



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
 "P. S. DI GUARDO - QUASIMODO" - CATANIA

Sede centrale: Via Vitale 22 - Tel. 095-7440026 – fax 0957441720
 Sede Scuola Secondaria: Via A. D'Agata 16 tel. 095-421938 – fax 095-7441473
 Posta elettronica: ctic8ag00p@istruzione.it
 PEC: ctic8ag00p@pec.istruzione.it
 Sito Web: www.diguardoquasimodo.gov.it

ALLEGATO N.1

SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DI PROGETTI EDUCATIVI NELLE SCUOLE
 ANNO SCOLASTICO 2016/2017

PROGETTO DI Psicomotricità

CURRICULARE

PROGETTO PROPOSTO

DALLA DOCENTE *Castorina Sebastiana Maria Brigida*

ORDINE DI SCUOLA:

SECONDARIA

CLASSI PRIME

1. Titolo del progetto	P: "L'esperienza in prima persona" Descrizione Attività: Psicomotricità
2. Categoria di riferimento	<input type="checkbox"/> Educazione allo sport <input type="checkbox"/> Educazione relazionale e affettiva <input type="checkbox"/> Prevenzione comportamenti a rischio <input type="checkbox"/> Promozione alla salute <input type="checkbox"/> Promozione al benessere
3. Materia/Argomento <i>(di cosa si occupa)</i>	SCIENZE MOTORIE – PSICOMOTRICITA' La psicomotricità pone in evidenza le strette relazioni tra il mondo delle sensazioni e delle emozioni e il formarsi delle rappresentazioni mentali. Le azioni motorie consentono la consapevolezza del proprio corpo e dello spazio nel quale ci si trova, fornendo le basi per uno sviluppo cognitivo globale. Il corpo ed il movimento sono infatti le dimensioni esperienziali che stanno alla base della formazione del pensiero e sono manifestazioni dell'intera personalità, poiché chiamano in causa, contemporaneamente, strutture psicologiche ed organiche. Partecipare alle attività motorie, significa condividere esperienze di gruppo e favorire l'integrazione. Il gioco e lo sport sono infatti mediatori e facilitatori di relazioni; promuovono il valore del rispetto delle regole concordate e condivise ; inoltre evidenziano i valori etici che sono alla base della

	convivenza civile.
4. Contesto di intervento	<input type="checkbox"/> Scuola sec. di I grado
5. Target (a chi è rivolto, numero dei soggetti coinvolti con interventi specifici)	<input type="checkbox"/> studenti Scuola sec. di I grado (classe prima classe prima n° studenti)
6. Obiettivo Generale (Qual è lo scopo principale dell'intervento? Come si modificherà o cambierà il problema individuato?)	Creare un clima ludico positivo con funzione cognitiva, socializzante e creativa.
7. Obiettivi Specifici (Gli obiettivi specifici devono essere correlati ai cambiamenti attesi nel target. Ognuno di essi, se raggiunto, dovrebbe poter concorrere verosimilmente al raggiungimento dell'obiettivo generale).	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscere e controllare le modificazioni cardio-respiratorie durante il movimento • Realizzare movimenti e sequenze di movimenti su semplici strutture temporali • Riconoscere e utilizzare il ritmo nell'elaborazione motoria • Usare consapevolmente il linguaggio del corpo • Conoscere l'espressione corporea e la comunicazione efficace • Relazionarsi positivamente con il gruppo rispettando le diverse capacità e le caratteristiche personali
8. Indicatori di risultato (<u>se presenti</u>) (Indicatori qualitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare i cambiamenti relativi agli obiettivi specifici)	<ul style="list-style-type: none"> • Fare entrare i ragazzi in contatto con sé stessi; • sperimentare le loro capacità motorie; • accettare i loro limiti; • migliorare la loro abilità di ascolto e di concentrazione; • sapersi fidare gli uni degli altri ...
9. Indicatori di processo (<u>se presenti</u>) (Indicatori	Osservazione iniziale, in itinere e finale degli alunni : <ul style="list-style-type: none"> • durante le attività, individuali e di gruppo, inerenti la gestione della corporeità;

