



GIOCO E SVILUPPO SOCIOCOGNITIVO: L'APPROCCIO PSICOLOGICO

Daniela Bulgarelli e Paola
Molina

GIOCO E METACOMUNICAZIONE (GREGORY BATESON E NICHOLAS G. BLURTON JONES)

**Metacomunicazione: capacità di comunicare
che "questo è un gioco".**

Sviluppo della competenza comunicativa.

**I bambini usano comportamenti specifici
(come i sorrisi) per indicare la natura ludica
delle interazioni.**

GIOCO E METACOMUNICAZIONE: GREGORY BATESON_1

- “Ciò in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a chiunque: vidi due giovani scimmie che giocavano, cioè impegnate in una sequenza interattiva in cui le azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle proprie del combattimento. Era evidente per l’osservatore umano che la sequenza nel suo insieme non era un combattimento, come pure era evidente per lui che per le scimmie che vi partecipavano questo era “non combattimento”. Orbene questo fenomeno, il gioco, poteva presentarsi soltanto se gli organismi che vi partecipano fossero stati capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi i segnali che potessero portare il messaggio: “questo è un gioco”. [...] Pare che il gioco sia un fenomeno in cui le azioni di «gioco» siano in relazione con, o denotino, altre azioni di “non gioco”). Dunque, nel gioco, ci s’imbatte in un esempio di segnali che stanno per altri eventi e sembra pertanto che l’evoluzione del gioco” possa avere rappresentato un passo importante nell’evoluzione della comunicazione.

GIOCO E METACOMUNICAZIONE: GREGORY BATESON_2

- ▶ “Il primo passo nella definizione di una cornice psicologica potrebbe essere quello di dire che esso è (o delimita) una classe o insieme di messaggi (o azioni significanti). Il gioco di due individui in una certa circostanza verrebbe quindi definito come l’insieme di tutti i messaggi che essi si scambiano entro un periodo limitato di tempo e che vengono modificati dal sistema paradossale di premessa che abbiamo descritto” (ivi, p. 129).
- ▶ «La cornice del quadro dice all’osservatore che nell’interpretare il quadro non deve utilizzare lo stesso tipo di pensiero che potrebbe utilizzare per interpretare la carta da parati all’esterno della cornice» (ivi, p. 130).

GIOCO E METACOMUNICAZIONE

BLURTON JONES

“Queste forme di “giocare alla lotta” o “giocare alla caccia” vengono talora scambiate dal personale degli asili o da quello di sorveglianza del gioco in gruppi con un comportamento veramente aggressivo, specie nel caso dei comportamenti più radicali cioè della lotta, dell’inseguimento e del fare l’atto di percuotere. L’analisi motivazionale, invece, mostra che si tratta di qualcosa di nettamente distinto. [...] Le situazioni in cui si osserva il comportamento di mischia disordinata in genere sono distinte da quelle in cui si osservano i comportamenti aggressivi, che di solito sono vere e proprie lotte in difesa del territorio. Anche se la manifestazione di alcuni comportamenti (ad es., picchiare, lottare, scappare) sembra molto simile a quella di comportamenti analoghi in situazioni aggressive [...], altri comportamenti si presentano solo in situazioni decisamente amichevoli; tra questi ultimi vi sono il sorridere apertamente, il ridere o strillare e il saltare. [...] Blurton Jones (1967) ha avanzato l’ipotesi che riso e salti fungono da segnali specifici (“metacomunicazioni”) che indichino la natura non aggressiva del gioco della mischia. Qualche volta sembra che i comportamenti della mischia vengono interpretati da un altro bambino come comportamenti aggressivi o viceversa. Qualche volta un bambino ha paura di partecipare a uno di questi giochi, oppure reagisce aggressivamente a un invito al gioco formulato bruscamente. Inversamente, può darsi che un bambino interpreti quello che per l’osservatore è un comportamento aggressivo (valutato in base alla sequenza immediatamente precedente di comportamento) come un invito al gioco e cerchi di continuare nel suo gioco movimentato, correndo, saltando o strillando. Potrebbe darsi che questi bambini che non riescono a distinguere tra comportamento aggressivo e baruffa a per gioco, e a reagirvi appropriatamente, abbiano avuto interazioni inadeguate con i coetanei, cosicché o non riescono a capire i segnali motivazionali o sono troppo ansiosi, se sono all’asilo, per parteciparvi; oppure, se tentano il gioco e partecipano ad esso, il loro invito al gioco sia inintenzionalmente aggressivo, cosicché essi vengono spesso male interpretati dagli altri bambini “(Smith, 1974-1977, pp. 113-117).

OSSERVARE PER SUPPORTARE IL GIOCO



L'osservazione è fondamentale per comprendere il significato del gioco.



Gli educatori possono usare l'osservazione per supportare il gioco nella 'zona di sviluppo prossimale'.



