

1222·2022  
**800**  
ANNI



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA

E PSICOLOGIA APPLICATA - FISPPA

CORSO DI STUDIO IN SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE

CURRICOLO: SERVIZI EDUCATIVI PER L'INFANZIA

Relazione finale

## ***LA PSICOMOTRICITA' NELLA PRIMA INFANZIA***

RELATORE

Prof.ssa Mantovan Claudia

LAUREANDA

Linda Boscolo Meneguolo

Matricola 1235044

Anno scolastico 2021-2022

## INDICE

|   |    |
|---|----|
| Introduzione .....  | 4  |
| Capitolo 1: La psicomotricità .....                                   | 6  |
| 1.1 La scientificità della psicomotricità.....                        | 6  |
| 1.2 Corpo e mente .....   | 10 |
| 1.2.1 Corpo in psicomotricità .....                                   | 12 |
| 1.2.2 Linguaggio corporeo .....                                       | 13 |
| 1.3 Il movimento .....  | 15 |
| 1.4 Il corpo in sociologia .....                                      | 19 |
| Capitolo 2: Lo sviluppo motorio .....                                 | 21 |
| 2.1 Introduzione.....   | 21 |
| 2.2 Fasi dello sviluppo motorio.....                                  | 23 |
| 2.2.1 Periodo prenatale .....   | 23 |
| 2.2.2 Periodo dei riflessi .....                                      | 23 |
| 2.2.3 Precursori pre-adattati al movimento.....                       | 24 |
| 2.2.4 Periodo dell'acquisizione delle competenze motorie di base..... | 25 |
| 2.2.5 Il periodo dell'esercizio di abilità.....                       | 25 |
| 2.2.6 Periodo dell'abilità.....                                       | 25 |
| 2.3 Come il bambino apprende il movimento .....                       | 26 |
| 2.3.1 Le capacità senso percettive .....                              | 27 |
| 2.3.2 Le capacità coordinative .....                                  | 29 |
| 2.3.3 Le capacità condizionali.....                                   | 29 |
| 2.4 Il ruolo dell'adulto.....   | 30 |

|  |   |    |
|--|---|----|
| 2.5  | Il gioco .....                                      | 31 |
| 2.5.1  | Gioco sensomotorio .....                            | 32 |
| 2.5.2  | Gioco simbolico .....                               | 32 |
| 2.5.3  | Gioco di socializzazione .....                      | 33 |
| Capitolo 3: La psicomotricità all'interno del nido ..... |   | 35 |
| Introduzione .....                                       |   | 35 |
| 3.1  | Come programmare l'attività psicomotoria .....      | 36 |
| 3.1.1  | Lo spazio .....                                     | 37 |
| 3.1.2  | Il tempo.....                                       | 38 |
| 3.1.3  | Il materiale.....                                   | 38 |
| 3.2  | La seduta di psicomotricità .....                   | 40 |
| 3.2.1  | L'inizio.....                                       | 40 |
| 3.2.2  | La fase centrale.....                               | 41 |
| 3.2.3  | La fine .....                                       | 42 |
| 3.2.4  | La verifica.....                                    | 43 |
| 3.3  | Struttura delle sezioni all'interno del nido .....  | 43 |
| 3.3.1  | Sezione dei piccoli (3-12 mesi) .....               | 43 |
| 3.3.2  | La sezione dei medi e dei grandi (12-36 mesi) ..... | 44 |
| 3.4  | Possibili attività .....                            | 46 |
| Conclusioni .....  |   | 51 |
| Bibliografia.....  |   | 53 |

## Introduzione

All'interno della tesi si esplorerà il concetto di psicomotricità, andando a definire se può avere una valenza scientifica. Per rispondere a tale quesito si individueranno i criteri per cui si può definire se una determinata disciplina può essere ritenuta scientifica.

La psicomotricità prende in considerazione una visione unitaria del corpo e della mente, i quali, nel corso del tempo, sono stati al centro di diversi dibattiti poiché si sosteneva che il corpo fosse al servizio della mente.

Come si osserverà nel corso del primo capitolo, corpo e mente rappresentano un'unità inscindibile, poiché attraverso il corpo e il movimento l'individuo inizia a percepire e a conoscere il mondo circostante.

L'individuo possiede un linguaggio corporeo, utilizzato fin dai primi giorni di vita per comunicare con il mondo circostante, che si viene a costituire attraverso lo spazio, il tempo, gli oggetti che i bambini iniziano ad utilizzare per creare dei legami e il movimento. Tale linguaggio viene riconosciuto, interpretato e legittimato dall'adulto. Pertanto, un ruolo fondamentale è rivestito dal rapporto di intersoggettività che si viene a creare tra il bambino e le figure di riferimento, genitori e educatori, in quanto sono loro che legittimano e interpretano i bisogni, dando loro un significato che poi i bambini impareranno.

Verrà definito poi il concetto di movimento facendo riferimento ad alcuni modelli che saranno esplicitati di seguito.

Nel secondo capitolo si andrà a definire l'importanza che il movimento ha per i bambini, in quanto attraverso di esso iniziano a entrare in relazione con l'altro e a creare un'immagine unitaria del proprio corpo.

Si osserverà come si sviluppa il movimento a partire dalla vita intrauterina fino ai 3 anni, esplicitando poi le capacità che i bambini acquisiranno in questa fascia d'età.

Nell'intero processo svolgono un ruolo fondamentale l'adulto, che attraverso determinati stimoli può favorire lo sviluppo del movimento, e il gioco attraverso cui il bambino esprime il suo mondo interiore.

Il gioco come vedremo nel corso del capitolo si suddivide in: sensomotorio, simbolico e di socializzazione.

Infine, nella terza parte, si va a delineare come si crea il setting psicomotorio partendo dalla programmazione delle diverse attività tenendo in considerazione alcuni elementi tra cui: l'organizzazione dello spazio, del tempo e del materiale.

Si osserverà poi come è possibile strutturare le diverse sezioni del nido per stimolare lo sviluppo dell'autonomia, del gioco senso motorio e simbolico nel bambino.

Infine, verranno illustrate delle possibili attività per favorire la percezione corporea, migliorare la coordinazione e l'equilibrio, facilitando, in tal modo l'integrazione degli aspetti emotivi, cognitivi e affettivi garantendo una crescita armonica.

## Capitolo 1: La psicomotricità

La psicomotricità è una disciplina pedagogico-riabilitativa-terapeutica nata in Francia agli inizi del XX secolo, diffusa in Italia agli inizi degli anni 70.

Nasce da una branca della neurologia, poiché mirava a superare il modello medico anatomo-clinico, che sosteneva che ad ogni manifestazione patologica legata al movimento fosse collegata una lesione cerebrale. La ricerca, perciò, si è spostata verso un modello che comprendesse il campo psichico e motorio, sia nel campo medico-patologico-riabilitativo che in quello educativo-pedagogico.

Pertanto, tale disciplina unifica in sé molteplici punti di vista, quali: biologia, psicologia, psicoanalisi, sociologia e linguistica.

In ambito educativo si ripropone di consentire ai bambini la completa integrazione tra mente e corpo, supportandone i processi di sviluppo, andando a valorizzare il bambino come essere globale e consentendogli di realizzare sé stesso nell'uso dello spazio, del tempo e degli oggetti che lo circondano.

Fondamentali, per raggiungere tale scopo, sono le relazioni che coinvolgono i bambini con le figure di riferimento, genitori e educatrici, e con i coetanei. Attraverso la psicomotricità si cerca di favorire la capacità dei bambini di rappresentarsi armonicamente, andando ad utilizzare tre elementi fondamentali ovvero: il movimento, il gioco e il linguaggio.

Prima di analizzare questi elementi si andrà a definire se la psicomotricità ha una valenza scientifica.

### 1.1 La scientificità della psicomotricità<sup>1</sup>

Prima di delineare se la psicomotricità ha un valore scientifico è necessario definire quest'ultimo termine.

La scienza ha come oggetto di indagine l'essere umano nella sua totalità, perciò va ad indagare le sue vicende biologiche, mentali o sociali, individuali o

---

<sup>1</sup> In questo paragrafo si fa riferimento ai contenuti presenti nel testo "Corpo e mente in psicomotricità. Pensare l'azioni in educazione e terapia", Eraldo Berti e Fabio Comunello, 2011, Erickson

collettive. Alla base di tutte le riflessioni vi è il rapporto che intercorre tra soggettività e oggettività, individualità o generalità.

La psicomotricità prende in considerazione gli elementi dell'espressività che l'individuo manifesta inconsapevolmente. La ricerca s'incentra sugli elementi che caratterizzano le interazioni, in quanto saranno poste al centro della progettazione terapeutica o educativa. In esse risiedono i segni da trovare e da interpretare utilizzando la percezione, l'osservazione e tutte quelle capacità che consentono di cogliere gli elementi che caratterizzano le azioni che si ripetono, il confronto e il controllo intersoggettivo.

Se si prendono in considerazione i principi standard della conoscenza scientifica si incorre nel rischio di lasciar fuori la maggior parte delle scienze umane, in quanto fanno riferimento a:

- Oggettività, ossia la separazione tra l'oggetto e l'osservatore, affinché le caratteristiche personali non vadano ad influenzare l'oggetto di studio;
- Generalizzazione, si parte dal generale e non dell'individuale, per cui si ricercano le regolarità;
- Individuazione di catene causali, si ricerca il motivo per cui si vengono a verificare determinate regolarità, se ne ricercano pertanto le cause;
- Replicabilità, si verifica se date le medesime condizioni un evento o una catena di eventi possano essere riprodotti;
- Prevedibilità, dopo aver individuato la catena causale si osserva se a partire dalle condizioni iniziali è possibile prevedere quale sarà il risultato finale o se è possibile risalire allo stato iniziale;
- Misurabilità, l'oggetto deve essere misurato, posto entro precisi confini standard definiti e condivisi;
- Riduzionismo, ossia la tendenza di spiegare il più complesso attraverso il più semplice, per cui si va a ripulire l'oggetto di indagine dalle opposizioni che possono caratterizzarlo, scomponendolo, poi, nei suoi elementi più semplici.

Qualora ci si dovesse chiedere se la psicomotricità possiede un fattore terapeutico, la risposta dipende da come viene posta la domanda.

L'espressione fattore terapeutico comporta la ricerca e la dimostrazione che vi sia un elemento specifico che si deve curare o proteggere. Ne consegue implicitamente che l'elemento essenziale per dimostrare la scientificità della psicomotricità sia andare ad individuare una catena causale precisa.

Se la domanda viene posta in tal modo risulta difficile dare una risposta, in quanto alla base può esservi l'idea che la disabilità sia una malattia che si può guarire, quando in realtà rappresenta una condizione esistenziale che può evolvere tramite la presenza e la modificazione dei contesti. Se dovessero essere presenti dei fattori terapeutici o protettivi non potrebbero essere identificati con un'indagine a priori, in quanto tali fattori dipendono dai contesti e si modificano in base alle situazioni.

Dopo aver definito quelli che vengono ritenuti i parametri standard per poter definire se una disciplina può essere scientifica o meno si andrà a prendere in considerazione la posizione di Giorgio Prodi, scienziato e direttore dell'Istituto di Cancerologia dell'Università di Bologna.

Prodi tiene in considerazione l'idea di base: ossia che cos'è la conoscenza scientifica indipendentemente dall'ambito in cui viene utilizzata, e non i parametri per cui una disciplina viene ritenuta scientifica.

La conoscenza scientifica non è qualitativamente diversa dalla conoscenza comune, ma ne è una sua specializzazione e differenziazione, in quanto la conoscenza è un'attività biologica. Il concetto di biologico non rinchioda in sé solo ciò che riguarda un'interpretazione organicista e meccanicista ma anche l'apprendimento e la cultura, in quanto essa porta l'uomo ad essere una specie culturale.

La conoscenza si sviluppa attraverso le interazioni che vengono utilizzate in ogni momento e coinvolgono l'altro e l'ambiente circostante.

La psicomotricità incentra il proprio tema, lo strumento e lo scopo del proprio intervento sull'interazione e la relazione tra due soggetti.

Prodi pone particolare attenzione a questi due elementi in quanto sono fondamentali per il bambino per imparare a conoscere il mondo circostante.



Riprende i principi fondamentali di Piaget, quali l'assimilazione e l'accomodamento, facendoli corrispondere rispettivamente alla sua idea di: conoscenza metabolica, per cui l'individuo assimila, seleziona e incorpora nuove esperienze unendole agli schemi preesistenti, perciò l'oggetto permane sempre; e alla conoscenza oggettivante, per cui l'individuo va a modificare gli schemi cognitivi preesistenti per potersi adattare all'ambiente circostante.

