



II

Gioco...

...attraverso libri
per l'infanzia e
non solo

Dott.ssa Francesca Ronchetti

Il Gioco

Attività realizzata per se stessa in quanto ha il proprio aspetto gratificante in sé e non nel fine che raggiunge o il risultato che produce come invece accade nell'attività lavorativa (U.Galimberti)



Il gioco

Un sogno ad occhi aperti, condiviso con qualcuno, che avviene in uno spazio intermedio e protetto

D. Winnicott

Altre definizioni

- Il gioco è il lavoro del bambino: perché è una preparazione alla vita adulta mediata dalla fantasia, non un sostituto del lavoro adulto (Montessori, 1965)
- Il gioco permette al bambino di adattarsi velocemente ai cambiamenti di contesto e situazione (ellis, 1987, fagen 1995, et.al.)
- Il gioco permette di affrontare psicologicamente il presente e il passato e di prepararsi al futuro ruolo adulto (Bettleheim, 1987)Fond

E ancora

- Il gioco permette di rilasciare l'energia superflua, che non serve alla sopravvivenza (spencer1873, Hughes, 1999)
- Il gioco permette all'individuo di ricaricare la sua energia vitale in vista di nuovi compiti (Patrick1916)

Gioco...prerogativa degli individui giovani

Atti aggressivi inibiti
nello scopo

Caratteristica degli
animali più evoluti
(dai mammiferi in su)



A cosa serve giocare (per il bambino)

- ◉ Negli animali, facilita l'apprendimento di schemi motori e relazionali, lo sviluppo della capacità di adattamento e percezione.
- ◉ I giochi sono uguali in tutta la specie animale



La vita è più
divertente se si
gioca.
(Roald Dahl)

E questo vale per tutti...





Il gioco non è un passatempo ma un lavoro...

- Il gioco non è un passatempo, ma per il bambino è un lavoro vero e proprio, è la sua attività principale, perché attraverso questo impara e quindi, imparando, cresce.



Di sicuro il gioco è un bisogno primario dell'uomo. "Si possono negare quasi tutte le astrazioni: la giustizia, la bellezza, la verità, la bontà, lo spirito, Dio.

Si può negare la serietà" scrive ancora Huizinga, "ma non si può negare il gioco".



- 
- Già da piccolissimo, il bambino, inizia a dimostrare all'ambiente circostante la sua esistenza giocando.
 - Gioca con i piedini, con i capelli della mamma, con i sonagli della culla, e scopre piano piano il suo corpo

I gioco, infatti, è prettamente funzionale e direttamente proporzionale allo sviluppo sensoriale e motorio del piccolo poiché lo aiuta a far emergere le proprie capacità fisiche e motorie non ancora sviluppate.



Il gioco è importante perché:

- È volontario, propositivo e spontaneo
- Viene stimolata la creatività attraverso capacità di problem solving, competenze linguistiche e abilità fisiche
- Aiuta la formazione di nuove idee
- Aiuta l'adattamento sociale del bambino
- Aiuta a contrastare eventuali problemi emotivi



- L'esperienza di gioco aiuta ad avere maggiore fiducia nelle proprie capacità, poiché il bambino inizia a prendere coscienza del fatto che possiede delle abilità e delle caratteristiche che lo rendono unico nel suo ambiente circostante.

L'esperienza del gioco insegna al bambino ad avere fiducia nelle proprie capacità, attraverso questo processo diventa consapevole del proprio mondo interno ed esterno e incomincia ad accettare l'interazione tra queste due realtà.



Il gioco

- È intrinsecamente motivato (il bambino lo sceglie liberamente e ne ha una soddisfazione diretta)
- Coinvolge l'attenzione del bambino per tutto il tempo (gli obiettivi sono flessibili, autoimposti e modificabili)
- Può essere non verbale e simbolico (può rappresentare simbolicamente desideri e sentimenti)
- È libero da regole esterne
- Richiede un coinvolgimento attivo (il bambino sperimenta un senso di controllo su ciò che fa)

La relazione tra bambino e adulto

Il gioco è il principale luogo di socializzazione tra genitori e figli: quando un genitore gioca con il proprio figlio permettendogli di decidere quale attività fare, egli si mette al suo stesso livello di comunicazione, e la qualità della loro relazione migliora notevolmente