Favorire il gioco libero ma fornire supporto quando necessario.

IL GIOCO:

- è un bisogno del bambino, che ha origine nella nostra storia evolutiva e che ha un ruolo fondamentale per lo sviluppo: permette la sperimentazione protetta di attività che sono proprie della specie umana e che i bambini non possono ancora esercitare compiutamente ma devono sperimentare per appropriarsene adeguatamente (Groos, Bruner e Gray).
- è uno strumento che permette d'integrare fantasia e realtà e di rielaborare l'esperienza, anche frustrante, attraverso simboli concreti (gli oggetti che vengono trasformati nel gioco) e attraverso l'immaginazione: è un elemento importante del benessere dei bambini, permette loro di sperimentare una padronanza della realtà che ancora non hanno (Piaget e Vygotskij).
- è uno strumento potente di socializzazione, perché consente di sperimentare la comunicazione, l'interazione e le relazioni con gli altri, i ruoli sociali e di regolare le emozioni (Parten, Blurton Jones, Gray e il gioco di regole in Piaget)
- (in particolare il gioco simbolico) permette al bambino di staccarsi dalla realtà immediata e d'articolare mondi possibili: una competenza fondamentale per la creatività e anche per lo sviluppo del pensiero scientifico (Harris, Piaget e Vygotskij).

OSSERVARE PER SUPPORTARE IL GIOCO_1

- ▶ l'adulto può osservare il bambino nel gioco, non tanto per valutarne lo sviluppo, ma per strutturare la conoscenza relativa all'attività ludica.
- ▶ l'adulto può anche osservare se stesso, o meglio, il ruolo che riveste nell'attività ludica al fine di conoscersi in azione.
- ▶ l'adulto, tramite l'osservazione, può arrivare a conoscere il gioco del bambino. La possibilità che l'azione educativa dell'adulto accompagni il bambino nella sua zona di sviluppo prossimale dipende dal padroneggiare i modi con cui egli gioca, quali attività svolge, quali preferenze esprime all'interno dei contesti specifici in cui è inserito (Vygotskij, 1934). Quindi, l'osservazione permette di conoscere, progettare e supportare il bambino che (autonomamente) gioca e d'interagire con lui in modo non intrusivo.
- ▶ la conoscenza costruita tramite l'osservazione sostiene l'approccio riflessivo dell'educatore rispetto alla propria professionalità (Schön, 1993; Dalli, 2008), quando facilita la chiarificazione dei processi educativi in atto (es. il gioco) e la presa di consapevolezza di come si agisca nei contesti e nelle relazioni.

OSSERVARE PER SUPPORTARE IL GIOCO_2

- l'osservazione può divenire uno strumento a sostegno del lavoro in équipe educativa, questo avviene quando:
 - la scelta dell'oggetto da rilevare (il gioco) è stata condivisa;
 - il team di educatori organizza il modo in cui raccogliere i dati osservativi, in quali momenti della giornata e per quanto tempo complessivamente;
 - i risultati dell'osservazione sono successivamente discussi insieme, per rilevare gli elementi cruciali in base ai quali progettare le proprie azioni educative a venire.
- l'osservazione professionale richiede un tempo specificamente dedicato: l'educatore che osserva, infatti, non viene contemporaneamente coinvolto nell'attività educativa diretta ai bambini (Fontaine, 2011-2017).

OSSERVARE I BAMBINI CHE GIOCANO: STRUMENTI OPERATIVI

La valutazione del gioco può essere svolta con due finalità diverse:

- Quando essa è volta ad approfondire la conoscenza del gioco in sé si parla di valutazione del gioco in senso stretto, che si focalizza, ad esempio, sulla partecipazione ad attività ludiche, sulle preferenze di gioco, sulla playfulness.
- Quando la misurazione del gioco è invece utilizzata come indicatore di qualche altra caratteristica psicologica come la complessità dell'interazione sociale, della competenza cognitiva, della comunicazione, si parla di valutazione basata sul gioco.
 - ▶ Spesso può rendersi necessario l'uso di strumenti appositamente strutturati per l'osservazione, che siano organizzati e guidino lo sguardo dell'adulto su specifici comportamenti.
 - ▶ Utilizzare uno strumento sostiene l'osservazione svolta come équipe, la raccolta dei dati avviene nello stesso modo da parte di tutti gli osservatori, che sono supportati nel condividere lo sguardo e il lessico, aspetto che facilita la successiva discussione di gruppo sui risultati dell'osservazione.

