Confronto tra i giochi di una volta e quelli moderni

Giosefin, Debora

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:615647

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-04-23**

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Facoltà di scienze dell'educazione e della formazione

Debora Giosefin

Confronto tra i giochi di una volta e quelli moderni

Završni rad

Pola, aprile, 2020.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Facoltà di scienze dell'educazione e della formazione

Debora Giosefin

Confronto tra i giochi di una volta e quelli moderni

Završni rad

JMBAG: 0303051327, redoviti student

Studijski smjer: Predškolski odgoj / Educazione prescolare

Predmet: Pedagogija / Pedagogia

Znanstveno područje: Društvene znanosti

Znanstveno polje: Pedagogija / Pedagogia

Znanstvena grana: Pedagogija ranog i predškolskog odgoja

Mentor: doc. dr. sc. Andrea Debeljuh

Indice

1. INTRODUZIONE 1

2. IL GIOCO 2

2.1. L'importanza del gioco per lo sviluppo del bambino 4

2.1.1. Sviluppo cognitivo 4

2.1.2. Sviluppo fisico-psicomotorio 5

2.1.3. Sviluppo socio-emotivo 6

2.1.4. Sviluppo creativo 8

2.2. L'importanza del gioco nella pedagogia Montessoriana 9

2.2.1. Il materiale Montessori – materiale che favorisce lo sviluppo del bambino 10

2.3. L'importanza del gioco nella pedagogia Waldorf Rudolf Steiner 12

2.3.1. Il materiale / i giochi Waldorf Steiner 13

2.4. L'importanza del metodo NTC (Nikola Tesla centar) 16

2.4.1. L'apprendimento tramite il gioco (NTC) 17

3. I GIOCHI TRADIZIONALI 22

3.1. Giochi tradizionali istriani 24

4. I GIOCHI DI OGGI 27

4.1. Giochi didattici 28

4.2. Video giochi 31

4.3. Giochi all'aperto 33

5. CONFRONTO TRA I GIOCHI TRADIZIONALI E QUELLI DI OGGI 38

6. CONCLUSIONE 40

LETTERATURA 44

ELENCO DELLE FOTO 46

ELENCO DELLE TABELLE 46

1. INTRODUZIONE

Il termine gioco si riferisce a un numero molto elevato di attività diverse. Il fenomeno del gioco non può essere abbracciato da un'unica definizione. Il gioco è oggetto di studio in psicologia, pedagogia, antropologia, sociologia, etnologia, ecc. Il gioco svolge un ruolo specifico e molto significativo nella crescita del bambino. Comprendere il gioco richiede un approccio interdisciplinare. Giocare all'asilo ha più senso se si svolge in un ambiente di qualità e stimolante per il bambino. Ciò si riferisce principalmente alla varietà, alla diversità e alla continua disponibilità di materiali che incoraggeranno il bambino ad esplorare e quindi ad imparare.

Oggi, il gioco gioca un ruolo significativo ed è essenziale per il bambino in ogni aspetto del suo sviluppo. Il bambino dalla nascita mostra un vivo interesse per il mondo che lo circonda, scoprendo e sviluppando le sue capacità fisiche e mentali, nonché i limiti che sono presenti nella sua vita. Attraverso il gioco il bambino si sviluppa gradualmente, ma impara anche cose su sé stesso, sul mondo che lo circonda e su tutto ciò che è presente in esso. Il gioco svolge un ruolo importante nello sviluppo generale di un bambino ed è una parte essenziale della crescita. È come un lavoro perché aiuta il bambino ad imparare meglio, ad adottare varie abilità, norme sociali e come socializzare.

La tesi presenta un confronto tra i giochi tradizionali e quelli di oggi per i bambini in età prescolare. Il lavoro è diviso in diversi capitoli. Il primo capitolo definisce il concetto del gioco con un'enfasi sull'importanza del gioco nello sviluppo dei bambini. Viene analizzata l'importanza del gioco nella pedagogia Montessori, nella pedagogia di Waldorf e per finire viene analizzato il sistema di apprendimento NTC. Segue il capitolo che presenta i giochi tradizionali. Nel capitolo sono descritti tre giochi tradizionali dell’Istria per bambini in età prescolare. Questi giochi verranno poi confrontati con i giochi moderni: giochi per computer, console e giochi per dispositivi touch.

2. IL GIOCO

Il gioco è un fenomeno che non può essere catturato in modo completo e accurato da una sola definizione operativa. Il gioco non è solo un mezzo per raggiungere lo sviluppo del bambino, ma è anche un metodo per realizzare i compiti educativi. Ogni gioco raggiungerà il proprio obiettivo educativo a modo suo. Giocare insegna al bambino a provare, a sbagliare, a sperimentare. Attraverso il gioco, il bambino sviluppa e costruisce la sua personalità, tutto nel gioco dà il significato corrispondente alle parole e agli oggetti che vengono assegnati a nuovi significati e funzioni. (Stevanović, M. (2003))

Il gioco può essere chiamato pratica infantile, un'azione gratuita che va oltre la normale vita reale, ma nonostante ciò può occupare completamente il giocatore. Nessun guadagno materiale è collegato al gioco, non ottiene alcun vantaggio, è un processo goduto con un determinato scopo. (Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015)).

Il gioco, qualunque esso sia, è caratterizzato da alcuni punti in comune: (Rubin, K. H., Fein, G., Vandenberg, B. (1983)):

- il gioco è intrinsecamente motivato, non stimolato da stimoli esterni, facoltativo,
- il gioco è spontaneo, privo di punizioni esterne, è fine a sé stesso,
- mentre si gioca, si fa la domanda: cosa posso fare con questo oggetto o persona?
- il gioco non è una prestazione seria di un'attività o comportamento,
- il gioco è libero da regole esterne
- il gioco implica un coinvolgimento attivo.

Nuovi giochi vengono ideati di giorno in giorno, mentre quelli vecchi sopravvivono e vengono tramandati di generazione in generazione come prodotto della sottocultura dei bambini. Questi giochi differiscono in molti modi (diversità d'interazione, regole, ecc.), ma nonostante le differenze, tutti hanno elementi di base che sono legati da tratti come la durabilità e la ripetibilità e partecipano anche alla costruzione di varie strutture di gioco. Gli elementi durevoli e stabili che sono responsabili della costruzione della struttura di diversi giochi sono: (1) regole, (2) tipo di gioco, (3) interazione di gioco

prescritta, (4) componente simbolica, (5) inizio del gioco e (6) fine del gioco. (Duran, M. (2001)).

Le regole possono essere divise in tre gruppi: base, specifiche e generali. Le regole di base sono quelle che determinano il corso di base e lo scopo del gioco, si devono sapere per poter iniziare a giocare. A differenza delle regole di base, quelle specifiche vengono negoziate prima o durante il gioco, cioè non hanno bisogno di essere prestabilite per iniziare il gioco. Infine, ci sono delle regole generali che riguardano il comportamento.

Ci sono tre tipi base del gioco. Il primo è un tipo lineare, si svolge a turni, non vi sono risultati incerti, viene prescritto ciò che accade, la direzione del gioco è fissa e prevista. A differenza del tipo lineare, in quello ramificato non c'è un ordine fisso, in caso affermativo, la direzione del gioco può andare in diverse direzioni, a seconda dei risultati di particolari segmenti del gioco. L'ultimo è un tipo di gioco ramificato senza ordine fisso e si trova nel gioco simbolico. (Duran, M. (2001)).

Esistono due metodi con i quali interagiscono i partecipanti del gioco. Il primo è il piano del gioco che si basa sulle regole e non lo include, cioè osservando il gioco stesso si può intuire su quale rete d'interazione si basa, mentre il piano realistico si riferisce alla comunicazione che va oltre le relazioni date. (Duran, M. (2001)).

Esistono tre livelli in base ai quali l'aspetto simbolico nel gioco dei bambini si differisce. Al primo livello, è un simbolo che svolge un ruolo significativo nella rappresentazione, ovvero i bambini nel gioco usano consapevolmente simboli per indicare vari oggetti, idee, relazioni e altri contenuti, mentre utilizzano il proprio corpo per rappresentarli (ad esempio, imitano il movimento di una gallina, corrono in direzioni diverse mantenendo le braccia aperte imitando l'aereo…). Al secondo livello, il gioco è stato studiato come parte della tradizione e della cultura popolare. Infine, al terzo livello, vengono menzionati simboli inconsci in cui la relazione tra il simbolo e l'oggetto rimane nascosta. (Duran, M. (2001)).

L'inizio di qualsiasi gioco è determinato da regole specifiche che sono diverse da quelle di base che abbiamo già menzionato, e ogni volta possono essere differenti per lo stesso gioco. All'inizio di ogni gioco si deve fare la divisione dei vari ruoli specifici per tutti i giocatori. La chiamata a giocare può essere diretta o indiretta, oppure il bambino può chiedere ad altri se vogliono partecipare al gioco.

La fine del gioco potrebbe avere esiti noti o incerti. Il primo è legato al tipo lineare del gioco, secondo le regole l'esito è noto a tutti, cioè tutti sanno come finisce (ad es. Ringeraja), mentre il risultato incerto è sconosciuto e può avere un finale a catena. Nel risultato finale incerto, il gioco termina quando un bambino raggiunge un determinato traguardo, però per la durata dell'intero processo nessuno sa chi lo raggiungerà, ovvero, chi realizza per primo l'obiettivo viene percepito come il vincitore.

2.1. L'importanza del gioco per lo sviluppo del bambino

Il gioco, in particolare quello sociale che coinvolge le interazioni sociali, è particolarmente enfatizzato dagli psicologi dello sviluppo. L'importanza del gioco per lo sviluppo complessivo del bambino è fuori discussione, pertanto, il gioco è al centro di molte ricerche. Oggi, è noto per essere cruciale per lo sviluppo perché contribuisce al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo di bambini e giovani.