*Il gioco con l'adulto diventa
per il bambino
un'occasione per costruire
legami di intimità con le
persone più importanti della
sua vita*

A cosa serve giocare (per i bambini)

- Negli esseri umani, implica anche il coinvolgimento della vita emotiva, intellettuale. Aiuta a creare relazioni complesse. Sviluppa la capacità di astrazione. Crea lo spazio mentale per lasciar uscire le angosce



A cosa serve il gioco dei bambini (per i grandi)

- Vedere la rappresentazione “scenica” del piano di vita del bambino, della propria idea del mondo.
- Leggere i bisogni, le fantasie, i disagi, le predisposizioni
- Intuire la felicità del bambino attraverso la sua capacità creativa (Munari)
- Offrire nuove opzioni alla sua idea di mondo.

Stadi di gioco (Piaget)

- Gioco percettivo-motorio: il bambino impara ad afferrare, dondolare e muoversi. Ripetizione come stimolo piacevole fine a se stesso, oppure come rassicurazione nelle situazioni nuove (bambino che fa cadere il cucchiaino, altalena).
- Gioco Simbolico: Gli oggetti non sono più visti come tali, ma assumono un altro significato. Attività che presuppone lo sviluppo del pensiero, di elemento soggettivi ed egocentrici (bambino attore vs bambino regista)
- Gioco con Regole: gioco di tipo sociale, condiviso; più attenzione al contesto oggettivo. Superamento dell'egocentrismo, discussione sull'imposizione delle regole

Fasi di gioco secondo Parten(1932)

- Non social activity (in solitudine)
- Parallel play (accanto ad altri bambini ma non insieme)
- Associative play (interagendo e scambiando giocattoli)
- Cooperative play (gioco di regole condivise)

Fasi secondo Piaget (1962)

- Functional play (azioni ripetute, manipolazione, imitazione,...)
- Constructive play (gioco con obiettivi, creazione di oggetti, ...)
- Symbolic play (sostituzione della realtà con la fantasia)
- Games-with-rules (gioco con comportamenti controllati da regole autoimposte e condivise, adattamento alle esigenze altrui)

Il gioco come supporto allo sviluppo

- Prima Infanzia
(primo e secondo anno)
- Seconda infanzia
(2-5 anni)
- Età della scuola primaria (6-11)
- Adolescenza (11-18)



Prima infanzia

- Gioco di esplorazione spaziale e sensomotoria
- Si concentra su azioni visive e motorie su oggetti e persone
- La ripetizione molteplice di azioni motorie semplici permette l'acquisizione di schemi di comportamento che vengono simbolizzati e generalizzati: producendo conoscenza.
- Nel secondo anno di vita compare il gioco simbolico

Seconda infanzia

- Dal gioco solitario e di semplice vicinanza con altri bambini si al gioco di associazione e cooperativo.
- Il gioco serve al bambino per consolidare i suoi apprendimenti.
- Si estende il gioco simbolico, cioè l'utilizzo di oggetti con funzioni diverse da quelle normali all'interno di un immaginato mondo parallelo che imita quello adulto.
- Aumenta anche il gioco sociale,

Gioco simbolico (tra i 2 e i 4 anni)

- L'emergere del gioco simbolico è il chiaro segnale della capacità acquisita dal bambino di trasformare i dati sensoriali in immagini mentali astratte.



- Mediante il gioco simbolico i bambini imitano i comportamenti adulti, soprattutto ricreano esperienze della vita adulta a loro precluse.
- Possono ricostruire anche esperienze spaventose o dolorose, trasformandole in esperienze gestibili e sopportabili.
- Il progressivo aumento dei giochi cooperativi segna la fine del gioco simbolico e apre al bambino la strada di uno sviluppo successivo.
- Molto dipende dal comportamento dei genitori: il gioco simbolico va supportato, rinforzato.

Età della scuola primaria

- I giochi più apprezzati sono: giochi di costruzione, teatro dei burattini, giochi di parole, canti, giochi di competizione, o giochi sportivi organizzati.
- Il bambino cioè cerca giochi in cui siano presenti regole che può conoscere e rispettare, e che gli permettano di esprimersi e di mettersi alla prova.
- Inoltre il bambino desidera fortemente essere riconosciuto dal gruppo, il bisogno di appartenenza lo induce a scegliere giochi di interazione e di competizione.

