

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' and 'EDUCATION' stacked vertically.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above the word 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing the text.

**FORMAZIONE
SU MISURA**

Il gioco nella didattica dell'infanzia e della primaria

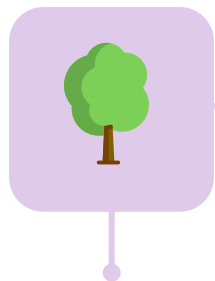
Modulo 1. Il gioco come risorsa privilegiata per lo
sviluppo di apprendimenti

Dott.ssa Simona Di Paolo
Dott.ssa Carmela Internicola

*Il bambino che non gioca non è un
bambino, ma l'adulto che non gioca ha
perso per sempre il bambino che ha
dentro di sé.*

(Pablo Neruda)

Il gioco risorsa privilegiata di apprendimenti e di riflessioni



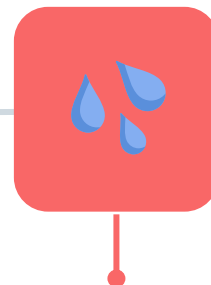
Il bisogno di gioco e sviluppo cognitivo, emotivo e sociale



Gioco spontaneo e gioco guidato



Il gioco portatore di significati



Il tempo giusto per ogni attività giocosa

Il gioco in pedagogia

ROUSSEAU

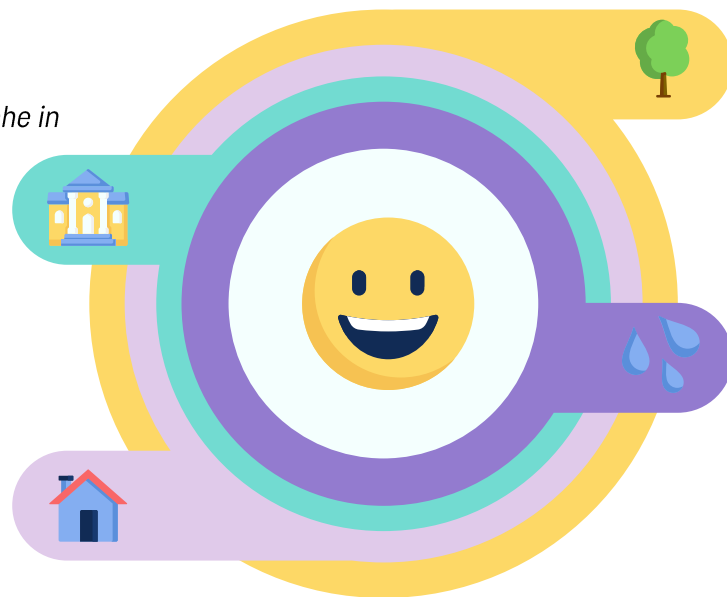
L'idea di introdurre il gioco nel campo educativo risale a Rousseau, il quale affermava che *"Si apprende meglio in un'atmosfera di gioia e divertimento che in un clima di severità e ubbidienza"*.

Bondioli A., *Gioco e Educazione*, FrancoAngeli, Milano, 2002.

FROEBEL

Mette a disposizione dei bambini, una serie di doni capaci di stimolare l'attività simbolica, evocativa, fantastica del bambino (ad es. egli pensava che la sfera potesse far maturare nel bambino l'idea del movimento, il cubo l'idea del riposo.)

Staccioli G., *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma, 2008.



SALOMON

Ci dice che oggi si tende a mandare in soffitta i giochi tradizionali per dare spazio alla tecnologia, una realtà virtuale che affascina il bambino, che lo isola dal gruppo dei pari, dalla sua creatività e quindi da attività di gruppo e di socializzazione.

Camaioni L., *L'interazione tra bambini*, Armando, Roma, 1980.

MONTESSORI

Il bambino veniva educato a riconoscere, attraverso il gioco, le sue diverse attività senso motorie, utilizzando la tecnica dell'errore

Montessori M., *Il segreto dell'infanzia*, Garzanti, Milano, 1999

Il gioco

Per il bambino il gioco è l'attività dominante, è vivere un'esperienza, sentire il proprio corpo, sperimentare, mettersi alla prova. Scoprire ed esplorare le cose che ha intorno → corrisponde a una **pulsione innata**:

il bambino gioca perché ha una tensione rispetto all'attività ludica che provoca piacere. Non ne può fare a meno.

