

## LABORATORIO DI PSICOMOTRICITA'

### **Un bambino aperto**

*È un bambino che sa accogliere, che sa aprirsi agli altri e sa porre domande a chi gli sta intorno.*

*È un bambino che prova piacere nel dare e nel ricevere, nello scoprire e nel conoscere, un bambino curioso di tutto.*

*È un bambino felice di vivere, che esprime i suoi desideri senza timori, senza dubbi, senza sensi di colpa, che si sottrae al dominio degli adulti che gli sono vicini e che ha il coraggio di dire no.*

*È un bambino riconosciuto nella sua originalità, nell'espressione del suo mondo interno tramite il corpo, un bambino che può comunicare e pensare.*

*Un bambino aperto non è traumatizzato dagli insuccessi, soprattutto quelli scolastici. Per lui dovremo prevedere le condizioni ottimali per favorire il suo sviluppo intellettuale e la migliore integrazione possibile nella scuola.*

*(B. Aucouturier)*

La proposta dei **laboratori di psicomotricità** nasce dalla consapevolezza del fatto che, fino all'età di 7-8 anni, il corpo è il nucleo dell'organizzazione psichica e sociale dell'individuo, la cui crescita armonica avviene attraverso il corpo in relazione a sé e al mondo.

Per il bambino il gioco (sensomotorio e simbolico) rappresenta la modalità privilegiata di espressione di sé. Egli può dunque mettere in scena (in gioco) le difficoltà, le paure, le insicurezze, la rabbia, l'aggressività, ma anche condividere momenti di piacere, di collaborazione e di condivisione con i compagni, che altrimenti troverebbero difficilmente un canale di espressione spontaneo.

La pratica psicomotoria di tipo relazionale, secondo la metodologia di Bernard Aucouturier, rappresenta uno **strumento educativo globale** che favorisce lo **sviluppo affettivo, relazionale e cognitivo** del bambino attraverso l'**espressività corporea**.

Si tratta dunque di uno strumento di prevenzione primaria del disagio, poiché può incidere sui fattori di rischio del disagio, e di prevenzione secondaria laddove intervenga sulle difficoltà dello sviluppo cognitivo, affettivo e relazionale del bambino. La psicomotricità rappresenta insomma un utile strumento di **promozione alla salute**, intesa quale processo costruttivo che attivi i bisogni e le risorse degli individui.

Sono più di vent'anni che in Italia la psicomotricità ha fatto il suo ingresso all'interno delle scuole dell'infanzia e delle scuole primarie, svolgendo una funzione di tipo educativo e, gradualmente, di tipo preventivo. L'intervento psicomotorio all'interno del contesto scolastico, infatti, non può essere collocato ad un livello terapeutico e/o riabilitativo; non è teso ad attivare l'elaborazione diretta di problematiche personali profonde attraverso l'affidamento individuale del bambino allo psicomotricista, ma punta principalmente ad **attivare i potenziali evolutivi dei bambini**, utilizzando la dimensione del gruppo e la mediazione degli oggetti.

<b>Livello educativo (prevenzione primaria)</b>	<b>Livello preventivo (prevenzione secondaria)</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché si realizza all'interno di un ambito istituzionale preposto a tal fine.</li> <li>• Perché attraverso il canale psicomotorio vengono stimulate le funzioni fondamentali per una crescita sana ed equilibrata: la socializzazione, la creatività, il decentramento cognitivo (superamento dell'azione e dell'affettività a favore di uno sguardo nuovo su di sé e di una nuova comprensione del mondo esterno, in base al quale il bambino stabilirà altre relazioni con lo spazio, il tempo, gli oggetti, le persone).</li> <li>• Perché, attraverso il gioco, il bambino può rielaborare i propri vissuti e andare alla ricerca di nuove modalità di interazione con i pari.</li> <li>• Perché sono esplicitamente definiti gli obiettivi evolutivi ai quali lo psicomotricista vuole condurre il gruppo e i singoli bambini.</li> <li>• Perché si vanno a condividere con gli insegnanti precisi obiettivi comuni che saranno parte integrante del curriculum scolastico.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perché attraverso la formazione professionale e una pratica terapeutica svolta in altri contesti, lo psicomotricista è in grado di rilevare precocemente i segnali del disagio e gli elementi deficitari che potrebbero rallentare il processo di crescita di ogni bambino, sia a livello motorio, che cognitivo e relazionale.</li> <li>• Perché, attraverso schede di osservazione sistematica, vengono monitorati e valutati l'intervento in atto e la sua efficacia sull'evoluzione e l'integrazione del gruppo classe e dei singoli bambini.</li> <li>• Perché, al bisogno, posso essere attivati, sul territorio, interventi precoci per sostenere l'evoluzione armonica dei bambini in difficoltà.</li> </ul>