2.1.1. Sviluppo cognitivo

Il gioco non è solo un contributo allo sviluppo cognitivo, è anche una manifestazione di tale sviluppo. Da questo punto di vista, "Il gioco è una forma di rappresentazione simbolica, un processo transitorio che accompagna un bambino dalle prime forme di intelligenza sensomotoria alle strutture operative che caratterizzano il pensiero maturo e adulto." (Piaget, J. (1962)). I processi cognitivi presenti durante il gioco sono gli stessi di quelli presenti nell'apprendimento. La ricerca in-game rafforza l'apprendimento. Alla prima età di tredici o ventiquattro mesi, il gioco facilita l'apprendimento delle lingue.

I giochi di conversione hanno un effetto positivo sulla lettura, sulle abilità sociali e sulla creatività nei bambini. Attraverso i giochi protomatematici il bambino apprende le abilità matematiche di base come addizione, uguaglianza, calcolo, pianificazione, estrazione, classificazione, misurazione. Giocando il bambino impara la lingua. Ascoltando gli altri bambini e adulti, impara nuove parole, scambia parole e frasi. I bambini che sono motivati a giocare mostrano un maggiore sviluppo del linguaggio

rispetto agli altri che manifestano meno interesse per il gioco. In generale, i bambini che trascorrono più tempo nel gioco ottengono risultati migliori nei test di sviluppo cognitivo. (Klarin, M. (2017)). Inoltre, i bambini che giocano ai giochi di teatro, giochi di ruolo, sono spesso più creativi di quelli che trascorrono meno tempo in tali giochi.

Possiamo distinguere i seguenti processi cognitivi che si verificano durante il gioco: (Klarin, M. (2017))

1. *Organizzazione* - Attraverso il gioco, il bambino impara a raccontare storie in un ordine logico, definendo causa ed effetto.

2. *Pensiero divergente* -Attraverso il gioco il bambino impara a generare molte idee diverse.

3. *Simbolismo* - Attraverso il gioco, il bambino impara a trasformare gli oggetti, a rimodellare e ridefinire gli oggetti e i giocattoli che lo circondano.

4. *Fantasia* - Attraverso il gioco il bambino immagina, finge di essere in tempi e spazi diversi, sviluppa l'immaginazione.

2.1.2. Sviluppo fisico-psicomotorio

Attraverso il gioco, il bambino sviluppa la forza fisica e affina le capacità motorie. Le dinamiche del gioco e i diversi movimenti del corpo hanno un effetto positivo sull'aspetto fisico dello sviluppo del bambino. Le capacità motorie comprendono il rafforzamento del coordinamento dei movimenti, abilità motorie fini e di base. Il gioco offre al bambino l'opportunità di sviluppare tutte le capacità motorie (abilità motorie di base e fini, destrezza, coordinazione occhi e mani, coordinazione di dita, occhi e mani; postura corretta, salute fisica).

Lo sviluppo delle capacità motorie si basa su schemi motori più semplici che si verificano nei primi tre anni di vita. Nel tempo, le capacità motorie acquisite diventano più sofisticate e complesse, formando sistemi dinamici di azione. A causa dello sviluppo fisico e delle complesse esigenze dell'ambiente, le capacità motorie cambiano e si perfezionano. Lo sviluppo motorio nella prima infanzia è visto principalmente attraverso due direzioni di sviluppo di base: (Klarin, M. (2017))

1. lo sviluppo delle capacità motorie di base e,
2. lo sviluppo delle capacità motorie fini.

Immagine 1 Lo sviluppo delle capacità motorie fini e di base

Fonte: Klarin, M. (2017): *Psihologija dječje igre*, Zadar: Sveučilište u Zadru, pag. 22-23

Lo sviluppo delle abilità motorie di base consente lo sviluppo dell'equilibrio, che si svolge nella funzione di abbassare la parte superiore del corpo e spostare il baricentro verso il busto. Durante il periodo da due a tre anni, l'andatura del bambino diventa più ritmica, mentre quella accelerata si trasforma gradualmente in corsa. Sviluppando l'andatura il bambino guadagna in agilità e resistenza. Può saltare su entrambe le gambe, saltare su una gamba e così via. Ci sono anche progressi nell'area motoria. Un bambino di 2 e 3 anni può rimuovere semplici indumenti, usare correttamente un cucchiaio, dopodiché inizia a utilizzare le forbici, i pennelli, le matite per disegnare, ecc. (Klarin, M., 2017).

2.1.3. Sviluppo socio-emotivo

Alla nascita, uno stato generale d'irritabilità prevale nel bambino, ma le prime emozioni compaiono molto rapidamente. Esse hanno come scopo di avvisare dei pericoli e di comunicare. Tramite l'espressione delle emozioni il bambino avvisa l'ambiente circostante che cosa gli va bene o che cosa vorrebbe cambiare. (Berk, L. E. (2008))

Il gioco offre al bambino l'opportunità di sviluppare le sue capacità socio emotive: socievolezza, attitudine verso coetanei e adulti, cooperazione, responsabilità, indipendenza, conformità, empatia, solidarietà, autocontrollo, comunicazione. Attraverso il gioco, il bambino impara a conoscere le emozioni, acquisisce esperienza nel comportamento sociale, comunica con gli altri bambini e impara a interagire con

loro, impara a essere il primo e l'ultimo, assimila le regole. In questo modo, adotta comportamenti sociali, impara a conoscere le relazioni tra le persone e capisce come regolare il suo comportamento e la sua relazione con gli altri. Attraverso il gioco, il bambino impara a esprimere le emozioni in modo appropriato, a risolvere i conflitti, a conciliare i propri bisogni. In altre parole, il bambino esercita vari ruoli attraverso giochi che lo preparano per il mondo degli adulti. Uno dei concetti fondamentali che unisce le emozioni e il gioco è l'autoregolazione. Attraverso il gioco il bambino impara ad autoregolare il proprio comportamento sviluppando vari meccanismi, modifiche, osservazioni, valutazioni delle proprie emozioni e di adattarsi a una situazione particolare. L'autoregolamentazione è un'abilità importante ed essenziale nello sviluppo delle interazioni tra pari. Un sano sviluppo emotivo consente un sano sviluppo sociale. Con l'autoregolazione e l'espressione emotiva, attraverso il gioco, il bambino impara la comprensione emotiva. (Ashiabi, G. S. (2007)). Il bambino inizia a comprendere perché un'emozione si verifica in certe situazioni e capisce che ci sono differenze individuali nell'espressione emotiva.

Il compito primario dell'infanzia è socializzare, incoraggiare i bambini a diventare membri attivi e produttivi della cultura. All'età di sei mesi mostrano interesse per gli altri bambini, sorridendo, toccando, guardandoli, anche se sono i giocattoli che svegliano il loro interesse, non l'interazione con gli altri. Entro il secondo anno, i bambini iniziano a rendersi conto che le intenzioni, i desideri e le emozioni degli altri bambini sono diversi dai loro, e quindi cominciano a percepire i loro coetanei come compagni di gioco.

Lo sviluppo sociale consiste di tre fasi: attività non sociale (non impegnata, attività osservativa e gioco indipendente), gioco parallelo (i bambini giocano vicini l'uno all'altro, ma non influenzano l'attività reciproca) e interazione sociale reale che assume due forme, gioco associativo e cooperativo. Il gioco associativo è simile al gioco parallelo, tranne per il fatto che i bambini condividono giocattoli e commentano il comportamento, mentre il gioco collaborativo è caratterizzato dalla comunicazione reciproca e da un obiettivo comune. (Berk, L. E. (2008))

Si può concludere che il gioco ha molti effetti positivi sullo sviluppo sociale. Attraverso il gioco, il bambino aumenta il suo senso di empatia, compassione e diventa più consapevole dell'importanza della condivisione con gli altri (ad esempio: dolci e giocattoli). Inoltre, il gioco migliora le abilità non verbali, aumenta l'attenzione e l'attaccamento.

2.1.4. Sviluppo creativo

La creatività si riferisce ai processi mentali che portano a nuove soluzioni, idee, forme d'arte, teorie e risultati che sono unici e nuovi. La maggior parte delle teorie descrive lo sviluppo creativo di un bambino con una naturale tendenza a fantasticare, sperimentare ed esplorare ciò che lo circonda, che la creatività è ai massimi livelli prima di andare all'asilo e poi declina leggermente. Per lo sviluppo creativo sono richiesti tre elementi: un ambiente creativo, dei programmi creativi, degli educatori / insegnanti creativi. L'ambiente creativo riguarda lo stimolo del gioco per i bambini perché incoraggia il pensiero creativo, coinvolge l'immaginazione, risolve i problemi attraverso il gioco e la capacità di provare emozioni. L'immaginazione è una grande risorsa creativa per i bambini. L'ambiente dovrebbe includere la disposizione creativa dell'aula e dall'esterno, la qualità dei materiali e l'accesso diverso a nuovi ambienti. Gli educatori e i programmi creativi sono componenti chiave nella promozione della creatività dei bambini.

Negli ultimi decenni, molti teorici hanno teso a sostenere i vantaggi del gioco per lo sviluppo cognitivo e il pensiero creativo. Il gioco incoraggia la creatività e il pensiero divergente.

Un gioco che coinvolge genitori e figli è un contesto significativo per lo sviluppo sociale e cognitivo dei bambini ma il ruolo dell'educatore nello stimolare lo sviluppo cognitivo è indispensabile. La complessità e la creatività dell'attività dei bambini dipende dal grado di coinvolgimento dell'educatore. La funzione creativa è evidenziata nel gioco tramite gli oggetti \ i materiali, che incoraggiano lo sviluppo della creatività e del pensiero divergente. La capacità di giocare al di fuori del "contesto reale" è un'opportunità per combinare le attività e gli oggetti in un modo nuovo. Tuttavia, promuovere la creatività non significa sempre semplicemente lasciare il bambino da solo con il materiale. È necessario offrire o suggerire compiti creativi a tempo indeterminato come: creare un personaggio, creare una melodia, inventare una storia che presenterà molte soluzioni diverse a problemi o finali diversi della storia. In tale contesto, i bambini sono in grado di mettere costantemente in discussione il loro stato iniziale in modo da poter pianificare una continuazione. Gli oggetti e i materiali che li circondano e che sono in uso dovrebbero incoraggiare, nel bambino, una riflessione costante. (Berk, L. E. (2008))

Dal secondo al terzo anno di vita, il bambino entra lentamente nel mondo di nuove intuizioni, forme e immaginazione, e inizia con i vari elementi che ha imparato per costruire nuove combinazioni (comporre giocattoli, costruire torri, ecc.) Nel periodo prescolare è molto importante consentire al bambino di lavorare con l'argilla e la plastilina, che sviluppano le capacità motorie. Le ragazze in età prescolare possono personalizzare e cucire abiti per bambole, i ragazzi possono scolpire, incidere, ecc. Purtroppo, un gran numero di bambini fino all' età di dieci anni sta vivendo un declino della creatività. Gli psicologi credono che ci siano tre ragioni per questo: (Berk, L. E. (2008))

1. l'ambiente stesso è considerato complesso (scuola/famiglia),
2. diamo troppa importanza ai metodi di apprendimento
3. effetti deleteri dei metodi pedagogici. I bambini richiedono logica, accuratezza, precisione di pensiero e ricerca.

