



GIOCO SIMBOLICO E RUOLO DELL'ADULTO: QUALI CONNESSIONI?

Fossano, 26 marzo e 9 aprile 2011



GIOCO SIMBOLICO E RUOLO DELL'ADULTO: QUALI CONNESSIONI?

Quale rapporto c'è tra lo sviluppo globale del bambino e il gioco simbolico?

Qual è l'evoluzione del gioco simbolico?

Come entra il gioco simbolico nei progetti educativi dei servizi per l'infanzia, delle scuole dell'infanzia?

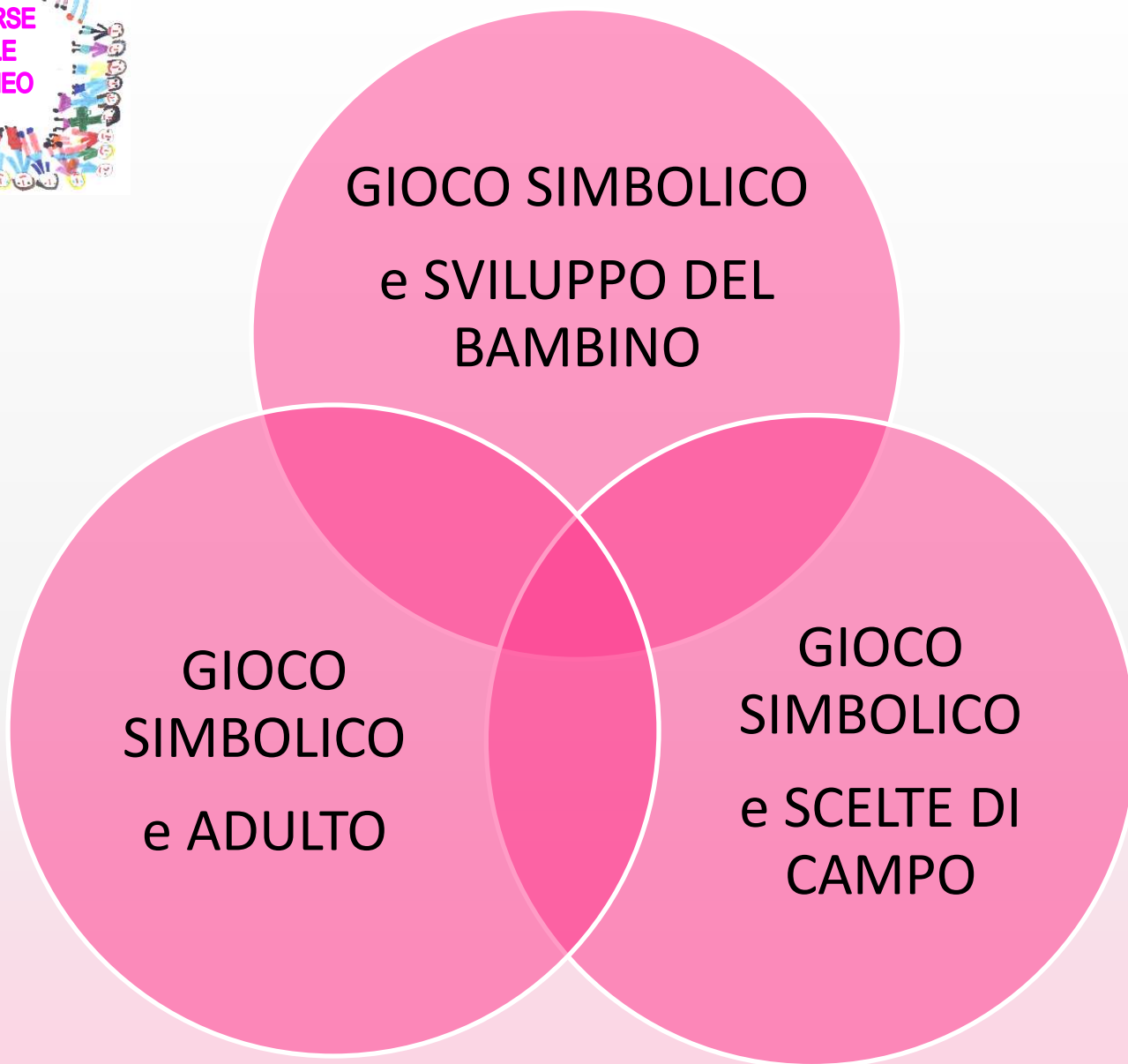
In quale posizione si mette l'adulto nei confronti del gioco simbolico?

