

PROGETTO PSICOMOTRICITA' NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

ANNO 2017/2018

Dr.ssa Longhini Lisa

*Terapista della Neuro e Psicomotricità dell'età evolutiva
Insegnante di Massaggio Infantile AIMI,
con aggiornamento per bambini con bisogni speciali*

Breve e sintetica storia della Neuropsicomotricità

La neuro-psicomotricità deve il suo fondamento sia storico che attuale a diversi autori e diverse ricerche nell'ambito della neuro-fisiologia, della neuro-psicologia e della neuro-psichiatria. I primi fondamenti teorici risalgono alla fine del 1800, quando in Europa divampa il dibattito sui rapporti esistenti tra mente e corpo.

È infatti in questo periodo (e nel secolo successivo) che numerosi studiosi cominciano a porre l'attenzione sulla motricità come espressione della emotività ed affettività del bambino e comincia significativamente a prendere forma l'idea che il movimento è il motore principale per la costruzione dell'intelligenza del bambino.

Questi nuovi studi offrono un cambiamento di ottica all'approccio sia educativo che curativo al bambino favorendo la nascita di metodi e tecniche maggiormente orientati in senso relazionale, molto più attenti a fornire al bambino più che una serie di esercizi, il confronto con situazioni nuove e l'accesso a esperienze più soddisfacenti anche nel confronto con l'adulto.

Quest'attenzione a mantenere un punto di vista globale, il più globale possibile ai disturbi del bambino caratterizza l'intenso lavoro di ricerca che avviene in Francia dalla fine degli anni '60, ed è in

Francia infatti che per la prima volta la psicomotricità ottiene (nel 1974) il suo riconoscimento ufficiale con l'istituzione del "diploma statale di rieducatore della psicomotricità".

Più o meno una decina di anni dopo la psicomotricità fa la sua apparizione anche nel nord Italia, ma il suo percorso di espansione e di riconoscimento è però molto più lungo e complesso e per alcuni aspetti tuttora in corso.

Inizialmente la formazione dello psicomotricista è stata affidata a scuole private che nel 1986 (Commissione Bollea) concordano un programma di formazione teorica, pratica e personale della durata di tre anni; successivamente, si giunge invece al riconoscimento degli aspetti sanitari di questa figura con il decreto Bindi (1997) che individua la figura del Terapista della Neuro e

Psicomotricità dell'Età Evolutiva ed il conseguente percorso universitario (prima DU e poi Laurea). La terapia psicomotoria parte dall'espressività psicomotoria del bambino, ovvero dal suo modo originale di essere al mondo, di stabilire relazioni con sé, con gli oggetti, con le persone, evidenziandone i disturbi che di fatto limitano la sua naturale capacità di porsi in comunicazione con il mondo che lo circonda.

È un intervento che mira all'integrazione tra processi cognitivi, processi affettivi e processi motori, basato sulla relazione fra meccanismi neuropsicologici e strategie neuro-cognitive e sui collegamenti tra stili comportamentali e disturbi affettivi su base neuropsicologica e relazionale.

L'ANUPI (Associazione Nazionale Unitaria Psicomotricisti e Terapisti della Neuro e Psicomotricità dell'Età Evolutiva Italiani, riconosciuta dal Ministero come unica associazione di riferimento per il TNPEE) ha così definito in sintesi la terapia neuro-psicomotoria:

"La terapia neuro-psicomotoria è la ricomposizione e la connessione di azioni o frammenti di azioni, attraverso l'interazione di gioco, ossia la costruzione di un senso condiviso, passando, per parafrase De Ajuriaguerra, dall'essere un corpo a riconoscersi un corpo" (Congresso di Napoli, novembre 1997).

Tipo d'Intervento Neuropsicomotorio

La pratica neuro-psicomotoria si basa sul concetto che il processo evolutivo che caratterizza lo sviluppo del bambino nei primi anni di vita, nasce dall'esperienza di azioni emotivamente/affettivamente significative per lui, tanto da costituire le prime vere tracce che influenzeranno il futuro processo cognitivo.

