



Corso di PSICOMOTRICITÀ

METODOLOGIA

La proposta psicomotoria si sviluppa attraverso il gioco e la mediazione corporea. La metodologia che ne consegue sarà quindi costruita sui bisogni e sulle capacità logiche, espressive, comunicative, motorie e affettive specifiche di ogni età e individuo.

Più nello specifico, l'attività prevede il coinvolgimento del singolo bambino in:

- Percorsi motori;
- giochi di imitazione (come ad esempio il “gioco degli animali”);
- balli e danze;
- giochi con regole (giochi molto semplici ben regolamentati dell'educatore).

OBIETTIVI GENERALI

Per tutti i gruppi di età risulteranno fondamentali:

- La socializzazione;
- la fiducia di se stessi e del proprio corpo;
- rispetto degli altri;
- rispetto delle regole date dall'educatore.

OBIETTIVI FISIOLÓGICI E SPECIFICI

- Analisi delle posture e degli appoggi;
- coordinazione generale e specifica (oculo-manuale,oculo-podalica);
- spazialità,lateralità ed equilibrio.

PROPOSTE DIDATTICHE DELLA PSICOMOTRICITA'

- Giochi di coordinazione;
- giochi a tempo;
- giochi con colori;
- percorsi motori;
- giochi con palle di varie dimensioni.

OBIETTIVI SPECIFICI 3 ANNI (SEZIONE PIPPO)

- Conoscere le parti del corpo;
- gestione dello spazio a disposizione e che ci circonda;
- miglioramento degli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, arrampicarsi, muoversi in quadrupedia)
- miglioramento della coordinazione.

OBIETTIVI SPECIFICI 4 ANNI (SEZIONE TRILLY)

- Miglioramento delle capacità motorie fini;
- miglioramento delle capacità associative dei colori, delle forme e degli oggetti;
- apprendimento parziale della capacità di ritmizzazione;
- inizio della costruzione del pensiero immaginato.

OBIETTIVI SPECIFICI 5 ANNI (SEZIONE SAPIENTINO)

- Miglioramento semi-definitivo degli schemi motori;
- miglioramento della lateralizzazione (utilizzo di entrambe le estremità corporee, destra e sinistra);
- miglioramento della postura;
- utilizzo corretto del corpo per movimenti complessi;
- miglioramento e presa di coscienza del ritmo.