Per quanto concerne la conoscenza scientifica sostiene che "spiegare le cose vuol dire stabilire una relazione tra le cose. Non vuol dire trovarne l'essenza". L'osservatore non è mai neutrale nel rilevare le cose in sé. Nel momento in cui si incontrano le cose esse vengono immediatamente valutate, caricate di un valore insito nella struttura conoscitiva. Un ostacolo alla conoscenza è la tendenza a ragionare per polarità opposte. La più importante, in questo contesto, è l'opposizione tra soggettività e oggettività.

L'oggettività nasce dalla soggettività, ossia dall'interazione del soggetto con il mondo, con la sua struttura biologica, la sua storia. Pertanto, nascendo dal confronto, dalla condivisione intersoggettiva sarà sempre parziale e mutevole. Non descrive mai la totalità della cosa, ma sempre solo e aspetti coerenti con la struttura conoscitiva.

La conoscenza è scientifica, e non più comune, quando si riflette sugli strumenti che vengono utilizzati, andando a definire "le operazioni di riscontro" ed eliminando "le operazioni improprie", pertanto non vi è solo un'indagine sistematizzata sulle cose ma anche come esse vengono indagate.

Perciò l'intersoggettività presenta una natura biologica, in quanto la conoscenza scientifica nasce dalla conoscenza comune, che ha le proprie origini biologiche nell'evoluzione.

Non è possibile definire a priori che cosa sia scientifico ma lo si può constatare solo a posteriori al termine del ciclo conoscitivo.

In psicomotricità teoria e prassi sono intimamente interconnesse tra di loro e sono intrinsecamente relazionali. Il momento dell'incontro con i bambini non riguarda l'applicazione di teorie o metodologie, ma esso stesso rappresenta una teoria incarnata.

Lo/la psicomotricista è contemporaneamente sia il soggetto che attualizza i propri indirizzi teorici e metodologici sia l'oggetto su cui li verifica, mentre il bambino dà un

feedback tramite le proprie risposte e proposte, mettendo alla prova la coerenza e l'efficacia della teoria incarnata dello/la psicomotricista.

Lo/la psicomotricista attraverso l'osservazione partecipante osserva tre oggetti diversi: sé stesso (auto-osservazione), il bambino e la loro interazione (auto-etero-osservazione). Attraverso l'osservazione e la riflessione lo/la psicomotricista pensa a ciò che ha fatto e osservato, ed ha anche una funzione progettuale in quanto penserà a ciò che farà. Il tutto è utile per ripensare a quanto è stato fatto e come poter reintegrare e modificare la propria prassi terapeutica o educativa.

## 1.2 Corpo e mente

La psicomotricità prende in considerazione una visione unitaria del corpo e della mente in quanto sostiene che l'uomo è il suo corpo e non si parla dell'uomo e del suo corpo, come si è fatto per un lungo periodo nel corso della storia. L'uomo è prima di tutto un essere parlante e nominandosi parla del proprio corpo, e nel medesimo modo il corpo parla per lui. La rieducazione psicomotoria punta sullo sviluppo dell'aspetto comunicativo del corpo, per dare la possibilità al soggetto di dominare il suo corpo, di pensare ai suoi gesti per aumentarne l'efficacia consentendogli, così, di completare il proprio equilibrio. Quindi il corpo viene visto come produttore e organizzatore di senso.

Il corpo e la mente, o l'anima come veniva definita nell'antichità, sono sempre stati al centro del dibattito in cui venivano messi a confronto e talvolta contrapposti l'uno all'altra, sostenendo ad esempio che il corpo fosse corruttibile, in quanto appartenente al mondo terreno, mentre l'anima era immortale<sup>2</sup>. Platone, ad esempio, sosteneva che il corpo era il luogo transitorio dell'esistenza nel mondo di un'anima immortale. La salute e lo sviluppo fisico erano delle virtù proporzionali al modo in cui erano al servizio dello sviluppo e dell'attualizzazione dei valori morali e intellettuali. L'anima è metafisica e viene reintegrata quando il corpo perisce. Pertanto, il corpo è alle dipendenze dell'anima.

---

<sup>2</sup> La psicomotricità, Jean Claude Coste, a cura di Pier Luigi Baldi, 1999, La nuova Italia

A suo tempo anche Aristotele aveva sostenuto che corpo e mente erano due entità separate, in quanto sosteneva che l'uomo veniva visto come forma, a cui corrisponde l'anima, che si attua in una certa quantità di materia, ossia il corpo. Il corpo si può muovere grazie all'anima che mette il cuore nel movimento, per cui la locomozione è una delle sue funzioni, che caratterizza l'insieme del mondo animale.

Lo stesso Cartesio asserisce l'esistenza dell'essere umano attraverso il suo "cogito ergo sum" (penso, dunque sono). La realtà si organizza attraverso due sostanze distinte: la sostanza pensata che riguarda la sfera intellegibile, intellettuale e spirituale; e la sostanza estesa che racchiude la sfera della natura e delle cose materiali che sono organizzate secondo i principi e le regole della geometria. L'uomo è l'unico essere vivente che racchiude in sé le due sostanze sotto forma di anima, che appartiene alla sostanza pensata, e del corpo, che appartiene alla sostanza estesa<sup>3</sup>.

Solo negli ultimi anni il pensiero di Cartesio è stato quasi del tutto superato, in quanto si tende a sostenere che tutto risieda nel cervello e nulla nella mente poiché il cervello è qualcosa di tangibile, che si può toccare e studiare. Forse ciò è dovuto alla natura del linguaggio poiché tende a descrivere cose e stati e non i processi, per cui quando nomina qualcosa la cosifica.

Per poter comprendere la mente è necessario studiare l'organizzazione del cervello, senza tuttavia ignorare il corpo. C'è un rapporto stretto tra le funzioni animali, in particolare il movimento, e lo sviluppo del cervello.

Il cervello, come sostiene Eldeman, non è solo un elaboratore di funzioni ma è anche una macchina sociale che si è evoluta insieme al corpo. Quest'ultimo è inserito all'interno di una popolazione fatta di corpi simili a lui, per cui si sono andati a costruire e a comprendere determinati eventi sociali, che hanno influenzato le connessioni stesse del cervello.

---

<sup>3</sup> Benché io abbia un corpo che mi è strettissimamente congiunto, tuttavia, poiché, da un lato, ho una chiara e distinta idea di me stesso quanto sono solamente una cosa che pensa, e non estesa, e, da un altro lato, ho una chiara e distinta idea del corpo in quanto è solamente una cosa estesa, e che non pensa, è certo che io, cioè il mio spirito, o la mia anima, per la quale sono ciò che sono, è cosa interamente e veramente distinta dal mio corpo, e che può essere o esistere senza di lui (Cartesio, Discorso sul metodo. Metodi metafisiche con le obbiezioni e risposte)

Pertanto “non è possibile considerare il cervello e il sistema nervoso separandoli dagli stati del mondo e dalle interazioni di carattere sociale”.<sup>4</sup>

### 1.2.1 Corpo in psicomotricità

Il corpo in psicomotricità viene visto come un’“entità biculturale e produttrice di senso e organizzatrice dell'esperienza del mondo, della sua coerenza e stabilità in conoscenze, competenze e storie”<sup>5</sup>.

Il corpo, pertanto, rappresenta una prima apertura al mondo che incontra altri corpi e li riconosce simili a sé.

Uno dei primi concetti fondamentali individuati da Ajuriaguerra, psichiatra infantile e uno dei primi teorici della psicomotricità, è il “dialogo tonico”, con cui si va ad indicare il legame che si viene a creare tra la madre e il bambino, formato grazie ai reciproci scambi e adattamenti. Fin dai primi mesi di vita la madre comprende, interpreta e soddisfa i bisogni del bambino. Il bambino reagisce a degli stimoli interiori che solo la madre sa interpretare, dando loro un senso. Attraverso la comunicazione li si va ad organizzare all’interno di un sistema, fino al termine del primo anno, quando il bambino utilizza alcune parole che indicano più che nominare.

In questo contesto ha particolare rilevanza il tono muscolare<sup>6</sup>, che è la risposta più arcaica agli stimoli del mondo e va a veicolare i significati emotivi e affettivi fondamentali e complessi. I significati che i bambini impareranno ad attribuire si incideranno nei loro muscoli e nelle loro connessioni neuronali, e andranno ad influenzare le future relazioni con le persone che incontreranno. I gesti che i bambini impareranno a utilizzare sono prettamente influenzati dall’ambiente circostante e dalle variazioni di due parametri: il tono muscolare e

---

<sup>4</sup> Edelman, 1992, trad. it. 1993, p.346

<sup>5</sup> Berti, Comunello e Nicolodi, 1988 p.13

<sup>6</sup> Il tono muscolare è la naturale contrazione dei muscoli che permette di mantenere l’equilibrio contrastando la gravità terrestre, di reagire velocemente agli stimoli esterni ed interni organizzando l’azione più adeguata a favorire l’adattamento all’ambiente circostante. Viene controllato dal sistema nervoso centrale ed è indipendente dalla volontà dell’individuo. Lo sviluppo del tono muscolare di ogni individuo viene influenzato dalle esperienze individuali, perciò, le risposte degli individui di fronte al medesimo stimolo possono essere diverse.

il tempo. La connessione tra i due parametri diviene evidente durante la sintonizzazione affettiva fra madre e bambino, per cui la madre entra nello stato affettivo del bambino, lo va a condividere e lui riesce a percepirlo. La sintonizzazione affettiva riguarda l'intensità dei livelli di comportamento della madre che coincidendo con quelli del bambino varieranno nello stesso arco temporale.

Pertanto, il tono muscolare è fondamentale in psicomotricità in quanto è il canale privilegiato nella comprensione della soggettività e nella costruzione dell'intersoggettività, in quanto è l'elemento base del linguaggio del corpo. In seguito alla maturazione neurofisiologica il bambino sarà in grado di mantenere e alimentare la comunicazione a distanza grazie alla conquista dello spazio.

## 1.2.2 Linguaggio corporeo

### 1.2.2.1 *Lo spazio*

Lo spazio rivela informazioni sul livello di crescita della persona nel processo di acquisizione di conoscenza della propria identità. Nei primi mesi di vita la comunicazione avviene attraverso il dialogo tonico, in cui è presente solo lo spazio del corpo.

Lo spazio viene a delinearsi quando si inizia ad individuare un Io rispetto all'altro e si crea, così, un luogo di presenza-assenza che non sarà mai vuoto, in quanto si cercherà di riempirlo continuamente con il desiderio. Quando la maturazione neurofisiologica glielo permetterà il bambino cercherà di ritualizzare la presenza dell'altro, anche se lontano, attraverso: lo sguardo, la voce, il movimento.

Si creerà una relazione tra spazio, comunicazione e codice, e più quest'ultimo sarà semplice meno bisogno ci sarà di spazio.

Quando accrescono le capacità comunicative si devono aumentare contemporaneamente la distanza e le capacità di codificazione, che richiede codici elaborati in grado di andare a superare le barriere di spazio e tempo.

### 1.2.2.2 *Il tempo*

Il tempo, così come lo spazio, si viene a delineare grazie all'individuazione del Sé in rapporto all'altro.

Nei primi mesi di vita il tempo si costruisce sull'asse del bisogno-soddisfazione scandito dai ritmi biologici. Intorno all'ottavo mese si viene costituire l'asse desiderio-

soddisfazione. Nel desiderio l'assenza diviene non-presenza per cui si avrà una presenza psicologica, anche se l'altro non è presente fisicamente. Tra gli assi presenza-assenza, sotto il dominio del bisogno, e presenza-non presenza, sotto il dominio del desiderio, inizia a fondarsi il tempo.

Attraverso l'esperienza emozionale del desiderio il piano biologico viene trasformato in quello psichico, in quanto si avverte la necessità di riempire una presenza fisica che viene vissuta come mancanza. È importante che l'esperienza del desiderio sia vissuta in modo positivo dal bambino affinché si crei un ricordo di un'esperienza di soddisfazione passata e un progetto di soddisfazione futura, cosicché si possa fondare la nozione di tempo.

Pertanto, il tempo è un'esperienza di tipo emozionale che concorre alla formazione della personalità legata al rapporto che intercorre con l'altro nel modello originario dell'attaccamento.

L'adulto deve allearsi con il mondo emozionale del bambino, affinché venga identificato, legittimato, e il desiderio possa così passare da pura emozione a rappresentazione verbale.

### *1.2.2.3 Gli oggetti*

Attraverso gli oggetti i bambini piccoli iniziano a creare un legame, un contatto con l'altro, in quanto li utilizzano come un prolungamento del proprio corpo. Con il passare del tempo vengono utilizzati per intervenire sulla realtà esterna, per creare, per attraversare o per far esistere lo spazio.

