

Gioco, narro, disegno:
sinergia e benessere mente-corpo
in età evolutiva.
Il disegno libero nella
Pratica Psicomotoria Aucouturier

Gloria Donnini*

Riassunto: Gioco, disegno e narrazione rappresentano linguaggi simbolico-espressivi di cui i bambini si avvalgono per assicurarsi il proprio benessere mente-corpo e integrarsi nella realtà circostante: costituiscono vere e proprie manifestazioni o espressioni del sé, dettate da spinte biologiche originarie che si manifestano in ottica sinergica, per permettere il cosiddetto processo di rassicurazione, grazie al linguaggio semplice e metaforico che contengono. L'esperienza ludico-grafico-narrativa diventa in tal senso una pratica di autorivelazione e cura di sé, permettendo di conoscere sé stessi, i propri vissuti e di entrare in contatto con le parti più intime, in un percorso di incontro/scontro tra emozioni e pensieri.

Parole chiave: linguaggi simbolico-espressivi, processo di rassicurazione, benessere mente-corpo, Pratica Psicomotoria Aucouturier, linguaggio metaforico.

English title: Playing, drawing and storytelling: mind-body synergy and well-being in childhood. Free drawing in *Aucouturier Psychomotor Practice*.

Abstract: Playing, drawing and storytelling represent symbolic-expressive languages that children use to ensure their own mind-body well-being and integrate with the surrounding reality: they constitute real expressions of the self, depending on original biological impulses that manifest themselves from a synergistic perspective, to allow the so-called reassurance process, thanks to the simple and metaphorical language they contain. In this sense, the playful-graphic-narrative experience becomes a self-disclosure and self-care practice, allowing to get to know oneself, give meaning to personal experiences and get in touch with the most intimate feelings, in a path of encounter/clash between emotions and thoughts.

Keywords: symbolic-expressive languages, reassurance process, mind-body well-being, Aucouturier Psychomotor Practice, metaphorical language.

* DISTUM, Dipartimento di Studi Umanistici, Università di Urbino Carlo Bo. Email: gloria.donnini@uniurb.it



*Mia madre scivola oltre i disegni che alcuni di noi
hanno fatto sui muri umidi e grigi.*

Lidia Maksymowicz

1 I gesti e le tracce del corpo: dal gesto al segno grafico

I bambini sono istintivamente attratti dal lasciare una traccia di sé nello spazio, tracce che si trasformano e si modificano in segni veri e propri, come linee, tratti, punti, fino a diventare forme vicine a quelle realmente osservabili. Fin dai primi mesi di vita sono in grado di osservare la realtà circostante, cogliendo le tracce degli oggetti e si accorgono che, se questi vengono lanciati, strisciati o trascinati contro pareti e superfici, producono tracce visive, sonore e grafiche,

[...] il lattante si rende già conto che un certo impegno a carico dell'apparato respiratorio origina una traccia sonora che egli è in grado di udire e che è udita anche dagli altri. [...] il piccolo impara così a emettere suoni al fine di riceverne: il successo lo incoraggia a ripetere l'esperienza che già è piacevole per sé stessa, ma che ancora di più lo diventa per gli effetti che produce nelle altre persone [...] È un modo [...] d'incidere sulla realtà modificandola e d'imporre la propria presenza (Oliverio Ferraris, 1978, p. 18).

La scoperta della traccia è sostanziale, in quanto permette al bambino di rendersi conto che ogni movimento genera un segno, in grado di essere sentito e percepito e che, di conseguenza, può essere avvertito anche dagli altri.

Del resto, la comunicazione attraverso gesti, tracce e segni rappresenta una capacità umana innata, in grado di soddisfare differenti bisogni, individuati da Dewey come istinti-pulsioni: l'istinto espressivo-creativo legato al bisogno di lasciare segni grafici come mezzo di rivelazione creativa; l'istinto sociale correlato al bisogno di lasciare segni al fine di comunicare e narrarsi; l'istinto del fare collegato alla necessità di agire direttamente sull'ambiente per modificarlo; l'istinto indagatorio per lasciare tracce e memoria di sé nella storia personale e dell'umanità attraverso la scrittura. La sinergia che viene a costituirsi tra le quattro pulsioni si manifesta attraverso l'espressione grafica (scarabocchio, disegno, scrittura) generata da un processo automotivazionale finalizzato alla comprensione (Dewey, 1949).

