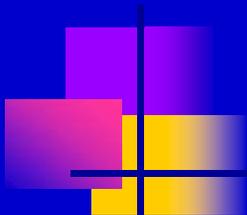


IL GIOCO

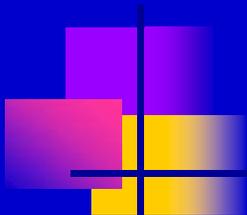
“La natura vuole che i bambini siano bambini prima di diventare adulti”. (J.J.ROUSSEAU)

“Il gioco insegna a muoversi, a immaginare, a pensare” (M. LAENG)



*Lo sport ed il gioco sono elementi fondamentali per il sano sviluppo dei bambini, tanto da essere stati riconosciuti dalle **Nazioni Unite** come un **diritto fondamentale**.*

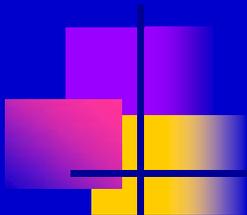
art. 31 della Convenzione sui diritti dell'infanzia: “ *Gli stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero a dedicarsi al gioco ed attività ricreative proprie della sua età e a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica [...]*”



Il gioco è stato definito e spiegato in moltissimi modi da altrettanti studiosi.

Non si intende in questa sede citare le diverse teorie che hanno delineato e descritto il gioco nel suo significato e nelle sue tappe cronologiche.

Si ritiene altresì utile descrivere brevemente una importante teoria del gioco, quella di **J.Piaget**, legata strettamente alla sua **teoria sugli stadi di sviluppo dell'intelligenza**, al fine di favorire una riflessione e di un approccio più attento nell'utilizzo e nella progettazione dei giochi nei diversi ambiti motori.