2.2. L'importanza del gioco nella pedagogia montessoriana

La pedagogia di Maria Montessori si basa sull'osservazione scientifica dell'apprendimento spontaneo dei bambini, sull'incoraggiamento dell'azione e dell'indipendenza del bambino e sul rispetto della sua personalità. Al centro della pedagogia Montessori c'è il bambino. Cura e rispetta il bambino nella sua interezza. Non ci sono obiettivi oltre il bambino. Il principio di base è aiutarlo in tutti i periodi, dalla nascita in poi, nella crescita fisica e mentale, in altre parole: "L'istruzione è un aiuto alla vita nella comunità". (Holtstiege, H. (1989))

Il metodo Montessori è un approccio unico nella tecnica di apprendimento. L'enfasi non è sull'insegnamento del bambino, ma sulla creazione di un ambiente stimolante che migliori la naturale curiosità del bambino e gli consenta di imparare spontaneamente attraverso il lavoro con il materiale Montessori. Il metodo Montessori rispetta pienamente l'individualità del bambino. I gruppi di bambini sono di età mista. I bambini piccoli imparano dai più grandi, mentre quelli più grandi instaurano le conoscenze acquisite aiutando i giovani. Ogni bambino stabilisce il proprio ritmo di lavoro scoprendo nuovi contenuti o stabilendo ciò che ha già imparato, ripetendo gli esercizi.

Il principale motto della pedagogia Montessori è: “aiutami a farlo da solo”. L'enfasi non è sull'insegnamento al bambino, ma piuttosto sulla creazione di un ambiente stimolante che accresca la sua naturale curiosità e consenta l'apprendimento spontaneo attraverso il lavoro con il materiale Montessori. Nelle “Case del bambino”, i bambini prendono le proprie decisioni e organizzano le proprie attività. Il bambino si sviluppa guidato da leggi interne, l'educatore aiuta quando necessario. (Demarin, J. (1929)). L'istruzione pedagogica Montessori segue il naturale sviluppo fisiologico e psicologico del bambino, con l'obiettivo di stimolare il movimento, il sentimento, la cognizione e il pensiero. L'educazione incoraggia lo sviluppo mentale, spirituale e fisico di un bambino. Gli elementi più importanti della pedagogia Montessori sono l'ambiente adeguatamente preparato con gli specifici materiali didattici montessoriani e uno speciale quadro sociale che offre i contenuti.

La pedagogia Montessori presta grande attenzione al lavoro dei bambini con il materiale Montessori, come fattore cruciale nello sviluppo mentale e fisico di un bambino. Tutti i materiali si basano sui principi dell'apprendimento attraverso l'esperienza. I materiali utilizzati nella pedagogia Montessori possono essere divisi in diversi gruppi a seconda dell'area che sviluppano: (Demarin, J. (1929))

- il materiale per lo sviluppo del coordinamento,
- i materiali che incoraggiano lo sviluppo di abilità artistiche e artigianali,
- i materiali che aiutano a esplorare i sensi,
- muoversi attraverso il gioco,
- giochi all'aperto
- sviluppo del linguaggio attraverso le storie.

2.2.1. Il materiale Montessori – materiale che favorisce lo sviluppo del bambino

Il materiale didattico Montessori fa parte dell'ambiente quotidiano dei bambini, in cui possono lavorare in modo indipendente per acquisire esperienza, imparare, esercitarsi, ma anche risolvere compiti. L'educatore non parla ai bambini del materiale

ma lo introduce e lo fa esplorare. In tal modo i bambini percepiscono e conoscono i materiali da soli. Il materiale Montessori è progettato per consentire ai bambini di trovare una soluzione da soli, o trovare la soluzione giusta, in modo che il bambino apprenda attraverso i propri errori. (Demarin, J. (1929)).

Inoltre, è molto importante agire nell'abitazione del bambino rimodellando i mobili a sua misura; può venire allestita una camera con un piccolo lavandino che può usare per lavarsi da solo, si possono posizionare degli appendini affinché appenda da solo la giacca, un tavolino che può usare per disegnare, incollare, modellare, ecc. Il bambino, in modo tale, sarebbe motivato da attività di base in casa sua e padroneggerebbe tali azioni senza l'aiuto degli adulti.

I materiali Montessori possono essere suddivisi in diversi gruppi (Demarin, J. (1929)):

1. Materiale per gli esercizi della vita pratica,
2. Materiale sensoriale,
3. Materiale per l'apprendimento della matematica,
4. Materiale per l'apprendimento della lingua
5. Materiale per l'educazione cosmica

Immagine 2 Il materiale Montessori

Fonte: https://www.affordmontessori.com/index.php/

I materiali per gli esercizi della vita pratica sono usati per aiutare il bambino a esercitare gradualmente un senso d'indipendenza, responsabilità e disponibilità ad aiutare gli altri. Il materiale a tale scopo deve essere dimensionato per i bambini (ad es. usando teiere, secchi, ciotole). Questi materiali sono utilizzati nelle aree di auto cura

(l'igiene quotidiana, gli indumenti), nell'ambiente in cui vivono (la pulizia, lavare i piatti) e nella vita in comunità (la cura degli ospiti, i saluti).

Il materiale sensoriale serve a portare pace e concentrazione al bambino. Gli consente di acquisire esperienza attraverso i sensi in modo più consapevole. In questo modo, il bambino viene a conoscenza di una serie d'impressioni correlate quali il tipo di materiale, il colore, la lunghezza, il numero, ecc.

Il materiale protomatematico favorisce lo sviluppo cognitivo attraverso esercizi pratici e ripetendo delle azioni logiche (le frazioni vengono apprese usando dei cerchi, battendo i bastoncini sul tabellone, il sistema di decimali – le perline, ecc.).

Usando del materiale linguistico concreto, i bambini ampliano il loro vocabolario. Ad esempio, le lettere su piastrelle di legno grezzo vengono sentite dai bambini con la punta delle dita, in modo tale sperimentano la forma delle lettere. È molto importante tenere conto del ritmo individuale di apprendimento e lavoro di ogni singolo bambino.

I materiali per l'educazione spaziale consentono ai bambini di avere un contatto con il mondo. Ciò include vari globi che vengono usati per toccare la terra e gli oceani, materiali per esperimenti, immagini, raccolte di minerali, ecc. Questi materiali aiutano i bambini a scoprire il mondo della biologia, chimica, fisica, storia, astronomia… L'educazione spaziale comprende anche il giardino dell'asilo in cui l'unità del mondo e dell'universo è più evidente.

2.3. L'importanza del gioco nella pedagogia Waldorf Rudolf Steiner

La pedagogia di Waldorf è un metodo di educazione e formazione basato sui principi antroposofici. Il piano e il programma si svolge secondo le istruzioni di Rudolf Steiner. L'antroposofia viene dalle parole greche *anthrophos* (uomo) e *sophia* (saggezza). La scienza spirituale riguarda l'acquisizione di conoscenza del corpo, dello spirito, dell'anima e del mondo. Nell'antroposofia, la cognizione è determinata dall'analisi del pensiero e dalla nostra esperienza interna. (Matijević, M. (2001)).

Rudolf Steiner descrive la pedagogia Waldorf come un tipo di pedagogia orientata sull'educazione alla libertà che mira allo sviluppo integrale dell'individuo,

all'educazione e alla crescita di quel talento individuale, che è libero e indipendente dalle esigenze del governo statale.

Una particolare attenzione è rivolta alle stagioni e alla celebrazione delle festività cristiane, specialmente la Pasqua, il Natale, il giorno di San Michele, la nascita di Giovanni Battista e la commemorazione di San Martino. Cerca di ottenere l'interessamento dei bambini per le credenze religiose, indipendentemente dalle loro denominazioni personali. L'istruzione religiosa è organizzata secondo l'appartenenza religiosa dei singoli studenti. Rudolf Steiner ha anche richiesto un design speciale dello spazio dell'ambiente nell'asilo. Ad esempio, le pareti sono dipinte con il colore del fiore di pesco. Le camere delle classi superiori hanno altrettanto i loro colori. (Matijević, M. (2001)).

Nella pedagogia Waldorf gli educatori insegnano ai bambini come svolgere abilità pratiche, svolgendo le faccende domestiche (imparano a cuocere il pane, mettere a posto, lavare, pulire, stirare, annaffiare i fiori…), eseguendo delle attività intorno alla casa (lavori di giardinaggio, imparano come preparare il compost, costruire mangiatoie per uccelli, raccogliere e asciugare erbe medicinali, raccogliere spazzatura dalla foresta). Con l'aiuto degli educatori, i bambini realizzano lavori manuali come il cucito, il lavoro a maglia, la tessitura, la fabbricazione di giocattoli oppure oggetti utili di legno o metallo. Attraverso l'educazione lavorativa, i bambini hanno l'opportunità di esplorare la foresta e il prato, studiare piante e animali, correre, nascondersi e giocare a giochi fantasiosi.

2.3.1. Il materiale / i giochi Waldorf Steiner

I primi giochi comuni sono versi brevi cantati o parlati durante il bagno, il riavvolgimento, il vestirsi, ecc. in cui il suono e il ritmo svolgono un ruolo, non il contenuto e il significato delle parole. (Seitz M., Hallwachs, U. (1997)). Quando un bambino inizia a gattonare, la qualità delle impressioni sensoriali (ad es. un tappeto morbido di lana, la gamba di legno dal tavolo) occupa un posto significativo, trasmettendo le prime impressioni del mondo che lo circonda. I giocattoli nella scuola

materna Waldorf sono realizzati in materiale naturale e hanno forme e superfici autentiche.

