

PSICOLOGIA GENERALE E APPLICATA

Prefazione

Il tema della nostra UNITÀ DI APPRENDIMENTO È IL **GIOCO**.

Avendo come materia di indirizzo PSICOLOGIA GENERALE ED APPLICATA, abbiamo deciso di ripassare insieme **l'importanza del gioco** per lo sviluppo psicologico del bambino e quindi il nostro lavoro si apre con una breve analisi degli studi dei più importanti sociologi e psicologi che si sono occupati di questo tema.

In secondo luogo, tenendo conto degli argomenti del programma di questo anno di corso, abbiamo deciso di inserire nel nostro lavoro una brevissima spiegazione della teoria delle INTELLIGENZE MULTIPLE, in quanto i bambini, grazie a varie attività ludiche, possono sviluppare le varie intelligenze, migliorare quelle che li mettono più in difficoltà e trovare soddisfazione nelle applicazione delle altre, in cui non riscontrano problemi.

Dopo questa introduzione teorica, abbiamo pensato di creare un compito di realtà, cercando di sfruttare le passioni di alcuni di noi: quella di Tommaso per lo skate, quella di Federica per il disegno dei manga, quella di Petru per la programmazione informatica e quella di David per la tecnologia, in quanto ha permesso a tutti i nostri dispositivi di avere sempre le batterie in carica. Intorno a queste passioni ogni alunno della nostra classe si è dedicato all'ideazione e alla realizzazione di una serie di giochi da proporre ad un gruppo di bambini, tra i tre e i cinque anni, del doposcuola, gestito da una cooperativa, al fine di lavorare sulla maggior parte delle intelligenze descritte da Gardner.

IL GIOCO



<https://www.bimbiparma.it/>

IL GIOCO è un'attività spontanea che nasce da motivazioni autentiche.

Attraverso l'attività ludica il piccolo manifesta:

- le sue attitudini
- le sue tendenze individuali
 - rappresenta la realtà che lo circonda reinventandola
 - trasformandola
 - fantasticando su di essa

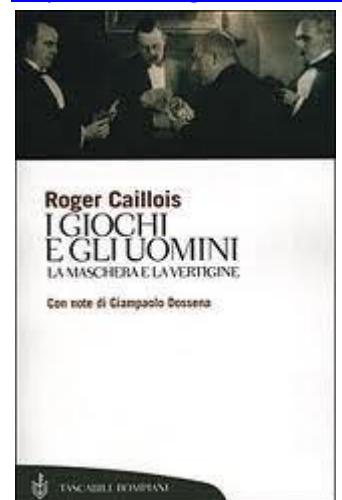
LE CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Nel 1958 il sociologo e scrittore francese **Roger Caillois** (1913 -1978) nel suo libro *I GIOCHI E GLI UOMINI* definisce i caratteri essenziali. il gioco è:

1. **improduttivo** = non si mette in atto né per procurare beni materiali o vantaggi particolari né per ottenere determinati risultati ma è fine a se stesso.
2. **libero** = decisione spontanea di giocare e se si viene obbligati a farlo, il gioco perde immediatamente la sua natura di divertimento.
3. **separato** = è circoscritto entro un certo tempo un certo luogo: inizio / fine ben precisi
4. **incerto** = gli esiti e gli sviluppi del gioco sono imprevedibili e non possono essere stabiliti a priori.
5. **regolato** = si svolge secondo certe regole.
6. **fittizio** = il giocatore sa perfettamente che gioco e realtà sono due dimensioni differenti.



<https://sociologicamente.it/>



<https://eidoteca.net>

LE FINALITÀ DEL GIOCO:

1. Il gioco permette di sviluppare **abilità sensoriali motorie e percettive**.

Si pensi ad esempio allo stimolo acustico a cui è sottoposto un bambino di 10 mesi che schiaccia dei pulsanti su un giocattolo che riproduce i suoni degli animali



2. il gioco assolve una **funzione anticipatoria** ossia funge da

esercitazione per l'acquisizione delle **abilità necessarie per diventare adulti** attraverso il gioco i bambini **fanno pratica** di ruoli che appartengono al mondo dei grandi.

es. quando bambine e bambini giocano a fare i genitori.



