



Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca

**ISTITUTO COMPRENSIVO ORZINUOVI**

Via Cernaia, 40 - 25034 ORZINUOVI (BS)

Cod. Mec. : BSIC893008 - C.F. : 86001210177

Telefono **0309941805** Fax **0309444432**

E-mail : [bsic893008@istruzione.it](mailto:bsic893008@istruzione.it)

Posta Elettronica Certificata : [bsic893008@pec.istruzione.it](mailto:bsic893008@pec.istruzione.it)

Sito internet : [www.icorzinuovi.gov.it](http://www.icorzinuovi.gov.it)



## SCHEDA PROGETTO

**PLESSO DI ORZIVECCHI (BS)**

**A.S. 2017/ 2018**

**TITOLO DEL PROGETTO "PSICO-MOTORIAMENTE GIOCANDO"**

**DOCENTE RESPONSABILE: IOZIA ROSARIA**

### ALTRI DOCENTI PARTECIPANTI

DOCENTE (insegnante di motoria da nominare  
in classe 1^G)

DOCENTE Iozia Rosaria cl.2^G

### CLASSI INTERESSATE

CLASSE 1° G N° ALUNNI 15

CLASSE 2^G N° ALUNNI 16

### COMPETENZE

Il legame tra il gioco e l'apprendimento è ormai largamente riconosciuto. Il gioco è innato ed universale, è il mezzo che il bambino utilizza per eccellenza per scoprire sé stesso e il mondo che lo circonda. E' in grado di stimolare l'interesse del bambino, di promuoverne l'espressione fantastica e di introdurlo all'identificazione e al riconoscimento di emozioni e sensazioni fino al superamento delle proprie paure che lo aprono verso nuove competenze.

### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Favorire lo sviluppo dell'attività motoria attraverso il piacere di agire al massimo le proprie competenze e di riconoscere, al tempo stesso, i propri limiti.
- Favorire lo sviluppo della funzione simbolica attraverso il gioco spontaneo individuale e con i compagni, è una funzione organizzatrice della realtà e indispensabile ad acquisire le facoltà nella comunicazione e nel modo di agire.
- Favorire lo sviluppo dei processi di rassicurazione profonda nei confronti delle paure attraverso il piacere di poterle esprimere nel gioco e nei racconti con i compagni e con l'adulto.
- Favorire lo sviluppo dei processi di decentramento attraverso l'elaborazione finale di ciò che hanno vissuto. La conclusione è rivolta al pensiero e alla riflessione, produrre un oggetto con la plastilina o un disegno consente ai bambini di rappresentare le loro emozioni e di attenuare il divario tra il dentro e il fuori da Sè.

### ATTIVITÀ PREVISTE

Sono previste varie attività che prendono sviluppo all'interno del "setting" in cui sono previsti sempre dei rituali importanti:

- accoglienza in cerchio
- il gioco simbolico
- il gioco senso-motorio
- i giochi di socializzazione
- rituale finale

#### ORGANIZZAZIONE

Nella fascia oraria in cui è previsto il progetto "psico-motoriamente giocando" la classe verrà accompagnata dalla docente prevista responsabile in quel momento nella palestra della scuola, dove viene data ai bambini una possibilità molto importante di crescita, di conoscenza e di sperimentazione tramite l'utilizzo del proprio corpo e del gioco, due strumenti fondamentali! Lo spazio sarà pensato, organizzato e suddiviso in altri micro-spazi, dove varieranno le proposte di materiale da mettere "in gioco".

#### COLLOCAZIONE TEMPORALE NELL' ANNO

Da Ottobre

DURATA IN ORE : 12 ore

#### COLLABORAZIONI

Altre classi  Altre scuole  Esperti esterni  Enti/Istituzioni

Specificare:

cl.1^G

DANESI ALESSANDRA ( TEL. 338 - 7432661) (6 LEZIONI DI PSICOMOTRICITA')  
 MAZZA NICOLETTA (6 LEZIONI DI GIOCHI SPORTIVI)

cl.2^G

Simone Rezzola (12 lezioni )

#### STRUMENTI E MODALITÀ DI VALUTAZIONE

La presenza degli insegnanti durante le sedute psicomotorie garantisce ai loro allievi un riconoscimento nei confronti della loro originale espressività. Il modo di essere presenti, più o meno diretti sull'attività, è scelto dall'insegnante. Le riflessioni che emergono dall'osservazione dell'espressività motoria dei bambini saranno poi oggetto dei colloqui tra gli insegnanti e la psicomotricista

#### MODALITA' DI DOCUMENTAZIONE E PRESENTAZIONE DEL LAVORO

Relazione scritta		Disegno e/o foto		Mostra	
Pubblicazione		Spettacolo		Prodotto multimediale	
Documentazione sul sito					

Altro (specificare) LE ATTIVITA' DI PSICOMOTRICITA' SI SVOLGERANNO NELL'AULA MAGNA DELLA SCUOLA.

**STRUTTURE / SERVIZI NECESSARI**

AULA MAGNA

MATERIALI: (indicazioni dettagliate)

Tipo di materiale: MATERIALE STRUTTURATO PRESENTE DELL'AULA MAGNA

DATA	RESPONSABILE PROGETTO	APPROVAZIONE DS
19-06-2017	Firma IOZIA ROSARIA	Firma