Quindi il gioco permette ai bambini...

- di comunicare i suoi sentimenti in modo naturale e immediato
- rilassarsi e ridurre le sue difese
- esprimere le proprie emozioni, anche negative non temendone alcuna ritorsione (aggressività)
- sviluppare abilità sociali utili in determinate situazioni
- mettersi alla prova in nuovi ruoli e sperimentare un senso di controllo trovando e verificando possibili soluzioni

E permette agli adulti...

- Entrare nel mondo dei bambini, producendo un luogo di mutua accettazione e comprensione e di condivisione del controllo
- Comprendere il bambino e i suoi bisogni



Le Mie eMOZIONI

Il gioco può servire al bambino per

- “perdersi”
- trovare conforto
- provare speranza



Perdersi

- Se l'attività di gioco è particolarmente piacevole per il bambino, egli può rilassarsi e concentrarsi a tal punto sull'attività che sta svolgendo e dalla quale ricava piacere da quietare la sua mente: è come se il bambino perdesse temporaneamente consapevolezza di sé, dei suoi problemi e dell'ambiente nel quale si trova.
- In questo stato di sospensione, il bambino prova un senso di controllo su ciò che sta facendo e ha la sensazione di poter influenzare ciò che accadrà.
- Questo accade quando le richieste del gioco non sono né superiori né inferiori alle sue capacità:
- Se fossero superiori il bambino potrebbe provare rabbia e angoscia, se fossero inferiori il bambino si annoierebbe.
- Per ogni bambino può essere diversa l'attività che permette tale sospensione del sé.

Sospensione

- Il “perdersi” permette di:
- Sfuggire ai propri problemi, rilassarsi, trovare un luogo di ristoro e di recupero delle proprie energie vitali
- Compensare la propria “parte malata” provando piacere in attività che non la coinvolgono e quindi recuperare un senso di controllo della propria unità ed identità.

Conforto

- Giocare ricrea situazioni e mondi nei quali il bambino si sente al sicuro, e ciò gli dà conforto.
- Giocare è l'unico modo che il bambino conosce per non restare inattivo. Nelle situazioni angosciose l'inattività e l'attesa passiva degli eventi è meno tollerabile rispetto all'impiego del tempo in attività qualsiasi.
- Attraverso il gioco il bambino può intessere relazioni con gli adulti nelle quali (proprio in virtù del contesto di gioco) il bambino viene trattato alla pari ed ha un ruolo ben preciso, da lui scelto.

Speranza

- Ognuno di noi per sopportare e superare le difficoltà della vita, crea nella sua mente immagini fantastiche legate a situazioni immaginarie, che assumono l'aspetto di soluzioni possibili, o talvolta perfino di vittorie sconfiniate.
- Se l'adulto teme di mostrare tali immagini, il bambino invece non ha imbarazzo e ne dà espressione nel gioco simbolico o nei racconti che produce.
- Il gioco, con la sua assenza di regole, la sua libertà totale, permette al bambino di mettere in scena e di vivere esperienze nelle quali sperimenta potere e controllo, che servono a compensare le difficoltà quotidiane ed offrono quindi speranza.

Il gioco in ospedale...

Il gioco per il bambino malato può servire a:

- Continuare il proprio sviluppo psicomotorio
- Trovare un mezzo per comunicare i propri sentimenti e le proprie emozioni
- Sperimentare un senso di controllo della situazione
- Adattarsi in modo più semplice ed efficace all'ambiente ospedaliero
- Rielaborare le esperienze vissute.

E ora giochiamo con l'arte...





*Il più grande ostacolo
alla comprensione
di un'opera d'arte è
quello di voler capire
(Bruno Munari)*

L'arte è fondamento della nostra civiltà e dovrebbe essere “toccata con mano” anche dai più piccoli.



La Carta dei diritti dei bambini all'arte e alla cultura...

- Il 3 marzo 2011 è stata presentata a Bologna la Carta dei diritti dei bambini all'arte e alla cultura.

