



INTELLIGENZA CORPOREO CINESTETICA (LABORATORIO DEI GRANDI)

INTRODUZIONE

Lo schema corporeo è la percezione e la rappresentazione del corpo che consente di usarlo, il corpo, in modo appropriato per i diversi compiti cui è sollecitato. Non significa solo conoscerne le parti ma anche saperlo usare ed esserne consapevoli.

Lo schema corporeo è in stretta relazione con la costruzione delle conoscenze spaziali. Lo spazio corporeo inteso come solido con un davanti/ dietro, destra/sinistra, alto/basso, consente di orientarsi, in progressione con lo sviluppo, offre conoscenze anatomiche delle parti e delle funzioni corporee, così come conoscenze delle posture per lo scambio dinamico con gli oggetti e le persone.

Le finalità nella costruzione dello schema corporeo si riferiscono a:

- orientamento
- miglioramento dell'uso e delle prestazioni
- consapevolezza di sé
- posture per le azioni transitive degli oggetti
- posture per le azioni espressive
- espressività artistica.

Il corpo umano è l'unico che oltre ad adattarsi al mondo ha la possibilità di comprenderlo e di trasformarlo seguendo un'intenzione.

E' lo scambio con il mondo.

La stessa pelle è il primo luogo di scambio fra dentro e fuori: il sé e l'altro sé.

Acquisendo quindi lo schema corporeo avremo anche un ottimo sviluppo e un 'importante maturazione nervosa, inoltre la strutturazione dello schema corporeo è un precursore della scrittura perché in sé, come accennato poco fa, contiene elementi spazio temporali importantissimi.

Il prima e il dopo, il sotto e il sopra sono tutti segni che il bambino ritroverà nel momento in cui dovrà apprendere la scrittura. Infatti i segni che compongono la scrittura hanno una disposizione nello spazio ben precisa e anche un ordine temporale, come nello schema corporeo.

Per acquisire lo schema corporeo il bambino deve:

- aver integri i canali percettivi

- deve esserci presenza del movimento
 - la corteccia celebrale deve essere ben sviluppata.
- Intorno ai 5 anni il bambino impara a controllare sia le posizioni globali del corpo sia le posizioni combinate dei suoi segmenti e comincia a coordinare e eseguire sequenze ritmiche di movimenti.

MOTIVAZIONE DELLA SCELTA

L'intelligenza è la capacità di comprendere il mondo in cui viviamo e di risolvere i problemi ambientali e socio culturali che ci vengono posti in ogni momento della nostra vita.

L'intelligenza cinestetica consiste nella capacità di usare il proprio corpo in modi differenti e abili per fini espressivi oltre che concreti: lavorare abilmente con oggetti, tanto quelli che implicano movimenti fini delle dita quanto quelli che richiedono il controllo dell'intero corpo.

Il movimento e l'apprendimento sono in relazione e i bambini devono esplorare con il loro corpo e con lo spazio fisico per sviluppare le abilità di cui avranno bisogno nel futuro.

Il mio intento sarà quello di permettere sia il miglioramento che il supporto e l'accrescimento di tale intelligenza in ogni bambino, facendo sì che il bambino possa dire: "Dalle cose del mondo ho la consapevolezza delle potenzialità del mio corpo perché le cose si rivestono delle sue azioni, ho la posizione degli oggetti tramite quelle del mio corpo, per una implicazione reale perché il mio corpo, lungi dall'essere un oggetto in sé, è pro-tensione verso il mondo e il mondo è il punto d'appoggio del mio corpo". (Galimberti 1983 pag.67).

Dai 3 ai 6 anni il bambino sviluppa la funzione di interiorizzazione, ci ritroviamo nello stadio del corpo percepito.

Lo scopo è soddisfare il naturale bisogno di movimento del bambino ma anche stimolare l'iniziativa e la costruzione di un 'immagine di sé indispensabile per il controllo delle emozioni.

Essenziale sarà anche lavorare tramite le funzioni esecutive: grazie ad esse il bambino sviluppa la capacità di autoregolarsi, comincia a porsi gli obiettivi, scompone le azioni e costruisce degli schemi mentali per poter comprendere e utilizzare le regole.

CAMPI D'ESPERIENZA

- Il corpo e il movimento: tramite la relazione corpo-ambiente sperimenta e apprende
- Il sé e l'altro: per mezzo del movimento del mio corpo creo relazione con gli altri e gli altri con me
- Conoscenza del mondo: il mio corpo mi permette di conoscere ciò che mi circonda
- I discorsi e le parole: con le parole descrivo ciò che vivo e mi relaziono
- Linguaggio, creatività, espressione: con il corpo e il linguaggio, quindi cv e cnv comunico ciò che sento, provo e ciò che ho dentro di me.