2. 1 relazione tra il **gioco e l'identità di genere**: sin da piccoli veniamo abituati a giocare con certi tipi di giochi piuttosto che altri in relazione al sesso di appartenenza

- *femmine* = giochi passivi in cui prevale il concetto di cura, dedizione, dolcezza
- *maschi* = giochi attivi in cui prevale la competizione, l'aggressività e il movimento

Questo alimenta gli **stereotipi di genere** riflettendo i differenti stili di vita, responsabilità e impegni che la società si aspetta da un uomo e una donna.

2.2 acquisire la consapevolezza che i bambini attraverso il gioco esprimono sé stessi le proprie fantasie e i propri desideri in modo naturale e spontaneo

2.3 la scelta dei giochi dovrebbe essere **il più possibile libera e indipendente dalle aspettative sociali**

3. grazie al gioco il bimbo **libera l'eccesso di energia accumulata durante le normali attività quotidiane** (aggressività e le diverse tensioni)

Il gioco assolve così un'importante **funzione riequilibrante** liberando il piccolo da paure e ansie

4. il gioco svolge una **funzione sociale** fondamentale poiché permette ai bambini di condividere con altri momenti e situazioni, di socializzare, di stringere amicizia

IL GIOCO SECONDO PIAGET

Secondo lo psicologo svizzero (1896-1980) i giochi si distinguono in:



<https://www.stateofmin>

- **giochi di esercizio** = sono caratteristici dei primi due anni di vita e permettono al bambino di manipolare oggetti pur senza avere ancora la capacità cognitiva di rappresentarsi mentalmente la realtà



Piaget

<https://www.nelcastellodicarta.it/>

- **gioco simbolico o di finzione** = è il gioco che caratterizza in particolare la seconda infanzia **2-6 anni**. Il bambino è in grado di rappresentarsi mentalmente la realtà. simbolico = uno o più oggetti stanno al posto di qualcos'altro. Es. un cesto o una scatola possono diventare delle navi.



<http://www.familing.it/>



<https://www.mama-natura.com/>

- intorno ai 2 anni i bambini si dedicano quasi ancora esclusivamente ad **azione simbolica individuali** ossia rivolti verso sé stessi come far finta di mangiare, di dormire.
- verso i 3-4 anni aumentano **le attività indirizzate anche ad altri, ad esempio**, quando il piccolo fa finta di dar da mangiare a un peluche



<https://www.pourfemme.it/>

- **gioco con regole** è tipico della terza infanzia dai 7 anni circa = attività ludiche regolamentate ossia quelle in cui esistono regole chiare da rispettare. Il gioco con regole si caratterizza per la competitività, lo spirito di collaborazione. Es. palla prigioniera, i giochi da tavolo

IL GIOCO SECONDO PARTEN

La sociologa statunitense **Mildred Parten** (1902-1970) nel 1932 ha proposto una classificazione dei giochi infantili considerando il grado di **partecipazione sociale**



<https://peoplepill.com>

1. **il gioco solitario** = i bimbi giocano da soli
2. **il gioco parallelo** = i bambini giocano indipendentemente l'uno dall'altro ma in un contesto comune
3. **il gioco associativo** = i bambini iniziano a giocare insieme svolgendo azioni uguali o simili e rivolgendo un interesse comune all'azione in questo tipo di gioco i piccoli si scambiano oggetti e osservano ciò che fanno i compagni.