Come ci possiamo "attrezzare" per sostenere il gioco simbolico?

Fossano, 26 marzo e 9 aprile 2011



CENTRO RISORSE
TERRITORIALE
FOSSANO CUNEO



Fossano, 26 marzo e 9 aprile 2011



Per partire... Cosa è GIOCO?

“gioco non è il nome di un atto o di un’azione;
è il nome di una **cornice per l’azione**”
(Bateson)

- piacevole
- gratuita
- impegnata
- fuori dal consueto
- improduttiva
- regolamentata
- liberamente scelta



Il GIOCO...

è natura, appartiene alla natura

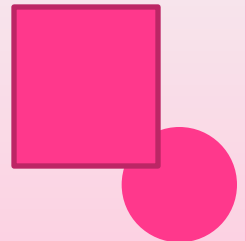
è cultura:

il bambino “gioca” simboli e significati

è socialità:

anche quando gioca da solo

il bambino trae origine dal mondo sociale





GIOCO...

QUALE PROSPETTIVA?

psicologia dello sviluppo

sostituzione consapevole

analogia di significati

non compare subito

psicanalisi

sostituzione inconsapevole

analogia affettiva

è presente fin dalla nascita





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

è fonte di maturazione affettiva

Secondo la psicoanalisi il gioco

- è piacere dell'essere finalmente padrone
- è piacere del soddisfare bisogni inconsci
- è piacere dell'esplorare per tollerare vissuti dolorosi, stando "al sicuro" (Bettelheim)





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

è ponte tra affettivo e cognitivo

apprendere è incontrare il “diverso da sé” e
ciò suscita vissuti angosciosi (Wittemberg,
Polacco, Osborne);

il gioco è lo strumento per affrontare tali
vissuti e quindi per procedere
nell'apprendimento (Milner)





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

promuove lo sviluppo cognitivo

È un modo per **pensare**

Prototipo del **pensiero divergente**,
dell'esperimento mentale

È veicolo del **pensiero astratto**,
della simbolizzazione (Vygotskij)





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

è ponte tra cognitivo e sociale

permette di esplorare ed acquisire il processo
che produce i **significati sociali**;

favorisce lo sviluppo della capacità di
decentramento e del linguaggio sociale
(Piaget; Garvey);





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

è ponte tra cognitivo e sociale

permette di **imparare a condividere** in un contesto piacevole ed eccitante;

richiede di imparare a **mediare**;

permette di imparare **gli uni dagli altri**;





Perché per il bambino il GIOCO è importante?

promuove lo sviluppo linguistico

permette di esplorare ed acquisire significati nuovi

richiede di esprimersi in modo comprensibile per negoziare regole, significati, ruoli, trame;

Il conflitto “costringe” il bambino a fare uno sforzo di comunicazione;