In psicomotricità gli oggetti utilizzati sono destrutturati e si prestano ad un utilizzo vario e creativo, in modo rapido e istantaneo, affinché sia possibile passare da una situazione ad un'altra in modo rapido e immediatamente simbolico.

È importante che gli strumenti utilizzati favoriscano un percorso di andata nel simbolo e ritorno alla realtà. Ad esempio, un bastone può divenire una spada, un cavallo o un fucile però altrettanto facilmente tornerà ad essere un bastone simile a tutti gli altri.

#### 1.2.2.4 Il movimento

Il movimento viene visto come “moto verso” inteso come il potere di agire in rapporto al mondo delle persone e delle cose. I bambini con gravi patologie si muovono in modo stereotipato, indefinito che denota una difficoltà di rimanere in contatto con il mondo. Tale difficoltà non riguarda le competenze dei bambini ma la capacità di relazionarsi con l’ambiente e le persone circostanti.

Il movimento sarà sempre da una parte in relazione con il tono e la postura, dall’altra con gli spazi e gli oggetti.

### 1.3 Il movimento

Il movimento, come già esplicitato, è una caratteristica propria della specie umana ed è funzionale allo sviluppo delle funzioni mentali. Già nella fase gestazionale del feto il movimento funge da regolatore per lo sviluppo muscolo- scheletrico.

Oliviero sostiene che l’embrione è dapprima un organismo motorio poi sensoriale, ossia sono i movimenti riflessi a generare le percezioni e le sensazioni. Per sostenere la sua teoria porta l’esempio della memoria, che nasce dai primi movimenti degli arti e della mimica che costruiscono il nucleo iniziale di schemi motori e, memorie muscolari attorno ai quali si addensano le memorie successive. Il fatto che il movimento sia l’elemento base e unificatore della percezione e della conoscenza del mondo è esemplificato nell’attività automatica della visione. L’individuo percepisce un’immagine nitida e stabile proprio grazie ai continui movimenti saccadici degli occhi.

Il movimento con il passare del tempo è stato oggetto di numerose rivisitazioni ed è stato possibile individuare tre modelli di lettura diversi che consentiranno di comprendere la complessità e la diversità del movimento stesso.

Il primo modello prende in considerazione l’educazione fisica tradizionale. Contempla il corpo nella sua valenza anatomo-funzionale, che obbedisce alle leggi maturative studiate dall’anatomia, per cui si tende a determinare nel modo più preciso possibile le connessioni causali.

Secondo questa concezione il corpo viene visto come qualcosa a cui si deve applicare una legge scientifica. In questo contesto si parla di sviluppo psicomotorio riferendosi alle varie tappe di maturazione delle potenzialità di movimento del bambino,

secondo le leggi studiate dalla neurologia e dalla psicologia evolutiva; pertanto, la motricità è una funzione da studiare nel suo sviluppo maturativo. Il corpo è qualcosa che deve essere allenato, addestrato in modo tale che possa acquisire le competenze necessarie, secondo l'idea che l'uso, l'addestramento e l'allenamento sono la via e il modo attraverso cui la funzione motoria diventa sempre più sana, adeguata e forte.

In questa concezione corpo e mente si contrappongono, e il corpo non è che un contenitore della mente di cui ci si deve prendere cura per avere una mente sana in un corpo sano.

L'attenzione è posta sul risultato finale e l'obiettivo da raggiungere è uguale per tutti, fuori dal bambino, nella performance motoria.

È fondamentale conoscere le tappe secondo cui si evolve la funzione motoria per proporre ai bambini gli esercizi corretti in modo tale che siano aiutati a sviluppare armoniosamente le proprie potenzialità motorie ed essere educati al corretto uso e controllo del movimento e del corpo. È importante anche il confronto che avviene con gli altri durante lo svolgimento dei vari esercizi, in quanto consente agli individui di sviluppare in modo globale la propria personalità coinvolgendone gli aspetti fisici, emotivi, mentali e sociali.

Questo modello ha una propria valenza se viene applicato dopo gli 8-10 anni in quanto solo in quel periodo i bambini iniziano a provare del piacere nella messa a confronto con gli altri. In un periodo precedente i bambini provano piacere, ad esempio, solo nel salto fine a sé stesso.

Nel secondo modello grazie all'apporto di numerosi studiosi è stata superata la dicotomia che vede corpo e mente come due elementi separati, talvolta contrapposti, in cui il corpo deve essere sottomesso al potere e al controllo della ragione. Il corpo viene visto come qualcosa di vivo, dinamico che svolge il ruolo di mediatore con il mondo esterno e va a coinvolgere ogni aspetto dell'essere umano, cognitivo, relazione, affettivo ed espressivo.



Il corpo prende il nome di "corpo informazionale" in quanto è in grado di ricevere, organizzare e memorizzare i messaggi che provengono da sé stesso e dal mondo circostante.

Questo modello in ambito educativo implica tre momenti:

- mettere il soggetto nelle condizioni di ricevere le informazioni attraverso le vie sensoriali interne ed esterne: gli esercizi proposti ai bambini implicano una componente corporea
- favorire una presa di conoscenza di queste informazioni
- favorire un'elaborazione mentale, che implica una ristrutturazione dell'io, perciò la possibilità di fare esperienze diverse o acquisire nuove conoscenze.

Lo scopo principale dell'educazione psicomotoria diviene, pertanto, fondare un'esperienza corporea positiva. L'attenzione non viene più posta sul risultato, come nel primo modello, ma nelle potenzialità che ognuno ha messo in atto nell'esecuzione di un esercizio.

È fondamentale che vi sia una disponibilità maggiore di materiali, che gli spazi e i tempi siano organizzati ma soprattutto che l'adulto sia in grado di far affidamento sulle proprie capacità immaginative che sugli esercizi che ha appreso, affinché i bambini vengano stimolati a sperimentare le proprie potenzialità, che saranno positive indipendentemente dal risultato, poiché ogni bambino sarà impegnato con la propria memoria corporea.

Tutte le conoscenze passano attraverso il corpo e riguardano:

- conoscenza della realtà: forme, colori, grandezze ecc...
- conoscenza dei rapporti spazio-temporali: sopra, sotto, avanti, indietro, destra, sinistra, prima, dopo ecc...
- conoscenza del proprio corpo: schema corporeo
- conoscenza di sé e degli altri: il gioco come modo di stare con gli altri, di socializzare.

A livello pedagogico questo modello permette di includere quei bambini che presentano delle difficoltà delimitate dell'apprendimento, ma che rispettano sostanzialmente le tappe fondamentali dello sviluppo stesso. Si fa riferimento alle difficoltà di tipo sensoriale o fisico per i quali è necessario trovare un percorso educativo alternativo, che presti maggiori attenzioni a determinate tappe nell'apprendimento di determinate informazioni affinché si venga a creare una rappresentazione mentale.

Il limite di questo modello è rappresentato da quei bambini che sono mal diagnosticati, che si spingono oltre i limiti e pongono problemi di comportamento. Questi bambini sembra che non traggano alcun beneficio dalle proprie esperienze, come se le esperienze passate non insegnasse loro niente e sono quindi nell'impossibilità di integrare i vissuti e le esperienze precedenti.

In questi casi ci si trova davanti ad un'espressione corporea di tipo emozionale.

Da qui nasce il terzo modello, dettato dalla necessità di trovare un modo per ascoltare e ricevere informazioni da un corpo espressivo.

Il corpo viene utilizzato come linguaggio, in quanto è collegato con i vissuti emotivi interni e funziona spesso in modo inconscio e involontario.

L'adulto deve trovare un modo adeguato a rispondere in quanto anche una non risposta rappresenta una risposta, sebbene sia difficile. Davanti ad un bambino che sta male e lo esprime attraverso un comportamento non adeguato, l'adulto starà male perché l'informazione corporea passa attraverso un contesto comunicativo emozionale. Pertanto, ci si trova davanti ad un disagio educativo.

I bambini, da un punto di vista dello sviluppo psichico-emotivo, hanno bisogno che gli si rimandi il significato delle proprie emozioni riflesso sul proprio vissuto emotivo.

In tali situazioni il modello pratico-metodologico che sembra efficiente è quello dello specchio.

La legge dello specchio governa lo sviluppo emotivo umano: un bambino per poter integrare ed evolvere nello sviluppo interno deve vedersi restituire il proprio

vissuto emotivo attraverso l'emozione dell'altro importante per lui. Si può notare la presenza di questo modello quando il bambino invita l'adulto che gli è emotivamente vicino a guardarlo mentre svolge determinate azioni come se volesse dirgli: "ricevi l'emozione che l'uso del corpo e del movimento mi procura, e restituiscimi la tua emozione sulla mia. Così che io possa vivere il mio corpo come un contenitore pieno di cose buone, belle e importanti perché tali sono identificate dalla tua emozione in risposta alla mia"<sup>7</sup>. La restituzione da parte dell'adulto è fondamentale in quanto consente al bambino di costituire il suo Io nelle varie parti che lo compongono:

- Io esistente in relazione al riconoscimento del suo vissuto da parte dell'adulto per lui importante;
- "Io- agente e competente" in relazione al suo agito in rapporto al mondo esterno;
- "Io-sociale" in relazione alla condivisione del gioco con gli altri bambini.

#### 1.4 Il corpo in sociologia<sup>8</sup>

Attraverso il gioco, le imitazioni e il rapporto con gli altri si viene a definire una certa idea di corpo, socialmente condivisa, da cui è difficile discostarsi durante la crescita. Eppure, vi sono dei casi in cui le persone sembrano sfidare le norme socialmente condivise in materia di sesso e sessualità, dai transessuali ai travestiti, agli omosessuali.

Già nel secolo scorso Simone de Beauvoir sosteneva che si diventa donna, e non si nasce, perciò la femminilità, così come la mascolinità, la si apprende nel corso della vita.

Negli anni 50 il sociologo statunitense Harold Garfinkel studiò i modi in cui una persona transessuale si presentava come donna naturale rivendicando il proprio diritto di vivere nello status sessuale prescelto.

Si arriva, poi, negli anni 80 in cui si diffondono sempre di più le pratiche per poter trasformare il corpo, che è un elemento fondamentale utilizzato dalle varie culture per andare a definire le differenziazioni sociali e i vari processi di sviluppo. Quindi alcune

---

<sup>7</sup> Nicolodi G., *L'educazione psicomotoria nell'infanzia*, Erikson, 2015, p.35

<sup>8</sup> Sassatelli R. (2005), "Uomini e donne, giovani e vecchi", in P.P: Giglioli, a cura di, "Invito allo studio della società", Il Mulino, Bologna.

caratteristiche fisiche, l'appartenenza a una classe sessuale diventano l'elemento base di alcune stratificazioni sociali più significative.

Inizialmente i sociologi, a partire da Émile Durkheim, sostenevano che l'essere umano è sia natura sia cultura per cui compito della sociologia è studiare il corpo socializzato riempito di valori e morale.

Ad oggi il corpo viene visto come un dato organizzato socialmente, vissuto e gestito in modi diversi in base alla cultura e alla storia di appartenenza. Un esempio è dato dalla diversa percezione che i vari gruppo etnici hanno del dolore e del piacere. Mark Zborowski, in seguito ad uno studio condotto in un ospedale statunitense, ha dimostrato che ebrei, italiani e americani di terza generazione disponevano di modi diversi di gestire il dolore e la malattia.

Ervin Goffman, sociologo canadese, aiuta a comprendere lo status del corpo presente nella cultura. Sostiene l'esistenza di due "cornici" per comprendere sé stessi: le cornici "naturali", per cui si attribuiscono gli eventi a caratteristiche determinate da fattori fisici, che non sono né intenzionali né animati, e quelle "sociali", che vanno a spiegare i fenomeni in relazione alla volontà, assoggettata agli standard sociali.

Nelle prime le persone non sono responsabili del proprio corpo, poiché sfugge alla volontà, mentre nelle seconde le persone sono custodi del proprio corpo, che viene manipolato per perseguire determinati scopi.

Le due prospettive pertanto sono sia legate che contrapposte e gli individui le alternano in base alle situazioni e alla loro esperienza.

Nelle situazioni quotidiane il corpo viene utilizzato come strumento per relazionarsi e presentarsi agli altri, su cui si va a costruire la propria identità, e allo stesso modo esso parla agli altri.

Il modo di guardare, di parlare e la postura si sono andati a modificare nel corso del tempo, e ad oggi attraverso di essi è possibile definire lo status sociale delle persone (genere, età, classe) e comprendere l'idea che ciascuno ha di sé.

