

Modello di psicomotricità l'B'P

La psicomotricità è una disciplina situata a cavallo tra la medicina, la psicologia, la pedagogia, la sociologia e le scienze motorie e sportive.

Il forum europeo per la psicomotricità la definisce nel seguente modo: sulla base di una concezione olistica della persona, che prevede un'unità tra corpo, spirito e anima, il concetto di psicomotricità descrive l'interazione tra cognizione, emozione e movimento e la sua importanza per lo sviluppo delle competenze operative dell'individuo nel contesto psicosociale.»

La psicomotricità crea le condizioni quadro che favoriscono e stimolano l'attività individuale e autonoma del bambino. Al centro di questa disciplina si situano esperienze motorie, movimento e gioco volti al rafforzamento della fiducia nelle proprie capacità e della personalità, al miglioramento delle difficoltà motorie e a un confronto con sé stessi e con l'ambiente circostante. La psicomotricità è quindi intesa come un modello per accompagnare il bambino nel percorso di ampliamento delle proprie capacità.

La psicomotricità si orienta alle esigenze individuali, alle risorse e alla globalità del bambino. La possibilità di scelta, la libera volontà e l'autonomia sono al centro di offerte motorie significative ed esperienziali su basi di fiducia e di apertura.

Le basi di questo modello si articolano attorno a tre dimensioni, tre settori di competenza e di esperienza nonché tre principi didattici e metodologici.

Dimensione di base	Contenuto
Relazione	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscersi e fidarsi. • Decodificare i segnali del bambino (fisici, emozionali, verbali). • Accompagnare il bambino con dolcezza e rispetto nella risoluzione dei propri compiti evolutivi.
Spazio	<ul style="list-style-type: none"> • Spazio materiale definito da confini, oggetti, colori, dimensioni, forme, proporzioni, luce, superfici, suoni. • Spazio ideale, definito da comportamento e attitudine personali. • Allestire entrambi gli spazi consapevolmente e offrire stimoli adeguati per lo sviluppo di tutti i sensi. Focalizzarsi sul senso di sicurezza e sulla possibilità di sperimentare e di progredire.
Tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Ricordare, sperimentare, aspettare. • Nel suo processo evolutivo, la sperimentazione da parte del bambino è sempre prioritaria. • Può aver luogo solo nel presente, nel qui e ora.

Competenza	Esperienza	Contenuto
Competenza individuale	Esperienza individuale e corporea	<ul style="list-style-type: none"> • Concetto di sé positivo • Sperimentare sé stessi come individui forti • Sperimentare sé stessi come individui abili • Sperimentare sé stessi come ideatori • Sensibilità corporea • Percezione corporea • Consapevolezza delle proprie competenze
Competenza oggettiva	Esperienza materiale	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere alcuni dati fisici • Capire l'ambiente circostante • Essere in grado di intervenire sull'ambiente circostante
Competenza sociale	Esperienza sociale	<ul style="list-style-type: none"> • Riconoscimento sociale • Sentirsi parte integrante di un gruppo • Impegnarsi per gli altri • Consapevolezza delle proprie responsabilità • Capacità di stabilire un contatto • Capacità di comunicare • Capacità di relazionarsi con gli altri
Concetto di sé		<ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di sé è l'immagine che un individuo si fa di sé stesso. Questa immagine si sviluppa attraverso i sensi, l'osservazione del proprio comportamento e delle sue conseguenze, il confronto con sé stessi e con gli altri e l'attribuzione di caratteristiche da parte di terzi. • Tutti questi fattori interni ed esterni si ripercuotono sulla percezione individuale e contribuiscono a creare un concetto di sé negativo o positivo. Questo concetto determina le aspettative verso sé stessi e ha un'influenza determinante sul modo di soddisfare ulteriori esigenze (motorie, sociali, comportamentali) e sulla capacità di affrontare successi e fallimenti. • Per la creazione di un concetto di sé positivo è determinante l'attività individuale, la capacità decisionale e la pianificazione del proprio comportamento, la scoperta di sé tra libertà e limiti, con esigenze diverse, la fiducia nelle proprie capacità e nella propria efficacia, la certezza di essere accettati come membri importanti di un gruppo.

Principio	Contenuto
Gioco	<ul style="list-style-type: none"> • Aspetto centrale della psicomotricità. • Gioco inteso come interazione tra sé e l'ambiente circostante, teso alla scoperta del nuovo. Il gioco scelto autonomamente ha un senso e ciò che ha un senso può essere appreso. • Le impressioni possono essere elaborate e le alternative strategiche sperimentate. • Nel gioco ogni bambino può scegliere il proprio ruolo, tema e grado di difficoltà.
Metodo di Colombo	<ul style="list-style-type: none"> • Porsi con stupore, dubbio e incertezza. • Non fornire risposte, bensì domande di approfondimento. • Le domande accendono la fantasia e la creatività.
Luogo di apprezzamento	<ul style="list-style-type: none"> • Niente pressioni in termini di rendimento, paragoni, valutazioni, derisioni, giudizi sulle attività svolte e le azioni compiute. • Evitare giochi con vincitori e perdenti. • Valorizzazione della personalità del bambino e delle prestazioni individuali. • Atmosfera di rispetto e benevolenza. • Anche gli insuccessi fanno parte della vita. Affrontare le debolezze dei bambini con sensibilità, incoraggiarli a fare conquiste, a rischiare, ad aver fiducia in loro stessi e a superare le difficoltà.
Spazio per le alternative	<ul style="list-style-type: none"> • Vale il principio del rischio della scoperta, della sperimentazione e dello sviluppo di idee.
Regole	<ul style="list-style-type: none"> • Regole, limiti e sanzioni sono aspetti importanti ma vanno discussi anticipatamente, in modo da trasmettere fiducia e sicurezza ai bambini.