"Tra le dita... il Mondo!"

Tracce, Incastri e Stupore



"La mano è lo strumento dell'intelligenza. Prima di impugnare una matita per tracciare segni, il bambino ha bisogno di esplorare il mondo attraverso la manipolazione: infilare bottoni, allineare sassolini, stringere e rilasciare piccoli oggetti. L'esercizio della mano con le loose parts non è solo un gioco, ma il vero fondamento della grafomotricità, poiché affina la coordinazione oculo-manuale e la motricità fine senza forzature."

Premessa

Questo laboratorio nasce dalla necessità pedagogica di superare la pratica dei tradizionali 'fogli di pregrafismo' – spesso ridotti a ripetitivi esercizi di ricalco su schede prestampate – per dare spazio a una visione di grafomotricità evolutiva e corporea.

In linea con le tesi di Jean Piaget sull'intelligenza senso-motoria e l'insegnamento di Maria Montessori sulla mano come 'organo dell'intelligenza', riconosciamo il corpo come il principale canale di apprendimento e di comunicazione del bambino. Scrivere non è un compito astratto o puramente digitale (delle dita), ma l'atto finale di un'esperienza motoria, percettiva e psicomotoria globale.

Prima di stringere una matita, il bambino ha bisogno di sperimentare la linea, la curva, lo spazio e il confine attraverso il movimento intero del corpo e la manipolazione tattile. L'utilizzo delle loose parts si inserisce in questo solco: permette di trasformare il gesto grafico in una traccia tridimensionale che il bambino costruisce, abita e comunica attivamente. In questo modo, l'avvicinamento alla lingua scritta avviene nel rispetto dei ritmi di sviluppo biologici e cognitivi, trasformandosi in una scoperta spontanea, inclusiva e totalmente priva di frustrazione.



Il cambio di paradigma: Perché superare i "Pregrafismi"?

Le neuroscienze e la psicomotricità infantile hanno dimostrato che riempire schede prestampate, tratteggi o cornicette a tavolino è un esercizio astratto, spesso frustrante e non in linea con lo sviluppo naturale del bambino.

Il Limite dei Pregrafismi

- Meccanicità precoce: Costringono la mano a uno spazio minuscolo (il foglio) e a uno strumento rigido (la matita) prima che i muscoli siano pronti.
- Frustrazione dell'errore: La linea che esce dal tratteggio viene percepita come un fallimento, spegnendo la motivazione.
- Mancanza di corpo: Escludono l'esperienza sensoriale, visiva e motoria globale che fonda la cognizione spaziale.

L'alternativa scientifica: La Grafomotricità con le Loose Parts

La grafomotricità non è la mera esecuzione di un segno, ma l'approdo finale di un percorso che parte dal corpo, passa per la manipolazione e arriva solo alla fine al foglio. Il laboratorio di loose parts si inserisce esattamente in questo solco:

• Dalla macro alla micro-motricità: Prima di tracciare una linea con la matita, il bambino deve sperimentarla nello spazio tridimensionale. Allineare sassi, curvare fili di lana o raggruppare bottoni permette di interiorizzare il concetto di linea, direzione e confine attraverso il corpo e la vista.

• Sviluppo organico della mano: Il "gioco" con i piccoli oggetti allena la presa a pinza, la coordinazione delle dita (dissociazione dei movimenti) e il tono muscolare in modo naturale e fluido, senza la rigidità della pressione della penna.

• Valorizzazione del processo, non del prodotto: Nelle loose parts non esiste l'errore. Se un allineamento non è dritto, basta spostare l'oggetto. Questo elimina l'ansia da prestazione e stimola la plasticità neuronale e la creatività.

<u>Introduzione</u>

Il laboratorio si appoggia su alcuni pilastri della pedagogia e della psicologia dello sviluppo:

• Jean Piaget e l'Intelligenza Senso-Motoria: Il bambino apprende e conosce il mondo innanzitutto attraverso l'azione e la percezione corporea. Il pensiero astratto (e la scrittura ne è la massima espressione) non può nascere se prima non è stato preceduto da un'adeguata interiorizzazione motoria.

• Maria Montessori e l'Educazione della Mano: Definita da Montessori come "l'organo dell'intelligenza". L'autrice sottolineava come la mano dovesse essere preparata indirettamente alla scrittura attraverso la manipolazione di oggetti reali e non strutturati, capaci di affinare i sensi e la coordinazione senza costrizioni precoci.

