



RIVISTA DI DISEGNO
UNIVERSITÀ DEGLI
STUDI DI FIRENZE

Special Issue | N. 1 | 2026
LE MECCANICHE DEL GAMING
THE MECHANICS OF GAMING

Citation: M. Balzani, A. Perez Amitrano, *Il gioco del disegno tra 0-6 anni: creatività autonoma nel progetto "Nati per Disegnare"*, in *TRIBELON*, Special Issue, 2026, 1, pp. 12-23.

ISSN (stampa): 3035-143X

ISSN (online): 3035-1421

doi: <https://doi.org/10.36253/tribelon-4410>

Received: March, 2026

Accepted: May, 2026

Published: September, 2026

Copyright: 2026 Balzani M., Perez Amitrano A., this is an open access peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.riviste.fupress.net/index.php/tribelon>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Journal Website: riviste.fupress.net/tribelon

IL GIOCO DEL DISEGNO TRA 0-6 ANNI: CREATIVITÀ AUTONOMA NEL PROGETTO "NATI PER DISEGNARE"

Drawing as Play from Birth to Age Six: Self-Directed Creativity in the "Nati per Disegnare" Project

MARCELLO BALZANI, ALESSANDRA PEREZ AMITRANO

University of Ferrara

Corresponding author: bzm@unife.it

Developing and encouraging responsive parenting around creativity is not an easy task: appearances can be deceiving. A society centred on image (and performance) would seem, apparently, to pay more attention to developing autonomy and critical thinking skills. Instead, conformed approaches, pre-established according to narrative and formal frameworks, take over from the very birth of the human being. Especially in the first 1,000 days and through age 6, contemporary childhood is overwhelmed by models and products that leave little room for the development of free, autonomous, non-conformist and non-goal-oriented creativity (it is the 'how' that matters, not the 'what'). The playful component connects to attention, observation, and care. "Nati per Disegnare" is a Third Mission project (on a national scale) of the Unione Italiana per il Disegno, which for over two years has been creating and strengthening networks of volunteers to offer parents new possibilities and degrees of awareness.

Keywords: *Drawing, Creativity, Childhood, Play, Care.*

Play non Game

Il gioco come *game* (processo di *competence* riferito ad un insieme di regole accettate dai giocatori) è molto diverso dal gioco come *play* (un comportamento concreto, una *performance* unita ad un concetto di divertimento e piacere)¹. E se l'*homo ludens*² gioca sempre con qualcosa è vero anche l'inesco del processo è strategico. Il *comportamento ludico* non deve per forza avere a che fare con regole del gioco o con narrazioni precostituite secondo variabili gestite preventivamente. Piuttosto importanti appaiono i *falsi gettoni* che sbloccano *serrature (esigenze)* biologiche e psicologiche³ attraverso inneschi rappresentativi: la rappresentazione non dipende da somiglianze formali. Una dimensione di scoperta deve essere proposta e stimolata per poter far apparire la *filosofia delle cose*⁴ e

i sistemi artefatti e conformati non aiutano. L'*immaturità prolungata*⁵ è il risultato di pressioni selettive in fase evolutiva⁶ e presuppone che il gioco umano si componga di apprendimento per *osservazione/imitazione* e capacità di *differenziare i ruoli/comportamenti* singoli e di gruppo (propri rispetto agli altri). Gli *oggetti transizionali* sono dei punti di passaggio e dei *commutatori*⁷ e questa area transizionale del cervello viene connessa al vissuto infantile e nella vita si consolida e può essere sviluppata, perché è intensa l'esperienza che appartiene al vivere immaginativo e alla creatività. L'*aspetto istintuale* del gioco⁸, nell'infantile come nell'adulto, può costituire anche una potenziale minaccia, trasformando il gioco nel suo contrario. Il gioco è uno strumento educativo e un *mediatore didattico*⁹ in una costante prospettiva di scoperta, apprendimento e ricerca, dove

¹ Eco, «*Homo ludens*» oggi, in Huizinga, *Homo ludens*.

² Huizinga, *Homo ludens*.

³ Gombrich, *A cavallo di un manico di scopa. Saggi di teoria dell'arte*.

⁴ Montessori, *Il segreto dell'infanzia*, Id., *La scoperta del bambino*.

⁵ Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola, I Tecnica e linguaggio*.



1-7 | Setting NpD (Nati per Disegnare).

l'osservazione sistematica prende sempre un ruolo fondamentale. Inoltre la creatività sviluppata nei primi 1000 giorni e consolidata nei primi 6 anni è fortemente collegata a motricità, orientamento e navigazione spaziale. Danzatori e con un *arto grafico* straordinario¹⁰ dovevano apparire i primi gruppi di essere umani ludicamente impegnati. È una componente ancestrale osservabile in bambine e bambini verso i primi due anni di vita: danzanti sul colore con tutte le *quattro zampe*.

La cura come struttura originaria

Si racconta che un giorno Cura, attraversando un fiume, si fermò pensosa sulle sue rive. Raccolse un po' di creta e prese a modellarla con le mani, osservando con attenzione ciò che stava prendendo forma. Proprio in quel momento apparve Giove. Cura lo pregò di infondere lo spirito nella figura plasmata, e il dio acconsentì. Nacque però una disputa sul nome da darle: Giove avendole donato lo spirito rivendicava la creatura, mentre Terra, comparsa in quel momento, ne reclamava il corpo, poiché plasmato dalla sua materia.