Inizialmente lo scarabocchio si configura come una traccia grafica casuale, prodotta esclusivamente dall'attività motoria; solo successivamente i bambini scopriranno che tra i gesti e i segni grafici esiste una correlazione. Intorno ai 18 mesi (circa), iniziano a differenziarsi i tratti dello scarabocchio, che in questa fase diventa un vero e proprio gioco atto a generare un piacere profondo.

Lo scarabocchio è dunque all'inizio un evento cinetico che provoca piacere motorio e visivo, un'espressione dei movimenti della mano e del braccio sostenuti da un'attività globale di tutto o parte del corpo in cui non interviene altro fattore intellettuale se non l'intenzione di lasciare una traccia (Oliverio Ferraris, 1978, p. 20).

Dal primo anno di vita i bambini lasciano tracce in qualsiasi superficie e luogo e successivamente cominciano ad attribuire significati e nomi a ciò che manifestano graficamente.



Se avessimo la pazienza di osservare un bambino dal primo anno di vita alla maturità, vedremmo ripercorrere nella sua esperienza rappresentativa l'esperienza dell'umanità. Scarabocchi, graffiti, cerchi, linee, croci, semplici icone... fino ad arrivare a un «di-segno» definito e preciso (Zavalloni, 2012, p. 61).

I bambini mettono in atto strategie insolite per lasciare tracce, disegnano sulla ghiaia, sul vetro di una macchina oppure sulla sabbia, intingono le dita o l'intera mano sulle pozzanghere imprimendo l'impronta su superfici asciutte, scorrono il dito sulla polvere presente in qualche mobile disegnando linee e forme arrotondate o allungate: sono attività spontanee che lasciano segni e tracce e andrebbero riconosciute e valorizzate.

L'utilizzo dei colori a dita, offrendo l'opportunità di intingere l'intera mano o le singole dita nel colore e di appoggiarle sul foglio o su superfici plastiche, conduce i bambini alla scoperta di poter «incidere» in maniera personalizzata sull'ambiente, dominandolo. Piccole macchie e apparenti scarabocchi possono diventare, ad esempio, parti del corpo, nasi, orecchie, ombelichi, ginocchia e tanto altro..., con la punta delle dita e un po' di colore le possibilità sono infinite, come del resto la creatività dei bambini. Ma ogni segno è unico, perché ogni impronta contiene il segreto della propria identità. Tutto si trasforma e, attraverso la fantasia e l'immaginazione, ogni segno prende forma. Un piccolo mondo di segni e punti prende vita, ma dentro l'impronta c'è un unico bambino o un'unica bambina e non gli altri, perché ciò che cambia in ciascuno/a è la mente, le emozioni e l'immaginazione.

Attraverso le mani il bambino gioca e al contempo apprende, comunica e scopre.

La *mano gioca*: lancia, stringe, prende, ruota, manipola, preme, colpisce, taglia... Sono i gesti e le azioni quotidiane di coloro che giocano (Zavalloni, 2012, p. 66).

2 Disegnare è muoversi

Il corpo è il principale mediatore delle capacità espressive, e, in qualità di educatori-insegnanti dobbiamo offrire la possibilità di far vivere ai fanciulli esperienze corporee e motorie, con l'intento di rendere visibile il rapporto fra i movimenti agiti e le loro conseguenze, ovvero i segni ottenuti.

