



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

**IL GIOCO SENSOMOTORIO**  
**come alleato allo sviluppo psicomotorio**  
**al nido.**

RELATORE

**Prof. Mirca Benetton**

LAUREANDA

**Giorgia Ferrarese**

Matricola 1228132

Anno accademico 2021-2022

## INDICE

Introduzione.....	3
Capitolo 1.....	6
<b>LO SVILUPPO PSICOMOTORIO E LE SUE CARATTERISTICHE .....</b>	<b>6</b>
<b>1.1 Struttura neurofisiologica dello sviluppo motorio.....</b>	<b>6</b>
<b>1.2 Cos'è lo sviluppo psicomotorio .....</b>	<b>8</b>
<b>1.3 Principali tappe dello sviluppo psicomotorio .....</b>	<b>10</b>
Capitolo 2.....	13
<b>IL GIOCO SENSOMOTORIO .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1 Il gioco .....</b>	<b>13</b>
<b>2.2 Il gioco sensomotorio .....</b>	<b>15</b>
<b>2.3 Gioco sensomotorio centripeto settoriale e centripeto globale .....</b>	<b>18</b>
<b>2.4 Gioco sensomotorio centrifugo settoriale e globale .....</b>	<b>23</b>
Capitolo 3.....	28
<b>LO SVILUPPO PSICOMOTORIO AL NIDO .....</b>	<b>28</b>
<b>3.1 Approccio psicomotorio al nido.....</b>	<b>28</b>
<b>3.2 I laboratori .....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Il gruppo.....</b>	<b>32</b>
<b>3.5 Ruolo dell'educatrice al nido nell'approccio psicomotorio .....</b>	<b>33</b>
Conclusioni.....	39
Bibliografia.....	41
Sitografia.....	42
<b>RINGRAZIAMENTI.....</b>	<b>43</b>

## INDICE DELLE FIGURE

Figura 1: Percorso psicomotorio al nido.....	35
Figura 2: Percorso psicomotorio al nido.....	35

## INTRODUZIONE

Questa relazione affronta il tema dell'importanza del gioco sensomotorio nello sviluppo psicomotorio del bambino al nido, visto come strumento principale per lo sviluppo di capacità, autonomie e conquiste verso sé stesso e il mondo esterno.

La scelta di approfondire questo tema nasce dall'interesse verso il mondo della psicomotricità e il riconoscimento dell'importanza del gioco dei bambini fin dai primi anni di vita.

L'asilo nido è la prima esperienza diretta del bambino con il mondo esterno, in quanto è un luogo nel quale esso può sviluppare competenze sensoriali, sensomotorie, di socializzazione, può raggiungere autonomie, imparare a conoscere il proprio corpo e capire i propri limiti. Il bambino in questo contesto svilupperà competenze che gli serviranno poi come basi per le conoscenze e capacità di apprendimento.

Le educatrici hanno un ruolo fondamentale nei primi anni di vita al nido in quanto sostengono, stimolano e garantiscono la conquista di nuove autonomie grazie ad un lavoro pensato, creato e attuato sulla base delle necessità ed esigenze dei bambini considerandoli singolarmente e in gruppo.

Queste, scegliendo questa professione, accompagnano con intenzionalità i bambini nello sviluppo delle abilità necessarie alla vita di tutti i giorni, stimolandone la curiosità.

Le educatrici hanno inoltre il compito di valorizzare ogni bambino in quanto unico e irripetibile, di renderlo attore attivo del suo presente e nella costruzione del suo futuro, permettendogli di sperimentare, di sbagliare e cercare nuovi tentativi di riuscita.

Le educatrici devono aiutare il bambino nella costruzione del proprio sé attraverso percorsi educativi finalizzati, sostenendoli nelle loro scoperte e conquiste, insegnandogli le regole di convivenza così da prepararli per gli avvenimenti futuri, rendendoli partecipi di ciò che gli succede attorno, creando rapporti di complicità con i compagni di gruppo e con le educatrici di riferimento.

Il bambino al termine del nido dovrà essere pronto ad intraprendere un nuovo viaggio, quello della scuola dell'infanzia e aver quindi acquisito tutte le competenze che gli serviranno poi per integrarsi al meglio con i nuovi compagni e maestre.

La presente relazione è composta da tre capitoli: il primo intitolato "Lo sviluppo psicomotorio e le sue caratteristiche": inizia presentando la struttura neurofisiologica dello sviluppo motorio nei primi anni di vita, mostrando la maturazione neuronale nei primi 24 mesi e quali aree cerebrali sono coinvolte nello sviluppo motorio. Nel primo capitolo segue

poi la spiegazione di che cosa sia effettivamente lo sviluppo motorio, presentandolo prima in forma generale per poi soffermarsi nelle tappe che caratterizzano lo sviluppo psicomotorio caratterizzate da obiettivi e acquisizioni di autonomie suddivise per età.

Il secondo capitolo intitolato “Il gioco sensomotorio” è il capitolo principale che spiega, in una prima parte, l’importanza del gioco in sé, per poi trattare di che cosa sia il gioco sensomotorio e della sua importanza nei bambini già dai primissimi anni di vita.

Mi soffermerò poi ad analizzare le differenti modalità che contraddistinguono il gioco sensomotorio, spiegando quali tipi di attività ne facciano parte, distinguendo il gioco sensomotorio centripeto settoriale e centripeto globale, e il gioco sensomotorio centrifugo settoriale e centrifugo globale.

Il terzo capitolo intitolato “Lo sviluppo psicomotorio al nido”, tratta dell’approccio psicomotorio al nido, spiegando quali modalità debbano attuare le educatrici al fine di garantire lo sviluppo psicomotorio nella sua interezza; spiegherò poi l’importanza dei laboratori e di come questi possano essere utilizzati per stimolare la creatività dei bambini e di come il bambino in un ambiente di gruppo possa sentirsi più stimolato e acquisire più velocemente nuove autonomie.

Questa relazione si concluderà parlando della mia esperienza di tirocinio, parlando dell’importanza del progettare al nido, del rispettare bisogni e necessità, dell’importanza del ruolo delle educatrici nell’approccio psicomotorio al nido al fine di garantire questo sviluppo attraverso il gioco sensomotorio. Il gioco sensomotorio può essere di varie forme, ma è fondamentale che le educatrici stimolino queste competenze e aiutino il bambino nella sua esplorazione del mondo che lo circonda e del suo stesso corpo.

***Alla mia famiglia e  
al mio compagno.***

## Capitolo 1.

# LO SVILUPPO PSICOMOTORIO E LE SUE CARATTERISTICHE

### 1.1 Struttura neurofisiologica dello sviluppo motorio

Nel periodo perinatale e nell'età evolutiva vi è una rapida modificazione delle strutture e delle funzioni cerebrali che spiegano la variabilità dei comportamenti del bambino.

Ogni atto motorio volontario è il risultato dell'integrazione di molti centri cerebrali che agiscono simultaneamente e in sequenze precise.

Il funzionamento vero e proprio di queste aree cerebrali è legato ai sistemi sensoriali connessi, che occupano sedi cerebrali diverse.<sup>1</sup>

Sono principalmente tre le aree della corteccia cerebrale coinvolte nel livello più elevato del controllo motorio:

- corteccia motoria primaria
- corteccia motoria secondaria (corteccia premotoria, area motoria supplementare)

Ciò che caratterizza lo sviluppo motorio sin dalle prime fasi della vita è *l'homunculus motorio*<sup>2</sup> il quale dimostra l'importanza dell'organizzazione del sistema nervoso e come i gruppi neuronali vengano implicate in compiti motori di precisione e controllo fine.

Le cortecce cerebrali coinvolte nel livello più alto del controllo e sviluppo motorio hanno specifiche funzioni: la corteccia motoria primaria ha il compito di iniziare il movimento, ma non di pianificarlo infatti si è potuto riscontrare come i neuroni coinvolti in questa area si attivino solo 50msec prima che il muscolo si contragga. Un ulteriore ruolo della corteccia primaria è quello del controllo della forza e della direzione; la corteccia premotoria, la quale fa parte della corteccia motoria secondaria, ha un'organizzazione simile all'area motoria primaria, ma i neuroni dell'area premotoria servono a preparare ed organizzare i muscoli posturali per l'inizio del movimento e nell'orientamento di tronco e braccio; l'area motoria supplementare, è responsabile della coordinazione e pianificazione dei movimenti complessi, ovvero quei movimenti che coinvolgono una sequenza di movimenti o coordinazioni di più parti del corpo.

Oltre alle cortecce cerebrali, è di fondamentale importanza il cervelletto il quale agisce indirettamente, su postura e movimento, in quanto regola le uscite dei principali sistemi

---

<sup>1</sup> Zoia S., *Lo sviluppo motorio del bambino*, Roma, Carocci Editore, 2013.

<sup>2</sup> Mappa del corpo rappresentata a livello corticale.

motori del SNC e corregge gli errori motori grazie alla sua connessione con le altre aree motorie corticali, i gangli alla base, regioni motorie del tronco dell'encefalo e midollo spinale. Esso è inoltre responsabile della regolazione del tono muscolare, della coordinazione, della temporizzazione (controlla la ritmicità nella contrazione muscolare) ed è infine coinvolto nell'apprendimento di comportamenti motori e di strategie.

Sono responsabili dello sviluppo motorio anche i Gangli alla base, i quali sono coinvolti nel controllo della velocità del movimento. Questi servono, assieme ad altre strutture, ad individuare schemi motori e sequenze da attuare per raggiungere un obiettivo.<sup>3</sup>

Le cortecce sensoriali che stimolano il corretto sviluppo del sistema motorio si distinguono in: visive, uditive, somatosensoriali e gustative, le quali si suddividono a loro volta in aree primarie, che ricevono informazioni dai recettori periferici e aree di ordine superiore, le quali informazioni riguardano una modalità sensoriale e vengono sottoposte ad un'elaborazione più complessa.

È stato analizzato precedentemente che il bambino, specialmente nelle prime fasi di vita, subisce numerosissimi cambiamenti a livello neuronale, i quali permettono il corretto sviluppo del sistema motorio assieme ai sistemi sensoriali ad esso collegato.

È per questo importante prestare molta attenzione già nei momenti di vita intrauterina del bambino e successivamente nei primissimi mesi di vita al fine di evitare o limitare il più possibile insorgenze di ritardi psicomotori o disturbi neuroevolutivi come il disturbo della coordinazione motoria, o disprassia.

---

<sup>3</sup> Ivi, pp. 32-34.