La pedagogia Waldorf fa uso solo di materiale naturale che i bambini raccolgono con l'aiuto degli educatori. In questa pedagogia si usano materiali creati dagli educatori e dai bambini. Pertanto, i bambini hanno bisogno di meno giocattoli, i preferiti sono le bambole e i modellini di animali. I bambini dovrebbero essere tenuti lontano dai televisori, videocassette, computer, cioè dalla tecnologia, fino all'adolescenza. (Bezić, Ž. (1999)).

Immagine 3 Il materiale Waldorf

Fonte: https://www.bellalunatoys.com/, https://www.greenme.it/vivere/speciale-bambini/bambole-waldorf/

Il campo artistico è di grande importanza e l'espressione artistica è inclusa in tutti gli altri campi. La varietà di materiali e tecniche visive che possono essere utilizzati consente ai bambini di esprimersi liberamente. Disegnando, modellando, dipingendo, recitando, cantando e suonando, i bambini praticano la forza di volontà, la pazienza, la perseveranza e infine sperimentano il successo come ricompensa per tutto il loro duro lavoro. (Bezić, Ž. (1999)).

I bambini sono impegnati nel cucito, nella lavorazione del legno, nella carpenteria, nell'intaglio e in altri mestieri. Oltre alla volontà, in questo modo il bambino sviluppa anche le capacità motorie di base e fini, che stimolano lo sviluppo del cervello e il pensiero logico. Oltre alle attività organizzate, nelle scuole materne Waldorf viene

prestata molta attenzione al gioco libero del bambino. È una parte obbligatoria della giornata perché la personalità del bambino si riflette meglio.

L'euritmia è l'arte di esprimere il movimento. I gesti e i movimenti euritmici tentano di esprimere il suono e il linguaggio stesso attraverso i movimenti del corpo. L'euritmia pedagogica è un modo di agire tramite il movimento che ha un valore pedagogico, alcuni contenuti euritmici aiutano i bambini a padroneggiare determinati contenuti educativi e formativi. L'obiettivo pedagogico dell'euritmia è esercitare le capacità motorie, la concentrazione, l'udito, la voce e il coordinamento di movimento, la parola e il pensiero. Nell'euritmia artistica, le esibizioni euritmiche vengono eseguite sul palco con la recitazione di un'opera letteraria e / o musicale. Gli euritmisti traducono fiabe, storie, musica classica e poesia in movimenti predeterminati da voci e toni. (Bezić, Ž., (1999)).

Un elemento chiave nell'istruzione prescolare è l'educatore. Esso non influenza solo lo sviluppo dei bambini attraverso delle attività pianificate e un ritmo quotidiano, ma anche la qualità dei loro stessi esseri e le loro relazioni interpersonali. Il comportamento e l'atteggiamento interiore degli educatori influenzano notevolmente i bambini che assorbono le qualità attraverso il processo d’imitazione. Gli educatori realizzano giocattoli davanti ai bambini in modo che essi partecipino ed esercitino: (Seitz M., Hallwachs, U. (1997))

- le capacità motorie,
- le capacità cognitive e verbali,
- l’adozione di un senso per l'ecologia,
- la formazione nel campo del lavoro e dell'educazione estetica
- il rafforzamento della fiducia in sé stessi

In aggiunta ai giocattoli stessi, le stanze contengono anche molte materie prime dalla natura che, oltre a sviluppare l'immaginazione, hanno la funzione di sviluppare i sensi: costruiscono case, capanne e grotte utilizzando tavoli, sedie, scaffali, sciarpe... Si tratta di giochi che risultano molto interessanti ai bambini. Per farli sentire sicuri e proprio agio, tutti i giocattoli vengono immagazzinati nello stesso posto ogni giorno: in cestini di forme e dimensioni diverse che sono sempre disponibili bambini.

2.4. L'importanza del metodo NTC (Nikola Tesla centar)

Il metodo NTC (NTC: Nurture of Talented Children) è un programma specializzato basato sui fondamenti teorici di neurologia, neuropsichiatria e scienze pedagogiche quali la pedagogia della famiglia, la didattica per l'età prescolare e delle scuole primarie. (www.ntchrvatska.com)

Ranko Rajović, l'autore del programma NTC, ha collegato le conoscenze della medicina moderna nel campo della neuroanatomia, della neuroendocrinologia e della neurofisiologia alle attività quotidiane dei bambini. Il programma NTC è stato creato come risultato del desiderio di consentire ai bambini di realizzare i loro potenziali personali, ma anche come necessità di superare le difficoltà sempre presenti come i disturbi del linguaggio, della lettura e della scrittura. Il sistema di apprendimento NTC si concentra sullo sviluppo delle capacità cognitive dei bambini. Il sistema si basa sulle ricerche che avvertono che il cervello stabilisce il 75% di tutte le sinapsi neuronali entro i 7 anni, addirittura il 50% entro i 5 anni. Dunque, si deve prestare molta attenzione all' efficacia dell'apprendimento e all'uso della memoria infantile nei primi anni di vita del bambino.

Gli obbiettivi del programma sono: (NTC Hrvatska)

- aumentare il livello di capacità intellettuale di tutti i bambini che partecipano al programma
- la prevenzione dei disturbi dell'attenzione e della concentrazione nel periodo scolastico,
- sviluppare la velocità di pensiero, della connessione e il ragionamento (conoscenza funzionale) e
- un'identificazione tempestiva dei bambini dotati e l'incoraggiamento allo sviluppo delle loro capacità.

Il programma è condotto in piccoli gruppi da dodici a quindici bambini. Vengono anche effettuati test periodici con il programma per guidare e monitorare lo sviluppo dei bambini. Si passa attraverso tre fasi: (NTC Hrvatska)

1. stimolare lo sviluppo di sinapsi nella corteccia cerebrale,
2. incoraggiare lo sviluppo dell'apprendimento associativo e

3. incoraggiare lo sviluppo del pensiero funzionale.

La parte integrante della prima fase sono le attività di supporto evolutivo che coinvolgono attività motorie complesse, tra cui le capacità motorie, l'accomodazione dinamica degli occhi, la rotazione, l'equilibrio e il movimento. La seconda fase del programma NTC è caratterizzata da classificazioni del pensiero, serie di pensieri e associazioni, mentre la terza fase rappresenta il lavoro sullo sviluppo del pensiero divergente e convergente e della conoscenza funzionale. Tutte e tre le fasi del programma NTC sono implementate attraverso il gioco, che come necessità intrinseca di un bambino è un fattore chiave nell'attuazione del programma NTC. Queste tre fasi combinano lo sviluppo senso motorio e cognitivo del bambino.

Il programma può essere implementato da educatori e professionisti che, dopo un'adeguata formazione, sono certificati NTC. Gli educatori sono istruiti sui punti di partenza teorici del sistema di apprendimento NTC, i metodi di lavoro e le fasi che il programma comporta e su come sviluppare il potenziale biologico di ogni bambino, favorire l'apprendimento naturale e la conoscenza funzionale. Il compito del NTC è di modernizzare la pratica educativa con conoscenze scientifiche sullo sviluppo del cervello in cui l'educatore svolge un ruolo chiave. Inoltre, l'importanza di questo programma è che pone grande enfasi sulla collaborazione della scuola materna e la famiglia.

2.4.1. L'apprendimento tramite il gioco (NTC)

Oltre a comprendere l'importanza del numero di sinapsi nelle funzioni del pensiero e della memoria, ci sono state anche nuove intuizioni su come si sviluppano. Il numero di sinapsi nel cervello aumenta se il bambino è fisicamente attivo, il che si ottiene anche attraverso il gioco. Durante il gioco il bambino è concentrato e allo stesso tempo ignaro del fatto che sta imparando. Il gioco è l'attività naturale di un bambino che lo motiva e lo incoraggia a ripetere.

Il programma NTC seleziona quei giochi in cui i bambini usano le dita in modo più attivo, l'adattamento dinamico degli occhi, la rotazione, l'equilibrio, il linguaggio, la coordinazione oculo-manuale, la classificazione e serie di pensieri e associazioni. Il

principio di selezione e progettazione degli esercizi è tale che ogni esercizio dovrebbe contenere il maggior numero di attività stimolanti possibile. Ad esempio, il gioco della corda stimola lo sviluppo di quelle parti del cervello correlate alla rotazione, all'equilibrio, all'adattamento degli occhi, al linguaggio, alle abilità motorie, i piedi (salto), le classificazioni del pensiero e le associazioni. Inoltre, si sottolinea l'importanza di giochi dimenticati come il gioco della campana, i giochi della corda, le biglie e simili. In tali giochi i bambini svolgono le attività menzionate (la rotazione, l'equilibrio, l'accomodamento degli occhi, la coordinazione oculo-manuale ...), responsabili di stimolare lo sviluppo di connessioni e i percorsi neurali in alcune parti della corteccia cerebrale. (Rajović, R. (2017))

Di seguito verranno presentati alcuni esercizi previsti dal programma prescolare di NTC.

Esercizi motori

Una volta compresa la complessità del movimento rotatorio attorno la propria asse, diventa chiaro perché deve svilupparsi nei primi anni di vita quando si costruiscono percorsi neurali. Il centro dell'equilibrio, situato nell'orecchio interno, trasmette gli impulsi alle strutture del tronco cerebrale, che a loro volta li trasmettono al cervello e al cervelletto. Sono associati al terzo, quarto e sesto nervo cranico che governano i movimenti oculari. Se questo processo non viene stimolato in modo tempestivo, risulterà difficile compensare queste abilità negli anni successivi. Suggerimenti di attività: il bambino gira attorno alla sua asse per 10-15 secondi, saltando e rotolando su un trampolino, camminando su una linea (per la giovane età) o camminando su una trave (per la maggiore età). (Rajović, R., (2017)). Per confrontare e classificare i giochi e le attività dei bambini useremo la „Tabellina NTC“ sviluppata da Rajović. Nella tabellina vengono indicate le attività che il bambino compie durante un’attività e/o un gioco. Tale tabellina ci permette un veloce confronto tra giochi e attività. In base a quali parti del cervello vogliamo stimolare saremo in grado di scegliere le attività e/o i giochi pertinenti.