Predisporre percorsi attraverso i quali far vivere le differenti fasi dello sviluppo grafico, dal gioco motorio allo scarabocchio, fino ai primi segni relativi alla fase rappresentativa, significa far compiere ai bambini un cammino improntato all'evoluzione del segno grafico, partendo dal gesto primigenio e impulsivo in cui tutto il corpo interviene alla riuscita della traccia, sino a giungere ad un gesto consapevole, in cui mente e corpo procedono in maniera sintonica e complementare fino ad ottenere un segno cosciente, ragionato e raffinato. Stimolare le potenzialità motorie e percettive, differenti in base all'età, sviluppa la capacità rappresentativa e conduce i bambini ad essere maggiormente consapevoli delle proprie azioni. Di conseguenza, è possibile utilizzare strumenti grafici diversi che, in base alle

età, permettano loro di scoprire le differenti forme e modalità nel lasciare segni attraverso i gesti. Le attività spontanee e strutturate che impiegano l'utilizzo del corpo rientrano nei percorsi educativo-didattici che creano il passaggio dal gesto al segno.

Pertanto è preferibile favorire esperienze ludiche quali:

- rotolarsi su un grande foglio mentre con un pennarello o con una matita colorata il bambino lascia tracce del proprio movimento;
- lasciare tracce a occhi chiusi su una grande tela con un pennello intinto nella tempera;
- sdraiati a terra, muovere la braccia e nel mentre le matite colorate, impugnate da entrambe le mani, disegnano linee, macchie, forme;
- disegnare liberamente ascoltando le note di una musica;
- spruzzare colori liquidi soffiando su una cannuccia guidata dal movimento delle mani.

3 Disegnare è raccontare di sé

L'attività grafica dello scarabocchio e del disegno rappresenta per i bambini della prima e seconda infanzia, un'esperienza ludico-narrativa e senso-motoria, che offre la possibilità di lasciare tracce di sé, comunicando emozioni e sentimenti, legati a vissuti quotidiani personali e profondi (Cappelletti, 2018).

Rappresentare oggetti, eventi, situazioni comportamentali, ri-modulati attraverso il ricordo e l'immaginazione, significa comunicare la propria condizione di benessere o, al contrario, di disagio, che si è manifestata in un passato recente o che si sta attraversando nel qui e ora.

Le rappresentazioni grafiche compiute esprimono tracce reali e visibili e, al contempo, mondi celati e silenti che gli adulti (pedagogisti, educatori, insegnanti) dovrebbero soffermarsi ad osservare, evitando di compiere personali interpretazioni, che finirebbero per alterare l'autenticità stessa dei contenuti. Porsi in situazione di osservazione e di ascolto, rappresenta dunque la condizione ottimale, nei confronti dei bambini che si esprimono, compiendo tentativi, attraverso il disegno e la narrazione di sé: bambini e bambine che raccontano e condividono la personale «storia autobiografica», dando «voce» ai tratti grafici attraverso ragionamenti logici e linguaggi metaforici (Staccioli, 2018).

Per comprendere e decodificare il linguaggio grafico dei bambini è indispensabile riuscire ad ascoltarli, rispettare i loro tempi di elaborazione, stimolarli adeguatamente affinché riescano a comunicare i loro stati d'animo, considerando e rispettando i loro silenzi.

Sarebbe auspicabile rispettare l'atto creativo dei bambini nel momento in cui sono intenti nella realizzazione di scarabocchi e disegni liberi, considerando questi ultimi come veri e propri gesti/segni di auto-rivelazione, in quanto in quel

preciso istante esprimono sé stessi e comunicano la loro percezione del mondo. Essendo l'opera disegnata un'espressione di sé, l'educatore ha maggiori possibilità di ottenere informazioni e dati preziosi riguardo al bambino, nel momento in cui egli decide di raccontare spontaneamente ciò che ha creato, accompagnando così al tratto grafico, la sua storia personale.

La narrazione risponde infatti al bisogno interiore di raccontarsi, condividendolo con gli altri i vissuti personali, sia per dare ordine al caos che ciascun essere umano vive dentro di sé, sia per capirsi e comprendersi meglio (Demetrio, 2012). L'istinto espressivo-narrativo che dimora dentro ciascuno di noi è volto a soddisfare l'impulso naturale a comunicare attraverso i racconti, i quali ci hanno reso umani nel corso dei millenni (Gottschall, 2014). Il racconto di sé rappresenta una pratica educativa e creativa, in grado di generare accoglienza e rapporti di amicizia nei gruppi. A livello educativo è un approccio dalle molteplici potenzialità, in quanto rende i bambini protagonisti attivi della loro crescita e coinvolge compagni ed educatori/insegnanti in percorsi di sviluppo attraenti e ricchi di umanità.