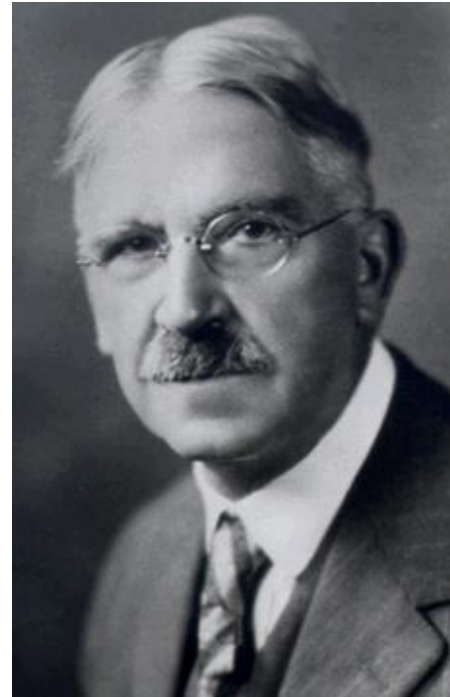


- Tradotta in 26 lingue e destinata a tutti i bambini di ogni parte del mondo, è ispirata al seguente principio di base: "I bambini hanno diritto a partecipare all'arte in tutte le sue forme ed espressioni, a poterne fruire, praticare esperienze culturali e condividerle con la famiglia, le strutture educative, la comunità, al di là delle condizioni economiche e sociali di appartenenza".



Arte e creatività svolgono un ruolo fondamentale nell'ambito dell'evoluzione infantile, tuttavia, per molti versi, entrambe sembrano essere oggetto di scarso interesse da parte delle istituzioni.

- Nella prima metà del novecento, John Dewey, influente filosofo e pedagogista americano, affermò con convinzione l'idea che l'arte fosse il mezzo più indicato per utilizzare, in maniera costruttiva, l'energia creativa racchiusa nel bambino.

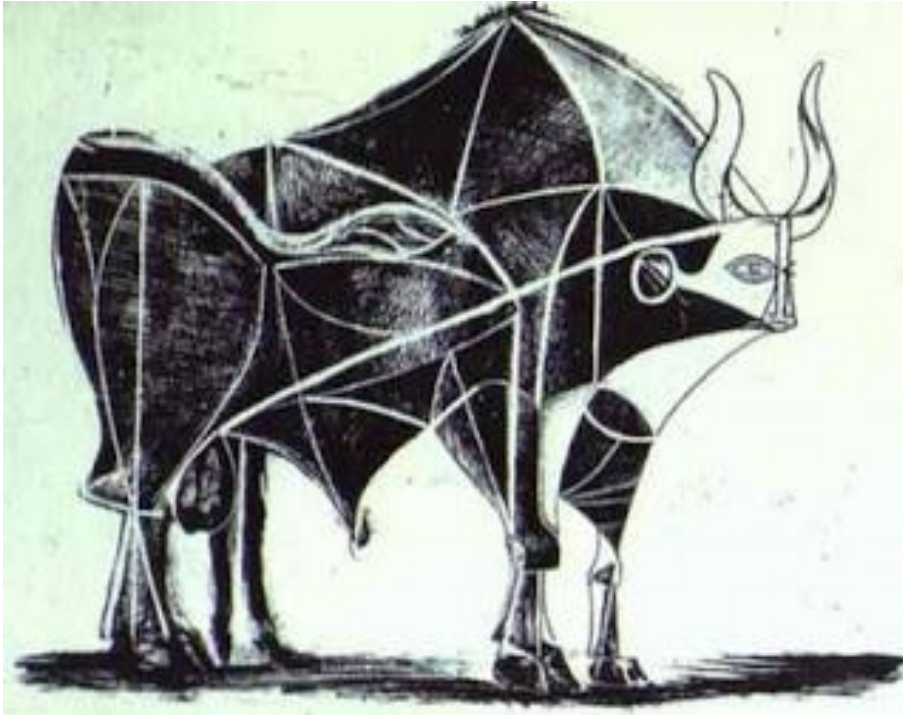


Ma fortunatamente i tentativi di avvicinare il mondo dell'infanzia a quello dell'arte iniziano ad essere, sempre più frequenti.



- I bambini sono affascinati dalle opere d'arte, dalle immagini che possono ritrovare in essa come un cesto di frutta in *Fanciullo con cesta di frutta* di Caravaggio.





- oppure un animale come nell'opera *The Bull. State 1* di Picasso.