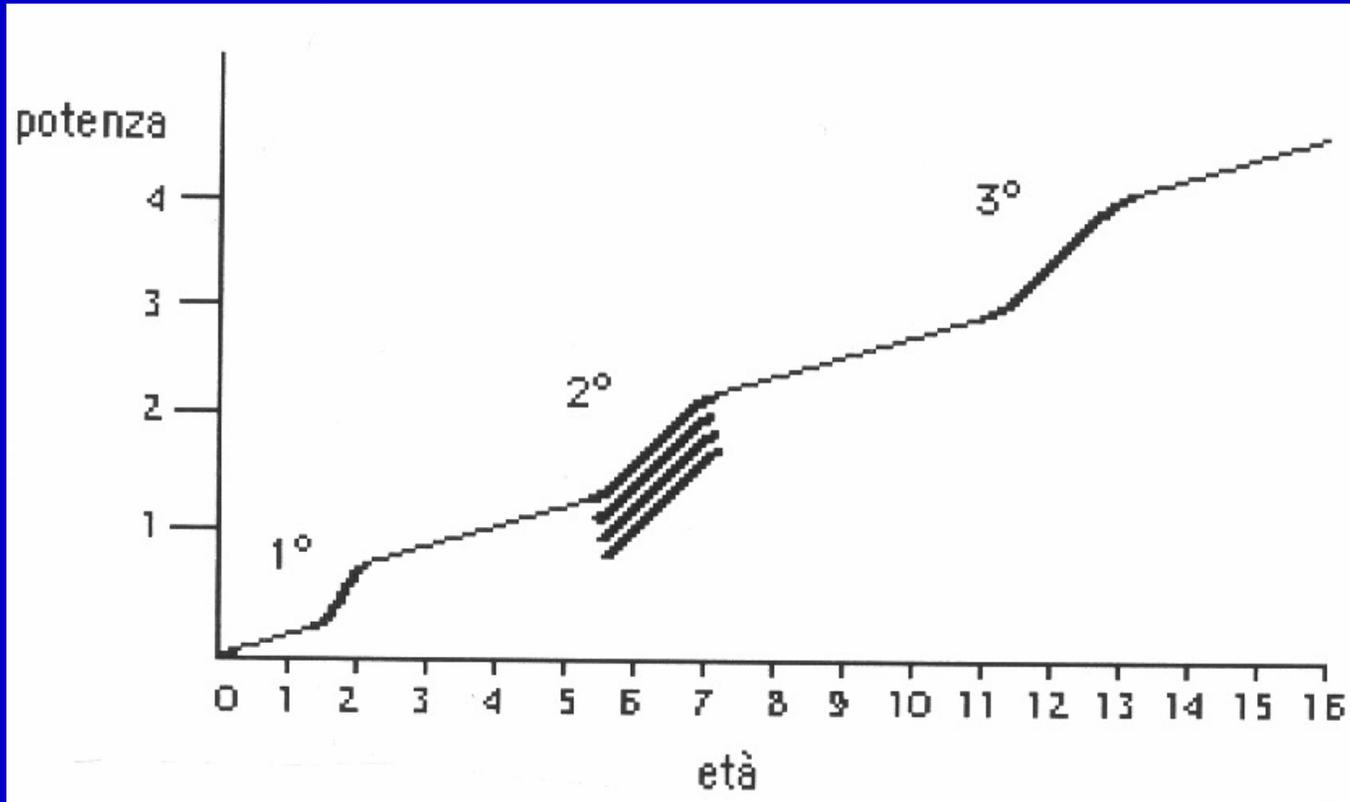
FASI DEL GIOCO

secondo PIAGET

Sono in relazione alle tappe dello sviluppo dell'intelligenza secondo J.Piaget

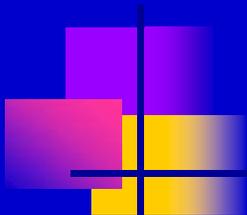
L'intelligenza cresce in funzione dell'età.

L'attività ludica costituisce il motivo e l'esperienza di fondo di tutta la vita infantile. Secondo Piaget avviene per tappe, che corrispondono ai primi tre livelli dello sviluppo cognitivo.



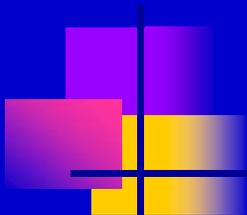
Jean Piaget rappresenta lo sviluppo dell'intelligenza nel grafico soprastante. Egli indica tre scalini, che corrispondono alla conquista di qualche capacità mentale nuova, di carattere assai generale, che si riflette su tutta l'attività cognitiva, portando il bimbo ad un piano superiore.





TAPPE DEL GIOCO:

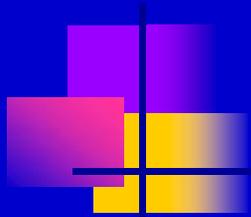
- **GIOCO SENSO/MOTORIO (di esercizio)**
- **GIOCHI SIMBOLICI**
- **GIOCHI DI REGOLE**



GIOCO SENSO/MOTORIO

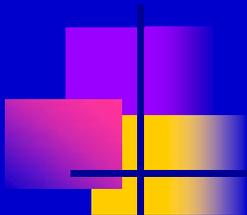
SPERIMENTAZIONE DEL PROPRIO CORPO IN TERMINI DI MOVIMENTO E TONICITÀ

[0-2 ANNI] Il principale compito cognitivo dell'infanzia può essere considerato la **conquista dell'oggetto**. L'egocentrismo di questo stadio corrisponde ad una mancanza di differenza tra l'oggetto e le impressioni sensoriali.

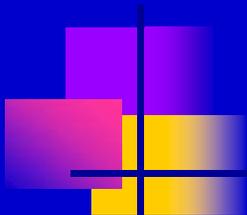


Scoperta di proprietà materiali e funzionali di molti oggetti (percezione)

Capacità si spostare oggetti: a 6 mesi un bambino sa spostare piccoli oggetti, striscia, gattona, rotola; intorno ai 12 mesi cammina (motricità).



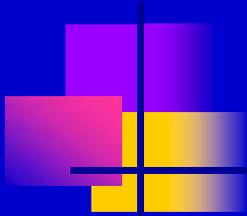
Le conquiste effettuate si riflettono sulla sua capacità intellettuale, rendendo possibile l'apparire di una prima forma di intelligenza, **percettivo motoria** con la capacità di risolvere semplici problemi legati a prensione e deambulazione.



Il problema viene risolto solo a condizione che gli **oggetti “critici”** siano **nel campo percettivo del bambino.**

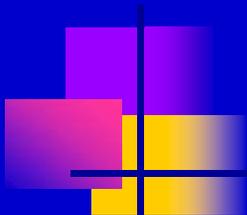
Se egli non li vede non li cerca .