Ha un carattere ancora poco strutturato

4. **il gioco cooperativo** = ognuno è fondamentale ai fini del corretto svolgimento dell'attività in questo caso il gioco assume un carattere strutturato e ben preciso

I GIOCHI IN RELAZIONE ALL'ETÀ

- **0 - 2 anni** privilegiare giochi che possano sviluppare le capacità sensoriali del piccolo e che possano essere condotti in modo solitario



<https://www.periodofertile.it>

- ✓ sonagli
- ✓ tamburelli
- ✓ giochi elettronici che producono suoni di animali o musiche e che si illuminano con colori differenti
- ✓ libri tattili
- ✓ maneggiare carte e stoffe di vario genere

- **2 -6 anni** = giochi di finzione



<https://www.nostrofiglio.it/>

- ✓ cucinare usando pentoline piattini bicchieri posate
- ✓ assumere ruoli genitoriali
- ✓ impersonificare altre figure come il dottore o l'insegnante
- ✓ travestirsi trasformando ad esempio in supereroi, maghi e streghe

- **6-7 anni** in poi invece i bambini iniziano a svolgere anche i giochi regolati insieme con altri compagni



<https://www.dolcipattini.it/>

- ✓ nascondino
- ✓ mosca cieca
- ✓ palla prigioniera
- ✓ gioco dell'oca
- ✓ monopoli

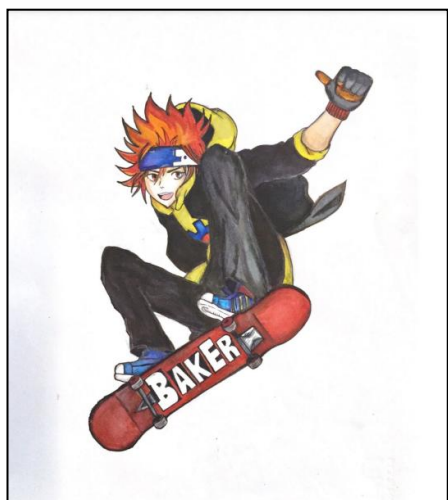
Le intelligenze multiple



Lo psicologo americano Howard Gardner, sulla base dei suoi studi e delle sue osservazioni su pazienti neurologici, ha individuato e descritto nove intelligenze diverse (le famose intelligenze multiple)

- **Intelligenza Linguistica:** è l'intelligenza legata alla capacità di utilizzare il linguaggio nei suoi registri e nelle sue sfumature;
- **Intelligenza Logico-Matematica:** è l'intelligenza che governa la deduzione, la riduzione a schema e la logica;
- **Intelligenza Spaziale:** è l'intelligenza legata all'orientamento, alla memorizzazione dei dettagli relativi allo spazio e all'astrazione delle figure spaziali;
- **Intelligenza Corporeo-Cinestesica:** è l'intelligenza legata alla padronanza del proprio corpo;
- **Intelligenza Musicale:** è l'intelligenza che permette di riconoscere suoni e costruzioni armoniche, oltre a favorire il canto e l'uso degli strumenti;
- **Intelligenza Intrapersonale:** è la capacità di comprendere se stessi e di riflettere questa comprensione nel campo delle relazioni, sul lavoro e nello studio;
- **Intelligenza Interpersonale:** è la capacità di comprendere gli altri, di stringere relazioni interpersonali di qualità e di empatizzare (è molto simile all'intelligenza emotiva di Salovey e Goleman);
- **Intelligenza Naturalistica:** l'intelligenza legata al riconoscimento e alla classificazione degli enti naturali, come piante e animali;
- **Intelligenza Esistenziale o Teoretica:** è legata ai temi della speculazione teoretica, come l'esistenza dell'uomo, alle astrazioni e al ragionamento legato alle categorie concettuali.

Il nostro lavoro si è concentrato su tre disegni, realizzati da Federica, che rappresentano un ragazzino sullo skate.



Intelligenza linguistica

1. Descrizione dei disegni

Aiutare i bambini a descrivere i disegni ponendo loro una serie di domande stimolo:

- Date un nome a questo ragazzo.
- È più grande o più piccolo di voi?
- Che cosa indossa? (come è vestito?)
- Di che colore sono i suoi pantaloni?
- Qual è il suo sport preferito?
- Di che colore è il suo skate?
- Voi sapete andare sullo skate o sul monopattino?
- Qualcuno di voi pratica uno sport?

2. Raccontare una storia osservando le immagini:

I bambini vengono divisi in gruppi di cinque, in modo da permettere a tutti di parlare.