## 1.2 Cos'è lo sviluppo psicomotorio

Lo sviluppo psicomotorio è in sé un processo interpretato come un intreccio complesso e continuo fra sviluppo sensoriale, motorio, cognitivo, relazionale, emotivo e sociale.

La variabilità fisiologica dello sviluppo psicomotorio del bambino dipende da fattori legati al bambino ma anche da fattori legati all'ambiente in cui vive e cresce, come il rapporto con il caregiver e le esperienze che gli vengono proposte.

Lo sviluppo psicomotorio è un processo maturativo che nei primi anni di vita consente al bambino di acquisire competenze e abilità posturali, motorie, cognitive e relazionali. Questo è un progredire continuo che dipende principalmente dalla maturazione del SNC (Sistema Nervoso Centrale), la quale ha tempi e modalità variabili a seconda di ogni bambino, ma nella quale è possibile individuare delle "fasi" che vengono raggiunte secondo una sequenza analoga.

Il concetto di "fasi di sviluppo" anziché "tappe dello sviluppo" permette di introdurre un approccio più flessibile ai tempi di maturazione e alle modalità con la quale vengono costruite le abilità funzionali; aiuta inoltre a considerare l'integrazione e l'interdipendenza delle varie aree di sviluppo. Al contrario la rappresentazione dello sviluppo psicomotorio in "tappe" ci guida verso un modello più semplicistico della maturazione del bambino, poiché considera le varie aree dello sviluppo separate ed indipendenti fra di loro e induce quindi a pensare che le abilità funzionali e psicomotorie maturino secondo sequenze e modalità standardizzate.<sup>4</sup>

Con il termine di sviluppo psicomotorio viene indicato quel processo grazie al quale il bambino acquisisce progressivamente una serie di abilità che gli consentono di inserirsi e partecipare all'ambiente in cui vive. Questo termine caratterizza anche un periodo: è il periodo dei primi 3 anni di vita, durante i quali la quantità di abilità è superiore agli altri periodi di vita, proprio per questo motivo, è in questi primi anni che il bambino acquisisce maggiormente; il bambino passa nei primi tre anni a:

- da una motricità caotica, aposturale, tipica del periodo neonatale, alla deambulazione autonoma, con essa alla capacità di provvedere a richieste antigravitarie complesse;

---

<sup>4</sup> Adrienne Davidson, Silvia Paoli, *Guida alle attrezzature ed alle attività indicate per lo sviluppo psicomotorio del lattante*, Roma, Servizio di Riabilitazione Funzionale A.O.U. Meyer, 2009.

- dal riflesso di prensione palmare, tipico automatismo neonatale, alla motricità differenziata delle dita, che permette un uso altamente funzionale della mano;
- dalla indifferenziazione, come l'incapacità di riconoscere l'altro, a scambi relazionali sempre più validi, arricchiti dalle prime produzioni verbali.

Nel periodo perinatale e nell'età evolutiva vi è una rapida ed importante modificazione delle strutture e delle funzioni cerebrali che spiega la variabilità dei comportamenti del bambino. Nel primo anno di vita si considerano quattro fasi di sviluppo secondo fasce di età, le quali verranno approfondite successivamente. Ogni fase include compiti evolutivi integrati in particolare sensoriali, motori, cognitivi, relazionali e sociali.

Le abilità che il bambino progressivamente acquisisce sono di diverso tipo: esse vanno dalla capacità di muoversi e camminare (competenze posturo-cinetiche), a quelle di "capire" la realtà esterna (competenze cognitive) o di interagire con l'altro (competenze sociali), pertanto, per descrivere lo sviluppo psicomotorio, le diverse abilità emergenti vengono abitualmente suddivise per aree funzionali o linee di sviluppo, che sono:

- lo sviluppo della postura, relativo alle abilità grosso-motorie;
- lo sviluppo della coordinazione, che si riferisce alle competenze fini-motorie;
- lo sviluppo cognitivo;
- lo sviluppo del linguaggio;
- lo sviluppo della socialità, che include oltre alle competenze di interazione sociale, anche le principali autonomie personali.<sup>5</sup>

Ogni comportamento è il risultato di una complessa interazione tra codice genetico e stimolazioni ambientali per cui: struttura, funzioni e ambiente sono, quindi, fortemente concatenati nel processo dello sviluppo psicomotorio e questo, a sua volta, è da considerarsi come un fenomeno olistico, non scindibile nei suoi vari aspetti se non per scopi didattici.

Alla nascita il bambino presenta reazioni motorie automatiche caratteristiche, chiamate "riflessi arcaici", i quali risultano essere essenziali per la valutazione dello stato funzionale del sistema nervoso.

Allo stesso tempo il bambino alla nascita possiede anche abilità altamente differenziate, geneticamente pre-determinate, che gli consentono di interagire attivamente con

---

<sup>5</sup> <https://www.neuropsicomotricista.it>

l'ambiente esterno e rispondono alla necessità di entrare in un interscambio comunicativo con gli altri.<sup>6</sup>

### **1.3 Principali tappe dello sviluppo psicomotorio**

La prima fase postnatale rappresenta un periodo impegnativo per il neonato che deve adattarsi in tempi brevi alle nuove condizioni ambientali e alla gestione delle funzioni neonatali, differenti da quelle fetali. Il suo organismo sarà quindi impegnato nella regolazione del sistema neurovegetativo (respiro, circolazione, termoregolazione, funzioni viscerali) e imparare a far fronte a tutte le percezioni sensoriali provenienti sia dall'interno che dall'esterno del suo corpo.

Il sistema posturo-motorio si trova particolarmente in difficoltà poiché vanno riorganizzate le nuove condizioni all'aria aperta e le funzioni sensomotorie già presenti durante la vita intrauterina: stabilizzazione e controllo posturo-motorio, coordinazione occhio- mano/mano-bocca, esplorazione tattile e il benessere percettivo globale.

In questa prima fase emergono inoltre nuove competenze antigravitarie: particolarmente importante quella al livello della parte superiore dell'asse corporeo, essendo il controllo della testa alla base della maturazione visiva e delle capacità per potersi relazionare con il mondo esterno.

È un periodo fondamentale inoltre per il processo di autoregolazione degli stati comportamentali di sonno e veglia: qualità del sonno, veglia tranquilla, utilizzo appropriato del pianto, transizione da uno stato d'animo all'altro.

Altro compito evolutivo chiave in questo periodo è l'incontro del neonato con i genitori. Il piccolo conquista i suoi adulti attraverso il linguaggio corporeo, la maturazione della qualità dell'attenzione-interazione e delle competenze relazionali: ascolto, sguardo, mimica (sorriso, imitazione dei gesti facciali) e la modulazione della voce.

Come è stato sottolineato il sistema motorio è intrinsecamente integrato con altri sistemi, ed è la perfetta sinergia tra questi che garantisce atti di comportamento adeguati al contesto e il raggiungimento di obiettivi di varia complessità. È necessario chiarire il significato di movimento, atto motorio e azione al fine di capire i correlati neuronali del comportamento motorio.

---

<sup>6</sup> Adrienne D., Paoli S., *Guida alle attrezzature ed alle attività indicate per lo sviluppo psicomotorio del lattante*, Roma, Servizio di Riabilitazione Funzionale A.O.U. Meyer, 2009.

Il movimento è il risultato dell'attivazione di un limitato distretto muscolare che produce uno spostamento nello spazio di una o più articolazioni. L'atto motorio è contraddistinto da uno scopo ed è la somma di più movimenti, infine, l'azione è una sequenza programmata di atti motori caratterizzata da uno scopo generale.

Anche da fermi alcuni circuiti neuronali sottostanti l'azione si attivano. Questo è permesso dai neuroni specchio, proprio per enfatizzare il concetto che quando osserviamo un'azione, questa si specchia dentro di noi, attivando specifici circuiti neuronali, i quali costituiscono una vera e propria rappresentazione interna dell'azione permettendone la comprensione e l'intenzionalità. Nello sviluppo psicomotorio questi neuroni diventeranno via via il correlato neuronale dell'empatia.<sup>7</sup>

Tra i 3 mesi e i 6 mesi, lo sviluppo psicomotorio si concentrerà nell'aumento dell'interesse per l'ambiente esterno, migliorando inoltre la capacità di veglia tranquilla e di prestare attenzione visiva e uditiva. Il bambino tollererà meglio le sollecitazioni ambientali cinestetiche e percettive come conseguenza di una stabilità neurovegetativa acquisita nei primi 3 mesi. In questa fase migliora inoltre il controllo antigravitario del capo e del tronco superiore, migliorando anche l'equilibrio nelle posizioni supino, prono e di fianco, migliora inoltre il sostegno sulle braccia rendendosi così pronto ai suoi primi spostamenti autonomi nello spazio. Emerge contemporaneamente anche un interesse per le proprie mani e il desiderio di toccare tutto ciò che vede, portando così alla maturazione della coordinazione occhio-mano-oggetto-bocca, portando il braccio verso l'oggetto con il controllo visivo per afferrarlo e portarlo alla bocca per esplorarlo. Infine il bambino in questa fase svilupperà abilità che sono alla base dell'indipendenza: avere un ritmo per i pasti, per il sonno, nell'addormentarsi, stare più a lungo seduto e giocare da solo per un breve periodo con un giocattolo.

Tutte queste nuove acquisizioni richiedono un'organizzazione diversa dell'ambiente e dell'accudimento: il bambino predilige stare semi seduto per guardare, vocalizzare, sgambettare mostrando soddisfazione nel vedere ciò che succede attorno a lui; è pronto per i suoi primi giocattoli, alla sua prima palestra. Dal punto di vista motorio il bambino non ha bisogno di essere contenuto come nella prima fase postnatale in quanto ha un miglior controllo di sé stesso nello spazio.

Tra i 6 mesi e i 9 mesi il bambino raggiunge importanti conquiste motorie: posizione seduta autonoma, passaggi da una posizione all'altra e la costruzione di uno

---

<sup>7</sup> Lucangeli D., Vicari S., *Psicologia dello sviluppo*, Milano, Mondadori Università, 2019.

spostamento orizzontale funzionale (gattinamento, strisciamento, spostamento sul sedere in posizione seduta, andatura ad “elefante”). In questa fase aumenta la produzione di suoni e la comprensione di gesti semplici e del linguaggio verbale. Si amplia la maturazione del “fare da sé” durante i pasti, il movimento per terra come esplorazione autonoma, il gioco e l’organizzazione del sonno. È essenziale da parte dei genitori e delle educatrici/educatori del nido offrire al bambino un ambiente che contenga le possibilità di sperimentare il movimento in libertà e sicurezza. Non è più indicato l’uso della palestra, ma si predilige una coperta/tappeto in cui sdraiare il bambino così che abbia la possibilità di muoversi. In questa fase il bambino mangia cibi sempre più solidi, sta seduto sul seggiolone durante i suoi pasti e quelli dei familiari, usa le mani come esplorazione.

