

PROGETTO TATATU Coop. Jhonatan

PROGRAMMA PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO 0-6 ANNI

Dott.ssa Marta Boaretto  
Psicologa Psicoterapeuta



- Tappe dello sviluppo motorio
- Tappe dello sviluppo cognitivo
- Tappe dello sviluppo socio-relazionale
- Tappe dello sviluppo emotivo e morale

Con particolare attenzione ai risvolti pratici dei seguenti concetti:

- ✓ Attaccamento
- ✓ Bisogni dei bambini
- ✓ Percezione dei confini del proprio corpo
- ✓ Cognizione del tempo e routine
- ✓ Svezamento
- ✓ Il cambio e lo «spannolinamento»
- ✓ Capricci e rispetto delle regole
- ✓ Litigi
- ✓ I passaggi di scuola

# 0-3 mesi

## ASPETTI MOTORI

- 0-1 mese: Nelle braccia dell'adulto solleva ogni tanto la testa barcollando  
Prono, alza la testa ogni tanto con incertezza
- 1-2 mesi: In braccio dell'adulto riesce a tenere dritta la testa per breve tempo; prono, solleva testa e spalle
- 2-3 mesi: In braccio dell'adulto tiene la testa ben dritta  
Prono, si solleva sugli avanbracci



MANCANO GLI STUMENTI FISICI E MOTORI PER ESPORARE IL MONDO  
Il bambino non ha percezione del proprio corpo!

## ASPETTI EMOTIVI

Il bambino si sintonizza con gli stati d'animo del caregiver => eteroregolazione!

## ASPETTI RELAZIONALI

Prime settimane di vita: sorriso endogeno, come reazione a stati di tensione-rilassamento muscolare

6 sett – 3 mesi: sorriso esogeno, sorride spontaneamente alle persone con piacere e in risposta a determinati stimoli

## ASPETTI LINGUISTICI

Il pianto è l'unico canale comunicativo del bambino verso il mondo!

Riconosce la voce della madre!



Bambino alla nascita non è tabula rasa, contenitore da riempire!

DELICATO MOMENTO DEL CAMBIO: INTIMITA'!

# 3 - 6 mesi

## ASPETTI RELAZIONALI

Ricambia il sorriso dell'adulto (sviluppo del sorriso sociale)

Si diverte a giocare con gli altri e può dispiacersi se il gioco viene interrotto

Aumenta la propria capacità espressiva sia con le espressioni facciali che con i movimenti del corpo

## ASPETTI MOTORI

Drizza la testa e il tronco quando si trova in posizione prona (a pancia sotto)

Sostiene la parte superiore del proprio corpo quando è sdraiato sulla pancia

Si piega sulle ginocchia quando i piedi sono appoggiati a una superficie stabile

Allunga le gambe e scalcia quando è sdraiato

Apre e chiude le mani

Porta le mani alla bocca

## ASPETTI LINGUISTICI

Sorride al suono della voce delle persone care

Comincia a balbettare e a formulare spontaneamente dei suoni per gioco

Inizia ad imitare qualche suono

Si gira verso l'origine di un suono

Si rivolge verso le persone che gli parlano

Segue i movimenti degli oggetti

Riconosce oggetti e persone familiari a distanza

Afferra e agita giochi con le mani (coordinazione viso-motoria)

## ASPETTI EMOTIVI

Regolazione diadica, ovvero gli stati emotivi cambiano reciprocamente tra bambino e caregiver

Fino a questa età prova le emozioni primarie: gioia, rabbia, tristezza e paura

# 6-12 mesi

## ASPETTI RELAZIONALI

Si diverte a giocare con gli altri

Si interessa alle immagini nello specchio

Risponde alle espressioni che indicano emozioni e spesso appare allegro

## INIZIO SVEZZAMENTO

## ASPETTI MOTORI

E' capace di rotolarsi sui fianchi

Si siede con e a volte senza il supporto delle mani

E' capace di sostenere il proprio peso sulle gambe

Raggiunge gli oggetti con una mano

Trasferisce gli oggetti da una mano all'altra

Usa la mano per 'rastrellare' i giochi

INIZIA A GATTONARE E AD ALZARSI TENENDOSI AI MOBILI = IL MONDO  
SPERIMENTABILE AUMENTA DI DIMENSIONE

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Riesce a trovare oggetti parzialmente nascosti

Esplora con le mani e con la bocca

Si sforza per raggiungere oggetti che non sono a sua portata di mano

Risponde al proprio nome

Inizia a rispondere ai 'no'

Risponde ai suoni emettendo suoni

Balbetta catene di suoni = *lallazione*

## ASPETTI EMOTIVI

Paura dell'estraneo

Esprime le emozioni con il tono della voce

Usa la voce per esprimere la gioia e il dispiacere

# 12 – 24 mesi

## ASPETTI RELAZIONALI

Si mostra timido e preoccupato con chi non conosce.