Tabellina NTC 1. „Esercizi motori – SALTARE“

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e procesi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
„Esercizi motori“ SALTARE	●	●	●		●					

Esercizi psicomotori

Questi esercizi riguardano lo sviluppo delle capacità motorie della mano e del pugno e implicano movimenti precisi della mano e il mantenimento di una buona coordinazione oculo-manuale. Suggerimenti di attività: ricevere, tenere e far cadere la palla, tenere un cucchiaio e auto alimentarsi, afferrare piccoli oggetti, vestirsi, allacciarsi le scarpe, legare nodi, abbottonare e sbottonare bottoni. (Rajović, R., 2017).

Tabellina NTC 2. „Esercizi psicomotori – VESTIRSI“

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
„Esercizi psicomotori“ VESTIRSI		●	●	●		●			●	●

Immagine 4 Gli esercizi grafomotori per i bambini in età prescolare

Fonte: http://static.zena.hr/upload/grafomotorika01.jpg

Giochi di memoria

Le parole e i concetti che il bambino impara sotto forma di giochi classici li usiamo per lo sviluppo della memoria, e quelli specifici per sviluppare la creatività e il pensiero funzionale. Questo è un buon modo per identificare i bambini dotati in quanto si distinguerà per la velocità di osservazione e l'apprendimento di nuove parole. I giochi di memoria si basano su domande poste dall'insegnante, che mettono alla prova le conoscenze e la capacità dei bambini di ricordare i dettagli dei simboli. Suggerimenti di attività: giochi di memoria classici, che collegano simboli per caratteristiche specifiche

(quale bandiera ha un cerchio, quali paesi confinano con un paese specifico ...). (Rajović, R. (2017))

Tabellina NTC 3. „Giochi di memoria – MEMORI“

NTC	**I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)**							**II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)**		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
„Giochi di memoria” MEMORI			●	●		●	●	●		●

Storie enigmatiche

Le storie enigmatiche si basano sulla conoscenza del mondo, della natura o degli obiettivi del pensiero logico. Ancora una volta, i bambini potenzialmente talentuosi di solito vengono immediatamente identificati sulla base di enigmi, in quanto non hanno problemi a risolvere due o tre enigmi di fila e molto spesso arrivano a risposte piuttosto interessanti. Inoltre, le storie enigmatiche incoraggiano lo sviluppo della conoscenza funzionale dei bambini. L’uso di domande enigmatiche sviluppa la creatività dei bambini e le loro capacità di mettere in relazione concetti, il che influisce sul loro apprendimento. (Rajović, R. (2017))

Tabellina NTC 4 „Storie enigmatiche“

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
„Storie enigmatiche”							●	●	●	●

3. I GIOCHI TRADIZIONALI

I giochi tradizionali includono tutti quei giochi che vengono "trasmessi" di generazione in generazione e variano notevolmente in termini di nomi, contenuto e metodo di esecuzione, a seconda del clima e della cultura. I giochi tradizionali non hanno la caratteristica della segregazione per l'età e non hanno la funzione di quelli didattici, si tratta di giochi volontari, senza l'assistenza e la guida degli adulti. I gruppi di bambini in forma libera sono spesso misti, per genere ed età. (Duran, M. (2001))

Il gioco è un organismo vivente e quelli tradizionali che vivono nella vita quotidiana dei bambini con creazioni orali, compongono il folklore dei bambini, che è un fattore costitutivo della vita sociale del bambino. Il folklore dei bambini esiste anche come cultura alternativa e partecipa all'autoregolamentazione sociale del "popolo dei bambini". (Duran, M. (2001))

In passato i bambini giocavano spesso mentre svolgevano dei lavori in natura, cioè quando aiutavano i loro genitori. La gente si dedicava alla coltura che era l'unica fonte di reddito. Per questo motivo i bambini assistevano i genitori sul campo, e si prendevano cura degli animali domestici. Nel pascolo, mentre sorvegliavano gli animali, passavano il tempo giocando in natura. Per giocare usavano solo oggetti trovati in natura o fatti in casa. I giocattoli erano fatti di materiali naturali, per lo più di legno. (Novara D, Passerini E. (1996))

Un gioco molto diffuso era il gioco delle ombre nelle case dei nonni, affianco a una candela. Le mani esperte dei nonni sapevano animare i movimenti di vari personaggi sul muro, creando varie storie fantasiose. I giochi delle ombre non richiedevano risorse specifiche, ma solo tempo libero che i famigliari dedicavano ai bambini. Era un gioco adatto per divertirsi e creare un contatto con i più giovani. Molto spesso il gioco veniva accompagnato da vari conti e canzoncine. (Novara D, Passerini E. (1996))

Esistono diverse classificazioni dei giochi tradizionali, alcuni di essi sono: (Duran, M. (2001))

- I giochi d'inseguimento (*L' acchiappino*; *Il gatto e il topo*)

I bambini devono correre a tutta velocità e cercano di prendere gli altri giocatori. In poche parole chi non scappa, viene catturato. Questi giochi non prevedono pause.
L' unico requisito per i giochi d'inseguimento è uno spazio ampio.

- I giochi di ricerca (*Il gioco del nascondino*)

In questi giochi i bambini hanno il compito di nascondersi o di effettuare delle ricerche. Sono ricchi di curiosità, osservazione e sviluppano l'attenzione dei bambini.

- Le gare (*Uno, due, tre Stella*; *La corsa con i sacchi*)

Le gare sono molto interessanti per i bambini, dato che c'è sempre un altro vincitore. I bambini danno tutto il possibile per vincere la gara.

- I giochi d'indovino (*Indovina chi sono*)

Questi giochi sono molto utili per migliorare la comunicazione e la comprensione dei bambini. Essi hanno il compito d'indovinare un animale, un personaggio o un oggetto facendo domande agli altri giocatori.

- I giochi accompagnati dal canto (*Quando sei felice*)

Nei giochi di canto tutti, o la maggior parte dei giocatori, cantano ed eseguono movimenti come fonte di divertimento.

- I giochi d'abilità (*Trova il rompicapo*)

Questi giochi sono finalizzati allo sviluppo delle abilità motorie, ai riflessi, allo sviluppo dell'attenzione, della concentrazione e delle abilità psico motorie. Per giocare a questi tipi di giochi non sono necessari materiali particolari.

- I giochi di teatro (*Il teatrino*)

In questi giochi i bambini possono liberare la propria fantasia, inventando una storia, e raccontarla usando dei burattini. (http://www.giochiperbambini.org/)

3.1. Giochi tradizionali istriani

Quando si parla dei giochi tradizionali istriani c'è poco materiale scritto sul tema. I bambini adoravano i giochi all'aperto, sia rurali che urbani. In questi giochi non vi era alcuna divisione speciale tra maschi e femmine, piccoli e grandi. Tuttavia, c'erano giochi preferiti dalle ragazze, e altri invece prediletti dai ragazzi. Era presente una maggiore connessione tra i bambini, quasi non esistevano giochi individuali, a differenza di oggi, quando i bambini preferiscono giocare da soli. (Margetić, M. (2009))

Nelle aree rurali, i bambini trascorrevano molto tempo all'aperto, principalmente a causa delle responsabilità lavorative. Dall'età di sei o sette anni, cominciavano ad allevare pecore, tacchini e quelli più grandi anche le mucche. Pertanto, il loro tempo libero lo passavano sui pascoli giocando all'aperto. Non era necessario usare oggetti specifici per divertirsi ma venivano utilizzati oggetti trovati in natura (pietre, legna), vecchi stracci, ecc. (Margetić, M. (2009))

Di seguito sono presentati alcuni giochi.

„Pljočkanje o pločkanje“

„Pljočkanje“ è un gioco popolare anche oggi. Grazie a questo gioco i bambini di tutta l'Istria hanno ridotto il loro tempo al pascolo. Questo gioco richiede la “pljočka” e il “balin“, che sarebbero delle pietre piatte di dieci o venti centimetri di diametro, e da due a otto centimetri di spessore. Un „balin“ è una pietra rotonda o quadrata di dimensioni approssimative della mano. Lo scopo del gioco e di lanciare le „pljočke“ il più vicino possibile al „balin“. Si gioca su un terreno dritto, con più coppie di partecipanti (possono partecipare ragazzi e ragazze). Il giocatore della prima coppia lancia „il balin“ per terra, il suo compagno di gioco poi ha il compito di lanciare „la pljočka“il più vicino possibile „al balin“. Quando tutte le coppie hanno terminato di giocare in ordine (la procedura è la stessa), viene verificato qual è stata „ la pljočka“ lanciata più vicino „al balin“. Il vincitore è la coppia che ha lanciato „la pljočka“ più vicino (o che ha colpito) „il balin“, e ottiene un punto, „punat“. Il gruppo, ovvero il vincitore assoluto del gioco è quello che per primo raccoglie 11 punti detti „punat“ (Ružić, M. (2015)).

Immagine 5 „Pljočkanje“

Fonte: http://www.ips-pljockanje.hr/?p=494

Tabellina NTC 5 “Pljočkanje”

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Pločkanje”	●	●	●	●	●	●	●		●	●

„Rompi la pentola“

„Rompi la pentola“ è un gioco che si giocava a Barbana quando si celebrava qualche festa popolare, nella piazza o nel centro dove si radunava la gente del posto e gli ospiti, o meno spesso sul campo. Il numero di giocatori non è determinato, il gioco deve avere una „pentola di terra“ (può essere vecchia o nuova, ma è importante che sia intera), un paletto di legno lungo da 2,5 a 3,5 m, delle monete e un nastro scuro.