Tra i 9 mesi e i 12/18 mesi il bambino si sposta da solo, esplorando il mondo attorno a sé in modo più autonomo, dal punto di vista cognitivo, sensoriale e motorio: fa pratica nei passaggi da una posizione all’altra, capisce meglio le distanze e le altezze, scopre sensazioni e percezioni di sé diverse. La sfida principale a livello motorio è quella dell’alzarsi in piedi e riuscire e rimettersi giù di nuovo.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> <https://www.sipps.it/pdf/hydra2009/davidson.pdf>

## Capitolo 2.

### IL GIOCO SENSOMOTORIO

#### 2.1 Il gioco

Nel processo di costruzione dell'identità, il gioco ha un ruolo fondamentale, ma non solo, esso è indispensabile anche per lo sviluppo cognitivo, motorio e affettivo. Il bambino utilizza il gioco come modalità di espressione naturale incorporando nozioni basiche su sé stesso, sugli altri e sul mondo che lo circonda.

Durante l'esplorazione, la sperimentazione e il vissuto del gioco il bambino impara a dominare e conoscere parti e funzioni del corpo, impara ad orientarsi nello spazio e nel tempo, impara a manipolare e costruire, stabilisce relazioni con gli altri, comunica e parla. Da ogni gioco traspare un contenuto, un tema, un ragionamento che parte da un filo logico che lega e rende coerente il gioco stesso, identificabile da chi è vicino al bambino.

Il modo di giocare, è costituito dal far passare l'intenzione nell'azione, concretizzando il contenuto del gioco, sviluppandosi così in azione attraverso l'uso del corpo. Il gioco in questo modo passa attraverso l'assetto tonico-posturale, mimico gestuale, spazio temporale, uso dei movimenti, degli oggetti, della voce.

Oltre al contenuto e alla forma del gioco, vi è anche l'emozione che il bambino impiega in quell'azione specifica. Il gioco provoca nei bambini sensazioni di piacere, emozioni positive. Essendo il gioco un'idea, un'intenzione, il bambino realizzandolo prova piacere. Ogni gioco vale, non ci sono giochi che non servono a nulla.

Il bambino spesso fa gli stessi giochi, da solo o in compagnia di uno o più coetanei, poiché il gioco è libertà, esperienza durante la quale vive emozioni intense, molto diverse tra loro, ride, si diverte, si arrabbia, litiga, piange ecc. il gioco è il principale strumento attraverso il quale il bambino esprime i suoi stati d'animo del momento o repressi.<sup>9</sup>

Tra gli elementi necessari per la maturazione psicofisica del bambino, il gioco occupa una posizione fondamentale: è lo strumento per eccellenza attraverso il

---

<sup>9</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicodinamica*, Roma, Armando, 2007.

quale egli costruisce il significato del mondo e impara a relazionarsi con gli altri. Le attività di gioco si modificano di pari passo con lo sviluppo intellettuale e psicologico del bambino.

Il gioco è allo stesso tempo l'attività principale per il bambino ed è portatrice di molteplici significati, come il divertimento, esplorazione intesa come avventura, conoscenza e gestione dello spazio e scoperta di sé; attività liberatoria da tensioni, paure, ansie, insicurezze ed aggressività; opportunità di apprendimento e di socializzazione, in quanto favorisce lo sviluppo e l'esercizio di nuove competenze cognitive, socio-affettive e comportamentali; distacco temporaneo dalla realtà, permettendo così al bambino di allontanarsi dalle regole imposte nella vita reale per entrare in un mondo di fantasia dove tutto è possibile.

Jean Piaget afferma che esplorando, manipolando e sperimentando il bambino impara a coordinare azioni e percezioni, mettendo in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, afferma che il gioco è lo strumento primario per studiare il processo cognitivo del bambino e che esso rappresenta «la più spontanea abitudine del pensiero infantile».

Il gioco se non praticato può portare a gravi carenze dal punto di vista cognitivo, in quanto non stimola la memoria, ma anche il linguaggio, l'attenzione, la concentrazione, favorendo lo sviluppo di schemi percettivi e la capacità di confrontarsi e relazionarsi.

Si possono generalmente individuare cinque tappe del gioco, ma andremo di seguito ad analizzarne solo tre.

La prima fase è compresa tra 0-1 anno: garantisce al bambino delle sensazioni di lo gratificano e arricchiscono il sé che si struttura piano piano. I primi giochi coinvolgono il proprio corpo, ma gli oggetti circostanti sono fonte di attrazione. Questa prima fase è fondamentale per imparare a distinguere tra il sé e il non-sé. La seconda fase è quella dei due anni: nella quale il bambino inizia a prendere coscienza della separazione dalla madre con possibili conseguenti ansie d'abbandono. Il gioco può in questo senso diventare espressione di questa dinamica. Questa è la fase in cui subentra l'importanza dell'oggetto transazionale, ovvero un oggetto con la funzione di rasserenare e rassicurare il bambino nel momento in cui la mamma non è presente. Più il bambino cresce e acquisisce la consapevolezza della figura materna e la capacità di tollerarne l'assenza, l'oggetto transazionale viene abbandonato.

La terza fase è quella dei 3 anni: in cui emergono i giochi di dinamica lipidica, i primi giochi di socializzazione essendo il bambino interessato a giocare con i compagni e prova piacere nell'imitare il comportamento degli adulti.

## **2.2 Il gioco sensomotorio**

Il gioco sensomotorio è l'espressione più diretta del crescere del bambino, in quanto rappresenta l'innata tendenza a muoversi dell'organismo umano, presente già nella vita intrauterina. L'esperienza sensomotoria è molto piacevole per il bambino, con forti connotati emozionali fondamentali per lo sviluppo del bambino. L'esperienza sensomotoria è la somma di innumerevoli eventi che già nei primissimi giorni di vita favoriscono l'interazione tra la componente somatica in senso biologico-neurologico e quella psichiatrica. Alla nascita il bambino possiede già il suo patrimonio neuronale completo che rimarrà tale per tutta la vita.

Il gioco sensomotorio si caratterizza per la presenza di brusche rotture toniche e di sollecitazioni intense che si esprimono con: corse, salti, rotolamenti, cadute, equilibri e disequilibri. Esso è caratterizzato inoltre da un forte coinvolgimento sul piano fisico tanto quanto sul piano emotivo, in quanto il corpo diventa lo strumento attraverso il quale il bambino scopre il mondo attorno a sé e scopre sé stesso; il fine del bambino non è il risultato della sua azione, quanto più l'intenso piacere che deriva da quel movimento in quanto azione sperimentata con il proprio corpo e nelle sue potenzialità. Il gioco sensomotorio è infatti un insieme di movimento e senso-percezione.

Spesso questo gioco viene sottovalutato dagli adulti, in quanto viene percepito come semplice movimento fine a sé stesso, in realtà già dai primi mesi, fino ai 7-8 anni il gioco sensomotorio ha un'importanza significativa nello sviluppo del bambino poiché contribuisce al suo sentirsi autonomo, indipendente e capace, acquisendo così consapevolezza di essere un corpo in grado di agire e soggetto attivo nella sua quotidianità.<sup>10</sup>

Il movimento, che inizialmente è un riflesso derivante dal determinismo genetico, favorisce delle esperienze motorie che provocheranno sensazioni esogene ed endogene, piacevoli o sgradevoli, le quali tenderanno ad essere ripetute o evitate.

---

<sup>10</sup> <https://percorsiformativi06.it/il-gioco-sensomotorio/>

Il movimento può essere attivato da una stimolazione che deriva da recettori sensoriali esterni o interni che portano l'informazione nel sistema limbico il quale organizza la risposta attuando un coordinamento tra sistema somato-sensoriale e neurovegetativo, a seconda che lo stimolo provenga dall'esterno o dall'interno.

Dunque il sistema nervoso si sviluppa e migliora quando è attivato e messo in funzione da stimolazioni che arrivano dall'esterno o dall'interno dell'organismo.

Al bambino appaiono più interessanti le stimolazioni che provengono dal mondo esterno in quanto quelle provenienti dal mondo interno, specialmente nei primi mesi, sono prevalentemente di tipo fisiologico come il sonno e la fame.

Il movimento e il contatto che accompagnano o seguono l'evento sono esperienze gradevoli in sé, oltre che per il risultato gratificante conseguente al soddisfacimento del bisogno. Il bambino in questo modo interiorizza le sequenze movimento-contatto-sensazione-movimento e tende a ripeterle per ritrovare il piacere che ne deriva. A rendere piacevole il movimento non è solo la sua attivazione, quindi il suo aspetto dinamico, ma lo è anche il complesso sistema di collegamento tra circuiti somato-sensoriali, che determinano la dinamica di contrazione-decontrazione ed i circuiti neurovegetativi i quali determinano la dinamica eccitazione-inibizione.

Nel gioco sensomotorio il bambino raggiunge l'apice della sua espressione corporea, mantenendo un costante collegamento tra la dimensione somatica e psichica, dove l'una stimola ed influenza l'altra, favorendo così lo sviluppo globale del sé, in quanto le sensazioni propriocettive si fondono con gli stati d'animo del bambino creando un'unità psicofisica.

Tutto questo meccanismo fa sì che il bambino sia sempre alla ricerca del movimento, più o meno dinamico, il quale diviene così la strategia principale per conoscere e scoprire il mondo intorno a sé.

In questo senso, il gioco sensomotorio appare sempre orientato in due direzioni: centripeto e centrifugo. Il gioco sensomotorio a direzione centripeta, è diretto verso la scoperta e il contatto con sé stesso, agendo con tutto il corpo o con una parte di esso ponendo l'attenzione massima alle sensazioni propriocettive; mentre il gioco sensomotorio a direzione centrifuga è diretto verso la conoscenza con l'ambiente esterno. Entrambe le direzioni del gioco sensomotorio possono essere suddivise in settoriali, coinvolgendo quindi solo alcuni segmenti corporei, o globali, attraverso l'interezza del corpo del bambino.

Nel gioco sensomotorio il ruolo dell'adulto è fondamentale, in quanto deve strutturare un ambiente favorevole a permettere l'esperienza, e deve cogliere l'attività del bambino in modo positivo e sostenerla.