## Capitolo 2: Lo sviluppo motorio

### Introduzione

Il movimento è fondamentale per il bambino poiché attraverso di esso inizia a conoscere il mondo circostante e a entrare in relazione con le figure di riferimento.

Mediante il corpo e la postura corporea esprime i propri bisogni che vengono interpretati e soddisfatti dai genitori.

Inizialmente il bambino si percepisce in modo segmentario, in quanto le iniziali percezioni che ha di sé sono date dalle prime sensazioni corporee con cui si identifica.

Nel medesimo modo impara a conoscere il genitore, che viene vissuto come oggetto parziale, ad esempio il seno è atto al nutrimento, il viso sorride e la mano accarezza.

L'unificazione del corpo avviene per gradi e per funzioni che sono collegate alla soddisfazione dei bisogni. Solo attorno ai 9-12 mesi inizia a costruire un'immagine unitaria di sé stesso.

In questo periodo comincia a vivere il corpo come un oggetto totale, diviene consapevole delle potenzialità del suo movimento, percepisce la sua dimensione ed è consapevole delle proprie capacità espressive.

Pertanto, il movimento nei primi anni di vita rappresenta la prima forma di comunicazione e permarrà anche in seguito alla comparsa della parola, in quanto diverrà uno degli elementi del linguaggio non verbale<sup>9</sup>.

Lo sviluppo psicomotorio nel bambino segue un processo lineare e avviene per tappe evolutive che possono essere raggiunte in modi e tempi diversi attraverso degli sbalzi qualitativi caratterizzati da momenti di rottura in seguito a periodi di lenta maturazione, per cui una tappa può essere raggiunta più velocemente di un'altra. Durante lo sviluppo hanno una grande rilevanza i fattori individuali, quali la struttura fisica e le motivazioni che spingono il bambino a raggiungere determinati obiettivi, e

---

<sup>9</sup> Il linguaggio è composto da: comunicazione verbale, data dalle parole che vengono utilizzate quando un individuo parla o scrive; comunicazione paraverbale, composto dal tono della voce, del timbro e dalle pause che vengono fatte durante la comunicazione; comunicazione non verbale, indica tutto ciò che viene trasmesso attraverso il linguaggio del corpo, la postura e il movimento

l'ambiente nel quale è inserito, in quanto in esso può essere libero di muoversi e può trovare gli stimoli necessari per compiere determinati gesti.

Arnold Gesell e Myrtle McGraw sostengono che le tappe dello sviluppo motorio sono universali e hanno individuato dei principi secondo cui si sviluppa<sup>10</sup>:

- Il movimento parte dai movimenti globali e dai pattern di riflessi primitivi fino a rendere i movimenti controllati e volontari;
- Lo sviluppo motorio ha una direzione predefinita: la progressione cefalo-caudale (controllo del capo e del tronco) e prossimo distale (controllo degli arti)
- Le sequenze delle tappe dello sviluppo sono comuni a tutti gli individui e il loro ritmo di sviluppo è costante per ciascun individuo.

Lo sviluppo motorio è caratterizzato dall'acquisizione di:

- Postura, il corpo viene mantenuto in un determinato modo rispetto al mondo esterno, ed es. stare seduto, sdraiato, in piedi;
- Locomozione, comprende tutti i movimenti che consentono di modificare la posizione del corpo nello spazio;
- Manipolazione, azione che viene diretta verso gli oggetti e l'ambiente

Ciò è possibile grazie allo sviluppo grosso- motorio che consente di coinvolgere grandi gruppi di muscoli durante il movimento, si fa riferimento ad esempio ai muscoli delle braccia o delle gambe che consentono al bambino di girarsi, gattonare e successivamente camminare; e lo sviluppo della motricità fine, per cui vengono coinvolti gruppi di muscoli più piccoli che permettono di raggiungere, afferrare e manipolare gli oggetti.<sup>11</sup>

Nel corso del capitolo verranno definite le fasi dello sviluppo motorio, come il bambino inizia a muoversi e il ruolo che può avere l'adulto nella crescita.

Durante l'intero processo ha una parte fondamentale anche il gioco, poiché fornisce al bambino la possibilità di potersi esprimere liberamente, e allo stesso tempo l'adulto ha l'occasione di notare come procede il processo maturativo.

---

<sup>10</sup> Lucangeli D., Vicari S., *Psicologia dello sviluppo*, Milano, Mondadori, 2019, p.82

<sup>11</sup> Ivi, p.91

## 2.1 Fasi dello sviluppo motorio<sup>12</sup>

### 2.1.1 Periodo prenatale

Il bambino inizia a conoscere il mondo circostante attraverso i sensi e il movimento, che ha avvio già dalla vita intrauterina quando il bambino muovendosi all'interno della placenta inizia a ricevere e a integrare informazioni dall'esterno.

La motricità del feto è generata dai processi del sistema nervoso centrale che, consentendo la regolazione dello sviluppo muscolo-scheletrico, contribuisce alla specializzazione e al consolidamento di alcune parti del midollo e dell'encefalo che controlleranno e guideranno i movimenti dopo la nascita.

I primi gesti si osservano a partire dalla settima settimana gestazionale, in cui vi sono rapide contrazioni degli arti e movimenti lenti che coinvolgono tutti i muscoli del corpo.

Successivamente si presenteranno movimenti isolati di gambe, braccia, dita e capo ecc... Alla ventesima settimana il bambino possiede tutti i moduli del movimento propri della specie. Tra la 25-26° settimana iniziano ad esservi delle reazioni associate agli stimoli acustici e luminosi.

È fondamentale che il feto si muova, poiché in caso contrario potrebbero presentarsi delle contratture congenite causando delle serie patologie nel nascituro.

### 2.1.2 Periodo dei riflessi

Dalla nascita fino ai 2-4 mesi nel bambino sono presenti i riflessi primitivi, per cui risponde in maniera stereotipata a determinati stimoli. Alcuni riflessi sono fondamentali per la sopravvivenza, quali ad esempio: i riflessi che garantiscono una determinata quantità di ossigeno, quelli che consentono di mantenere costante la temperatura corporea o quelli che consentono l'alimentazione; mentre altri come il riflesso palmare (grasping), le reazioni di sostegno (standing) e il riflesso della marcia, non essendo indispensabili con il passare del tempo vengono meno.

---

<sup>12</sup> Nel corso del paragrafo si farà riferimento al testo "Psicologia dello sviluppo", Lucangeli D., Vicari S., Milano, Mondadori, 2019

In questo periodo si possono individuare dei comportamenti istintivi tra cui il sorriso<sup>13</sup>, che compare attorno ai 3 mesi. Il sorriso sembra essere una strategia messa appunto nel corso dell'evoluzione per favorire le relazioni sociali e per predisporre l'inizio della comunicazione tra simili.

### 2.1.3 Precursori pre-adattati al movimento

Con il passare del tempo compaiono costantemente dei precursori del movimento, influenzati dalle caratteristiche fisiche del bambino, ad esempio il peso, e i fattori ambientali che gli consentono o meno una maggior libertà di movimento.

Tra i 2 e i 3 mesi il bambino riesce a mantenere agevolmente la posizione supina tenendo la testa in posizione mediana e controllando gli arti superiori per mantenerli nella medesima posizione. In posizione supina inizia a giocare con le mani osservandole, aprendole e premendo le palme l'una contro le altre.

Tra i 5 e i 6 mesi inizia a girarsi da prono e supino, grazie al completo controllo del tronco. Se messo in posizione eretta con i piedi appoggiati su un piano rigido riesce a sostenere il peso del corpo.

In questo periodo il bambino muove la testa verso gli stimoli che lo interessano, muovendo gli occhi in modo coordinato, manipolando gli oggetti correttamente opponendo il pollice e orientandosi verso di essi.

Verso i 9 mesi il bambino è in grado di mettersi seduto da solo e adattare la propria postura quando deve raccogliere o manipolare un oggetto.

Gli oggetti vengono raccolti con una presa a forbice, utilizzando la parte prossimale dell'indice e pollice.

In questa fase è possibile osservare come il raggiungimento della locomozione e della manipolazione avvengono grazie alla coordinazione sempre più ampia dei movimenti e della postura, che si sviluppano all'interno dei limiti posti dalla maturazione del sistema nervoso e dalla struttura corporea.

---

<sup>13</sup> Il sorriso è uno degli organizzatori sociali individuati da Spitz, insieme all'angoscia che appare nell'8° mese e l'opposizione del 18° mese. Essi sono delle particolari espressioni e comportamenti che il bambino utilizza per attirare su di sé l'attenzione dell'adulto



#### 2.1.4 Periodo dell'acquisizione delle competenze motorie di base

Tra 1-7 anni i bambini acquisiscono la coordinazione necessaria per poter sviluppare le abilità motorie di base, sia dal punto di vista grosso-motorio ad esempio iniziano a correre, a saltare...; sia dal punto di vista della motricità fine, per cui iniziano a lanciare, prendere e calciare una palla.

Tra i 12-15 mesi i bambini iniziano a muovere i primi passi con andatura insicura, camminando con le gambe larghe e tenendo le braccia leggermente flesse all'altezza delle spalle per mantenere l'equilibrio. A livello della motricità fine comincia a raccogliere gli oggetti con una prensione a pinza, manipolando i cubi dopo che gli è stato mostrato come fare, presentando talvolta la preferenza per una mano o l'altra.

Attorno ai 18 mesi inizia a correre in modo incerto e ha difficoltà ad aggirare gli ostacoli, che riuscirà a schivare solo dopo qualche mese.

Il bambino correrà in modo sicuro verso i 2 anni e mezzo e sarà in grado di arrampicarsi, salendo e scendendo, ad esempio, le scale mettendo entrambi i piedi sul gradino.

A 3 anni sarà corre in modo coordinato schivando gli ostacoli anche se trascina oggetti di grandi dimensioni, in quanto diverrà consapevole delle dimensioni del proprio corpo in relazione all'ambiente circostante.

#### 2.1.5 Il periodo dell'esercizio di abilità

Tra i 7 e gli 11 anni compaiono le prime preferenze per cui i bambini iniziano a sviluppare abilità diverse, in relazione agli scopi e agli obiettivi che intendono raggiungere. In questo periodo, pertanto, ha grande rilevanza lo sviluppo cognitivo, che permette di progettare e finalizzare le attività fisica in base a obiettivi specifici.

#### 2.1.6 Periodo dell'abilità

Dagli 11 anni in poi oltre all'esercizio abile delle competenze motorie, acquisiscono importanza le competenze emotive che regolano il modo in cui le competenze motorie si regolano, richiedendo talvolta anche anni di esercizi.

## 2.2 Come il bambino apprende il movimento

I bambini inizialmente si muovono in modo scoordinato, solo verso l'adolescenza avranno il pieno controllo dei propri movimenti. La coordinazione dei gesti avviene grazie alla maturazione del sistema nervoso centrale, che sarà completamente sviluppato attorno ai 6 anni.

Inizialmente il bambino pone attenzione al risultato e non al modo in cui l'azione viene svolta, per cui osserva se un determinato movimento gli suscita piacere. Ad esempio, se si chiede al bambino di lanciare la palla dentro il cesto, lui osserva soltanto se la palla è finita dentro o meno e non il modo in cui l'ha fatto.

Prestando attenzione a ciò l'educatore dovrà organizzare il processo di apprendimento affinché il bambino riesca a compiere tutto il movimento, che verrà perfezionato durante l'infanzia e l'adolescenza.

All'inizio acquisisce le prime abilità di base attraverso prove ed errori, imitando grossolanamente i movimenti. Secondo Thelen<sup>14</sup> durante l'apprendimento motorio sono fondamentali la pratica, l'esperienza e le motivazioni che portano l'individuo a compiere un determinato gesto; perciò, è fondamentale aiutare i bambini a raggiungere i propri obiettivi e a renderli partecipi affinché l'esperienza vissuta sia positiva, cosicché riescano a identificare le abilità e i comportamenti adeguati a quel determinato gioco.

Quando si compie un'azione entrano in campo le abilità motorie di base e le capacità motorie, che si integrano tra di loro.

Le abilità motorie comprendono gli schemi motori quali: strisciare, rotolare, gattonare, correre, afferrare, motricità fine, salire, saltare. Essi seguono un'evoluzione specifica che può venire favorita dalla pratica e dall'esperienza. I bambini progressivamente acquisiscono gli schemi posturali e gli schemi motori. I primi sono atti a muovere solo alcune parti del corpo senza alcun spostamento dinamico nello spazio, ad esempio quando lanciano un oggetto mantenendo la posizione eretta; mentre i secondi riguardano il coinvolgimento di tutto il corpo durante un determinato movimento, come ad esempio la camminata.

