



GIOCO E COMPETENZE

Il ruolo del gioco nella maturazione dell'identità, dell'autonomia e della competenza

FRANCA DA RE

GIOCO E SVILUPPO EVOLUTIVO

- Il gioco è l'elemento caratterizzante dell'attività del bambino sin dai primi mesi di vita.
- Attraverso il gioco, il bimbo conosce se stesso, esplora la realtà, si relaziona con altri.
- Il gioco ha una valenza sensorio-motoria, ma anche sociale, relazionale ed intrapsichica
- E' indispensabile per lo sviluppo dell'identità, dell'autonomia e della competenza.



FASI EVOLUTIVE

- Primi 6/8 mesi: esplorazione del proprio corpo: mani, piedi, mettere in bocca, toccare i giochi della culla, ascoltare musica, giocare con la propria voce
- Fino a 18 mesi: gattonare, strisciare, afferrare oggetti, lasciarli cadere, lanciaarli, nasconderli; usare le prime costruzioni, inizio del gioco con altri
- Dai 24 mesi: gioco simbolico; socializzazione. Attraverso il gioco simbolico si sperimentano ruoli, ci si decentra, si preordinano o si rievocano situazioni, si pianifica.
- Alla fine della scuola dell'infanzia cominciano le prime esperienze di gioco con regole



LE FUNZIONI DEL GIOCO

- “Funzione identificatoria”: fingendo di essere qualcuno (es. la bambina che indossa i vestiti della mamma), il bambino si confronta con l’identità ed i ruoli dell’adulto.



- “Funzione di dominio e di controllo”: il bambino, nel gioco, crea un mondo tutto suo che può costruire o distruggere a suo piacimento (es. i castelli di sabbia), contrariamente alla realtà “vera”, nella quale è limitato dall’adulto (lo “spazio ludico” di Winnicot).



- “Funzione compensatoria”: il bambino tenta di compensare un sentimento d’angoscia o disagio attraverso il gioco (es: il bambino del rocchetto di Freud o l’oggetto transizionale di Winnicot, la copertina di Linus)



- “Funzione rappresentativo-espressiva”: il bambino, non avendo ancora del tutto la capacità di rappresentare la realtà attraverso la verbalizzazione o la raffigurazione, tende ad imitarla.



- “Funzione riparatoria e anticipatoria”: il bambino anticipa un evento che ritiene minaccioso o cerca di controllare l’ansia dopo che l’evento è avvenuto (es. il bambino che sa di dover andare dal medico o che ne è appena tornato).



- “Funzione manipolatrice”: i bambini amano manipolare materiali diversi, in particolare quelli che si possono “lavorare” (acqua, farina, sabbia, creta); camminare scalzi; pasticciare e sporcarsi. Ciò esprime sia il bisogno di scaricare tensioni, sia difesa dalle regole e dai divieti, sia un contatto “primordiale” con la natura e la terra.



IL GIOCO NELLO SVILUPPO DELLE COMPETENZE

- Competenze senso-motorie: il gioco e la manipolazione affinano la coordinazione grosso e fino-motoria, la percezione corporea, l'equilibrio, la coordinazione, il ritmo, l'orientamento spaziale e temporale.
- Competenze linguistico-comunicative: specialmente attraverso il gioco simbolico e l'interazione con i compagni e gli adulti, il bambino sviluppa e affina il linguaggio, "nomina" oggetti, narra situazioni, esprime vissuti.
- Competenze espressive: attraverso l'uso del corpo, del movimento, del disegno, della voce per narrare e rappresentare, sperimenta e affina la capacità di rappresentarsi e rappresentare la realtà



- Competenze logico-matematiche: attraverso la manipolazione, il collocare, raggruppare, mettere insieme, localizzare, separare, quantificare, ordinare, il bambino sviluppa i concetti logico-matematici fondamentali



- Competenze scientifico-tecnologiche e spazio-temporali: la manipolazione di materiali, la costruzione, la pianificazione di manufatti, sperimentare, osservare modificazioni e trasformazioni della realtà, sviluppano le prime conoscenze e abilità scientifico-tecnologiche e spazio-temporali

- Competenze affettivo-relazionali e sociali: attraverso le funzioni del gioco, il bambino:
 - regola le proprie pulsioni e controlla disagi e paure;
 - si mette in relazione coi pari;
 - comunica;
 - impara a negoziare e a tenere conto delle esigenze altrui;
 - impara a differire le gratificazioni;
 - si decentra e supera gradualmente l'egocentrismo;
 - coopera, aiuta, chiede aiuto;
 - impara a modulare l'aggressività, a gestire i conflitti, a tenere conto degli altri;
 - impara il valore delle regole per la garanzia di tutti.



- Competenze strategiche: attraverso il gioco il bambino:
 - Prende iniziative
 - Sperimenta rischi e impara ad affrontarli
 - Pianifica azioni
 - Risolve problemi
 - Prende decisioni
 - Anticipa situazioni e adotta comportamenti di adattamento
 - Esercita creatività e flessibilità



IL RUOLO PROMOTORE DELL'ADULTO EDUCATORE

- L'adulto predispone situazioni, ambienti, tempi e organizzazioni
- Media le relazioni
- Propone esempi di comportamento
- Incoraggia all'azione e alla riflessione comune
- Favorisce la socialità e la cooperazione
- Predispone situazioni in cui i bambini agiscano in prima persona



I MEDIATORI

GIOCO E CONVERSAZIONE



Il gioco è azione, esperienza, contatto con la realtà.

La parola, sollecitata, evocata, fornita dall'adulto e agita generosamente dai bambini in contesto sociale, porta a rappresentazione, formazione di idee e concetti, capacità di comunicazione.

La parola nomina le emozioni e aiuta a identificarle e regolarle.

La parola nomina gli oggetti e narra le esperienze permettendone la ricostruzione riflessiva e metacognitiva.

La parola comunica e mette in relazione.



Solo l'esercizio simultaneo e costante dei due mediatori porterà il bambino all'ideazione, alla rappresentazione mentale della realtà e quindi alla possibilità di distaccarsi progressivamente dall'esperienza concreta per arrivare all'ideazione e alla progettualità.



DIRITTO AL GIOCO

Fammi giocare solo per gioco
Senza nient'altro, solo per poco
Senza capire, senza imparare
Senza bisogno di socializzare
Solo un bambino con altri bambini
Senza gli adulti sempre vicini
Senza progetto, senza giudizio
Con una fine ma senza l'inizio
Con una coda ma senza la testa
Solo per finta, solo per festa
Solo per fiamma che brucia per fuoco
Fammi giocare per gioco



Bruno Tognolini