L'intervento psicomotorio che coinvolge le scuole si andrà così a collocare all'interno dell'ampliamento del Piano dell'offerta Formativa (P.O.F.), in quell'area definita *formazione in situazione*, andandosi a qualificare come esperienza formativa utile sia agli insegnanti che ai bambini.

Le **finalità dell'intervento psicomotorio** sono:

- 1) fornire ai bambini uno spazio di espressione, comunicazione, gioco, benessere relazionale;
- 2) sostenere una visione positiva del bambino, come soggetto competente, creativo, attivatore di connessioni importanti per la propria evoluzione personale;
- 3) favorire una pedagogia dell'ascolto e dell'accoglienza corporea, all'interno della realtà scolastica ed educativa;
- 4) fornire uno spazio che sostenga lo sviluppo dell'identità di ogni bambino: tra difficoltà e potenzialità, tra maschile e femminile, tra dipendenza e autonomia, tra emozione e razionalità;
- 5) fornire agli insegnanti e agli educatori strumenti di lettura e gestione del gruppo classe e delle dinamiche interpersonali, sostenere l'integrazione di tutti i bambini all'interno della realtà scolastica;
- 6) sostenere l'integrazione del nuovo gruppo nei momenti di passaggio da una realtà educativa all'altra (nido, scuola dell'infanzia, scuola primaria);
- 7) sviluppare l'osservazione dei singoli bambini, fornendo uno screening precoce per l'individuazione di situazioni di deficit e/o disagio.

Gli **obiettivi specifici del laboratorio di psicomotricità** sono i seguenti:

- permettere la sperimentazione del corpo quale luogo di esperienza e conoscenza di se stesso e della realtà, di espressione e comunicazione con l'altro;
- permettere, attraverso il gioco, quale attività principale del bambino, di affermarsi come individuo;
- favorire le capacità comunicative ed espressive;
- stimolare la capacità di interagire in modo costruttivo e propositivo con l'altro;
- promuovere le capacità di riconoscimento e gestione delle proprie emozioni in se stessi e nel rapporto con quelle degli altri;
- favorire l'acquisizione della regola quale limite che permette la strutturazione della persona e la convivenza sociale;
- permettere al bambino di riconoscere le proprie potenzialità e di affermarle nel percorso di crescita;
- favorire l'organizzazione di pensiero a partire dalla propria identità corporea;
- favorire il passaggio dal piacere del movimento e dell'azione al piacere di pensare;
- permettere la costruzione di un rapporto equilibrato tra realtà e immaginario.

<b>L'evoluzione di una seduta di psicomotricità</b>	
L'accoglienza in cerchio	Il saluto, il ritrovarsi; si ricordano le regole, si rinnova il patto ascoltare/ascoltarsi: i bambini esprimono i desideri di gioco, si ricordano le cose importanti, si presentano i materiali a disposizione. Il cerchio è il luogo dell'attesa, per prepararsi all'emozione del gioco.
Il gioco sensomotorio	Percepire il proprio corpo e mobilitare le emozioni: saltare, scivolare, cadere, lottare, rotolarsi, fare capriole, resistenze, assicurazioni, massaggi. Spazi morbidi (materassi, cubi di gommapiuma, cuscini) che favoriscono la assicurazione e il contenimento, che trasmettono il piacere del contatto, che aiutano a riconoscere la propria superficie, il proprio confine; spazi all'interno dei quali nascondersi per ritrovare se stessi o in cui creare con altri il proprio rifugio. Spazi sui quali arrampicarsi, per sperimentare la propria forza, compattezza e agilità, spazi dai quali saltare per riscoprirsì indistruttibili e ogni giorno più sicuri (scale, spalliere, assi rialzate, scivoli).
Il gioco simbolico	La costruzione degli spazi personali o di piccolo gruppo; travestimenti individuali o in gruppo; rispecchiamenti e differenziazioni. Presentazione del proprio ruolo e/o del proprio spazio; breve narrazione di quanto sta accadendo nel/nei gruppo/i di gioco. Interazione tra i diversi gruppi o tra lo psicomotricista e il gruppo e costruzione degli spazi comuni (ad es. costruzione di una casa). Affrontare le paure e l'opposizione: gioco del lupo, della strega, dei fantasmi, del poliziotto e dei ladri ecc. Nel gioco simbolico i bambini esprimono con grande spontaneità il proprio mondo interiore, dando spazio a quella fase del gioco che viene definita del <i>far finta</i> , senza considerare che nulla di quel gioco è falso per i bambini, perché in quel momento stanno sperimentando parti molto profonde di sé: le stanno mettendo in gioco con gli altri, stanno costruendo nuove possibilità di relazione, nuove avventure possibili, verso il potenziamento di sé e delle proprie capacità relazionali.