La „pentola di terra“ viene messa sul pavimento, sottosopra, il denaro viene posto sotto la pentola (i soldi possono essere raccolti dai giocatori stessi o possono essere un regalo). Il giocatore in piedi, che si trova ad una ventina di metri dalla „pentola di terra“ viene bendato con un nastro scuro attraverso il quale non può vedere, gli viene dato un paletto e qualcuno lo gira tre volte. Il giocatore deve essere girato anche nella direzione opposta (sinistra, e poi a destra) in modo da perdere l'orientamento. La persona che ha avuto il compito di girare il giocatore lo deve posizionare verso la “pentola di terra„. Il giocatore cammina bendato nella direzione della „pentola di terra“ con un paletto. Gli altri lo tirano su di morale e gli indicano la direzione (sinistra, destra, avanti, ecc.). Quando si avvicina al piatto, la gente inizia a gridare e il giocatore deve colpire la pentola con il paletto.

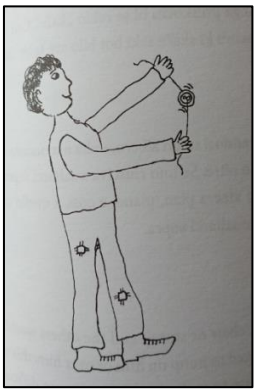
Tabellina NTC 6 “Rompi la pentola”

NTC	**I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)**							**II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)**		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Rompi la pentola”	●	●		●	●	●		●		●

„Gioco del bottone“

Il „Gioco del bottone“ è un gioco che richiedeva solo un filo e un bottone. Nel bottone si metteva del filo, con le mani si tirava il filo a sinistra e a destra e così il bottone girava. (Ružić, M. (2015))

Immagine 6 „Gioco del bottone“



Fonte: Ružić, M. (2015): *Gremo u ćap,* Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli, pag. 51

Tabellina NTC 7 “Gioco del bottone”

NTC	**I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)**							**II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)**		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Gioco del bottone”	●		●	●		●		●	●	

4. I GIOCHI DI OGGI

Giocare in età prescolare è l'attività di base di un bambino perché riempie la maggior parte del suo tempo. Il gioco di un bambino dovrebbe essere visto come uno dei suoi bisogni primari. Non dovrebbe essere una ricompensa o una punizione che dipende dall'obbedienza del bambino, né dovrebbe essere visto solo come un gioco di divertimento o piacere. Per i bambini in età prescolare, il gioco è anche una forma di base di apprendimento. Nello stile di vita di oggi, i bambini sono sempre meno attivi, trascorrono sempre più tempo nel mondo virtuale "legato" ai moderni ausili tecnici

(giochi per computer, smartphone e tablet), ma mancano anche gli spazi per il gioco all'aperto, specialmente nelle grandi città.

4.1. Giochi didattici

Per lo sviluppo psicofisico del bambino, i migliori giochi sono quelli di movimento e quelli didattici. Il bambino ha bisogno di giocare perché gli fornisce la necessità di muoversi e raggiungere uno stato emotivo stabile. Il gioco ha un effetto molto benefico sugli organi e sul sistema di organi nel corpo del bambino, lo sviluppo di abilità motorie di base, delle abilità funzionali, il raggiungimento di emozioni positive e la soddisfazione interiore, contribuisce allo stato emotivo positivo dei bambini e aumenta la resistenza del corpo. Il periodo di sviluppo del bambino prima della scuola è considerato il più importante perché è in quel momento che vengono create le basi su cui verrà costruita la sua intera istruzione. Ci sono giochi che incoraggiano lo sviluppo più di altri. Sono chiamati giochi di strategia. Giocare a ogni gioco di sviluppo è un piccolo passo nella crescita e nella preparazione complessiva dei bambini per la scuola. (Lazar, M. (2007))

I giochi didattici sono un tipo di giochi che contengono regole, compiti e un obiettivo. Sono giochi che hanno un effetto mirato sullo sviluppo delle capacità mentali di un bambino, la loro portata è davvero ampia. In effetti, quasi ogni gioco che contiene regole ha elementi del gioco didattico. La scelta di questo metodo per lo sviluppo del bambino è più che giustificata, poiché il gioco è l'attività principale di un bambino in età prescolare. I giochi didattici sono divisi in giochi di classe e giochi autodidattici. L'essenza del primo tipo è che quando si utilizza questo metodo, il ruolo principale è svolto dall'insegnante, indirizza i bambini a cercare soluzioni ai compiti cognitivi, s'impiegano tecniche e metodi diversi, aumenta l'interesse dei bambini alla lezione, crea una situazione problematica in cui i bambini in età prescolare trovano una via d'uscita. In modo simile, l'educatore non solo trasmette determinate conoscenze al bambino, ma gli insegna anche a giocare. I giochi didattici usati come forma d'insegnamento dei bambini includono due componenti: quella cognitiva e quella divertente. (Lazar, M. (2007))

Oggi esistono numerosi giochi didattici per bambini in età prescolare. Tutti vengono offerti nel gruppo di preparazione ai bambini con uno scopo specifico. Ad

esempio, se l'obiettivo della lezione è la conoscenza del mondo che li circonda, l'educatore consente ai bambini di disegnare liberamente, e in modo tale di sviluppare l'immaginazione e la memoria. Per lo sviluppo del linguaggio, è importante progettare giochi in cui il bambino può esprimere i propri pensieri a parole. Un bambino può inventare una fiaba e creare giochi di ruolo. Grazie a questo gioco, i bambini imparano non solo a parlare, ma anche a comunicare con i loro coetanei. Per studiare rappresentazioni matematiche, è necessario imparare i colori, l'orientamento nello spazio, i numeri, le forme geometriche, la larghezza, l'altezza, ecc. La pianificazione giornaliera del curriculum da parte degli insegnanti aiuterà i bambini ad apprendere meglio.

Il treno della foresta

Gli educatori devono insegnare ai bambini ad amare la natura, a prendersi cura di essa, delle piante e degli animali. In seguito spiegherò un gioco didattico di ecologia.

Scopo: consolidare ed educare sistematicamente i bambini su animali a quattro zampe, uccelli e insetti.

Materiale: immagini di animali a quattro zampe, di uccelli e di insetti, tre cartoni (rappresentano i vagoni del treno).

L'educatrice suggerisce la scelta di due gruppi, composti da 3 bambini ciascuno. Il compito dei bambini è di classificare nel primo vagone gli animali a quattro zampe, nel secondo gli uccelli, e nel terzo gli insetti. Il gruppo più veloce vince.

Tabellina NTC 8 " Il treno della foresta"

NTC	**I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)**							**II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)**		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
"Il treno della foresta"			●	●		●	●	●	●	●

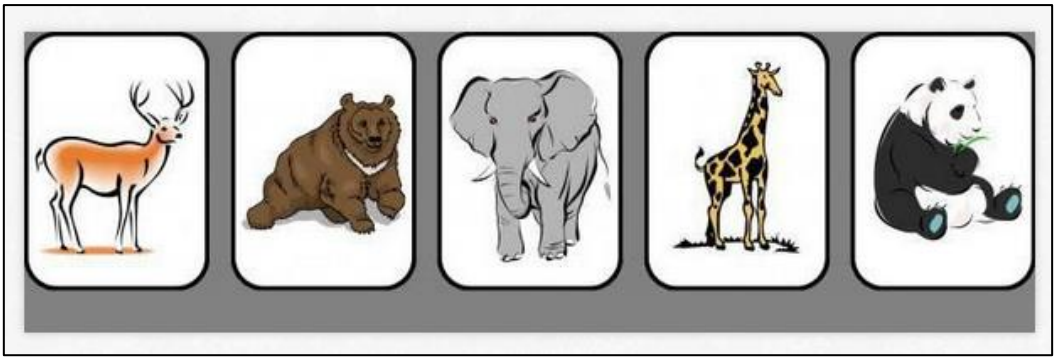
"Che cosa mangiano gli animali?"

Scopo: creare l'alimentazione degli animali domestici e quelli forestali.

Materiale: immagini di animali, immagini di cibi.

L'educatore parla di animali domestici e di quelli della foresta, mostra ai bambini delle foto. Seleziona due squadre, distribuisce le carte con gli animali e il loro cibo. Ad esempio, immagini che rappresentano uno scoiattolo, un coniglio, una volpe, un cane, un pappagallo, delle noci, una carota, un osso, del grano. Tutte le carte vengono mescolate. Il compito dei bambini è quello di unire le due immagini compatibili il prima possibile. Ad esempio, lo scoiattolo con le noci, il coniglio con la carota, ecc. Ogni gioco didattico modella la percezione del mondo del bambino. Le capacità e le competenze dei bambini in età prescolare devono essere rafforzate.

Immagine 7 Il gioco didattico „Che cosa mangiano gli animali“



Fonte:
https://nsokote.ru/dom-i-obitelj/106917-didakti%C4%8Dke-igre-u-pripremnoj-skupini-nastava-u.html

Tabellina NTC 9 “Cosa mangiano gli animali”

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Cosa mangano gli animali”			●			●	●		●	●

4.2. Video giochi

In età prescolare, la competenza digitale dei bambini viene sviluppata con l'introduzione della tecnologia informatico-comunicativa e la possibilità del suo utilizzo in varie attività. Nella scuola materna, è un'importante risorsa per l'apprendimento dei bambini, uno strumento per documentare le attività educative e aiutare a responsabilizzare il bambino ad auto valutare le proprie attività e i processi di apprendimento. (Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, 2014.)

Per i bambini in età prescolare, giocare ai videogiochi sta diventando una parte sempre più importante dell'infanzia. I videogiochi sono in qualche modo i giocattoli e i campi da gioco dell'era digitale. Questo è il motivo per cui meritano maggiore attenzione da parte di ricercatori, educatori ed insegnanti. Circa la metà dei bambini d'età compresa tra i 0 e gli 8 anni gioca ai videogiochi almeno occasionalmente. I ragazzi iniziano a giocare regolarmente ai videogiochi prima, e sono dei giocatori molto più attivi rispetto alle ragazze. I media interattivi creano uno spazio di gioco nuovo, coinvolgente e interessante per i bambini in età prescolare e consentono loro di giocare utilizzando un computer. Per i bambini, giocare ai videogiochi è una forma di gioco. Il dispositivo, proprio come una stanza di giocattoli, può essere un'area giochi per un bambino. Diverse forme di gioco sono sempre presenti nella vita di un bambino e il gioco è collegato e influenza altre attività nel mondo del bambino. I bambini possono incorporare il gioco in qualsiasi cosa ogni volta che lo ritengono naturale.