Le tre immagini vengono presentate con sequenze diverse, così da poter inventare più storie.

Esempio:

1.



Thomas è seduto sul suo skate e aspetta i suoi amici

Quando arrivano i suoi amici, fa un bel salto con il suo skate

Alla fine se ne va con lo skate sotto braccio

2.



Thomas arriva al parco con il suo skate sotto braccio

Poi va sullo skate e fa un bel salto

Alla fine si riposa seduto sullo skate

3.



Thomas fa un giro con lo skate e fa un bel salto

Poi prende lo skate sotto braccio, lascia la pista

Infine si riposa e aspetta i suoi amici

3. Imparare a utilizzare le rime

Ai bambini viene detta una frase e mostrati due disegni. Devono scegliere quello che fa rima con la frase che hanno sentito.

ESEMPI:

1- Thomas si diverte con lo skate in giardino e poi mangio un bel GELATO - PANINO



<https://www.disegnidacolorareonline.com>



<https://www.tutto disegni.com>

2 - Accidenti che chiasso! Thomas è caduto a causa di UN SASSO – UNA BUCA



<https://twitter.com/sassodavide/status>



<https://it.vecteezy.com/arte-vettoriale>

3- Oggi il tempo non è bello! Thomas non ha lo skate ma GLI STIVALI – UN OMBRELLO



<https://it.dreamstime.com>



<https://www.unicosettimanale.it>

Intelligenza matematica

1. Mettere in sequenza in numeri da 1 a 5

Cinque forme di skate vengono presentati ai bambini in ordine sparso e viene chiesto loro di metterli in fila dal numero 1 al numero 5, come se dovessero formare un trenino

presentazione:



risultato finale:



2. Classificazione

Presentare ai bambini 5 tavole dello skate, 7 ruote, 6 bulloni e chiedere loro di inserire le tavole nel contenitore delle tavole, le ruote in quello delle ruote e i bulloni in quello dei bulloni.