Es.: un bambino di un anno e mezzo che ha perso la palla, poiché essa è finita sotto al letto la recupera con una pantofola, eseguendo un **atto di razionalità in forma non ancora verbale.**



Un atto di razionalità in forma non ancora verbale, quale il prendere un oggetto con una pantofola implica:

- Uso dei rapporti spaziali
- Uso dei rapporti temporali
- Uso di rapporti logici
- Uso di rapporti causali

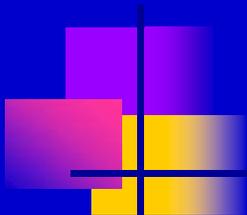


GIOCO SIMBOLICO

PRE-OPERATORIO [2-6 ANNI PRESCOLARE]

Il principale compito cognitivo è la conquista del simbolo. All'inizio il bambino non riesce a separare il simbolo dalle cose, il sogno dalla realtà.



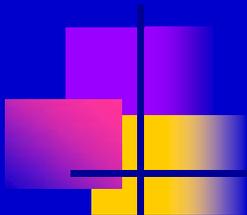


TRASFERIRE LE PROPRIE FANTASIE E VISSUTI:

- SU DI SÉ
- SU ALTRI
- SU OGGETTI

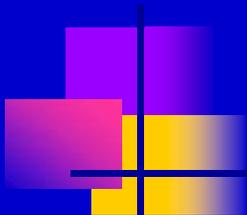
Calarsi in ruoli tipici del mondo adulto





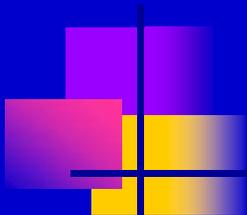
CAPACITA' RAPPRESENTATIVA:

la capacità di tenere mentalmente presenti realtà che non stanno in quel momento sotto agli occhi, ma si trovano altrove, e sono state viste in precedenza.



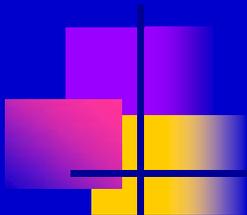
EFFETTI:

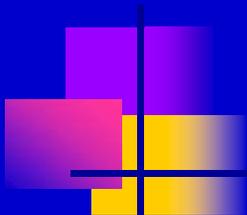
- Sviluppo **dell'intelligenza rappresentativa** (utilizzare una pantofola che si trova in un'altra stanza);
- Apparire **dell'imitazione differita:** riproduzione a distanza di tempo di un certo modello di comportamento;

- 
- Apparire del **gioco simbolico**:

utilizzo di un oggetto presente come simbolo di un altro che non c'è, e occasione di sviluppare comportamenti che sarebbero appropriati con l'oggetto assente. Anche prima dei due anni un bambino gioca con uno scatolone, ma esso rappresenta per lui solo uno scatolone, a due anni invece esso diventa un treno, una casetta, una barca.

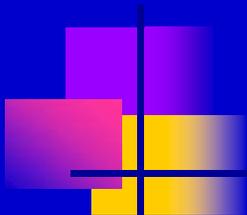
Es. più cospicuo di gioco simbolico è il gioco con la bambola (imitazione di comportamenti di adulti con bambini piccoli, fabulazioni verbali e dialoghi con la bambola).

- 
- Sviluppo del linguaggio verbale con funzione evocativa: racconti di cose avvenute, fiabe, leggende. Le parole sono simboli di oggetti, persone, situazioni non presenti e delle loro azioni.
 - Sviluppo del linguaggio grafico (un po' più tardi del linguaggio verbale): si sviluppa il disegno come rievocazione di oggetti reali.



Rapporto circolare tra attività rappresentativa e effetti:

l'apparire della prima rende possibili le altre, l'esercizio di queste ultime rafforza l'attività rappresentativa. (es. usare uno scatolone come barca induce a rappresentarsi altri elementi come i remi, la riva, il porto, rievocando il ricordo di eventuali esperienze percettive o motorie precedenti).

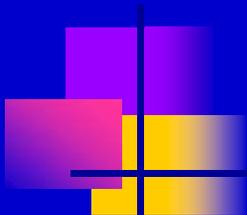


GIOCO CON REGOLE

[PREADOLESCENZA – **OPERATORIO CONCRETO 7-11**]

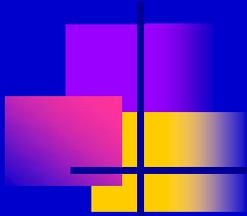
Il consolidamento delle abilità acquisite precedentemente permette di preparare le condizioni per il superamento del secondo scalino, attraverso l'acquisizione, in contemporanea, di altre quattro capacità generali indicate dal trattino più marcato della linea ascendente e dagli altri tre che gli sono paralleli.