OBIETTIVI

- Acquisizione schema corporeo
- Controllo del corpo
- Coordinazione dei movimenti
- Espressione attraverso la mimica e la gestualità
- Manipolazione
- Equilibrio statico (condizione di stabilità e di mantenimento di una posizione da parte del soggetto) e dinamico (abilità nell'assumere la postura più adatta nell'esecuzione di un movimento)
- Motricità globale
- Coordinazione oculo manuale
- Abilità manipolatorie /grafiche
- Autoregolazione
- Cooperazione
- Tolleranza della frustrazione
- Capacità di pianificare, organizzare
- Gestione del tempo

Regolazione motoria: cosa faccio e come lo faccio

Regolazione cognitiva: cosa penso e come lo penso

Regolazione emotiva: cosa sento e come lo sento

Regolazione interpersonale: dove sto, come sto e con chi sto



DURATA

Il percorso si articolerà in 15 incontri da fine ottobre ad aprile, dalle 14.00 alle 15.00 nei giorni di martedì e mercoledì in cui i due gruppi di grandi si alterneranno.

DESTINATARI

Il percorso è dedicato al gruppo dei grandi quindi alla fascia 5/6 anni.

PRESENTAZIONE DEL PERCORSO

Durante il nostro viaggio saremo accompagnati da un maestro speciale: il SERPENTE GIRINGIO'.

Giringio' ci aiuterà migliorare la padronanza del nostro corpo, padronanza che viene da esperienze concrete, da informazioni che passano attraverso il corpo in relazione con l'ambiente. In questo modo anche per noi adulti sarà più semplice tradurre per i nostri bambini, nel miglior modo possibile, il mondo che li circonda rendendolo più comprensibile e quindi favorendo l'esperienza.

Il mezzo che Giringiò utilizzerà sarà il gioco: esso assume un ruolo fondamentale perché attraverso esso i piccoli apprendono e ricevono -anche dagli adulti-tutto il sapere maturato dalla propria specie nel contatto col proprio ambiente nel corso del tempo ed è il mezzo più efficace per aiutare nelle situazioni di difficoltà o carenza.

Inoltre il gioco oltre ad un contenuto e una forma ha anche un'EMOZIONE, lo scopo finale infatti è che esso fa vivere un'emozione.

Anche la ricezione e la condivisione di un gioco avviene sul piano emotivo: la persona più "vicina" al gioco del bambino non è quella che "sà di più", ma quella che gli è più vicina a livello emotivo (vicinanza empatica).

Giringiò' ci seguirà anche su questa sfera e insieme lavoreremo con una prima fase sperimentando con il corpo e poi facendo esperienza a livello grafico, di parola e di pensiero.

Il bambino "FARA' "ATTRAVERSO LE ATTIVITA', ARRIVANDO ALLA SOLUZIONE DEL PROBLEMA E QUINDI TROVANDO LE MODALITA' PER RISOLVERLO.

Lavoreremo poi anche sulle FUNZIONI ESECUTIVE che sono le abilità mentali necessarie allo svolgimento di qualsiasi attività, da quelle relativamente semplici alle più complesse.

Esistono due tipi di Funzioni esecutive:

- Funzione esecutive fredde: volte alla stimolazione dell'attenzione, capacità di inibizione, memoria di lavoro e flessibilità.
- Funzioni esecutive calde: volte alla stimolazione della capacità di conoscere e comprendere, manifestare le emozioni, abilità di relazione e cooperazione.



ATTIVITA'

- motricità globale e motricità fine a tavolino (funzioni esecutive fredde)
- giochi di autoregolazione emotiva e comportamentale e giochi di cooperazione (funzioni esecutive calde)
- Miscellanea: attività miste tra FEF e FEC
- Utilizzo del libro "Passeggiata di un distratto" - Giovannino
- Caccia al tesoro delle parti mancanti
- Disegno guidato
- "Filastrocca del Signor Corpo"
- Utilizzo del libro "Balla" di Hervé Tullet
- Filastrocca "Il corpo umano"
- Ruota del corpo
- Gioco dell'oca dell'autoregolazione
- Gioco dell'oca delle emozioni
- Il tesoro del galeone



RUOLO DELL'INSEGNANTE

- Programmare i giochi e scegliere il momento adatto per svolgerli, è il garante del progetto.
- Ricordare le condizioni in cui i giochi devono svolgersi
- Mantenere il ruolo di osservatore che restituisce verbalmente al gruppo le dinamiche di gioco
- Avere la funzione regolativa, dando la consegna al gruppo e sollecitando i componenti e intervenire e proporre idee ecc...

MATERIALI

Corpo, Bolle di sapone, Paste modellabili, Libri, Luci, Ombre, Cartoncini, Costruzioni, Puppazzi/Marionette, Cannucce, Torcia, Cerchi colorati, Pinze, Fili di lana, Scatole, Contagocce, Palline, Tempere, Cucchiari, Acquarelli, Schede/immagini, Nastro adesivo, Caramelle, Carta regalo, Mazza di carte