### **2.3 Gioco sensomotorio centripeto settoriale e centripeto globale**

Suddividere i movimenti sensomotori centripeti in settoriali o globali ci aiuta anche a caratterizzare il movimento a seconda dell'età.

Il gioco sensomotorio centripeto settoriale si caratterizza da una serie di giochi molto frequenti, in particolar modo fino ai due anni, durante i quali il bambino utilizza prevalentemente le mani, poi anche i piedi, la testa, la schiena, i glutei, per scoprire il proprio corpo. Vi sono tre modalità di gioco principali appartenenti a questa prima categoria: i giochi di contatto con sé stessi, i giochi di prensione e i giochi di contatto esterno.<sup>11</sup>

Nei giochi di contatto con sé stessi, l'attività principale svolta dal bambino è quella di esplorazione del proprio corpo, è molto interessato infatti all'uso delle mani, tocca, accarezza, pizzica, graffia, quasi per cercare i propri confini e sperimentare la consistenza del suo corpo. Allo stesso modo è interessato alle cavità, infatti il bambino infila le dita nella bocca, nel naso, nelle orecchie, nell'ombelico, per riuscire a comprendere al meglio le funzioni specifiche di ogni parte del corpo.

Nella fase di consolidamento della percezione unitaria del sé il bambino utilizza prevalentemente le mani, ma non è raro assistere a dei giochi con i piedi, i quali possono assolvere a questo compito in ugual maniera; infatti il bambino assume spesso posizioni da vero e proprio contorsionista, grazie alle quali riesce a portarsi i piedi alla bocca, sul naso, perfino sulle orecchie.

Sono inoltre presenti, anche se meno frequenti, giochi con la testa. Osserviamo il bambino roteare il corpo o farlo ballonzolare a destra e sinistra, spesso accompagnato da vocalizzazioni, come se volesse sentire, percepire la consistenza, la forma della sua testa attraverso le tensioni, le vibrazioni e le sensazioni che riesce a provocare fuori e dentro di essa.

A volte il bambino sbatte volontariamente la fronte o il retrocapo sul muro, al suolo o contro qualche oggetto per sentire la propria testa, cercare di capirne la consistenza e nella sonorità anche cosa ci può essere all'interno.

Vi sono delle esperienze analoghe anche con la schiena e con i glutei, quando il bambino spesso si strofina contro le pareti o al suono con movimenti circostanziali di pressione, scivolando sulle superfici che lo divertono, come tentativo di sentire,

---

<sup>11</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicomotricità*, Roma, Armando, 2007.

conoscere quella parte di sé che non riesce a vedere né a toccare, ma che comunque, lo incuriosisce.

Il contatto con sé stesso attraverso l'azione di una parte del suo corpo lo aiuta a conoscersi e a sperimentare tutto ciò che lo circonda usando modalità simili che coinvolgano tutto il corpo.

Fino ai due anni è il periodo della scoperta e della manipolazione degli oggetti, della ricerca e del contatto tra le parti del suo corpo e le superfici esterne.

Nei giochi prensione, la parte del corpo utilizzata maggiormente per toccare, prendere parti di sé o esterne a sé stesso sono sicuramente le mani, infatti il bambino si diverte molto a manipolare gli oggetti. Questo suo fare, lo porta a conoscerli ed utilizzare questa dinamica per giochi sensomotori di tipo centrifugo, ma è allo stesso tempo per lui molto interessante esercitarsi in giochi di pura manipolazione, dove il fine ed il piacere che ricava sono conseguenti all'atto di manipolazione stessa, indipendentemente da quello che tocca.

È fondamentale che gli oggetti manipolati siano di varie consistenze, così da poter abituare il bambino alle sensazioni di duro-morbido-ruvido-appuntito.

La terza modalità di gioco è quella di contatto esterno. Il bambino, in questa fase, una volta acquisita una certa consapevolezza del suo corpo, si diverte a sperimentare con tutto ciò che lo circonda. Questa continua ricerca di contatto con gli oggetti circostanti ha come fine lo sperimentare sensazioni diverse che contribuiscono a renderlo maggiormente consapevole di sé e delle sue potenzialità poiché con la prima modalità di gioco, ovvero il contatto con sé stesso, il bambino ha sperimentato delle sensazioni e sviluppato una percezione di sé limitata alle caratteristiche del suo corpo, introducendo questa nuova modalità di gioco, il bambino avrà modo di ampliare questa sua percezione di sé anche in riferimento all'ambiente che lo circonda.

Non è facile decifrare il valore preciso dei contatti che il bambino ricerca spontaneamente, sia con gli oggetti, che con le persone; infatti in questi giochi vi è la ricerca della dinamica causa-effetto tipica di un'azione rivolta all'esterno, in senso centrifugo, con implicazioni affettive e valore simbolico.

Nel gioco sensomotorio centripeto globale invece, i giochi e i movimenti del bambino sono eseguiti con l'utilizzo di tutto il corpo, usando eventualmente gli oggetti di supporto in uno spazio prima ridotto poi via via più ampio. In questa categoria vi sono diverse modalità di gioco: giochi di equilibrio e disequilibrio,

dondolio, caduta, capovolta, giochi di spostamento, scivolare, rotolare, girare su di sé e saltello a piè pari.<sup>12</sup>

La prima modalità di gioco, equilibrio e disequilibrio, avviene quando il bambino ha maturato un'interna immagine del suo corpo e una buona motricità e quindi si sente abbastanza sicuro di sé e ricerca movimenti e situazioni oggettuali-spaziali dove sperimentare il proprio equilibrio e perdita controllata di esso. Questa modalità di gioco avviene circa dai 18 mesi, quando il bambino corre già e alterna posizioni di equilibrio statico e dinamico. Prima di quell'età il bambino accetta giochi di equilibrio e disequilibrio solo se proposti dall'adulto e mantenendo una posizione verticale. Il bambino al di sotto dei 18 mesi ha appena conquistato la deambulazione, e realizza ancora passi incerti, quindi quando cade tende a manifestare un pianto incontrollato perché perde i punti di riferimento. Dai 18 mesi il bambino si diverte molto invece a sperimentare cambiamenti anche veloci del suo asse corporeo.

Nella seconda modalità di gioco, il dondolio, il bambino trova piacere nel creare questa situazione, utilizzano palle, dondoli, o assumendo posizioni con il corpo per le quali una parte di esso penzola oscillando. Ai dondoli possono generalmente seguire cadute o capovolte, intensificando il gioco sensomotorio alla ricerca di nuove sensazioni. In questa fase è intrinseco il concetto di punto d'appoggio al quale il bambino si abbandona, garantendo dal punto di vista emozionale fiducia in sé stessi e fiducia in qualcosa-qualcuno al di fuori di noi che ci sostiene.

Il gioco della caduta è il gioco sensomotorio preferito dai bambini, in quanto si divertono, come precedentemente accennato, a sperimentare il passaggio repentino dalla posizione in piedi a quella seduta rilassando gli arti inferiori improvvisamente così da cadere rumorosamente sui glutei e ridere.

Il bambino una volta seduto può rialzarsi e ripetere il movimento più volte, o sbilanciarsi all'indietro. È molto comune infatti osservare i bambini al nido camminare spediti e poi giocare a cadere a pancia in giù nei cuscini senza neanche preoccuparsi di attutire la caduta con le braccia. La ricerca della caduta e il piacere nell'effettuarla testimonia che il bambino ha maturato la sicurezza del

---

<sup>12</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicomotricità*, Roma, Armando, 2007.

corpo unitario e della verticalità, quindi ora può giocare mettendosi alla prova nel passaggio tra equilibrio statico e dinamico.

Nella capovolta, l'obiettivo non è più quello di dominare la verticalità, come nella caduta ma di ribaltare completamente l'asse corporeo provando l'alternanza tra alto e basso. Questa è una fase che avviene tra i due e i tre anni, quando i bambini cercano di infilare a testa dappertutto e la usano come leva per sollevare il corpo e farlo poi ricadere. A livello educativo, anche nei nidi, sarebbe d'aiuto la presenza di un piano inclinato o di un supporto in gommapiuma per stimolarli ed aiutarli a provare questo tipo di esperienza sensomotoria. Questo movimento di caduta e capovolta rappresenta la capacità di alzarsi, cadere e cambiare posizione in autonomia.

I giochi di spostamento, i quali avvengono tra i due e i tre anni, sono molto importanti in quanto i bambini hanno la possibilità di aumentare il raggio d'azione, con il fine non di conquistare lo spazio, bensì di garantirsi un maggior tempo per esercitare il proprio movimento.

Un'altra attività fondamentale è lo scivolare, il quale provoca un'esperienza che il bambino ricerca in vari modi e che generalmente gli procura piacere. Questo è un tipo di movimento che il bambino ripete instancabilmente e che gli permette di consolidare dal punto di vista spaziale il davanti e il dietro dell'asse corporeo. Questo gioco è utile per favorire il coordinamento del movimento degli arti superiori ed inferiori tra loro. Lo scivolamento può essere favorito nei nidi attraverso la presenza di un piano inclinato.

Il rotolamento è un'altra attività importante in quanto è la naturale evoluzione dello scivolamento. Rotolando su sé stesso il bambino provoca un disequilibrio a livello labirintico, quindi momentaneamente viene alterata la cognizione della sua posizione, comunque garantita dai recettori periferici del corpo sollecitati dalla rotazione del corpo a contatto con il suolo. È un'esperienza di disorientamento-riorientamento utile a rafforzare la percezione di un corpo intero e la capacità di autocontrollo.

A tutti i bambini piace inoltre moltissimo girare su sé stessi fino a perdere l'equilibrio. Accompagnano questo gioco spesso delle vocalizzazioni come per dare forma e consistenza a quel movimento.

Sul piano educativo il girotondo è il gioco per eccellenza nel creare sensazioni cinestetiche che annullano l'equilibrio labirintico e l'efficacia del controllo del

cervelletto sull'equilibrio del corpo. È un'esperienza molto piacevole poiché alla perdita del senso di sé segue la caduta e lo stop del movimento in quale riporta il corpo all'ordine precedente. Il bambino riesce a fare questo gioco solo dopo i due anni, età in cui riesce a controllare efficacemente il proprio corpo. Questo gioco ha un'ulteriore importanza nel provare la propria autonomia nel movimento e nella capacità di recupero di sé.

