

Gli anni della prima infanzia (dal primo al terzo anno di vita)

Cenni sullo sviluppo cognitivo e motorio

(Dr.ssa Simona Di Giovanni)

La preoccupazione sui possibili esiti cognitivi e/o motori legati alla presenza di una patologia cerebrospinale è un pensiero che accomuna molti genitori con un figlio affetto da una di tali malattie. Spesso i genitori mi domandano quanto le acquisizioni raggiunte fino ad allora dal proprio bambino rientra o si discosta dallo sviluppo di un bambino coetaneo sano. Questo articolo prende quindi spunto da questa esigenza dei genitori di conoscere i parametri di riferimento entro cui osservare e leggere lo sviluppo del proprio figlio. Se per alcuni è doloroso vedere che il proprio bambino è indietro rispetto alle normali tappe dello sviluppo, per altri, la precocità e la versatilità d'ingegno vengono vissute come compenso rispetto alla patologia che assume sempre più un aspetto alchemico.

Gli anni della prima infanzia (da 0 a 3 anni di età) sono caratterizzati da cambiamenti rapidi.

Dal punto di vista motorio, le abilità grossolane si sviluppano rapidamente durante la prima infanzia. La maggior parte dei bambini cammina senza aiuto entro i 18 mesi, per poi camminare sempre più rapidamente con meno cadute. A circa 36 mesi, il bambino sviluppa l'equilibrio e si poggia brevemente su un piede solo. La progressione delle capacità di avvicinarsi ad un piccolo oggetto, di coglierlo e di manipolarlo è il risultato del miglioramento delle abilità di motricità fine.

Da un punto di vista cognitivo, la prima infanzia è caratterizzata dal passaggio dal pensiero sensomotorio al pensiero simbolico (fra i 18 e i 24 mesi). Durante il periodo sensomotorio il bambino assimila gli elementi dell'ambiente soprattutto mediante il tatto, l'osservazione e l'ascolto. Fino ad un anno, i comportamenti del bambino sono finalizzati alla conservazione delle condotte: il bambino trascura ciò che vi è di nuovo nelle cose e negli avvenimenti e cerca sempre di assimilarli ai vecchi schemi. Ma, a partire dai 12-18 mesi, il bambino diventa capace di cercare e scoprire mezzi nuovi mediante una sperimentazione attiva dei propri spostamenti e dei rapporti che esistono tra gli oggetti come tali. La ricerca di un oggetto precedentemente nascosto avviene ancora seguendo gli spostamenti visibili delle posizioni in cui l'oggetto è stato effettivamente visto. Sia gli oggetti sia le persone vengono concepiti d'ora in poi come fonti permanenti e autonome di azioni. Il bambino impara a dissociare il suo io dal mondo esterno. La sua azione diventa semplicemente una causa tra le altre cause esterne indipendenti da sé e smette di concepire la propria



attività come centro del mondo.

Un bambino di 18 mesi di abilità medie può fare una torre di quattro cubi. Dopo circa un anno a seguito della ripetizione del gioco e con un maggior controllo, il bambino ne potrà impilare otto. La maggior parte dei bambini ad un anno e mezzo mostrano interesse

per i pastelli e potranno prenderne uno con la mano chiusa a pugno per scarabocchiare spontaneamente su una superficie, con l'obiettivo di lasciare una traccia. Ma solo attorno ai tre anni il bambino apprende a tenere correttamente il pastello in mano per disegnare un cerchio. Fra i tre e i quattro anni il bambino cerca di raffigurare qualcosa, in genere una persona, anzi la persona, perché con un unico schema grafico rappresenta chiunque.

Dai due anni in poi il bambino accede all'intelligenza rappresentativa attraverso il pensiero simbolico, man mano che diventa capace di formare immagini mentali (e quindi di evocare un oggetto anche in sua assenza) e a risolvere problemi mediante tentativi ed errori mentali. Dai 18 mesi il riconoscimento da parte del bambino che un oggetto può rappresentarne un altro diventa molto esplicito nel gioco. Un cubo può diventare una macchina e un secchio un cappello. Sempre a quest'età il bambino usa anche simboli o azioni per imitare eventi passati. Per esempio, ore dopo che ha visto la mamma cucinare, il bambino può iniziare a imitare l'evento con le sue pentoline giocattolo.