I bambini, come gli adulti, sentono il bisogno di narrarsi in maniera originale e differente – oralmente, mediante il disegno e attraverso il corpo – per esprimersi e comunicare esperienze vissute in prima persona. Emerge una sorta di pulsione ad esprimere e condividere le proprie esperienze, da cui prende forma il «pensiero autobiografico» (Demetrio, 1996).

Le parole plasmano i pensieri e li rendono «voce», le voci sottili dei bambini diventano autentiche storie autobiografiche che accompagnano i tracciati grafici. Le modalità espressive del disegno e della narrazione vengono così a fondersi, si con-fondono diventando un corpo unico costituito da due codici simbolici altamente affini: il linguaggio narrativo e il segno grafico.

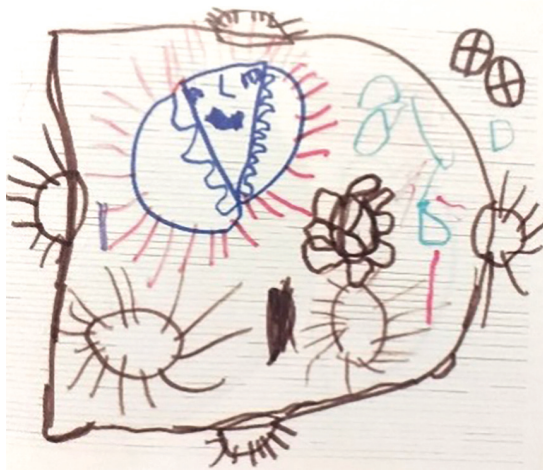


Fig. 1 (Staccioli, 2021, p. 71)

[...] Roberto (quattro anni) ha spiegato il suo lavoro e ha detto: «È il mostro cattivo che si fa lavare i denti». Poche parole, che diventano una traccia importante. Rileggiamo l'immagine. Il sole è il mostro, il mostro bambino che si lava i denti, o forse la mamma che lo aiuta a lavarglieli. Io (o la mamma) sono il sole, come soli sono gli altri personaggi che abitano la casa (la linea marrone chiusa). Ci sono finestre (in alto a destra) e un giardino (con i fiori). La situazione sarebbe idilliaca se non ci fosse il mostro, quell'io/mostro che non vuol mai lavarsi i denti, ma che alla fine «se li fa lavare» (Staccioli, 2021, p. 70).

Disegnare significa dunque, raccontarsi e viceversa, la narrazione spontanea inizia proprio con i primi gesti grafici, identificabili nello «scarabocchio», scarabocchiare per rispondere al bisogno di integrarsi alla realtà circostante (Freinet, 1971), condividendo la propria storia.

Attraverso il disegno i bambini elaborano, vivono e ri-vivono esperienze, ragionano, pensano, comunicano, costruiscono storie e mondi, compiono tutte quelle operazioni che sono punti forti per la crescita psico-fisica (Staccioli, 2018).

Si compie attività grafico-pittorica per conoscere e per capirsi, il disegno rappresenta al contempo un dialogo con sé stessi e un'attività di *problem solving*, in cui emozioni, bisogni e interessi dominano la scena (Golomb, 2004).

4 L'importanza del disegno libero nella *Pratica Psicomotoria Aucouturier*: la proposta pedagogica di Bernard Aucouturier

Bernard Aucouturier, tra i principali teorici della psicomotricità, è il fondatore della *Pratica Psicomotoria educativa e preventiva*, ha dedicato i suoi studi alla conoscenza dell'espressività motoria nei bambini e alla correlazione tra il loro agire motorio e la storia profonda affettiva di ciascuno. Il suo pensiero teorico e metodologico integra i contributi di importanti autori della psicoanalisi e della psicologia dell'età evolutiva, in particolare fa riferimento a Wallon, Winnicott e Kreisler.

Cogliere il senso dei comportamenti nei bambini è il principale intento della Pratica Psicomotoria, in particolar modo riuscire a comprendere ciò che essi esprimono del proprio mondo interiore, attraverso il movimento. L'azione educativa della Pratica, con una precisa organizzazione spazio-temporale, favorisce lo sviluppo psicologico dei bambini, partendo dal piacere di agire in relazione con gli altri.

La Pratica Psicomotoria educativa e preventiva è una pratica che accompagna le attività ludiche del bambino. È concepita come un percorso di maturazione che favorisce il passaggio «dal piacere di agire al piacere di pensare» e rassicura il bambino nei confronti delle sue angosce. [...] L'asilo nido e la scuola materna sono i luoghi privilegiati per questa Pratica; [...] (Aucouturier, 2005, p. 25).

La realizzazione della Pratica richiede condizioni istituzionali ben precise, all'interno di asili nido, scuole dell'infanzia e altre istituzioni educative che accolgono bambini, quali:

- un'*équipe* educativa con mentalità aperta e traguardi comuni, centrati sul valore delle azioni che promuovono i processi di apprendimento e i differenti

linguaggi (motorio, verbale-narrativo, espressivo-creativo, emozionale), che favoriscono la libertà di espressione e il gioco spontaneo, considerando le potenzialità di ciascun bambino all'interno del gruppo e avvalorando l'esperienza dei bambini;

- la sala di Pratica Psicomotoria è uno spazio accogliente, curato e luminoso, in grado di accogliere i bambini con materiale psicomotorio e materiale ludico per favorire i linguaggi espressivi (costruzioni, travestimenti, pennarelli, pastelli a cera, matite, penne biro);
- la preparazione dell'équipe educativa per comprendere il senso della Pratica e gli obiettivi, le metodologie e lo sviluppo psicologico del bambino attraverso il movimento.

I principali intenti della Pratica consistono nel favorire, innanzitutto, lo sviluppo della funzione simbolica, attraverso il piacere dell'azione, il piacere del gioco e del creare, aiutando i bambini nel passaggio ai diversi piani di simbolizzazione; tutto ciò darà loro la possibilità di vivere il percorso partendo dal *piacere di agire* sino ad arrivare al *piacere di pensare l'agire*, all'interno di un'organizzazione ben strutturata. Altro scopo della Pratica consiste nel promuovere il processo di rassicurazione dalle angosce per accoglierle e allontanarle, attraverso il piacere delle attività ludiche; *lo sviluppo dei processi di decentrazione* (Aucouturier, 2005, p. 156) costituisce un altro traguardo della Pratica, ovvero il piacere di pensare, di apprendere e di possedere la padronanza delle conoscenze.

Durante l'attività psicomotoria, i bambini provano piacere ad esprimersi, ad agire, a giocare, a trasformarsi e vanno sollecitati e aiutati in questo, ma è indispensabile oltre all'attività motoria, supportarli e guidarli all'utilizzo di altri mezzi espressivi come il disegno, le costruzioni, la narrazione/il linguaggio. Dopo la fase dell'espressività motoria, i bambini vengono accolti dagli educatori psicomotricisti PPA negli spazi dell'espressività plastica, con le costruzioni, e nell'angolo dell'espressività grafica, con il disegno, precedentemente allestiti. Le esperienze del costruire e del disegnare offrono la condizione utile e necessaria per accedere ad un altro livello di capacità di simbolizzazione e decentrazione, affinché tutti possano percorrere il processo di maturazione per favorire la crescita. Soffermandosi sul valore del disegno libero, Aucouturier afferma che:

Il disegno permette al bambino di proiettare la sua storia affettiva e di risolvere o attenuare alcuni conflitti relazionali. [...] il disegno, da solo, può essere mezzo di espressione della pulsionalità distruttiva attraverso la violenza delle prime tracce grafiche come gli scarabocchi o i punteggiamenti, o più semplicemente attraverso una vera e propria lacerazione del disegno (Aucouturier, 2005, p. 184).

Per rappresentarsi i bambini utilizzano dapprima tracce verticali e orizzontali, forme circolari, punteggiamenti, scarabocchi, che saranno sempre più complete nell'ordine della linea evolutiva.

All'interno del *setting* grafico-espressivo, i bambini vengono stimolati al dialogo, a raccontare i propri disegni per favorire il processo di decentrazione; la Pra-

tica psicomotoria educativa non interpreta, non giudica, al contrario si limita ad osservare e ad ascoltare le loro narrazioni, ponendo domande dirette e comprensibili che evitano di invadere la sfera personale e di interpretare possibili significati. Si può chiedere al bambino «Raccontami la storia del tuo disegno» oppure «Che storia hai disegnato?» e in base alle risposte che fornirà, verrà supportato a verbalizzare

i collegamenti che esistono tra le diverse rappresentazioni grafiche, collegandole e dando loro senso (Aucouturier, 2005, p. 185).

Le narrazioni che i bambini esprimono attraverso il disegno, rappresentano una modalità per ri-vedere, ri-vivere e ri-modulare le esperienze vissute quotidianamente; le stesse rappresentazioni grafiche che compaiono nel foglio sono al tempo stesso un intreccio tra realtà, finzione, immaginazione, trasformazione e illusione, per riuscire a capire il mondo reale e integrarsi ad esso. Racconti e immagini

presentano singoli elementi apparentemente scollegati fra loro, ci parlano con un linguaggio duplice che è fatto di significati e di significanti. [...] Raccontare con il disegno è anche parlare con sé stessi, è ripercorre eventi, risentire emozioni, recuperare ricordi, esplicitare desideri realistici o fantastici. [...] È rendere visibile la propria versione dei fatti. (Staccioli, 2021, p. 63).

La storia del disegno raccontata dal bambino durante o alla fine dell'esperienza grafo-motoria può essere trascritta dall'educatore in modo chiaro e leggibile su un altro foglio: questo permetterà al bambino di avere a disposizione due differenti simbolizzazioni, una spaziale legata al disegno e l'altra temporale, inerente ai suoi pensieri e alla sua narrazione e tradotta nello scritto. Pur non avendo acquisito l'abilità di letto-scrittura, la sovrapposizione rappresenta un ausilio efficace per raggiungere la decentrazione. L'adulto, durante l'attività di trascrizione, può sottolineare con lo strumento grafico o con la voce alcune parole significative relative ai contenuti empatico-emozionali del bambino.

Intorno ai 4/5 anni, i bambini riescono a descrivere e a collegare verbalmente le varie esperienze grafiche presenti nel proprio disegno, ciò si evince anche dai collegamenti osservabili tra le differenti immagini, si desume una sorta di continuità del tratto e del racconto. Parallelamente il raccontarsi è indispensabile per il bambino anche per lo sviluppo delle sue abilità linguistiche. I più piccoli invece si limitano a descrivere le immagini, accompagnando i gesti alle parole.

I disegni realizzati vengono conservati in cartelle personali poste in un armadio, in cui ogni bambino ripone il proprio elaborato e durante l'anno per ben due o tre volte viene chiesto a ciascuno di stendere a terra i disegni in ordine cronologico, dal primo all'ultimo. Questa pratica significa per il bambino ripercorre la propria esperienza personale, ricordandola, collegandola e sistematizzandola, sia dal punto di vista cognitivo che emozionale.

Dare senso e correlare parole (le narrazioni, i dialoghi dei bambini), rappresentazioni (disegni dei bambini) ed espressività motoria (azione, gioco, movi-

mento) significa per l'educatore psicomotricista comprendere le esperienze dei bambini e vivere le loro emozioni, senza però restarne intrappolato. Per Aucouturier si tratta di uno stato psicologico-somatico definito *empatia tonico-emozionale* (Aucouturier, 2005), o meglio comprendere il bambino senza identificarsi in esso, rimanendo a quella giusta distanza che gli permetterà di aiutarlo in caso di bisogno.

5 Sinergia e benessere mente-corpo: i linguaggi ludico, grafico-espressivo e narrativo

Gioco, disegno e narrazione sono dunque altamente correlati e rappresentano mediazioni forti, di cui i bambini si avvalgono per assicurarsi il proprio benessere mente-corpo e integrarsi alla realtà circostante.