A partire dai due anni, si può osservare l'ultima modalità di gioco, il saltello a piè pari. In questi movimenti il bambino dimostra di aver acquisito una buona consapevolezza del proprio corpo, sia a livello percettivo che di controllo della motricità.

## **2.4 Gioco sensomotorio centrifugo settoriale e globale**

Le attività del gioco sensomotorio centrifugo vertono sulla scoperta del mondo esterno da parte del bambino attraverso il corpo.

Nel gioco sensomotorio centrifugo settoriale vi sono due principali modalità di attività: toccare per scoprire e toccare per manipolare-possedere.

Nella prima attività il bambino si diverte a toccare tutto ciò che lo circonda, essendo molto stimolato dalla forma delle cose, dai colori, dagli odori, dai sapori; ha bisogno di creare un contatto con tutto ciò che lo circonda. È facile vedere un bambino al nido che si sofferma molto ad osservare e toccare un oggetto in particolare, con movimenti precisi delle dita, scorrendo l'oggetto più volte sul palmo della mano, o grattando gli oggetti con la mano aperta e le dita ad uncino creando un rumore o deformandone le superfici; questi sono gesti che ripete più volte ed in modo sempre più preciso. Può inoltre fare movimenti simili e giochi di contatto anche utilizzando i piedi, dando calci alle cose, salendoci sopra esercitando una pressione con tutto il corpo fino a modificarne la forma. I giochi sensomotori appena analizzati non durano mai troppo a lungo, una volta toccati gli oggetti, pressati o buttati il bambino ha chiare le caratteristiche di quell'oggetto e la motivazione di gioco diminuisce spostando l'attenzione su qualche altro oggetto o situazione attorno a lui.

La seconda modalità di gioco che troviamo in questa categoria è il toccare per manipolare-possedere, che si caratterizza dall'azione prolungata da parte del bambino nel manipolare l'oggetto per sperimentare la dinamica di causa-effetto. Il bambino in questo modo si concentrerà solo su un oggetto e ne sperimenterà i mille modi per utilizzarlo; è un modo per il bambino per ricercare nella manipolazione la conferma del suo poter agire direttamente sulle cose che lo circondano, l'importanza della forza del suo gesto. È un gioco importante perché aiuta a consolidare nel bambino la consapevolezza di sé come intenzionalità e capacità di conoscenza e modificazione del mondo circostante.

Il gioco sensomotorio centrifugo globale è caratterizzato dalla conquista dello spazio attraverso il movimento e dalla scoperta del mondo oggettuale i quali sono la diretta conseguenza di un gioco sensomotorio sempre più organizzato e sviluppato, possibile grazie al miglioramento delle capacità di coordinazione ed organizzazione delle azioni. Il bambino in questa fase utilizza tutto il suo corpo in

varie tipologie di gioco: gioco di spostamento, gattonare, il passo e la corsa, lo scontrarsi, lo scavalcare, l'arrampicata, il salto in basso, penetrare cavità, riempire e svuotare.

Tutte queste modalità di approccio al gioco sensomotorio permettono al bambino l'utilizzo dell'interno corpo per esplorare il mondo che lo circonda.

Partendo dal gioco di spostamento, il bambino si diverte molto a scivolare, rotolare, girare su sé stesso ma in questo caso il fine non è solo il piacere corporeo, ma la direzione da dare al suo movimento nello spazio, che gli permette di raggiungere un determinato punto individuato precedentemente o un oggetto. Il feed-back che il bambino riceve durante questo tipo di gioco sensomotorio è proprio un sentimento di potenza del suo corpo poiché in grado di controllarlo e di direzionarlo secondo uno scopo preciso. È un gioco che stimola la creatività del bambino poiché vi è la necessità di unire più movimenti come il rotolare, cadere scivolare, inventando modi sempre diversi per spostarsi nello spazio; è un ottimo gioco anche per conquistare maggiore autonomia.

Il gattonare è uno dei giochi più comuni e ricercati dai bambini, che nonostante abbiamo appreso questo movimento già a sei mesi circa, continuano ad utilizzarla per muoversi nello spazio.

È comune infatti vedere al nido bambino anche di 18 mesi, anche fino ai quattro-cinque anni, utilizzare il movimento a gattoni in alternativa al camminare o correre in quando lo fanno con più sicurezza e abilità.

I bambini nel riproporre questo tipo di movimento spontaneamente hanno consolidato gli schemi motori precedentemente acquisiti come il coordinamento degli arti inferiori e superiori, alla ricerca di un nuovo equilibrio de corpo in un'azione sempre più precisa.

Imparare a camminare e poi a correre permette al bambino di ampliare il suo raggio d'azione, di raggiungere più velocemente i punti che gli interessano nello spazio e di usare meglio le mani in quanto sono più impegnate in movimenti di sostegno. Il passaggio tra la camminata e la corsa implica che il bambino acquisisca capacità di equilibrio dinamico, coordinando movimenti settoriali di parti diverse del corpo; ha inoltre bisogno di coordinare bene gli stimoli propriocettivi e cinestetici sia interni che esterni per favorire una maggiore integrazione tra circuito somato-sensoriale e neurovegetativo. Il bambino quindi cammina e corre anche per il piacere che prova nel fare queste azioni, avendo la possibilità di farlo in modi

diversi: camminare più piano, più forte, a passetti piccoli o falcate più grandi, con le punte dei piedi in fuori o sulle punte dei piedi, contemporaneamente coordinando il movimento delle braccia agitandole, facendole roteare, ondeggiando.

La corsa può trasformarsi in saltellare su un piede solo o su due piedi, per raggiungere uno spazio che il bambino si è prefissato.

Contemporaneamente le braccia e le mani durante la corsa si muovono permettendo una maggiore espressività del bambino imitando animali, gesti dei compagni o degli adulti, e quindi aprirsi a processi di comunicazione-socializzazione.

Il piacere nella corsa fa sentire il bambino intero più libero d'espressione e nei movimenti, più sicuro ed autonomo e capace di allontanarsi dai genitori o figure di riferimento in quanto sa che potrà raggiungerli più velocemente instaurando un contatto corporeo; uno dei giochi preferiti dei bambini è correre velocemente verso l'adulto o il genitore per lanciarsi tra le sue braccia.

Questo gioco di lanciarsi tra le braccia dei genitori trova un riscontro anche con i coetanei, infatti i bambini tra i due e i tre anni, si divertono a camminare e/o correre gli uni verso gli altri per scontrarsi e cadere. È un gioco che permette il consolidamento di tutte le conquiste motorie precedenti poiché nello scontrarsi vi è perdita di equilibrio, caduta e ritrovarsi uno di fronte all'altro divertiti.

Un altro gioco sensomotorio importante è quello dello scavalcare, il quale si presenta attorno ai 18 mesi, a volte anche prima, quando il bambino ha già sperimentato e consolidato sia il gattonare, che il passo e la corsa, raggiungendo così un buon livello di coordinazione del proprio corpo.

Il bambino è interessato a tutto ciò che sperimenta come ostacolo al suo movimento e si impegna a cercare di superarlo. Per favorire questo gioco sensomotorio, l'adulto potrebbe predisporre nello spazio vari oggetti come delle palle o cubi di gommapiuma, così da creare possibili ostacoli e obiettivi da superare. Nei bambini più piccoli questo tipo di movimento prende origine dallo sviluppo dell'azione tra gattonare e prensione-spinta con gli arti superiori e inferiori. Nei bambini più grandi tra i due e i tre anni, il movimento dello scavalcare è determinato attraverso l'utilizzo degli arti inferiori, mentre gli arti superiori hanno la funzione di garantire l'equilibrio generale al corpo; i bambini in questa fascia d'età si divertono molto a scavalcare e poi cadere. Questo movimento è il preludio ad un'altra fase significativa: l'arrampicata.

Quest'ultima è una particolare attività che compare nel gioco sensomotorio tra i due e i tre anni, quando il bambino porrà la sua attenzione nello scalare qualsiasi cosa incontri. Il bambino si diverte a salire su tutto ciò si presenti come piano rialzato: sedie, scatole, panche, materassi, cubi di gommapiuma, il corpo di un adulto che diventa un albero, una casa o una montagna da scalare.

Dal punto di vista motorio questa attività comporta la capacità di coordinare i movimenti di spinta, presa ed equilibrio in relazione alla superficie da scalare. L'aspetto più significativo di questa attività è la maturazione emozionale data dall'esperienza dell'arrampicarsi in quanto il bambino sfida sé stesso e il mondo che lo circonda, cercando di conquistarlo attraverso nuove posizioni.

Il salto in basso è un'altra modalità di gioco sensomotorio vista come conseguenza dell'aver imparato a scalare qualcosa. Una volta raggiunta la posizione elevata il bambino per ritornare al punto di partenza ha due possibilità: retrocedere o saltare. Anche l'esperienza dell'arrampicata al contrario è di per sé interessante ma il salto lo è di più.

Saltare significa ancora una volta coordinare il proprio corpo e le sue parti tra equilibrio statico e dinamico, nonostante la momentanea perdita dei punti di d'appoggio e riferimenti spaziali. Per i bambini è importante in quanto aiuta ad acquisire consapevolezza dei propri limiti e del principio di realtà.

Un'altra attività importante è quello del penetrare cavità, riempire e svuotare. L'interesse del bambino per le cavità è noto e mostra una naturale tendenza ad infilare le dita della mano in tutte le cavità a sua disposizione.

L'interesse per le prese della luce, bicchieri, bottiglie, scatole, fessure, angoli, tutti quegli spazi nascosti da esplorare e conquistare.

Questo gioco ha due valenze: la prima è senz'altro legata al piacere di conoscere e conquistare il mondo attraverso l'occupazione dello spazio con il proprio corpo, la seconda è opposta alla prima; l'interesse per i buchi e le cavità da penetrare hanno una valenza simbolica, un ritorno ad un contenitore interno del quale lasciarsi andare.

Uno dei giochi al nido più comuni è il riempire e svuotare contenitori con gli oggetti. A livello sensomotorio l'azione di riempire e svuotare un contenitore prevede capacità di coordinazione oculo-manuale e di precisione del gesto con previsione della causa-effetto. A questo gioco possiamo individuare più significati legati al processo maturativo e ai vari stadi affrontati dal bambino.

Svuotare e riempire richiama l'esperienza relativa al nutrimento e all'evacuazione. Per il bambino il gesto di riempire il barattolo è dare del nutrimento a qualcuno, generalmente il bambino rappresenta sé stesso, e lo può fare in vari modi: lentamente per sottolineare il piacere per l'introduzione-assimilazione del cibo, velocemente per la voracità derivante da un bisogno impetuoso oppure prima velocemente e poi lentamente fino ad osservare il contenuto che inizia a riempire il contenitore.