VALUTAZIONE DEL GIOCO (BULGARELLI, CAPRINO, 2018, PP. 42- 43, TRAD.)1

“Innanzitutto, l’adulto deve identificare gli scopi per i quali valuta il gioco. Essi includono:

- ▶ Valutare i punti di forza e di debolezza del bambino nel gioco.
- ▶ Valutare i bisogni di gioco del bambino: quali attività possono essere proposte? In quale momento della giornata? In quali contesti? Quali caratteristiche devono avere gli spazi di gioco?
- ▶ Quali giocattoli scegliere? Quali compagni di gioco?
- ▶ Valutare le preferenze di gioco del bambino: materiali e giocattoli, giochi e attività ludiche.
- ▶ Monitorare i progressi del bambino nel gioco.

VALUTAZIONE DEL GIOCO (BULGARELLI, CAPRINO, 2018, PP. 42- 43, TRAD.)_2

In secondo luogo, è necessario scegliere quale sia la dimensione del gioco su cui focalizzarsi:

- ▶ Tipologie di gioco: l'adulto può valutare la dimensione cognitiva del gioco (gioco di pratica, simbolico, di costruzione, di regole) o la dimensione sociale (gioco solitario, parallelo, associativo, cooperativo).
- ▶ Stadi di sviluppo del gioco: ogni tipologia di gioco solitamente emerge in uno specifico periodo della vita. I giochi di pratica, solitario e parallelo sono attività tipiche del primo anno; i giochi simbolico, di costruzione, parallelo e associativo emergono intorno ai diciotto-ventiquattro mesi; i bambini di circa tre anni si coinvolgono nelle prime forme di gioco di regole e cooperativo. Via via che le competenze dei bambini evolvono, queste tipologie di gioco diventano più complesse e spesso sono intrecciate tra loro. Ad esempio, il gioco del "nascondino" mostra caratteristiche del gioco di pratica, di regole e cooperativo.
- ▶ *Playfulness*: è la disposizione al gioco del bambino. Un bambino playful è internamente motivato al gioco, ha il controllo delle attività e dei suoi prodotti, è in grado di modulare le restrizioni della realtà sull'attività ed è in grado di portare avanti le interazioni con i partner di gioco. La *playfulness* in parte dipende dalle caratteristiche del bambino e in parte da fattori ambientali.
- ▶ Partecipazione nel gioco: una piena partecipazione implica cinque aspetti: a. il bambino partecipa e presta attenzione al gioco; b. è coinvolto nel gioco; c. l'attività di gioco risponde alle preferenze del bambino; d. il bambino è nella condizione di esercitare o migliorare le sue competenze di gioco; e. l'attività di gioco contribuisce a supportare positivamente o a migliorare l'autostima.
- ▶ Contesti e ambienti di gioco: i fattori contestuali si riferiscono sia a spazio, oggetti, materiali che a opinioni, atteggiamenti, conoscenze, cultura delle persone. Differenti contesti (parchi gioco nel quartiere, aree di gioco esterne, casa, cortile della scuola, servizi educativi, servizi riabilitativi) implicano differenti spazi, oggetti, materiali, persone, tipi di relazioni, routine, abitudini che impattano sul gioco in modi diversi.

In base al numero e al tipo di dimensioni del gioco da valutare, il processo sarà svolto più o meno in dettaglio.

VALUTAZIONE DEL GIOCO (BULGARELLI, CAPRINO, 2018, PP. 42- 43, TRAD.)_3

In terzo luogo, è necessario decidere come valutare il gioco. Possono essere usate diverse metodologie:

- ▶ Interviste o questionari rivolti al bambino o ad altre persone informate sulle sue attività di gioco, preferenze di gioco ecc.
- ▶ Osservazione diretta.
- ▶ Strumenti di valutazione; in questo caso, solitamente, dei test sono stati sviluppati per valutare tipologie di gioco o stadi di gioco.

L'osservazione è considerata il metodo migliore per valutare il gioco dei bambini poiché restituisce una comprensione più profonda dei comportamenti nei contesti della vita quotidiana e permette di raccogliere informazioni dirette anche con bambini molto piccoli o con disturbi comunicativi. Inoltre, professionisti e non professionisti [come i genitori, ad es.] possono valutare il gioco attraverso

l'osservazione. È importante sottolineare che può essere scelta più di una metodologia per valutare il gioco. Per esempio, l'osservazione può essere preceduta da un'intervista ai genitori.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DEL (O BASATA SUL) GIOCO_1

- ▶ Analisi degli strumenti utilizzati per la valutazione del (o basata sul) gioco nel panorama della ricerca anglofona e italiana, promosse dall’Azione cost td1309 “ludi—Play for Children with Disabilities”.
- ▶ L’indagine condotta in Italia è stata svolta su sei motori di ricerca (PsychArticle, cinahl, PsychInfo, eric, Education Source e Google Scholar) nell’agosto del 2018 e ha permesso di rintracciare 43 studi centrati sulla valutazione del gioco (Bulgarelli, Bianquin, 2018).
- ▶ Essi sono stati pubblicati tra il 1980 e il 2018 e hanno riguardato partecipanti d’età variabile tra gli zero-tre anni (21 ricerche), tre-sei anni (16 ricerche) e sei-dodici anni (13 ricerche).
- ▶ In 34 studi, i ricercatori si sono avvalsi dell’osservazione diretta del comportamento del bambino, e in nove hanno utilizzato osservazioni indirette tramite questionari o interviste, rivolte ai genitori o ai bambini stessi.

STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE DEL (O BASATA SUL) GIOCO_2

- ▶ “Standardizzati” secondo un primo significato di questo termine, cioè prevedono delle procedure e dei materiali da utilizzare per sollecitare il gioco.
- ▶ Non sono standardizzati secondo un altro significato del termine “standardizzazione”, ovvero non presentano campioni normativi con cui confrontare la prestazione del singolo bambino rispetto ai pari.
- ▶ La possibilità di paragonare il gioco del bambino con quello che normalmente ci si aspetta per la sua età cronologica è un elemento cruciale in alcuni casi quando:
 - ▶ il gioco è utilizzato come un indicatore di sviluppo;
 - ▶ si vuole mostrare l'impatto di condizioni di povertà educativa e/o socio-economica sullo sviluppo dei bambini
 - ▶ si vuole proporre al bambino situazioni di gioco che lo facciano progredire nella zona di sviluppo prossimale.
- ▶ La standardizzazione nella seconda accezione proposta non è strettamente necessaria quando:
 - ▶ si desideri descrivere o conoscere più approfonditamente il gioco del bambino
 - ▶ si voglia monitorare l'emergere di cambiamenti nell'attività ludica. In questo senso, comunque, è consigliabile l'uso di strumenti che guidino e accompagnino l'occhio dell'osservatore, perché facilitano la rilevazione di comportamenti in modo sistematico e perché, utilizzando una cornice stabile all'osservazione, permettono di vedere meglio il cambiamento.

CONCLUSIONI

- ▶ la necessità di rispettare il gioco: se l'attività ludica è tale perché non vincolata dall'esterno, ma intrinsecamente motivata, allora il bambino dev'essere lasciato libero di giocare, senza forti intrusioni adulte e senza che gli obiettivi adulti (d'apprendimento, d'agonismo, ma anche di socializzazione) prevalgano sulla sua volontà di giocare.
- ▶ Ruolo dell'adulto?
 - ▶ offrire al bambino un ambiente in cui sia possibile giocare e dove il gioco creativo sia incentivato (materiali, spazi...)
 - ▶ il ruolo dell'adulto come partner di gioco non può essere predominante, ma deve essere una presenza discreta, che lavora nella zona di sviluppo prossimale (osservazione è uno strumento indispensabile, non solo per conoscere le preferenze dei bambini, ma anche per offrire loro contesti di gioco adeguati alle loro competenze)
 - ▶ osservazione deve essere sostenuta da strumenti specifici, più articolati, che possano meglio cogliere sia le competenze del bambino che quelle dell'adulto che interagisce con lui e intercettare gli elementi del contesto che è offerto per giocare
 - ▶ gli adulti sono anch'essi portatori di preferenze e attitudini, e che queste sono risorse estremamente preziose per giocare in maniera autentica (es. sabbia).

IL PIACERE DELLA CONOSCENZA DEL BAMBINO, DEI SUOI PROGRESSI E DELLE SUE ATTITUDINI E SCOPERTE È PARTE DELLA PROFESSIONE DELL'EDUCATORE:

[Quando osserva senza interferire nell'attività,] l'adulto si occupa pienamente del benessere del bambino, della sua tranquillità, del suo interesse nell'attività che sta svolgendo. Per farlo, l'adulto conosce il bambino attraverso tutti i segnali, volontari o involontari, che il bambino gli invia e che lui, l'adulto, comprende attraverso l'osservazione, anch'essa più o meno volontaria o organizzata: ciò costituisce uno degli elementi di base delle loro relazioni ed è *una fonte di piacere reale per l'adulto poter apprezzare le potenzialità, le capacità e soprattutto, il benessere e la gioia del bambino* (Szanto Feder, 2014-2011, p. 38; corsivo delle autrici).

IMPLICAZIONI EDUCATIVE

Il gioco deve essere riconosciuto come un bisogno essenziale per lo sviluppo.

Gli educatori devono osservare attentamente i bambini e intervenire in modo mirato.

Il gioco simbolico è particolarmente importante per promuovere la creatività e la risoluzione dei problemi.

CONCLUSIONI

Il gioco è una dimensione multidimensionale che coinvolge aspetti cognitivi, sociali ed emotivi.

Diversi approcci psicologici offrono prospettive complementari.

L'importanza di un approccio educativo che valorizzi e supporti il gioco nei contesti formativi.