<p><i>quantitativi della valutazione. Quali indicatori sono stati individuati per monitorare se quanto è previsto dal progetto sarà effettivamente realizzato (es. n° di soggetti contattati, n° di interventi previsti, eventuali materiali realizzati, ecc.)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • durante i giochi liberi di movimento e/o i giochi- sport , in riferimento alla collaborazione con i compagni di squadra, al rispetto delle regole, alle dinamiche relazionali e alla gestione delle emozioni;
<p>10. Abilità di vita (Life Skills) che vengono sviluppate/ potenziare con il progetto <i>(se presenti) (in riferimento al target finale)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> La comunicazione efficace <input type="checkbox"/> La capacità di relazionarsi con gli altri <input type="checkbox"/> L'autoconsapevolezza <input type="checkbox"/> L'empatia <input type="checkbox"/> La gestione delle emozioni
<p>11.Modalità di intervento <i>(Breve descrizione dell'intervento)</i></p>	<p>Il progetto di psicomotricità proposto rappresenta uno spazio di gioco, di movimento corporeo e di piacere del vissuto relazionale, finalizzato alla promozione del benessere e della consapevolezza mentale del proprio corpo. Prevede una metodologia di tipo funzionale che tende non solo a sviluppare prestazioni e conoscenze, ma che soprattutto mira a valorizzare al massimo le potenzialità di ogni alunno . Privilegia l'apprendimento cooperativo che, rispetto a quello competitivo o individualista, favorisce l'interazione fra pari, l'autostima e l'empatia. Le attività proposte si svolgono individualmente, a coppie, a gruppi, nel rispetto della gradualità e della polivalenza. Il docente agisce da facilitatore, orientando gli apprendimenti e i comportamenti; incoraggiando lo sviluppo personale dei ragazzi (la creatività, il senso di responsabilità, la capacità di autonomia) e a sviluppare strategie partecipative che consentano un efficace lavoro di gruppo, in cui l'attività individuale di ciascuno alimenta il lavoro del gruppo</p> <p>STRUMENTI Palestra Materiale didattico sportivo e supporto musicale; LIM ; fogli A4; colori; palloncini.</p>
<p>12. Metodologie e strumenti utilizzati</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Modalità interattive <input type="checkbox"/> Lavoro di gruppo <input type="checkbox"/> Simulazioni <input type="checkbox"/> Esercitazioni <input type="checkbox"/> Role playing <input type="checkbox"/> Si utilizzerà il metodo globale, analitico o misto a seconda delle necessità dando massima importanza alle esperienze ludiche, proponendo gradualmente anche situazioni di cooperative learning e peer teaching. Docente come facilitatore
<p>13. Tempi di realizzazione</p>	<p>Progetto Durata del progetto in mesi</p>

del progetto in relazione alla annualità scolastica	Mese di avvio Ottobre Mese di conclusione
14. Organizzazione dei tempi (somma delle ore)	Durata complessiva del progetto in ore per target <input type="checkbox"/> insegnanti n° ore 08 <input type="checkbox"/> personale non docente n° ore <input type="checkbox"/> studenti n° ore 08
15. Modalità di valutazione (se presenti) (Strumenti utilizzati, fasi e tempi)	La valutazione sarà non giudicante ma formativa, l'alunno sarà sollecitato ad imparare ad auto-valutarsi. Si valuteranno: l'aspetto relazionale (partecipazione attiva, collaborazione con gli altri, rispetto delle regole, accettazione della sconfitta e delle diverse abilità, senso di responsabilità, ecc.) e l'aspetto cognitivo (conoscenza delle regole delle attività ludico-motorie).
16. Costi	<input type="checkbox"/> Nessun costo <input type="checkbox"/> Costo di € sostenuto da <input type="checkbox"/> Scuola con fondi propri <input type="checkbox"/> Contributo complessivo di € ..da parte dei genitori e/o comitato genitori <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Altro (specificare)
21. Altri costi in servizi	Specificare se la realizzazione del progetto prevede costi indiretti <input type="checkbox"/> Utilizzo di locali (sale, palestre, etc.). N° di giornate <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Interventi di personale comunale (vigili, bibliotecari, animatori....) N° interventi <input type="checkbox"/> Altro (specificare)

data

firma del docente referente