STRUTTURATO E DI FORMA POCO DEFINITA.

I MATERIALI NON STRUTTURATI HANNO LA
CARATTERISTICA DI STIMOLARE I DIVERSI CANALI
SENSORIALI.

CIÒ CONSENTE AI BAMBINI DI ESPLORARE IL MONDO CON
LE COMPETENZE CHE IN QUEL DETERMINATO MOMENTO
SONO PIÙ SENSIBILI E SVILUPPATE.

QUESTA EFFICACIA MANTIENE ELEVATA LA CURIOSITÀ E IL
DESIDERIO DI ATTIVITÀ.

PALLONI



CERCHI



CORDE



STOFFE



CARTA



Sono state realizzate le seguenti fasi:

- Una fase iniziale di riscaldamento per prendere contatto con il nuovo setting attraverso ad esempio il gioco del saluto.
- La spiegazione di tre regole:
 - ❖ non ci si fa male
 - ❖ quando si sente la musica il gioco termina e si balla tutti insieme
 - ❖ alla fine della musica si riordina il materiale
- Si dà il via all'utilizzo dei materiali a disposizione per poter dare ai bambini libera apertura alla loro espressività attraverso il gioco e il movimento.

In queste condizioni si sono attivate tre
modalità differenti di gioco spontaneo:

GIOCO SENSOMOTORIO

GIOCO SIMBOLICO

GIOCO DI SOCIALIZZAZIONE

I PALLONI

**“LA FORMA DELLA SFERA
CONTIENE SIGNIFICATI
SIMBOLICI CHE CI METTONO IN
CONTATTO CON L'ENERGIA
CHE DA' LA VITA A TUTTO
L'UNIVERSO”**