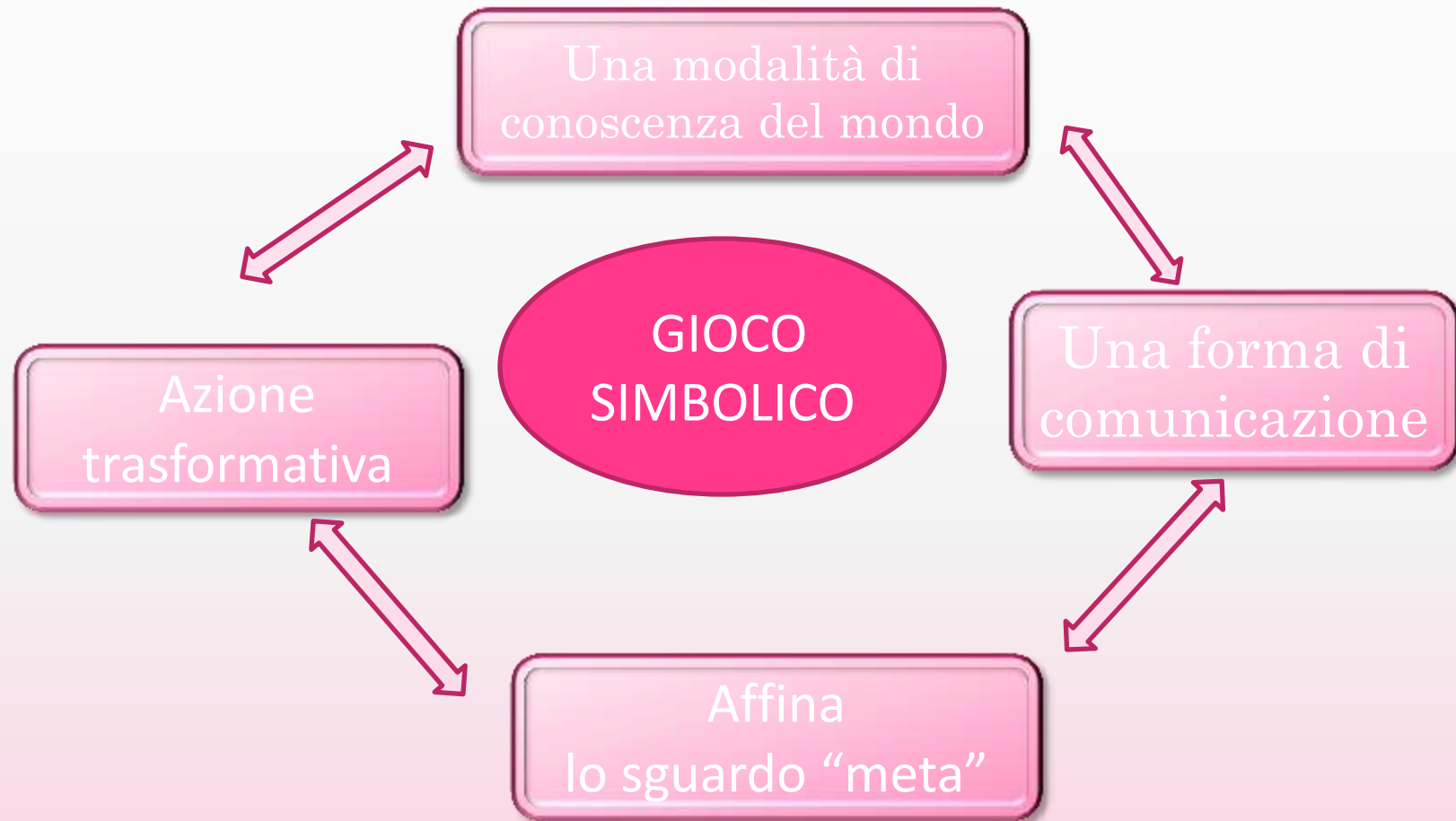
Perché è importante prendersi cura del GIOCO?

- Perché è piacere di vivere
 - Perché è fonte di maturazione affettiva
 - Perché è ponte tra affettivo e cognitivo
- Perché promuove sviluppo socio-cognitivo
 - Perché promuove sviluppo sociale e linguistico
 - Perché promuove senso di efficacia e di padronanza del corpo
- Perché è evolutivamente ricco e complesso





CENTRO RISORSE
TERRITORIALE
FOSSANO CUNEO





Perché è importante prendersi cura del gioco?

Perché nel momento ludico il bambino si scopre come una cerniera aperta sul mondo

“Perché nel gioco un bambino si comporta sempre in modo superiore alla sua età media” (Vygotskij, 1978)

Perché il gioco simbolico non raggiunge la massima evoluzione spontaneamente





Perché il gioco è importante nei servizi 0-6?