---

<sup>14</sup> Pento G. e Sichi R, *Al nido con il corpo.*, Fulmino, 2021

Le abilità motorie sono delle potenzialità presenti nella persona che vengono sviluppate attraverso l'apprendimento e trasformate in abilità più complesse.

Durante il percorso di apprendimento entrano in gioco le esperienze pregresse, le caratteristiche personali, gli aspetti cognitivi, emotivi e affettivi della persona.

Per una miglior comprensione le capacità vengono suddivise in: senso percettive, coordinative e condizionali. La prima consente di recepire gli stimoli e interpretarli, mentre le altre due consentono l'esecuzione del movimento.

### 2.2.1 Le capacità senso percettive

Le capacità senso percettive consentono all'organismo di selezionare i segnali esterni ed interni, di riconoscerli ed integrarli grazie ai recettori e ai cinque sensi.

I primi colgono i segnali provenienti dall'interno del corpo e li portano al cervello affinché vengano decodificati, mentre gli ultimi raccolgono le informazioni dall'esterno e agiscono attraverso gli analizzatori, cellule che trasmettono ed elaborano le informazioni attraverso i recettori.

Si fa quindi riferimenti ai vari tipi di discriminazione:

- Visiva, consente di evitare gli ostacoli e valutare le distanze grazie a:
  - Acutezza visiva, che è la capacità di distinguere forme e dettagli
  - Capacità di seguire con gli occhi
  - Memoria visiva, è la capacità di chiamare alla memoria le esperienze visive
  - Differenziazione figura-sfondo, che è la capacità di selezionare la figura dominante nello spazio e saper riconoscere l'oggetto principale
- Uditiva permette di discriminare diverse stimolazioni acustiche dell'ambiente:
  - acutezza uditiva, è la capacità di distinguere la differenza tra i suoni, l'altezza e l'intensità;
  - orientamento uditivo, permette di saper distinguere la direzione di un suono;
  - memoria uditiva, consente di riprodurre le esperienze uditive passate).

- Cinestesica, permette di percepire le varie posizioni, i movimenti e il rapporto che il corpo ha con lo spazio:

- Conoscenza e coscienza del corpo;
- Controllo tonico;
- Immagine del corpo (schema corporeo)

#### *2.2.1.1 Schema corporeo*

Il bambino dai 2 anni inizia a immaginare i movimenti del proprio corpo e contemporaneamente ha avvio l'attività rappresentativa.

Il corpo inizia a manifestarsi gradualmente nella sua globalità e il bambino comincia a costruire il proprio schema corporeo, termine che ha subito numerose variazioni nel corso del tempo. In principio è stato definito in ambito medico-patologico come rappresentazione topografica del corpo, per poi modificarsi in ambito psicomotorio ed essere presentato da P. Vayer come "organizzazione delle sensazioni relative al proprio corpo in rapporto con i dati del mondo esterno"<sup>15</sup>.

J. Le Boulch sostiene che lo schema corporeo è "un'intuizione di insieme o una conoscenza immediata del nostro corpo allo stadio statico o in movimento, nel rapporto delle sue diverse parti tra loro e nei suoi rapporti con lo spazio circostante degli oggetti e delle persone"<sup>16</sup>.

Si costituisce attraverso tre tappe fondamentali:

- Corpo vissuto (0-3 anni): il bambino si costruisce lo "scheletro" di un lo attraverso l'esperienza globale e l'espressione spontanea, iniziando a conoscere e controllare il corpo nelle sue singole parti;

- Discriminazione percettiva (3-6 anni): implica un lavoro nella sua globalità (giochi, attività espressive, coordinazione globale), sulla percezione del corpo proprio e l'interiorizzazione delle percezioni spazio-temporali, per cui il bambino inizia a riconoscere parti del proprio corpo, ad esempio sa dove sono collocati il naso e la bocca;

---

<sup>15</sup> Come sostiene P. Vayer citato in *Al nido con il corpo*, Pento e Sichi, Rimini, Fulmino, 2021, p. 83

<sup>16</sup> *Ibidem*

- Corpo-rappresentato (6-12 anni): il bambino si assume coscientemente in carico la propria motricità, poiché è consapevole del proprio corpo, dello spazio che occupa e grazie ai dati sensoriali viene favorito l'equilibrio<sup>17</sup>.

### 2.2.2 Le capacità coordinative

Attraverso la coordinazione si ha la possibilità di organizzare, regolare e controllare il movimento. Ciò è reso possibile grazie al sistema nervoso centrale che consente di elaborare le informazioni sensoriali scegliendo, in tal modo, i movimenti idonei per rispondere alle esigenze dell'ambiente.

Le capacità coordinative vengono suddivise da K. Meinel e D. Blume<sup>18</sup> in:

- Capacità di equilibrio, che consente di mantenere la postura eretta e il controllo dei movimenti nelle varie situazioni. Si suddivide in statico, quando la base di appoggio è stabile e la persona non è in movimento, e in dinamico, quando si cerca di mantenere una posizione stabile pur muovendosi;

- Capacità di combinazione e accoppiamento, che consente di collegare in una struttura unitaria parti di uno o più movimenti tra di loro, ad esempio le braccia e le gambe nei lanci;

- Capacità di orientamento spazio-temporale, permette all'individuo di determinare la posizione del corpo nello spazio e di modificare i movimenti in rapporto all'ambiente esterno:

- Capacità di anticipazione motoria, per cui l'individuo riesce a prevedere il risultato di un'azione e agire di conseguenza.

### 2.2.3 Le capacità condizionali

Le capacità condizionali permettono l'attuazione di tutte le abilità motorie e comprendono: forza, resistenza, rapidità e mobilità. Tali capacità dipendono dalla

---

<sup>17</sup> Nicolodi G., *Maestra guardami...*, Csifra, 1992

<sup>18</sup> Pento G. e Sichi R, *Al nido con il corpo.*, Rimini, Fulmino, 2021

funzionalità di precise strutture del corpo, ad esempio la forza è legata al sistema muscolare, mentre la resistenza all'apparato cardio-circolatorio.

### 2.3 Il ruolo dell'adulto

L'adulto ha un ruolo fondamentale nello sviluppo motorio del bambino, grazie al rapporto intersoggettivo che si viene a creare. Attraverso il contatto fisico il bambino prende coscienza del proprio corpo, di ciò che sta dentro e fuori da lui il cui confine è rappresentato dalla pelle.

L'adulto può favorire questa prima presa di coscienza attraverso diversi stimoli a partire dai massaggi nei primi mesi di vita. Il massaggio facilita la costruzione della propria immagine corporea, aiutando il bambino a coordinare i movimenti e favorendo l'accelerazione delle connessioni intercellulari.

Attraverso la stimolazione si potrà agevolare anche il processo di rilassamento, in quanto i movimenti ritmici e regolari aiutano il bambino a scaricare le eccessive tensioni.

La posizione in cui viene messo ha un ruolo importante nell'apprendimento motorio.

Il bambino nei primi mesi di vita esercita le sue capacità motorie e sensoriali attraverso il modo in cui viene toccato.

Si può esercitare il senso del movimento tenendolo in braccio e muovendosi insieme, in tal modo percepirà il gesto dell'adulto e vi si adatterà.

Verso i 2 mesi si possono esercitare le capacità di appoggio e di sostegno mettendolo, ad esempio, in piedi su superfici diverse, o tenendolo per i piedi a testa in giù per favorire in un secondo momento l'atto di appoggiare, piegare ed estendere gli arti.

È possibile allenare l'abilità di correre e arrampicare attraverso la stimolazione del piede, sollecitando, ad esempio, ogni dito facendogli compiere un movimento di prensione e di spinta, oppure fare in modo che eserciti una contospinta quando l'adulto gli spinge la pianta del piede con il palmo della mano.

A partire dal primo anno di vita l'adulto può aiutare il bambino ad esercitare il movimento a partire dal dondolio, ad esempio facendolo dondolare tra le sue gambe; dai giochi di equilibrio e disequilibrio in cui l'individuo ponendosi come "strumento" si

posiziona in quadrupedia, fa montare il bambino sulla propria schiena e procede aumentando sempre di più l'andatura.

È importante che il bambino sperimenti i vari tipi di situazioni e che inizi a giocare con gli altri bambini, poiché entrare in relazione con l'altro e con il suo corpo gli permetterà di imparare a controllarsi.

## 2.4 Il gioco

Il gioco permette al bambino di iniziare a conoscere e a esplorare il mondo circostante, mettendosi continuamente alla prova e confrontandosi con gli altri.

Grazie al gioco il bambino può esprimersi liberamente e far fuoriuscire gli stati d'animo che prova in determinati momenti mostrando chi è realmente. Ciò è possibile poiché gli viene fornita una realtà spazio-temporale-oggettuale che non è determinata da particolari consegne.

All'interno del gioco i bambini, entrando in relazione con i coetanei, hanno la possibilità di interiorizzare le regole che gli sono state insegnate dall'adulto, adattandole alle proprie esigenze e comprendendone l'efficacia.

Il gioco diviene il mondo stesso del bambino, in cui è il protagonista assoluto, dove può misurarsi con sé stesso, dove può conoscersi e costruire un'immagine positiva e ordinata di sé. Il tutto contribuisce alla formazione dell'autostima, cioè la capacità di dare a sé stesso il giusto valore in seguito allo sviluppo di un'azione e un comportamento adeguato allo scopo.

La fiducia che il bambino ha in sé stesso e la possibilità di movimento autonomo fanno sì che trovi la motivazione necessaria per affrontare i problemi che incontrerà.

Riuscirà a farlo, anche, grazie allo sviluppo della creatività, ossia la capacità di inventare gesti, azioni e comportamenti nuovi.

Pertanto, attraverso il gioco il bambino potrà sperimentare l'autonomia, l'autostima e la creatività che saranno fondamentali per la costruzione della sua personalità.

A partire dai due, tre anni, i bambini sviluppano gradualmente le categorie del gioco simbolico, che consentirà loro progressivamente di controllare i propri stati

d'animo e di fuoriuscire da una posizione egocentrica e narcisistica di soddisfazione immediata dei bisogni per passare a poco a poco al gioco di socializzazione.

La potenzialità del gioco si completerà attorno ai 7-8 anni quando si svilupperanno i processi mentali e il linguaggio verbale, che accompagneranno il movimento, il gioco, fino a renderlo conseguente alla parola.

#### 2.4.1 Gioco sensomotorio

Il bambino grazie al gioco senso-motorio ha la possibilità di rappresentare la sua espressività corporea, mantenendo costante il collegamento tra la dimensione somatica e psichica poiché le sensazioni propriocettive e cinestesiche si fondono con gli istanti d'animo del bambino creando un'unità psicofisica.

Inizialmente il bambino gioca esplorando il proprio corpo con le mani, iniziando così a conoscerlo. Si diventerà a sperimentare il proprio corpo andando contro gli oggetti, per poter così accrescere le proprie percezioni. In tal modo riuscirà a conoscerlo, a comprendere il rapporto tra causa-effetto e a prendere consapevolezza del mondo circostante.

Attraverso il gioco sensomotorio ha la possibilità di acquisire maggiore autonomia e consapevolezza dei propri movimenti, sperimentandosi ad esempio nei giochi di equilibrio, disequilibrio, cadendo o facendo la capovolta. Con l'acquisizione di maggior sicurezza inizierà a muoversi nello spazio inventandosi nuovi modi.

Quindi attraverso il gioco sensomotorio il bambino scopre e costruisce un "io agente" che è competente e capace.

#### 2.4.2 Gioco simbolico

Tra i 9-12 mesi il bambino è in grado di creare il simbolo. Nella prima fase ha imparato a manipolare gli oggetti che sono importanti per la loro vita emozionale ed affettiva. Il bambino passa da un periodo evolutivo in cui è totalmente dipendente dai genitori, ad uno successivo in cui, grazie alla capacità di creare dei simboli e di rappresentare qualcosa o qualcuno, inizia a divenire autonomo emozionalmente oltre corporeamente. Grazie al processo di simbolizzazione il bambino comincia a proiettare sugli oggetti le proprie emozioni positive e negative. Ciò gli permette di manipolarle e successivamente di integrarle.



Per comprendere se il bambino sta attuando un gioco simbolico è fondamentale osservare le modalità espressive<sup>19</sup> che utilizza, ad esempio se si avvale di un bastone per colpire tutti i piani espressivi saranno coerenti e rappresenteranno rabbia, forza e grinta, perciò ci si troverà di fronte il piano della realtà; mentre se lo usa a livello simbolico e farà finta di colpire ci sarà un'incongruenza, ad esempio, tra la mimica facciale e il movimento, il tono non sarà aggressivo e se dirà ai compagni "Ti uccido" lo dirà in modo divertito e giocoso.