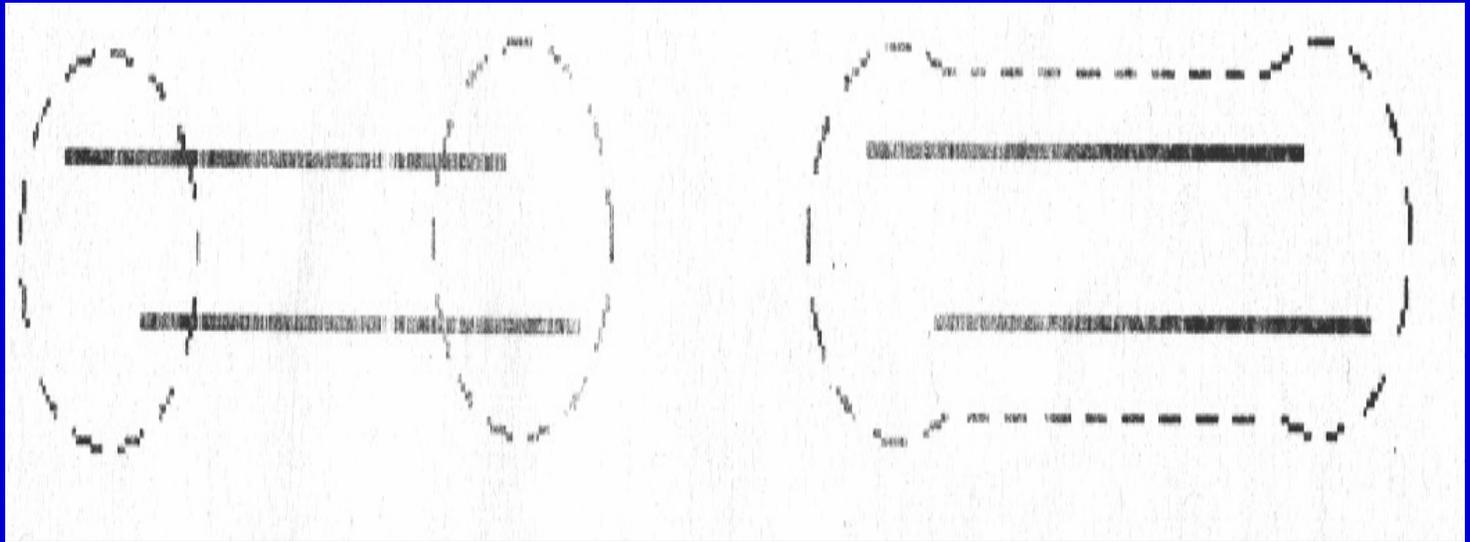
Conquista del **pensiero reversibile** (Piaget):

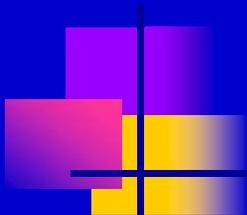
capacità di pensare due cose alla volta, tenere presenti due fasi di un evento (l'inizio e la fine di un viaggio, ad esempio), di riuscire di pensare alla prima parte di un evento senza dimenticare la seconda, e viceversa. Può essere considerata una MEMORIA DI LAVORO PIÙ AMPIA.



Es.: si fanno vedere le figure precedenti ad un bambino di 4 anni (precedente lo scalino) e a un bambino di 7 anni (dopo lo scalino). Gli si chiede se le due righe sono di uguale lunghezza, come da fig. 1.

Poi sotto i loro occhi si sposta una riga e si chiede se sono di uguale lunghezza. Il bambino di 4 anni risponderà che una è più lunga dell'altra, mentre quello di 7 dirà che sono uguali.