- Ma l'arte oltre ad essere apprezzata per il bello che porta con sé, è fondamentale e diversi studi lo testimoniano, per lo sviluppo della creatività e di abilità espressive personali che vanno oltre alla parola come mezzo di comunicazione.

Dal punto di vista dello sviluppo sociale del bambino, le arti:

- Favoriscono le competenze socio-emozionali;
- Quando presentano una natura multiculturale, favoriscono l'integrazione di chi e di ciò che appare come “diverso”.



Mentre dal punto di vista dello sviluppo emotivo, è possibile constatare che l'arte:

- Incoraggia la creatività e l'auto-espressione;
- Consente di sviluppare le proprie capacità comunicative;
- Permette di mettersi alla prova in situazioni nuove e di sperimentare il più ampio spettro di sensazioni possibili.



Dal punto di vista cognitivo, le arti insegnano ai bambini:

- Ad elaborare una prospettiva multipla, influenzando anche il modo di osservare e interpretare la realtà;
- A pensare “con” e “attraverso” i materiali, rendendoli consapevoli del fatto che attraverso mezzi materiali è possibile trasformare le idee in realtà.



Infine, per quanto riguarda lo sviluppo motorio del bambino, si può affermare che l'attività artistica:



- Migliora le funzionalità motorie;
- Accresce l'autostima del bambino, il quale si rende conto di riuscire a coordinare e controllare i propri movimenti;
- Favorisce una prima forma di coordinazione occhio-mano.

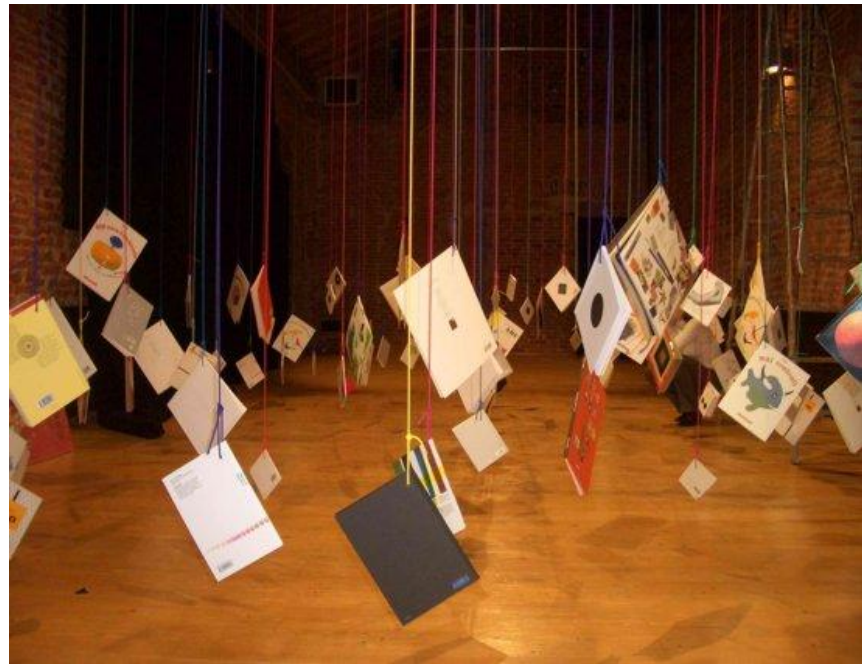


"Giocare con l'arte?
Ma capiranno?
Così piccoli,
capianno cos'è
l'Arte?
Capire cos'è l'Arte è
una
preoccupazione
(inutile) dell'adulto.
Capire come si fa a
farla è invece
un interesse autentico
dei bambini."
(Bruno Munari).

I bambini sono affascinati dall'arte soprattutto se sono esposti ad una diversa varietà di stili, se hanno la possibilità di approcciarsi a diversi modi di *fare Arte*.



○Proporre
artisti
raccontando
fiabe,
mostrando
quadri, libri,
visitando
mostre.



Rispondere alla loro curiosità...

- Ovviamente dobbiamo essere pronti quando la loro curiosità si farà vivace e pertanto a rispondere alle loro domande. Non lasciamo mai cadere nel vuoto un loro dubbio o una loro ricerca di senso, pensando siano troppo piccoli per capire: semplifichiamo, ma non tarpiamo la loro spontaneità.

