

TUTTO con il GIOCO...

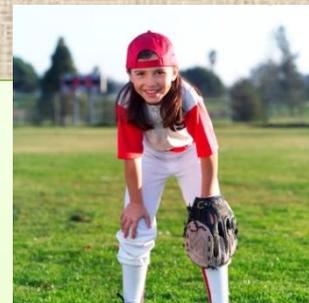
...ma NULLA per GIOCO



STORIA

- ☞ Scarso riconoscimento dell'infanzia
- ☞ Prime formulazioni teoriche sul gioco nel '700
- ☞ Primi del '900 svolta con Freud e Piaget
- ☞ Oggi: diverse definizioni e funzioni del Gioco:
 - Mezzo per conoscere il mondo esterno
 - Funzione socializzante
 - Funzione di assolvimento degli stimoli motori (crescita armonica del corpo)
 - Mezzo per entrare in relazione con il proprio mondo interno, alimentando la vita affettiva
 - Possibilità di scaricare gli istinti antisociali (come aggressività e crudeltà)
 - Preparazione, allenamento all'assolvimento di mansioni concrete (cucina, meccanico...)

Area della corporeità:



Giochi di **destrezza** (abilità nel fare alcune cose, movimenti grossi o fini per un fine preciso)

Giochi di **movimento** (utilizzo libero del corpo, corse, salti,...)





Area della comunicazione:

Giochi di **espressione** (disegno libero, pittura, musica, danze)

Giochi di vera **comunicazione** (con significati, con le parole, messaggi cifrati,...)



Area della logica:

Giochi di **costruzione** (meccano, costruzioni “guidate” o finalizzate, puzzle)

Giochi di **invenzione** (costruzioni libere)



Area dell'ambiente:

Giochi di **imitazione** (gioco simbolico, giochi di società, x conoscere e copiare)

Giochi di **esplorazione** (la bicicletta, giochi che portano a inventare, costruire, pensare)





- Il gioco nei neonati è essenzialmente **SENSOMOTORIO**
- Più aumentano le capacità motorie e più aumenta il vero gioco (che poi diventerà sport)
- Il bambino giocando trasferisce su un piano di cui è assoluto padrone, oggetti e azioni del mondo vero, che deve imparare a controllare
- Gioco parallelo, poi collaborativo
- Regole sempre più stabili
- Adulti 'tramandano' i giochi della loro infanzia, ma non solo...
- Compito dell'educazione: equilibrio tra autoconservazione e cambiamento

Giocattolo : materiale ludico di sviluppo (Montessori)

I giocattoli, prima di appartenere al bambino appartengono agli adulti, che li pensano, li progettano, li costruiscono, li scelgono, li offrono ...

Giocattolo da maschi, da femmine, o neutri?



+ abilità linguistica,

+ capace di interpretare relazioni, decentrarsi ed immedesimarsi

+ intuizione

+ emisfero dx



+ abilità visivo-spaziale (rotazione, ...)

+ capace di interpretare il funzionamento di ciò che osserva, di un sistema

+ logica

+ emisfero sin

Essere consapevoli dei messaggi che esplicitamente o implicitamente passiamo ai bambini
Fino ai 5 – 6 anni grande influenza delle molteplici figure che ruotano intorno al bambino

Qualità che vogliamo valorizzare in femmine e maschi (complementarietà)

Libertà di ciascuno di giocare con i giocattoli che preferisce

Un buon giocattolo permette: esplorazione, sperimentazione,
progettazione, ricerca di materiale, realizzazione

**Importanza della riflessione sul gioco da parte di famiglie ed educatori,
consapevolezza che il proprio ruolo non è mai “neutro”, ma veicola pensieri,
posizioni personali, che devono essere ben chiare a noi stessi.
Dobbiamo interrogarci sul significato del nostro “fare”.**