L'esperienza ludica, in particolare il gioco spontaneo e simbolico («di finzione»), e le altre mediazioni collegate ad essa, come le immagini, il disegno (che inizialmente è scarabocchio e assume poi una metamorfosi in disegno e infine muta in ciò che definiamo scrittura) e la narrazione, intesa come storie, fiabe e favole narrate, rappresentano linguaggi simbolico-espressivi che possono essere definiti come vere e proprie manifestazioni o espressioni del sé, dettate da spinte biologiche, originarie (Dewey, 1949) da concepire in ottica sinergica e di interazione; si manifestano quasi sempre all'unisono, così da favorire il cosiddetto processo di rassicurazione (Aucouturier, 2018), teso a favorire una condizione di benessere mente-corpo, grazie al linguaggio semplice e metaforico che queste contengono. Attraverso il linguaggio metaforico è possibile esprimere il proprio sé, le proprie storie e trame personali.

I linguaggi ludico, grafico-espressivo e narrativo (storie, fiabe, favole) rappresentano manifestazioni simboliche che attraversano il bambino, ma di cui, come accade nei sogni, non possiede il pieno controllo; rappresentano strumenti espressivi che utilizza spontaneamente, grazie ai quali offre all'adulto un accesso alla sua intimità: il bambino gioca, contemporaneamente esprime le proprie emozioni, paure, desideri, gioie, ma anche le angosce, i bisogni e le potenzialità attraverso l'espressione grafica, comunica la propria naturale essenza che lo contraddistingue da ogni altro. Si esercita, si allena giocando, disegnando e raccontando per integrarsi alla realtà (Freinet, 1971), attraverso i confini dell'immaginazione e della fantasia, comunicando agli altri, compagni e adulti, la sua condizione di benessere o di sofferenza e inquietudine. Comunica attraverso il gioco, il disegno e la narrazione la propria trama personale, ovvero la sua storia, la sua identità (Demetrio, 1996).

Queste mediazioni diventano, in tal modo, strumento fondamentale di cui l'adulto, educatore/insegnante, dispone per mettersi in sintonia con il bambino; favoriscono il suo benessere, intrapsichico e interpersonale, affinché egli si ponga in sintonia con sé stesso e con gli altri.

Osservare con fine intenzionale dei bambini impegnati nelle attività espressive – ludico-spontanea, grafico-pittorica libera e comunicativo-narrativa – offre la possibilità di comprendere la loro abilità nel creare giochi, nel raccontare e raccontarsi, nel disegnare, nel costruire e nel modellare.

Nel gioco spontaneo i bambini si rotolano, dondolano, cadono, si rialzano, si nascondono aspettando di essere ritrovati, costruiscono e distruggono, separano e riuniscono, riempiono e svuotano; nel gioco simbolico, o di finzione, invece si trasformano, facendo finta di essere principi, principesse, personaggi dei cartoni animati, di essere la mamma o il papà che preparano da mangiare al piccolo, che gli raccontano una storia, che aiutano a vestirlo. Giocano anche a scarabocchiare e a disegnare, a modellare materiali plastici come la creta e l'argilla. Sono giochi universali appartenenti a ogni cultura (Aucouturier, 2018).

Queste espressioni, vissute in maniera spontanea, sono così importanti per il bambino da permettergli

di trasformare il mondo secondo la propria onnipotenza magica e di trasformare se stesso creando il mondo della realtà. Il bambino vuole poter dominare il mondo e integrarsi nello stesso poco a poco, verso la realtà (Aucouturier, 2018).

Ciò gli consente di costruire la propria identità, che emerge serenamente nei primi anni di vita solo nel caso in cui viene circondato da figure adulte di riferimento che lo sostengono in questo processo evolutivo, offrendogli la possibilità di esprimersi spontaneamente attraverso mediazioni forti (il gioco, il disegno e la narrazione), accogliendolo con amore e trasmettendogli messaggi incoraggianti e rassicuranti (Oliverio Ferraris, 2022).

