Apprendere tramite i giochi didattici nella scuola dell' infanzia

Prodan, Emily

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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:137:202841

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-18**

Repository / Repozitorij:

Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli

Università degli studi Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

Facoltà di Scienze della Formazione

EMILY PRODAN

APPRENDERE TRAMITE I GIOCHI DIDATTICI NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Tesi di Laurea Triennale

Pola, 2022

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università degli studi Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

EMILY PRODAN

APPRENDERE TRAMITE I GIOCHI DIDATTICI NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
UČENJE UZ POMOĆ EDUKATIVNIH IGARA U DJEČJEM VRTIĆU

Tesina di laurea triennale
Završni rad

JMBAG / N. MATRICOLA: 03030866537
Redoviti student / Studente regolare
Studijski smjer / Corso di laurea: Predškolski odgoj / Educazione prescolare
Predmet / Materia: Igre i djeca / I giochi e i bambini
Settore: Scienze dell'educazione
Indirizzo: Discipline pedagogiche
Mentor / Relatore: doc. dr.sc. Snježana Nevia Močinić

Pula, 2022
Pola, 2022

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana **Emily Prodan**, kandidat za prvostupnika predškolskog odgoja ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student _____

U Puli, _____, 2022 godine

DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA

Io, sottoscritta **Emily Prodan**, laureanda in educazione prescolare dichiaro che questa Tesi di Laurea Triennale è frutto esclusivamente del mio lavoro, si basa sulle mie ricerche e sulle fonti da me consultate come dimostrano le note e i riferimenti bibliografici. Dichiaro che nella mia tesi non c'è alcuna parte scritta violando le regole accademiche, ovvero copiate da testi non citati, senza rispettare i diritti d'autore degli stessi. Dichiaro, inoltre, che nessuna parte della mia tesi è un'appropriazione totale o parziale di tesi presentate e discusse presso altre istituzioni universitarie o di ricerca.

Lo studente_____

A Pola, il_____ 2022

IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

Ja, Emily Prodan dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom **Učenje putem didaktičkih igara u vrtiću** koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama. Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

Student _____

U Puli, _____, 2022 godine

DICHIARAZIONE SULL'USO DELL'OPERA D'AUTORE

Io, sottoscritta Emily Prodan, autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesi di laurea intitolata **Apprendere tramite i giochi didattici nella scuola dell'infanzia** come opera d'autore nella banca dati on line della Biblioteca di Ateneo dell'Università Juraj Dobrila di Pola, nonché di renderla pubblicamente disponibile nella banca dati della Biblioteca Universitaria Nazionale, il tutto in accordo con la Legge sui diritti d'autore, gli altri diritti connessi e la buona prassi accademica, in vista della promozione di un accesso libero e aperto alle informazioni scientifiche. Per l'uso dell'opera d'autore descritto sopra, non richiedo alcun compenso.

Lo studente_____

A Pola il, _____ 2022

INDICE

INTRODUZIONE 1
1 L'apprendimento in età prescolare 3
1.1 Apprendere attraverso il gioco 5
1.2 Apprendere giocando e l'intervento dell'educatore 6
2 L'uso dei giochi didattici nella scuola dell'infanzia 8
2.1 La classificazione dei giochi didattici usati nella scuola dell'infanzia 9
2.1.1 I giochi per lo sviluppo dei processi cognitivi 10
2.1.2 I giochi per potenziare la memoria 10
2.1.3 I giochi per potenziare il pensiero logico e il ragionamento 12
2.1.4 I giochi per potenziare l'orientamento nello spazio e nel tempo 13
2.1.5 I giochi per potenziare la capacità di risolvere problemi 15
2.2 I giochi per lo sviluppo di abilità attinenti a campi disciplinari 16
2.2.1 I giochi linguistici 16
2.2.2 I giochi matematici e scientifici 20
2.2.3 I giochi artistici e musicali 22
2.2.4 I videogiochi e l'apprendimento dei bambini 25
3 RICERCA EMPIRICA 27
3.1 Obiettivo generale 27
3.2 Il procedimento e i soggetti della ricerca 27
3.3 Analisi dei risultati 28
3.4 Commento sui dati raccolti 60
4 CONCLUSIONE 61
5 RIASSUNTI 62
5.1 RIASSUNTO 62
5.2 SAŽETAK 64

5.3 SUMMARY 66
6 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA 68
6.1 BIBLIOGRAFIA 68
6.2 SITOGRAFIA..... 70
7 ALLEGATI (QUESTIONARIO) 71

INTRODUZIONE

La tesi affronta il tema del gioco didattico nella scuola dell'infanzia usato per stimolare lo sviluppo cognitivo, motorio, emotivo e sociale dei bambini. Ho scelto di approfondire questo tema poiché mi sono resa conto di quanto il gioco influisce sulla vita e lo sviluppo dei bambini. Esso rappresenta una delle loro attività tipiche e occupa gran parte della loro giornata. Può essere visto come attività utile per esplorare il mondo che li circonda, imparare abilità e comportamenti nuovi e divertirsi.

Dal punto di vista del soggetto il gioco può essere studiato per quanto riguarda le caratteristiche psicologiche che lo distinguono dalle altre attività, come comportamento suscettibile di osservazione, o come contesto nel quale si esprime tale comportamento. Nel primo caso, l'accento è posto sulla motivazione di carattere intrinseco che spinge il bambino a giocare. Nel secondo caso, l'attenzione è posta sulle tipologie del gioco, sulle sue caratteristiche e i materiali che vengono usati. Infine, nel terzo caso, il gioco è considerato come un'attività che si realizza in un determinato ambiente con aspetti fisici (giocattoli, arredi e materiali) e sociali (presenza o meno di adulti e bambini) organizzato intenzionalmente o scelto spontaneamente dal bambino. Nei due ultimi aspetti è più facile esplorare caratteristiche e fenomeni dello sviluppo infantile (Baumgartner, 2006).

L'obiettivo di questa tesi è di far emergere l'importanza di "apprendere tramite i giochi didattici nella scuola dell'infanzia", di analizzare quali e quanto si usano i giochi didattici nelle scuole d'infanzia. Dopo una breve introduzione nel primo capitolo si parlerà dell'apprendimento attraverso il gioco. Successivamente si proseguirà con l'importanza del gioco per l'apprendimento in generale e nella scuola dell'infanzia. Poi si passa a spiegare l'utilità didattica di diversi tipi di giochi per lo sviluppo di abilità cognitive, giochi di memoria, ragionamento, giochi linguistici, giochi logico-matematici, giochi di educazione scientifica, giochi musicali e artistici.

Dopo la parte teorica viene presentata la ricerca empirica e le sue finalità. La ricerca analizza quanto spesso si usa il gioco didattico nella scuola dell'infanzia, l'importanza del gioco di fantasia, del gioco simbolico, del gioco di ruolo, del gioco di costruzione,

dei giochi tradizionali, dei giochi con regole inventati e dei videogiochi. Inoltre, prende in esame quali giochi si usano di più con i bambini dei diversi anni d'età nelle scuole dell'infanzia incluse nella ricerca condotta negli ultimi mesi in alcune istituzioni prescolari con lingua d'insegnamento italiana dell'Istria.

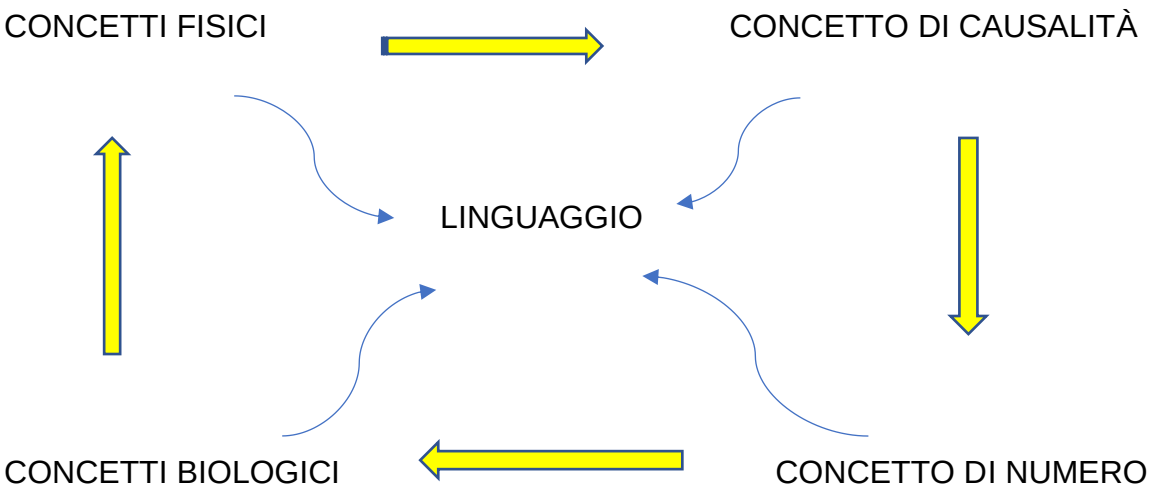
Grazie a questo lavoro possiamo comprendere quanto sia importante apprendere tramite i giochi didattici, quanto le educatrici siano a conoscenza dell'importanza dei giochi didattici per l'apprendimento e quanto essi vengano usati nelle loro istituzioni.

1 L’apprendimento in età prescolare

La parola apprendimento deriva dalla parola “apprendere” dal lat. apprĕndĕre che significa ricevere o ritenere nella mente o imparare.

L’apprendimento significa integrare le nuove informazioni tra quelle già note, un processo che avviene in tre fasi: il momento in cui percepiamo cioè prestiamo l’attenzione (input), poi l’elaborazione[1] e la terza fase l’espressione esterna (output).

Il bambino nasce con l’atteggiamento ad apprendere che gli consente di acquisire numerose conoscenze e abilità di cui ha bisogno per poter comprendere il mondo. Egli non presta attenzione a tutto quello che accade intorno a lui, ma esistono alcuni domini privilegiati di apprendimento che attirano la sua attenzione, in particolare il linguaggio (apprendimento come risultato di processi spontanei), alcuni concetti fisici e biologici, il numero e la causalità (Reffieuna, 2012,169).



[1] La elaborazione - è la fase della memoria e del collegamento attraverso la logica

Fig. n. 1 – I domini privilegiati dell'apprendimento prescolare. Ogni dominio è specifico e separato da altri. L'apprendimento del linguaggio rende possibile al bambino costruire relazioni tra le conoscenze appartenenti a domini separati. (Reffieuna 2012, 171)

Gli apprendimenti del periodo prescolare non sono caratterizzati solo dalla dimensione quantitativa: gli aspetti più significativi sono quelli relativi all'atteggiamento che il bambino manifesta nei confronti dell'apprendimento stesso e dei processi cognitivi (percezione, consapevolezza, riconoscimento, intuizione, memoria, ragionamento, pensiero, attenzione, conoscenza, e comprensione) che egli è capace di realizzare. Le potenzialità di apprendimento si appoggia su un patrimonio biologico (il sistema nervoso raccoglie l'informazione dall'ambiente, l'elabora e realizza risposte sempre più complesse) ma anche sulle opportunità offerte al bambino nella società.

Per motivare un bambino verso l'apprendimento, l'adulto può usare piccoli trucchi per incoraggiarlo alla scoperta del mondo intorno a lui. Lasciandolo libero di scoprire e imparare secondo le sue naturali inclinazioni il bambino sviluppa la propria personalità e la propria stima.

Fin dai primi mesi il bambino dimostra l'entusiasmo verso l'apprendimento (es. prova e riprova a camminare finché non ci riesce). È importante la sua interazione con il mondo che lo circonda; per prima la madre e i membri della famiglia con i quali si sente sicuro e poi il rapporto con gli amici, i parenti ecc.

Nel periodo dai 3 ai 6 anni il bambino sviluppa il proprio carattere, riconosce i ruoli e crea relazioni con il mondo sociale. Questa fascia d'età è importante per l'attività ludica perché attraverso il gioco il bambino sviluppa diverse capacità.

Entrando nella scuola materna il bambino inizia a condividere i giocattoli, sceglie gli amici, si apre al mondo relazionale, inizia a sperimentare da solo nel nuovo ambiente lontano dalla propria famiglia.

Le tendenze ad apprendere forniscono al bambino ricche opportunità di imparare, di fare esperienze significative, proprio perché il bambino possiede processi e concetti "incorporati" che facilitano l'apprendimento delle nuove conoscenze (Reffieuna, 2012,

172). I bambini sono, dunque, precocemente pronti a imparare in alcuni settori-chiave. Essi non nascono con questi tipi di conoscenze, ma possiedono una sorta di sensibilità verso alcuni tipi di conoscenze rispetto ad altri. Questa sensibilità aumenta le possibilità di apprendere attraverso percorsi organizzati di apprendimento offerti dall'ambiente culturale.
Secondo Reffieuna (2012) il bambino è biologicamente predisposto a elaborare gli input che riguardano i numeri, le proprietà fisiche degli oggetti, il linguaggio, le relazioni causa-effetto, per cui tali elementi dovrebbero essere inseriti nel curriculum della scuola dell'infanzia e nella programmazione delle attività quotidiane.

In età prescolare i bambini possono partecipare alle diverse attività con ruoli appropriati al loro livello di competenza. Questo li aiuta ad apprendere attraverso il rapporto con i coetanei e con gli adulti (Reffieuna, 2012).

1.1 Apprendere attraverso il gioco

Il gioco come attività principale e tipica del bambino è stato scoperto in epoca relativamente recente, ma da sempre la società ha riconosciuto la profonda valenza didattica del gioco come preparazione alla vita adulta (Di Franco, 2018). Gli autori consultati (Bondioli, 2002, Braga, 2005, Baumgartner, 2006, Ricchiardi, Coggi, 2011, Di Franco, 2018) sono d'accordo sul fatto che giocare è il modo di vivere di ogni bambino. Per lui non si tratta di un'attività tra tante altre, ma dell'attività principale, se non esclusiva di questa fase della vita. Si tratta di un'attività coinvolgente e divertente per cui i bambini sono spontaneamente motivati a giocare. In tal modo il gioco, sia libero che strutturato, diventa uno spazio privilegiato per apprendere (Bondioli, 2002, Ricchiardi, Coggi, 2011).

L'atteggiamento nei confronti del gioco è mutato nel corso delle diverse epoche così come il significato che gli è stato attribuito. In senso positivo è stato considerato come un'attività scelta volontariamente, divertente, gioiosa, spontanea, spensierata, libera e funzionale all'apprendimento. Nel suo aspetto negativo il gioco è stato visto come tempo perso, un'attività nella quale il giocatore si dedica allo svago e al riposo da attività faticose (Bondioli, 2002; Ricchiardi, Coggi, 2011).

Secondo l'autrice Di Franco (2018) il gioco contribuisce alla crescita serena ed equilibrata del bambino. Infatti, nel gioco il bambino può liberare la fantasia, esprimere il proprio mondo interiore, manipolare la realtà adattandola alle proprie necessità, esplorare il mondo circostante nei suoi aspetti fisici e sociali. Esso permette al bambino di manifestare le sue preferenze, i timori e le paure, lo introduce alla vita, sviluppa le sue capacità e l'intelligenza, libera da emozioni negative, consente di fare esperimenti senza lo stress dell'insuccesso.

Baumgartner (2006) afferma che dal punto di vista delle funzioni evolutive, il gioco apre una zona di "sviluppo prossimale". Infatti, il bambino giocando si comporta in modo diverso dal suo comportamento quotidiano. Crea un mondo immaginario che non è arbitrario, ma realistico e strutturato da regole. Sia per il bambino piccolo che per l'adolescente il gioco è un'attività importante e seria che consiste in nuovi rapporti che si creano tra le situazioni create nel pensiero e le situazioni reali (Baumgartner, 2006). L'autrice Bondioli (2002) sostiene che l'educatore dovrebbe avvalersi delle spontanee capacità di gioco simbolico dei bambini per sostenerle e promuoverle verso forme sempre più ricche e articolate, usando strategie educative intenzionali.

1.2 Apprendere giocando e l'intervento dell'educatore

Borghi (in Braga, 2005) si pone la domanda se per avere un effetto formativo del gioco basti lasciar giocare liberamente i bambini, o bisogna strutturarlo, orientandolo al raggiungimento di esiti formativi. Nel primo caso l'educatore dovrebbe assicurare solo il tempo e lo spazio per giocare rinunciando al suo intervento educativo.

A questo punto è necessario fare una distinzione tra gioco strutturato e gioco libero. Il gioco libero è caratterizzato da una scelta libera del gioco stesso, dalla motivazione intrinseca che nei bambini suscita il piacere di giocare, implica il coinvolgimento della loro creatività e sviluppa la capacità di autoregolazione. Il gioco strutturato, invece, viene guidato dall'adulto e si propone lo scopo di esercitare intenzionalmente alcune abilità, applicando diverse conoscenze, non lascia spazio alla creatività e i bambini non sono liberi di cambiare le regole (Ricchiardi, Coggi, 2011; Braga, 2005). Sono due posizioni estreme che bisogna evitare e trovare una via di mezzo che integra gli effetti

positivi del gioco libero e di quello strutturato. La mediazione dell'educatore deve unire gli obiettivi dell'apprendimento con le esigenze ludiche dei bambini, lasciando loro libertà di scelta e possibilità di esercitare la propria capacità creativa e critica. L'educatore deve evitare che i suoi tempi e modi diventino dominanti, obbligando il bambino ad assumere regole e comportamenti non suoi, spegnendo la sua motivazione intrinseca e l'interesse a giocare. Gli interventi educativi non devono essere prescrittivi, basati su regole rigide, ma l'adulto deve segnalare la sua disponibilità a condividere le attività ludiche scelte dai bambini e a prendervi parte se necessario (Bondioli, 2002). Nonostante l'intervento dell'adulto, il gioco deve rimanere motivante, lasciare lo spazio a modifiche delle regole e del percorso, essere incentrato più sul processo che sul prodotto e aperto a sviluppi imprevisti. L'educatore deve assumere il ruolo di facilitatore e promotore del gioco, incoraggiare l'iniziativa, la curiosità, l'attenzione, il pensiero critico e l'amore per l'apprendimento (Ricchiardi, Coggi, 2011).

