



# “Il Mondo Incantato”

Corso di formazione

Laboratorio di psicomotricità funzionale  
costruito intorno alla fiaba e al mito



## Introduzione

Uno degli aspetti del mondo magico in cui vivono i bambini è la convinzione che non ci sia niente di impossibile. Prendono tutto alla lettera, le parole per loro sono molto concrete. È facile capire come mai a questa età il mondo fantastico e quello reale possano essere così intrecciati. La paura dei genitori arrabbiati, la naturalezza con cui il bambino ne fa dei mostri, possono trasformare un piccolo conflitto in un avvenimento di grande portata.

In tutte le culture esistono fiabe e racconti popolari che parlano di desideri, delle ansie e delle speranze più profonde degli esseri umani. La ricerca del vero amore che abbatte tutti gli ostacoli, come nella Bella e la Bestia, la vittoria della gentilezza sulla tirannia, narrata nella fiaba di Cenerentola, ci incoraggiano a lottare per raggiungere degli obiettivi positivi e ci rassicurano sul fatto che, tenendo fede ai lati migliori della nostra natura, verranno premiati. Bruno Bettelheim ha scritto un libro affascinante intitolato "Il mondo incantato", che analizza l'importanza delle fiabe. Vi è la convinzione che le fiabe aiutino i bambini a elaborare le loro ansie e le loro paure. Da questi spunti decisamente importanti inizia il nostro gioco: brevi composizioni, improvvisazioni creative liberamente inventate o riprese da esperienze vissute in prima persona dai ragazzi, nel qual caso l'attività scenica diventa sociodramma mediante il quale si possono cogliere ed analizzare razionalmente, in particolare, i problemi socio-affettivi. Le peculiari caratteristiche del giocodramma sono quelle del gioco-puro, dalla integrale espressione corporea e verbale all'interno delle variabili del gioco-imitativo, gioco-simbolo, gioco-costruttivo, gioco-avventuroso, gioco-mimico, ecc.

Il passaggio dalla fiaba al mito è reso possibile dall'introduzione della metafora. Con essa giochiamo a proporre brani inediti che si intrecciano di mitologia classica e bizzarra parodia del passato e del presente del mondo sportivo. Ed ecco che Mito e Sport si intrecciano inaspettatamente: le olimpiadi greche entrano nel mondo sportivo odierno caratterizzato da tematiche importanti quali il doping, l'agonismo, il giornalismo sportivo, il ruolo dell'allenatore, la vittoria, la strategia, la frustrazione... Saranno gli dei e le loro avventure sportive a riscrivere, attraverso la metafora, il concetto di "mito".

## Finalità

Attraverso lezioni strutturate di psicomotricità funzionale e di giocodramma si ricercano i seguenti obiettivi:

- 1) acquisizione di un'immagine del corpo orientata (segmentazione, rapporto fra segmenti, assi di riferimento: alto-basso avanti-indietro laterale sinistra-destra)
- 2) dominanza laterale e orientamento sinistra-destra
- 3) verbalizzazione della dominanza laterale (presa di coscienza)
- 4) applicazione di queste acquisizioni negli esercizi dinamici
- 5) strutturazione spazio-temporale dello spazio grafico:
  - percezione delle forme e loro riproduzione
  - apprendimento di segni diversamente orientati con riproduzione grafica
  - lo spazio orientato (spazio egocentrico-Piaget)
  - grafia e orientamento (aspetto particolare della coordinazione oculo-manuale)
  - associazione nello spazio grafico delle nozioni di sinistra-destra e prima-dopo
  - armonia del movimento e percezione temporale (la danza)
  - associazione della pausa musicale alla punteggiatura
- 6) adeguamento posturale con presa di coscienza (esso implica il controllo del cingolo pelvico, scapolare e della testa da cui dipende il posizionamento dell'asse corporeo a quello verticale senza tensioni superflue).
- 7) controllo tonico (da esso dipende il tono sufficiente all'esercizio delle funzioni cognitive)
- 8) sviluppo dell'abilità manuale (motricità fine che esige il coinvolgimento della funzione d'interiorizzazione)
- 9) passaggio dall'orientamento egocentrico a quello decentrato (permette al bambino di situarsi nella prospettiva dell'altro)

In una progettazione di questo tipo a gran voce si richiede una programmazione trasversale, della quale forniamo un piccolo esempio:

**Italiano:** la fiaba (Le metafore ad es. possono mettere in moto nella persona processi d' analogia e d' identificazione, nonché d' apprendimento e d' elaborazione, e può diventare la base di un suo cambiamento);

**Arte e Immagine:** drammatizzazione, giocodramma, rappresentazione della fiaba,...

**Geografia/Storia:** riferimenti e costruzione di sequenze spazio/temporali

**Matematica:** quantità numerica, fiaba logica/fantastica

**Scienze:** conoscenza e discriminazione degli esseri viventi/non viventi

**Musica:** pulsione, cadenza ritmica, respirazione

**Tecnologia e Informatica:** consapevolezza dell'uso e della funzione degli strumenti, utilizzo di Microsoft Paint per disegnare e giocare con le immagini, creare ipermedia.