⁶ Valeri, *Gioco*, in Enciclopedia Einaudi.

⁷ *Ibid.*

⁸ Winnicott, *Gioco e realtà*.

⁹ Albanese et al., *Gioco nella fascia 0-6. Didattica, osservazione e valutazione*.

¹⁰ Garista, *Di-segno In-segno. Il disegno come arto-graphic literacy per espandere e documentare il potenziale umano*.



A dirimere la contesa fu Saturno. Il dio del tempo stabilì che, alla morte, il corpo sarebbe tornato alla Terra e lo spirito a Giove, ma finché quella creatura fosse stata in vita sarebbe appartenuta alla Cura, con il nome di *homo*, perché nata dall'*humus*. Secondo Blumenberg¹¹ i miti sono dei veri e propri strumenti cognitivi con cui la specie elabora la propria condizione di fragilità, più che dei racconti ingenui sulle origini, e questo mito ne è la dimostrazione. Letto da vicino dice qualcosa di preciso. La divinità plasmatrice è Cura, una figura che lavora chinata verso terra, che tocca, impasta, modella. Giove, il principio dell'autorità, interviene soltanto dopo che la forma è già nata dalla materia. Se fosse stato lui il plasmatore, probabilmente i fondamenti dell'esistenza umana sarebbero radicati nel potere, invece nel mito sono radicati nel gesto paziente e ripetuto di chi si prende cura. L'essere umano è quindi affidato fin dall'origine a una relazione, quella con Cura, prima ancora di ricevere nome o spirito. Per gli antichi romani, il termine latino *cura* designava l'atto di prendersi a cuore qualcuno o qualcosa,

racchiudendo però anche un secondo significato. La cura infatti era anche una preoccupazione continua, una tensione faticosa, un'inquietudine, che spingeva l'essere umano a una continua ricerca e al continuo movimento. Convivono dunque nella stessa parola sia l'attenzione che si posa su qualcosa che l'irrequietezza che non si placa mai del tutto¹². Anche Martin Heidegger¹³ distingueva due modalità di cura: *Besorgen* e *Fürsorge*. La prima è un tipo di cura inautentico, ci si sostituisce all'altro e si fornisce subito ciò di cui ha bisogno. La seconda invece sostiene affinché l'altro possa trovare se stesso. Ed è proprio su quest'ultima che ci si deve concentrare, perché ciò che si riceve all'interno di una pratica di cura autentica diventi qualcosa di *ri-donabile* a sua volta, alimentando un circolo virtuoso. Il progetto *Nati per Disegnare*¹⁴ muove dal riconoscimento del disegnare, e dell'atto creativo in generale, come la *ripetizione antropologica* di quell'atto di cura del mito, un processo in cui esistono uno spazio, una materia, un gesto e un tempo necessario perché qualcosa possa emergere, non senza una genero-

¹¹ Blumenberg, *Elaborazione del mito*.

¹² Tamburini, *I bambini in testa. Prendersi cura dell'infanzia a partire dalle famiglie*.

¹³ Heidegger, *Essere e tempo: L'essenza del fondamento*.

¹⁴ *Nati per Disegnare* (www.natiperdisegnare.it) | NpD, è un progetto di Terza Missione dell'Unione Italiana per il Disegno UID (www.unioneitalianadisegno.it) a scala nazionale; l'unico, ad oggi, progetto di Terza Missione organizzato e coordinato da un'associazione scientifica. Nato all'interno della Commissione Innovazione durante il Comitato Tecnico Scientifico | CTS della UID durante il mandato triennale presieduto da Francesca Fatta, si è sviluppato nella Commissione Innovazione e Terza Missione nell'attuale CTS presieduto da Ornella Zerlenga, che ne sta rafforzando continuità e sostegno. Il progetto NpD prende spunto dal programma più che ventiquennale "Nati per Leggere" (www.natiperleggere.it) | NpL, coordinato dall'Associazione Culturale Pediatri, dall'Associazione Italiana Biblioteche e dal Centro per la Salute delle Bambine e dei Bambini.

¹⁵ Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*.



“*Bambine e bambini che seguono un contorno già tracciato imparano ad eseguire senza porsi le domande giuste, sostituendo l'impulso espressivo con la riproduzione di una forma e di un modello già, appunto, conformati. Non c'è scoperta.*”

sa dose di quell'inquietudine di cui parlavano gli antichi romani, che, per bambine e bambini, trova nel segno una delle sue forme più immediate. Una dimensione in cui l'inquietudine viene attraversata e grazie alla quale si può costruire significato.

La superficie, luogo di incontro

Il corpo vive lo spazio come un campo di qualità sensoriali che percepisce e a cui risponde continuamente. Lo spazio prende forma dentro l'esperienza di chi lo abita, e per questo abitare è un rapporto attivo tra il corpo che modifica lo spazio con la sua presenza, e lo spazio che a sua volta modifica con le sue qualità il corpo stesso. La superficie è il punto in cui questo rapporto si fa concreto: il luogo in cui si compie l'incontro tra soggetto e oggetto.

Un luogo apparentemente semplice, ma stratificato di memoria e di possibilità non ancora immaginate. Per chi è piccolo (ma forse sarebbe più corretto dire per chi sta crescendo) lo spazio da abitare è innanzitutto un campo di possibilità corporee, che può attraversare ed esplorare. Per esempio il volume viene percepito come resistenza che risponde al gesto e la tridimensionalità viene letta in termini di praticabilità. Attraverso l'esperienza il bambino impara a cogliere le *affordance*¹⁵ dell'ambiente, ovvero le possibilità d'azione offerte dalle forme e dagli oggetti. Percezione e azione sono quindi co-originarie, due aspetti inseparabili della stessa esperienza. Anche l'esperienza di materia-peso-volume è molto diversa fra un adulto e un bambino. Per quest'ultimo sono qualità, che possono apparire come un *unico blocco* che oggettifica l'esperienza.