L'autrice Sperti (2019) afferma che il bambino impara giocando indipendentemente dalle ricompense estrinseche che riceve per farlo, per cui si può rovinare il gioco e l'apprendimento concentrando troppo l'attenzione su premi da ottenere o esiti formativi da raggiungere. Nel gioco guidato si attua un tipo d'interazione chiamata "scaffolding", in cui gli educatori non costruiscono le conoscenze per i bambini, ma offrono un'impalcatura, un sostegno che li aiuta a costruire da soli le proprie conoscenze (Sperti, 2019).

Anche la quantità e la qualità dei materiali messi a disposizione dei bambini, l'organizzazione dello spazio, sia quello interno che esterno devono rispettare la centralità e gli interessi del bambino.

2 L’uso dei giochi didattici nella scuola dell’infanzia

La scuola dell'infanzia rappresenta un periodo importante per lo sviluppo del bambino e per promuovere quelle competenze di base che permettono ai bambini di sviluppare le proprie capacità ed essere preparati alla successiva acquisizione degli apprendimenti scolastici. La fase evolutiva dell'età prescolare richiede però che vengano rispettati alcuni principi importanti, relativi al carattere ludico, esperienziale e multi-sensoriale delle attività proposte. È necessario usare il gioco per esercitare le abilità motorie, espressive, cognitive, emotive e sociali dei bambini, sia nelle situazioni spontanee che didatticamente predisposte, in modo da utilizzare il gioco come ottimo strumento per l’apprendimento.

Siccome una delle finalità principali della scuola dell’infanzia è potenziare lo sviluppo cognitivo, linguistico, emotivo-affettivo, sociale e motorio del bambino, anche le attività ludiche proposte ai bambini dovrebbero essere funzionali allo sviluppo armonico e alla maturazione di tutte le loro potenzialità. Nella scuola dell’infanzia non devono esserci distinzioni tra le attività di apprendimento e quelle ludiche, ma il gioco deve assumere una dimensione qualitativa che caratterizza tutte le attività, comprese quelle di apprendimento.

Secondo Borghi (in Braga, 2005), per poter parlare di gioco didattico nella scuola dell’infanzia, bisogna chiarire due aspetti: il significato di questo concetto in relazione alle attività didattiche e verificare se tale tipo di gioco possa essere inserito nel programma di questa scuola. Nell’età prescolare la didattica non deve prendere forme rigide di procedure strutturate in sequenze di azioni definite in anticipo, ma deve assumere l’aspetto di attività ludiche flessibili, organizzate come sostegno e aiuto per lo sviluppo e la crescita del bambino. In particolare nella scuola dell’infanzia, che ha tra le finalità principali quella di educare il bambino, bisogna assegnare alla didattica un significato molto ampio, giustificato dall’età e dalle capacità dei bambini. Il gioco deve essere piegato alle necessità dell’apprendimento, ma senza snaturare l’attività ludica e spegnere il piacere di giocare e imparare (Braga, 2005).

Dunque, il gioco libero e il gioco didattico non devono essere contrapposti, ma integrati. Proprio questo è il ruolo dell'educatore, saper offrire il minimo sostegno necessario, osservando con attenzione il comportamento e i bisogni del bambino. L'azione dell'adulto non deve essere intrusiva e condizionante, ma un aiuto indiretto al processo di sviluppo. L'intervento didattico può essere costituito dalla scelta dei materiali, dall'organizzazione dello spazio, da forme opportune di sollecitazione e stimolazione, interventi cioè, che indicano una direzione, incanalano, riprendono, sollecitano senza forzare (Bondioli, 2002, Braga, 2005).

Secondo diverse ricerche i bambini che hanno frequentato scuole dell'infanzia incentrate sul gioco hanno ottenuto nei gradi scolastici successivi risultati migliori nel campo dello sviluppo fisico, emotivo, sociale e cognitivo, rispetto a quelli che hanno frequentato scuole dell'infanzia orientate all'acquisizione precoce di conoscenze scolastiche. Non solo, ma i soggetti ad alto rischio che hanno seguito tali programmi erano meno coinvolti in attività delinquenziali, rischiavano meno la dipendenza da stupefacenti e da adulti hanno trovato lavori più retribuiti. Le ricerche dimostrano che, per favorire il successo scolastico, non occorre anticipare e aumentare le attività di tipo scolastico, ma stimolare tramite il gioco lo sviluppo delle strutture cognitive, la stabilità emotiva, la motivazione verso la conoscenza e la capacità di autoregolazione (Ricchiardi, Coggi, 2011).

Possiamo concludere che far apprendere il bambino giocando dovrebbe essere il dovere di ogni educatore.

2.1 La classificazione dei giochi didattici usati nella scuola dell'infanzia

Dato che i bambini crescono con i giochi e i giochi crescono con loro, le educatrici devono capire in quale fase di sviluppo si trovano e offrire loro giochi adatti verso cui mostrano più interesse.

I giochi possono influire su molte aree di sviluppo della personalità del bambino e, per poterli analizzare nei possibili influssi didattici, è necessario classificarli. Per i bambini

dell’età compresa tra i tre e i cinque anni esistono giochi didattici per lo sviluppo delle abilità cognitive, motorie, sociali e linguistiche in commercio, ma possono essere creati anche dalle educatrici insieme ai bambini. Questi giochi si possono suddividere nelle seguenti categorie: giochi per lo sviluppo di abilità cognitive, matematiche e scientifiche, motorie, sociali, artistiche, musicali, linguistiche (leggere, scrivere, ascoltare e parlare). Prima di apprendere queste abilità possono imparare a riconoscere i colori, gli animali, le piante, gli ambienti naturali e sociali, le forme geometriche, le relazioni nello spazio, ecc.

Nella mia classificazione seguirò la suddivisione dei giochi basata sulle aree di sviluppo del bambino, ma limitandomi a presentare le attività ludiche per lo sviluppo cognitivo, in particolare i giochi per potenziare la memoria, il ragionamento e il pensiero critico, la capacità di risolvere problemi comprese la classificazione, la corrispondenza, l'orientamento nel tempo e nello spazio. Nel campo cognitivo, inoltre, tratterò i giochi che si differenziano in base all'ambito disciplinare a cui si riferiscono, ovvero i giochi linguistici, matematici e scientifici, artistici e musicali. La classificazione scelta si basa su quella usata da Ricchiardi e Coggi (2011) nel libro *Gioco e potenziamento cognitivo nell’infanzia*.

2.1.1 I giochi per lo sviluppo dei processi cognitivi

Secondo Ricchiardi e Coggi (2011) i giochi attivano diversi processi cognitivi secondo l’età dei bambini. L’educatrice deve conoscere sia i processi mentali che si sviluppano nelle varie fasi di crescita del bambino che le operazioni mentali che i giochi attivano.

2.1.2 I giochi per potenziare la memoria

Avere una memoria molto buona non è una dote innata ma è un’abilità che si può sviluppare e stimolare con tantissimi esercizi e giochi pensati proprio per migliorare l’attenzione rivolta ai dettagli e la capacità di memorizzare le informazioni. Secondo Ricchiardi e Coggi (2011) memorizzare informazioni è importante perché consente al

bambino di avere materiale a disposizione per le operazioni mentali complesse come mettere in relazione, fare ragionamenti e creare nuove idee.

I giochi che stimolano la memoria visiva sono il Memory, l'indovinare di chi si tratta, i giochi tradizionali con le carte, riprodurre un oggetto con il disegno o modellandolo, memorizzare varie filastrocche e canzoncine.[2]

Esempio di giochi:

"Memorizzare in 30 secondi"

Il gioco aiuta a memorizzare nuove parole e oggetti. Il conduttore del gioco del gioco sceglie 10 oggetti che mostra a tutti altri giocatori per 30 secondi. I giocatori devono osservare con attenzione tutti gli oggetti che si trovano sul tavolo. Il conduttore conta fino a 30 e quando ha finito di contare, copre tutti gli oggetti con un pezzo di stoffa. Gli altri giocatori a turno dicono quali oggetti hanno visto. Non possono menzionare lo stesso oggetto più di una volta. Il gioco finisce quando hanno elencato tutti gli oggetti o quando non si ricordano quali oggetti sono nascosti.

"**Specchio"**

Il gioco dovrebbe osservare seguito dall'educatrice o una persona adulta. I giocatori si mettono in due file, di fronte uno contro l'altro. Al segnale dell'educatrice i giocatori della prima fila fanno dei movimenti con il corpo. Quelli dell'altra fila devono imitare i movimenti del compagno/a. È proibito ridere finché non ride il primo giocatore. In seguito i ruoli vengono scambiati.

[2] https://www.bambinopoli.it/eta-prescolare/5-giochi-per-stimolare-la-memoria-dei-bambini/3487/

2.1.3 I giochi per potenziare il pensiero logico e il ragionamento

Ricchiardi e Coggi (2011) affermano che ragionare significa effettuare inferenze a partire da premesse date, sviluppare il pensiero ipotetico, quello causale e critico. I bambini possono fare inferenze o dedurre a partire da materiale visuale, verbale o tattile. Per i bambini è molto importante stimolare anche le abilità cognitive di classificazione e corrispondenza per ragionare in modo migliore sviluppando allo stesso tempo la capacità di attenzione e concentrazione. Per un'attività di classificazione che porti i bambini a mettere in ordine fra gli oggetti a disposizione si possono usare piccoli giocattoli, i mattoncini lego, le figure geometriche, i segnali stradali, ecc. Questo materiale è utile perché si presta facilmente alle classificazioni essendo di colori e forme ben definite. Si possono usare scatole o altri contenitori per riporre gli oggetti e stimolare la classificazione con criteri diversi: in base alla forma, al colore, alla grandezza, al materiale dell'oggetto.

L'apprendimento avviene pure attraverso attività logiche, il cui scopo è stimolare l'analisi delle scelte disponibili, la ricerca di collegamenti tra le diverse possibilità, l'elaborazione di un ragionamento che porta alla scelta della soluzione. Attraverso i giochi logici i bambini sviluppano il pensiero logico-creativo che consente di suddividere un problema in diverse parti per affrontarlo più facilmente finché non si arriva alla soluzione.

I giochi che possono favorire il ragionamento sono indovina l'oggetto, indovina il personaggio, i puzzle, cercare le differenze, trovare l'intruso, collegare elementi uguali, usare i mattoncini per le costruzioni, i giochi sociali, i giochi di associazione, gli indovinelli, il tangram, la scatola magica, ecc. (Ricchiardi, Coggi, 2011).

Esempi di giochi:

È arrivato il bastimento carico di... – questo gioco serve per creare l'abitudine a formare categorie di oggetti. L'educatrice propone all'inizio categorie semplici e poi le rende più difficili: es. animali, animali con due zampe, verdure, verdure rosse, giocattoli, giocattoli di metallo e così via.

Cerca l'intruso - L'educatrice dice tre o quattro oggetti e i bambini devono indovinare quello che non sta bene con gli altri e perché: es. mela, aereo, banana, pera. L'oggetto intruso deve appartenere a una categoria molto diversa dall'altra.

Dimmi il contrario – L'educatrice dice un aggettivo e i bambini devono dire il contrario. Si parte da parole semplici come basso o lungo per passare a brutto, magro, lento, ordinato, ecc.

2.1.4 I giochi per potenziare l'orientamento nello spazio e nel tempo

L'orientamento nello spazio si riferisce alla capacità dei bambini di comprendere e utilizzare in modo corretto i concetti topologici (sotto, sopra, lontano, vicino, dentro e fuori) o parole che definiscono le relazioni spaziali tra oggetti in un ambiente e tra i bambini e gli oggetti. Invece l'orientamento nel tempo si riferisce alla capacità di ordinare nel tempo le diverse fasi di un'azione.[3] Si esercita quando si chiede al bambino di fare certe cose prima di altre, per es. le azioni messe in atto per lavare i denti: apri il dentifricio, mettilo sullo spazzolino, spazzola i denti, sciacqua la bocca e lo spazzolino, oppure le azioni per cucinare qualche pietanza, apparecchiare il tavolo, ecc. Per favorire l'orientamento nello spazio possono essere utili la caccia al tesoro, indovina dov'è, i labirinti, ecc.

Per favorire l'orientamento nel tempo sono utili gli ordinamenti di sequenze temporali di storie figurate cioè rappresentate da vignette, di cui ognuna corrisponde a una fase della storia; l'associazione delle azioni di vita quotidiana alle ore della giornata segnate su un orologio analogico; recitare e associare a immagini corrispondenti filastrocche sui giorni della settimana, sui mesi e sulle stagioni, ecc.

[3] https://www.drittoalpunto.com/orientamento-spaziale-e-temporale-come-svilupparlo-nei-bambini/

Fig. n. 2: La ruota della giornata[4]

La ruota della giornata – serve a cogliere la successione delle azioni che ogni giorno si ripetono, comprendere come si articolano le fasi della giornata e l'alternanza giorno/notte.

Esempio di gioco: "Dove si trova"?

I giocatori scelgono un oggetto che nasconderanno (ad esempio, una matita) e scelgono una persona che nasconderà l'oggetto. Gli altri giocatori coprono con le mani i propri occhi finché il compagno non nasconde l'oggetto scelto che deve essere almeno un po' visibile ai giocatori. Quanto la persona nasconde l'oggetto, il gioco può cominciare. I giocatori che cercano l'oggetto si possono girare, allungarsi però non si possono alzare dal posto sul quale stanno seduti. Quando una persona scopre dov'è l'oggetto, dice sotto voce alla persona che lo aveva nascosto. Il gioco finisce quando tutti i giocatori scoprono dove si trova l'oggetto.

[4] https://www.homemademamma.com/2020/09/17/la-ruota-per-segnare-le-fasi-della-giornata/

2.1.5 I giochi per potenziare la capacità di risolvere problemi

Il problem solving è la capacità di risolvere problemi analizzando le situazioni, valutando e individuando le soluzioni più adatte. È una delle dieci abilità personali e relazionali che l'Organizzazione Mondiale della Sanità consiglia di promuovere nella crescita dei bambini. Si tratta dell'interazione simultanea di diversi processi cognitivi attivati per analizzare la situazione problematica e trovare soluzioni efficaci.

Ricchiardi e Coggi (2011) affermano che i bambini che devono risolvere un problema in una situazione ludica, paragonati a soggetti in situazione formale, mostrano minore tendenza a distrarsi, negoziano di più e sono motivati a trovare strategie creative per superare le difficoltà.

Per aiutare i bambini a sviluppare la capacità di risolvere problemi bisogna stimolarli con dei giochi adeguati che possono essere vari giochi a incastro, acqua acqua-fuoco fuoco, gli indovinelli, i giochi di strategia (giochi da tavolo nei quali il giocatore deve decidere come procedere in base a ragionamenti complessi e strategie pianificate: es. dama, scacchi, tris, forza 4...), giochi simbolici, giochi di ruolo, i giochi digitali che richiedono di risolvere problemi (es. gestione di un animale da compagnia, gestione di una famiglia), ecc.

Il gioco del tris - giocano due giocatori di cui uno gioca utilizzando le crocette, l'altro dei piccoli cerchi. Si gioca su una griglia di 3X3 caselle (9 caselle in tuto). Il giocatore di turno occupa una delle caselle con il suo simbolo, poi cede la mossa all'avversario. Vince il primo giocatore che riesce ad ottenere un "tris", ovvero tre simboli adiacenti in riga, in colonna o lungo una delle diagonali. Se tutte le caselle vengono occupate senza che uno dei giocatori abbia ottenuto un tris, la partita termina con un pareggio.

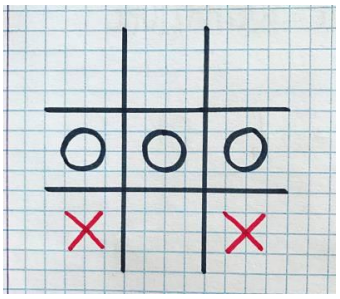


Fig. n. 3: Il gioco del tris[5]

2.2 I giochi per lo sviluppo di abilità attinenti a campi disciplinari

In quest'area possiamo inserire giochi linguistici, matematici, scientifici, musicali, artistici. Si tratta di ambiti specifici nei quali i bambini devono esercitare le proprie abilità mentali, motorie, sociali ed emotivo-affettive.

2.2.1 I giochi linguistici

Il linguaggio nei bambini normali si sviluppa spontaneamente, seguendo tappe regolari, sulle quali sia la bibliografia che l'esperienza pratica concordano. L'apprendimento del linguaggio dipende essenzialmente dalla comunicazione con gli altri, in cui il parlare tra adulti e bambini riveste un ruolo centrale (Bondioli, 2002). Il ruolo degli educatori, dunque, è molto importante per ampliare il vocabolario dei bambini, dare l'esempio nel costruire frasi, usare espressioni appropriate alle varie circostanze, ecc. La competenza linguistica migliora e si arricchisce imparando a comprendere e utilizzare le parole in contesti condivisi nei quali l'educatore usa la lingua in maniera più esperta e creativa (Bondioli, 2002). L'adulto può stimolare i bambini a esprimersi quanto più è possibile attraverso diverse attività, come ad esempio leggendo loro libri, recitando filastrocche, cantando assieme delle canzoncine, facendoli partecipare alle conversazioni, stimolandoli a inventare storie...

[5] https://portalebambini.it/gioco-del-tris/

I giochi che possono favorire lo sviluppo del linguaggio nei bambini del nido sono: giochi musicali accompagnati da filastrocche da accompagnare con movimenti (es. Girotondo, Questo è l'occhio bello, La lavanderina), recitazione di filastrocche e conte in rima, Simone dice (i bambini devono fare tutto ciò che dice Simone, come toccare varie parti del corpo o eseguire azioni specifiche), la valigia degli oggetti (l'educatrice mette due o tre oggetti in una valigetta, la chiude e chiede di dire cosa c'è dentro), i giochi di imitazione di suoni e rumori naturali, i giochi con i burattini da usare come personaggi amici che accompagnano i bambini in tante esperienze quotidiane, i giochi simbolici, ecc.