**Convivenza Civile:** il sè e l'altro

## **Sono identificabili obiettivi generali e specifici del lavoro:**

### **Obiettivi Generali:**

- Prerequisiti psicomotori e psicolinguistici tesi alla facilitazione dell'apprendimento della scrittura e della lettura.

### **Obiettivi Didattici specifici:**

1. Conseguire la capacità di esprimere e comunicare esperienze e situazioni
2. Acquisire le competenze fondamentali che permettono di esprimersi e comunicare con differenti codici, verbali e non
3. Sviluppare l'espressività, la spontaneità e la chiarezza nella produzione di messaggi
4. Comprendere, interpretare e rielaborare oralmente fiabe, attivando processi interpretativi
5. Analizzare in un racconto le azioni compiute dai diversi personaggi
6. Rilevare in un racconto sentimenti e caratteri dei personaggi
7. Interpretare in modo personale e originale un racconto e/o testo
8. Produrre immagini e sequenze di immagini che visualizzino il testo ascoltato e lo rielaborino in modo personale
9. Riconoscere e denominare le varie parti del corpo
10. I propri sensi e le modalità di percezione sensoriale.
11. L'alfabeto motorio (schemi motori e posturali)
12. Le posizioni che il corpo può assumere in rapporto allo spazio ed al tempo.
13. Codici espressivi non verbali in relazione al contesto sociale
14. Rappresentare graficamente il corpo, fermo e in movimento
15. Riconoscere, differenziare, ricordare, verbalizzare differenti percezioni sensoriali (sensazioni visive, uditive, tattili, cinestetiche)
16. Coordinare e collegare in modo fluido il maggior numero possibile di movimenti naturali (camminare, saltare, correre, lanciare, afferrare, strisciare, rotolare, arrampicarsi, ...)
17. Collocarsi, in posizioni diverse, in rapporto ad altri e/o ad oggetti
18. Muoversi secondo una direzione controllando la lateralità e adattando gli schemi motori in funzione di parametri spaziali e temporali
19. Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e fantastiche
20. Comprendere il linguaggio dei gesti
21. Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole

### **Destinatari**

Insegnanti della Scuola dell'Infanzia e della Scuola Primaria, dirigenti scolastici, famiglie.

### **Durata**

Il corso prevede il seguente planning indicativo e concordabile:

sabato dalle ore 14,30 alle ore 20 teoria

domenica dalle ore 9 alle ore 13 pratica

### **Risorse necessarie**

Aula messa a disposizione dalla scuola promotrice se possibile con la possibilità di videoproiettore.

Palestra

### **Risorse fornite**

Materiali didattici utilizzati durante il corso.

### **Costo**

Per la formazione e i materiali è richiesto un contributo di 950 € + IVA lasciando aperto il numero dei partecipanti.

Al costo del corso sono da aggiungere eventuali spese di viaggio concordabili inviando una richiesta per e-mail a: [info@canalescuola.it](mailto:info@canalescuola.it)

Per ogni richiesta di attivazione verrà comunque fornito un preventivo personalizzato.

Per ogni corso attivato verrà stipulato regolare contratto tra la Cooperativa e la Scuola.

Al termine del corso sarà rilasciato un certificato di partecipazione.

### **Referente del progetto**

Prof. Armando Caligaris, insegnante di educazione fisica, da dodici anni individuato come esperto in attività motorie nell'ambito della scuola dell'infanzia e della scuola primaria dei circoli didattici di Loano e Pietra Ligure. Incarico esteso su 34 classi all'anno.

Autore del libro "La psicocinetica a scuola".



**canalescuola**

**Per contatti e informazioni**

**Sito web: [www.canalescuola.it](http://www.canalescuola.it)**

**E-mail: [info@canalescuola.it](mailto:info@canalescuola.it)**

**Skype: canalescuola**

**Cell. 3287248537**

**Telefono: 0471979580 – 0245470149**

**Numero Verde 800912351 (dalle 15 alle 18)**