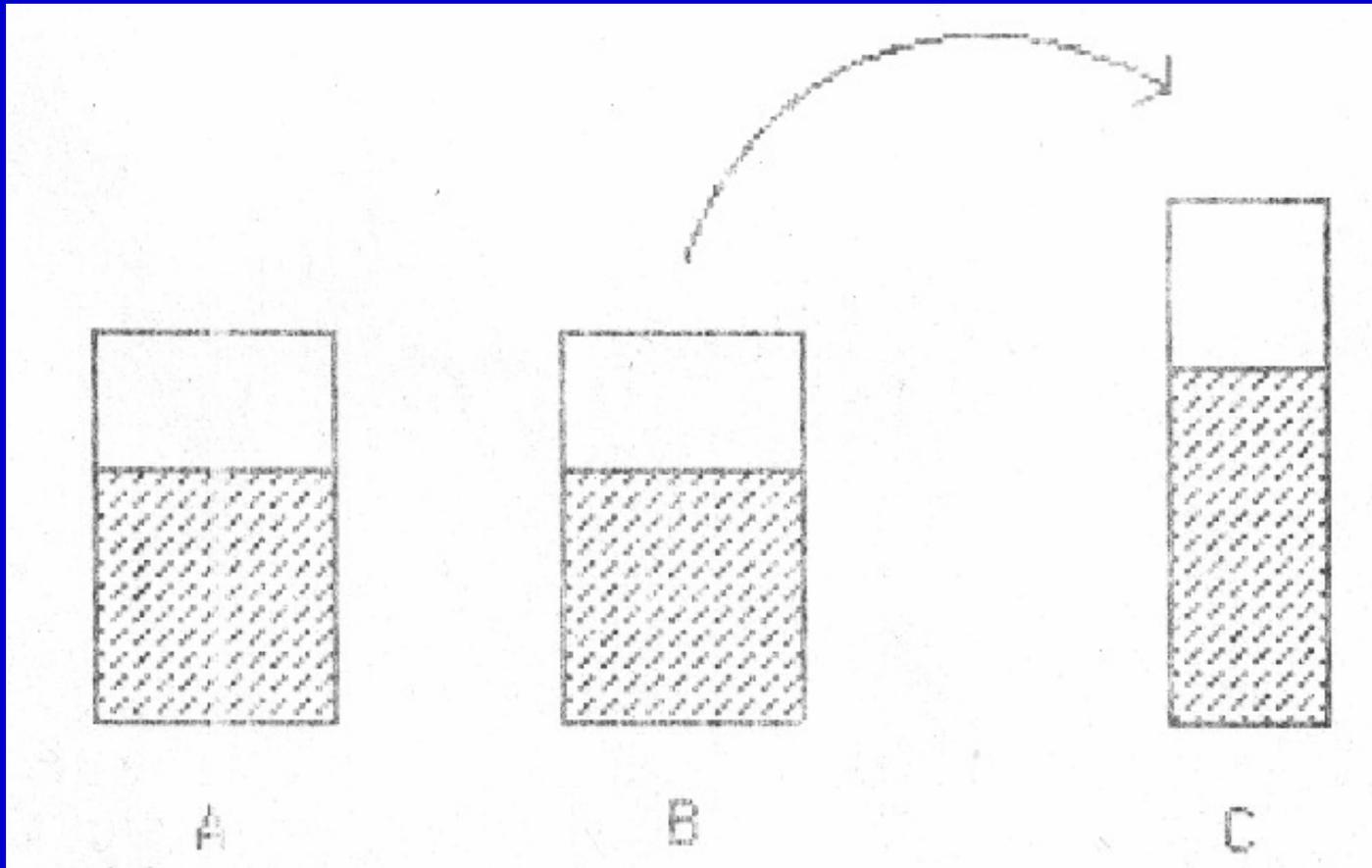


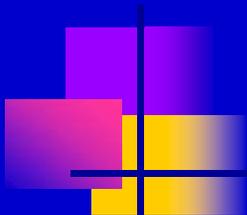


Il bambino di 4 anni concentra la sua attenzione con la parte che sporge a destra, che allunga la figura.

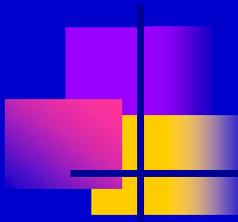
Il bambino di 7 anni considera che la parte più lunga a destra compensa con la parte più corta a sinistra.

Un altro esempio è **L'INVARIANZA DELLA QUANTITA' DI SOSTANZA.**





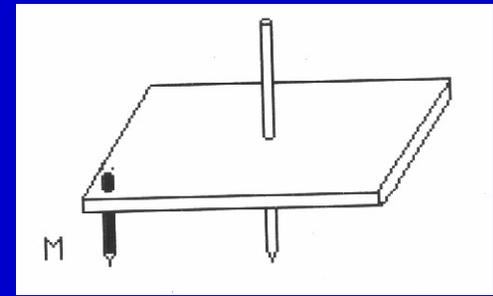
Presento ad una bambina di 4 - 5 anni due bicchieri A e B di aranciata. Le chiedo: c'è dentro la stessa quantità di aranciata nei due bicchieri? Lei risponderà di sì. Se verso uno dei due bicchieri nel bicchiere C e le rifaccio la domanda lei mi risponderà che c'è più aranciata nel bicchiere C, che è più lungo degli altri due bicchieri.



