



GIOCO E SVILUPPO

SOCIOCOGNITIVO: L'APPROCCIO

PSICOLOGICO

Daniela Bulgarelli e Paola
Molina

INTRODUZIONE

Il gioco è un'attività
fondamentale per lo
sviluppo del
bambino.

Diverse teorie
psicologiche ne
evidenziano il ruolo
nelle aree cognitive,
sociali ed emotive.

Obiettivo: esplorare
le principali teorie
sul gioco e le loro
implicazioni
educative.

QUALE DEFINIZIONE...

“Harold Schlosberg (1947), della Brown University, pubblicò un lavoro, frutto di attenta meditazione, in cui arrivava alla conclusione che, per l'impossibilità di definire il gioco in modo corretto e preciso, esso non era suscettibile di una trattazione a livello sperimentale, se non in ben modesta misura.” (*Bruner, 1976-1981, p. 9*)

“Ci restano dunque, come criteri psicologici generali per la definizione del gioco, soltanto due elementi ritenuti comunemente essenziali, e cioè il piacere che si prova in esso e la sua distinzione dagli scopi concreti della vita reale. Il gioco, in definitiva, sarebbe caratterizzabile solo come attività compiuta per se stessa” (*Groos, 1901-1981, p. 78*).

“Il gioco è una gamma di attività volontarie, intrinsecamente motivate, normalmente associate con il piacere ricreativo e il divertimento” (*Garvey, 1990, p. 4*).

IL GIOCO COME APPRENDISTATO (KARL GROOS)

Il gioco ha un valore adattivo per la sopravvivenza.

Permette ai bambini di esercitare competenze in un ambiente sicuro.

Esempi:

- i bambini che giocano alla lotta sviluppano abilità fisiche.
- i giochi di ruolo favoriscono l'apprendimento di comportamenti sociali.

VALORE DEL GIOCO (KARL GROOS)

“Il gioco di giovani animali trae origine dal fatto che alcuni istinti molto importanti compaiono in un periodo in cui l'animale non ne ha bisogno. Questa comparsa prematura non può essere spiegata con il ricorso ad abilità ereditarie, dal momento che l'ereditarietà dei caratteri acquisiti è oggi estremamente dubbia. Anche se questo tipo di ereditarietà dovesse svolgere un ruolo, la spiegazione per selezione naturale sarebbe molto più probabile visto che l'utilità del gioco è incalcolabile. Questa utilità consiste nella pratica e nell'esercizio che esso fornisce in relazione ad alcuni dei più importanti compiti che l'animale si trova a fronteggiare nel corso della sua vita, dato che la selezione tende a indebolire e diminuire la cieca forza dell'istinto e a favorire sempre più lo sviluppo della intelligenza libera e indipendente in sua vece. Nel momento in cui l'intelligenza è sufficientemente sviluppata da poter essere più utile dell'istinto più perfetto nella lotta per la vita, allora la selezione favorisce quegli individui nei quali gli istinti in questione appaiono prima e in forme meno elaborate (forme che non richiedono motivi specifici e che hanno il solo compito di favorire la pratica e l'esercizio); cioè, in altri termini, essi saranno a favore degli animali che giocano” (Groos, 1896-1981, p. 66).

IL GIOCO COME ASSIMILAZIONE (JEAN PIAGET)

Il gioco è una forma di assimilazione della realtà.

Fasi del gioco secondo Piaget:

- Gioco sensorimotorio: esercizio delle abilità motorie.
- Gioco simbolico: uso di oggetti per rappresentare qualcosa di diverso.
- Gioco di regole: integrazione di regole sociali e collaborazione con gli altri.

AD OGNI STADIO CORRISPONDE UNA MODALITÀ SPECIFICA DI GIOCO (E D'ASSIMILAZIONE)

- ▶ **SENSO-MOTORIO (0-2 anni): GIOCO DI ESERCIZIO**
- ▶ **PRE-OPERATORIO (2-6/7 anni): GIOCO SIMBOLICO**
- ▶ **OPERATORIO-CONCRETO (6/7-11 anni) : GIOCO DI
REGOLE**