In questo periodo diventa possibile una rievocazione vera e propria della sua azione tra gli altri avvenimenti, collocandola in un tempo che determina il ricordo della propria attività. Inoltre, ora che ha raggiunto la permanenza completa dell'oggetto, può trovare un oggetto nascosto nonostante non abbia assistito al momento in cui è scomparso l'oggetto. Il bambino quindi prevede in anticipo quali azioni avranno successo e quali falliranno e la sua ricerca non ha più bisogno di essere controllata ad ogni tappa dall'esperienza ma viene guidata a livello di combinazione mentale. Egli modifica dentro di sé la cosa che guarda per raggiungere delle soluzioni non visibili del suo campo visivo, per esempio, ingrandire in anticipo una

fessura per togliere un oggetto nascosto. Tuttavia attorno ai 3 anni, il bambino rimane incapace di adottare il punto di vista di un'altra persona, continuando a considerare il mondo in maniera egocentrica e dando per scontato che gli altri la pensino e sentano le cose esattamente come lui.

Vorrei concludere questa rapida carrellata sullo sviluppo cognitivo e motorio della prima infanzia, (omettendo volutamente un'area importante, quella del linguaggio che tratterò nel prossimo numero del giornale), sottolineando l'importanza del gioco per la crescita del bambino.

Il gioco e l'attività di imitazione che lo caratterizza, consentono un processo di interiorizzazione e quindi di formazione dell'immagine mentale dell'oggetto esterno, fondamentali per la nascita dell'intelligenza e della costruzione della realtà del bambino.

MOTRICITA' GROSSOLANA

18 MESI

Cammina rapidamente

Cade di rado

Corre rigidamente

Sale le scale tenendosi con una mano

Si siede in una seggiolina

Si arrampica su una sedia per adulti

Tira una palla

24 MESI

Corre bene senza cadere

Sale e scende le scale

Da calci al pallone

36 MESI

Sale le scale alternando i piedi

Cammina bene sulle punte

Pedala su un triciclo

Salta da un gradino salta due o tre volte

MOTRICITA' FINE

18 MESI

Costruisce una torre di quattro cubi

Fa cadere 10 cubi in un contenitore

Scribacchia spontaneamente

Imita un tratto verticale

Infila tre cubi in una tavola a stampo

24 MESI

Costruisce una torre di sei o sette blocchi

Allinea due o più cubi per formare un treno
Imita un tratto orizzontale con la matita
Comincia a fare segni circolari
Inserisce un blocco quadrato in una scatola di performance

36 MESI

Copia un cerchio

Copia i ponti con i cubi

Costruisce una torre di 9 o 10 cubi

Disegna la testa di una persona

ABILITA' SOCIALI/EMOTIVE

18 MESI

Si toglie un indumento

Si alimenta da solo e rovescia il cibo

Offre un piatto vuoto

Abbraccia una bambola

Tira un giocattolo

24 MESI

Usa un cucchiaino rovescia poco cibo

Segnala a voce il bisogno del bagno
Si mette un indumento semplice
Verbalizza esperienze immediate

Si riferisce a se medesimo per nome

36 MESI

Si preoccupa delle azioni degli altri

Gioca in maniera cooperativa in piccoli gruppi

Sviluppa l'inizio delle vere amicizie
Gioca con amici immaginari

CAPACITA' INTELLETTUALI

18 MESI

Indica parti del corpo nominate

Sviluppa una comprensione della permanenza dell'oggetto

Inizia a capire causa ed effetto

24 MESI

Forma immagini mentali di oggetti

Risolve problemi per tentativi di errori
Comprende un semplice concetto di tempo

36 MESI

Chiede "perché"

Comprende la routine quotidiana
Apprezza eventi speciali quali i compleanni

Si ricorda e recita poesie per bambini
Ripete tre numeri