Allo stesso modo lo svuotamento è interessante e ricorda l'evacuazione anale e uretrale. Lo svuotamento può avvenire velocemente in modo pulsionale o lentamente con il piacere di una fuoriuscita controllata.

Possiamo inoltre collegare questo gioco sensomotorio all'esperienza della riunificazione-separazione con la figura della madre; è un vissuto di natura emotiva-affettiva che il bambino ritrova nel gioco. Ci sarà il bambino che riempie il contenitore molto velocemente per esprimere il bisogno impellente di riunirsi con la madre, o al contrario un riempimento lento che esprime il piacere di ritrovarla controllando l'avvicinamento in modo progressivo.

Questa modalità di gioco apre alle riflessioni di un'altra importante tipologia del gioco psicomotorio: il gioco simbolico.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicodinamica*, Roma, Armando, 2007.

## Capitolo 3.

### **LO SVILUPPO PSICOMOTORIO AL NIDO**

#### **3.1 Approccio psicomotorio al nido**

L'asilo nido si rivolge a bambini dai quattro mesi circa ai tre anni: in questo arco di tempo si consolidano le fondamenta del soggetto in crescita e si costruisce il primo stadio dell'identità.

In questa prospettiva, il nido viene visto come un luogo in cui il bambino ha la possibilità di socializzare, fare incontri e condividere con adulti e coetanei esperienze nuove.

La vita psicomotoria al nido non può essere vista come un unico modello, ma analizzata secondo modelli educativi aggiornati con confronti-scambi.

Spesso la psicomotricità viene associata a singole pratiche, mentre sarebbe più opportuno descriverla come un progetto educativo complessivo, aperto all'interazione spazio-tempo del nido e alla sensibilità degli adulti coinvolti, genitori ed educatori.

Il bambino al nido è un soggetto capace di adattarsi all'ambiente e di raggiungere autonomie nuove; è predisposto alla comunicazione e allo scambio intenzionale e creativo; l'educatore si pone in ascolto dell'agire del bambino, senza anticipare o prevaricare le sue azioni. L'adulto oltre al proprio corpo fisico offre al bambino un ambiente facilitante per garantire l'affermarsi delle successive tappe d'interazione con il mondo, senza anticiparle, facilitando il movimento e l'azione del bambino in forma globale.

Al fine di garantire lo sviluppo e il movimento nel gioco sensomotorio l'educatrice ha il compito di organizzare gli spazi in modo funzionale alla sezione di riferimento: nella sezione dei piccoli, dai quattro a dodici mesi circa, sarebbe opportuno allestire un ambiente semplice e dai chiari confini, prediligendo tappetoni morbidi o materassi bassi ad alta densità, un ampio spazio di pavimento libero, possibilmente in legno e alcuni mobiletti che permetteranno al bambino in autonomia di appoggiarsi e provare ad alzarsi.

I bambini, quando imparano a sollevarsi, amano portare in giro per la stanza oggetti alla loro portata, come seggiolini o giochi specifici per i primi passi.

L'ambiente va allestito alternando spazi vuoti, liberi a spazi più costruiti, più intimi nei quali il bambino possa sentirsi al riparo.

La sala dei piccoli può essere organizzata in due luoghi: protosimbolico e sensomotorio. Nel primo vanno previsti contenitori di oggetti vari, piccoli, manipolabili, di varia forma e consistenza; bisogna inoltre preparare altre contenitori con oggetti specifici da mettere a disposizione solo quando lo decide l'educatrice, come ad esempio: palle di varie dimensioni, nastri, tessuti di varie consistenze, peluche, forme di legno, ecc.

Gli adulti sceglieranno i momenti in cui i bambini possano rovesciare questi contenuti nello spazio e usarne liberamente il contenuto, con modalità che fanno riferimento alla pratica del «cestino dei tesori».<sup>14</sup> Nel secondo luogo, sensomotorio, vi dovranno essere un piano inclinato, una corta scala in legno o composta da cuscini per sollecitare le competenze dell'arrampicata; un pouf morbido il quale inviterà il bambino ad eseguire tuffi o momenti di abbandono, provando il piacere di lasciarsi andare o controllare il movimento. Il significato che assume il gioco protosimbolico è quello di non concentrarsi più sul contatto corporeo con l'adulto ma sull'azione trasformativa del bambino sul mondo esterno. La sala dei medi e dei grandi richiede un'organizzazione un po' più complessa: aree meno strutturate, dove allestire angoli sensomotori e giochi protosimbolici e simbolici e aree in cui possono essere allestiti un angolo del gioco da fermi e un altro dove sistemare lo spazio così detto «casetta». Deve essere un ambiente più «da grande», che possa permettere al bambino di liberare la sua fantasia e giocare liberamente con i propri compagni. Nella sezione dei medi, 12-30 mesi e dei grandi 24-36 mesi, si assiste ad un accrescersi dei movimenti, voci ed interazioni che ci fanno intuire quanto i bambini abbiano preso consapevolezza del loro corpo, lo spazio e le prime interazioni sociali con le regole essenziali; le emozioni allo stesso tempo sono più espresse e varie, a volte modulate

Vi sono altri aspetti importanti per i bambini al nido: vestire poco il bambino così da non intralciare le articolazioni; permettergli di stare a piedi nudi; offrirgli la massima libertà motoria, senza anticiparlo favorendo così la sua scoperta. I genitori e le educatrici devono permettere ai bambini il pieno movimento e la piena scoperta del loro corpo, e dell'ambiente circostante attraverso il loro corpo. È

---

<sup>14</sup> <https://percorsiformativi06.it/il-cestino-dei-tesori/>

fondamentale per il bambino poter esplorare il proprio corpo in libertà, così da poter acquisire una maggiore propriocezione.<sup>15</sup>

Quando il sistema propriocettivo funziona correttamente, permette al bambino di attuare una serie di aggiustamenti automatici, continui e inconsci dei movimenti corporei e potersi sbilanciare a nuove scoperte e avventure, proprie del gioco sensomotorio.

### **3.2 I laboratori**

I laboratori sono spazi definiti nei quali si eseguono attività strutturate con alcune regole, proposte in tempi e luoghi regolati.

In questi spazi laboratoriali le dimensioni di gioco dei bambini possono essere multiple: i materiali proposti possono essere l'occasione di uno stretto rapporto tonico-emozionale con l'adulto, per piccole messe in scena simboliche, per giochi di costruzione, grafismi o narrazioni.

La progettazione per laboratori, inizia a farsi strada con alcuni esponenti delle scuole nuove della pedagogia dell'attivismo, tra cui Dewey.

Il pedagogista articola la sua filosofia attraverso una teoria dell'esperienza in cui il bambino e la natura sono in un costante scambio reciproco. I laboratori infatti, ideati e pensati ancora oggi negli asili nidi o scuole dell'infanzia abbracciano il «learning by doing» deweyano, permettendo l'apprendimento di abilità e conoscenze secondo attività ed esperienze concrete.<sup>16</sup>

Vi sono innumerevoli attività che l'educatrice può proporre al bambino, come ad esempio: attività con l'acqua rivolto a piccoli gruppi utilizzando un bagnetto; il gioco dei colori, utilizzando tempere, cere, acquerelli; il gioco della creta o quello delle farine; il gioco della narrazione; laboratori d'arte; di costruzione; di musica; psico-corporei. Sarebbe inoltre opportuno avere uno spazio dedicato alla psicomotricità all'interno del nido, come luogo privilegiato in cui il bambino possa sentirsi libero di muoversi ed esprimersi, costituendo uno spazio più facilmente adattabile per favorire il gioco sensomotorio.

---

<sup>15</sup> Lisa. A. Kurtz, *Disturbi della coordinazione motoria*, Trento, Erickson, 2015.

<sup>16</sup> Restiglian, E., *Progettare al nido. Teorie e pratiche educative*, Roma, Carocci editore, 2012.

In riferimento al gioco sensomotorio un laboratorio che si potrebbe proporre ai bambini è quello incentrato sulle attività del saltare e cadere, attività che aiutano nella definizione dell'lo corporeo e nell'affermazione della percezione delle sue capacità fisiche e in relazione con lo spazio circostante. Le educatrici potrebbero in questo senso predisporre rialzi o piani inclinati nei quale dai quali i bambini sono liberi di cadere, lanciarsi e saltare atterrando su materassi morbidi ad alta densità così da permettere i movimenti senza ostacolare nessun movimento

Le educatrici, per il gioco sensomotorio inoltre, potrebbero creare due aree: la prima più strutturata, nella quale vi è l'angolo gioco sensomotorio costituito da materassi, cubi, pouf, piani inclinati, scalette, specchi ecc.; la seconda meno strutturata nella quale vi sono una casetta, per un allestimento più familiare, con bambole o pupazzi, e un angolo del gioco da fermi costituito da tappeti in linoleum, animali, macchinine, costruzioni in legno, puzzle, materiale lettura, pannello per disegnare ecc.

Un'altra attività che si potrebbe predisporre è quella del toccare: nel nido la progettualità può puntare con forza verso la dimensione manuale in quanto è lo strumento privilegiato dai bambini nella loro scoperta del mondo.

Il bambino attraverso le mani conosce e scopre il mondo che lo circonda, manipolando oggetti, deformandone le superfici fino ad imparare le caratteristiche di quell'oggetto.

È fondamentale inoltre che i laboratori siano strutturati seguendo un ambito molto centrale nel contesto complessivo del progetto didattico in quanto non si possono, con leggerezza impiantare laboratori di ogni tipo e genere solo perché sono da fare. Bisogna così trovare un senso unitario, rintracciabile negli scopi ed obiettivi riportati nel progetto educativo.

I laboratori permettono al bambino di costruire teorie, di attivare la mente e renderle attive protagoniste della ricerca. L'adulto durante queste attività laboratoriali deve creare condizioni favorevoli alla scoperta e alle azioni del bambino.

Per creare un laboratorio nel modo corretto è necessario stilare una serie di punti da rispettare tra cui: ascoltare i bambini, ascoltare i loro bisogni ed esigenze, captare i loro cambiamenti e le loro evoluzioni, in quanto un buon laboratorio non nasce a tavolino tra adulti, ma nasce dalla progettualità condivisa tra bambini ed adulti; risorse, chiedersi di quali materiali abbiamo realmente bisogno per

realizzare il laboratorio; garantire il benessere, sia degli adulti che dei bambini, lo spazio deve essere confortevole e accogliente; i materiali, non devono essere banali, ma vari e sorprendenti, materiali stimolanti; la memoria, poiché tutto ciò che si farà dovrà essere documentato; riordino, il laboratorio può prevedere un tempo specifico e necessario per riordinare i materiali, strumenti e oggetti da parte del bambino.