Ogni oggetto pesa, possiede un colore, produce un suono quando cade, offre resistenza quando viene schiacciato, tutto insieme e indistintamente. Dall'osservazione nasce anche la scelta dei supporti nel progetto *Nati per Disegnare*. Cartoni di forme insolite, superfici scure, materiali di recupero, formati inattesi pongono alle bambine e ai bambini un *problema* visivo e corporeo nuovo, che li costringe a reinventare la propria strategia gestuale, diventando qualcosa di concreto con cui devono fare i conti.

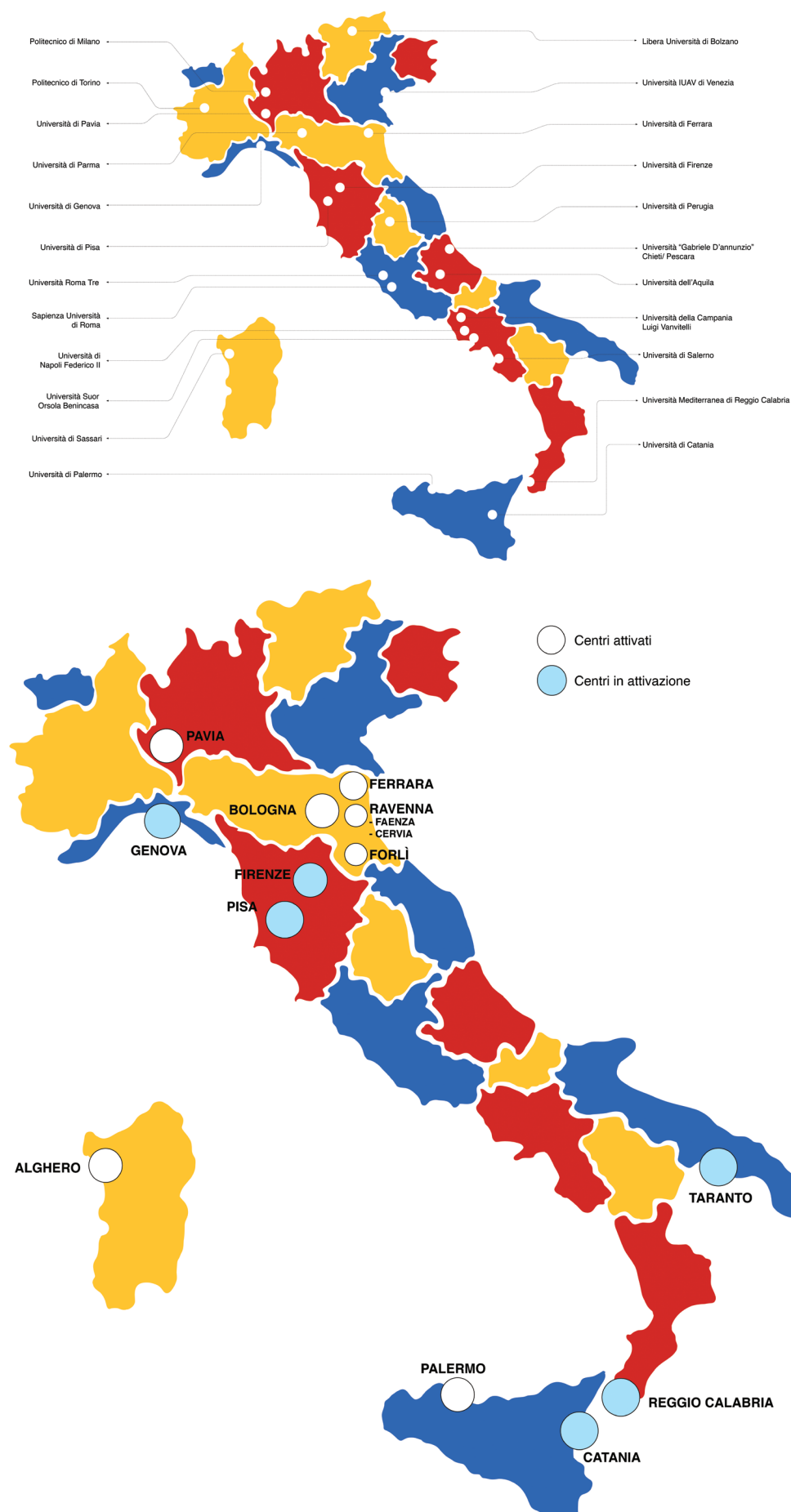
La dimensione relazionale

Ciò che si chiama "io" è l'esito di una continua rimodulazione che avviene all'interno di un campo relazionale più ampio e che precede l'io stesso. Analisi su coppie di feti gemelli indicano, che intorno alla quattordicesima settimana di gravidanza i movimenti diretti verso il corpo del gemello presentano caratteristiche diverse rispetto ai movimenti rivolti verso se stessi o verso la parete dell'utero, essendo più lenti, più controllati, come se il sistema motorio fosse già predisposto all'incontro, come se la relazione precedesse la nascita¹⁶. Anche dopo la nascita la relazione è fondamentale. Infatti la specie umana presenta una forma accentuata di *neotenia*¹⁷, una prolungata *immaturità biologica*, che rende indispensabile la presenza dell'altro per la sopravvivenza e per lo sviluppo, e che ha avuto un peso decisivo nell'evoluzione della specie. È tra i fattori che aprono uno spazio di plasticità e apprendimento che nessun'altra specie possiede nella stessa misura. Il cervello continua così a maturare dopo la nascita all'interno delle relazioni, che costituiscono dei veri e propri agenti dello sviluppo, non soltanto il contesto in cui bambine e bambini crescono. Uno dei segnali più evidenti della partecipazione relazionale è l'*imitazione*¹⁸. Il neonato risponde a gesti e espressioni dell'adulto, costruendo progressivamente un dialogo corporeo, che lo inserisce sempre di più nella vita sociale. La scoperta dei neuroni specchio e il loro studio¹⁹ hanno mostrato come i neuroni si attivino sia quando un individuo compie un'azione, sia quando osserva la stessa azione compiuta da un altro, e quindi comprende il gesto dell'altro,

perché lo sente già suo. Anche nel progetto *Nati per Disegnare* il gesto creativo del bambino nasce proprio nell'incontro con altre persone, con la resistenza della materia e con la superficie su cui agisce, diventando un'*esperienza sociale* prima ancora di essere un *prodotto individuale*. Durante i *setting* NpD è possibile osservare atti di imitazione, che fungono da apprendimento. Quando un bambino e una bambina osservano un compagno immergere le mani nel colore o coprire il proprio corpo di tempera, l'azione dell'altro diventa un invito a una possibilità che forse non era ancora stata immaginata. Ma ogni imitazione contiene una variazione rispetto all'altra, perché ogni ritmo è diverso, così come ogni pressione sul foglio, e il campo delle azioni possibili si amplia sempre di più, in una comunità di corpi che esplorano insieme. La funzione dei genitori, nel senso della *Fürsorge* heideggeriana, consiste quindi nel creare e custodire le condizioni che rendono possibile questo tipo di esperienze: preparare lo spazio, rendere disponibili i materiali e accompagnare il processo. Stare, senza però decidere.