(https://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-predskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/)

I bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni utilizzano principalmente un computer adatto alla loro età, ma in larga percentuale anche un computer non adatto a loro.I bambini più piccoli usano spesso il computer da mezz'ora a un'ora al giorno, mentre dovrebbero usarlo al massimo dai 15 ai 20 minuti, quelli più grandi da mezz'ora a un'ora al giorno. Usano principalmente il computer per giocare ai giochi educativi e per disegnare.
(https://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-predskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/)

Uno dei videogiochi più comuni per i bambini in età prescolare è „Mala učilica". „Mala učilica" è un gioco multimediale e un software educativo divertente e unico per i bambini. È destinato a bambini in età prescolare dai 4 ai 7 anni ed è sviluppato in collaborazione con dei professionisti per lo sviluppo e le esigenze dei bambini in età prescolare. Con le magiche avventure di Mina e Morfek, i bambini imparano a conoscere tutte le aree importanti per una scuola senza preoccupazioni.

Immagine 8 „Il video gioco „Mala učilica"

Izvor: http://www.ucilica.tv/malaucilica.aspx

Tabellina NTC 10 “Mala učilica”

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Mala učilica”						●		●	●	●

4.3. Giochi all'aperto

Le attività fisiche, in tenera età, sono le attività di base nello sviluppo del bambino e il primo anello del sistema generale di stimolazione della crescita e dello sviluppo. Un bambino in tenera età si sposta per gran parte della giornata, che gli serve per crescere e svilupparsi. È molto importante includere un'educazione fisica soddisfacente in modo tempestivo. Le esigenze di movimento naturale del bambino devono essere soddisfatte, ma anche gestite. È necessario selezionare gli esercizi più appropriati, affinché il lavoro sullo sviluppo fisico del bambino sia utile, essi vengono selezionati:

a) in base allo sviluppo psicofisico dei bambini,

b) in base alle caratteristiche del gruppo,

c) secondo la prontezza del gruppo e

d) in base allo stato di salute del bambino.

I giochi motori di bambini in età prescolare all'aperto dovrebbero, con il loro contenuto, incoraggiare lo sviluppo delle abilità motorie di base del bambino. Il loro obiettivo dovrebbe quindi essere quello d’incoraggiare la velocità, il coordinamento, il salto, la flessibilità e la forza del bambino. La struttura di tali movimenti dovrebbe essere adeguata all'età prescolare del bambino al fine di enfatizzare il loro ruolo nello

sviluppo di abilità motorie "manipolative", in particolare delle braccia e delle gambe, vale a dire il coordinamento del movimento con diversi ausili durante il gioco (la palla).

Tutte le attività chinesiologiche all'aperto devono essere pianificate in anticipo affinché i loro principi e metodi vengano applicati correttamente. L'ora d'allenamento deve essere progettata come segue: (Rajović, R. (2017))

- Parte preparatoria / introduttiva (organizzazione di gruppo, mobilitazione dell'attenzione, preparazione dell'apparato chinesiologico dei bambini attraverso movimenti fisici preparatori). Questa parte dovrebbe essere fatta senza grosse interruzioni e spiegazioni aggiuntive, dura meno tempo delle altre.

- Parte principale (questa sezione tratta gli esercizi che compongono l'essenza della lezione, ovvero l'attività motoria), richiede più tempo e deve essere ben preparata.

- Parte finale (in questa sezione si ripete attraverso uno degli esercizi più facili, il tema base della lezione è un esercizio d'intensità più leggera ben noto ai bambini).

Dopo aver svolto gli esercizi introduttivi, o dopo la presentazione ed elaborazione del nuovo argomento, è necessario applicare giochi progettati sotto forma di poligoni, giochi di staffetta e organizzarli in modo tale da avere una competizione. È necessario prestare particolare attenzione per garantire che ogni movimento sia completo ed eseguito correttamente, quindi vengono apportate correzioni durante l'esecuzione del gioco.

Stare all'aria aperta ha un impatto positivo sullo sviluppo psicofisico del bambino. È uno dei fattori più importanti per rafforzare il loro sistema immunitario e prevenire la diffusione di infezioni. Esistono vari giochi in età prescolare che si svolgono all'aperto: il gioco della campana, il gioco dell'elastico, i giochi con la palla, ecc. In seguito descriverò alcuni giochi per bambini in età prescolare.

Il gioco della campana

La campana è un gioco da giocare all'aperto. Per iniziare a giocare i bambini devono disegnare dei riquadri di un percorso su cui saltare. Solitamente, si tratta di 10 caselle rettangolari che si susseguono in fila indiana. Le prime tre di seguito, poi due

affiancate in senso orizzontale, una sopra, altre due in senso orizzontale, un'altra sopra e infine c'è la casella base. Per lo svolgimento di questo gioco dovrebbero esserci diversi giocatori. Il primo inizia lanciando un sasso al interno della prima casella. Il giocatore deve saltare con un solo piede di casella in casella fino alla fine del percorso e ritornare indietro, ovviamente nei riquadri con due caselle affiancate orizzontalmente può appoggiare entrambi i piedi. Dopo aver lanciato il sasso il compito del giocatore è di raggiungerlo saltando, raccoglierlo, mantenendo l'equilibrio e tornare al punto di partenza. Se il giocatore perde l' equilibrio, oppure calpesta una linea, il turno passa al giocatore successivo.

Tabellina NTC 11 Tabellina NTC „ Il gioco della campana“

NTC	**I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)**							**II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)**		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Il gioco della campana”	●	●	●		●	●	●		●	

Il gioco dell'elastico

Due giocatori tengono l'elastico teso fra le loro gambe divaricate, mentre un terzo giocatore esegue una sequenza prestabilita dal gioco. I saltatori devono avere alcuni metri liberi ai lati dell'elastico per poter prendere la rincorsa, saltare dentro e fuori dall'elastico.

Tabellina NTC 12 „ Il gioco dell'elastico“

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Il gioco dell’ elastico”	●	●	●		●		●			

I giochi con la palla

- **Palla bomba**

Un giocatore lancia la palla verso un altro partecipante e gli altri scappano, chi riceve la palla la deve afferrare e contare fino a tre per poi cercare di colpire uno dei bambini che stanno scappando. Se riesce a colpirlo lo eliminerà e dovrà passare la palla ad un altro bambino che proverà a sua volta a colpirne un altro e via così.

Tabellina NTC 13 “Palla bomba”

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
“Palla bomba”	●	●	●	●	●	●	●			

- **Bastona la palla**

I bambini si muovono liberamente in tutto lo spazio; ognuno dovrebbe avere spazio sufficiente per giocare. Sul pavimento di fronte a ogni bambino c'è una palla di plastica leggera, mentre loro hanno in mano un bastone di plastica o di legno di circa 30 cm. Al segno dell'educatore, il compito dei bambini è di colpire la palla con il bastone dall'alto in modo che rimbalzi leggermente di qualche centimetro. Il gioco si gioca alternativamente cambiando le mani, il numero di ripetizioni dipende dalla valutazione soggettiva dell'educatore che partecipa attivamente al gioco. Come variante dell'attività è anche possibile usare un accompagnamento musicale: la musica c'è - i bastoncini sono fermi, la musica non c'è– i bambini iniziano ad usare il bastone.

Variante 2: la partita può essere giocata in movimento solo colpendo la palla con il bastone da dietro per ottenere una rotazione in avanti (la palla viene "spinta" in avanti colpendola con il bastone da dietro) con il bambino in piedi leggermente di lato (parallelo al movimento della palla).

Immagine 9 „Bastona la palla “

Fonte: https://sibenskiportal.rtl.hr/zupanija/vodice/foto-u-vodicama-odrzana-djecja-olimpijada/

Tabellina NTC 14 "Bastona la palla"

NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
"Bastonare la palla"	●	●	●	●	●	●	●			

5. CONFRONTO TRA I GIOCHI TRADIZIONALI E QUELLI DI OGGI

Per il confronto tra i giochi tradizionali e quelli di oggi/moderni per i bambini in età prescolare, ho utilizzato la tabella di Rajović (2010) in cui sono stati osservati diversi fattori di stimolazione del processo di sviluppo attraverso due fasi: stimolazione dello sviluppo di connessioni e percorsi neurali e la stimolazione dello sviluppo dei processi mentali.

Tabellina NTC 15 „Confronto tra i giochi tradizionali e quelli di oggi"

	NTC	I fase (stimolazione dello sviluppo di connessioni e processi neurali)							II fase (stimolazione dello sviluppo di processi del pensiero)		
	5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
Giochi tradizionali	**„Pločkanje"**	●	●	●	●	●	●			●	●
	„ Rompi la pentola "	●	●		●	●	●		●		●

	"Gioco del bottone"	●		●	●		●		●	●	
	5-7 anni	Rotazione	Equilibrio	Accomodazione dinamica dell'ochio	Motricita' fine	I piedi (correre, camminare)	Cordiazione oculo-manuale	Comunicazione	Classificazione	Seriazione	Associazione
I giochi di oggi	"I giochi per computer"								●	●	●
	"I giochi per dispositivi touch"								●		●
	"Le console"	●	●			●			●	●	●

Confrontando i giochi tradizionali istriani con quelli di oggi/moderni, si può concludere che i giochi di oggi, quelli elettronici, non contribuiscono alla stimolazione delle sinapsi neuronali e quindi allo sviluppo motorio dei bambini in età prescolare. Tuttavia, hanno un effetto positivo sullo sviluppo dei processi di pensiero e sullo sviluppo cognitivo. A differenza dei giochi di oggi, i giochi tradizionali istriani, influenzano in modo significativo lo sviluppo fisico ed intellettuale dei bambini in età prescolare.

6. CONCLUSIONE

Il gioco è importante in tutte le aree dello sviluppo del bambino ed è chiaro che la qualità del gioco contribuisce al livello di sviluppo che il bambino raggiungerà crescendo. Oltre a fornire al bambino grande divertimento e soddisfazione, migliora le sue capacità motorie e stimola lo sviluppo emotivo. Attraverso il gioco, il bambino svilupperà le proprie capacità sociali e creerà una base adeguata in relazione agli altri. Esistono diversi tipi di giochi e spetta all'educatore regolare e selezionare il gioco correttamente in base all'età del bambino e alle sue opzioni.

