

Schemi motori e gestualità

Vincenzo D'Agostino

La capacità di esprimersi attraverso i gesti inizia precocemente. Dai primi riflessi condizionati, entro i 12-14, mesi si afferma la stazione eretta, la presa palmare, la coordinazione oculo-manuale formando quel background iniziale sul quale si costruiscono le abilità prassiche necessarie per rispondere agli stimoli provenienti dall'ambiente e che a loro volta inducono una attività esplorativa che permette l'instaurarsi di nuovi schemi motori. La loro affermazione dipende dall'utilizzo degli organi di senso, dalla locomozione, dal tono muscolare, dalla gioia della scoperta. In presenza di un oggetto sconosciuto verranno applicati schemi motori già utilizzati ed un certo grado di accomodamento necessario per affinare il gesto e per risolvere il nuovo problema.

L'acquisizione degli schemi motori, sempre più complessi e differenziati tra loro, va di pari passo con il maturarsi della percezione tattile propriocettiva o cinestesi del corpo che permette di percepire il movimento e la posizione di un singolo segmento corporeo, di un arto rispetto ad un altro, di sentire e leggere la propria postura nello spazio, regolare il tono dei muscoli agonisti e antagonisti durante l'esecuzione dei movimenti. Tutto ciò concorre allo sviluppo e all'organizzazione dello schema corporeo cioè l'organizzazione delle sensazioni relative al proprio corpo messe in relazione con i dati provenienti dal mondo esterno e all'immagine del corpo in cui confluisce il livello raggiunto dalle differenti funzioni psicomotorie in rapporto con il mondo affettivo, intellettuale e sociale.

Grazie alle attività motorie e senso-motorie, il bambino esplora e rielabora l'ambiente maturando il movimento fluido, pervenendo ad una coscienza del proprio corpo in situazione statica e dinamica e quindi ad una organizzazione del movimento nel tempo e nello spazio che gli consente un maggiore controllo sul comportamento.

La conoscenza dello spazio è conseguita in rapporto all'attività percettiva e resta legata all'oggetto. Intorno ai tre anni tuttavia si stabilisce una certa autonomia, lo spazio che prima esisteva soltanto in relazione agli oggetti che lo occupavano, incomincia ad assumere una realtà autonoma, indipendente. Sono acquisiti una serie di rapporti i più importanti: quelli di vicinanza, di separazione, di ordine e successione spaziale; comprende così la disposizione delle parti di un oggetto, la collocazione degli oggetti in un ambiente. L'attività senso-motoria consente di variare l'universo percettivo nella visione dello spazio che è affrontato ruzzolando, strisciando, deambulando.

Queste esperienze consentono di riconoscere ciò che è in alto o in basso, vicino o lontano, dentro o fuori, aperto o chiuso, di organizzare gli oggetti rispetto al proprio asse corporeo e di distinguerne i rapporti che intercorrono tra loro. Le percezioni corporee conseguenti a queste attività spontanee permetteranno conclusioni cognitive

giuste che influenzeranno positivamente le emozioni con benefici nello sviluppo intellettuale e affettivo-relazionale.

Il bambino di questa età fa dipendere le sue conquiste da un tipo di comportamento spontaneo e ludico, gli aspetti razionali del comportamento sono per il momento assenti.

L'indeterminazione della condotta motoria tuttavia, fa risaltare a livello educativo il ruolo dell'esercizio e dell'iterazione: strategia educativa da utilizzare per facilitare l'appropriarsi dei nuovi comportamenti. L'esperienza e la capacità propriocettiva maturata fino a quel momento inoltre, in quanto capaci di determinare un feedback dei singoli atti motori, consentono di eliminare gradatamente i movimenti inutili e quindi di favorire l'affinamento del gesto.

Nell'acquisizione della gestualità e di precisi schemi motori interagisce anche il linguaggio in quanto capace di direzionare il comportamento. Con il progressivo affermarsi del valore simbolico della parola sarà possibile rappresentare ogni azione e quindi si verificherà una relazione diretta tra verbalizzazione e attività psicomotoria. Il ricordo dei gesti imitativi fino a quel momento, la necessità di compierne dei nuovi, l'utilizzo della parola come guida del comportamento favoriscono una rappresentazione mentale che sta alla base dell'interiorizzazione degli schemi.

Un vocabolario sufficiente e un grado di comprensione dei termini e delle locuzioni da collegare con le azioni che sono eseguite, e successivamente la capacità di formulare un ragionamento verbale di analisi e sintesi, permetterà, in seguito, un ragionamento attraverso un linguaggio esteriore che il bambino utilizzerà come controllo del proprio operato. Il controllo del corpo e quindi del comportamento, la gestualità nel senso più ampio dei termini trovano una ragione di essere nei correre, saltare, dimenarsi, gridare, toccare, manipolare la rena, la terra, l'acqua, bagnarsi, strofinarsi, guardare, ascoltare, relazionare con gli altri, nell'impegnare cioè gli organi sensoriali, e le articolazioni degli arti superiori e inferiori e quindi gli organi di senso esteroceettivi e propioceettivi. In queste attività si sperimentano le capacità di cui si individuano i limiti; quando sarà raggiunta una maggiore dimestichezza con il corpo, con la manipolazione degli oggetti, con l'uso dello spazio, i limiti potranno essere superati con maggiore facilità. Sarà così spontaneo capire che fare è preferibile allo stare a guardare. Con il gioco corporeo scorre ogni autoritarismo, da ogni nozionismo, da ogni giudizio si cerca di sollecitare nei bambini la curiosità e il desiderio di compiere esperienze nuove, di sensibilizzare una motivazione, una volontà all'agire senza, la quale non sono possibili esperienze strutturanti che portano verso la conquista di un comportamento autonomo, creativo, di una personalità capace di interagire con gli altri.