Per lo sviluppo del linguaggio di bambini della scuola dell'infanzia può essere utile realizzare giochi di enumerazione di oggetti che si trovano in cucina, in soggiorno, in bagno, nell'aula, elencare il maggior numero di oggetti (arredi e giocattoli) in un angolo didattico, far osservare una serie di oggetti, di nascosto toglierne uno e far indovinare quale manca, inserire nelle frasi parole esistenti, ma assurde e farle riconoscere, proporre indovinelli creati facendo riferimento alle attività svolte e alle conoscenze dei bambini, ripetere scioglilingua gradualmente sempre più complessi, costruire catene di parole in cui ogni parola comincia con l'ultima parte o con l'ultima sillaba della parola precedente, costruire anagrammi e acrostici.

Si possono usare anche giochi sociali come *Pictionary*, nel quale i giocatori devono disegnare un'azione o un soggetto cercando di far indovinare ai propri compagni la parola in questione; Indovina chi, che permette di lavorare con le descrizioni di parti del corpo, dimensioni, colori; la tombola figurata per l'arricchimento del lessico, il memory per imparare a riconoscere e ricordare gli oggetti rappresentati sulle tessere e tanti altri.

Se si preferisce aiutare il bambino a sviluppare le competenze che gli saranno utili per imparare a leggere ed a scrivere, ci si può orientare su giochi didattici per bambini della scuola d'infanzia chiamati giochi di prelettura e prescrittura. Di solito si inizia con le classiche lettere in legno per poi arrivare agli abbecedari, attraverso i quali il bambino acquisirà confidenza nel conoscere le lettere dell'alfabeto.

Fig. n. 4: Puzzle dell’alfabeto in legno

Descrizione: Il puzzle dell’alfabeto in legno ha più possibilità di attività didattiche e divertenti. Completando il puzzle il bambino apprende la forma delle singole lettere, mentre con il passare del tempo, potrà usarle per comporre le prime parole. Questo gioco si può usare anche in compagnia per favorire la socializzazione del bambino.

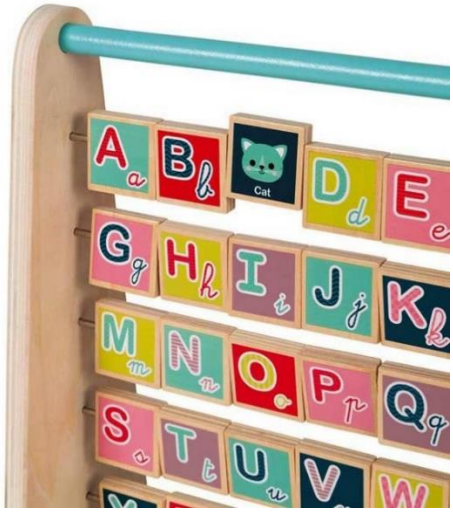


Fig. n. 5: Abaco abecedario

Descrizione: Con quest’abaco-abbecedario didattico il bambino potrà imparare a riconoscere i numeri e le lettere sia maiuscole che minuscole. Con il passare del tempo il bambino imparerà a giocare anche con la parte posteriore dell'abaco, dove sono riportate le figure da associare alle varie lettere.

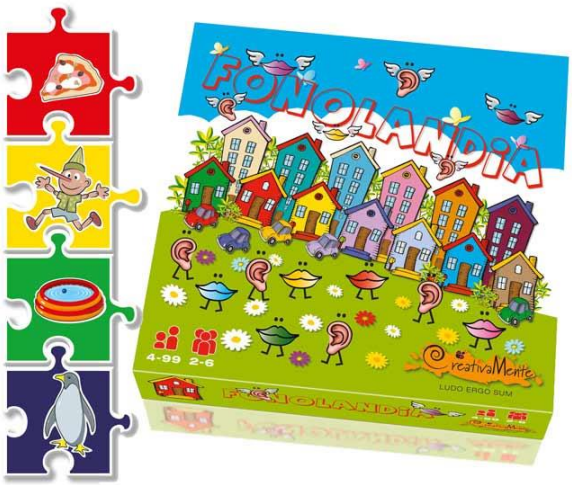


Fig. n. 6: Fonolandia

Descrizione: Fonolandia è un gioco didattico pensato per accompagnare il bambino nel suo percorso linguistico e fonologico attraverso un'attività ludica, divertente, stimolante e, se realizzata attraverso un gioco di società, utile alla socializzazione. Si tratta di un gioco previsto per un numero da 2 a 6 giocatori, studiato per allenare le competenze fonologiche del bambino in età prescolare, stimolandolo a riflettere sulla struttura sonora delle parole e a pronunciarle correttamente. Nel corso della partita il bambino gioca con dei disegni rappresentati su pezzi di puzzle plastificati, che deve trasformare nelle corrispondenti parole. Poi deve pronunciare le parole a voce alta per fare le associazioni corrette. In particolare, il gioco esercita il bambino nel riconoscimento della sillaba iniziale della parola e poi, gradualmente nella capacità di identificare il suono iniziale della parola. Il gioco si propone inoltre di sviluppare il lessico del bambino e di giocare con il concetto di classificazione attraverso l'utilizzo dei colori per le quattro categorie del gioco: animali (blu), cibo (rosso), oggetti (verde) e persone (giallo).[6]

[6] https://www.coseperdire.it/prodotto/giochi-di-societa/family-games-e-party-games/fonolandia/

2.2.2 I giochi matematici e scientifici

Ricchiardi e Coggi (2011) sostengono che il gioco costituisce uno spazio fondamentale per la realizzazione di relazioni didattiche tra concetti scientifici e quelli della vita quotidiana. Nel gioco si possono realizzare osservazioni, formulare domande e ipotesi, proporre soluzioni, pianificare il controllo delle ipotesi, raccogliere e interpretare i dati. Attraverso il gioco si può introdurre il bambino nel mondo dei numeri, delle misure, delle forme e dei corpi geometrici, delle relazioni temporali e spaziali. I bambini che capiscono e percepiscono le basi della matematica sapranno che con i numeri si dimostrano le diverse misure di grandezza, la distanza e la quantità. Tra i giochi didattici per bambini nella scuola dell'infanzia più coinvolgenti e stimolanti, troviamo sicuramente quelli protomatematici.

Si possono proporre giochi di memoria per associare numeri e forme, riconoscere le ore sull'orologio, confrontare le quantità, i giochi sociali con l'uso del dado (es. domino, il gioco dell'oca, uomo non t'arrabbiare), i giochi di sperimentazione con l'acqua (es. oggetti che affondano o galleggiano, l'acqua scioglie o non scioglie diverse sostanze), i giochi di sperimentazione con le calamite, con la terra, con l'aria, ecc.

Fig. n. 7: Puzzle con i numeri (dal numero 1 al numero 9)

Descrizione: Si tratta di un puzzle didattico in legno con il quale il bambino impara a distinguere i numeri dall'uno al nove ed il loro valore. Il criterio con il quale è stato prodotto permette un facile approccio al gioco. Ogni numero ha un colore diverso ed è costituito da un numero di pezzi corrispondenti al suo valore.

Fig. n. 8: La torre colorata

Descrizione: Si può costruire la torre usando il dado per scoprire quale blocco prendere; usando le tessere che raffigurano l'animale. Si possono fare diverse costruzioni creative. I blocchi si possono usare per giocare a domino obiettivi del gioco: dalla fantasia alla manualità, alla logica, socializzazione con i compagni.

Fig. n. 9: Lavagna magnetica con le forme geometriche[7]

Descrizione: Con i giochi sulle forme geometriche i bambini possono acquisire le prime nozioni di geometria in maniera creativa e divertente. Uno dei giochi didattici per

[7] https://giocattolicreativi.it/blog/post/giochi-didattici-per-bambini#anc4

bambini più consigliato è sicuramente quello del Tangram, con il quale i bambini realizzano le figure con i pezzi magnetici forniti dal gioco, che hanno le caratteristiche delle forme geometriche. Il bambino potrà riprodurre le figure riportate su schemi suggeriti, oppure comporne di originali. Seguendo la sua curiosità, egli sarà stimolato a creare figure sempre più originali e, oltre ad apprendere e distinguere le varie forme geometriche, attiverà i suoi processi cognitivi di *problem solving* in maniera divertente e stimolante.

2.2.3 I giochi artistici e musicali

L'arte e la musica sono modi per esprimere i propri pensieri e le emozioni come il linguaggio. Essendo forme di comunicazione come il linguaggio, le abilità artistiche e musicali si sviluppano secondo un determinato ordine. Per questo è importante esporre i bambini alla maggior quantità di stimoli possibile in modo che assimilino il linguaggio musicale e artistico fin da piccoli. Man mano che crescono, si possono proporre attività e giochi più complessi. I giochi artistici e musicali sono importanti per lo sviluppo cognitivo del bambino.

L'approccio ludico è fondamentale per lo sviluppo di abilità artistiche e musicali. Giocando con i colori il bambino esprime la propria creatività utilizzando tecniche e materiali multiformi.

Per sviluppare le abilità artistiche posso essere utili diversi giochi con le matite colorate, gli acquerelli, i gessi, la plastilina, modellare con diversi stampi e materiali, ascoltare diversi brani di musica classica e popolare, partecipare a giochi musicali, ballare, creare delle canzoncine, cantare.

Esempi di giochi:

Origami famiglie – Si tratta del gioco della creazione di origami per realizzare diverse famiglie di animali: granchi, coniglietti, anatre, elefanti… Seguire le indicazioni del libretto d'istruzioni con i fogli illustrati per creare sedici cuccioli e dodici animali genitori. Le linee di piegatura sono già segnate sui fogli per rendere più semplice l'introduzione a questa tecnica.

Il gioco dei chiodini - Lo scopo del gioco è realizzare disegni di vario genere sfruttando la base e utilizzando i chiodini dei diversi colori a disposizione. Si viene a creare una specie di mosaico in rilievo, colorato e artistico, a seconda delle capacità e dell'età del bambino. Il gioco migliora la motricità fine, la coordinazione oculo-manuale, migliora la capacità di inventare e creare immagini e forme, esercita l'abilità di ragionamento visivo e spaziale e sviluppa l'abilità di riconoscere forme e colori.

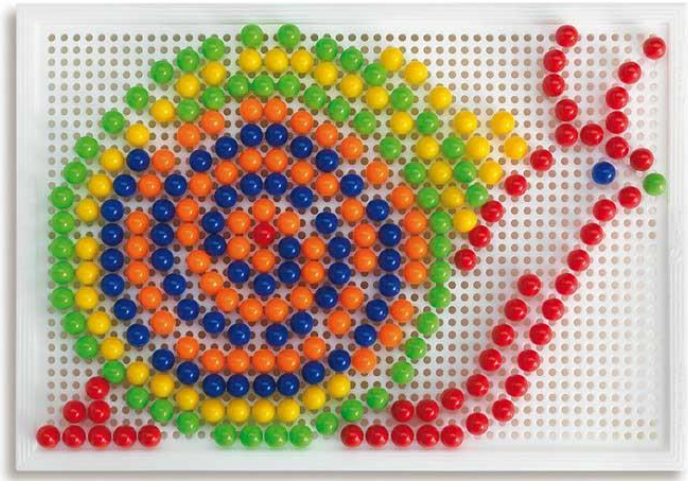


Fig. n. 10: Il gioco dei chiodini[8]

Nascondino musicale - Si fa scegliere uno strumento musicale fra diverse categorie di strumenti (metallofoni, aerofoni, membranofoni), poi un bimbo va a nascondersi e i compagni devono trovarlo, ascoltando e seguendo il suono dello strumento.

Tombola sonora – funziona come la tombola classica ma al posto dei numeri si inseriscono vari suoni e rumori. Per esempio in commercio esiste quella dei suoni presi dall'ambiente che circonda il bambino, registrati su un CD e riprodotti quattro volte in ordine casuale. Il bambino, ascoltando il suono, deve mettere un gettone sull'immagine corrispondente della sua tavola.

[8] https://www.greenme.it/lifestyle/bambini/gioco-chiodini/#Chiodini_cosa_sono

Esiste anche la tombola sonora con i versi degli animali della fattoria. I bambini ascoltano dal CD i versi degli animali della fattoria e, una volta riconosciuti e nominati con il termine corretto, aggiungono un gettone alla loro tavola se contiene l'animale che ha prodotto quel verso.

Indovina lo strumento - Scegliere una serie di brani strumentali eseguiti da un solo strumento. Far partire la musica. Vince chi indovina più strumenti musicali.

Caccia al tesoro musicale - Posizionare gli indizi in luoghi noti ai bambini, ma in posizioni insolite. Trattandosi di una caccia al tesoro musicale gli indizi devono fare riferimento a strumenti musicali. Dividere i bambini in due squadre e assegnare a ognuno un braccialetto ricavato da un nastro che lo identifichi in una squadra. Leggere il primo indizio e dare il via alla gara. Accendere la musica che farà da sottofondo alla ricerca fino a che i bambini non abbiano trovato il primo indizio, poi fermarla e leggere l'indizio. Continuare allo stesso modo fino al ritrovamento del tesoro.

La scatola delle canzoni - Mettere in una scatola oggetti che, presi dai bambini, possano evocare canzoni a loro già note per poi invitarli a eseguirle.

Il gioco delle sedie - Disporre le sedie in cerchio e scegliere una persona che si occuperà della musica. Al partire della musica, i partecipanti dovranno girare intorno alle sedie. Quando la musica si fermerà, i giocatori dovranno cercare di sedersi velocemente su una sedia. A questo punto, chi non riuscirà a sedersi uscirà dal gioco e verrà tolta un’altra sedia e così via, fino alla fine del gioco.

2.2.4 I videogiochi e l’apprendimento dei bambini

L'uso sempre più crescente di dispositivi elettronici da parte delle persone sia nella vita privata che in quella professionale ha determinato un uso sempre più frequente di schermi interattivi digitali anche da parte dei bambini in età prescolare. Negli ambienti educativi in tempi recenti si è diffuso un crescente dibattito in merito a come e se, tali dispositivi possono o devono entrare a far parte della vita dei bambini.

Patricia Greenfield (in Baumgartner, 2006) ha esaminato le capacità mentali attivate, i vantaggi e i rischi dell’attrazione dei bambini riguardanti i videogiochi. Secondo lei i videogiochi suscitano più interesse della televisione perché utilizzano le immagini visive che sono in movimento. Guardando la televisione, i bambini sono abituati agli scenari dinamici che poi trasferiscono nei videogiochi insieme alla loro straordinaria abilità a cogliere tante informazioni attraverso le azioni visive. I videogiochi, a differenza della televisione, sono interattivi, il giocatore controlla l’azione, quello che si vede sullo schermo non dipende soltanto dal programma trasmesso, ma dall’abilità e dall’azione del giocatore. I videogiochi agiscono su due tendenze dei bambini: la preferenza per le attività coinvolgenti e l’attrazione che provano nelle situazioni di sfida. I bambini dovrebbero sapere che la durata del gioco e il suo risultato finale dipendono dalle loro abilità di utilizzare i comandi, come e quali giochi scegliere, le diverse caratteristiche dei giochi e imparare a controllare i propri stati emotivi per poter alla fine raggiungere le mete del gioco.

In base alle ricerche si nota che i bambini sono attratti dai giochi che hanno maggiori difficoltà e nei livelli che li mettono alla prova s’impegnano di più. Dopo che hanno provato tutte le soluzioni e le possibilità del gioco, perdono l’interesse e smettono di giocare. Nei videogiochi i bambini devono concentrarsi su più aspetti nello stesso tempo: il protagonista, il luogo in cui si trova, gli avversari, gli oggetti a disposizione, lo scenario. Il risultato finale dipende dall’interazione tra le diverse variabili e per questo motivo non si possono separare i singoli elementi ma è necessario tener conto del loro insieme dinamico. I videogiochi sono tutti costruiti su uno specifico sistema di ostacoli che si devono superare; un giocatore non può solo osservare l’altro giocatore per saper come procedere nel corso del gioco, ma deve provare da solo a giocare, e deve

scoprire quali sono le regole del gioco. Questi giochi hanno dei punti di forza o dei punti di debolezza. Possiamo dire che i giochi d'azione sviluppano la velocità di reazione e sviluppano i processi in parallelo ma riducono la capacità di riflessione, invece i giochi di strategia la rafforzano (Baumgartner, 2006).

Il tempo nei videogiochi è molto importante, il giocatore deve essere veloce, e l'azione avviene in tempo reale; tutto questo fa parte del programma computerizzato del gioco. Lo spazio è la seconda parte importante per il giocatore e gli pone problemi specifici. Le possibilità di muoversi non sono distribuite in un modo uguale nei vari percorsi, ma secondo le caratteristiche dei luoghi i personaggi e i loro antagonisti possono camminare, possono muoversi in diverse direzioni, possono saltare, nuotare, correre ecc.

Secondo le ricercatrici Gilbert e Yelland (2014, in Ripamonti, 2016) è importante che gli educatori abbiano acquisito familiarità con le applicazioni digitali destinate ai bambini, in modo da essere consapevoli dei numerosi e differenti usi, delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie e supportare i bambini nei loro giochi. I dispositivi digitali dovrebbero essere integrati nei contesti educativi in quanto rappresentano una risorsa utile per supportare l'apprendimento, ma il loro impiego non dovrebbe diventare un'alternativa ai giochi e ai giocattoli tradizionali, ma aggiungersi ad essi (Ripamonti, 2016).

3 RICERCA EMPIRICA

3.1 Obiettivo generale

L’obiettivo generale di questa ricerca empirica era scoprire che cosa le educatrici pensano delle funzioni del gioco nel processo di sviluppo del bambino, quanto spesso il gioco viene usato nella pratica della scuola d'infanzia per facilitare l'apprendimento, quanto e perché le educatrici utilizzano i diversi tipi di gioco.

3.2 Il procedimento e i soggetti della ricerca

Il questionario è stato realizzato tramite il programma Google Forms che permette un facile inserimento delle domande e l’analisi delle risposte sistematica e chiara. È stato inviato tramite posta elettronica alla direzione di alcune scuole d’infanzia in madrelingua italiana del territorio istriano. Nel testo, gli educatori sono stati informati che la partecipazione è volontaria e anonima, e che i dati raccolti saranno utilizzati ai fini della ricerca scientifica.