La narrazione è contraddistinta da una notevole forza emotiva e dal passaggio di valori e ideali culturali: rappresenta un apparato psicologico fondamentale per l'umanità, in particolare per l'infanzia. Rappresenta un valido e utile strumento in ambito educativo, in quanto il meccanismo narrativo può avvenire attraverso differenti canali: il linguaggio orale, la scrittura, il disegno, le immagini, il corpo. Il processo che la narrazione attiva consiste proprio nella relazione educatore/insegnante e bambino/a, che iniziano a esplorarsi a vicenda: il bambino si accorge che ad esempio l'adulto è attirato dal suo disegno e avverte di essere meritevole di attenzione; simultaneamente, l'educatore entra a contatto con i suoi contenuti e le sue emozioni rilevanti.

Considerando la narrazione, il disegno e il gioco come espressioni di sé, è possibile per l'educatore/insegnante assicurarsi informazioni preziose sul bambino per conoscerlo in modo più approfondito. Questo processo di ascolto-osservazione avviene all'interno di una posizione di accettazione: ascoltare e osservare ciò che viene narrato e disegnato e messo in atto attraverso il corpo, senza attribuire significati e/o accezioni. La narrazione, il gioco e il disegno rappresentano esperienze libere e spontanee, di conseguenza si dovrebbe accettare quello che il bambino intende condividere: una domanda da parte dell'adulto potrebbe essere percepita come invadente e portare a interrompere il flusso creativo.

In tal senso, l'esperienza ludico-grafico-narrativa diventa per il bambino una pratica di autorivelazione e cura di sé, permettendogli di conoscere sé stesso, i suoi vissuti, di entrare in contatto con le parti più intime, in un percorso di incontro/scontro con emozioni e pensieri.

Riferimenti bibliografici

- Aucouturier B. (2005). *Il metodo Aucouturier. Fantasmi d'azione e Pratica Psicomotoria*. Milano: FrancoAngeli.
- Aucouturier B. (2018). *Agire, giocare, pensare. I fondamenti della pratica psicomotoria, educativa e terapeutica*. Milano Cortina: Raffaello.
- Bettelheim B. (1976). *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Knopf. Trad. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psico-analitici delle fiabe*. Milano: Feltrinelli, 2001.
- Bruner J.S. (1969). *Il pensiero. Strategie e categorie*. Roma: Armando.
- Bruner J.S. (1992). *La ricerca del significato*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Bruner J.S. (2002). *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*. Roma-Bari: Laterza.
- Cappelletti A. (2018). *Disegno e narrazione al nido. Spunti di riflessione, esperienze e attività*. Trento: Erickson.
- Demetrio D. (1996). *Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé*. Milano: Raffaello Cortina.
- Demetrio D. (a cura di) (2012). *Educare è narrare. Le teorie, le pratiche, la cura*. Milano: Mimesis.
- Demetrio D. (2012). *Educare è narrare. Le teorie, le pratiche, la cura*. Milano: Mimesis.
- Dewey J. (1949). *Scuola e società*. Firenze: La Nuova Italia.
- Dewey J. (1996). *Esperienza e educazione*. Firenze: La Nuova Italia (ed. orig. 1938).
- Freinet C. (1971). *L'apprendimento della lingua secondo il metodo naturale*. Firenze: La Nuova Italia.
- Golomb C. (2004). *L'arte dei bambini. Contesti culturali e teorie psicologiche*. Milano: Raffaello Cortina.
- Gottschall J. (2014). *L'istinto di narrare. Come le storie ci hanno reso umani*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Maksymowicz L. (2022). *La bambina che non sapeva odiare*. Milano: Solferino.
- Oliverio Ferraris A. (1978). *Il significato del disegno infantile*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Oliverio Ferraris A. (2018). *Prova con una storia. I racconti giusti per rispondere alle grandi domande dei bambini*. Milano: BUR Biblioteca Univ. Rizzoli.
- Oliverio Ferraris A. (2022). *La costruzione dell'identità*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Staccioli G. (2018). *Pensieri colorati. Le bambine e i bambini raccontano con il disegno*. Bergamo: Edizioni Junior.
- Staccioli G. (2021). *Pensare con le immagini. Capire l'infanzia attraverso i disegni delle bambine e dei bambini*. Bergamo: Edizioni Junior.
- Zavalloni G. (2012). *La pedagogia della lumaca*. Bologna: EMI.