	È un luogo all'interno del quale andranno a svilupparsi alcuni temi emergenti del gruppo: l'istintività compressa, l'aggressività, la paura di crescere e l'inibizione causata dalla dipendenza, la disponibilità ad accogliere e il bisogno di vivere pienamente l'esperienza di fratellanza e sorellanza con i propri compagni non sentendosi da loro giudicati, la richiesta di autonomia e il desiderio di contrapposizione nei confronti degli adulti, il conflitto tra maschile e femminile, la paura della diversità altrui.
La decentrazione	Disegno individuale o di gruppo, costruzione o manipolazione. Il momento della graduale presa di distanza dal gioco permette al bambino di trasferire gli elementi del vissuto su un materiale concreto (un foglio, un materiale modellabile, le costruzioni di legno ecc.) e di allontanarsi gradualmente dall'esperienza, di ricordarla con calma, di lasciare emergere immagini ed emozioni che durante la seduta sono state vissute in modo totalizzante e intenso.
La narrazione finale	I bambini e/o lo psicomotricista raccontano quello che è stato vissuto nel corso della seduta; riconoscimento individuale attraverso piccoli "rimandi"; ricomporre un "quadro di gruppo", la storia vissuta insieme.
La chiusura	Salutare le persone, lo spazio e gli oggetti per <i>fare posto al nuovo</i> . Uscita.

#### Lo psicomotricista:

- 1) *pensa e prepara il setting* in funzione degli obiettivi definiti per il gruppo e dell'esperienza in corso, sapendo che ogni modifica o novità permette e attiva nuove sperimentazioni;
- 2) *accoglie, riconosce e legittima il desiderio* di ogni bambino, favorendone l'espressione;
- 3) *ricorda quello che dicono i bambini*, ripete le loro parole, fornisce un ruolo di rispecchiamento;
- 4) *accompagna e sostiene* nei nuovi giochi, nelle nuove esperienze di sperimentazione di sé;
- 5) *crea occasioni per esprimere l'aggressività*, quando ne rileva l'importanza; sa direzionarla e farla evolvere;
- 6) *sa rimandare ai bambini la percezione della propria forza*, senza colpevolizzarli in alcun modo, nei momenti di difficoltà;
- 7) *presta attenzione ai giochi di ogni bambino* per comprenderne e leggerne il significato;
- 8) *dà uno spazio di gioco ad ognuno*, uno spazio di espressione e di creazione;
- 9) *ha uno sguardo periferico*, dal gruppo al singolo e viceversa, in modo da fornire l'integrazione dei diversi apporti;
- 10) *fa evolvere il gioco*, l'azione del gruppo, attraverso nuovi stimoli e nuovi materiali;
- 11) *crea un contenitore sicuro per ogni gioco*, uno spazio, un tempo, dei confini, delle regole;
- 12) *riconosce il gruppo e il singolo*, dando loro rimandi quando vanno sostenuti in passaggi delicati e importanti;
- 13) *rimanda al bambino la dimensione del gruppo*, le regole, il senso del percorso in atto, il progetto comune che nel gioco si va pian piano realizzando;
- 14) *favorisce i processi di simbolizzazione* e il passaggio alla rappresentazione grafica;
- 15) *gestisce il tempo* e accompagna i bambini verso la fine dei loro giochi.

Lo psicomotricista  
dott. Luca Bosco