

ISTITUTO COMPRENSIVO DI TRESORE CREMASCO

SCUOLA DELL'INFANZIA

**PSICOMOTRICITA'
RELAZIONALE**

Destinatari: bambini anni 3 – 4 - 5

EDUCAZIONE AFFETTIVA NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

L'educazione affettiva per i bambini dai 3 ai 6 anni riguarda molteplici aspetti della vita quotidiana e coinvolge sia l'ambito relazionale e emotivo che quello cognitivo. Proprio per questo gli obiettivi specifici di questo percorso sono stati declinati in modo trasversale in tutti i progetti educativi e nelle varie attività didattiche.

Le finalità che fanno da sfondo a tutti gli interventi sono: promuovere il benessere affettivo-relazionale del bambino sia nel rapporto con gli adulti che nei confronti dei compagni; favorire la fiducia in sé accrescendo l'autostima e l'aiuto reciproco.

Tali finalità si articolano in alcuni obiettivi specifici:

- stabilire relazioni significative con l'adulto e con i compagni.
- acquisire fiducia nell'ambiente.
- accrescere l'autonomia.
- promuovere il rispetto di sé, degli altri e degli spazi condivisi.
- ricercare soluzioni alle problematiche.
- condividere nella dimensione del gruppo alcuni valori (rispetto della diversità, aiuto solidale)

Ritenendo la sfera emotivo - affettiva come base importante per una crescita equilibrata e armonica di ogni individuo, come Istituto Comprensivo è stato elaborato un progetto specifico che mette al centro il lavoro sulle dinamiche emotive e relazionali dei bambini.

UN PROGETTO SPECIFICO: "LA PSICOMOTRICITÀ RELAZIONALE"

Che cos'è? La psicomotricità relazionale attraverso movimenti e giochi spontanei pone l'attenzione al vissuto di ciascuno, al proprio modo di relazionare con i pari, con gli oggetti e con gli adulti.

OBIETTIVI

- 1 Sviluppare la capacità di entrare in relazione, in modo costruttivo, nell'ambito familiare e sociale.
- 2 Esprimere accettare tutte le emozioni sia di vissuti positivi che negativi.
- 3 Distinguere i bisogni dai desideri e giocarli in una dimensione ludica.
- 4 Dare modo a ciascuno di fare emergere la parte autentica e originale che c'è nel profondo di se stessi.

A CHI E' RIVOLTA?

Bambini -infanzia e -fanciullezza

Ragazzi → adolescenza

Adulti docenti

Genitori

Tutte le persone interessate soprattutto chi lavora in ambito relazionale

Con chi?

I riferimenti all'interno dell'Istituto di Trescore per tali esperienze sono Mariangela Vailati, psicomotricista

Victor Garcia psicomotricista relazionale, analista corporeo, somatoterapeuta formatosi alla scuola di Lapierre.

La figura del conduttore si diversifica a seconda del gruppo a cui si rivolge ed esercita la sua funzione di riferimento attraverso alcune consegne, partecipando o meno al vissuto del gruppo.

Come? Il gioco diventa contenitore dei "vissuti corporei simbolici" con cui ciascuno può esprimere la propria carica emotivo-affettiva. Nel gioco si esprime la relazione che è la base della realtà.

Durante il gioco la struttura della seduta si differenzia in base a che è rivolta

Concretamente cosa succede nelle sedute?

Nelle sedute sia l'adulto che il bambino giocano e si mettono in gioco. Attraverso il "gioco spontaneo" ognuno si collega direttamente con la parte più profonda della propria personalità.

Di che gioco si tratta? E' un gioco in un ambiente libero e non giudicante, un gioco dove a poco a poco, sia il bambino che l'adulto arrivano ad esprimere simbolicamente quello che hanno dentro, quello che per loro è più importante.

Quale forma di linguaggio si utilizza?

Tramite un autentico linguaggio verbale-non verbale di contenuto affettivo ed emozionale, cosciente ed incosciente, ognuno esprime i propri vissuti.

E' un gioco nel quale si lavora a livello emozionale, perché nelle emozioni si perdono le difese.

Dove?

Lo spazio in cui si opera in senso fisico è la palestra: può essere sostituito da un ambiente destrutturato (es. salone, scuola) sgombro da oggetti. Simbolicamente è uno spazio privilegiato e potenziale per il gioco e per la relazione. Si dice spazio simbolico perché accoglie espressioni affettive ed emozionali che aiutano a ritrovare la propria identità.

MODALITA' LABORATORIO

1 Si tolgono le scarpe perché? Per calarsi nel contesto, per le sensazioni che lo stare scalzi ti dà, per motivi di sicurezza.

2 Si forma il cerchio perché? Per scandire un rituale di inizio

3 Si dicono i nomi perché? Dire il proprio nome è una forma di presentazione è dire al gruppo "CI SONO".

4 Si dicono le regole. Quali? Regola d'oro non farsi male. Usare solo il materiale proposto. Usare solo lo spazio delimitato.

Alla parola attenzione ci si ferma perché c'è un messaggio da dare.

5 Si propone il materiale quale? E' di diverso tipo ma quello base è fornito da: teli, materiale morbido, materassi, cuscini, coperte, salsicciotti, palle, cerchi di diverse grandezze e colori, carta, cartoni, da imballaggio, corde, tubi... Materiale semplice che favorisce il gioco e l'emergere dei contenuti affettivi e che all'interno del contesto e della relazione assume un significato simbolico, riportando alla riscoperta e all'integrazione del mondo infantile.

Un'importanza notevole è conferita alla musica soprattutto nelle sedute con adulti, che viene utilizzata durante quasi tutto il tempo dell'esperienza pratica e accompagna l'individuo anche nei momenti di rilassamento più centrato verso l'autoascolto.

6 Si ricorda lo spazio del grande gioco perché? Per dare un limite, un contenitore.

7 Lo svolgimento del gioco in che modo? Da questo momento inizia il gioco vero e proprio che dura circa un'ora.

A differenza degli adulti i bambini utilizzano anche il linguaggio verbale oltre a tutte le altre forme di comunicazione corporea.

8 Segnale parola attenzione quando ? Quando qualcuno non rispetta le regole, quando c'è una situazione di pericolo, quando qualcuno si è fatto male.

9 Segnale il tempo per giocare sta per finire perché?

Dire cinque minuti prima della fine che il "tempo" per giocare sta per finire, significa accompagnare gradualmente il passaggio dal gioco alla realtà.

10 Segnale il tempo per giocare è finito si riordina perché?

Per dare un senso di fine e per ricordare il passaggio definitivo alla realtà.

11 Verbalizzazione finale perché? Per dare la possibilità di raccontare quanto vissuto passando così ad un primo processo di astrazione

Rappresentazione grafica

Al momento del vissuto corporeo può seguire la rappresentazione grafica della stessa. Questo momento è particolarmente significativo perché il bambino per i bambini, in quanto spesso il disegno permette loro di manifestare stati d'animo ed emozioni in forma più libera.