Disegniamo perché siamo vivi

Siamo *Nati per Disegnare* e altrettanto si può dire che disegniamo perché siamo vivi. L'attività creativa, la predisposizione a rendere speciali porzioni di realtà (*making special*)²⁰, come la chiama Ellen Dissanayake, e a caricarle di significato attraverso la ripetizione e l'intensificazione delle esperienze, è stata una tendenza evolutiva dell'*Homo sapiens*. È una predisposizione biologicamente adattiva, anteriore a qualsiasi distinzione tra tipologie di arte. Le rappresentazioni rupestri del Paleolitico superiore testimoniano una mente già capace di proiettare immagini sulla superficie e di abitare il mondo anche attraverso il segno. Ciò che bambine e bambini creano oggi, quando tracciano il loro primi segni, è dunque figlio di un gesto che la specie compie da almeno quarantamila anni. Il disegno infantile segue una propria logica evolutiva. Attraverso la ripetizione del gesto bambini e bambine sviluppano attenzione e prime forme di *problem solving*: comprendono relazioni spaziali, proporzioni, effetti dei materiali; costru-



iscono progressivamente capacità cognitive sempre più complesse. In questo percorso, che procede verso una padronanza crescente del segno, bambine e bambini non si allontanano dalla natura originaria del gesto creativo, ma la attraversano e la sviluppano, restando più vicini di un adulto al punto in cui pensiero e azione ancora coincidono.

Il non-conformato

L'espressione "conformato", Maria Montessori definiva *artefatta*²¹ attribuendo una responsabilità non banale alle scienze specialistiche che si dedicavano insensibilmente al mondo dell'infanzia, indica quell'insieme di pratiche, che veicolano una apparente *creatività* di bambini e bambine verso un esito *pre-determinato*: schede, stencil, modelli da imitare, *disneyficazione* dei linguaggi, canoni di fantasia, ecc. Bambine e bambini che seguono un contorno già tracciato imparano ad eseguire senza porsi le domande giuste, sostituendo l'impulso espressivo con la riproduzione di una forma e di un modello già, appunto, conformati. Non c'è scoperta. Inoltre i genitori attuali sono poco inclini ad una sperimentazione creativa quando ricevono un'offerta (anche ammiccante e qualitativamente suggestiva) di *modelli predigeriti*. Il conformato possiede un *codice genetico* da *game* non da *play*: si propone con appropriate regole del gioco. L'anticipazione del ludico come *game* esplicita un obiettivo potenziale consumistico, tendendo a far sentire i genitori gratificati dalla *adulterizzazione* dei loro figli. Antonio Faeti ha descritto un meccanismo analogo²² sul piano dell'iconografia per l'infanzia, che definisce un'*estetica banalizzante* costruita su immagini rassicuranti e standardizzate. Le schede da colorare appartengono alla stessa categoria di strumenti, che invece di facilitare una creatività spontanea, impongono una visione esclusivamente *adulterocentrica* che preclude alle bambine e ai bambini la possibilità di abitare liberamente quello spazio, e di attribuire senso a ciò che si realizza²³. Così facendo si limitano anche bambine e bambini nella scoperta del mondo esterno come del proprio mondo interiore²⁴.

8 | Mappe della rete di Terza Missione UID "Nati per Disegnare"

9 | Mappa dei presidi "Nati per Disegnare" attivati dal 2024.