Piange quando i genitori si allontanano.

Si diverte a imitare le persone quando gioca

Mostra preferenze verso particolari giochi o persone

Verifica le reazioni dei genitori al suo comportamento

Ripete suoni e gesti

Allunga le braccia o le gambe mentre lo si veste

## ASPETTI MOTORI

Riesce a mettersi seduto senza aiuto

Si trascina in avanti sulla pancia

Si mette a carponi e si muove gattonando

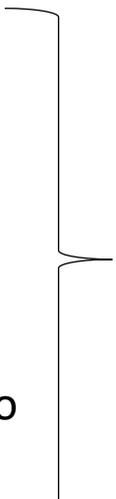
Passa da seduto a carponi e a sdraiato sulla pancia

Riesce a mettersi in piedi

Cammina tenendosi ai mobili

Riesce a stare in piedi per qualche istante senza supporto

Può compiere tre o quattro passi senza supporto



INIZIA A  
CAMMINARE

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Usa gli oggetti in molti modi diversi (agitare, tirare, sbattere, far cadere)

Trova facilmente oggetti nascosti

Guarda verso un'immagine quando viene nominata

Imita i gesti

Inizia a usare gli oggetti correttamente (bere dalla tazza, pettinarsi i capelli, comporre il numero di telefono)

Presta crescente attenzione ai discorsi

Risponde a semplici richieste

Risponde ai 'no'

Usa semplici gesti come ad esempio scuotere la testa per dire no

Balbetta con intonazione (cambiamenti di tono)

Dice 'mamma' e 'papà' e usa esclamazioni come "Oh-oh!"

Prova ad imitare le parole

## ASPETTI EMOTIVI: REGOLAZIONE GUIDATA DAL CAREGIVER

Aumenta la gamma di emozioni esperibili: imbarazzo, frustrazione, timidezza, invidia, disprezzo, orgoglio, vergogna, empatia, emozioni miste



## SPANNOLINAMENTO

# 2 – 3 anni

## ASPETTI RELAZIONALI

Imita il comportamento degli altri, specialmente quello dei più grandi

E' più consapevole della propria individualità

E' più eccitato dalla compagnia di altri bambini

Dimostra una maggiore indipendenza

Inizia a mostrare un comportamento insolente

Presenta ansia da separazione al calare della sera

## ASPETTI MOTORI

Cammina senza aiuto

Tira giocattoli dietro di sé mentre cammina

Riesce a trasportare giocattoli anche grandi mentre cammina

Sta in piedi sulle punte

Calcchia la palla

Sale e scende dai mobili senza aiuto

Sale e scende le scale tenendosi a un supporto o meno

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Trova oggetti anche quando nascosti sotto due o tre strati

Inizia a discriminare per forma e colore

Inizia a fare giochi 'far finta di'

Indica oggetti e disegni sotto richiesta

Riconosce nomi di persone, oggetti familiari e parti del corpo

Usa frasi semplici, composte da 2 a 4 parole (verso i 20 mesi)

Ripete parole ascoltate durante una conversazione

## Scarabocchia

Rovescia i contenitori per svuotarne il contenuto (TRAVASI)

Costruisce torri con più di quattro blocchi

Può presentare un uso più frequente di una mano rispetto all'altra

## PAURE (18 MESI)

## SCUOLA DELL'INFANZIA

## INIZIA REGOLAZIONE EMOTIVA AUTONOMA

# 3 – 4 anni

## ASPETTI RELAZIONALI

Imita gli adulti e i compagni di gioco

Riesce a fare giochi con il cambio di turno

Comprende il concetto di mio/suo

A partire dai tre anni si separa con facilità dai genitori

## ASPETTI MOTORI

Si arrampica bene

Sale e scende le scale alternando i piedi (un piede per ogni scalino)