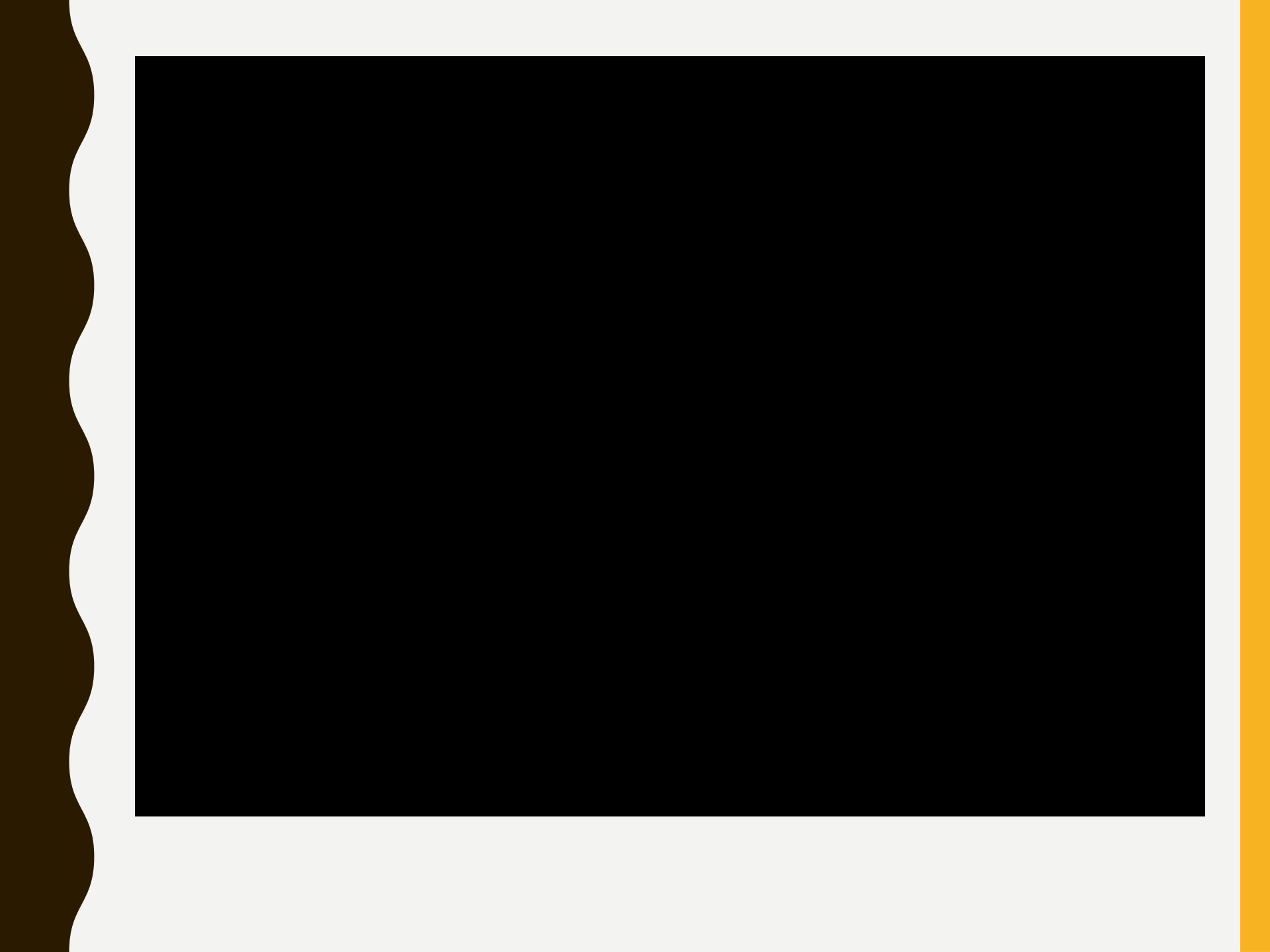
IL CERCHIO

**“RAPPRESENTA LA DELIMITAZIONE
DI UNO SPAZIO CHIUSO E PUO’
RISULTARE SIMBOLO DI
RASSICURANTE CONTENIMENTO O
AL CONTRARIO DI INTRIGRANTE
COSTRIZIONE. OLTRE ALLO SPAZIO
PROPRIO ILCERHIO SIMBOLEGGIA
ANCHE LO SPAZIO DELL’ALTRO E
QUINDI LA SEPARAZIONE DEI
TERRITORI.”**



LE CORDE

**“LA CORDA RAPPRESENTA L’AREA
SIMBOLICA CHE RIGUARDA LA SFERA
DELLA *DISTANZA*. CON LE CORDE I
BAMBINI ESPRIMONO IL LORO
VISSUTO DEL DISTACCO ANCORA IN
CORSO DALLA MADRE. LA CORDA
OFFRE LA POSSIBILITA’ DI LEGARE A
SE’ PERSONE E COSE TRASCINANDOLE
PER LA STANZA”**