Il questionario era composto da 15 domande, di cui la maggior parte era di tipo chiuso. A ogni domanda chiusa corrispondeva una scala Likert a cinque valori (per niente, poco, abbastanza, molto e moltissimo), mentre le altre erano domande aperte.

Il questionario è stato somministrato alle educatrici della scuola dell’infanzia di Cittanova “Girasole”, della scuola dell’infanzia italiana “Fregola” di Buie, della scuola dell’infanzia “Calimero” di Verteneglio, della Scuola dell’infanzia “Girotondo” di Umago e della Scuola dell’infanzia “Paperino” di Parenzo.

Il questionario è stato compilato in tutto da 34 educatrici. Conteneva quattro domande relative ai dati personali delle partecipanti le cui risposte sono utili per l'analisi dei risultati. Tali domande riguardavano il sesso, gli anni di lavoro, il titolo di studio e in quale gruppo di bambini lavora l'educatrice, cioè per quale fascia d'età valgono le risposte date nel questionario.

3.3 Analisi dei risultati

Come risulta dal grafico n. 1 tutte le partecipanti erano di sesso femminile.

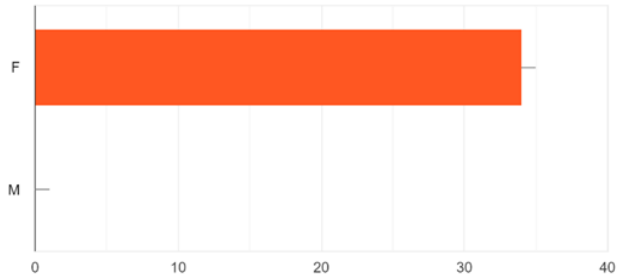


Grafico n. 1: Sesso dei soggetti

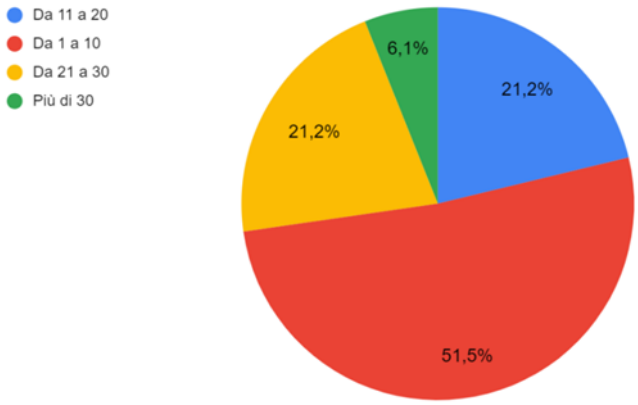


Grafico n. 2: Anni di lavoro dei soggetti

Come illustra il grafico n. 2, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 51,5% ha da 1 a 10 anni di lavoro, il 21,2% ha rispettivamente da 11 a 20 anni di lavoro e da 21 a 30 anni. La minor percentuale, ossia il 6,1% degli intervistati ha oltre 30 anni di servizio.

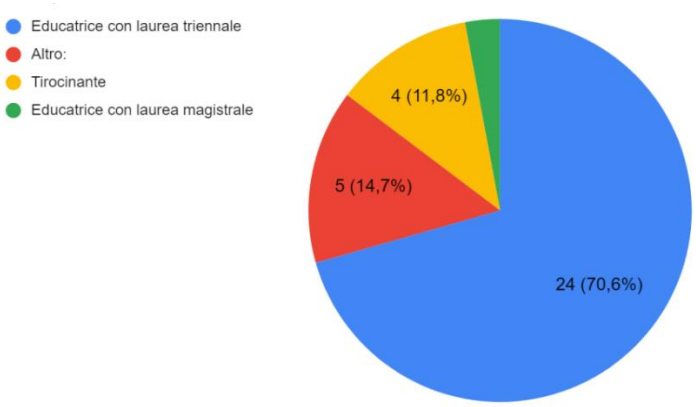


Grafico n. 3: Titolo di studio

Secondo il grafico n. 3, il 70,6% delle intervistate è laureato con la laurea triennale, l'11,8% lavora come tirocinante, il 2,9% è laureato con laurea magistrale, mentre il 14,7% non ha il titolo di studio di educatrice.

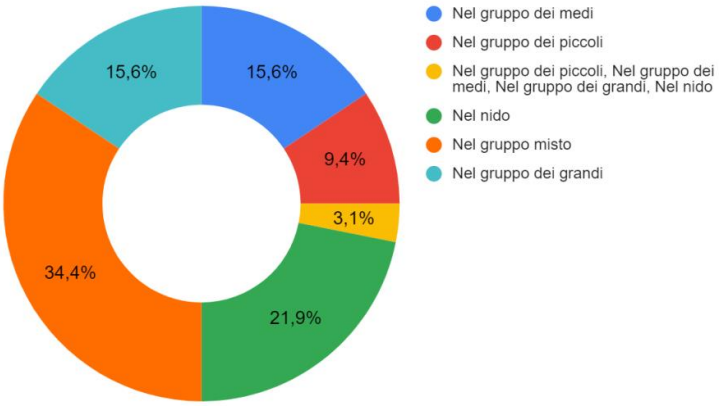


Grafico n. 4: Gruppi educativi delle partecipanti

Secondo il grafico n. 4 la maggior parte delle educatrici incluse nella ricerca, ovvero il 34,4% lavora nel gruppo misto, il 31,2% (azzurro e blu) lavora nel gruppo dei medi e nel gruppo dei grandi. Una percentuale minore, ossia il 21,9% lavora nel nido, il 9,4% nel gruppo nido piccoli e solo il 3,1% lavora in tutti i gruppi (gruppo dei piccoli, dei medi, dei grandi e nel nido).

Domanda n.1: Quanto è importante l'uso dei giochi didattici nello sviluppo del bambino?

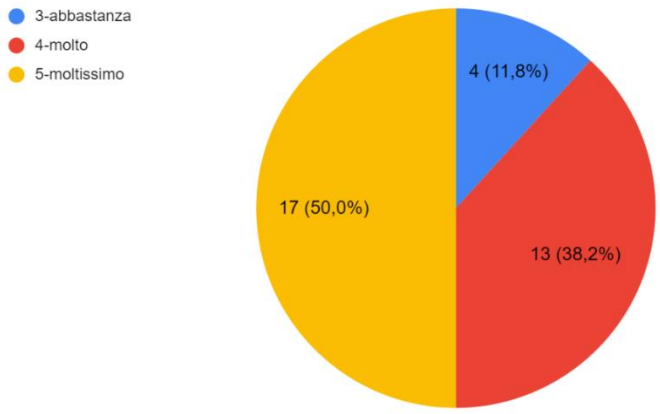


Grafico n.5: L'importanza del gioco nell'apprendimento

Come illustra il grafico n. 5, la maggior parte delle educatrici incluse nell'inchiesta, ovvero il 50% (17 risposte) ritiene che l'uso dei giochi didattici è importantissimo per lo sviluppo del bambino. Una percentuale minore, ovvero il 38,2% (13 risposte) di educatrici pensa che è molto importante, mentre solo 11,8% (4 risposte) pensa che è abbastanza importante. Tutte le educatrici che hanno partecipato all'inchiesta sono coscienti del valore educativo che ha il gioco dimostrando di essere d'accordo con numerosi autori e autrici. Tra quelli consultati le autrici Loos e Metref (2003 affermano che tramite il gioco il bambino non impara solo a rapportarsi con gli altri ma affina anche le sue competenze motorie, percettive e creative**.**

Domanda n. 1.1: Quanto utilizza i giochi didattici per favorire lo sviluppo cognitivo del bambino?

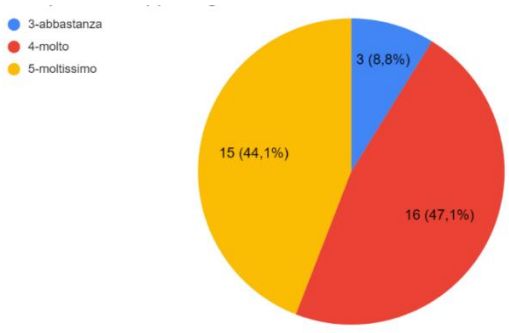


Grafico n.6: L'uso del gioco per lo sviluppo cognitivo

Come illustra il grafico n.6, la maggior parte delle educatrici, ovvero il 47,1% (16 risposte) usa moltissimo i giochi didattici per lo sviluppo cognitivo del bambino. Una percentuale minore, ovvero il 44,1% (15 risposte) li usa molto e solo l'8,8% (3 risposte) li usa abbastanza.

Secondo Ligabue (2020) i giochi non sono nati per educare, ma per divertire, per cui il gioco per essere usato come mezzo didattico ha bisogno di una programmazione attenta, di attenzioni e procedure che non coincidono con quelle dell'attività di gioco libero e spontaneo. Secondo lo stesso autore le grandi aree di competenza che il gioco può sviluppare sono tre: le competenze etiche, le competenze sociali e quelle cognitive. Queste ultime riguardano le caratteristiche del nostro cervello e del nostro modo di ragionare su cui si costruiscono gli apprendimenti.

Domanda n. 1.2: Quanto utilizza i giochi didattici per favorire lo sviluppo emotivo-affettivo del bambino?

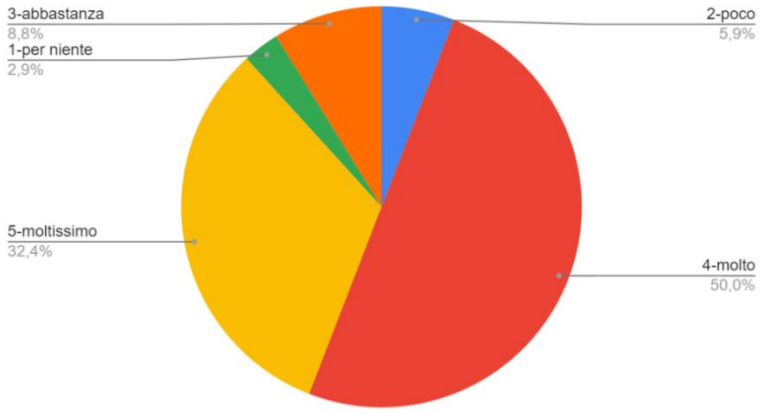


Grafico n.7: L'uso del gioco per lo sviluppo emotivo-affettivo

Secondo il grafico n.7, il 32,4% degli educatori inclusi nell'inchiesta usa moltissimo i giochi per lo sviluppo emotivo-affettivo del bambino, il 50 % li usa molto, mentre l'8,8% li usa abbastanza, il 5,9% poco e il 2,9% per niente. Dalle percentuali risulta che gran parte delle educatrici intervistate ritiene che il gioco abbia fondamentale importanza per imparare a riconoscere e controllare le proprie emozioni.

Domanda n. 1.3: Quanto utilizza i giochi didattici per favorire lo sviluppo sociale del bambino?

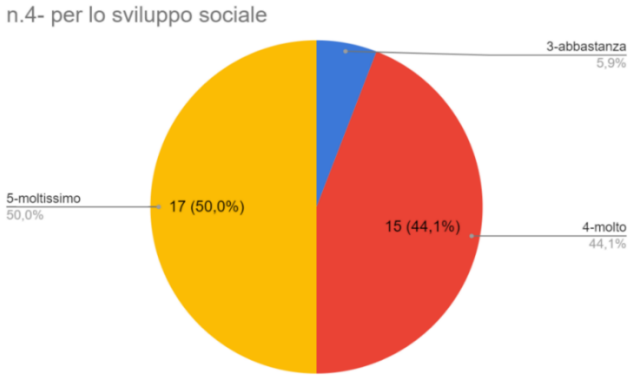


Grafico n.8: L'uso del gioco per lo sviluppo sociale

Secondo il grafico n.8 il 50% degli intervistati usa moltissimo i giochi per lo sviluppo sociale il 44,1% molto e il 5,9% li usa abbastanza. Le intervistate sono d'accordo con numerosi autori consultati che col gioco si possono sviluppare empatia, autostima, altruismo e compassione, competenze sociali che aiutano i bambini a relazionarsi meglio con gli altri.

Domanda n. 1.4: Quanto utilizza i giochi didattici per favorire lo sviluppo motorio del bambino?

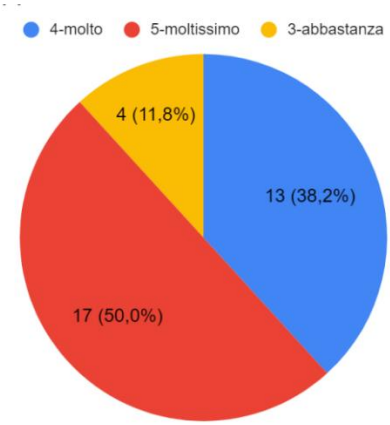


Grafico n.9: L'uso del gioco per lo sviluppo motorio

Secondo il grafico n.9, la maggior parte degli intervistati il 50% (17 risposte) usa moltissimo i giochi per lo sviluppo motorio, il 38,2 % (13 risposte) li usa molto, mentre l'11,8% (4 risposte) li usa abbastanza.

Domanda n. 2.1: Quanto spesso usa i giochi di fantasia o giochi simbolici?

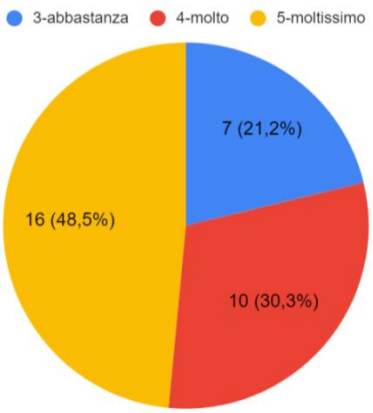


Grafico n.10: L'uso del gioco di fantasia o gioco simbolico

Dal grafico n.10 risulta che il 47,1% (16 risposte) degli intervistati usa moltissimo i giochi di fantasia o giochi simbolici, il 26,5% (9 risposte) li usa molto, mentre il 26,5% (9 risposte) li usa abbastanza. Il gioco simbolico è considerato tra i più ricchi di potenzialità educative perché viene creato dai bambini sia per quanto riguarda il piano di gioco, lo scenario, gli oggetti usati, i ruoli necessari tanto che esercita molte competenze trasversali.

Domanda n. 2.2.: Quanto spesso usa i giochi di ruolo?

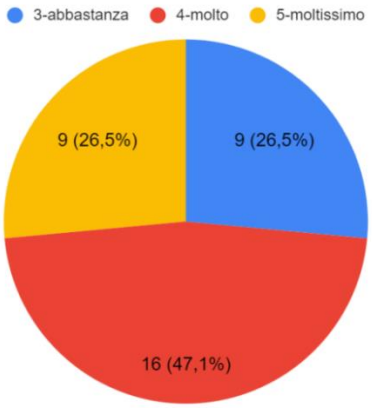


Grafico n.11: L'uso del gioco di ruolo

Come illustra il grafico n.11 il 47,1 % (16 risposte) degli intervistati usa molto i giochi di ruolo, mentre la stessa percentuale, ovvero il 26,5 % (9 risposte) li usa moltissimo e abbastanza. Come i giochi di fantasia anche quelli di ruolo richiedono ai bambini creatività, capacità comunicative e relazionali per questo le percentuali d'uso da parte delle intervistate sono così alte.

Domanda n. 2.3: Quanto spesso usa i giochi di costruzione?

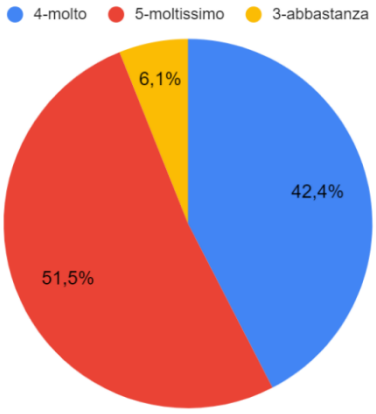


Grafico n.12: L'uso dei giochi di costruzione

Secondo il grafico n.12, il 51,5 % degli intervistati usa moltissimo i giochi di costruzione, il 42,4% li usa molto, e il 6,1% li usa abbastanza. Si tratta di giochi molto amati dai

bambini e numerose educatrici li citano come i preferiti dai bambini del loro gruppo educativo.

Domanda n. 2.4: Quanto spesso usa i giochi con regole tradizionali?

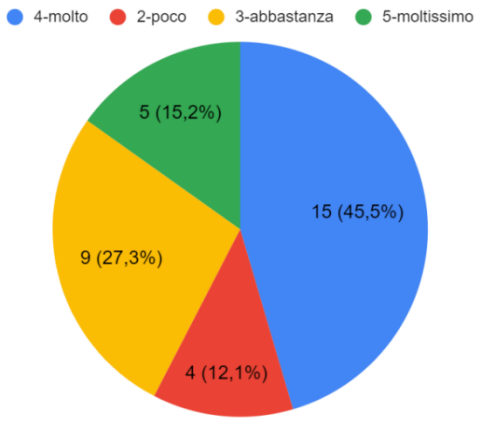


Grafico n.13: L'uso dei giochi con regole tradizionali

Secondo il grafico n.13, il 15,2% (5 risposte) delle educatrici che hanno partecipato all'inchiesta usa moltissimo i giochi con regole tradizionali, la maggior parte ovvero il 45,5% (15 risposte) li usa molto, il 27,3% (9 risposte) li usa abbastanza, e il 12,1 (4 risposte) li usa poco.

Si tratta di giochi motori radicati nella memoria dei genitori, dei nonni e in genere delle persone anziane, che un tempo si eseguivano all'aperto: nei cortili, nelle strade, nei giardini, e si trasmettevano direttamente di generazione in generazione. Dal punto di vista educativo i giochi tradizionali portano i bambini alla scoperta di valori importanti per la loro crescita come una sana competizione, lo spirito di imitazione, il rispetto delle regole e degli altri, l'interpretazione di diversi ruoli all'interno di un gioco.