Il gioco contribuisce ad un' infanzia più sana e allo sviluppo intellettuale dei bambini. Attraverso il gioco i bambini mostrano interesse per ciò che li circonda, osservando ed esplorando sviluppano le capacità di trovare soluzioni in modo indipendente. Giocando i bambini acquisiscono le loro prime esperienze importanti della vita attraverso le quali comprendono gradualmente la ricchezza delle relazioni interpersonali e come funziona l'ambiente circostante, conoscendo il mondo in modo divertente. Il gioco consente di preparare il bambino alla vita futura, con il fine di raggiungere il suo pieno potenziale personale e diventare una persona matura. I bambini tramite il gioco cercano e trovano risposte a molte domande, nutrono la loro curiosità, arricchiscono l'immaginazione, sviluppano la percezione e le capacità motorie. Il gioco ha un effetto positivo sull'educazione e lo sviluppo del bambino nella prima infanzia.

Con l'introduzione della tecnologia moderna nella vita dei bambini, si nota un aumento di stili di vita sedentari, perciò dovrebbero svolgere più attività all'aperto. Molti giochi elettronici possono avere un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo dei bambini in età prescolare, ma giocare in modo eccessivo a tali giochi può avere un effetto negativo su di essi. Con i giochi elettronici i bambini non riescono a sviluppare pienamente le proprie capacità motorie e fisiche, che raggiungerebbero pienamente tramite i giochi tradizionali.

Lo scopo della tesi finale era di presentare un confronto tra i giochi tradizionali e quelli di oggi/moderni dei bambini in età prescolare con il sistema di apprendimento NTC. Il sistema di apprendimento NTC è un esempio di buona pratica in cui gli educatori lavorano sul principio di applicazione delle ultime conoscenze scientifiche. La sua implementazione obbliga il personale professionale ad aggiornare e migliorare continuamente la propria pratica educativa e le proprie conoscenze. Confrontando i

giochi tradizionali istriani con i giochi moderni, si può concludere che i giochi tradizionali, a differenza dei giochi moderni, hanno una maggiore influenza sullo sviluppo delle capacità motorie e delle connessioni neurali nei bambini e, d'altra parte, i giochi moderni stimolano maggiormente lo sviluppo dei processi di pensiero nei bambini in età prescolare.

Riassunto

Il gioco è un fenomeno che non può essere descritto in modo completo e accurato da una sola definizione operativa. Il gioco non è solo un mezzo per raggiungere lo sviluppo di un bambino, ma è anche un metodo per realizzare compiti educativi. Quasi ogni bambino passa la maggior parte del tempo a giocare. Per un bambino giocare rappresenta divertimento e piacere fisico ed emotivo. Molti ricercatori sottolineano che i bambini si sviluppano attraverso il gioco su un aspetto sociale, cognitivo ed emotivo. Quando la loro crescita e il loro sviluppo fisico raggiungono lo stadio in cui possono prendere e manipolare gli oggetti stessi, i bambini iniziano a giocare attivamente con oggetti diversi presenti attorno a loro. La tesi presenta le caratteristiche e le diversità dei giochi tradizionali e moderni, e confronta tre giochi tradizionali e tre moderni istriani per bambini in età prescolare utilizzando la tabellina proposta dal sistema di apprendimento NTC.

Parole chiave: gioco, bambini in età prescolare, giochi istriani, giochi moderni, sistema NTC

Sažetak

Igra je fenomen koji se ne može potpuno i točno obuhvatiti samo jednom operacionalnom definicijom. Igra nije samo sredstvo kojim se postiže razvoj djeteta već je i metoda za ostvarivanje odgojno-obrazovnih zadataka. Gotovo svako dijete tijekom ranog razvoja najviše vremena provede igrajući se. Igra za dijete predstavlja fizičku i emocionalnu zabavu i zadovoljstvo. Mnogi istraživači naglašavaju da se djeca upravo kroz igru razvijaju na socijalnom, kognitivnom i emocionalnom aspektu. Kada im fizički rast i razvoj dosegne stupanj da sami mogu uzimati predmete i manipulirati njima, djeca se počinju aktivno igrati s različitim objektima iz svoje okoline. U radu su prikazane značajke i raznolikosti tradicionalnih i modernih igara djece predškolske dobi te je prikazana usporedba triju tradicionalnih i triju modernih istarskih igara za predškolce prema tablici NTC sustava učenja.

Ključne riječi: igra, predškolska djeca, istarske igre, moderne igre, NTC sustav.

Summary

A game is a phenomenon which cannot be fully and accurately described just by one operational definition. A game is not just a powerful tool in child's development but also a method for achieving various child-raising and educational tasks. Almost every child, during its early development, spends the most of its time playing. For a child, a game represents physical and emotional fun and satisfaction. Many researchers emphasize that the game is the one thing through emphasize that the game is the one thing through which the children develop on a social, cognitive and emotional level. When their physical growth and development reaches the point where they can pick up the objects by themselves and manipulate them, children then begin to actively play with various objects from the environment. The work shows features and differences of the traditional and modern games intended, for preschool children and also shows comparison of three traditional and three modern Istrian games for preschoolers, which follow the NTC system of learning.

Keywords: game, preschool children, istrian games, modern games, NTC system.

.

BIBLIOGRAFIA

Libri

1. Berk, L. E. (2008): *Psihologija cjeloživotnog razvoja,* Jastrebarsko: Naklada Slap
2. Demarin, J. (1929): *Pedagogija Marije Montessori,* Zagreb: Napredak
3. Duran, M. (2001): *Dijete i igra,* Jastrebarsko: Naklada Slap
4. Holtstiege, H. (1989): *Model Montessori*, Freiburg: Herder
5. Klarin, M. (2017): *Psihologija dječje igre*, Zadar: Sveučilište u Zadru
6. Lazar, M. (2007): *Moć igre i igračke,* Đakovo: Tempo
7. Matijević, M. (2001): *Alternativne škole,* Zagreb: Tipex
8. Piaget, J. (1962): Play, dreams and imitation in childhood, New York: Norton
9. Rajić, V., Petrović-Sočo, B. (2015): *Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi*, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu Učiteljski fakultet
10. Rajović, R. (2010): *NTC sistem učenja: IQ djeteta-briga roditelja*, Dubrovnik: Alfa 2 d.o.o.
11. Rajović, R. (2017): Kako igrom uspješno razvijati djetetov IQ, Split: Harfa
12. Rubin, K. H., Fein, G., Vandenberg, B. (1983): Handbook of child psychology: Vol 4. Socialization, personality, and social development, New York: Wiley
13. Ružić, M. (2015): *Gremo u ćap,* Pula: Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
14. Seitz M., Hallwachs, U. (1997), Montessori ili Waldorf? (knjiga za roditelje, odgajatelje i pedagoge), Zagreb: Educa
15. Stevanović, M. (2003): *Predškolska pedagogija*, Rijeka: Andromeda
16. Novara D, Passerini E. (1996), *La strada del bambino,*

Riviste

1. Ashiabi, G. S. (2007): Play in the early childhood classroom: Its socioemotional significance and the teacher's role in play, Early Childhood Education Journal, Vol. 35, no. 2, pp. 199-207
2. Bezić, Ž. (1999): *Waldorfska pedagogija,* Crkva u svijetu, Vol. 34, no. 4, pp. 437-449
3. Margetić, M. (2009): Dječje igre na otvorenom i blagdansko darivanje djece u Istri, Etnološka istraživanja, No. 14, pp. 133-144

Fonti elettroniche

1. Medijska pismenost, *Video igre u predškolskoj dobi,* URL: https://www.medijskapismenost.hr/videoigre-u-predskolskoj-dobi-kako-utjecu-na-djecju-igru-i-kako-ih-koristiti-u-obrazovanju/ (30.7.2019.)
2. Ministarstvo znanosti, obrazovanja i sporta, *Nacionalni kurikulum za rani predškolski odgoj i obrazovanje,* URL: https://www.azoo.hr/images/strucni2015/Nacionalni-kurikulum-za-rani-i-predskolski-odgoj-i-obrazovanje.pdf (30.7.2019.)
3. NTC Hrvatska, URL: https://ntchrvatska.com/ (23.7.2019.)
4. http://www.giochiperbambini.org/
5. https://mamma.pourfemme.it/articolo/il-gioco-della-campana-le-regole-e-la-storia/31671/
6. https://www.filastrocche.it/come-insegnare-alle-bambine-moderne-a-giocare-allelastico/
7. https://www.greenme.it/vivere/speciale-bambini/bambole-waldorf/

ELENCO DELLE FOTO

Immagine 1 Sviluppo della motricità fine e grossolana 5
Immagine 2 Il materiale Montessori 11
Immagine 3 Il materiale Waldorf 14
Immagine 4 Gli esercizi grafomotori per i bambini in età prescolare 20
Immagine 5 „Pljočkanje“ 25
Immagine 6 „Na botune“ 25
Immagine 7 Il gioco didattico „Il treno della foresta“ 29
Immagine 8 Il video gioco „Mala učilica“ 32
Immagine 9 „Štapićanje lopte“ 34

ELENCO DELLE TABELLINE

Tabellina NTC 1. „Esercizi motori – SALTARE“ 19
Tabellina NTC 2. „Esercizi psicomotori – VESTIRSI“ 20
Tabellina NTC 3. „Giochi di memoria – MEMORI“ 21
Tabellina NTC 4 „Storie enigmatiche“ 22
Tabellina NTC 5 “Pljočkanje” 25
Tabellina NTC 6 “Rompi la pentola” 26
Tabellina NTC 7 “Gioco del bottone” 27
Tabellina NTC 8 “ Il treno della foresta” 29
Tabellina NTC 9 “Cosa mangiano gli animali” 31
Tabellina NTC 10 “Mala učilica” 33
Tabellina NTC 11 „ Il gioco della campana“ 35
Tabellina NTC 12 „ Il gioco dell'elastico“ 36
Tabellina NTC 13 “Palla bomba” 36
Tabellina NTC 14 “Bastona la palla” 38
Tabellina NTC 15 „Confronto tra i giochi tradizionali e quelli di oggi” 38