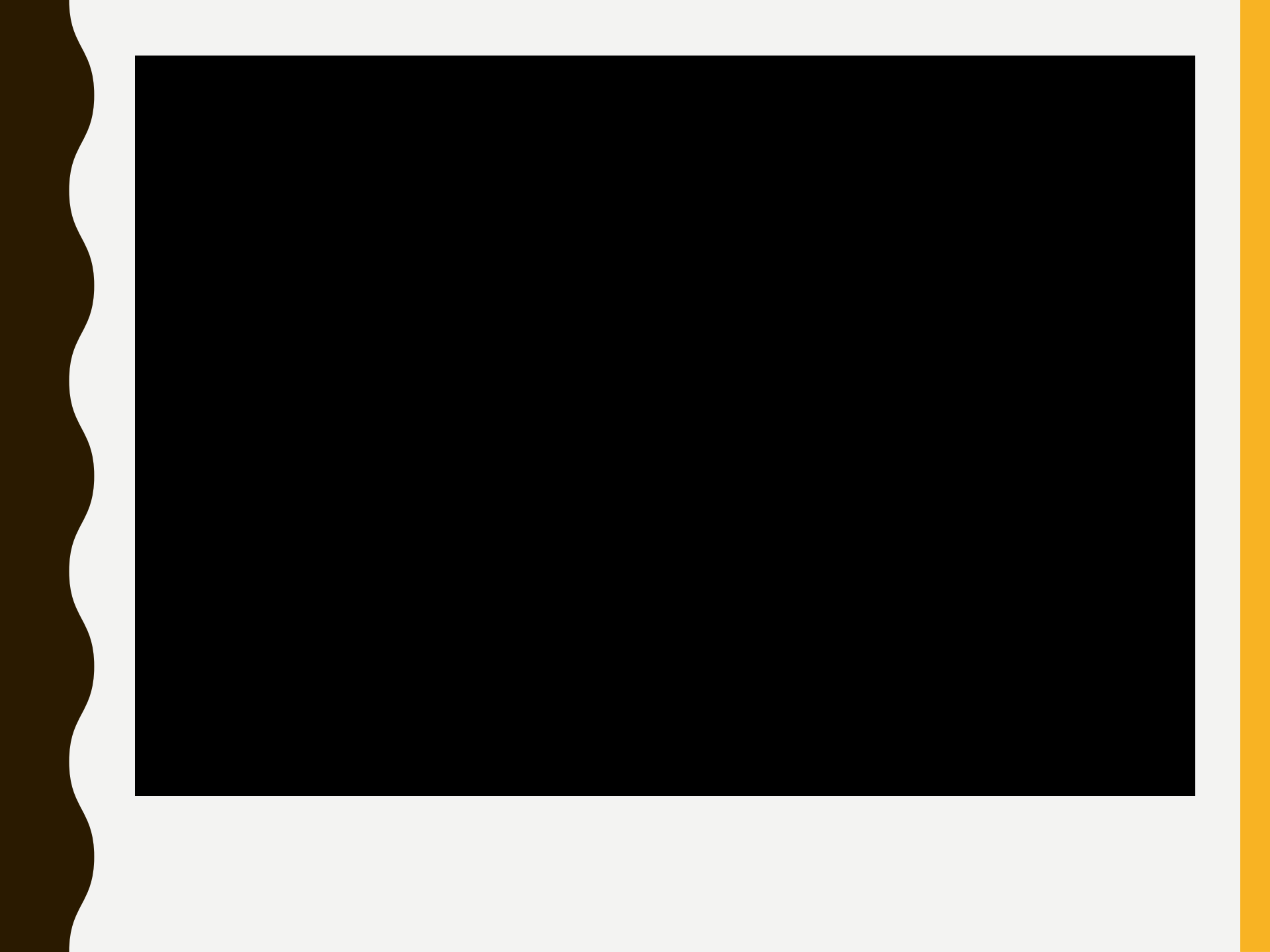
LE STOFFE

**“OGGETTI INFORMI PER
ECCELLENZA CHE
CONSENTONO AI BAMBINI DI
PRATICARE GIOCHI DI
SPARIZIONE. INOLTRE
OFFRONO LA POSSIBILITA' DI
AZIONI DINAMICHE COME
FARSI DONDOLARE E CULLARE”**



LA CARTA

**“LA CARTA E’ IL MATERIALE
MULTIFORME PER ECCELLENZA E
IN QUANTO TALE AIUTA AD
APPROFONDIRE SIA IL GIOCO
DINAMICO CHE LA RICERCA DEL
BAMBINO A LIVELLO DI
REGRESSIONE E DI RELAZIONE
AFFETTIVA.”**



OSSERVAZIONI FINALI

Questa esperienza ha consolidato il gruppo classe perché ho osservato che i bambini hanno imparato a relazionarsi tra loro senza particolari preferenze verso un bimbo piuttosto che un altro, aumentando spontaneamente gli atteggiamenti cooperativi . Inoltre ho avuto modo di osservare, in modo inaspettato rispetto alle situazioni quotidiane, le diverse reazioni dei bambini. Chi bisognoso di contenimento e sicurezza , chi schivo e solitario, chi protagonista, chi seguace...

Per quanto riguarda le diverse fasce di età i bimbi di tre anni hanno mantenuto molto forte il gioco simbolico mentre quelli di cinque anni erano poco creativi e legati al gioco stereotipato rispetto alla funzione dell'oggetto.

INNOVATIVO PER ME E' STATO UN NUOVO MODO DI RISCOPRIRE MATERIALI SEMPLICI DI GIOCO.