Far conoscere e usare i giochi tradizionali ai bambini è importante dato che l'ambiente sociale non ha più la funzione di trasmetterli di generazione in generazione. I bambini giocano poco liberi nei cortili causa mancanza di ambienti adatti e sicuri e la scuola d'infanzia è l'unico luogo dove possono impararli.

Domanda n. 2.5: Quanto spesso usa i giochi con regole inventati?

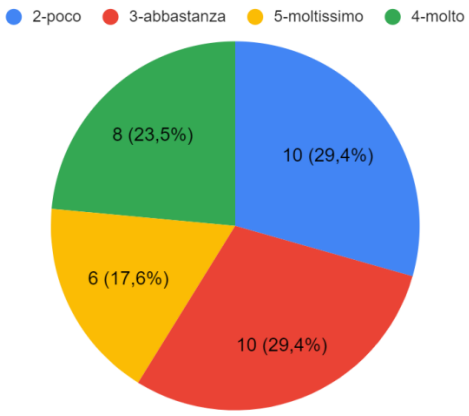


Grafico n.14: L'uso dei giochi con regole inventati

Come illustra il grafico n.14, la maggior parte delle intervistate, ovvero il 29,4% usa poco o abbastanza i giochi con regole inventati, mentre il 23,5 % li usa molto e solo il 17,6% li usa moltissimo. La percentuale delle risposte è un po' sconcertante perché le educatrici si trovano spesso nella situazione di inventare giochi educativi e dovrebbero stimolare anche i bambini a inventarne sempre nuovi.

Domanda n. 2.6: Quanto spesso usa i videogiochi?

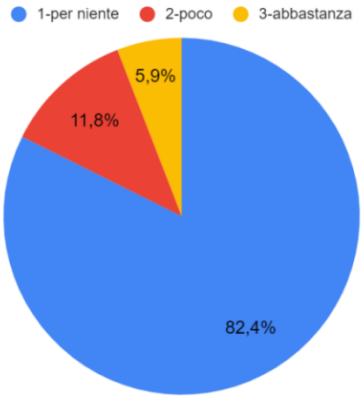


Grafico n.15: L'uso dei videogiochi

Secondo il grafico n.15 la maggior parte delle educatrici intervistate, ovvero l'82,4% (28 risposte) non usa per niente i videogiochi con i bambini, mentre l'11,8% (4 risposte) li usa poco e solo il 5,9% (2 risposte) li usa abbastanza. Dalle risposte risulta chiaro

che le intervistate non sono favorevoli all'uso dei videogiochi forse perché sono convinte che i bambini li usino troppo in famiglia.

Domanda n. 3: Secondo quale criterio si regola nello scegliere e inserire i giochi nella sua programmazione?

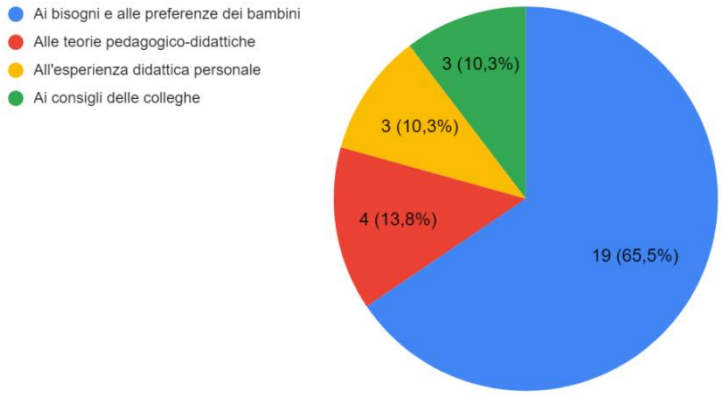


Grafico n.16: Criteri di scelta dei giochi didattici

Secondo il grafico n.16 il 65,5 % degli educatori inclusi nella ricerca, per scegliere i giochi didattici si basa sui bisogni e sulle preferenze dei bambini, il 13,8% sulle teorie pedagogico-didattiche il 10,3 % sui consigli delle colleghe, il 10,3% sull'esperienza personale. In accordo con l'importanza che si dà al bambino nella pedagogia attuale che richiede di metterlo al centro dell'attenzione nell'organizzare le attività e l'ambiente d'apprendimento, le partecipanti ne tengono conto nella scelta dei giochi.

Il gioco didattico deve essere qualcosa di piacevole, senza essere semplicemente uno svago infantile. Deve conservare il carattere di divertimento e ricreazione ma non perdere il valore di attività significativa per l'apprendimento. Per integrare i due aspetti, l'educatrice ha bisogno di molta sensibilità psicologica e pedagogica.

Domanda n. 4.1: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi artistici?

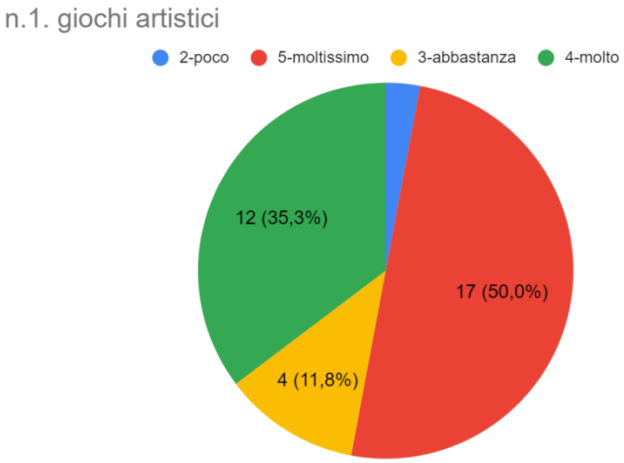


Grafico n.17: Presenza dei giochi artistici nelle attività didattiche

Secondo il grafico n.17, la maggior parte delle intervistate ovvero il 50%, usa moltissimo i giochi artistici nelle loro attività didattiche. Una percentuale minore, ovvero il 35,3% li usa molto, l'11,8% li usa abbastanza e solo il 2,9% li usa poco. Usare i giochi artistici può essere utile per consolidare apprendimenti in diversi campi e i bambini li amano tanto.

Domanda n. 4.2: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi motori?

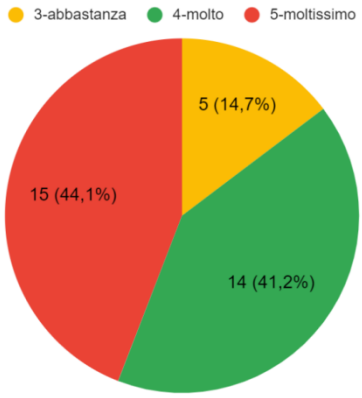


Grafico n.18: Presenza dei giochi motori nelle attività didattiche

Secondo il grafico n.18, la maggior parte degli educatori inclusi nella ricerca, ovvero il 44,1% usa moltissimo i giochi motori nelle attività didattiche, una percentuale minore, ovvero il 41,2% li usa molto e il 14,7% li usa abbastanza. Lo sviluppo motorio è

fondamentale per apprendere molte abilità cognitive perché il suo mancato sviluppo può causare difficoltà di percezione della propria corporeità e di relazione con gli altri in svariate situazioni di apprendimento.

Domanda n. 4.3: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi per lo sviluppo sociale?

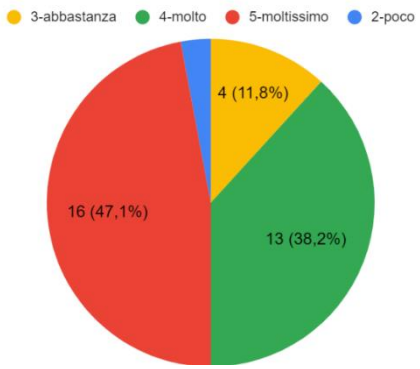


Grafico n.19: Presenza dei giochi per lo sviluppo sociale nelle attività didattiche

Secondo il grafico n.19, il 47,1% delle intervistate usa moltissimo i giochi per lo sviluppo sociale, una percentuale minore, ovvero il 38,2% li usa molto, l'11,8% li usa abbastanza e il 2,9% li usa poco. Secondo gli autori consultati il gioco è molto utile nel processo di sviluppo delle abilità sociali dei bambini, in particolare sono importanti i giochi cooperativi. Infatti, nei giochi con regole, competitivi e collaborativi, i bambini imparano a condividere le cose, chiarire i conflitti, a venire a compromessi, a capire gli stati d'animo altrui e prendervi parte, a rinunciare a qualcosa.

Domanda n. 4.4: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi in funzione dell'educazione scientifica?

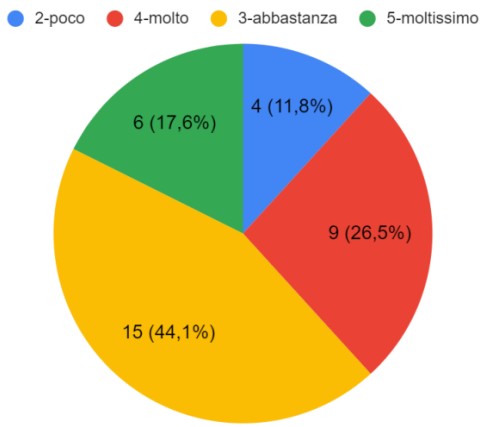


Grafico n.20: Presenza dei giochi scientifici nelle attività didattiche

Come illustra il grafico n.20, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 44,1% usa abbastanza i giochi in funzione dell'educazione scientifica, il 26,5% li usa molto, il 17,6% li usa moltissimo e l'11,8% li usa poco. Le risposte non dimostrano una disponibilità alta verso i giochi in funzione dell'educazione scientifica, forse perché ritenuta un'attività seria e poco adatta a introdurvi dei giochi. D'altra parte per favorire il pensiero scientifico è importante soprattutto offrire attività ludiche che richiedono ai bambini di compiere scelte, prendere decisioni e fare ragionamenti basati su dati concreti e non giochi definiti scientifici. Il punto di partenza per le attività ludiche di questo tipo deve essere il bambino concreto, con il suo mondo interiore, i suoi sentimenti, le sue conoscenze, con il suo equilibrio psichico, i suoi interessi, la sua unicità.

Domanda n. 4.5: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi linguistici?

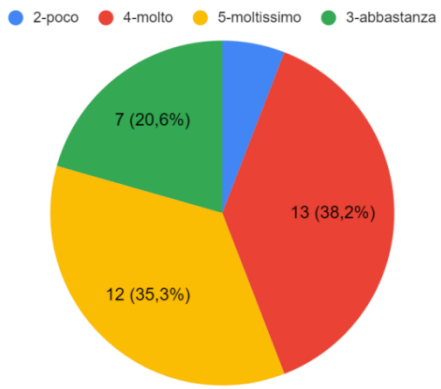


Grafico n.21: Presenza dei giochi linguistici nelle attività didattiche

Come illustra il grafico n.21, la maggior parte degli educatori intervistati, ovvero il 38,2% usa molto i giochi linguistici nelle loro attività didattiche. Una percentuale minore, ovvero il 35,3% li usa moltissimo, il 20,6% li usa abbastanza e solo il 5,9% li usa poco. Le partecipanti li usano perché mentre gioca, il bambino si distrae dai contenuti linguistici del compito, concentrando l'attenzione sull'obiettivo immediato del gioco e sulla sua dinamica, così impara senza fatica.

Domanda n. 4.6: Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche i giochi logico-matematici?

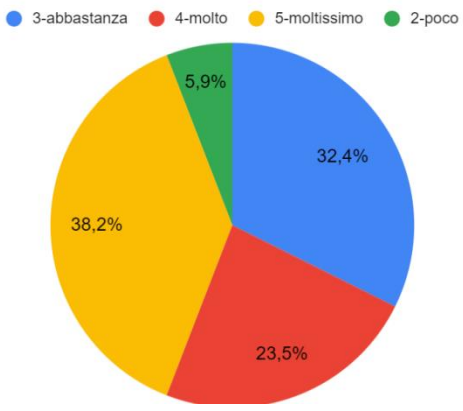


Grafico n.22: Presenza dei giochi logico-matematici nelle attività didattiche

Secondo il grafico n.22, la maggior parte degli educatori inclusi nella ricerca, ovvero il 38,2% usa moltissimo i giochi logico-matematici nelle proprie attività didattiche, il 32,4% li usa abbastanza, il 23,5% li usa molto e solo il 5,9% li usa poco. I giochi logico-matematici sono molto importanti per preparare i bambini alla scuola primaria e le educatrici ritengono importante dare loro un carattere giocoso preparando i bambini in modo divertente alle attività scolastiche.

Domanda n. 5.1: Quanto usa nelle Sue attività didattiche giochi e giocattoli industriali?

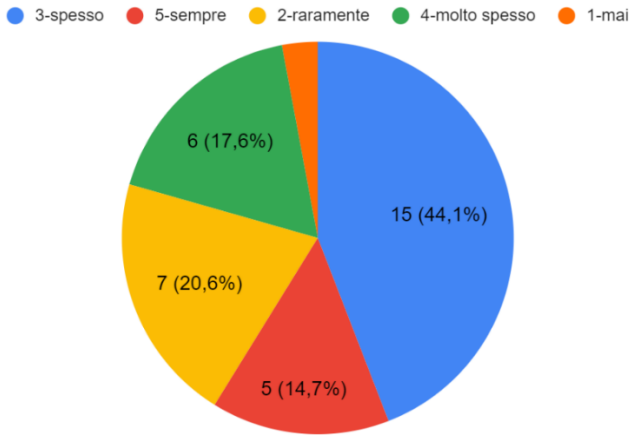


Grafico n.23: Uso di giochi e giocattoli industriali

Secondo il grafico n.23, notiamo che il 44,1% delle intervistate usa spesso i giochi e i giocattoli industriali, il 17,6% li usa molto spesso e il 14,7% li usa sempre, mentre il 20,6% li usa raramente e solo il 2,9% non li usa mai. Il mercato ormai offre una ricca varietà di giochi prodotti industrialmente, ma niente può sostituire il piacere di aver creato un gioco con le proprie mani e di averne stabilito le regole e il procedimento.

Domanda n. 5.2: Quanto usa nelle Sue attività didattiche giochi e giocattoli costruiti insieme ai bambini?

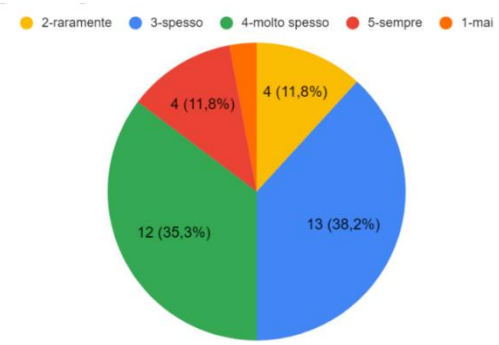


Grafico n.24: Uso di giochi e giocattoli

Secondo il grafico n.24, la maggior parte degli educatori, ovvero il 38,2% usa spesso i giochi e giocattoli costruiti con i bambini, il 35,3% li usa molto spesso, l'11,8% li usa sempre o raramente e il 2,9% non li usa mai. Dalle risposte alle due domande precedenti possiamo dedurre che le educatrici intervistate hanno una certa preferenza per i giochi e i giocattoli costruiti assieme ai bambini rispetto a quelli industriali. Questo è un aspetto positivo in quanto dimostra l'impegno creativo delle educatrici che stimola anche il genio creativo dei bambini.

Domanda n. 5.3: Quanto usa nelle Sue attività didattiche giochi e giocattoli costruiti da Lei?

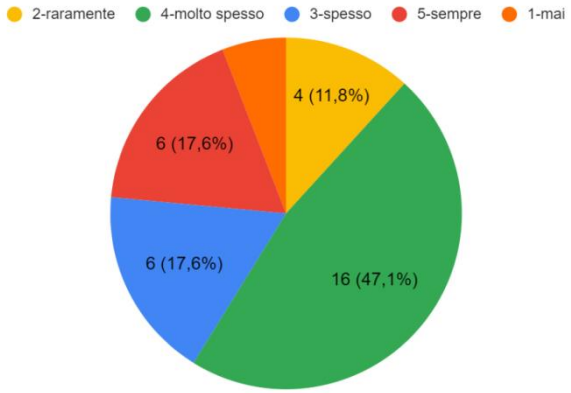


Grafico n.25: Uso di giochi e giocattoli costruiti dall'educatrice

Come illustra il grafico n.25, la maggior parte degli educatori, ovvero il 47,1% usa molto spesso giochi e giocattoli che sono costruiti dalle educatrici. Il 17,6% li usa sempre o spesso, l'11,8% li usa raramente e il 5,9% non li usa mai. Come i risultati delle due risposte precedenti, anche questi testimoniano l'impegno creativo delle educatrici che desiderano adattare i giochi alle necessità e interessi dei loro bambini.

Domanda n. 5.4: Quanto usa nelle Sue attività didattiche giochi e giocattoli costruiti insieme alle colleghe?

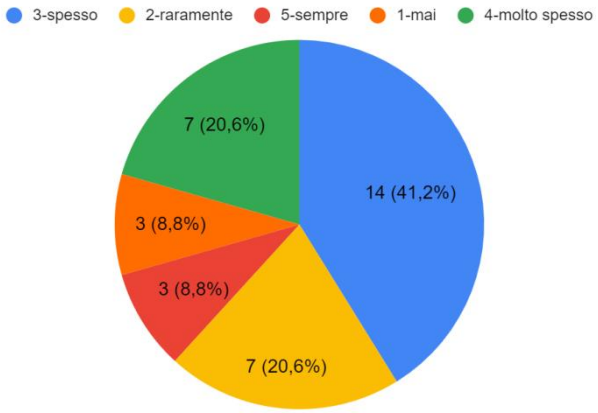


Grafico n.26: Uso di giochi e giocattoli costruiti insieme alle colleghe

Come illustra il grafico n.26, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 41,2% usa spesso giochi e giocattoli che sono stati costruiti insieme alle colleghe. Il 20,6% li usa molto spesso o raramente, mentre l'8,8% li usa sempre o mai. I risultati ottenuti confermano la collaborazione tra educatrici nel costruire giocattoli, un esempio di comportamento positivo per i loro bambini.