• Simonetta Maragliano e la Psicomotricità Funzionale: Il gesto grafico è l'espressione visiva di un vissuto corporeo. Senza una buona consapevolezza del proprio schema



corporeo, della lateralità e del tono muscolare, l'atto dello scrivere rischia di diventare una mera coordinazione meccanica priva di significato e fonte di stress.

• Simon Nicholson: fu il primo a parlare di Loose Parts definendone i benefici all'interno di un suo celebre articolo. A Nicholson va riconosciuta una presa di posizione sulla necessità di creare ambienti veramente a misura di bambino che rispondessero alle richieste di gioco dei bambini stessi. Servivano ambienti che favorissero il gioco libero, perché non era solo divertimento ma una modalità per imparare.

Il Corpo come Canale di Apprendimento e Comunicazione

Nella fascia d'età della scuola dell'infanzia, il corpo non è un semplice esecutore di comandi, ma è la mente stessa del bambino che scopre il mondo.

Prima di circoscrivere lo spazio sul foglio, il bambino deve vivere lo spazio con il proprio corpo. Il movimento globale (camminare su una linea, saltare dentro un cerchio) si traduce successivamente in movimento segmentario (il braccio, il polso) e infine in movimento millimetrico (le dita).

Inoltre, il corpo e la manipolazione delle loose parts sono uno straordinario canale comunicativo e inclusivo: laddove la parola o il segno grafico codificato possono creare barriere, la composizione tridimensionale permette a ogni bambino di esprimere il proprio mondo interiore e le proprie competenze visuo-spaziali in modo immediato e spontaneo.

Obiettivi

Il sé e l'altro

• Sviluppare la cooperazione: Condividere i materiali e collaborare con i compagni per la realizzazione di un tracciato o di un'opera comune.

• Rafforzare l'autostima e l'autonomia: Sperimentare il successo nell'esplorazione libera, dove "non esiste un modo sbagliato" di usare il materiale.

• Esercitare l'autocontrollo e la pazienza: Rispettare i tempi di concentrazione richiesti dall'allineamento di precisione e dalla precisione del gesto.

Il corpo e il movimento

• Sviluppare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale: Affinare la presa a pinza e la precisione manipolando piccoli oggetti (bottoni, sassolini, semi).

• Controllare il gesto grafico: Sviluppare la coordinazione della mano e del polso attraverso la manipolazione e il tracciamento in spazi delimitati (es. vassoi di sabbia).

• Percepire e riprodurre lo spazio: Sperimentare concetti topologici (sopra/sotto, dentro/fuori, prima/dopo) attraverso la disposizione delle loose parts e delle linee.

Immagini, suoni e colori

• Sperimentare la creatività libera: Utilizzare materiali non strutturati per inventare composizioni estetiche, forme e percorsi originali.



• Sviluppare la coordinazione visuo-spaziale: Creare patterns, sequenze visive e simmetrie sul piano (tavolo o pavimento).

• Esplorare i contrasti cromatici e materici: Accostare materiali diversi per consistenza, colore e forma, sviluppando la sensibilità estetica.

I discorsi e le parole

• Arricchire il lessico specifico: Descrivere le proprietà dei materiali (ruvido, liscio, leggero, pesante) e le azioni compiute (infilare, allineare, tracciare).

• Raccontare e verbalizzare le azioni: Spiegare verbalmente la propria "opera" o le regole del percorso grafico creato.

• Associare segno e parola: Dare un nome e un significato ai primi segni grafici e alle composizioni astratte realizzate con i materiali.

La conoscenza del mondo

• Raggruppare, classificare e ordinare: Seriare i materiali in base a criteri scelti (forma, dimensione, colore) prima o durante il tracciamento grafico.

• Formulare ipotesi e risolvere problemi: Capire quanti elementi servono per completare una linea o come stabilizzare un materiale su una superficie.

• Avviarsi al concetto di quantità e misura: Contare gli oggetti usati per riempire un segno o confrontare la lunghezza di due stringhe di materiali.

Attività

Il percorso si comporrà di 15 incontri, suddivisi in 5 moduli:

Modulo 1: Dalla macro alla micro manualità

- Incontro 1
  Tracce e confini nella natura: creazione di macro percorsi e confini sul pavimento e su grandi fogli.
  Camminiamo sui percorsi e poi li ripercorriamo con le dita.
  Segnare tracce macroscopiche lasciate dai materiali.
- Incontro 2
  Riempire gli spazi e precisione
  Disegnare grandi sagome geometriche che i bambini dovranno contornare e poi riempire con loose parts, ben vicine tra loro per riempire tutti gli spazi
  Tracciamo linee curve e rette per unire due punti sul foglio
- Incontro 3
  Allineamenti e sequenze
  Creare stringhe e file ordinate di materiali sul tavolo, posizionando le loose parts ben vicine tra loro
  Riprodurre le file create disegnando sequenze di puntini e trattini sul foglio

Modulo 2: Esplorazione delle consistenze e dei canali

- Incontro 4
  Labirinti tridimensionali



Creare labirinti con bastoncini/cannucce su un vassoio e far poi scorrere una biglia o una perla, spingendola solo con l'indice.