10-14 | Il Kit NpD, distribuito nelle pediatrie di comunità per sperimentare l'esperienza creativa nel periodo di attesa (20 minuti circa) dopo la vaccinazione. Realizzato, con una fustella ad hoc, per esprimere creatività autonoma con materiale di recupero in un processo a secco, mirato a non sporcare troppo l'ambiente sanitario delle sale di attesa. Contiene della pasta modellabile a base vegetale e riutilizzabile con una proprietà adesiva, che serve per fissare i pezzi di recupero fra loro (soprattutto in 3D) e un paio di forbicine per comprendere se il bambino o la bambina sono in grado di utilizzarle. Il setting NpD-Kit è rivolto a bambine e bambini di circa 4-5 anni, che accedono per il ciclo di vaccinazioni nella Pediatria di Comunità. Si sono create anche situazioni NpD nelle sale di attesa per bambine e bambini di 2-3 anni con elementi e contestualizzazioni diverse. Al termine bambine e bambini escono dalla sala di attesa con i genitori portandosi con loro la scatola Kit-NpD, per replicare a casa la situazione. Durante i 20 minuti volontari NpD parlano con i genitori, per creare condizioni di consapevolezza sul progetto.



Un altro aspetto riferito al conformato riguarda tempi e durata dell'attenzione. La *dimensione immersiva* in cui l'infanzia (volente o nolente) viene rapidamente adultizzata è caratterizzata da un flusso a cascata di immagini tecniche, che per lo più mantengono una permanenza retinica di 2-3 secondi. L'accelerazione è costante (anche nei film di animazione) e determina una forte riduzione di riflessività, tipica soprattutto dei primi 1000 giorni e consolidata nella fase 2-3 anni dello sviluppo. L'immaginazione umana primitiva e ancestrale risulta rapidamente colonizzata e ogni *componente magica* dirottata²⁵. Lo stesso meccanismo agisce anche dove non c'è nessuna immagine da riempire. Il foglio bianco rettangolare in formato A4 per esempio è talmente *naturalizzato* da risultare *invisibile* come scelta. Eppure, avendo una forma ben definita e canonica, co-

munica attese implicite già *interiorizzate*: bambine e bambini sanno dove sono l'alto e il basso, riconoscono che devono disegnare nel mezzo e che quel bordo dimensionato è un limite. Esattamente come il contrasto cromatico del segno su fondo bianco A4 e del bianco del foglio sul contesto del tavolo o del pavimento. Quando le convenzioni rappresentano l'unica esperienza grafico/creativa disponibile, diventano anch'esse una forma di impoverimento. La creatività autonoma invece si sviluppa proprio nella libertà di adottare percorsi inattesi e nella libertà di sperimentare soluzioni improbabili. Sono momenti in cui bambine e bambini sviluppano attenzione e prime forme di *problem solving*: comprendono relazioni spaziali, proporzioni, effetti dei materiali; costruiscono progressivamente capacità cognitive sempre più complesse. Proprio per questo, quando "Nati per Disegna-

re" propone supporti di forma, texture, colore e dimensione e qualità cromatico/materiche diverse, comunica che lo spazio è imprevedibile. Un supporto circolare, una superficie scura, una cornice di cartone con il vuoto nel mezzo impongono a bambine e bambini un primo problema visivo, che li conduce a domande come: in quale modo *abito* questo spazio? Dove colloco il segno? Come interagisco con questo bordo? Come *mi relaziono* a questo vuoto? Materiali di scarto, pezzi di cartone, ritagli di stoffa, scatole, fili, foglie secche, sono spesso più efficaci degli strumenti progettati a scopo educativo. Vengono anche definiti *loose parts*²⁶, e non hanno un uso definito, portando bambine e bambini a domandarsi come possono utilizzarli creativamente. Sono materiali reperibili da tutti e soprattutto non hanno bisogno di un acquisto mirato, perché si trovano nei cassetti della cucina, nei ripostigli, nei sacchi della raccolta differenziata. E ciò fa della democraticità la condizione strutturale del progetto. Inoltre i genitori, durante i *setting NpD*, facilmente comprendono come replicare in casa le medesime *situazioni*, proprio perché appaiono intuitivamente fattibili.

Genitorialità responsiva e trasmissione della cura

La *genitorialità responsiva* è una qualità della presenza: la capacità del *caregiver* di rilevare i segnali del bambino, interpretarli e rispondervi in maniera contingente²⁷ - connessa a ciò che bambine e bambini hanno appena espresso, senza riempire lo spazio prima che loro lo possano abitare. È la *Fürsorge heideggeriana* applicata alla cura primaria: qualcuno che *sostiene* affinché l'altro possa *fare*. Le neuroscienze dello sviluppo²⁸ hanno mostrato che nei primi anni la qualità delle interazioni con chi si prende cura di bambine e bambini lascia un segno diretto sul loro cervello. È qualcosa che passa anche per il corpo, a livello ormonale, soprattutto durante lo scambio affettivo. Quando l'adulto smette di rispondere, bambine e bambini se ne accorgono quasi subito: prima cercano di richiamarlo a sé, poi si sottraggono, poi vanno in tilt. Rispondere aiuta bambine e bambini a crescere, e soprattutto a reg-



gere le proprie emozioni. Il *mito di Cura* torna utile qui: la divinità che plasma l'essere umano è quella dell'attenzione paziente, del gesto ripetuto e della presenza. La genitorialità responsiva abita la medesima logica. Uno degli elementi costitutivi di "Nati per Disegnare" è la semplicità intenzionale del *setting*, attraverso l'utilizzo di materiali comuni e di ambienti protetti: *setting* trasparenti, che i genitori possono riconoscere e riproporre. La replicabilità permette a ciò che avviene durante le sessioni di diventare pratica della quotidianità domestica e proprio per questo la soglia tra il contesto del progetto e quello della casa è volutamente bassa.