Lo scopo del gioco è procurare piacere, gioia, felicità, divertimento.
E questo succede anche per gli adulti, quando giocano!



Il gioco

Nell'attività di gioco, oltre alla felicità e al divertimento, il bambino riesce a costruire e modificare la realtà, **a costruire il mondo**, quel mondo che gli è ancora sconosciuto.

Il gioco è un bellissimo modo per capire:

- "chi sono io"
- "come sono fatto"
- "chi sarò domani"



Il gioco come risorsa privilegiata per lo sviluppo di apprendimenti

Il gioco è un bisogno?

Il gioco è un bisogno innato che forma l'identità della persona.

Il bambino nasce con la **capacità di giocare**, ma la sua identità dipende da come è stato soddisfatto il suo bisogno di giocare e dallo sguardo dell'adulto che osserva le esperienze del bambino.



Tutti i bambini sono bravi a giocare?

Nel gioco, i bambini devono mettere alla prova le proprie capacità e abilità. A tal fine, devono saper sperimentare oggetti e materiali che richiedono coinvolgimento, stimolino l'immaginazione, creino difficoltà.

Forse fino a ieri il bambino era incapace, forse oggi è parzialmente dotato e domani sarà pienamente capace.

Ma se non comincio mai a vedere questo passaggio da **"parzialmente capace"** a **"capace"**, allora ho un atteggiamento che opprime, disprezza, svaluta o non stimola l'immaginazione, il talento e il libero pensiero.

Occorre individuare, modificare e, se possibile, eliminare tutti quei fattori, soprattutto umani, che impediscono o limitano il gioco dei bambini.



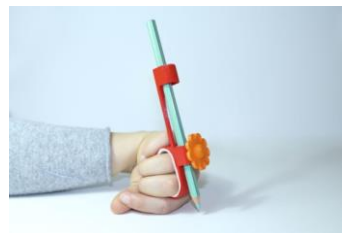
Se c'è una disabilità?

Se è presente una disabilità, il gioco deve essere organizzato **in modo funzionale** per poter garantire lo sviluppo del bambino.

Quando la **disabilità è basata sul movimento** e il bambino non può avere contatto con le cose, dobbiamo metterlo in condizione di poter interagire in modo autonomo con l'attività giocosa.

Se ci sono difficoltà ad afferrare, dobbiamo trovare delle soluzioni funzionali come:

- ❖ realizzare dei guantini dal palmo con presa facilitata
- ❖ utilizzare una seduta regolabile con la giusta postura
- ❖ facilitare la presa scrittoria con supporti ergonomici



Se c'è una disabilità?

In presenza di una **disabilità sensoriale**, il bambino non riceve tutte le informazioni di cui ha bisogno per scoprire e conoscere, oppure le informazioni sono difficili da interpretare.

Proprio per questo vanno proposte delle alternative per consentire al bambino di scoprire ed esplorare il mondo con le risorse a sua disposizione.

Se non può vedere, deve essere in grado di usare tutti gli altri suoi sensi, che diventano la sua priorità.

Così, il **bambino cieco "guarda" con le mani e le orecchie, il naso e la bocca**, mentre il **bambino sordo "ascolta" con gli occhi e "capisce" cosa fare**.



Se c'è una disabilità?

Quando sono presenti **problemi cognitivi**, è difficile per un bambino scegliere e ricordare ciò che è importante. In questo caso è importante **scegliere i materiali e ridurre la quantità**.

Per un bambino con disabilità cognitive (e non solo) è molto importante impostare molto tempo nel gioco e poco materiale per poter acquisire informazioni e sviluppare esperienze secondo i propri tempi e modalità.



Il gioco spontaneo genera apprendimento?



**Sviluppa
le competenze dell'io**

Apprendere "chi sono" significa conquistare la consapevolezza di se stesso, con piacere ma anche con dolore.



**Aiuta a
conoscere gli altri**

Nel gioco si imparano a conoscere i bisogni degli altri, a condividere e a contrattare, a mettersi d'accordo..



**Favorisce pratiche
teoriche, espressive e percettive**

Si impara a conoscere il mondo e come funziona..



Qual è il ruolo del docente quando il bambino è impegnato nel gioco spontaneo?