Gioco d'esercizio	Gioco simbolico	Gioco di regole
<p>Il gioco all'inizio è l'esercizio delle strutture senso-motorie del bambino. Il bambino, attraverso l'afferrare, il portare alla bocca gli oggetti impara a controllare i movimenti e a coordinare i gesti.</p> <p>Il piacere che deriva da questi giochi, spinge il bambino a ripeterli più volte.</p>	<p>Il bambino acquisisce la capacità di rappresentare tramite gesti o oggetti una situazione non attuale.</p> <p>Si sviluppa la capacità di immaginazione e di imitazione, per cui i giochi preferiti sono quelli in cui, ad esempio, il bambino si improvvisa attore (finge di mangiare o di dormire) o regista (chiede ad altri di far finta di mangiare o di dormire).</p>	<p>Il bambino comincia a vivere il rapporto con gli altri.</p> <p>Il bambino diventa capace di coordinare tra loro punti di vista diversi, stabilire accordi con i bambini che giocano con lui.</p>

IL GIOCO COME SODDISFAZIONE DI DESIDERI IRREALIZZABILI (LEV VYGOTSKIJ)

Il gioco permette ai bambini di soddisfare desideri che non possono essere realizzati nella realtà.

Favorisce la separazione tra il significato degli oggetti e la loro funzione concreta.

Crea una "zona di sviluppo prossimale" dove nuove abilità possono emergere.

GIOCO COME SODDISFAZIONE DI DESIDERI IRREALIZZABILI LEV VYGOTSKIJ

- ▶ “[...] al di sopra dei tre anni, [...] il gioco si manifesta in modo tale che il fatto che un bambino giochi va sempre interpretato come la realizzazione immaginaria e illusoria di desideri irrealizzabili. L'immaginazione è un fenomeno nuovo che non è presente nella coscienza del bambino molto piccolo, è del tutto assente negli animali e rappresenta una forma di attività consapevole specifica* mente umana. Come ogni funzione della coscienza, essa origina con l'azione. Il vecchio detto secondo il quale il gioco dei bambini è immaginazione che si fa azione può essere rovesciato.” (Vygotskij, 1966-1981, pp. 659-660).
- ▶ “Sully descriveva il caso di due sorelle che giocavano alle sorelle, cioè giocavano con la realtà. [...] Nel gioco la differenza cruciale, secondo Sully, è che la bambina, giocando, cerchi di essere una sorella. Nella vita la bambina si comporta senza pensare di essere la sorella di sua sorella. [...] Il fatto che due sorelle decidano di giocare alle sorelle fa sì che entrambe acquisiscano delle regole di comportamento [...]. Solo le azioni che concordano con queste regole risultano accettabili nella situazione ludica. Nel gioco viene scelta una situazione che evidenzia il fatto che queste bambine sono sorelle: sono vestite allo stesso modo, se ne vanno camminando la mano nella mano, mettono in evidenza tutto ciò che può sottolineare la loro relazione di sorelle agli occhi degli adulti e degli estranei” (ivi, pp. 662- 663).

IL GIOCO COME APPRENDIMENTO CULTURALE (JEROME BRUNER)

Il gioco è un mezzo per l'integrazione culturale e l'apprendimento.

Permette ai bambini di osservare e imitare comportamenti adulti.

Sperimentazione delle convenzioni sociali attraverso il gioco simbolico e i rituali.

GIOCO E SPERIMENTAZIONE DELLE CONVENZIONI SOCIALI

- “Il gioco può servire come veicolo per insegnare la natura delle convenzioni di una società, e può anche ragguagliare sulla natura della convenzione in se stessa [...] Appare subito evidente come una comunità linguistico-culturale dipenda dalla facile e rapida comprensione delle convenzioni da parte dei suoi membri. Il gioco simbolico, quale che sia la sua funzione nell'individuo per la risoluzione dei suoi problemi o l'appagamento delle sue esigenze a livello fantastico, acquista un significato ancor più importante se insegna al bambino come comprendere e usare correttamente le regole e le convenzioni. A proposito di questa sorta di pre- addestramento a un particolare sistema di convenzioni sociali vorrei citare un esempio relativo ad una cultura esotica [...]. Il tangu della Nuova Guinea hanno un rituale relativo allo scambio di cibo nel corso del quale viene mantenuta una stretta equivalenza (Burrige, 1957); questa è determinata di comune accordo tra i partner. I bambini tangu hanno un gioco chiamato *taketak*, oggetto del quale è l'equivalenza, proprio come nel rito di scambio di cibo degli adulti; e in ambedue i casi l'equivalenza o meno è stabilita di comune accordo. Non esistono né vinti né vincitori, il gioco consiste nel pareggiare” (Bruner, 1972-1981, pp. 50-51).