

A large black and white checkered mat is laid out on a red gymnasium floor. The mat is rectangular and consists of alternating black and white squares. The floor is marked with red and white striped caution tape. In the background, there are wooden climbing frames and a blue padded pillar. The room has large windows with wooden frames and white radiators. The text "PSICOMOTRICITÀ SU SCACCHIERA GIGANTE I E II LIVELLO" is overlaid in the center of the image.

**PSICOMOTRICITÀ
SU SCACCHIERA GIGANTE
I E II LIVELLO**

Scuola Primaria

COME NASCE LA PSICOMOTRICITÀ NELLE SCUOLE E SUO SVILUPPO

Anno 2000 Nasce come attività psicomotoria ideata da Alessandro Pompa in Roma, presso alcune classi della scuola dell'Infanzia

Anno 2007 Inserimento in alcune scuole di Savigliano grazie alla collaborazione tra

Alessandro Dominici e la prof.ssa Paola Russo che elabora il primo protocollo didattico per la scuola primaria

Anno 2009 Diffusione nelle Marche e in Sardegna

Anno scolastico 2011/2012 100 classi coinvolte nelle scuole Primarie in provincia di Cuneo ed altrettante nel resto del Piemonte

Anno scolastico 2011/2012 Ricerca PSG dell'Università degli Studi di Torino

Anno scolastico 2011/2012 Revisione del protocollo didattico con inserimento dell'osservazione relazionale sulle classi prime e seconde



ESPLORARE SE STESSI E LO SPAZIO GIOCANDO

- Acquisire la conoscenza dello spazio individuale e di gruppo giocando sulla scacchiera
- Accrescere la padronanza degli schemi motori, posturali e la consapevolezza corporea
- Conoscere se stessi e gli altri attraverso l'ascolto e il rispetto delle regole
- Riconoscere numeri, lettere e coordinate in relazione allo spazio



ATTIVITA' E FINALITA': I LIVELLO

- ❑ Le direzioni: la verticale, l'orizzontale e la diagonale sperimentarle e interiorizzarle
 - ❑ Gli spostamenti, le catture, le coordinate: ricordare giocando
 - ❑ Arricchire e precisare il proprio bagaglio lessicale e cognitivo
 - ❑ Utilizzare il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo.
- ❑ Sviluppo del primo protocollo: nasce la favola come ponte tra realtà e immaginazione per favorire l'ascolto e l'apprendimento



ATTIVITA' E FINALITA': II LIVELLO

- ❑ Ripresa e verifica delle abilità acquisite, utilizzando il gioco di squadra
- ❑ La filastrocca come narrazione: gli spostamenti, le strade e le catture dei personaggi sulla scacchiera
- ❑ I bianchi e i neri, due eserciti si incontrano: il valore della cooperazione nel gioco come esperienza ludico-sportiva
- ❑ La Leggenda degli scacchi: conoscere i personaggi del castello e dove si collocano nelle case.





COMUNICARE E RELAZIONARSI CON SÉ E CON GLI ALTRI

- ❑ Rispettare la diversità, una strada verso la conoscenza reciproca
- ❑ Focalizzare il pensiero e l'azione per conoscere i propri limiti e le proprie potenzialità
- ❑ Conoscere, esprimere e contenere le proprie emozioni
- ❑ Imparare il valore della cooperazione e del lavoro di squadra per raggiungere obiettivi comuni



IL MANUALE



Compendio di 17 unità didattiche di psicomotricità suddiviso in I e II livello

Lista dei materiali occorrenti da costruire o avere in dotazione durante l'attività

Parte iniziale: esposizione dettagliata dell'attività pratica con nome degli esercizi, descrizione delle consegne per i bambini e applicazione pratica nel gioco

Di seguito nel testo: osservazione sugli alunni delle dinamiche relazionali e delle emozioni scaturite durante l'attività. Strategie da utilizzare per affrontare comportamenti individuali e dinamiche di gruppo