A fine attività laboratoriale è necessario compilare il questionario aperto per l'autovalutazione della qualità.

Un grande contributo nelle attività laboratoriali è stato offerto da Bruno Munari, il quale, attraverso l'arte ha dato la possibilità ai bambini di crescere. Esso aveva appreso quanto importante fosse il gioco per i bambini per esplorare e capire il mondo e che l'arte era uno strumento che poteva facilitare questo processo, applicando ai suoi laboratori i principi della pedagogia attiva propri di autori quali John Dewey e Maria Montessori, vedendo il bambino come il protagonista attivo del processo educativo.

Il bambino ha bisogno di stimoli sensoriali e non affinché abbia la possibilità di compiere varie esperienze differenti tra loro e poter così imparare da esse.

### **3.3 Il gruppo**

Come detto in precedenza i piccoli hanno bisogno prevalentemente di rapporti corpo a corpo con l'adulto, ma dobbiamo anche essere consapevoli che fin dai primissimi mesi di vita sono interessati agli altri bambini e capaci di scambi significativi.

Già dal secondo e terzo mese si possono prevedere scambi a due tra bambini, posti supini uno accanto all'altro in un materassino, in un ambiente privo di altri stimoli, con la figura dell'adulto presente e silenzioso, pronto ad intervenire se necessario.

Solo più tardi con la conquista della posizione seduta il bambino si interesserà a piccoli gruppi dei pari, seguendo con lo sguardo, imitando o inseguendo i compagni.

Dopo i due anni di età il gruppo diventerà per molti bambini l'interesse principale dove, anche attraverso scontri e competizioni, i bambini porranno le basi per la vita sociale.

Nella visione sensomotrice il gruppo ha una valenza particolare in quanto i bambini tendono ad imitare molto quello che fanno gli adulti ma anche i loro coetanei, stimolandosi a vicenda, cercando di raggiungere obiettivi comuni per non provare la frustrazione di essere incapaci.

### **3.5 Ruolo dell'educatrice al nido nell'approccio psicomotorio**

L'adulto ha il compito di stimolare, attivare, contenere, osservare, regolare ed interagire, non deve dire cosa fare ai bambini ma come farlo, parlare poco e affiancare i bambini durante le loro scoperte. Le educatrici dovrebbero iniziare il lavoro proposto e lasciare il tempo ai bambini, attraverso l'esempio mostrato, di sentirsi pronti a provare a fare da soli. Da questo esempio il bambino ha modo di imitare l'adulto.

I compiti educativi sono diversi e si possono elencare nella seguente maniera: preparare per facilitare, in questo caso l'adulto deve immaginare che i bambini verranno accolti in questo spazio dinamico, abbastanza grande per farli sentire liberi ma, allo stesso tempo, abbastanza piccolo per non farli sentire dispersi, creando un ambiente armonioso per la loro crescita con spazi non troppo pieni, semplici, con il materiale in ordine per facilitare e indurre le iniziative dei bambini. L'ambiente non deve essere troppo carico di stimoli per cui è necessario lasciare uno spazio vuoto nel pavimento da riempire di volta in volta con materiali proposti dalle educatrici.

Un altro ruolo fondamentale dell'educatrice è quello di osservare e stare in ascolto: mettersi in ascolto non è un non-intervento, ma mettersi da parte, osservare le dinamiche, controllare che i bambini non si facciano male; in questo modo il bambino avrà la possibilità di esprimere le sue intenzioni e le sue azioni.

Altro compito fondamentale è quello dell'interazione e della comunicazione con i bambini: l'adulto deve essere in grado di comunicare con i bambini, interagire con loro attraverso il loro linguaggio, essere capace di condividere il gioco come co-costruzione di significati. Deve essere in grado di dialogare rispecchiando l'espressività del piccolo, accogliendo così gli elementi significativi, riconoscendoli e arricchendoli della propria persona.

L'adulto deve fornire inoltre alcune regole principali, stabilire i confini che permettono all'intenzionalità del bambino di prendere forma diventando in questo

caso un «regista flessibile»<sup>17</sup>, in ascolto delle risorse di ognuno, che attraverso il suo corpo empaticamente riconosce.

L'educatrice sa che il bambino è un soggetto capace di autoregolarsi in funzione dei suoi bisogni fisiologici ed esplorativi, di adattamento all'ambiente e autonomia. Il bambino è un soggetto predisposto alla comunicazione e allo scambio intenzionale con l'altro, attraverso una relazione di ascolto. L'educatore deve essere in questo senso, capace di porsi in ascolto dell'agire del bambino, provare ad instaurare una sintonia.

L'educatrice deve porsi con il bambino attraverso un dialogo attento, utilizzando linguaggi appropriati; oltre al proprio corpo fisico, l'adulto offre ai bambini al nido un ambiente facilitante, al fine di garantire l'affermarsi delle successive tappe d'interazione con il mondo, senza anticiparle o sostituirsi a loro.

L'originalità dell'approccio psicomotorio deriva soprattutto dalla formazione personale corporea degli educatori seguendo pratiche di micro-osservazione, volte ad una sensibilità nella modulazione di gesti, capacità di allestimento degli spazi a seconda dei bisogni del singolo o del gruppo di riferimento, riconoscere l'iniziativa di ogni bambino, appoggiandola e facilitandone il movimento e alla veridicità del rispecchiamento educativo.

L'educatrice ha, inoltre, il compito di incoraggiare i piccoli a partecipare ad attività stimolanti, coinvolgerli e sostenerli, organizzare attività strutturate, educative di socializzazione in sezione o all'aperto.

Le educatrici al nido hanno la possibilità di scegliere varie modalità d'impostazione delle attività a seconda delle necessità, dei bisogni dei bambini e del progetto educativo. Sia attività psicomotorie che percorsi psicomotori, sono entrambi efficaci al fine di stimolare l'apprendimento psicomotorio ma anche il gioco sensomotorio, in quanto possono essere integrate diverse attività/giochi strutturati sensomotori.

---

✓ <sup>17</sup> Cartacci F., *Movimento e gioco al nido*, Trento, Erickson, 2013.

Un'attività psicomotoria che potrebbe essere proposta dall'educatrice per i bambini



Figura 1 Percorso psicomotorio al nido

della sezione grandi (2-3 anni) è quella del percorso sensoriale o del percorso psicomotorio: per il primo percorso, quello sensomotorio, sono necessari pochi oggetti ma molto diversi tra loro, infatti si potrebbero utilizzare tappeti sensoriali o vasche in cui inserire da materiali come: stoffe ruvide, soffici, pelose, cotone, legni, palline, pasta, ecc. Questa attività può essere ripetuta una volta alla settimana per la durata di 45 minuti circa.

Analizzando più dettagliatamente il percorso psicomotorio, potrebbe essere



Figura 2 Percorso psicomotorio al nido

allestito uno spazio interno o esterno, utilizzando oggetti di varia natura come: palle, teli di diverse dimensioni, funi, nastri, cerchi, rialzi, cuscini, ecc. Si può proporre ai bambini un percorso strutturato in cui eseguire serie di movimenti utilizzando i vari oggetti. Le educatrici partendo da questo percorso psicomotorio potrebbero integrare

giochi sensomotori quali: giochi di dondolamento e caduta, utilizzando materassi e rialzi; giochi di trascinamento con vari oggetti presenti nella stanza; giochi di scivolamento, salti in profondità, arrampicata.

Durante queste attività le educatrici hanno il compito di aiutare il bambino nella sua scoperta, esplorazione e nuova autonomia, di rispondere ai suoi bisogni e a quelli del gruppo. Avranno, inoltre, il compito di favorire i loro movimenti, di sostenerli nelle loro iniziative e di affiancarli nel superare difficoltà o ostacoli.

Il bambino in questo modo avrà l'opportunità di instaurare un maggiore rapporto di reciprocità con le educatrici.

È fondamentale documentare queste attività in previsione dell'incontro con i genitori per mostrare le conquiste del loro bambino e la tipologia di attività svolte, mostrandone i tempi e le modalità.

Mostrare ai bambini le immagini delle loro stesse attività è un'ottima tecnica per sviluppare il senso critico e per rivedersi e riconoscersi nelle loro azioni, organizzando con un proiettore a muro le immagini che scorrono e offrire ai bambini la possibilità di rivedersi.

Se si dispone di uno spazio all'aperto abbastanza grande sarebbe opportuno allestirlo ed educare i bambini già dalla sezione dei medi, all'outdoor education. Questo concetto, soprattutto negli ultimi anni, è stato di centrale importanza nell'organizzazione delle attività educative, in quando non solo il bambino ha la possibilità di esplorare il mondo esterno, stando a contatto con ciò che la natura ha da offrire, ma viene allo stesso tempo educato al rischio, ad un rischio che nell'ambiente interno del nido non c'è in quando è tutto protetto, strutturato apposta per permettere al bambino di non farsi del male.

Il bambino educato all'aperto è un bambino che sarà più esposto al rischio di cadere a terra, imparando così i suoi limiti, ad alzarsi e affrontare le difficoltà. Dovrà allo stesso tempo inventare giochi con quello che la natura offre, partendo magari da un fiore, da un ramo spezzato, da un filo d'erba o da un sasso. Questo tipo di educazione da parte dell'educatrice è importante perché stimola la creatività del bambino, l'autonomia e l'indipendenza.

Durante l'esperienza di tirocinio presso l'asilo nido aziendale "La Nuvola Blu" di Rovigo ho avuto la possibilità di assistere a laboratori di yoga per i bambini della sezione medi-grandi, e laboratori didattici all'aperto, con la presenza dei genitori con i propri bambini, le educatrici e un esperto esterno il quale ha spiegato le attività che si sarebbero svolte spiegando ai genitori come riuscire al meglio a sostenere le iniziative dei loro piccoli.

Si trattava di attività incentrate sul giardinaggio, scandite in un ordine preciso da rispettare, abituando così il bambino a stare alle regole, a seguire un ordine preciso e scandire il tempo. l'esperto aveva spiegato ai bambini e ai genitori i vari passaggi da seguire per la realizzazione del laboratorio: nello step iniziale bisognava prendere la terra, inserirla nel vasetto, fare la piccola buca e inserire il semino; successivamente i bambini dovevano chiudere la buca, per poi prendere

l'annaffiatoio dare da bere al semino. Questa attività venne ripetuta per una serie di cinque-sei semini per bambino.