Nel gioco sensomotorio e successivamente in quello motorio-simbolico il bambino, attraverso il movimento, racconta di sé: corre, si dondola, salta, sperimenta l'equilibrio e il disequilibrio, si rotola al suolo, si appende alle sbarre, si arrampica, lancia un oggetto, rincorre gli amici...attraverso queste attività impara a conoscere sé stesso ed i propri limiti, ad affrontare le paure che lo coinvolgono. Con il gioco simbolico poi i bambini attribuiscono significati diversi per i vari oggetti presenti nella sala: un cubo su cui poco prima si saltava diventa ora un essenziale parete per costruire una casetta, il telo che prima la neuropsicomotricista tendeva per il dondolio ora è il mantello di un principe coraggioso che lotta contro i draghi, e così via, lasciando spazio al desiderio del bambino di mettere in gioco le proprie fantasie, paure, richieste.

L'intervento neuropsicomotorio si struttura attraverso letture multiple delle azioni (o non azioni) dei bambini, siano essi disabili psichici o motori e non: accanto a momenti di iperattività spesso si registrano, spazi di inibizione, di fuga dall'azione, difficoltà ad organizzare il movimento o scarsa progettualità e creatività.

In un ambiente protetto in cui è facilmente deducibile l'aumento della partecipazione mimica e gestuale fra i bambini, la neuropsicomotricista può influenzare, tramite rinforzi, limitazioni e il rispetto dei tempi di ciascun bambino, il vissuto emozionale o le potenzialità di ciascun componente del gruppo.

Sarà obiettivo prioritario della neuropsicomotricista valorizzare il desiderio ad agire, l'impegno per l'azione, la valutazione prima individuale del risultato e successivamente anche da parte dell'ambiente circostante, favorendo i processi di pianificazione delle azioni di gioco e la strutturazione di minime regole sociali.

I materiali ed i giochi messi a disposizione nello spazio simbolico sono: i teli utilizzati per travestirsi, avvolgersi, nascondersi, farsi trascinare, le palle, i cubi, i bastoni, le corde, i cerchi... L'obiettivo principale in ambito di intervento educativo col bambino disabile e non, sarà dunque quello di "fare un'esperienza migliore di sé, nella corporeità, nel movimento, nell'espressione creativa, nella relazione con l'altro". (M.Massenz).

Il suono è parte integrante del movimento e pertanto caratteristica costante della seduta neuropsicomotoria. Le azioni che producono ritmi e suoni sono molteplici: battere le mani ed i

piedi,

mettere in contatto gli oggetti ed i materiali presenti in sala, schiacciare le dita, emettere suoni onomatopeici, utilizzare strumenti musicali e, naturalmente, la propria voce.

La possibilità di emettere suoni incoraggia l'espressione del movimento e stimola gesti utili allo sviluppo della manualità.

L'attività neuropsicomotoria mira a fornire, attraverso la relazione, la spinta e il sostegno, l'accompagnamento verso un cambiamento possibile.

Prima di accedere alla sala ci si prepara, togliendosi le scarpe. Tale abitudine consente di separare, anche attraverso i gesti, il "fuori" (la vita all'esterno, regolata da tempi e leggi proprie) ed il "dentro", lo spazio cioè in cui il piacere del bambino viene riconosciuto e trova la sua massima espressione nello sperimentare, creare, agire, comunicare.

La seduta neuropsicomotoria si svolge in uno spazio e in un tempo costanti, è cadenzata da un rito iniziale, da uno finale e dalla presenza costante dei materiali proposti e delle persone che conducono il percorso; è il luogo della spontaneità e della libertà d'azione del bambino, che deve essere lasciato libero nel gioco.

Progetto per Scuola d'Infanzia

In questo progetto si prendono in considerazione i bambini dai 3 ai 6 anni, inseriti all'interno della Scuola d'Infanzia di Caldogno, per attività psicomotoria, come attività extrascolastica.

Obiettivi

Area motorio-prassica:

Ampliamento della sperimentazione senso-percettiva, sensomotoria e motoria.

Miglioramento del tono muscolare, dell'equilibrio e della forza muscolare.

Miglioramento dell'adeguamento tonico nei confronti dei pari, degli adulti e degli oggetti.

Consolidamento, perfezionamento e ampliamento degli schemi posturali e degli schemi motori di base e di derivazione.

Potenziamento delle capacità coordinative (semplici, complesse e oculo-manuali) e di una più adeguata motricità fine.

Area cognitiva:

Ampliamento della coscienza di sé e dell'altro.

Sviluppo della consapevolezza e capacità di valutare limiti fisici, sociali ed emozionali.

Aumento della spontaneità e della creatività.

Ampliamento delle strategie personali.

Capacità di portare a termine un compito.

Sviluppo di un gioco simbolico più espressivo, adeguato per l'età.

Introduzione di giochi con regole da rispettare.