- Cerchiamo di mostrare al bambino opere d'arte in modo che possa affinare la propria sensibilità, per far sì che percepisca come valori le armonie, gli equilibri presenti e magari inventarsi, una storia legata a quel determinato quadro. Stimoliamolo attraverso domande quali: come si chiama questo signore? Dove credi stia andando? E' felice o triste? Perché?

- Per rendere familiare al bambino questa "azione" (trovare un racconto, inventarselo oppure soltanto una frase per spiegare quel determinato quadro) iniziamo a leggergli alcuni libri di edizione EL, ad esempio *"Danzando con Degas"*.





- "In questo testo cartonato ogni opera riportata di Degas è accompagnata da una frase-racconto che lascia spazio all'immaginazione. Ad esempio l'opera *Due Ballerine alla Sbarra* (1876-77. Musée d'Orsay, Parigi) è descritta con "*alla sbarra, un due, tre, sulle punte e un bel plié!*"

- Un'altro libro interessante da mostrare ai bambini piccoli è ***Un giorno con Renoir***





Attraverso i **libri** possiamo far scoprire ai bambini la meraviglia di pittori e scultori, ma anche far sperimentare loro l'arte come esperienza di creazione.

«parlare ai bambini mediante i libri»

- Dal punto di vista emotivo, leggere una favola o una filastrocca ad un bambino gli consente di esplorare le sue emozioni più intime in compagnia degli adulti che possono contenerlo, rassicurarlo, fornirgli spiegazioni.
- Dal punto di vista cognitivo, la lettura offre al bambino un canale alternativo di conoscenza, oltre all'esperienza diretta; favorisce la comprensione di sé e del mondo che lo circonda; allarga la mente alla scoperta e all'esplorazione; sviluppa l'immaginazione, la fantasia, la creatività, la curiosità; amplia la memoria; potenzia le capacità logiche e astrattive.

Linee-guida per la lettura

- Raccontare e leggere con naturalezza: ognuno deve essere se stesso.
- Raccontare e leggere in modo "realistico", cioè come si parla normalmente, limitando il ricorso eccessivo ai vezzezzamenti.
- Usare le parole con precisione e pronunciarle con chiarezza.
- Far misurato ricorso a pause che "incornicino" e potenzino i contenuti.
- Adattare il racconto e la lettura alle esigenze e alle possibilità di attenzione e di comprensione del bambino.
- Collegare con coerenza nel racconto e nella lettura le parole alle illustrazioni.

Si può leggere anche
all'esterno...



Conoscere i colori...

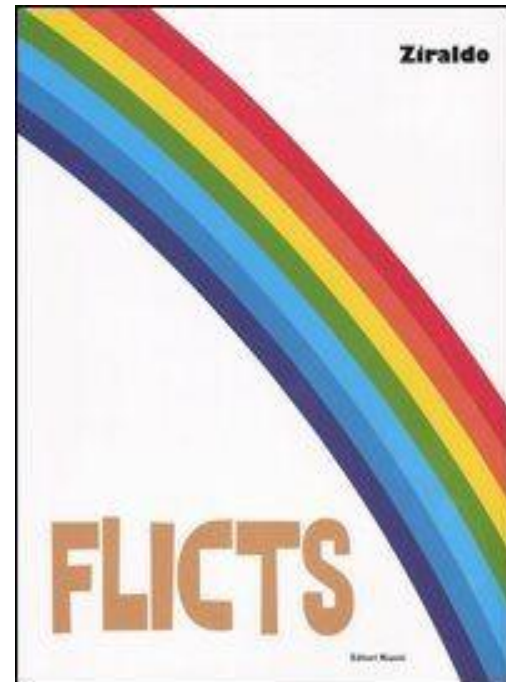
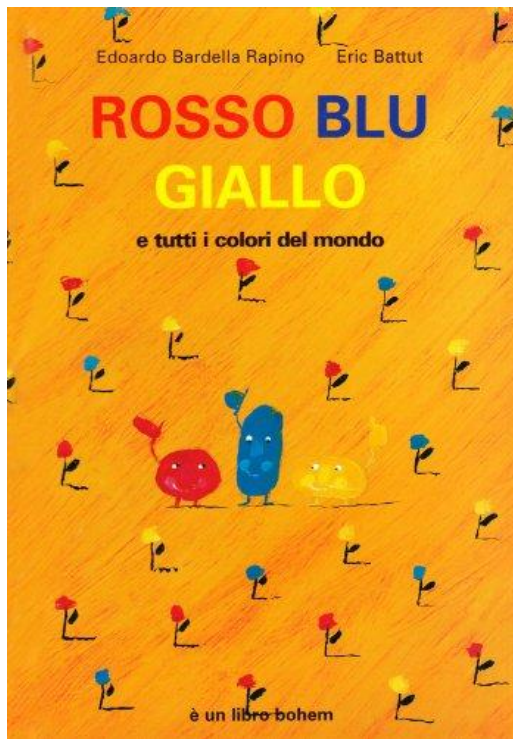
- I bambini di età inferiore ai 2 anni sono incantati dalla bellezza del mondo circostante. Non è mai troppo presto per mostrare loro i capolavori dell'arte o per iniziare a parlare loro dei colori.