Per questo motivo tra le varie proposte educative in questi ultimi anni si è sempre più diffusa l'utilizzazione di brani musicali alle quali è associata una gestualità differenziata in sintonia con il testo della canzone. Il contesto è molto semplice una chitarra per accompagnare la melodia, un cembalo per sottolineare il ritmo, l'esecuzione di una serie di gesti strettamente collegati al testo della canzone.

Questo modo di procedere si configura come un'educazione al ritmo e ad una stimolazione gestuale che richiama elementi del simbolismo motorio e che quindi lo rende

parte integrante della più generale educazione psicomotoria. L'alto grado di coinvolgimento emozionale dato dalla musica consente di adottare questa prassi con bambini molto piccoli, tuttavia è importante che i gesti siano facilmente riconoscibili e riconducibili con altrettanta facilità alle azioni che il testo propone. Anche la iterazione dei brani e una sollecitazione adeguata finalizzata a stimolare l'attenzione, l'imitazione dei gesti, la memorizzazione delle parole, della melodia e della percezione ritmica assumono in questo contesto una valenza educativa non indifferente per il rapporto che queste capacità funzionali hanno con lo sviluppo di una personalità autonoma e con le materie curriculari.

Alcuni esempi:

Con bambini di questa età le proposte di psicomotricità sono inserite nell'ottica di favorire una competenza relazionale sul piano affettivo e motorio senza ingerenze e direttività. perseguendo questi obiettivi e facendo leva su esperienze già maturate e sulla capacità di imitazione, sono stimolati alcuni movimenti il cui valore per i processi percettivo-motori, simbolici e gestuali è innegabile.

Alle sollecitazioni ritmiche i bambini rispondono con un ritmo proprio è possibile tuttavia osservare un progressivo adattamento ai vari ritmi che si accompagna alla conquista di una fluidità motoria, di una melodia cinetica che caratterizzeranno l'insieme delle attività prassi che future.

I giochi cantati che hanno come interesse principale le mani sono numerosi. Riconoscere le proprie dita e indirizzarle verso attività finalizzate si concretizza come una capacità alla gestualità e a compiere movimenti fini che prosegue quell'esperienza oculo-motoria che il bambino inizia fin dalla culla. Le numerose esperienze di palpazione degli oggetti, il riconoscimento tattile delle varie forme spigolose, rotondeggianti, grandi-piccole, lunghe-corte, spesse-sottili, delle superfici ruvide-lisce, la sensazione del bagnato, dell'asciutto, del pesante e del leggero, il progressivo affinamento dei movimenti delle dita e dell'articolazione del polso, attraverso esperienze di prensione, di contrazione e decontrazione nello stringere e lasciare gli oggetti, permette di acquisire l'abilità di effettuare movimenti controllati, di impossessarsi di numerose prassie necessarie alle attività manuali e alla futura fluidità segnica.

Wiskey ragnetto

(In questo gioco i bambini stanno seduti intorno all'operatrice che canta e imita il movimento del ragno).

Wiskey ragnetto sale la montagna

la pioggia lo bagna e Wiskey scende *giù, giù, giù*

Poi viene il sole e Wiskey si asciuga

risale la montagna e va sempre più *su, su, su* e non si vede più...

Wiskey dove sei? Eccolo!!!

Il ragnetto viene rappresentato opponendo i due indici e i due pollici tra loro (oppure tutte le dita) in modo da formare una figura simile ad una losanga. Avvicinando gli indici ai pollici e contemporaneamente procedendo verso l'alto, quando il ragnetto sale e successivamente verso il basso quando il testo del brano indica che il ragnetto scende, l'operatore stimola il bambino alla rappresentazione simbolica dell'animale, del concetto di « sù » e di « giù », ed inoltre propone una gestualità che il bambino a poco a poco sarà capace di imitare e che in questo caso è volta a stimolare la conoscenza digitale e i movimenti fini della mano.

Attraverso l'immagine del sole che scompare e ritorna e quella di Wiskey che prima si bagna e poi si asciuga, sono suggerite anche le nozioni temporali di prima e dopo.

La canzone della mano

(Le mani sono dietro la schiena, le dita vengono mostrate una alla volta. Si presenta il pollice, poi l'altro. Le dita dialogano tra loro, poi una alla volta tornano dietro alla schiena. Si eseguono le stesse modalità per le altre dita).

Dov'è il pollice? Dov'è il pollice?

sono qui, sono qui!

Come stai quest'oggi?

Molto bene grazie.

Vado via!

Vengo anch'io!

Dov'è l'indice? (proseguire come la prima strofa).

Dov'è il medio? » »

Dov'è l'anulare » »

Dov'è il mignolo? » »

Dov'è la mano? » »

Dov'è il pugno? » »

Un altro esempio molto interessante è rappresentato dal gioco cantato MARIA GIULIA.

Il testo oltre ad offrire uno stimolo al comportamento imitativo propone le nozioni di alto-basso (« alza gli occhi al cielo », « all'in giù, all'in su ») e, di .quantità (« fanne un altro ») richiamando anche una componente mimico-gestuale (« levati il cappelletto », « fai ecc....»

Da Riv.L'insegnante Specializzato 2-3/95