- Incontro 5
  Tracce nella materia
  Disegnare con l'indice delle tracce nella sabbia o nel sale; decorare poi il solco con dei piccoli legumi
- Incontro 6
  Le linee del vento
  Disporre i fili creando onde, spirali e nodi; posizionare poi anelli di legno nei punti di curva.
  Seguire con il pennarello l'onda del filo, esercitando il polso alla fluidità del movimento curvilineo.

Modulo 3: Precisione del dettaglio e simmetrie

- Incontro 7
  Mandala e simmetrie
  Costruzione di un mandala con loose parts partendo da un disegno centrale. Lavoriamo sulla simmetria e sulla concentrazione visiva.
- Incontro 8
  Architetture di micro punti
  Alternando l'uso delle pinzette e delle dita, posizionare piccoli oggetti su griglie predisposte
  Controllo del tratto e della pressione utilizzando esclusivamente la punta del pennarello per realizzare linee e forme
- Incontro 9
  Incroci e confini
  Costruire reticolati incorciando i materiali
  Esercitarsi sul tratteggio di linee verticali ed orizzontali che si incrociano

Modulo 4: Forme e linee

- Incontro 10
  Cerchio: motricità fine ripercorrendo un cerchio in legno con una macchinina, poi con il dito
  Tracciare cerchi su un cartellone appeso alla finestra
- Incontro 11
  Linea verticale: la linea del mio dito indice, infilo i lacci nei fori di una striscia di carta, incollo gli spaghetti sul biadesivo, collego pallini dello stesso colore con una linea verticale, disegno la pioggia che cade dalle nubi con tratteggio.
- Incontro 12
  Linea orizzontale: Creiamo serpentelli con il pongo, decoriamo i serpentelli con legumi e semi procedendo da sinistra a destra, coloriamo lo spazio tra due righe orizzontali, colleghiamo due pallini con linea orizzontale

Modulo 5: Linee e tracciati

- Incontro 13
  Linee oblique: facciamo scorrere la macchinina sulle nostre gambe divaricate (montagna), costruiamo linee oblique con legnetti e cannucce, disegniamo montagne nella farina, tracciamo montagne nella sagoma di cartone.
- Incontro 14
  Le "asole": ripercorriamo con i piedi il tracciato, copriamo con riso e legumi il tracciato riprodotto su un foglio, realizziamo asole su un cartellone appeso alla finestra
- Incontro 15



L'Infinito: ripercorriamo con i piedi il segno dell'infinito senza interrompere il movimento, al segno di infinito incolliamo piccole loose parts rispettando la direzionalità, con diversi colori in sovrapposizione ripassiamo il segno di infinito.

Materiali (a titolo esemplificativo ma assolutamente non esaustivo)

Carta velina, carta crespa, carta forno, carta stagnola, cartone da imballaggio, cartone ondulato
Foglie, cortecce, ramoscelli, conchiglie, sassolini, semi, legumi
Ritagli di stoffa, nastri, rafia
Spugne, sughero, pluriball
Tappi di sughero e di plastica, rocchetti vuoti
Argilla o creta
Anelli di legno
Bastoncini e cannucce
Biglie e perle
Vassoi con sabbia e sale
Spago e gomitoli di lana
Pinzette
Nastro adesivo e biadesivo
Forbici, colla, pinzatrici, pastelli a cera, matite colorate e pennarelli

Ruolo dell'insegnante

L'adulto prima di tutto dovrà osservare come i bambini si approcciano al materiale proposto; li inviterà all'esplorazione e a un'azione specifica in base alla proposta.

L'adulto metterà in atto diversi prompt: si tratta di istruzioni, gesti e dimostrazioni, aiuti fisici che vengono attuati dall'insegnante per aumentare la probabilità che il bambino dia risposte funzionali.

I prompt possono essere:

- Gestuali (mostro al bambino come deve fare una determinata azione)
- Verbali (spiego al bambino come fare)
- Fisici (aiuto il bambino a compiere l'azione fornendogli sostegno fisico)

Al tempo stesso ogni tipologia di prompt può essere parziale o totale.