*...ci rendiamo
conto che i fiori
sono di colori
diversi perché
hanno in comune
il fatto di essere
colorati...
Aristotele*

Altri libri per giocare con i colori...



E se volessimo spiegare al bambino cosa significa essere un artista?



- Come raccontare loro i meravigliosi oggetti che i musei custodiscono? Si potrebbe partire da una storia *Il sogno di Matteo*, raccontata da belle parole e belle immagini, come il grande Leo Lionni sapeva fare.

Attraverso racconti, opere d'arte si possono proporre ai bambini progetti stimolanti...



*La fortuna di un bimbo amato è
quella di avere qualcuno che gli
trasmetta la capacità di vedere la
bellezza.*



Un percorso per i bambini dei nidi o scuole d'infanzia ...

Specificando:

- Titolo
- Destinatari
- Tema
- Obiettivi
- Tappe procedurali





Ipotesi di Progetto

Il gioco

(che giochi ritrovano all'interno dell'opera? Piste? Lego?) Che attività si potrebbero proporre?

Composizione (1980)

Mario Radice



Ipotesi di Progetto

Gli animali fantastici

Gli sposi della torre Eiffel
(1938-39)

Marc Chagall

Grazie per l'attenzione!!!



Bibliografia:

- Aigner-Clark, *I colori di Van Gogh*, The Baby Einstein Company, 2001.
- Arnheim, R., *Il pensiero visivo*, Einaudi, Torino 1974
- Burioli I., *A di arte, B di bambini, C di creatività*, Società editrice Il Ponte Vecchio, 2008.
- Cavallini I., Filippini T., Vecchi V., Trancossi L. (a cura di), *Lo stupore del conoscere. I cento linguaggi dei bambini*, Reggio Children Editore, 2011.
- Crotti E., Magni A., *Colori. Come l'uso del colore rivela i sentimenti, i desideri, le paure dei bambini*, edizioni Red, 2004.
- Dewey J., *Educazione all'arte*, La Nuova Italia, Firenze 1977.
- Gori S., Guarducci B., *I bambini e l'arte contemporanea. Percorsi ed esperienze di arte in erba*, Gli Ori, 2005.
- Lionni L., *Il sogno di Matteo*, Babalibri, 2007.
- Malaguzzi L., *I cento linguaggi dei bambini*, Edizioni Junior, 1995.
- Merberg J., Bober S., *A passeggio con Monet*, edizioni EL, 2003.
- Merberg J., Bober S., *Danzando con Degas*, edizioni EL, 2003.
- Merberg J., Bober S., *Un giorno con Renoir*, edizioni EL, 2005.
- Merberg J., Bober S., *Su un isola con Gauguin*, edizioni EL, 2007.
- Munari, B., *Fantasia*, Editori Laterza, 1977.
- Nerattini F., Masala V., *Carta dei diritti dei bambini all'arte e alla cultura*, Edizioni Pendragon, 2011.
- Rapino E. B., *Rosso, Blu, Giallo e tutti i colori del mondo*, Bohem press, 2008.
- Sanders A., *Quanti colori*, Babalibri, 1998.
- Serasso M. (a cura di), *Bambini in Arte*, Marco Valerio editore, 2003.
- Ziraldo A. P., *Flicts*, Editori riuniti, 2003.