### 2.4.3 Gioco di socializzazione

I bambini fin dalla nascita hanno una naturale tendenza ai contatti sociali e alla vita di gruppo, ne sono un esempio il sorriso, il pianto e l'opposizione che sono delle strategie con le quali attirano l'attenzione dell'adulto su di loro per favorire l'accoglienza, la protezione ed il soddisfacimento più immediato dei loro bisogni<sup>20</sup>.

Solo a partire dai 3 anni si avvia il processo di socializzazione e il bambino inizia a farne parte, in quanto prima di allora predomina la dimensione egocentrica. Inizialmente il bambino vive il gruppo come una risorsa per soddisfare i propri bisogni, poi si realizzerà un'integrazione tra la componente individuale e sociale che diverrà fondamentale per la struttura psichica e la funzione dell'io.

Il bambino inizia già a mostrare interesse verso i compagni tra i 12-14 mesi, quando attirato da ciò che stanno facendo ferma la propria azione per osservare quanto sta avvenendo. Dirige la propria attenzione sull'altro e lo fa attraverso diverse modalità, ad esempio si avvicina al compagno e lo tocca, oppure lancia un oggetto in direzione del compagno per attirarne l'attenzione, che hanno lo scopo di verificare la disponibilità dell'altro attraverso le sue reazioni.

Tra i 2-3 anni i bambini iniziano a giocare a nascondino, imparando a scambiarsi i ruoli, per cui cercano i compagni e a loro volta vengono cercati. Altre volte giocano a prendere e a dare, per cui in un primo momento per richiamare lo sguardo del compagno tendono a portargli via i giochi dalle mani dando avvio così a un rincorrersi

---

<sup>19</sup> Per modalità espressive s'intendono: la mimica, il tono generale, il tono della voce e dello sguardo, la postura, lo spazio, il rapporto con gli oggetti ecc... (Nicolodi G., *L'educazione psicomotoria nell'infanzia*, Erikson, 2015)

<sup>20</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio*, Roma, Armando Editore, 2007

per il possesso dell'oggetto. Il ripetersi di quest'ultimo gioco porterà ad una maggior apertura verso l'altro e all'esperienza di scambio.

Una delle prime forme di socialità sviluppate dal bambino è l'imitazione, per cui i bambini si avvicinano ai coetanei e riproducono le medesime azioni. Ciò porta li porta a tentare di costruire delle azioni più stabili che a poco a poco portano alla costituzione di un piccolo gruppo che ha uno scopo in comune. All'interno del gruppo i bambini creano dei modelli comunicativi funzionali alla stabilità del gruppo, pertanto alcuni individui tenderanno a modificare i propri modelli comportamentali per adattarsi al gruppo.

Pertanto, il bambino concorre a formare il gruppo e a delinearne la struttura, e nel medesimo modo il gruppo concorrerà alla formazione della personalità dell'individuo.

## Capitolo 3: La psicomotricità all'interno del nido

### Introduzione

All'interno del nido avviene la prima alfabetizzazione motoria, si educa il bambino al corpo e al movimento, in quanto sono i primi elementi di alfabetizzazione delle capacità cognitive, psichiche, emotive, sociali e relazionali. È possibile educare il bambino alla dimensione corporea andando a migliorare lo schema corporeo attraverso le attività di percezione e consapevolezza del corpo, il controllo del proprio corpo e promuovendo lo sviluppo degli schemi motori. Il percorso di apprendimento può essere reso efficace creando situazioni di gioco stimolanti e motivanti, adattando le diverse attività in base all'età e alla maturazione del bambino.

Come vedremo poi, è fondamentale che la sezione sia strutturata in modo tale da favorire uno sviluppo autonomo del movimento e una libera espressione dei vissuti emozionali del bambino.

A tale scopo potrebbe essere utile proporre delle sedute di psicomotricità che possono essere condotte sia da esperti che dalle educatrici.

Il progetto di psicomotricità se viene applicato ai bambini da professionisti garantisce una precisione tecnica, però non una crescita personale da parte delle educatrici. Viceversa, se il bambino è coinvolto indirettamente e l'intervento è applicato dalle insegnanti seguite da uno/una psicomotricista, che supervisiona, viene garantita la loro crescita professionale ma non l'efficacia tecnica.

Il progetto di psicomotricità in questo contesto favorisce un'azione preventiva sia al disagio infantile che al disagio educativo, provato dagli adulti dinanzi al disagio dei bambini.

È fondamentale ricordare che nell'intero processo l'adulto deve agevolare l'azione spontanea del bambino attraverso la pedagogia indiretta predisponendo "l'insieme tempo-spazio-materiale-disponibilità dell'adulto", per cui il bambino viene guidato attraverso la predisposizione del setting psicomotorio<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Nicolodi G., *L'educazione psicomotoria nell'infanzia*, Trento, Erikson, 2015, p.136

L'adulto durante la programmazione dovrà pensare accuratamente a tutto ed essere in sintonia con il bambino.

Si vedrà di seguito come programmare l'attività psicomotoria, di quali elementi e di quali materiali è costituito il setting psicomotorio.

### 3.1 Come programmare l'attività psicomotoria

Prima di procedere alla programmazione delle attività di psicomotricità l'adulto deve entrare in relazione con il bambino, mettendosi in ascolto e leggendone il linguaggio corporeo, poiché attraverso esso il bambino esprime il proprio mondo affettivo-emozionale.

L'educatore/trice per comprendere ciò che gli viene comunicato deve iniziare a vedere e a vivere il mondo come lo vive il bambino. Per far ciò è importante che l'adulto si riappropri della propria "dimensione di bambino" e che vi sia una buona integrazione tra corpo e mente, affinché venga compreso al meglio il linguaggio non verbale del bambino per poter poi proporre le condizioni relazionali (oggettuali spaziali e temporali) più idonee per favorire il suo processo maturativo.

Nell'intero processo sono fondamentali l'osservazione e l'imitazione.

Durante il periodo di osservazione vengono proposti ai bambini dei giochi, evitando di entrare in contatto diretto e lasciando che siano loro a dettare i tempi e i modi dell'incontro. Ciò permette all'educatore/trice e allo/la psicomotricista di conoscere i bambini, di farsi conoscere e iniziare a condividere lo stesso spazio-tempo di gioco.

Ad esempio, durante l'osservazione si può notare come è costituito il gruppo, quali giochi predilige, se è aperto a nuove esperienze, se è necessario un intervento più ravvicinato o se è necessario mantenere le distanze. Sebbene la psicomotricità si basi sul gioco libero ha delle regole che vengono esplicitate all'inizio di ogni seduta, mentre altre sono implicite e vengono apprese dai bambini durante il progredire delle varie esperienze.

L'imitazione è fondamentale per i bambini, poiché utilizzandola apprendono il modello comunicativo dei genitori e ripropongono i comportamenti che sono stati visualizzati in precedenza.

Usare l'imitazione come strategia in psicomotricità potrebbe rivelarsi efficace per sviluppare la comunicazione con il bambino.

Dapprima si osserva il bambino, entrando lentamente nel suo spazio di gioco, poi si inizia ad imitarlo nei movimenti prima da lontano e poi via via più vicino, stimolando così il gioco insieme.

L'imitazione diviene così un imitarsi a vicenda, trasformandosi talvolta in veri e propri movimenti speculari.

Sebbene venga utilizzata per lo più nella fase iniziale del programma di psicomotricità rimane una costante del gioco, in quanto favorisce le relazioni dei bambini tra di loro e con l'adulto<sup>22</sup>.

Quando vengono programmate le attività di psicomotricità si devono tenere in considerazione alcuni elementi tra cui: l'organizzazione dello spazio, del tempo e del materiale.

### 3.1.1 Lo spazio

Lo spazio, deve essere commisurato al numero di bambini, e abbastanza ampio da poter contenere uno spazio senso-motorio, composto da cuscini, tappeti, tavoli e spalliere, in cui i bambini, possono arrampicarsi, scendere, salire, cadere; uno spazio per il gioco pre e simbolico, contenente dei cubi di varie dimensioni, tessuti, tappeti e il materiale necessario per costruire delle strutture in cui i bambini possono entrare e uscire; e un terzo spazio in cui i bambini iniziano e finiscono la seduta di psicomotricità affinché in esso riescano a prendere le distanze dal vissuto emozionale grazie alla parola, alla rappresentazione e alla restituzione da parte dell'adulto. Quest'ultimo spazio riportato all'interno del nido prevede che sia composto da giochi più strutturati, quali ad esempio materiali da unire, classificare per forme, manipolare e da osservare, affinché vengano impegnate le capacità cognitive, intellettive, manipolatorie e percettive.

---

<sup>22</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio*, Roma, Armando Editore, 2007

### 3.1.2 Il tempo

Il tempo deve essere ben organizzato per favorire una buona strutturazione del desiderio del bambino. È importante che venga spiegato in quale posto e in quale momento verranno svolte le attività di psicomotricità e che vi sia una regolarità temporale delle sedute. Il periodo deve essere sufficientemente carico di significato e intenso per far crescere il desiderio, e intervallato affinché avvenga l'elaborazione del desiderio.

Il tempo varia in base all'età dei bambini, in quanto la loro attenzione potrebbe essere limitata. In generale la durata ideale per la preparazione e lo svolgimento delle attività è di 60 minuti.

Al nido per i bambini fino ai 18 mesi il tempo consigliato è di 30 minuti, poiché le loro capacità motorie sono limitate, il gioco simbolico è semplice, mentre quello di socializzazione è assente, pertanto i bambini utilizzano il tempo per scoprire il loro movimento.

L'attenzione è limitata, la soddisfazione nei movimenti diminuisce e lo si percepisce dalla ricerca di maggior contatto con l'adulto. Il tempo delle sedute deve adeguarsi ai bambini, ad esempio durante le prime sedute trovandosi dinanzi ad una persona nuova potrebbero inibire il movimento, perciò la seduta terminerà nell'arco di 20 minuti, oppure potrebbe essere necessario allungare il tempo se i bambini hanno difficoltà a sviluppare il loro gioco.

Quando prenderanno più confidenza con lo/la psicomotricista, con la dinamica del gioco, interiorizzeranno spontaneamente un tempo di gioco che gli permetta di sperimentarsi spontaneamente.

Mentre i bambini più grandi disponendo di una maggior motricità sono in grado di sviluppare pienamente tutte e 3 le tipologie di gioco, pertanto la seduta dopo poche volte durerà attorno ai 50-60 minuti.

### 3.1.3 Il materiale

Il materiale deve essere commisurato all'età dei bambini e può essere utilizzato per sviluppare il gioco sensomotorio, simbolico, di socializzazione o può aiutare ad evolvere, suggerire, incanalare varie proposte ed iniziative, pertanto è necessario

presentare dei giochi poco strutturati. Ad esempio, una palla può divenire una macchina che corre veloce, oppure una pallottola per uccidere lo/la psicomotricista; mentre una bambola o un trenino richiamano oggetti reali e anche se il gioco viene stimolato esso tende a esaurirsi in una sola tematica.

Gli oggetti nel corso delle varie sedute devono essere presentati in una sequenza adeguata a poter sviluppare al meglio i temi del giorno o del periodo.