Sviluppo della capacità di compiere scelte.

Area affettivo-relazionale:

Aumento dell'autostima.

Miglioramento del comportamento adattivo.

Adeguamento nel comportamento nei confronti dell'altro.

Nel gruppo, socializzazione tra pari e la possibilità di mettersi a confronto e di cooperare per uno scopo comune.

Favorire l'inserimento di bambini con difficoltà mentali e/o motorie all'interno del gruppo, attraverso la sperimentazione, le interazioni e modalità adeguate al bambino ed alla sua età.

Area comunicativo-linguistica:

Sviluppo e/o potenziamento del linguaggio verbale e del Sé.

Evoluzione ed ampliamento degli scambi comunicazionali.

Sviluppo processi di reciprocità intersoggettiva.

Potenziamento di abilità verbali e sociali.

Area autonomia:

Aumento dell'autonomia personale e della cura di sé.

Utenti

Il percorso di psicomotricità ha come destinatari bambini dai 3 ai 6 anni, della Scuola d'Infanzia di Caldogno, divisi in gruppi di 8-10 bambini, come attività extrascolastica, il lunedì pomeriggio. I gruppi dovranno essere più omogenei possibile per età e/o caratteristiche.

Tempi

Ogni seduta sarà suddivisa con il seguente schema:

momento iniziale, in cui si tolgono le scarpe e si preparano i bambini. Può essere compiuto dai genitori, dalla neuropsicomotricista o in modo autonomo dal bambino.

rituale iniziale, in cui i partecipanti sono raccolti in cerchio, viene loro annunciato e mostrato il materiale a disposizione e ricordate le regole del gioco (legate soprattutto al rispetto degli altri, di sé stessi e del luogo).

muro da abbattere, momento che delinea la fine del rituale iniziale e l'inizio della seduta, in cui i bambini devono abbattere un muro di cubi di gommapiuma.

gioco spontaneo, in cui i partecipanti scelgono il materiale non strutturato tra quello messo loro a disposizione per sviluppare giochi di tipo sensomotorio e motorio.

gioco simbolico, dal momento sensomotorio, si passa al gioco di tipo simbolico sempre più strutturato, in cui i bambini si possono mettere in gioco in prima persona, attraverso il proprio corpo,

le proprie idee e le proprie emozioni ed in cui si esprimono attraverso il gioco del "far finta di..".

rituale finale, di dialogo su quanto avvenuto durante il gioco, di rappresentazione grafica e/o manipolativa, al fine di tradurre la propria emotività in linguaggi diversi e più accessibili.

momento finale, in cui si sistema il setting ed i bambini per l'uscita.

Strumenti e materiale

Questo progetto utilizza alcuni strumenti di base che stimolano il processo di imitazione, di simbolizzazione e la creatività:

- ♣ Materiale non strutturato (palle di varie dimensioni, pouf, cerchi, teli, tappeti, cubi di gommapiuma, corde, crema, talco, specchio, ...);
- ♣ Fogli di carta, pennarelli, ...;
- ♣ Stereo, CD musicali.

Bibliografia

- Ambrosini C., Pellegatta S., 2012. Il gioco nello sviluppo e nella terapia psicomotoria. Edizione Erickson.
- Ammaniti M., 2001. Manuale di psicopatologia dell'infanzia. Raffaello Cortina.
- Anzieu D., 2005. L'io Pelle. Edizioni Borla.
- Berti E., Comunello F., 2011. Corpo e mente in psicomotricità. Edizione Erickson.
- Berti E., Comunello F., Nicolodi G., 1988. Il labirinto e le tracce. Giuffrè
- Berti E., Comunello F., Savini M.P., 2001. Il contratto terapeutico in terapia psicomotoria. Junior.
- Cartacci F., 2013. Movimento e gioco al nido. Edizione Erickson.
- Formenti L., 2006. Psicomotricità. Educazione e prevenzione. Edizione Erickson.
- Gison G., Bonifacio A., Minghelli E., 2012. Autismo e psicomotricità. Edizione Erickson.
- Lowen A., 1988. Il linguaggio del corpo. Feltrinelli.
- Montagu A., 2011. Il linguaggio della pelle. Verdechiario Edizioni.

- Wille A.M., Ambrosini C., 2005. Manuale di terapia psicomotoria dell'età evolutiva. Cuzzolin Editore.
- Xais C., Micheli E., 2001. Gioco ed interazione sociale nell'autismo. Edizioni Erikson.

Dott.ssa Lisa Longhini