15-22 | *Setting NpD* con genitori e bambini di 4 e 7 mesi, utilizzando un tappeto patchwork ideato e realizzato dai volontari NpD con scarti di tessuto industriale d'arredamento donati al progetto "Nati per Disegnare". La sperimentazione consente ai genitori di comprendere le potenzialità percettive in questa fase di crescita, gli aspetti di nascondimento/scoperta con palline di plastica a colori primari e di contestualizzare investigazioni corporee reciproche con atti di colorazioni della pelle, ecc. Tutto molto lentamente. Il tappeto patchwork è pensato con parti sovrapponibili e modalità di posizionamento in casa in angoli di incontro tra parete e pavimento.

¹⁶ Castiello et al., *Wired to Be Social: The Ontogeny of Human Interaction*.

¹⁷ Gould, *Ontogeny and Phylogeny*.

¹⁸ Meltzoff, Moore, *Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates*.

¹⁹ Rizzolatti, Sinigaglia, *So quel che fai: Il cervello che agisce e i neuroni specchio*; Gallese, *Embodied Simulation: From Neurons to Phenomenal Experience*.



L'intenzione del progetto è anche quella di restituire ai genitori la memoria di una condizione di benessere, loro e dei figli, già provata insieme. Una memoria che i genitori possono rievocare ogni volta che ne ricreano le condizioni materiali. Apprendimento *implicito* della responsabilità, radicato nel corpo e nella memoria.

La democraticità come struttura e un progetto a doppio senso

Spesso per evitare qualsiasi forma di esclusione si è portati ad aggiungere. Le opzioni vengono moltiplicate e ogni offerta diversificata. Viene naturale *costruire sopra*, aggiungere (e spesso specializzare). Ma così facendo ci si allontana ulteriormente dalla radice comune. Il movimento necessario, quindi, è contrario: sottrarre. Togliere ciò che non è necessario finché non rimane l'essenziale. L'essenziale appartiene a tutti. Il progetto "Nati per Disegnare" abita questa logica. La sua *democraticità* è una conseguenza diretta della scelta di partire dall'essenziale. Il disegno, nella sua forma più originaria, non richiede formazione specifica e non presuppone un talento riconoscibile. Il gesto che traccia un segno su una superficie è uno dei comportamenti più antichi della specie, precedente a qualsiasi distinzione culturale ed economica. E soprattutto arriva senza bisogno di traduzioni.

C'è una differenza tra un progetto che si propone di essere inclusivo e un progetto che è strutturalmente aperto. Il primo parte da una pratica già formata, che spesso viene adattata, e quando serve tradotta, per chi non vi rientra. Il secondo parte dalla domanda opposta: cosa rimane quando si toglie tutto ciò che potrebbe escludere? Si potrebbe pensare che semplificare significhi ridurre la complessità per renderla accessibile e quindi abbassare anche la qualità. Invece è proprio l'opposto. Scendere verso la radice è andare verso ciò che è anteriore a qualsiasi distinzione di competenza e di formazione. In "Nati per Disegnare", attraverso i suoi tre postulati fondamentali (creatività autonoma, non conformata e non finalizzata) è insita una *potenza regressiva*, capace di condurre i genitori a riconoscersi. Il progetto "Nati per Disegnare" è a *doppio senso*. I genitori facilitano i propri figli e i figli permettono ai propri genitori di risvegliare una parte atrofizzata delle loro capacità creative, che posseggono un ruolo fondamentale per orientarsi nella *mappa emozionale*. Quella *carta geografica non razionale*, che si sviluppa esclusivamente tra 0-6 anni e che sarà fondamentale tutta la vita per vivere relazioni, affetti, rapporti, esperienze ambientali e di scoperta, ecc. I genitori che si siedono accanto ai loro figli e cominciano a tracciare segni su una superficie di cartone appesa alla



²⁰ Dissanayake, *Homo Aestheticus: Where Art Comes from and Why*.

²¹ Montessori, *La scoperta del bambino*, cit.

²² Faeti, *Guardare le figure: Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*.

²³ Paladin, *Vivere la lettura. Come legge il cervello del bambino da zero a sei anni*.

²⁴ Montessori, *Il segreto dell'infanzia*, cit., *Id.*, *La scoperta del bambino*, cit.

²⁵ Wolf, Proust e il calamaro. *Storia e scienza del cervello che legge*, Vita e Pensiero.

²⁶ Nicholson, *How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts*.

²⁷ Ainsworth et al., *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*; Tamburlini, *I bambini in testa. Prendersi cura dell'infanzia a partire dalle famiglie*, Il Pensiero Scientifico.

²⁸ Schore, *The Science of the Art of Psychotherapy*.

²⁹ Presidi NpD attivi con relativi responsabili: Ravenna: Casa Vignuzzi Biblioteca Classense Nicoletta Bacco; Pediatria di Comunità Alessia Di Lanzo.