PASSAGGIO DA UN PENSIERO PREOPERATORIO AD UN PENSIERO OPERATORIO:

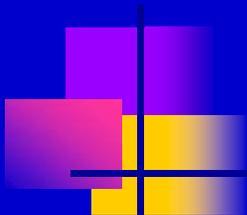
pensiero che mette in rapporto elementi che non si richiamano l'un l'altro, perché lontani o perché troppo diversi per qualche loro aspetto vistoso. Nell'esempio delle due righe, l'atteggiamento operatorio è quello che va a verificare la situazione delle righe alle estremità

SUPERAMENTO DEL REALISMO:



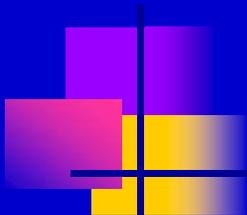
inteso come primato dei dati percettivi (di ciò che si vede), sui dati rappresentativi (solo immaginati dal pensiero).

Es.: con l'esperienza della tavoletta rotante il bambino vede una tavoletta di forma quadrata e **pensa** la linea circolare che tratterà la matita, sulla base del fatto che la distanza fra il perno e la matita rimane invariato durante la rotazione.



SUPERAMENTO DELL'EGOCENTRISMO:

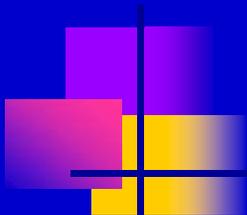
(difficoltà a porsi da un punto di vista diverso dal proprio e conseguenza a generalizzare indebitamente le proprie esperienze personali).



Le conquiste del secondo scalino mettono il pensiero in grado di compiere una serie di operazioni mentali e di acquisire le nozioni che su tali operazioni si fondano:

- Nozioni logiche (di classe, di serie)
- Nozioni spaziali (lunghezza, distanza, superficie, volume, verticalità, orizzontalità, perpendicolarità)
- Nozioni temporali (durata, età)
- Nozioni numeriche
- Nozioni causali

Il periodo della **SCUOLA ELEMENTARE** è di consolidamento e di generalizzazione, prerequisito per il successivo 3° scalino.



CARATTERISTICHE DEL GIOCO CON REGOLE

NORME E DIVIETI

FUNZIONE ARBITRALE

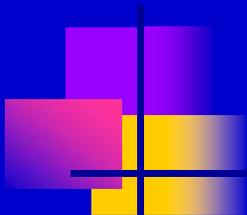
SPAZI E TEMPI

LA FUNZIONE DELL'ALTRO NEL GIOCO

L'AVVERSARIO ED IL COMPAGNO

LA SOLUZIONE DI PROBLEMI INERENTI LE
SITUAZIONI DI GIOCO

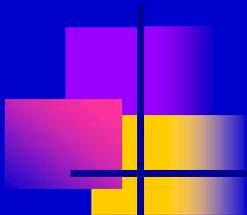
*Appunti del corso Siss " psicologia dell'età evolutiva"
2000/2001 Tettamanzi*



UTILIZZABILITA' DELLA TEORIA

E' importante la **GRADUALITA'** nel rispetto di:

conoscenza delle fasi in cui si verifica la loro acquisizione
modalità da seguire per affrontare o sanare certe situazioni di ritardo mentale o culturale



INDICAZIONI SUL PIANO OPERATIVO

- disponibilità di molti materiali e oggetti
- presentazione di piccoli problemi pratici
- discordanze tra previsione e constatazione
- discussioni di gruppo con situazioni di conflitto socio cognitivo
- narrazioni
- giochi simbolici
- attività imitative
- presentazione di situazioni problematiche simili

Mutamento di posizioni e compiti durante il gioco

Mutamento dei ruoli

Scoraggiare la specializzazione accentuata

Evitare l'automatizzazione del gesto

Allontanare eccessive sollecitazioni emotive in generale e a livello infantile in particolare

Evitare critiche ai mini atleti

Evitare le critiche tra compagni

Rinforzare i comportamenti positivi