Domanda n. 5.5: Quanto usa nelle Sue attività didattiche giochi e giocattoli costruiti insieme ai genitori?

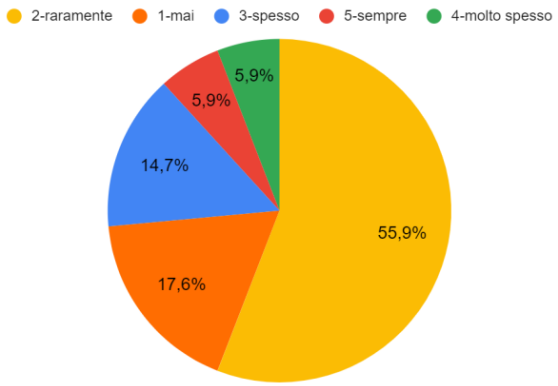


Grafico n.27: Uso di giochi e giocattoli costruiti insieme ai genitori

Secondo il grafico n.27, la maggior parte degli educatori, ovvero il 55,9% usa raramente nelle attività didattiche giochi e giocattoli costruiti con i genitori dei bambini. Il 17,6% non li usa mai, il 14,7% li usa spesso, mentre solo il 5,9% li usa sempre o molto spesso. Includere i genitori nella costruzione dei giochi e giocattoli per i bambini del loro gruppo non sembra un'abitudine delle intervistate anche se le teorie pedagogiche suggeriscono di farli partecipare il più possibile alla vita scolastica. Sarebbe interessante e utile organizzare laboratori sia per vivere momenti di scambio tra genitori e educatrici, far raccontare le loro esperienze educative, creare insieme giochi e giocattoli sfruttando le abilità individuali di ciascuno.

Domanda n. 6.1: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione da guide e riviste didattiche?

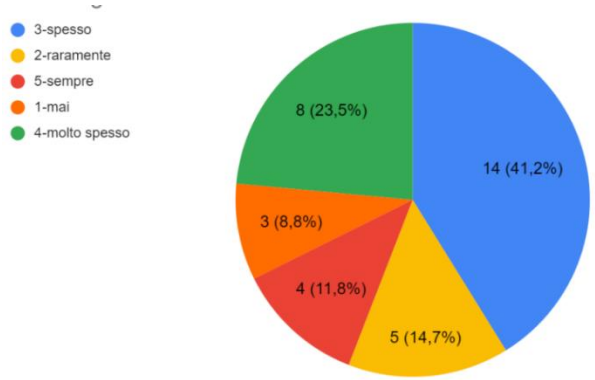


Grafico n.28: Costruire giochi e giocattoli in base a guide e riviste didattiche

Secondo il grafico n.28, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 41,2%, per creare i giochi didattici, prende spesso l'ispirazione da guide didattiche e articoli delle riviste didattiche. Il 23,5% vi si ispira molto spesso, il 14,7% raramente, mentre l'11,8% li usa sempre e solo l'8,8% non si ispira mai a guide e riviste didattiche. Prendere ispirazione da guide didattiche è una cosa positiva se il gioco viene adattato alle capacità e interessi dei bambini e non copiato alla lettera.

Domanda n. 6.2: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione dalla propria esperienza e preparazione professionale?

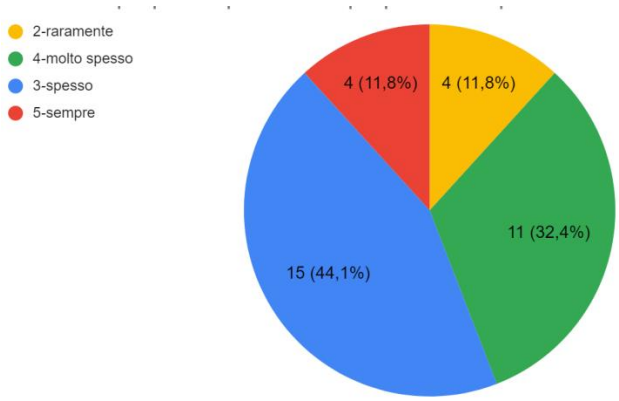


Grafico n.29: Costruire giochi e giocattoli in base all'esperienza personale

Come illustra il grafico n.29, per creare i giochi didattici, il 44,1% degli educatori intervistati prende spesso l'ispirazione dalla propria esperienza e preparazione professionale. Il 32,4% vi si ispira molto spesso, mentre la stessa percentuale, ovvero l'11,8% vi si ispira sempre o raramente. L'esperienza personale è una fonte preziosa dell'agire professionale ma deve essere continuamente valutata confrontandola con le idee degli altri.

Domanda n. 6.3: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione dalle attività degli adulti?

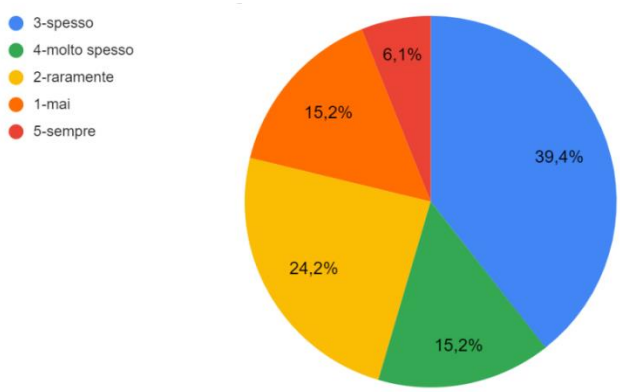


Grafico n. 30: Costruire giochi e giocattoli ispirati alle attività degli adulti

Secondo il grafico n. 30, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 39,4% prende spesso l'ispirazione dalle attività degli adulti per creare i giochi didattici. Il 24,2% vi si ispira raramente. La stessa percentuale, ovvero il 15,2% vi si ispira molto spesso o mai, mentre il 6,1% vi si ispira sempre. I giochi e i giocattoli trovano da sempre ispirazione nelle attività degli adulti sia perché i bambini li osservano e rielaborano nel gioco le proprie osservazioni sia perché servono loro a prepararsi per la vita da adulti.

Domanda n. 6.4: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione dai giochi tradizionali e dai giochi di società?

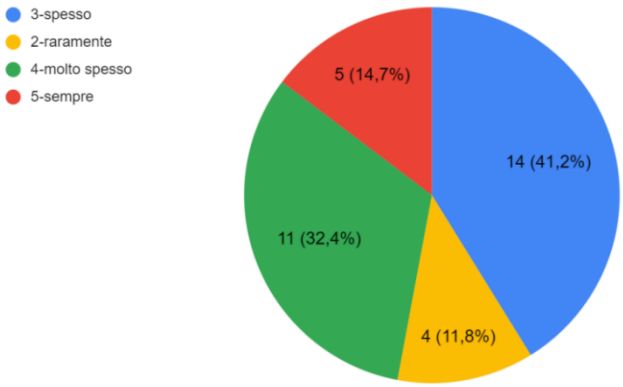


Grafico n. 31: Costruire giochi e giocattoli ispirati a giochi tradizionali

Come illustra il grafico n. 31, per creare dei giochi didattici, il 41,2% degli intervistati prende spesso l'ispirazione dai giochi tradizionali e da quelli di società. Il 32,4% vi si ispira molto spesso, il 14,7% sempre, mentre l'11,8% vi si ispira raramente.

Domanda n. 6.5: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione dalle idee dei bambini?

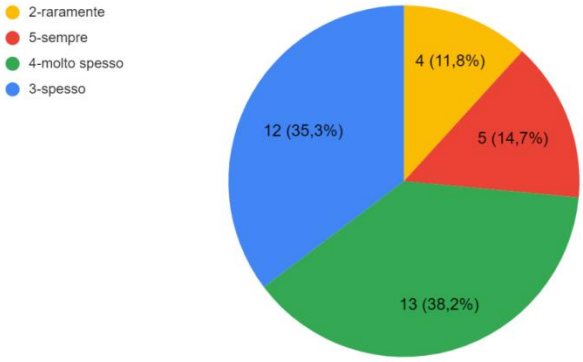


Grafico n. 32: Costruire giochi e giocattoli ispirati alle idee dei bambini

Secondo il grafico n. 32, per creare i giochi didattici, la maggior parte degli educatori, ovvero il 38,2%, prende molto spesso l'ispirazione dalle idee dei bambini. Una percentuale minore, ovvero il 35,3% vi si ispira spesso, mentre il 14,7% sempre e

l’11,8% raramente. Prendere l’ispirazione dalle idee dei bambini è senz’altro consigliabile perché essere coinvolti nella costruzione può motivarli a giocare più volentieri e imparare con maggior efficacia.

Domanda n. 6.6: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione da Internet?

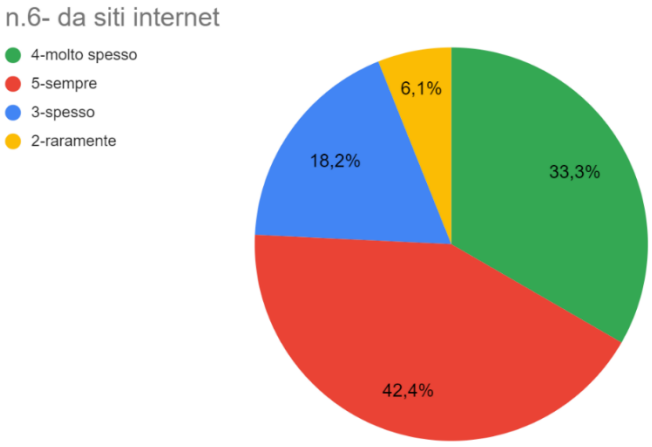


Grafico n. 33: Costruire giochi e giocattoli ispirati ai siti Internet

Come illustra il grafico n.33, per creare i giochi didattici, la maggior parte degli educatori intervistati, ovvero il 42,4%, prende sempre l’ispirazione da siti internet. Il 33,3% vi si ispira molto spesso, il 18,2% spesso, mentre solo il 6,1% vi si ispira raramente. L’Internet sta diventando una fonte sempre più spesso usata, ma bisogna saper selezionare i materiali trovati e adeguarli alle esigenze del gruppo.

Domanda n. 6.7: Per creare i giochi didattici prende l'ispirazione dalle idee dei/lle colleghi/e?

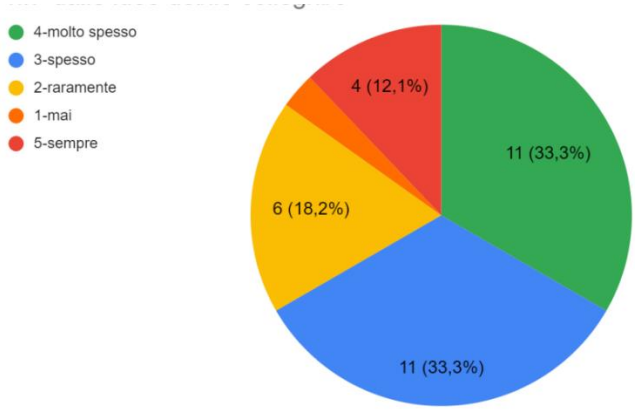


Grafico n. 34: Costruire giochi e giocattoli ispirati alle idee dei colleghi/e

Secondo il grafico n. 34, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 66,6% (parte blu e verde del grafico) per creare i giochi didattici prende spesso o molto spesso l'ispirazione dalle idee delle colleghe. Il 18,2% vi si ispira raramente, il 12,1% sempre e solo il 3% mai. La collaborazione con i colleghi dovrebbe essere costante sia per confrontare le proprie idee sia per scambiare pratiche didattiche positive.

Domanda n. 7.1: Per creare i giochi didattici quanto spesso usa materiali di recupero da imballaggi vari?

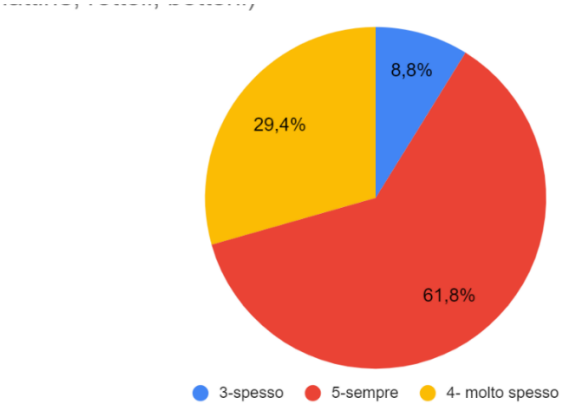


Grafico n. 35: Costruire giochi e giocattoli con materiali di recupero industriali

Come illustra il grafico n. 35, la maggior parte degli educatori, ovvero il 61,8% usa sempre materiali di recupero per creare i giochi didattici. Il 29,4% li usa molto spesso, mentre l'8,8% spesso.

Domanda n. 7.2: Per creare i giochi didattici quanto spesso usa materiali di recupero naturali?

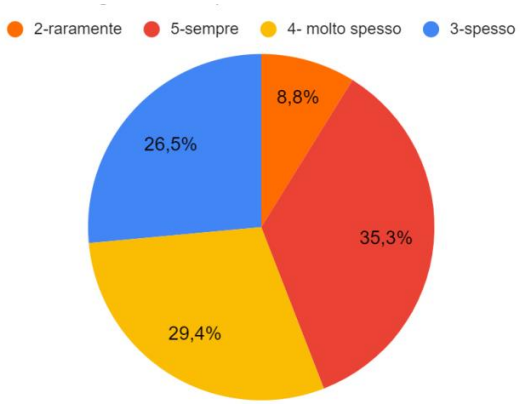


Grafico n. 36: Costruire giochi e giocattoli con materiali di recupero naturali

Secondo il grafico n. 36, per creare i giochi didattici, il 35,3% degli intervistati usa sempre il materiale di recupero naturale. Il 29,4% lo usa molto spesso, il 26,5% spesso, mentre l'8,8% lo usa raramente. Dalle risposte alle due domande precedenti possiamo dedurre che le educatrici intervistate usano veramente tanto i materiali di recupero sia industriali che naturali. In tal modo i bambini si abituano ad apprezzare meglio la natura e saper usare in modo creativo i materiali che ci offre la natura o che vengono scartati nella vita quotidiana a casa.

Domanda n. 7.3: Per creare i giochi didattici quanto spesso usa materiale prodotto industrialmente?

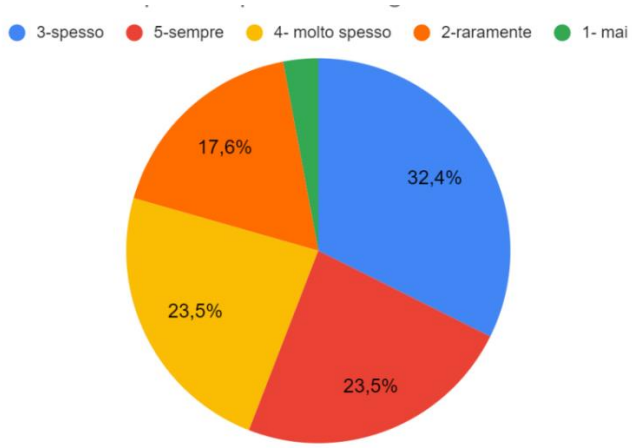


Grafico n. 37: Costruire giochi e giocattoli con materiali acquistato

Secondo il grafico n. 37, notiamo che per creare i giochi didattici, la maggior parte delle educatrici intervistate, ovvero il 47% (settore rosso e giallo insieme) usa sempre o molto spesso il materiale acquistato, il 32,4% lo usa spesso, mentre il 17,6% lo usa raramente e solo il 2,9% non lo usa mai. Non tutto si può creare con il materiale di recupero per cui spesso è necessario ricorrere a quello che si trova in commercio. L'importante è favorire la partecipazione attiva dei bambini alla costruzione dei giochi e dei giocattoli. Se il bambino ha un ruolo attivo e sente di avere il controllo del processo, è più creativo, molto più coinvolto e impegnato. Gli approcci che prevedono attività libere, ma sono realizzati in modo direttivo, a volte risultano meno efficaci, poiché il bambino tende a perdere di vista gli scopi didattici fissati dall'educatrice (Arlanch, 2016).

Domanda n. 8.1: In genere propone ai bambini giochi didattici strutturati?

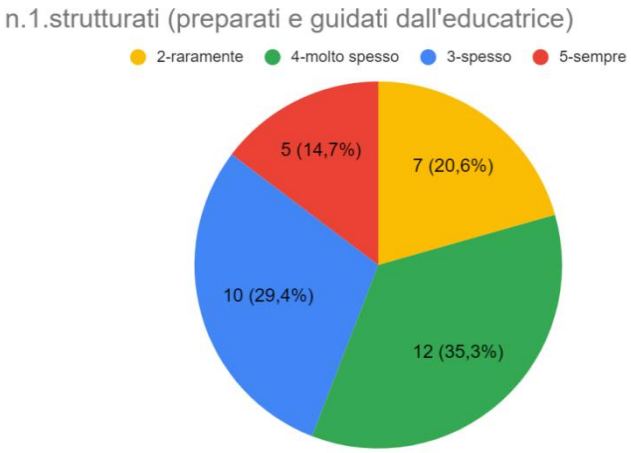


Grafico n. 38: Proposta di giochi strutturati

Secondo il grafico n. 38, il 35,3% degli educatori intervistati propone molto spesso ai bambini giochi didattici strutturati. Il 29,4% li propone spesso, il 14,7% li propone sempre, mentre una grande percentuale, ovvero il 20,6%, li propone raramente. Le risposte ottenute dimostrano che le educatrici incluse nella ricerca preferiscono giochi non direttivi perché essi possono far sentire ai bambini che l'apprendimento dipende dai loro sforzi, garantendo un senso di soddisfazione per il lavoro svolto.

Domanda n. 8.2: In genere propone ai bambini giochi didattici semi strutturati?