“Ai bambini si dovrebbe insegnare la lingua scritta,
non soltanto a scrivere le lettere dell’alfabeto” (Vygotskij, 1987)

Quale rapporto c’è tra gioco e didattica?

Su cosa costruiamo la continuità tra servizi
per accompagnare il continuum
nella vita del bambino?





IL BAMBINO NON GIOCA
PER CONOSCERE
MA CONOSCE PERCHÉ
GIOCA





Ma in pratica... nella pratica che spazio diamo al GIOCO?

- Importanza del gioco: in teoria si... in pratica no (Bettelheim)
 - Quale idea di gioco guida la pratica quotidiana mia e del mio gruppo scuola?
- Qual è lo scarto tra la mia teoria e la mia pedagogia latente?





CENTRO RISORSE
TERRITORIALE
FOSSANO CUNEO

Per riflettere un po'... AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia

La scuola è un contesto complesso (idea ecologica di “ambiente” non isolato dagli altri ambienti)

la complessità è resa dalla individuazione di fattori ritenuti fondamentali per delinearne ed apprezzarne la qualità educativa.

la scuola è un contesto intenzionalmente allestito a fini formativi.



4. Strumento di AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia (AVSI): indice degli item

Scala A: L'esperienza educativa

A1. Le esperienze relazionali e sociali

1. L'inserimento
2. L'accoglienza e il commiato
3. Le relazioni adulto/bambino
4. La responsabilizzazione sociale dei bambini
5. L'organizzazione dei gruppi
6. La sensibilizzazione alle differenze
7. L'integrazione del bambino in situazione di handicap

A2. Le attività educative

A2.1. Attività per lo sviluppo corporeo

8. Attività per lo sviluppo corporeo: materiali e allestimento ambientale
9. Attività per lo sviluppo corporeo: tempi
10. Attività per lo sviluppo corporeo: animazione e ruolo dell'adulto

A2.2. Attività per lo sviluppo linguistico

11. Attività per lo sviluppo linguistico: materiali e allestimento ambientale
12. Attività per lo sviluppo linguistico: tempi
13. Attività per lo sviluppo linguistico: animazione e ruolo dell'adulto

A2.3. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito grafico-manipolativo-pittorico

14. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito grafico-manipolativo-pittorico: materiali e allestimento ambientale
15. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito grafico-manipolativo-pittorico: tempi

16. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito grafico-manipolativo-pittorico: animazione e ruolo dell'adulto

A2.4. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito sonoro e ritmico

17. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito sonoro e ritmico: materiali e allestimento ambientale
18. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito sonoro e ritmico: tempi
19. Attività per lo sviluppo delle capacità creative ed espressive nell'ambito sonoro e ritmico: animazione e ruolo dell'adulto

A2.5. Il gioco del far finta

20. Il gioco del far finta: materiali e allestimento ambientale
21. Il gioco del far finta: tempi
22. Il gioco del far finta: animazione e ruolo dell'adulto

A2.6. Attività per la sollecitazione delle capacità costruttive

23. Attività per la sollecitazione delle capacità costruttive: materiali e allestimento ambientale
24. Attività per la sollecitazione delle capacità costruttive: tempi
25. Attività per la sollecitazione delle capacità costruttive: animazione e ruolo dell'adulto

A2.7. Osservare-ragionare-fare ipotesi

26. Osservare-ragionare-fare ipotesi: materiali e allestimento ambientale
27. Osservare-ragionare-fare ipotesi: tempi
28. Osservare-ragionare-fare ipotesi: ruolo dell'adulto

A2.8. Le esperienze pro-alfabetizzanti

29. Le esperienze pro-alfabetizzanti: materiali e allestimento ambientale
30. Le esperienze pro-alfabetizzanti: tempi
31. Le esperienze pro-alfabetizzanti: ruolo dell'adulto

A3. Le routine

- 32. Pasti e merende
- 33. Riposo e relax
- 34. Pulizia personale
- 35. Altre routine