È stata un'attività molto interessante in cui i bambini hanno avuto la possibilità non solo di scambiare qualche ora in compagnia dei loro genitori attraverso attività educative, ma anche manipolare e divertirsi all'aria aperta.

Durante la festa di fine anno educativo in un primo momento i bambini hanno avuto la possibilità di giocare all'aria aperta, in autonomia, muovendosi liberi nello spazio con i proprio coetanei, successivamente, le educatrici hanno richiamato la loro attenzione per cimentarsi in un'attività laboratoriale assieme ai loro genitori, fratelli, zii o nonni. L'attività consisteva nel costruire una girandola, simbolo della ciclicità, di rotazione, simbolo degli elementi del vento e dell'acqua e della pace.

Queste attività sono state pensate e strutturate sulla manipolazione di oggetti di varia consistenza, in quanto come detto in precedenza, nei primi anni di vita, le mani sono lo strumento privilegiato di conoscenza del mondo circostante.



## Conclusioni

Negli ultimi anni è aumentata l'attenzione al mondo dell'infanzia, derivante da una maggiore conoscenza delle caratteristiche dello sviluppo infantile e dai risultati di ricerche scientifiche riguardo l'efficacia dell'intervento educativo precoce, valutando l'asilo nido come luogo in grado di offrire ai più piccoli un ambiente idoneo alla crescita cognitiva, fisica e psico-affettiva.

Al giorno d'oggi, inoltre, i genitori e gli educatori sono molto attenti al normale sviluppo psicomotorio del bambino, prestando attenzione affinché le fasi di sviluppo avvengano in modo armonioso e preciso nel tempo, controllando che il bambino riesca in ogni sua impresa e sia il prima possibile autonomo, costruendo così la figura di un "bambino adulto" prima del tempo.

È importante ricordare che ogni bambino ha i suoi tempi e genitori ed educatori hanno il compito di rispettarli, coltivarli e supportarli, affinché si sentano compresi e possano avere uno sviluppo armonioso senza nessuna costrizione o fretta.

Rispetto a molti anni fa, sono sorte più sfaccettature nella diagnosi di un non normale sviluppo psicomotorio, per cui molto spesso i bambini sono seguiti da figure professionali quali psicomotricisti, logopedisti e neuropsichiatri proprio per cercare di colmare questi ritardi e renderli il più possibile autonomi e capaci nel loro agire.

Questi ritardi si possono manifestare già dopo i primi 12 mesi per cui credo che già a partire dall'ambiente dell'asilo nido sia fondamentale creare un ambiente di crescita sano, educativo e non sovra stimolato per permettere a tutti i bambini di essere autonomi e indipendenti nelle loro azioni.

Molti bambini presentano difficoltà nella sfera motoria e sarebbe a mio avviso opportuno che all'interno di tutte le strutture educative, in questo caso degli asili nidi, vi sia almeno una figura che abbia delle competenze in merito a psicomotricità, così che con l'aiuto delle altre educatrici possa creare attività che rispondano alle esigenze di ogni bambino.

È importante sostenere i bambini nelle loro conquiste quotidiane senza anticiparli o sostituirsi a loro, accompagnandoli nella loro crescita, ponendosi al loro fianco e mai davanti a loro, così da creare ed instaurare quel rapporto di fiducia che il bambino ricerca.

I bambini instaurano fin da subito un rapporto di empatia e fiducia con l'educatrice, imitando ogni sua azione, per cui è importante che le educatrici sappiano svolgere questo ruolo al meglio, gestendo le situazioni che si creano senza far sentire i bambini diversi, o senza preferenze.

Le educatrici hanno il compito di allestire uno spazio dedicato interamente ai bambini, volto alle loro scoperte e alle loro conquiste; devono permettere al bambino di potersi muovere in totale libertà nello spazio, senza il bisogno costante di dover dipendere dall'adulto. È importante per i bambini avere spazi strutturati, come l'angolo lettura, la casetta, angolo cucina e molti altri così da poter stimolare la loro creatività e permettere che la loro fantasia prenda il sopravvento.

Le educatrici hanno inoltre il compito di non far sentire nessuno bambino diverso dall'altro, soprattutto quando ci sono casi di bambini che manifestano più difficoltà nell'acquisizione di certe autonomie, o movimenti motori; devono essere capaci di strutturare le attività in modo che nessun bambino venga vantaggiato o svantaggiato, così che tutti possano sentirsi alla pari e capaci di fare ed operare nel mondo che li circonda.

Il gioco sensomotorio al nido ha un ruolo fondamentale, poiché aiuta il bambino nello sviluppo globale delle sue potenzialità psico-motorie; è una tipologia di gioco che necessita di una preparazione, di essere pensata e costruita, ma non deve essere forzata, il bambino deve avere i suoi tempi per raggiungere le sue autonomie.

Le educatrici hanno il compito di preparare lo spazio educativo a favore di questo gioco psicomotorio, così che il bambino abbia la possibilità di svolgere i movimenti in spazi che sceglie di volta in volta, sia che siano spazi aperti che favoriscono il movimento generale e dinamico del corpo, sia che siano spazi più ristretti all'interno dei quali precisare meglio ciò che cerca di fare o che sta vivendo.

Lo spazio allestito può essere un angolo o una stanza, in quanto non esiste nessun gioco che i bambini facciano privo di significato; ogni gioco ha dei significati nascosti che aiutano i bambini a crescere, a sviluppare competenze, raggiungere autonomie, immedesimarsi in altri ruoli e sviluppare rapporti di interdipendenza, imparando regole di convivenza, litigando e poi riappacificandosi.

Il gioco è la vita stessa del bambino, un'attività seria, nel quale il bambino ripone tutto il suo impegno, grazie al quale continua in ogni momento della giornata a scoprire-conoscere sé stesso e il mondo che lo circonda.

## Bibliografia

- Adrienne D., Paoli S., *Guida alle attrezzature ed alle attività indicate per lo sviluppo psicomotorio del lattante*, Roma, Servizio di Riabilitazione Funzionale A.O.U. Meyer, 2009.
- Lapierre A. e Aucouturier B., *La simbologia del movimento. Psicomotricità ed educazione*, Cremona, Edipsicologiche, 1978.
- Zoia S., *Lo sviluppo motorio del bambino*, Roma, Carocci, 2013.
- Vecchiato M., *Il gioco psicomotorio. Psicomotricità psicodinamica*, Roma, Armando Editore, 2007.
- Lucangeli D., Vicari S., *Psicologia dello sviluppo*, Milano, Mondadori Università, 2019.
- Lisa. A. Kurtz, *Disturbi della coordinazione motoria*, Trento, Erickson, 2015.
- Cartacci F., *Movimento e gioco al nido*, Trento, Erickson, 2013.
- Pento, G. *Al nido con il corpo*, Padova, Cleup, 2018.
- Restiglian, E., *Progettare al nido. Teorie e pratiche educative*, Roma, Carocci editore, 2012.
- Restiglian, E. De Rossi, M., *Narrazione e documentazione educativa. Percorsi per la prima infanzia*, Roma, Carocci editore, 2013.
- Restelli, B., *“Giocare con tatto: per una educazione plurisensoriale secondo il metodo Bruno Munari”*, Milano, F. Angeli, 2002.

## Sitografia

<https://rivistedigitali.erickson.it> Sviluppo psicomotorio (consultato in data 26/04/2022).

<https://www.metodomontessori.it/>  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Metodo\\_Montessori](https://it.wikipedia.org/wiki/Metodo_Montessori) (consultato in data 28/04/2022).

<https://www.neuropsicomotricista.it> (consultato in data 28/04/2022).

<https://percorsiformativi06.it> Cestino dei tesori (consultato in data 2/05/2022).

<https://www.dscomi.univr.it/> Fasi dello sviluppo psicomotorio (consultato in data 12/05/2022).

<https://percorsiformativi06.it/il-gioco-sensomotorio/> il gioco sensomotorio (consultato in data 12/05/2022).

<https://galleriagraneli.it> Laboratori di Bruno Munari (consultato in data 20/05/2022).

<https://iris.unipa.it> (Relazioni nei nidi e formazione delle educatrici; consultato in data 25/05/2022).

[https://www.ilnidodimartinaeella.it/wp-content/uploads/2017/12/IMG\\_3717-Copia-e1513252319107.jpg](https://www.ilnidodimartinaeella.it/wp-content/uploads/2017/12/IMG_3717-Copia-e1513252319107.jpg) (immagine percorso sensoriale).

[https://www.asilobini.it/wp-content/uploads/2020/01/IMG\\_20191126\\_172729-1024x768.jpg](https://www.asilobini.it/wp-content/uploads/2020/01/IMG_20191126_172729-1024x768.jpg) (immagine percorso psicomotorio).

## RINGRAZIAMENTI

Sento di dover ringraziare le persone che sono state al mio fianco fino al termine di questo percorso.

Ringrazio la mia relatrice Mirca Benetton, che mi ha seguita, con la sua disponibilità e professionalità, in ogni step della realizzazione di questo elaborato.

Ringrazio la mia famiglia che mi ha permesso di intraprendere questo percorso, essendomi da supporto nei momenti difficili, mia mamma, mio papà Samuele e mio papà Andrea, i miei fratelli Filippo e Ilaria.

Ringrazio le mie colleghe di università: Giorgia e Melissa che mi sono state affianco con la loro simpatia, leggerezza e disponibilità. Oltre che colleghe di lavoro ed esami, sono state delle vere amiche.

Un grazie speciale alla dottoressa Valentina Borella che con la sua professionalità ha saputo stimolarmi e consigliarmi durante tutto il mio percorso. La persona più umana, sensibile e disponibile che io abbia mai conosciuto.

Grazie a Valentina, che inaspettatamente è entrata nella mia vita e mi è stata vicina da subito, con la sua gentilezza e premurosità, aiutandomi e sopportandomi, nei miei scleri e momenti in cui non sapevo dove sbattere la testa. La miglior collega di lavoro e risate. Bui.

Infine, un grazie immenso ed infinito al mio ragazzo Marco, colui che mi ha reso la persona che sono. In questi ultimi tre anni, ogni giorno mi supporta, incoraggia e aiuta a superare le difficoltà, spronandomi nei momenti difficili, è il mio braccio destro (e sinistro), il mio complice più grande. L'unica persona che ha sempre creduto in me.