In psicomotricità vengono utilizzati:

- Palloni, utili a sviluppare il movimento e lo sviluppo delle azioni, in quanto sono molto apprezzati dai bambini. Possono essere utilizzati come piani d'appoggio su cui rotolare o rimbalzare scoprendo così il movimento sensomotorio; favoriscono l'incontro con l'altro e aiutano a sviluppare la socializzazione e la collaborazione;

- Cerchi, possono essere in plastica rigida o in gomma morbida, i primi consentono il gioco sensomotorio, ad esempio quando li fanno rotolare per la stanza, i secondi stimolano i giochi regressivi, per cui i bambini potrebbero indossare i cerchi richiamando, così, un abbraccio materno. Possono stimolare momenti di condivisione, di confronto quando vengono utilizzati per catturare i compagni, e possono incitare i giochi di forza quando vengono contesi;

- Corde, devono essere commisurate all'età dei bambini affinché non interferisca con il loro movimento, possono essere impiegate nel gioco sensomotorio, per cui il bambino può intrecciarla attorno al suo corpo; nel gioco simbolico, vengono utilizzate per catturare o legare un compagno; favoriscono anche il gioco di socializzazione, poiché permette di trasformare il movimento individuale in collettivo, come nel gioco del trenino;

- Carta, utile alla manipolazione può favorire l'espressione dell'aggressività dei bambini. Ad un momento di distruzione ne può seguire uno di costruzione, in tal modo imparano ad esprimere la loro dimensione buona e cattiva e a controllare i propri stati d'animo;

- Cuscini, possono essere utili in un primo momento durante il gioco sensomotorio, per cui i bambini ci camminano sopra, ci si rotolano oppure li usano per riposarsi, poi per giochi più simbolici, per cui vengono trasformati in bebè o in torri;

- Materassini, utili a proteggere i bambini quando sperimentano i salti e le cadute o per costruire oggetti con cui muoversi per la stanza;

- Stoffe e foulard, vengono proposte nel periodo centrale del programma per favorire la ricerca e la sperimentazione dei vissuti affettivi, per cui possono venire utilizzati per costruire degli involucri o per cullare i bambini; o quando entrano nella fase dell'affermazione e della costruzione, per cui vengono utilizzate come vestiti per la creazione di personaggi. Questi giochi sono importanti anche per lo sviluppo della socializzazione

- Scatoloni di cartone, utile per stimolare il gioco psicomotorio, proposto a metà delle sedute di psicomotricità. Può venire utilizzato come contenitore da abitare, come macchina da spingere o per mettersi alla prova in giochi sensomotori e di socializzazione, favorendo il bisogno di affermare la propria personalità;

- Tubi di cartone, utilizzati solo in alcuni momenti, offrono al bambino un supporto durante l'azione. Vengono usati, ad esempio, come spade, pistole o lance per inscenare battaglie;

- Cubi logici ed a incastro, utilizzati nella parte finale del programma per stimolare i giochi di costruzione, la fantasia nel bambino e offrire loro la possibilità di cooperare con i coetanei per progettare vari tipi di costruzione.

## 3.2 La seduta di psicomotricità

### 3.2.1 L'inizio

Nella fase iniziale lo/la psicomotricista sceglie come introdurre i bambini all'interno della sala, ad esempio cantando una canzone o una filastrocca mentre li mette in fila indiana. Una volta entrati li potrebbe far disporre in cerchio e iniziare così a dire il nome dei bambini, affinché si sentano riconosciuti "nello sguardo e nella mente dell'adulto, e che tutti i bambini si sentano appartenere ad ogni gruppo"<sup>23</sup>. In un secondo momento vengono introdotte le regole da rispettare all'interno della sala:

- Non ci si fa male;

---

<sup>23</sup> Nicolodi G., *L'educazione psicomotoria nell'infanzia*, Trento, Erikson, 2015, p.142



- Non si esce dalla sala;
- Non si distrugge il materiale degli altri;
- Si deve chiedere il materiale se non è disponibile;
- Al segnale di fine ci si ritrova in gruppo in un punto prestabilito.

Appena viene dato il via i bambini si muovono verso il materiale a loro proposto, privilegiando inizialmente il gioco simbolico. Esprimono tutta la loro energia attraverso la corsa, l'arrampicata, le cadute... Il movimento spontaneo fa acquisire fiducia al bambino nelle sue capacità, nutre la sua autostima. Questa prima fase può durare dai 10-20 minuti, anche se all'inizio potrebbe occupare tutta l'intera seduta.

### 3.2.2 La fase centrale

Il bambino rallenta il movimento, si concentra su sé stesso e inizia a seguire la sua ispirazione. Ognuno si dedica al tema del giorno o del periodo. Il tema del giorno non è caratterizzato solo dal gioco simbolico, il bambino sviluppa maggiormente ciò di cui ha bisogno, ad esempio si sperimenterà nella abilità senso motorie in cui si sente poco abile. A volte una sola seduta non basta ad esprimere ciò di cui ha bisogno, perciò diviene il tema del periodo.

I periodi sono:

- Inibizione/iperattività, avviene soprattutto con i bambini piccoli, utilizzata come meccanismo di difesa davanti a situazioni nuove, in cui devono adattarsi. Il gioco pertanto sarà molto lento, e andrà ad arricchirsi quando prenderà confidenza con l'ambiente esterno;

- Aggressività, dopo il primo mese il bambino esprime una forte assertività, che potrebbe sfociare in un'aggressività di tipo simbolico che rimane nei limiti del non fare male, ad esempio il bambino potrebbe iniziare a spingere o colpire lo/la psicomotricista;

- Affettività e regressione, il bambino inizia ad esprimere il suo mondo affettivo ed emotivo e a mostrarlo apertamente; principalmente coincide con il periodo centrale del programma. In questo frangente il bambino rivive le tappe di separazione-individuazione, rappresentando i momenti più importanti.

Attraverso il gioco simbolico rielabora armonicamente le esperienze affettive legate al suo sviluppo;

- Affermazione, il bambino si cimenta in giochi di ruolo, imitando ad esempio i personaggi dei cartoni animati che esprimono forza, destrezza e coraggio; e in giochi di costruzione, in cui cerca di autodeterminarsi e mettere alla prova le sue abilità per potenziarle e confrontarle con i coetanei. Mostra nuovamente interesse per il gioco senso motorio, grazie al quale rafforza le azioni già acquisite, cimentandosi in movimenti nuovi. Queste esperienze sono importanti poiché gli consentono di passare a stadi successivi dello sviluppo

- Autonomia, il bambino sviluppa in autonomia tutte le tipologie del gioco psicomotorio, soprattutto se ha vissuto adeguatamente le fasi precedenti. Quando entra nella sala di psicomotricità ascolta in ordine le consegne dello/la psicomotricista e poi inizia a giocare spontaneamente privilegiando il gioco simbolico e di socializzazione, prestando attenzione alle regole esplicitate all'inizio della seduta.

Verso la fine, soprattutto se le attività sono state intense a livello emozionale, è necessario annunciare ai bambini che si sta andando verso la fine dell'attività.

### 3.2.3 La fine

Quando manca poco alla fine della seduta il bambino inizia a mostrare disinteresse verso il gioco psicomotorio e per quello che sta facendo.

È importante che venga condotto verso la fine naturale della seduta, ad esempio lo/la psicomotricista potrebbe mettere una musica e invitare i bambini a ballare.

I bambini comprendendo che la musica indica la fine della seduta smettono di giocare e invitano i compagni a ballare.

Dopo alcuni minuti, la musica termina e i bambini sanno che è ora di riordinare.

È necessario per i bambini prendere le distanze dalle emozioni che hanno provato durante la seduta, e lo possono fare attraverso la parola, il racconto di quanto è stato fatto oppure disegnando ciò che è avvenuto.

### 3.2.4 La verifica

È importante che dopo la seduta gli adulti coinvolti riflettano su quanto è accaduto.

Dovrebbero annotare le attività che sono state svolte, i materiali utilizzati dai bambini e come sono stati usufruiti, le difficoltà incontrate, il loro vissuto come adulti e le loro impressioni<sup>24</sup>.

Il materiale raccolto potrebbe essere utile alla fine del semestre per analizzare il lavoro svolto, i progressi fatti dai bambini, le difficoltà incontrate e se è necessario modificare le modalità di svolgimento per andare incontro ad eventuali necessità.

## 3.3 Struttura delle sezioni all'interno del nido

Sebbene sia fondamentale predisporre una sala solo per le attività psicomotorie è importante ricordare che l'educazione psicomotoria è un approccio educativo a tempo pieno, che si indirizza al corpo e alla globalità dell'esperienza infantile in tutti i tempi e gli spazi del nido. Di seguito vedremo come poter strutturare le sezioni in base all'età dei bambini.

### 3.3.1 Sezione dei piccoli (3-12 mesi)

In questo periodo i bambini prediligono il contatto con l'adulto, in cui cercano un rifugio sicuro.

La sezione dovrebbe essere un ambiente semplice con dei confini chiari, composta da prevalenza di tappeti bassi ad alta intensità che consentano al bambino di potersi muovere in qualunque posizione si trovi, uno spazio libero in cui vi siano dei mobiletti ai quali si può sorreggere quando prova a mettersi in piedi.

La sala può essere organizzata in due luoghi: proto-simbolico e senso motorio.

Nel primo potrebbero esservi più contenitori con vari tipi di materiale da poter maneggiare, i bambini a seconda delle indicazioni fornite dall'educatore/trice possono svuotare un contenitore e manipolare gli oggetti presenti, mettendo da parte talvolta quelli che non suscitano interesse andando a colorare lo spazio del loro immaginario. In

---

<sup>24</sup> Ivi p.146

questi frangenti il bambino si emancipa dal contatto corporeo con l'adulto per concentrarsi sull'azione trasformativa del mondo.

Nel secondo luogo potrebbero esservi dei piani inclinati e dei cuscini che possono sollecitare le competenze dell'arrampicata.

È importante che il bambino sia libero di muoversi e che l'adulto non lo metta in posizioni che non ha già sperimentato prima, ad esempio se non mostra interesse a stare in piedi l'educatore/trice non dovrà metterlo in posizione eretta, deve essere il bambino a indicare in quale tappa evolutiva si ritrova.

### 3.3.2 La sezione dei medi e dei grandi (12-36 mesi)

La sezione richiede un'organizzazione un po' più complessa: un'area meno strutturata, dove allestire un'area per il gioco sensomotorio, una per il gioco proto-simbolico e simbolico; e un'area più strutturata dove può essere allestito il gioco da fermi e dove allestire uno spazio "casetta".

#### 3.3.2.1 Area senso-motoria

In questa fascia di età dopo che il bambino ha acquisito la postura eretta, ha il desiderio di raggiungere i piani più alti, di cimentarsi in equilibri più difficili e abbandonarsi a tuffi e cadute. Compito delle educatrici è quello di creare uno spazio in cui possano muoversi e sperimentarsi in sicurezza, perciò è fondamentale che in questa zona siano presenti: materassi, cubi e "onde" in espanso, pouf, piano inclinato, scaletta, piccola spalliera e specchio. Si possono predisporre ad esempio dei piani sopraelevati in quanto

*"sono un'attrazione ineludibile per i bambini, che vi accedono in tempi diversi secondo le proprie competenze: chi apprezza la visione panoramica che si gode da lassù, il particolare punto di vista, il vivere alti come o più degli adulti presenti; chi si lascia cadere sul materassone sottostante, osando un passo nel vuoto o sbilanciando il proprio corpo in avanti o chiedendo la mano dell'educatrice; chi spicca un salto deciso dal piano d'appoggio, per provare una più intensa vertigine e atterrare sul morbido, rotolarvi sopra, rizzarsi in piedi come una molla per ripetere velocemente l'esperienza, o restare per alcuni istanti sdraiato a percepire, dentro di sé, il contrasto tonico e l'emozione conseguente."*<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Cartacci F., *Movimento e gioco al nido*, Trento, Erikson, 2013 p.30

### 3.3.2.2 Area proto-simbolica e simbolica

In quest'area possono essere posizionati degli scatoloni, tessuti di vario tipo, contenitori di oggetti di varie forme, dimensioni come ad esempio dischi di cartone, palle di spugna, bacchette ecc.... Lo spazio sarà più interessante se è organizzato in modo irregolare e dotato di nicchie e angoli in cui i bambini possono sostare. I bambini possono ad esempio nascondersi dentro agli scatoloni e poi uscirne sorridenti ed estasiati per il nuovo gioco. Possono giocare a stare dentro o sotto gli oggetti e lo fanno insieme ai compagni che invitano ad imitarli. L'educatore/trice ha il compito di orientare, offrire aiuto, condividere momenti e situazioni e fornire limiti.

Un esempio riportato nel testo di gioco simbolico può essere rappresentato da due bambine che abbattono una torre di cuscini e si intrufolano nella "tana" che si è creata. Escono ed entrano da essa sperimentando buio e luce, dentro e fuori, stasi e movimento.

Se nel momento in cui sono dentro abbozzano un "bau- bau" la tana si trasformerà in una cuccia per i cani, pertanto si passerà da un gioco proto-simbolico ad uno simbolico.

Per il gioco simbolico possono essere utilizzati gli oggetti sopracitati che assumeranno un nuovo significato che sarà condiviso da tutti i bambini. È importante, ad esempio, che non vi siano dei giochi strutturati come la classica casetta, che ha dei chiari nessi con la realtà, in quanto potrebbe essere interessante seguire il processo di simbolizzazione che i bambini compiranno.

Verrà riportato di seguito un esempio di passaggio tra proto-simbolico e simbolico.