A4. Spazi

- 36. L'organizzazione e l'utilizzo pedagogico dello spazio-sezione
- 37. L'organizzazione e l'utilizzo pedagogico degli spazi extra-sezione
- 38. L'organizzazione e l'utilizzo pedagogico dello spazio esterno

A5. Tempi

- 39. Scansione e ritmi della giornata
- 40. Le transizioni

Scala A. L'esperienza educativa: i criteri di fondo

Scala B. Le attività professionali

B1. Promuovere l'esperienza educativa

- 1. Osservare
- 2. Progettare
- 3. Programmare
- 4. Valutare
- 5. Innovare
- 6. Promuovere la qualità del servizio

B2. Socializzare l'esperienza educativa

- 7. Documentare
- 8. Promuovere l'immagine del servizio
- 9. Fare ricerca
- 10. Fare sperimentazione

Scala B. Le attività professionali: i criteri di fondo

Scala C. Gli adulti e i loro rapporti

C1. L'organizzazione del lavoro

- 1. L'organizzazione del lavoro
- 2. Il rapporto numerico adulti-bambini
- 3. Il personale ausiliario
- 4. Il dirigente scolastico
- 5. Altre figure
- 6. La determinazione dei compiti e delle responsabilità
- 7. La gestione dell'autonomia

C2. Rapporti in rete

- 8. I rapporti con le famiglie
- 9. I rapporti con l'ente gestore
- 10. I rapporti con altre scuole dell'infanzia
- 11. I rapporti con il nido e/o con le nuove tipologie
- 12. I rapporti con la scuola di base
- 13. I rapporti con altre agenzie educative del territorio
- 14. I rapporti con enti di ricerca educativa

Scala C. Gli adulti e i loro rapporti: i criteri di fondo

Scala D. Le garanzie

D1. Testi programmatici

- 1. Il regolamento
- 2. La carta dei servizi e il POF
- 3. Le linee pedagogiche

D2. Il personale

- 4. La stabilità del personale
- 5. Le sostituzioni
- 6. La formazione in servizio
- 7. L'orientamento professionale relativo all'entrata in servizio



Per riflettere un po'...

A2. Le attività educative

A2.5. Il gioco del far finta

La capacità di simbolizzare... va promossa al fine di sollecitare forme di pensiero e di espressione capaci di dare forma e senso alla realtà e all'esperienza.

Non si tratta solo di valorizzare il “far finta” infantile in tutte le sue manifestazioni...

ma di promuovere le embrionali capacità simboliche infantili... per fornire strumenti per pensare la realtà e dare forma alla propria esperienza

Tale valorizzazione e promozione spettano prioritariamente all'adulto

Fossano, 26 marzo e 9 aprile 2011





Promozione del gioco simbolico

In quale direzione?

Manifestazione ed evoluzione
del gioco simbolico

Costruzione/evoluzione
di competenze e conoscenze

Da dove si parte?





CENTRO RISORSE
TERRITORIALE
FOSSANO CUNEO

Come promuovere il gioco simbolico

Da dove si parte?

OSSERVARE IL GIOCO

Per coglierne
il momento evolutivo

Per cogliere ciò che, fuori dal
gioco, ha davvero catturato
l'interesse infantile



Fossano, 26 marzo e 9 aprile 2011



OSSERVARE IL GIOCO DI FINZIONE

SVALSI:

una Scala di Valutazione delle Abilità Ludico-Simboliche Infantili

UNA GUIDA PER L'OCCHIO: non solo per osservare e valutare, ma anche per guidare l'azione educativa, per agire professionalmente in modo consapevole, intenzionale, mirato





OSSERVARE IL GIOCO DI FINZIONE: SVALSI

Strumento per cogliere le diverse dimensioni
che compongono il gioco di finzione
e valutarne il grado di articolazione e raffinatezza