Corre con facilità

Pedala

Si sporge senza cadere

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Riesce a fare funzionare giocattoli meccanici

Gioca a *fare finta* con bambole, animali, e persone

Completa puzzle di tre quattro pezzi

Comprende il concetto 'due'

Riesce a seguire dei comandi composti

Riconosce e identifica tutti gli oggetti e immagini più comuni

Comprende la maggior parte delle affermazioni

Comprende la disposizione nello spazio (sopra, sotto, dentro)

Usa frasi con 4-5 parole

Riesce a dire il proprio nome, sesso e età

Usa i pronomi (io, tu, noi, loro) e alcuni plurali

Gli estranei capiscono la maggior parte di quello che dice

Disegna linee verticali, orizzontali e curvilinee con matite e pastelli

Gira le pagine di un blocco una alla volta

Costruisce torri con più di 6 blocchi

Tiene la matita nella posizione corretta

## ASPETTI EMOTIVI

Mostra di affezionarsi ai suoi compagni di gioco

Esprime affetto apertamente e anche una grande varietà di emozioni

In età prescolare (3-6 anni) la capacità di regolare le emozioni è facilitata dall'acquisizione di:

**DISTINZIONE TRA ESPRESSIONE EMOTIVA INTERNA ED ESPRESSIONE EMOTIVA INTERNA:** dissimulare le emozioni o modularle in funzione della relazione

**TEORIA DELLA MENTE:** anche gli altri posseggono i propri stati emotivi interiori; è possibile modulare l'interazione reciproca in base a questi.

# 4 – 5 anni

## ASPETTI RELAZIONALI

Si interessa a nuove esperienze

Fa attività in cooperazione con altri bambini

Gioca a mamma e papà

Ha una sempre maggiore inventiva nei giochi di immaginazione

Sa vestire e svestire

Sa negoziare soluzioni nei conflitti

Vede nelle immagini non familiari dei mostri

Si concepisce come persona completa, fatta di corpo, mente e sentimenti

A volte non sa distinguere la realtà dalla fantasia

## ASPETTI MOTORI

Salta su un piede e può rimanervi fermo per più di cinque secondi

Sale e scende le scale senza aiuto

Calcchia la palla in avanti

Tira la palla con forza

Acchiappa quasi sempre le palle di rimbalzo

Si sposta in avanti e indietro con facilità

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Chiama correttamente i diversi colori

Capisce il concetto 'contare' e conosce diversi numeri

Inizia ad avere un certo senso del tempo

Riesce a raccontare parte di una storia

Capisce il concetto di 'stesso' e 'differente'

Intraprende giochi di fantasia

Possiede qualche regola grammaticale

Usa affermazioni di circa sei parole

Gli estranei riescono a capire piuttosto bene cosa dice

Racconta storie

Riesce a copiare dei quadrati e a disegnare cerchi

Disegna persone con 2-4 parti del corpo

Usa le forbici

Inizia a copiare qualche lettera maiuscola

# 5 – 6 anni

## ASPETTI RELAZIONALI

Desidera accontentare gli amici

Desidera assomigliare agli amici

Accetta con più facilità le regole

Si diverte a cantare, ballare e recitare

Mostra maggiore indipendenza (può ad esempio andare da solo a trovare il vicino)

Sa distinguere il genere

Distingue la fantasia dalla realtà

Alcune volte è esigente, altre esageratamente cooperativo

## ASPETTI MOTORI

Riesce a stare su di un piede per più di dieci secondi

Salta, fa le capriole

Sa andare in altalena e arrampicarsi

Può essere capace a saltare la corda

## ASPETTI COGNITIVI E LINGUISTICI

Conta 10 o più oggetti

Nomina correttamente almeno quattro colori

Comprende meglio il concetto del tempo

Conosce le cose che appartengono alla vita quotidiana (soldi, cibo, elettrodomestici)

Ricorda parti di una storia

Usa il tempo futuro

Racconta storie lunghe

Dice il suo nome e l'indirizzo

Copia triangoli e altre forme

Disegna persone con il loro corpo

Si veste e si sveste senza aiuto

Usa forchetta, cucchiaio e qualche volta il coltello