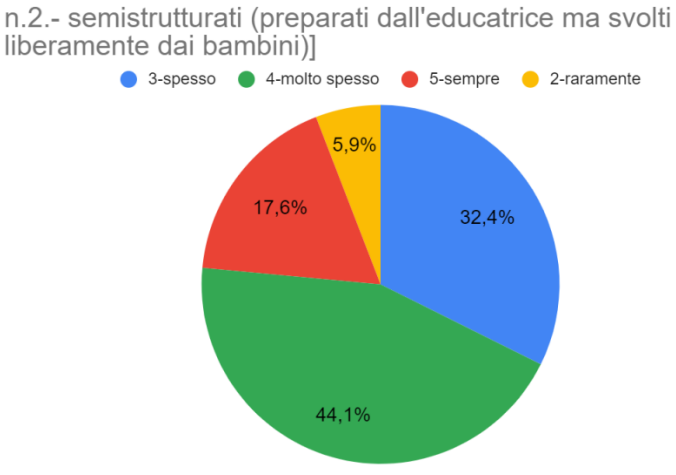


Grafico n. 39: Proposta di giochi semi strutturati

Come illustra il grafico n. 39, la maggior parte degli educatori intervistati, ovvero il 44,1% propone molto spesso ai bambini i giochi didattici semi strutturati. Il 32,4% li propone spesso, il 17,6% sempre e il 5,9% raramente. I risultati ottenuti confermano le idee degli autori consultati che ritengono essenziale bilanciare tra gioco guidato dall'adulto e quello libero, spontaneamente iniziato dal bambino.

Domanda n. 8.3: In genere propone ai bambini giochi didattici non strutturati?

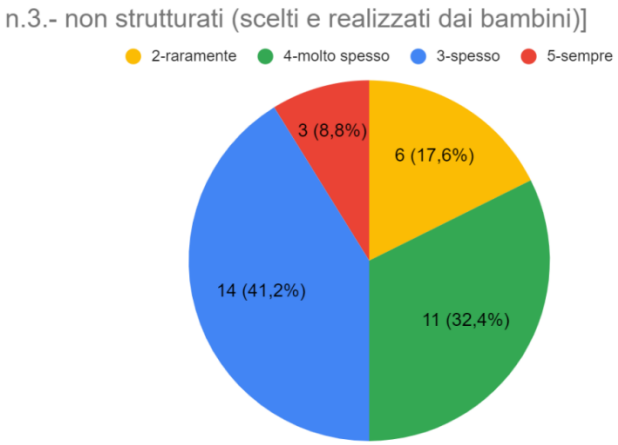


Grafico n. 40: Proposta di giochi non strutturati

Come illustra il grafico n. 40, il 41,2% degli intervistati ai bambini del proprio gruppo propone spesso giochi didattici non strutturati. Il 32,4% li propone molto spesso, il 17,6% raramente e l'8,8% sempre. Le risposte ottenute confermano che nelle scuole dell'infanzia che hanno preso parte alla ricerca sono frequenti attività ludiche inventate e dirette dai bambini.

Domanda 9.1: Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente come un'animatrice del gioco?

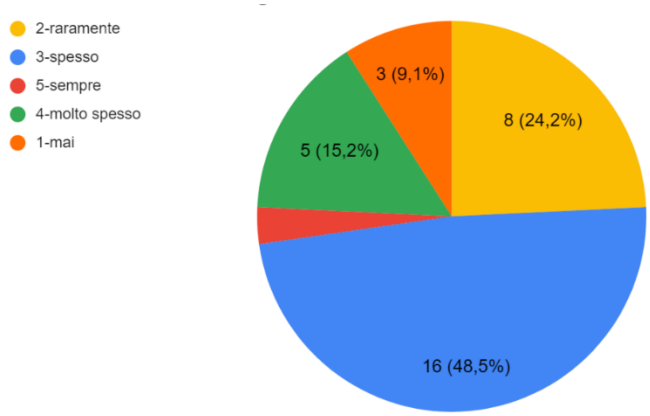


Grafico n. 41: L'educatrice come animatrice del gioco

Come illustra il grafico n.41, la maggior parte degli intervistati, ovvero il 48,5% si sente spesso come un'animatrice durante il gioco, il 15,2% si sente così molto spesso, il 3% si sente così sempre, il 24,2% raramente e il 9,1% non si sente mai un'animatrice nel corso del gioco. Il compito dell'animatrice di un gioco richiede l'uso di diverse strategie per sostenere e ravvivare i bambini nel corso del gioco, ad esempio spiegare il tipo di gioco e le regole, chiedere chi partecipa, rispondere a domande spontanee dei bambini, aiutarli a scegliere un leader, ecc.

Domanda 9.2: Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente come una guida che sostiene e appoggia il gioco?

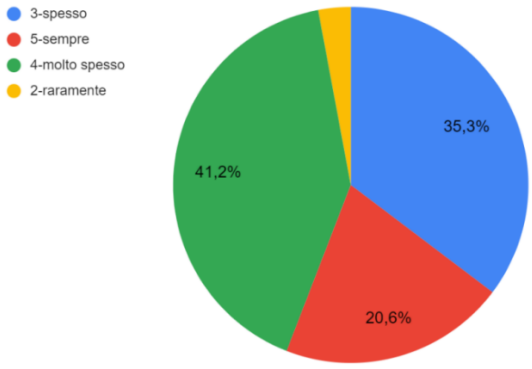


Grafico n. 42: L'educatrice come guida del gioco

Secondo il grafico n. 42, durante lo svolgimento del gioco didattico con i bambini, la maggior parte degli educatori, ovvero il 41,2%, si sente molto spesso come una guida, il 35,3% si sente così spesso, il 20,6% si sente sempre così, mentre il 2,9% si sente così raramente. I due ruoli di guida e animatrice hanno una notevole somiglianza tra loro, ma guidare un gioco forse limita più la libertà dei bambini rispetto a quello di animatrice.

Domanda 9.3: Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente come un'osservatrice del gioco?

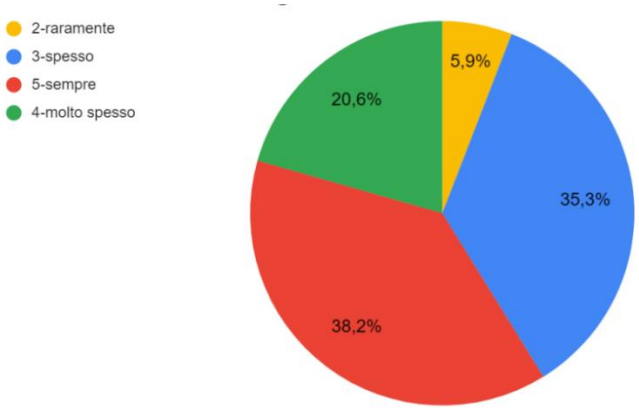


Grafico n. 43: L'educatrice come osservatrice del gioco

Secondo il grafico n. 43, la maggior parte delle educatrici, ovvero il 38,2% si sente sempre come un'osservatrice del gioco, il 35,3% si sente così spesso, il 20,6% molto spesso e solo il 5,9% si sente raramente come un'osservatrice durante il gioco. Anche il ruolo di osservatrice è importante, soprattutto quando i bambini sono autonomi nell'organizzare e gestire un gioco e ricorrono all'aiuto dell'educatrice solo in situazioni eccezionali.

Domanda 9.4: Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente come una programmatrice del gioco?

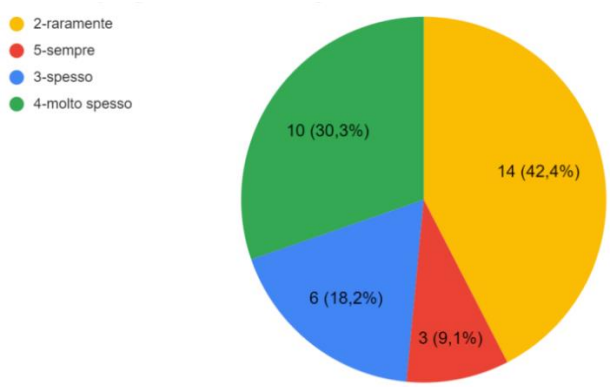


Grafico n. 44: L'educatrice come programmatrice del gioco

Come illustra il grafico n. 44, la maggior parte delle educatrici, ovvero il 42,4% si sente raramente come una programmatrice del gioco. Una percentuale minore, ovvero il 30,3% si sente molto spesso una programmatrice, il 18,2% spesso e il 9,1% sempre. Programmare un gioco significa pianificarlo, usarlo in modo intenzionale e con regole strutturate. Le risposte fanno capire la volontà delle intervistate di lasciare spazio al gioco libero ma intervallato anche da quello del tutto o semi strutturato.

Domanda 9.5: Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente come una partecipante al gioco?

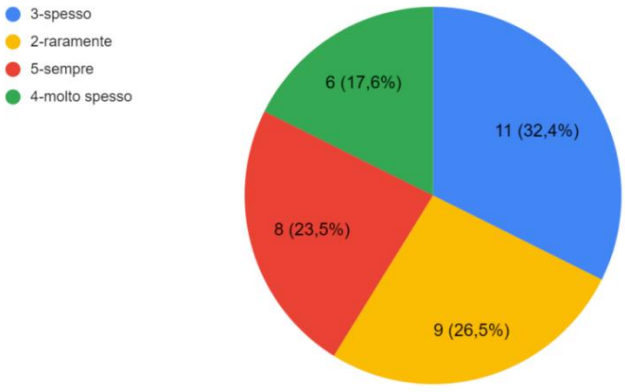


Grafico n. 45: L'educatrice come partecipante al gioco

Come illustra il grafico n. 45, il 32,4% delle educatrici intervistate si sente spesso come partecipante al gioco dei bambini, il 23,5% si sente sempre così, il 17,6% molto spesso, mentre il 26,5% raramente. Assumere il ruolo di partecipante spesso è utile con bambini molto piccoli che hanno bisogno non solo di sostegno nel preparare il gioco, ma anche della partecipazione attiva dell'adulto, mentre non serve al gruppo dei grandi. Le intervistate lavorano in tutti i tipi di gruppi educativi e le risposte rispecchiano le esigenze dei bambini dei loro gruppi educativi.

Domanda n. 10: Quali sono i giochi didattici preferiti e più usati dai bambini del suo gruppo?

A questa domanda aperta non hanno risposto tutti gli intervistati. Ho raggruppato i giochi didattici più usati nei gruppi educativi delle partecipanti inserendoli nelle seguenti categorie:

a) giochi di costruzione - con piccoli corpi geometrici in legno, mattoncini lego, clics, "waffels," organic cube e simili

b) giochi da tavolo: giochi logici e ad incastro, puzzle, gioco dell'oca, memory, giochi con le carte (es. uno)

c) giochi creati dalle educatrici per i bambini: giochi con materiali di recupero naturali e artificiali riguardanti i concetti matematici, gli animali, i mezzi di trasporto, i colori e lo sport

d) giochi simbolici, gioco di ruolo, giochi linguistici - nell'angolo cucina, musicale e altri

e) i giochi di manipolazione – giochi sensoriali, giochi di travaso di materiali solidi, travaso con l'acqua, giochi con le macchine e la pista

f) giochi di sperimentazione, scientifici e di ricerca

g) giochi tradizionali - nascondino, acchiappino, ecc.

Domanda n. 11.: Quali sono, secondo Lei, i giochi didattici più utili per l'apprendimento dei bambini?

Secondo l'opinione delle educatrici che hanno risposto alla domanda, i giochi più importanti per l'apprendimento di ogni bambino sono quelli che lasciano spazio alla sua creatività e allo sviluppo socio-emotivo, in particolare quelli non strutturati o semi strutturati, creati dalle educatrici. Secondo i partecipanti è molto utile un'offerta mirata e variegata per dare la possibilità al bambino di ricercare il proprio interesse e stimolare la propria curiosità e voglia di imparare giocando. A questo scopo hanno nominato spesso i giochi artistici con l'offerta di tutti i materiali strutturati e non, tra cui i mattoncini Lego e quelli di vari altri materiali, i chiodini, i mattoncini di legno nonché le attività ludiche nell'angolo sperimentale dove formulare ipotesi e compiere verifiche delle stesse. Utili per l'apprendimento sono considerati anche i giochi strutturati, in particolare giochi di carattere logico-matematico, linguistico, motorio, musicale, artistico se i bambini li accettano e li fanno propri. I giochi da tavolino sono considerati utili per favorire la socializzazione, imparare le regole del gioco, saper attendere il proprio turno. Per i piccini del nido i migliori sono i giochi di manipolazione e scoperta.

3.4 Commento sui dati raccolti

Alla mia ricerca empirica hanno preso parte in tutto cinque scuole dell'infanzia e dai risultati che sono stati ottenuti si può concludere che le educatrici incluse sono molto consapevoli dell'importanza del gioco didattico per lo sviluppo del bambino in tutte le aree, cognitiva, emotivo-affettiva, sociale e motoria.

Tra i diversi tipi di gioco le educatrici usano moltissimo i giochi di fantasia o giochi simbolici, i giochi di costruzione, i giochi di ruolo e con molta frequenza i giochi inventati. Una grande percentuale (l'82,4%) degli educatori intervistati non usa mai i videogiochi. Secondo la mia opinione è una cosa positiva, perché oggi a tanti bambini molto piace giocare con computer, tablet e cellulari. Sono troppo attirati dallo schermo e in questo modo non cono coscienti del mondo reale che li circonda ma imparano a vivere in un mondo irreale. Quando io ero piccola non sapevo neanche che esistessero i videogiochi. D'altra parte non ne esistevano tanti come oggi. Per me i giochi interessanti erano quelli fuori casa, giochi inventati che giocavo con gli amici, giochi di ruolo che ogni giorno erano diversi, insieme agli amici trovavo la gioia in oggetti molto semplici. Mi sembra che tanti bambini del giorno d'oggi non sanno giocare e divertirsi, ma si stancano presto di tutti i giochi e i giocattoli.

Secondo i risultati della ricerca empirica in cui abbiamo ricevuto valutazioni abbastanza o anche molto alte in generale per tutte le domande, i giochi didattici sono considerati molto utili e offrono la possibilità di potenziare l'apprendimento in tutti i campi. Alla fine ancora direi che le educatrici sono persone che devono incoraggiare, seguire i bambini secondo le loro necessità, fornirgli le spiegazioni richieste durante i giochi didattici, animare il gioco. In una parola devono essere un grande appoggio per tutti e saper bilanciare tra giochi liberi e strutturati perché l'apprendimento ludico crei felicità e divertimento.

4 CONCLUSIONE

Studiando, leggendo e sviluppando la ricerca riguardante l'apprendimento attraverso il gioco didattico nella scuola dell'infanzia per scrivere questa tesi, ho scoperto tante cose interessanti che cercherò di usare nella mia futura professione di educatrice.

Nella prima parte della tesi ho cercato di dare una definizione dell'apprendimento in età prescolare. Poi mi sono concentrata sull'apprendimento attraverso il gioco e ho citato vari autori (Ricchiardi, Bondioli, Baumgartner…). Alla fine della prima parte ho fatto la classificazione dei giochi didattici che si usano nella scuola dell'infanzia.

Devo dire che noi adulti quando pensiamo alla parola "gioco" la colleghiamo spesso a un'attività di passatempo, di svago. Per il bambino, però, il gioco rappresenta uno dei modi per esplorare sé stesso e il mondo che lo circonda. Quando i bambini conoscono e sperimentano la realtà che li circonda, le emozioni che provano, le proprie percezioni del corpo e del mondo le rielaborano nel gioco. Il bambino memorizza le cose apprese in maniera spontanea conservandole nella sua mente per un lungo periodo o anche per sempre.

Un'attività didattica che include il gioco offre all'educatrice un metodo per poter distinguere i diversi caratteri dei bambini nella stanza; osservare come si comportano verso i suoi compagni, le loro interazioni spontanee. L'educatrice deve garantire un ambiente amichevole, nel quale i bambini apprendono in un modo piacevole e sereno.

La seconda parte del lavoro, ovvero la ricerca, aveva lo scopo di indagare come i bambini apprendono attraverso i giochi didattici. Dalle risposte delle educatrici intervistate posso concludere che esse hanno una buona conoscenza dei giochi didattici e che li usano molto spesso per facilitare l'apprendimento dei bambini nella scuola dell'infanzia**.**

5 RIASSUNTI

5.1 RIASSUNTO

Questa tesi di laurea triennale prende in esame l'apprendimento tramite i giochi didattici nella scuola dell'infanzia e la loro importanza per lo sviluppo cognitivo, emotivo-affettivo, sociale e motorio del bambino.

Fin dalla nascita il bambino apprende nuove informazioni e abilità. Nella fascia d'età dai 3 ai 6 anni giocare è l'attività principale, se non esclusiva di ogni bambino. Attraverso di essa il bambino impara a conoscere il mondo intorno a sé, instaura relazioni, sviluppa diverse capacità, manifesta le proprie preferenze, esprime le emozioni, compie esperimenti, crea nuovi oggetti, ecc. Non esiste area della sua personalità che il gioco non contribuisca a sviluppare. Avendo tanta importanza nella vita del bambino, il gioco viene usato anche per ottenere effetti formativi. In tal caso, però, l'educatore deve unire gli obiettivi dell'apprendimento con le esigenze ludiche dei bambini, lasciando loro libertà di scelta e possibilità di esercitare la propria capacità creativa e critica. I tempi e i modi di fare dell'educatore non devono diventare dominanti, obbligando il bambino ad assumere regole e comportamenti non suoi, per non spegnere la motivazione intrinseca e l'interesse a giocare. Gli interventi educativi non devono essere prescrittivi, basati su regole rigide, ma l'adulto deve essere disponibile a condividere e sostenere le attività ludiche scelte dai bambini, e a prendervi parte se necessario. Nel gioco guidato le educatrici devono porre i bambini al centro dell'attenzione, attuando un sostegno che li aiuta a costruire da soli le proprie conoscenze e abilità. Nell'età prescolare le attività didattiche non devono essere rigide con procedure strutturate in sequenze di azioni definite in anticipo, ma devono essere attività ludiche flessibili, organizzate come sostegno e aiuto per lo sviluppo e la crescita del bambino. I giochi didattici si possono usare per potenziare lo sviluppo delle abilità cognitive, sociali, emotivo-affettive, motorie e linguistiche come pure nei vari ambiti disciplinari a cui si riferiscono. Anche i videogiochi potrebbero essere integrati nei contesti educativi in quanto rappresentano una risorsa utile per favorire

l’apprendimento, ma il loro impiego non dovrebbe diventare un’alternativa ai giochi e ai giocattoli tradizionali, ma aggiungersi ad essi.