Forlì: Biblioteche NpL Romina Marcatili; Pediatria di Comunità Giovanna Rita Indorato e Anna Rugiano; Centro per le Famiglie Vesna Balzani. Ferrara: Casa Niccolini Wally Panizzolo e Angela Poli;

Faenza: Centro per le Famiglie Annalisa Tartagni; Biblioteca Manfrediana Gaia Vannoni.

Cervia: Biblioteca Maria Goia Giulia Bellardi e Gianni Cidioli.

Unità NpD attive sul territorio Pavia: Francesca Picchio e Silvia La Placa; nel bolognese: Giuseppe Amoruso;



Palermo: Sara Morena, Eleonora Mancuso, Gian Marco Girgenti, Francesco Maggio e Cinzia Garofalo;
Alghero: Alexandra Fusinetti e Michele Valentino;
Ferrara: Marcello Balzani, Alessandra Perez Amitrano, Francesco Viroli, Federica Maietti, Luca Rossato, Fabiana Raco, Giulia Albini, Gre-ta Montanari, Lucia Antognozzi, Giulia Ursi-no, Martina Suppa, Gabriele Giau, Dario Rizzi, Chiara Marcantonio.
Unità NpD in fase di attivazione
Genova: Cristina Candito;
Taranto: Massimo Leserri,
Reggio Calabria: Paola Raffa;
Catania nei Musei: Cettina Santagati;
Pisa: Marco Giorgio Bevilacqua e Alessandro Meloni;
Firenze: Sandro Parrinello e Giulia Porcheddu.

parete stanno sospendendo la struttura di significati e aspettative che organizzano quotidianamente la loro somma di esperienze organizzate. Più una persona ha accumulato sovrastrutture, ruoli, gerarchie, attese di *performance*, più il ritorno alla radice richiede uno sforzo consapevole. Per questo l'esperienza, quando avviene, può essere sorprendentemente difficile da attraversare. "Nati per Disegnare" è un progetto in cui adulti e bam-

bine e bambini, con uno sforzo diverso, si ritrovano (quasi) sullo stesso piano.

Una rete che cresce

"Nati per Disegnare" è oggi l'unico progetto di Terza Missione a scala nazionale organizzato e coordinato da un'associazione scientifica. Nato all'interno del Comitato Tecnico Scientifico dell'Unione Italiana per il Disegno, coinvolge oggi oltre ottanta ricercatori del Disegno distribuiti in tutte le regioni italiane, e prende le mosse da un programma che lo precede di venticinque anni "Nati per Leggere", di cui "Nati per Disegnare" condivide il codice etico e con le cui associazioni (Associazione Culturale Pediatri ACP, Associazione Italiana Biblioteche AIB, Centro per la Salute delle Bambine e dei Bambini CSB) collabora nei diversi territori. Il progetto si rivolge alla fascia 0-6 anni, con un'attenzione particolare ai primi 1000 giorni che comprendono anche un periodo di vita prima della nascita. Sviluppa la genitorialità responsiva verso una creatività libera, non conformata e non finalizzata, attraverso *setting*, incontri con i genitori e strumenti come il Kit NpD distribuito nelle pediatrie di comunità, per sperimentare l'esperienza creativa nel periodo di attesa dopo la vaccinazione. Dal 2024, quando sono iniziate le prime sperimentazioni di diffusione monitorate, il progetto si avvicina alla soglia dei mille bambini coinvolti, e quasi altrettanti genitori. Le sperimentazioni²⁹ si sono susseguite tra Bologna, Ferrara, la Romagna, Palermo e Pavia, in Scuole d'Infanzia, Biblioteche, Pediatrie di Comunità, Centri per le Famiglie sempre solamente con i genitori. "Nati per Disegnare" non realizza *atelier* o laboratori dove bambine e bambini trovano un educatore/maestro della formazione e i genitori lasciano i loro figli per gestire il proprio tempo. "Nati per Disegnare" *esiste* solo se sono presenti i genitori (principali soggetti responsabilizzati dal progetto) esattamente come per il programma "Nati per Leggere". A Faenza, presso il Centro per le Famiglie dell'Unione della Romagna faentina, il primo contatto con madri di bambini tra 0 e 12 mesi ha portato a creare un *setting NpD* con bambini di 4 e 7 mesi; l'inizio di una sperimentazione ora



attiva nella fascia più precoce dei 1000 giorni.

Da qualche mese "Nati per Disegnare" si confronta anche con le fasi precedenti alla nascita: genitori in attesa a 2-3 mesi dal parto. Il progetto "Nati per Disegnare" è stato presentato al 3° Convegno Nazionale ARTEDU 2026 di Palermo e, alla *Bologna Children's Book Fair*, in collaborazione con AIB Emilia-Romagna, ai responsabili dei presidi per l'infanzia della regione, coinvolti nella rete NpD da oltre due anni. È in corso di definizione un accordo tra UID e AIB, primo di una serie di accordi con le associazioni di "Nati per Leggere", da cui nasceranno i primi corsi per formatori e poi per volontari NpD.