**OSSERVARE E
ASCOLTARE**

*Approfittate dei momenti
opportuni per ampliare il
gioco dei bambini.*



*Lasciate ai bambini tutta
l'autonomia di cui sono
capaci.*



*Dimostrate ai bambini il
vostro interesse per ciò
che fanno.*

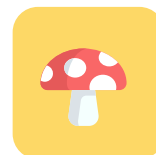
Suggerimenti per le attività giocose

Lasciare che i bambini facciano da soli e scoprono l'errore



Evitare di paragonare il lavoro di un bambino con quello di un altro

Introdurre con entusiasmo attività e materiali



Evitare di dominare il gioco dei bambini

Non caricare i bambini di troppe aspettative



Progettare un coinvolgimento attivo dei bambini nelle attività

Progettazione giocosa

L'analisi del gioco in chiave educativo-didattica si pone come una risorsa fondamentale per il complesso percorso di crescita.

Già dalla prima infanzia una **giusta progettualità giocosa** favorisce la crescita di processi, capaci di modificare le strutture del pensiero interno, rinnovando continuamente la costruzione di competenze per la valorizzazione del saper fare e saper essere.



Progettazione giocosa

Affinché questi processi vengano attivati bisogna progettare e orientare ogni fase relativa all'attività giocosa.

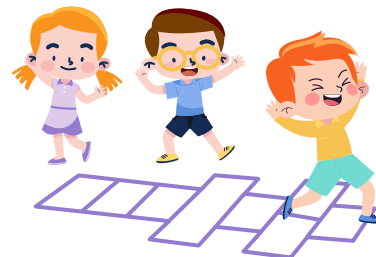
- ❖ **Individuando** i criteri per la scelta del gioco e l'attività di animazione
- ❖ **Organizzando** il setting nel quale condurre e attuare il percorso ludico animato
- ❖ **Analizzando** un processo di verifica attraverso il debriefing (dopo – gioco)



Progettazione giocosa

I punti essenziali per la progettazione di percorsi ludici sono:

- **Analisi** degli scopi.
- **Interpretazione** dei bisogni in riferimento agli obiettivi educativi e curricolari.
- **Osservazione** e analisi del gruppo in azione in base: all'età, alla tipologia di contesto, alle relazioni emotive, alla motivazione e alle aspettative.
- **Adattamento** creativo del gioco correlato al contesto di azione del gruppo.



Setting e ruolo del conduttore

Il setting riguarda gli spazi ma anche gli adeguati strumenti scelti per le attività.

Un'attività ludica si sviluppa solo se si ha la possibilità di poter mettere in atto all'interno del setting strategie di modificazione e superamento della realtà di partenza, favorendo **PRIMA – DURANTE – DOPO** il gioco della discussione, collaborazione, rielaborazione creativa e analisi dell'esperienza.

Solo così l'educatore e l'insegnante potranno assumere **il ruolo di mediatori DEI e NEI processi**, esercitando competenze promozionali, comunicative, didattiche e osservative.



Il concetto di DEBRIEFING

Coincide con quello che potremmo definire socializzazione dell'esperienza in funzione metacognitiva

Si articola in 3 momenti:

- **La descrizione di quanto avvenuto** (rivolta sia a ciò che è accaduto fisicamente, sia alla visione di quanto è stato vissuto da ciascuno sul piano emotivo)
- **L'analisi del modello del gioco** (riguarda il collegamento tra il tipo di gioco e la realtà)
- **La riflessione** (riguarda la valutazione delle scoperte e degli apprendimenti che si sono verificati a livello individuale e collettivo)

È molto importante pianificare i tempi dovuti all'interno della progettazione soprattutto per dare il giusto spazio a questo momento.

Nella fascia 0-6 il momento di debriefing può divenire una produttiva routine che gradualmente, secondo il grado di sviluppo dei bambini, valuti il loro potenziale osservativo, riflessivo e comunicativo.



Grazie per l'attenzione



Il gioco come risorsa privilegiata per lo sviluppo di apprendimenti

The logo for Mondadori Education, featuring a stylized 'M' icon to the left of the text 'MONDADORI' and 'EDUCATION' stacked vertically.

MONDADORI
EDUCATION

The logo for Rizzoli Education, featuring the word 'Rizzoli' in a serif font above the word 'EDUCATION' in a sans-serif font.

Rizzoli
EDUCATION

Two white decorative brackets, one above and one below the main title, framing it.

**FORMAZIONE
SU MISURA**