DECONTESTUALIZZAZIONE

DECENTRAMENTO

INTEGRAZIONE

CONTROLLO DELL'ESECUZIONE

COMPETENZA SOCIALE





DECONTESTUALIZZAZIONE

Oggetti, persone e situazioni vengono estratte dal contesto in cui si trovano e **poste in un nuovo contesto**, una cornice diversa, **fittizia, immaginaria**

DECENTRAMENTO

Capacità di **mettersi nei panni degli altri**;
giocare simbolicamente le conoscenze sull'altro

CONTROLLO DELL'ESECUZIONE

Riguarda l'area del linguaggio che definisce la cornice all'azione





INTEGRAZIONE

Sviluppo della capacità di **combinare** un sempre maggior numero di elementi **in modo** sempre più **articolato e coerente** all'interno di scene ludiche che assumono la complessità e l'andamento della rappresentazione di vere e proprie storie
(script culturalmente definiti)

COMPETENZA SOCIALE

Crescente capacità di **orientare, condividere, coordinare** le proprie intenzioni e comportamenti a quelli altrui





Zona di Sviluppo Prossimale

È la **distanza tra il livello effettivo di sviluppo** così come è determinato da *problem-solving autonomo* e il **livello di sviluppo potenziale** così come è determinato attraverso il *problem-solving sotto la guida* di un adulto o in collaborazione con i propri pari più capaci (Vygotiskij, 1978)





Quale adulto?

Regista ambientale

Facilitatore

Promotore ludico

Mediatore culturale





Promozione del gioco simbolico: spunti teorici

Coscienza Vicaria (Bruner)

L'adulto è consapevole dei confini della ZOPED infantile e pronto a regolare il suo intervento su di essa

Modello di *scaffolding*:

l'adulto come *tutor* (Wood, Bruner, Ross)

sollecitare, accogliere apprezzare le iniziative ludiche; modulare l'eccitazione; riconoscere le difficoltà a sostenere le parti più difficili del gioco e assumerle; mantenere la direzione dell'attività di finzione facendosi garante delle regole del mondo fittizio e focalizzando gli spunti cruciali dei partecipanti per connetterli in una trama coerente

Modeling

mostrare come si fa a giocare a partire dagli spunti dei bambini





Spunti pratici

- **Ripresa:** l'adulto ripete le verbalizzazioni dei bambini e descrive i loro comportamenti ludici

Es. Samuele mette le bambole piccole sul divano e le copre, poi si corica dal lato opposto e si copre: "Hanno sonno i bimbi" Adulto: I'l papà e i piccoli dormono"

- **Domanda:** l'adulto chiede chiarimenti ai bambini circa i loro comportamenti ludici

Es. adulto: tu chi sei?"; Elisa: la principessa; adulto: e tu Sara, chi sei?; Sara: la principessa; Adulto: e cosa fanno le principesse?; Elisa: non lo so; Adulto: bimbi, cosa fanno le principesse?; Davide: vanno al castello; adulto: a fare cosa?; Davide: a dormire.

- **Introduzione:** l'adulto propone nuovi elementi di gioco mantenendosi all'interno dei contenuti ludici attivati dai bambini

Es. Adulto: allora potete andare a dormire; Elisa e Sara vanno a dormire.





Promozione del gioco simbolico e costruzione di sistemi simbolico-culturali

Savio: il gioco è l'osservatorio sulle curiosità infantili, sui processi di esplorazione cognitiva che creano connessioni abbandonandosi alla curiosità, per meglio capire e conoscere la novità che intriga.

Dewey: il pensiero scientifico, l'intelligenza riflessiva (che affronta il problema, la curiosità attraverso un processo d'indagine ben definito) prende avvio solo in presenza di una situazione autenticamente problematica, autenticamente sentita





Quale adulto?

Adulto che promuove dall'interno...

ponendo degli “e se...” problematici, in linea con i movimenti ludici, che possano suggerire la ricerca di piste di soluzione (“...allora”), da progettare, perseguire e verificare nell'azione

Portatore dei sistemi-simbolico culturali; che usa i campi di esperienza come “lista di segnali di attenzione” (Zunino)