Bibliografia

- M. D. S. Ainsworth et al., *Patterns of Attachment: A Psychological Study of the Strange Situation*, Erlbaum, Hillsdale 1978.
- M. Albanese, G. Cappuccio, G. Compagno, *Gioco nella fascia 0-6. Didattica, osservazione e valutazione*, Edizioni junior, Reggio Emilia 2023.
- N. Bacco et al. (a cura di), *Nati per leggere: Una guida per genitori e futuri lettori*, AIB, Roma 2001.
- P. Bertolini, *Dizionario di psico-socio-pedagogia*, Edizioni scolastiche Bruno Mondadori, Milano 1980.
- G. Bizzarri, P. Barbaro (a cura di), Luigi Ghirri. *Lezioni di fotografia*, Quodlibet, Macerata 2010.
- H. Blumenberg, *Elaborazione del mito*, il Mulino, Bologna 1991.
- A. Bobbio, A. Bondioli, *Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi*, Carocci, Roma 2019.
- S. Calabrese, V. Conti, L. Broglia, *Elogio della visual literacy*, in «Enthymema», 2021, 27, pp. 90-113.
- M. Campagnaro, *Il cacciatore di pieghe: Figure e tendenze della letteratura per l'infanzia contemporanea*, Pensa Multimedia, Lecce 2017.
- M. Campagnaro, M. Dallari, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure. Albi illustrati e relazione educativa*, Erickson, Trento 2013.
- U. Castiello et al., *Wired to Be Social: The Ontogeny of Human Interaction*, in *PLoS ONE*, V, 2010, 10, e13199.
- E. Dissanayake, *Homo Aestheticus: Where Art Comes from and Why*, University of Washington Press, Seattle 1995.
- U. Eco, «Homo ludens» oggi, in J. Huizinga, *Homo ludens*, Einaudi, Torino 2002.
- A. Faeti, *Guardare le figure: Gli illustratori italiani dei libri per l'infanzia*, Einaudi, Torino 1974.
- R. Farné, *Abbecedari e figurine: Educare con le immagini da Comenio ai Pokémon*, Marietti 1820, Bologna 2019.
- V. Gallese, *Embodied Simulation: From Neurons to Phenomenal Experience*, in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, IV, 2005, 1, pp. 23-48.
- M. Gangemi, G. Tamburini, *Pediatria di famiglia. L'evoluzione necessaria di un mestiere tra nuovi bisogni di salute e nuovi contesti organizzativi*, Il Pensiero Scientifico Editore, Roma 2024.
- P. Garista, *Di-segno In-segno. Il disegno come arto-graphic literacy per espandere e documentare il potenziale umano*, in *Formazione & Insegnamento*, XVIII, 2020, 1, Pensa Multi-Media Editore, pp. 438-450.
- J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Psychology Press, Hove 1986.
- E. H. Gombrich, *A cavallo di un manico di scopa. Saggi di teoria dell'arte (1963)*, Einaudi, Torino 1976.
- S. J. Gould, *Ontogeny and Phylogeny*, Harvard University Press, Cambridge 1977.
- M. Heidegger, *Essere e tempo: L'essenza del fondamento (1927)*, Longanesi, Milano 2005.
- J. Huizinga, *Homo ludens (1939)*, Einaudi, Torino 2002.
- A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola, I Tecnica e linguaggio (1964)*, Einaudi, Torino 1977.
- M. Longcamp, Y. Hlushchuk, R. Hari, *What Differs in Visual Recognition of Handwritten vs. Printed Letters? An fMRI Study*, in «Human Brain Mapping», XXXII, 2011, pp. 1250-1259.
- A. N. Meltzoff, M. K. Moore, *Imitation of Facial and Manual Gestures by Human Neonates*, in *Science*, CXCVIII, 1977, 4312, pp. 75-78.
- M. Montessori, *Il segreto dell'infanzia (1938)*, Garzanti, Milano 1975.
- M. Montessori, *La scoperta del bambino (1950)*, Feltrinelli, Milano 2025.
- S. Nicholson, *How Not to Cheat Children: The Theory of Loose Parts*, in *Landscape Architecture*, LXII, 1971, 1, pp. 30-34.
- L. Onnis (a cura di), *Una nuova alleanza tra psicoterapia e neuroscienze: dall'intersoggettività ai neuroni specchio. Dialogo tra Daniel Stern e Vittorio Gallese*, FrancoAngeli, Milano 2016.
- L. Paladin, *Vivere la lettura. Come legge il cervello del bambino da zero a sei anni*, Idest, Firenze 2021.
- S. Planton et al., *The «Handwriting Brain»: A Meta-Analysis of Neuroimaging Studies of Motor versus Orthographic Processes*, in «Cortex», XLIX, 2013, 10, pp. 2772-2787.
- R. Regni, L. Fogassi, *Montessori e le neuroscienze: Cervello, mente, educazione*, Fefè Editore, Roma 2019.
- G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai: Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Raffaello Cortina, Milano 2006.
- I. H. Robertson, *Intelligenza visiva: Il sesto senso che abbiamo dimenticato*, trad. it. di S. Galli, Rizzoli, Milano 2003.
- A. N. Schore, *The Science of the Art of Psychotherapy*, Norton, New York 2012.
- G. Tamburini, *I bambini in testa. Prendersi cura dell'infanzia a partire dalle famiglie*, Il Pensiero Scientifico, Roma 2023.
- V. Valeri, *Gioco*, in *Enciclopedia Einaudi*, Vol. 6, Einaudi, Torino 1979.
- D. W. Winnicott, *Gioco e realtà (1971)*, Armando editore, Roma 2001.
- M. Wolf, *Proust e il calamaro. Storia e scienza del cervello che legge, Vita e Pensiero*, Milano 2009.
- G. Zoboli, *Premessa*, in G. Mirandola, M. Terzusi (a cura di), *Le parole e le immagini. 22 esercizi di lettura*, Babalibri; Beisler; Topipit-tori, Milano 2008, pp. 4-8.