La ricerca empirica aveva lo scopo di analizzare l’opinione degli educatori sui giochi didattici usati per facilitare l’apprendimento dei bambini nella scuola dell’infanzia.

Nell’organizzare le attività ludiche e l’ambiente d’apprendimento, le educatrici incluse nella ricerca cercano di mettere al centro dell’attenzione i bambini. Dalle loro risposte si può capire che hanno una certa preferenza per i giochi e i giocattoli costruiti assieme ai bambini stessi rispetto a quelli industriali. Nel costruire giochi e giocattoli collaborano con le altre educatrici, vi includono i bambini del gruppo, ma raramente i genitori. Per costruirli prendono ispirazione da guide didattiche e da Internet ma una fonte preziosa è pure la loro esperienza personale. Come materiali da costruzione usano spesso quelli di recupero sia industriali che naturali. In tal modo i bambini si abituano ad apprezzare meglio la natura e saper usare in modo creativo i materiali che offre la natura o che vengono scartati nella vita quotidiana. Dai risultati ottenuti si deduce che le intervistate amano bilanciare tra gioco guidato dall’adulto e quello libero, spontaneamente iniziato dal bambino. Per questo a volte si sentono animatrici o guide del gioco, altre volte delle osservatrici e, se necessario, vi partecipano, soprattutto con i piccoli del nido. Non sono affatto favorevoli all’uso dei videogiochi.

Parole chiave: giochi didattici, attività didattiche, educazione prescolare, giochi liberi, giochi strutturati, giochi per lo sviluppo cognitivo, educatrici

5.2 SAŽETAK

Ovaj završni rad ispituje učenje kroz razne obrazovne igre u dječjem vrtiću i njihovu važnost za kognitivni, emocionalno-afektivni, socijalni i motorički razvoj djeteta.

Od rođenja dijete uči nove informacije i vještine. U dobnoj skupini od 3 do 6 godina igra je glavna, ako ne i isključiva aktivnost svakog djeteta. Kroz njega dijete uči o svijetu oko sebe, uspostavlja odnose, razvija različite vještine, manifestira svoje sklonosti, izražava emocije, izvodi pokuse, stvara nove predmete itd. Ne postoji područje njegove osobnosti u čijem razvoju igra ne pomaže. Budući da je od velike važnosti u životu djeteta, igra se također koristi za postizanje odgojno-obrazovnih učinaka. U ovom slučaju, međutim, odgajatelj mora kombinirati ciljeve učenja s dječjom potrebom za igrom, ostavljajući im slobodu izbora i mogućnost vježbanja svoje kreativne i kritičke sposobnosti. Vrijeme i načini djelovanja odgajatelja ne smiju postati dominantni, prisiljavajući dijete na usvajanje pravila i ponašanja koja nisu njegova, kako se ne bi ugasila unutarnja motivacija i interes za igrom. Obrazovne intervencije ne smiju biti preskriptivne, temeljene na krutim pravilima, već odrasla osoba mora biti dostupna da podijeli i podrži aktivnosti igre koje su odabrala djeca, te da u njima sudjeluje ako je potrebno. U vođenoj igri odgajatelji moraju staviti djecu u središte pažnje, implementirajući podršku koja im pomaže da sami izgrade vlastita znanja i vještine. U predškolskoj dobi odgojno-obrazovne aktivnosti ne smiju biti striktne s postupcima strukturiranim u unaprijed definiranim sekvencama radnji, već moraju biti fleksibilne igrovne aktivnosti, organizirane kao podrška i pomoć razvoju i rastu djeteta. Didaktičke igre mogu se koristiti za pospješivanje razvoja kognitivnih, socijalnih, emocionalno-afektivnih, motoričkih i jezičnih vještina kao i u različitim disciplinarnim područjima na koja se odnose. Videoigre bi se također mogle integrirati u obrazovne kontekste jer predstavljaju koristan izvor za promicanje učenja, ali njihova uporaba ne bi trebala postati alternativa tradicionalnim igrama i igračkama, već ih nadograđivati.

Empirijsko istraživanje imalo je za cilj analizirati mišljenje odgajatelja o edukativnim igrama koje se koriste za lakše učenje djece u vrtiću.

Odgajatelji uključeni u istraživanje u organiziranju aktivnosti igre i okruženja za učenje nastoje djecu staviti u središte pozornosti. Iz njihovih odgovora može se zaključiti da imaju određenu prednost prema igrama i igračkama koje su izradili zajedno s djecom u odnosu na industrijske. U izradi igara i igračaka surađuju s ostalim odgajateljima, uključuju djecu iz odgojne skupine, a rijetko roditelje. Kako bi ih izgradili, nadahnjuju se edukativnim vodičima i internetom, ali dragocjen izvor je i njihovo osobno iskustvo. Za izradu igara često koriste industrijske i prirodno reciklirane materijale. Na taj način djeca se navikavaju bolje cijeniti prirodu i kreativno koristiti materijale koje priroda nudi i koje odrasli bacaju u svakodnevnom životu. Dobiveni rezultati pokazuju da ispitanici (odgajateljice) vole balansirati između igre koju vode one te slobodne igre koju spontano pokreće dijete. Zbog toga se ponekad osjećaju kao animatori ili vodiči igre, ponekad kao promatrači i, ako je potrebno, sudjeluju, posebno s mališanima iz jaslica. Ove odgajateljice nimalo ne podržavaju korištenje videoigara.

Ključne riječi: didaktičke igre, didaktičke aktivnosti, predškolski odgoj, slobodne igre, strukturirane igre, igre za kognitivni razvoj, odgajatelji

5.3 SUMMARY

This Batchelor’s thesis examines learning through various educational games in kindergarten and their importance for the cognitive, emotional-affective, social and motor development of the child.

From birth, a child learns new information and skills. In the age group from 3 to 6 years, play is the main, if not the exclusive, activity of every child. Through it, the child learns about the world around him, establishes relationships, develops various skills, manifests his preferences, expresses emotions, performs experiments, creates new objects, etc. There is no area of his personality that the game does not help in developing. Being of great importance in a child's life, play is also used to achieve formative effects. In this case, however, the educator must combine learning goals with children's play needs, leaving them freedom of choice and the opportunity to exercise their creative and critical abilities. The teacher's time and methods of action must not become dominant, forcing the child to adopt rules and behaviors that are not his own, so as not to extinguish the inner motivation and interest in the game. Educational interventions must not be prescriptive, based on rigid rules, but an adult must be available to share and support the play activities chosen by the children, and to participate in them if necessary. In guided play, educators must put children in the center of attention, implementing support that helps them build their own knowledge and skills. In preschool age, educational activities must not be strict with procedures structured in predefined sequences of actions, but must be flexible play activities, organized as support and help for the child's development and growth. Didactic games can be used to promote the development of cognitive, social, emotional-affective, motor and language skills as well as in the different disciplinary areas to which they relate. Video games could also be integrated into educational contexts as they represent a useful resource for promoting learning, but their use should not become an alternative to traditional games and toys, but complement them.

The objective of the empirical research was to analyze the opinion of educators about educational games that are used to facilitate the learning of children in kindergarten.

Educators involved in research in organizing play activities and learning environments try to put children in the center of attention. From their answers, it can be concluded that they have a certain preference for games and toys that they made together with children compared to industrial ones. In making games and toys, they cooperate with other educators, they include children from a certain group, and rarely parents. In order to build them, they are inspired by educational guides and the Internet, but their personal experience is also a valuable source. They often use industrial and naturally recycled materials to make games. In this way, children get used to better appreciating nature and creatively using the materials that nature offers and that adults throw away in everyday life. The obtained results show that the interlocutors (educators) like to balance between the game that they lead and the free game that is spontaneously initiated by the child. Because of this, they sometimes feel like animators or guides of the game, sometimes like observers and, if necessary, participate, especially with the little ones from the nursery. These educators do not support the use of video games at all.

Keywords: didactic games, didactic activities, preschool education, free games, structured games, games for cognitive development, educators

6 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

6.1 BIBLIOGRAFIA

- Allue, M. J. (1998). Velika knjiga igara. Zagreb: Profil
- Apostoli, R., Quinto, B. (2001), Giocare e documentare nella scuola dell'infanzia, Bergamo: edizioni Junior
- Arlanch, C. (2016). Le strategie di apprendimento basate sul gioco nel passaggio all'età scolare. https://www.stateofmind.it/2016/10/gioco-apprendimento-eta-scolare/ ;Consultato il: 20 agosto 2022
- Baumgartner, E. (2006), Il gioco dei bambini, Roma: Carocci
- Betazzi, C. M., Mali priručnik za igre u kući. Trsat d.o.o
- Bondioli, A. (2002). Gioco e educazione. Milano: Franco Angeli
- Borghi, Q. B. (2005). Gioco, cultura e formazione-temi e problemi di pedagogia dell'infanzia. Bergamo: edizioni Junior
- Braga, P. (2005). Gioco, cultura e formazione. Bergamo: Edizioni Junior
- Di Franco, M. (2018). L'arte del gioco e il suo valore educativo. https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo ; Consultato il: 30 luglio 2022
- Fascinelli, E. (2011). Verso i numeri e le forme. Quaderno di matematica per la scuola dell'infanzia. Supplemento a Scuola dell'infanzia, n.4, 1° dicembre 2011.
- Goldberg, R. S. (2002). Razvojne igre za predškolsko dijete. Ostvarenje
- Ligabue, A. (2020). Didattica ludica. Competenze in gioco. Trento: Erickson.

- Loos, S., Metref, K. (2003). Quando la testa ritrova il corpo, giochi ed attività per la scuola dell'infanzia. Torino: EGA
- Reffieuna, A. (2012). Come funziona l'apprendimento-conoscerne i processi per favorire lo sviluppo in classe. Trento: Erickson
- Ricchiardi P., Coggi C. (2011). Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia, Trento: Erickson.
- Ripamonti, D. (2016). Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca. Media education – Studi, ricerche, buone pratiche, Vol. 7,n.2;anno2016-pp.143-157. https://www.scuolamusicalegiudicarie.it/progetti/progetti-per-le-scuole/musica-giocando-progetto-per-le-scuole-dellinfanzia/ Consultato il: 15 agosto 2022
- Sperti, E. (2019). Motivazione intrinseca, apprendimento e gioco spontaneo, Convegno La pedagogia del bosco in Italia, Milano, 23 novembre 2019. https://pedagogiadelbosco.files.wordpress.com/2019/12/saggio-convegno-pdb_elisa-sperti.pdf Consultato il: 15 agosto 2022
- Staccioli, G. (2004), Culture in gioco: attività ludiche per l'apprendimento, Roma: Carocci Faber

6.2 SITOGRAFIA

Immagini dei giochi

- https://www.bambinopoli.it/eta-prescolare/5-giochi-per-stimolare-la-memoria-dei-bambini/3487/ - I giochi per potenziare la memoria; Consultato il: 23 luglio 2022

- https://www.drittoalpunto.com/orientamento-spaziale-e-temporale-come-svilupparlo-nei-bambino ;Consultato il: 23 luglio 2022

- https://www.homemademamma.com/2020/09/17/la-ruota-per-segnare-le-fasi-della-giornata/ ;Consultato il: 23 luglio 2022

- https://scuolainsoffitta.com/2021/03/17/insegnare-ai-bambini-a-risolvere-i-problemi-il-gioco-del-problem-solving/ ;Consultato il: 24 luglio 2022

- https://portalebambini.it/gioco-del-tris/ ;Consultato il: 25 luglio 2022

- https://www.coseperdire.it/prodotto/giochi-di-societa/family-games-e-party-games/fonolandia/;Consultato il: 24 luglio 2022

- https://giocattolicreativi.it/blog/post/giochi-didattici-per-bambini#anc4 ; Consultato il: 26 luglio 2022

- https://www.greenme.it/lifestyle/bambini/gioco-chiodini/#Chiodini_cosa_sono; Consultato il: 24 luglio 2022

7 ALLEGATI (QUESTIONARIO)

Allegato n.1 : Questionario

Questionario: Apprendere tramite i giochi didattici nella scuola dell’infanzia

Gentile educatrice!

Il presente questionario fa parte di una ricerca sull'uso del gioco didattico nella scuola dell'infanzia. Per una migliore analisi e comprensione della questione Le chiediamo gentilmente di rispondere alle seguenti domande. I dati sono strettamente confidenziali e verranno utilizzati esclusivamente ai fini dell'analisi scientifica.

Grazie per la sua gentile collaborazione!

1. Indichi il Suo sesso?
M
F

2. Indichi il numero totale di anni di servizio?
Da 1 a 10
Da 11 a 20
Da 21 a 30
Più di 30

3 Indichi il Suo titolo di studio?
Tirocinante
Educatrice con laurea triennale
Educatrice con laurea magistrale
Altro:

4. Attualmente lavora?
Nel gruppo dei piccoli
Nel gruppo dei medi
Nel gruppo dei grandi
Nel gruppo misto
Nel nido

5. Segnare il numero che rispecchia meglio la Sua opinione. Il significato dei numeri: [1- per niente, 2- poco, 3- abbastanza, 4- molto, 5 – moltissimo]
Uso del gioco didattico nello sviluppo del bambino
Quanto utilizza i giochi per favorire lo sviluppo cognitivo del bambino
Quanto utilizza i giochi per favorire lo sviluppo emotivo-affettivo del bambino?
Quanto utilizza i giochi per favorire lo sviluppo sociale del bambino
Quanto utilizza i giochi per favorire lo sviluppo motorio del bambino

6. Quanto spesso usa i seguenti tipi di gioco? [1- per niente, 2- poco, 3- abbastanza, 4- molto, 5 – moltissimo]
Gioco di fantasia o gioco simbolico
Gioco di ruolo
Gioco di costruzione
Giochi con regole tradizionali
Giochi con regole inventati
Videogiochi

7. Nello scegliere e inserire i giochi nella sua programmazione si regola in base: [1- per niente, 2- poco, 3- abbastanza, 4- molto, 5– moltissimo]
Ai bisogni e alle preferenze dei bambini
All'esperienza didattica personale
Ai consigli delle colleghe
Alle teorie pedagogico-didattiche
Altro (indicare il criterio)

8. Presenza di vari tipi di giochi nelle attività didattiche. Quanto sono presenti nelle sue attività didattiche? [1- per niente, 2- poco, 3- abbastanza, 4- molto, 5 – moltissimo]
I giochi artistici (giochi che sviluppano le abilità di creare usando tecniche diverse)?
I giochi motori (giochi che sviluppano gli schemi motori di base, la coordinazione dei segmenti del corpo, l' equilibrio, la destrezza, la velocità, ecc)?
I giochi per lo sviluppo sociale (giochi che sviluppano la collaborazione, il rispetto delle regole, l'inserimento nell' gruppo)?
I giochi in funzione dell' educazione scientifica (giochi che sviluppano il ragionamento critico, l'esame dei fatti, la riflessione sull'osservazione svolta)?
I giochi linguistici (giochi che arricchiscono il lessico, insegnano a comunicare, a esprimere e difendere le proprie idee, a controllare il linguaggio del corpo)?
I giochi logico-matematici (giochi che insegnano a contare, quantificare, misurare, progettare, ordinare, analizzare, classificare, mettere in relazione)?

9. Costruzione di giochi e giocattoli didattici(Quanto usa nelle Sue attività didattiche) [1 - mai 2 - raramente 3 - spesso 4 - molto spesso 5 - sempre]
Giochi e giocattoli industriali?
Giochi e giocattoli costruiti insieme ai bambini?
Giochi e giocattoli costruiti da Lei?
Giochi e giocattoli costruiti insieme alle colleghe?
Giochi e giocattoli costruiti insieme ai genitori?

10. Da dove prende l'ispirazione per creare i giochi didattici? [1 - mai 2 - raramente 3-spesso 4-molto spesso 5-sempre]
Da guide didattiche e articoli delle riviste didattiche
Dalla propria esperienza e preparazione professionale
Dalle attività degli adulti
Dai giochi tradizionali e dai giochi di società
Dalle idee dei bambini
Da siti internet
Dalle idee dei/lle colleghi/e

11. Uso dei materiali. Per creare giochi didattici uso… [1-mai 2-raramente 3-spesso 4-molto spesso 5-sempre]
Materiale di recupero da imballaggi vari (scatole, bottiglie, lattine, rottoli, bottoni)
Materiale di recupero naturale (frutta secca, foglie, ramoscelli, conchiglie, sassi)
Materiale acquistato per creare i giochi

12. I giochi didattici che propongo ai bambini sono… [1- mai 2- raramente 3- spesso 4- molto spesso 5- sempre]
Strutturati (preparati e guidati dall'educatrice)
Semistrutturati (preparati dall'educatrice ma svolti liberamente dai bambini)
Non strutturati (scelti e realizzati dai bambini)

13. Come educatrice, durante il gioco didattico, Lei si sente… [1- mai 2- raramente 3- spesso 4- molto spesso 5- sempre]
Un'animatrice del gioco
Una guida che appoggia e sostiene il gioco
Un'osservatrice del gioco
Una programmatrice del gioco
Una partecipante al gioco

14. Quali sono i giochi didattici preferiti e più usati dai bambini del Suo gruppo?

15. Quali sono i giochi didattici più utili per l'apprendimento dei bambini, secondo Lei?

Ringraziamento

Ringrazio la mia mentore, doc. dr.sc Snježana Nevia Močinić, per il sostegno, i suggerimenti, i chiarimenti durante tutti questi tre anni di studio e l'immensa pazienza che aveva con me durante la stesura della tesi di laurea.

Ringrazio la mia famiglia, gli amici e tutte le altre persone che mi stanno a cuore perché senza di loro non ce l'avrei fatta a completare gli studi: mi hanno dato una grande motivazione, un sacco di energia e tante belle parole quando ne avevo bisogno.

Ringrazio in particolare mia madre perché senza di Lei non avrei avuto la possibilità di iscrivere questa facoltà che mi insegnato tantissime nozioni e abilità utili.