*Dietro la richiesta verbale di un bambino di avere una propria <<casa di cuscini>>, alcuni moduli di espanso sono disposti a piccolo recinto con una apertura. Per la maestra è ovviamente la porta di una casa, ma un altro bambino osserva con disappunto «ma ... è otto otto!» (è rotto!) e spinge un cuscino a chiudere quel varco. Il primo bambino si indispettisce per questa*

*intrusione, ma guardando da dentro quel bel riparo ben chiuso accetta e invita il secondo e un terzo ancora a entrare.* <sup>26</sup>

Nessuno guardando una casa penserebbe che quella casa «è rotta» perché ci sono delle aperture che si chiamano «porta» o «finestra», quindi è solo questione di aspettative diverse, di immaginari diversi.

Pertanto, mentre nel gioco proto-simbolico l'accordo avviene a livello empatico e immediato, nel gioco simbolico si concorda una cornice definita (facciamo finta di...), per racchiudere in essa diverse motivazioni e immagini personali.

### *3.3.2.3 Area strutturata*

L'area strutturata rappresenta l'angolo per il gioco da fermi, possibile grazie a giochi più impostati. Questo spazio può contenere degli allestimenti che richiamano la vita familiare con la tradizionale casetta, luogo in cui i bambini cercano rassicurazioni durante alcuni momenti al nido in quanto richiama l'ambiente domestico. A tal scopo potrebbero essere presenti degli elementi che riconvocano direttamente i mobili della casa come un divano, una credenza a dimensione reale o un vero specchio.

Oppure potrebbero venire messi dei paini di lavoro o dei tappeti che consentono di far correre le macchinine, leggere storie, colorare o costruire. È "lo spazio della cultura dove il bambino simula scenari e regole della realtà, appropriandosene creativamente e riconducendoli ai propri temi personali"<sup>27</sup>.

## **3.4 Possibili attività<sup>28</sup>**

È importante ricordare che sebbene il gioco debba essere adeguato allo sviluppo cognitivo del bambino, allo stesso tempo deve stimolare il progresso delle funzioni adattive implicate.

I bambini prima di entrare alla primaria devono acquisire determinate abilità, poiché, ad esempio, "l'apprendimento della letto-scrittura e dei prerequisiti logico-

---

<sup>26</sup> Cartacci F., *Movimento e gioco al nido*, Trento, Erikson, 2013 p.37

<sup>27</sup> Ivi, p.39

<sup>28</sup> Le attività riprese alla fine del capitolo fanno riferimento a quelle nel testo: 150 giochi in movimento, Colina Donatella, Erikson, Trento, 2015,

matematici coinvolge abilità visuo-cinestesiche, cognitive, procedurali e di pianificazione”<sup>29</sup>.

Pertanto, partendo già dal nido per facilitare l’apprendimento si possono acquisire:

- Le capacità senso- motorie (schema corporeo);
- La coordinazione oculo-manuale;
- La coordinazione grosso e fino-motoria, e l’equilibrio.

#### ATTIVITA’ PER MIGLIORARE LA PERCEZIONE CORPOREA

TITOLO: Dove sono?

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Età:                  | Dai 2 anni in su  |
| Obiettivi:            | Promuovere la capacità di ascolto del proprio corpo e l’attenzione  |
| Modalità:             | Individuale o di gruppo; in modalità di gruppo si può chiedere ai bambini di giocare tra loro supervisionati, scambiando le coppie.   |
| Materiali occorrenti: | Tappeto, benda; un oggetto morbido tipo pelouche, una penna di metallo o altro oggetto freddo, un giocatolo ruvido, una penna liscia, una matita appuntita per le varianti.     |
| Tempi:                | Da pochi minuti per i bambini più piccoli con importanti difficoltà attentive e percettive a 15 minuti circa, soprattutto se si gioca in piccolo gruppo.                        |
| Cosa fare:            | Bendare il bambino e posizionarlo sul tappeto, in modo che sia comodo e rilassato. Toccarlo, inizialmente in modo decisivo, in un punto e chiedergli se è stato toccato e dove. |

TITOLO: Musica e... stop!

|            |  |
|------------|--|
| Età:       | Dai 2 anni in su   |
| Obiettivi: | Favorire l’attenzione, l’inibizione, la percezione del contrasto in movimento/fermo. |

---

<sup>29</sup> Ivi, p 10

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Modalità:                | Individuale o di gruppo.   |
| Materiali<br>occorrenti: | Musica gradita al bambino o ai bambini; grande tappeto, materassino o cuscino, sedie o spazi definiti dove fermare il movimento (facoltativi). Quando il piccolo ha appreso il gioco è sufficiente uno spazio adeguato per correre e fermarsi senza farsi male.  |
| Tempi:                   | Da 5 a 20 minuti, soprattutto se l'attività viene svolta in gruppo   |
| Cosa fare:               | Disporre il grande tappeto, materassino o cuscino al centro della stanza. Inserire di sottofondo una musica che piace al bambino e invitarlo a ballare, correre, saltare, ecc. Interrompere improvvisamente la musica e chiedere al bambino di tuffarsi sul tappeto, materassino o cuscino e riprendere a ballare solo quando la musica riparte. Si possono inoltre utilizzare altri spazi definiti come sedie e cerchi sul pavimento dove chiedere al bambino di fermarsi al cessare della musica |

#### TITOLO: Gli alberi

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Età:                     | Dai 2 anni in su   |
| Obiettivi:               | Favorire le capacità di imitazione, la capacità di orientare nello spazio gli arti superiori e la singolarizzazione del movimento di questi rispetto al resto del corpo.   |
| Modalità:                | Individuale o di gruppo  |
| Materiali<br>occorrenti: | Serve fantasia per proporre storie adeguate. Ad esempio, si può inventare la storia dell'albero che in primavera allunga i rami (braccia che progressivamente si flettono in alto) in su, sempre più su verso il cielo; poi il sole (cerchio con le braccia) scalda i rami (i bambini si fanno aria con le mani a mo' di ventaglio) e spuntano fiorellini (mani si aprono e si chiudono nello spazio). In primavera ed estate l'albero diventa grande (braccia che si aprono su tutti i piani dello spazio) e fa le foglie (mani giunte). In autunno però arriva il vento che sbatte i rami da una parte |



all'altra (braccia che si muovono a destra e a sinistra) e fa cadere le foglie (braccia che cadono più volte). A volte, prima di cadere, le foglie volano un po' (mani giunte che scendono piano con movimento sinusoidale), altre si sparpagliano (braccia che si muovono lentamente in tutte le direzioni), altre vengono mosse velocemente dal vento (braccia che si muovono rapide in tutte le direzioni). Alla fine dell'autunno le foglie sono tutte per terra (mani sul pavimento). L'albero ha freddo (i bambini si stringono con le braccia). Cartellone o fogli e pennarelli per la variante.

Tempi: Almeno 15 minuti; se si abbina il disegno anche mezz'ora  
Cosa fare: Raccontare la storia di cui sopra che ha per protagonisti gli alberi con i loro rami, le braccia. Il bambino dovrà imitare le posizioni delle braccia suggerite nei vari momenti della storia.

#### ATTIVITA' PER MIGLIORARE LA COORDINAZIONE DINAMICA ED EQUILIBRIO

##### TITOLO: Percorsi psicomotori

Età: Età dai 3 anni  
Obiettivi: Favorire la coordinazione, l'equilibrio e il rispetto delle regole  
Modalità: Individuale o di gruppo  
Materiali: Cerchi, coni, bastoni, tavoli, sedie, tunnel, ecc.  
occorrenti:  
Tempi: 10-15 minuti  
Cosa fare: Costruire percorsi psicomotori con cerchi, coni, bastoni e quant'altro si abbia a disposizione, chiedendo al bambino di svolgerli

#### ATTIVITA' PER MIGLIORARE LA COORDINAZIONE DEGLI ARTI SUPERIORI

##### TITOLO: Luce!

Età: Dai 2 anni  
Obiettivi: Favorire lo sviluppo della coordinazione occhio - mano

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Modalità:                | Individuale  |
| Materiali<br>occorrenti: | Torcia elettrica   |
| Tempi:                   | 5 minuti   |
| Cosa fare:               | Oscurare la stanza in modo che risulti buia o semibuia. Proiettare una luce con una torcia fine sulla parete del muro e chiedere al bambino di seguire il percorso effettuato dalla luce con il dito indice, osservando attentamente ogni spostamento. |

#### TITOLO: Cucchiali

|                          |   |
|--------------------------|---|
| Età:                     | Dai 2 anni  |
| Obiettivi:               | Migliorare la coordinazione occhio - mano e la capacità di controllare la forza, gestire i movimenti di pronosupinazione del braccio  |
| Modalità:                | Individuale o di gruppo   |
| Materiali<br>occorrenti: | Cucchiali di plastica, contenitori, materiali da travasare (acqua, biglie, ecc.)  |
| Tempi:                   | 15 minuti   |
| Cosa fare:               | Proporre travasi con cucchiali di plastica prima più grandi e con oggetti semplici da trasferire, poi più piccoli con oggetti che richiedono grande sicurezza nel movimento, come ad esempio le biglie, per arrivare infine ai liquidi. |

## Conclusioni

Tenendo in considerazione la posizione di Prodi, esplicitata nel primo capitolo, si può sostenere che la psicomotricità possieda una valenza scientifica, in quanto prende in considerazione la relazione che intercorre tra psicomotricista, educatore/trice, i bambini e l'ambiente circostante, che verrà modulato in base alle esigenze, si veda ad esempio la costruzione del setting psicomotorio. L'incontro con i bambini non sarà predeterminato e non sarà soggetto all'applicazione di metodologie, ma prevederà la presenza di una teoria incarnata, che verrà messa alla prova durante l'incontro stesso attraverso le risposte date dai bambini.

Un ruolo fondamentale, che viene preso in considerazione durante il percorso, è rivestito dalle interazioni e dalle relazioni tra i soggetti, in quanto influiscono sullo sviluppo del bambino favorendo i processi di assimilazione e accomodamento. Attraverso questi processi le nuove esperienze vengono assimilate agli schemi preesistenti e, allo stesso tempo, verranno modificati per consentire al soggetto di adattarsi all'ambiente circostante.

Il bambino inizia a conoscere il mondo circostante e a entrare in relazione con gli adulti attraverso il proprio corpo, trasmettendo dei segnali che l'adulto di riferimento sa cogliere e a cui attribuisce un significato.

Il corpo possiede un proprio linguaggio che verrà assimilato dal bambino quando acquisirà la nozione di spazio e tempo, e attraverso l'utilizzo degli oggetti e del movimento.

Il bambino acquisirà il pieno controllo del proprio corpo solo nel periodo adolescenziale, e vi può giungere passando attraverso delle fasi che concorrono al compimento dello sviluppo motorio, come è stato esplicitato nel corso del secondo capitolo.

Nell'intero processo il gioco svolge un ruolo fondamentale, poiché consente al bambino di mettere alla prova le proprie abilità attraverso prove ed errori e acquisendone progressivamente delle altre.

Attraverso di esso viene favorita l'acquisizione delle capacità senso-motorie, del simbolo, che sarà poi socialmente condiviso, e consente ai bambini di avere dei primi

scontri/confronti che porteranno ad una successiva socializzazione e alla creazione di primi gruppi che condivideranno norme e regole.

A tal proposito, come si è visto nel terzo capitolo, è fondamentale che il setting psicomotorio, così come le stesse sezioni del nido, siano strutturate tenendo in considerazione l'età dei bambini e le caratteristiche di ogni singolo gruppo per andare incontro alle eventuali esigenze e per consentire ai bambini di muoversi in sicurezza e in autonomia.

È fondamentale che l'educatore/trice conosca gli elementi base che caratterizzano le varie fasi di sviluppo dei bambini per poter progettare al meglio le diverse attività laboratoriali e di psicomotricità, per agevolare una piena integrazione degli aspetti emotivi, affettivi e cognitivi favorendo così, una crescita globale e armonica nel bambino.

## Bibliografia

Cartacci F., *Movimento e gioco al nido*, Trento, Erikson, 2013

Colina D., *150 giochi in movimento*, Trento, Erikson, 2015

Coste J.C., *La psicomotricità*, a cura di Pier Luigi Baldi, La nuova Italia, 1999

Mandolesi L., Molina P., “Lo sviluppo motorio: tipicità e atipicità”, in: Lucangeli D., Vicari S., *Psicologia dello sviluppo*, Milano, Mondadori, 2019, pp. 79-100

Nicolodi G., *L'educazione psicomotoria nell'infanzia*, Trento, Erikson, 2015

Nicolodi G., *Maestra guardami...*, Csifra, 1992

Pento G. e Sichi R., *Al nido con il corpo*, Rimini, Fulmino, 2021

Sassatelli R., “Uomini e donne, giovani e vecchi”, in P.P: Giglioli, a cura di, *Invito allo studio della società*, Il Mulino, Bologna, 2005

Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio*, Roma, Armando Editore, 2007