Intelligenza visivo spaziale

1. Unire i trattini con la matita per formare linee curve e spezzate

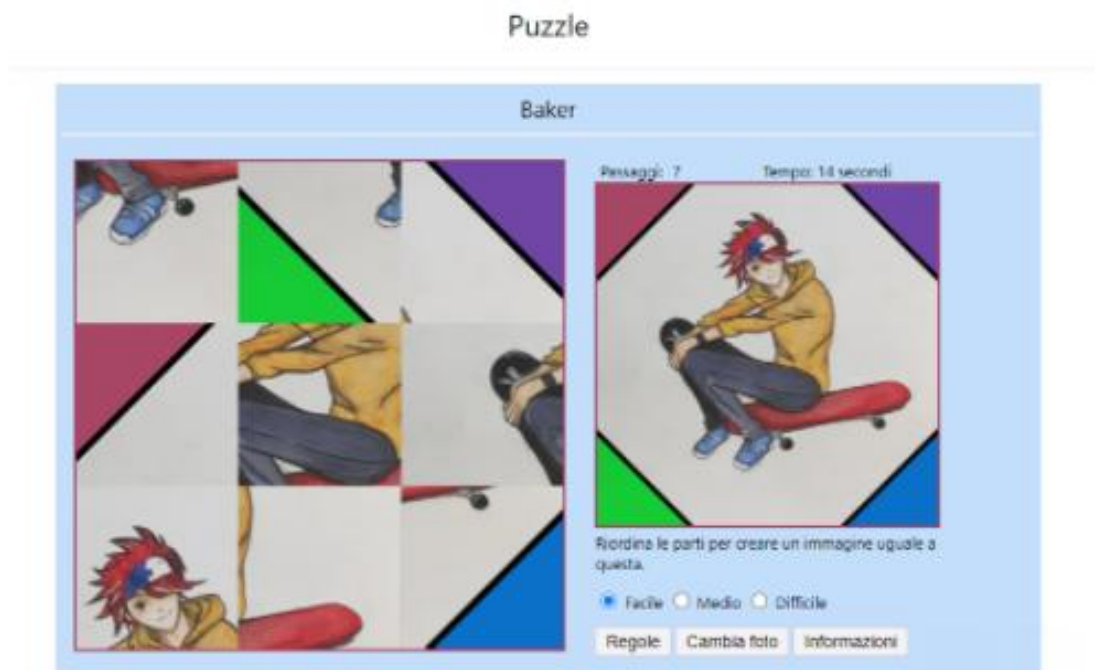


2. Costruire un puzzle

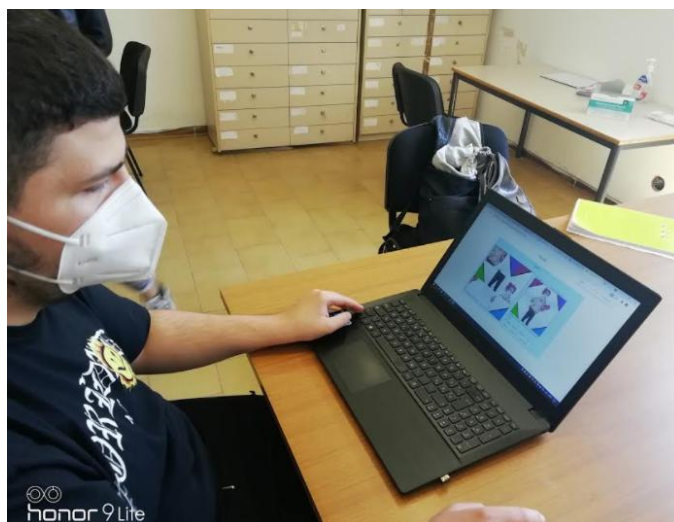


2. Costruire un puzzle con un gioco informatico

I giochi informatici piacciono molto ai bambini e quindi abbiamo pensato di proporre lo stesso gioco anche come gioco al computer o sul tablet (un grande ringraziamento a Petru che, da autodidatta, è riuscito a programmare questo gioco)



<https://drive.google.com/file/d/16FZ6w09i4slhhT8IKJS2D7Cj7liD8wy5/view?usp=sharing>



Intelligenza cinestetica

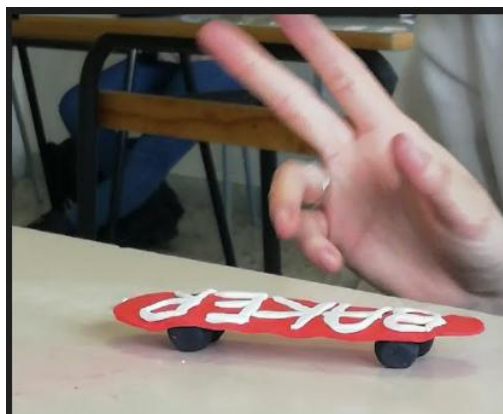
1. Percorso con ostacoli con skate, monopattino o a piedi nel giardino della scuola, creato insieme ai bambini.

Un gruppo di noi cerca di ideare il percorso su carta

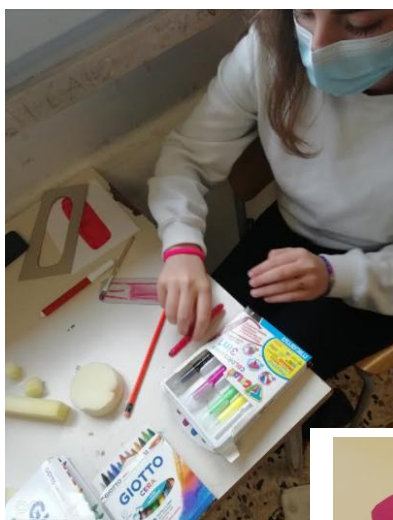


2. Giochi di manipolazione con la plastilina, il pongo o con cartoni e gomma piuma

a. creare uno skate con la plastilina



b. creare uno skate con cartone e gommapiuma:





Colorare la tavola da skate con uno stencil di cartone, potrebbe essere un'attività da proporre a quei bambini che ancora non riescono a colorare entro i margini o a "bambini speciali"

c. creare un portamatita con fogli gommati:

