

Giochi tradizionali e giochi elettronici

Marfan, Noelle

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:137:676956>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-08-03**



Repository / Repozitorij:

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università Juraj Dobrila - Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

NOELLE MARFAN

GIOCHI TRADIZIONALI E GIOCHI ELETTRONICI

Tesi di laurea triennale

Pola, 29 ottobre 2019

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Università Juraj Dobrila - Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti
Facoltà di Scienze della Formazione

NOELLE MARFAN

**GIOCHI TRADIZIONALI E GIOCHI ELETTRONICI
TRADICIJONALNE IGRE I VIDEO IGRE**

Tesi di laurea triennale
Završni rad

JMBAG / N. MATRICOLA: 0081143411

Redoviti student / Studente regolare

Studijski smjer / Corso di laurea: educazione prescolare

Predmet / Materia: Pedagogia dell'infanzia

Area scientifico-disciplinare: area interdisciplinare

Settore: Scienze dell'educazione

Indirizzo: Discipline Pedagogiche

Mentor / Relatore: doc. dr. sc. Andrea Debeljuh

Sumentor: doc. dr. sc. Sandra Kadum

Pola, 29 ottobre 2019
Pula, 29 listopad 2019.

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI (završni rad)

Ja, dolje potpisani _____, kandidat za prvostupnika _____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, _____, _____ godine

DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA

Io, sottoscritto/a _____, laureando/a in _____

_____ 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 _____

IZJAVA
o korištenju autorskog djela
(završni rad)

Ja, _____ dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom

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.

U Puli, _____ (datum)

Potpis _____

DICHIARAZIONE
sull'uso dell'opera d'autore
(tesina di laurea triennale)

Io, sottoscritto/a _____, autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesina intitolata _____

_____ 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 _____

mr.Maurizio Rota

Dolinska 28b

52475 Savudrija-Salvore

E.mail:mrota113@yahoo.com

Dichiarazione

Spettabile commissione di laurea:

con la presente missiva si conferma che ai fini della stesura della Tesi di Laurea triennale della studentessa Noelle Marfan, in data 30 ago.2019, si è addivenito da parte del sottoscritto, all'analisi morfosintattica del testo integrale, dei rimandi, delle citazioni e delle altre varianti del contenuto della tesi, compresa la parte ortografica.

In fede

INDICE

| | |
|---|----------|
| INTRODUZIONE..... | 8 |
| 1. IL GIOCO..... | 9 |
| 1.1. Definizione e caratteristiche del gioco..... | 9 |
| 1.2. I tipi di giochi..... | 12 |
| 1.2.1. Gioco di esplorazione..... | 12 |
| 1.2.2. Gioco senso-motorio..... | 12 |
| 1.2.3. Gioco di costruzione..... | 13 |
| 1.2.4. Gioco di finzione (gioco simbolico)..... | 13 |
| 1.2.5. Gioco funzionale..... | 14 |
| 1.3. Importanza del gioco nella crescita e nell'infanzia del bambino..... | 15 |
| 2. I GIOCHI TRADIZIONALI..... | 17 |
| 2.1. Cosa sono i giochi tradizionali?..... | 17 |
| 2.2. Perché tali giochi sono importanti durante l'infanzia?..... | 17 |
| 2.3. Vantaggi dei giochi tradizionali..... | 18 |
| 2.4. I giochi tradizionali veri e propri..... | 19 |
| 3. I GIOCHI ELETTRONICI..... | 21 |
| 3.1. Cosa sono i giochi elettronici?..... | 21 |
| 3.2. La breve storia dei giochi elettronici | 22 |
| 3.2.1. Tipi di giochi elettronici/ videogiochi | 22 |
| 3.3. Educazione e istruzione tramite i giochi elettronici e i videogiochi | 24 |
| 3.3.1. Ricerche e studi effettuati sull'utilizzo dei videogiochi..... | 24 |
| 3.3.2. Effetti positivi | 25 |
| 3.3.3. Effetti negativi..... | 25 |
| 3.3.4. Il gioco della "Blue whale" e della "Fata fuoco"..... | 26 |
| 4. LA RICERCA EMPIRICA..... | 28 |
| 4.1. Oggetto, obiettivo e metodologia di ricerca..... | 28 |
| 4.1.1. Oggetto della ricerca..... | 28 |
| 4.1.2. Obiettivo della ricerca..... | 28 |
| 4.1.3. Metodologia di ricerca..... | 28 |

| | |
|--|----|
| 4.2. Analisi della ricerca..... | 29 |
| 4.3. Conclusione riguardante la ricerca..... | 40 |
| 5. CONCLUSIONE..... | 43 |
| 6. RIASSUNTO..... | 45 |
| 6.1. Sažetak..... | 46 |
| 6.2. Summary..... | 47 |
| 7. BIBLIOGRAFIA..... | 48 |
| 8. SITOGRAFIA..... | 48 |
| 9. ALLEGATI..... | 52 |
| 9.1. Questionario..... | 52 |

INTRODUZIONE

La mia tesi di laurea tratta l'argomento riguardante i giochi tradizionali e quelli elettronici, i loro vantaggi e svantaggi, l'importanza di utilizzo di entrambi nell'istruzione e nell'educazione dei bambini.

Per prima cosa, che cos'è il gioco? Il gioco può venir definito come un'attività ludica che il bambino privilegia e con la quale esplora il mondo, cresce ed impara.

Il gioco può presentare varie dimensioni, ovvero quella solitaria e quella collettiva le quali vengono utilizzate in momenti diversi, oltre ad esse esistono diverse tipologie di giochi come quello esplorativo, senso-motorio, di costruzione, quello simbolico e quello funzionale.

Per i bambini i giochi sono delle azioni molto serie le quali fanno parte della loro crescita, attraverso esse maturano e crescono in tutti i modi, apprendono e studiano e crescono interiormente ed emotivamente.

I giochi tradizionali cosa sono? Cosa rappresentano? Possono venir definiti anche come giochi del passato o meglio dire giochi che tengono vivo il passato, hanno valori storici e grazie a loro viene portata avanti pure la cultura. Vengono portati avanti dagli adulti che a loro volta li tramandano alle loro future generazioni e portando avanti le tradizioni, i valori, la storia e la cultura di un paese.

I giochi elettronici invece sono giochi moderni al passo con i tempi. Tali giochi sono la principale fonte di utilizzo e possono venir definiti come degli apparecchi che sono basati sull'elaborazione elettronica di vari dati e dedicati all'intrattenimento ovvero sono strumenti dedicati allo svago e al divertimento di adulti e bambini. Possono venir anche chiamati videogiochi. Sono giochi che possono insegnare sin dalla tenera età e sono molto utili vista la frequenza di utilizzo nel presente. Ma a sua volta hanno anche lati che possono essere molto negativi e portare alla perdita del controllo di essi.

Nella parte empirica verranno presentati i risultati della ricerca realizzata con le educatrici della scuola materna italiana "Girotondo" del Comune di Umago. Potranno

essere notate le differenze e le somiglianze tra i due tipi di giochi, la frequenza e l'utilità di utilizzo.

1. IL GIOCO

1.1. Definizione e caratteristiche del gioco

Che cos'è il gioco?

Il gioco è una delle attività umane che dà maggiore soddisfazione e provoca piacere, perché ognuno può scegliere il proprio gioco in base ai propri interessi e in base a ciò che gli piace di più. (Baumgartner, 2006)

Il gioco può venir anche definito come un'attività ludica, la quale è anche definita come una forma di espressione che il bambino privilegia, attraverso essa egli crea un rapporto con sé stesso ed esplora il mondo che lo circonda.

Una caratteristica molto importante del gioco è di essere orientato molto verso la creatività e quindi durante il gioco il bambino sperimenta le varie possibilità di intervento attivo sugli elementi che lo circondano, la dinamica del gioco invece è quella che autorizza il bambino ad acquisire la consapevolezza di sé, ad assimilare delle norme, dei valori e vari ruoli sociali.

Fröbel¹ sosteneva che il gioco è un'attività che descrive il bambino fino alla fanciullezza ed è per questo che attraverso il gioco il bambino interiorizza in mondo esterno. (Baumgartner, 2006)

Il gioco può rivelare molte delle tendenze intime che ciascun bambino possiede, inoltre il bambino non lo interpreta come una specie di divertimento ma lo vede come un vero e proprio lavoro e quindi a tale scopo vengono inventate e ideate le scuole dell'infanzia o scuole materne che vengono descritte come degli spazi molto ben attrezzati per il gioco in sé, per le attività di gruppo, individuali o di coppia che vengono organizzate da una maestra o meglio da un'educatrice che guida tutte le attività le quali non devono assolutamente prendere una forma programmata come ad esempio avviene a scuola.

Nelle scuole dell'infanzia l'attività che maggiormente predomina è quella del gioco attraverso la quale i bambini sviluppano il linguaggio e la comunicazione, le attività

¹ Fröbel, Friedrich Wilhelm August, nato a Oberweißbach nel 1782 e morto a Marienthal nel 1852, è stato un pedagogista tedesco, definito anche pedagogista del romanticismo ed è noto per aver creato e messo in pratica il concetto di Kinder Garten. Il primo lo istituì a Blankenburg nel 1840

logico - matematiche (collegare, classificare, raggruppare, ecc), il disegno e la creatività, la motricità fine e quella globale, nonché molto altro.

Parlando ancora di Fröebel (Il metodo Fröebel per la prima educazione, Selma Aslaoui), egli utilizza una continuità tra il gioco e l'apprendimento, il quale è costituito dalla pedagogia dei cosiddetti DONI² che sono: la palla, la sfera, Il cilindro; il cubo con mattoncini, ecc.

Brüner³ invece definisce il gioco in questo modo: "Il gioco è funzionale al bambino in quanto gli permette di sperimentare problemi, soluzioni, comportamenti irreali, facilitandogli così la creatività, la sperimentazione e l'inventiva".

Quindi il gioco può essere anche definito come un processo di esperienza.

Cleparade⁴ in seguito sostiene che non bisogna obbligare il fanciullo ad eseguire una attività, a meno che egli non ne senta un bisogno naturale.(Fondamenti teorici, Fabia Facchinetti e Anna Natella)

Tutto questo implica una determinata importanza dello sforzo necessario per superare gli ostacoli che vengono posti tra il bambino e tra la meta che egli deve raggiungere, l'educatrice perciò deve suscitare un determinato interesse onde far sì che il bambino possa superare tale sforzo, questo è un interesse che può essere raggiunto solamente nel caso vengano utilizzati gioia ed attrattività che solamente il gioco può dare. Per questo l'educazione ed il gioco devono essere sempre e comunque gioiosi e ludici.

La Montessori⁵ sostiene che: "I giochi sono assolutamente diseducativi per il bambino in quanto portano alla dispersione dell'intelligenza, che dev'essere invece incartata nel bambino".

Il suo pensiero pedagogico si basa totalmente sulla libertà del bambino perché così consente uno sviluppo delle manifestazione totalmente spontanee che in realtà sono già presenti all'interno del bambino.

² I doni sono materiali educativi strutturati con caratteristiche con caratteristiche cognitive e metafisiche che richiedono un ordine preciso di presentazione.

³ Bruner, Jerome Seymour, nato a New York nel 1915 e morto a New York nel 2016, è stato uno psicologo statunitense che ha contribuito allo sviluppo della psicologia cognitiva e culturale nel campo della psicologia dell'educazione.

⁴ Cleparade, Eduard, nato a Ginevra nel 1873 e morto a Ginevra nel 1940 è stato uno psicologo e pedagogista svizzero

⁵ Montessori, Maria Tecla Artemisia, nata a Chiaravalle nel 1870 e morta a Noordwijk nel 1952, è stata un'educatrice, pedagogista, filosofa, medico, neuropsichiatra infantile e scienziata italiana, nota per il proprio metodo educativo che porta proprio il suo nome che venne adottato in migliaia di scuole in tutto il mondo.

Le sorelle Agazzi⁶ invece sostengono che il bambino è un bambino che fa, sia nella dimensione del gioco che nella dimensione riguardante la vita pratica, perciò esse organizzano degli ambienti specifici per l'educazione artistica che mescolando varie attività per l'educazione estetica che sono il disegno o magari anche la rappresentazione di un racconto da parte dell'educatrice.

Piaget⁷: "Lo scopo dell'educazione e la formazione di una personalità creativa. Di ciò fa parte il gioco il quale ha una parte fondamentale nello sviluppo dell'intelligenza in quanto consente al bambino di comprendere la realtà".

Perciò Piaget sostiene che il gioco costituisce una delle tappe fondamentali dello sviluppo globale della personalità del bambino e perciò va stimolato e valorizzato il più possibile.

Durante i primi due anni di vita ovvero nel periodo senso - motorio, il gioco rappresenta l'attività principale per lo sviluppo cognitivo e per l'imitazione, la quale viene rappresentata come ripetizione di suoni. Durante l'adattamento del bambino all'ambiente il gioco si può verificare nel momento in cui il bambino acquisisce un'abilità o fa una scoperta durante la quale cerca di far aderire allo schema motorio o quello cognitivo appena acquisito oggetti nuovi.

Si sa che il bambino apprende per assimilazione ed accomodamento e quindi la conoscenza si basa sull'interazione soggetto - oggetto e questo vuol dire che nel momento in cui il soggetto agisce su un qualsiasi oggetto arriva a modificarlo.

Riassumendo, il gioco è un'azione che il bambino esegue intenzionalmente per potersi inserire nella realtà che lo circonda onde manipolarla, un'altra delle sue caratteristiche più importanti e centrali è di essere orientato alla creatività, quindi anche al cambiamento.

Il gioco è un'attività molto gratificante per il bambino perché non è condizionata da determinate pressioni interne o esterne e perciò tende solamente al piacere ed alla conferma di sé. Presenta inoltre una funzione molto importante la quale è praticamente insostituibile sul piano affettivo e socio - relazionale, perché permette di sperimentare varie regole e vari stili di comportamento sociale, la dinamica che appare tra fantasia e realtà, tra la fiaba e l'attività pratica che si realizza nel gioco

⁶ Le sorelle Agazzi, Rosa nata a Volongo nel 1866 e morta a Volongo nel 1951, Carolina nata a Volongo nel 1870 e morta a Roma nel 1945. Entrambe pedagogiste ed educatrici sperimentali. Il loro metodo è fondato sull'idea che il bambino non sia più spettatore ma attore del proprio processo formativo.

⁷ Piaget, Jean, nato a Neuchatel nel 1896 e morto a Ginevra nel 1980, è stato uno psicologo, biologo, pedagogista e filosofo svizzero. Fondatore dell'epistemologia genetica.

aiuta il bambino ad acquisire la consapevolezza di sé, interiorizza le norme i valori e i vari ruoli sociali. In poche parole elabora un'identità sociale e personale.

Inizialmente il gioco è un approccio alla realtà, al mondo ed è apprendimento della vita, è un distacco dai legami infantili, è un allenamento alla società adulta, è superamento delle difficoltà, è una prova di verifica di se stessi e delle proprie capacità, è paura, è rassicurazione, è vittoria su di se.

Può avere due dimensioni: a) Dimensione solitaria e b) dimensione collettiva.

a) La dimensione solitaria: È realizzata maggiormente in spazi chiusi, è ripetitiva, viene realizzata con un giocattolo che di solito riproduce qualche aspetto della realtà.

b) La dimensione collettiva: Di questa dimensione fanno parte i giochi su spazi aperti, comprendenti diverse regole e sono presenti due o più bambini.

Un adulto che è sereno ed equilibrato, da piccolo è stato sicuramente un bambino libero di esprimersi liberamente nel gioco.

Durante il gioco, ai bambini, non sono necessari giocattoli costosi o molto elaborati, a loro bastano semplici oggetti che stuzzichino in modo naturale la loro fantasia.

1.2. I tipi di giochi

1.2.1. Gioco di esplorazione

Il gioco di esplorazione è una delle attività principali che possono venir riconosciute durante i primi 12 mesi di vita del bambino.

Attraverso questa attività il bambino pratica e consolida in modo molto graduale i suoi livelli di attenzione e percezione, quindi esercita anche il prendere iniziative nell'ambiente che lo circonda.

I vari studiosi lo considerano più che un'attività ludica. Questo gioco viene considerato come un prerequisito per il gioco vero e proprio che comparirà in seguito.

1.2.2. Gioco senso - motorio

Il gioco senso - motorio presenta una principale caratteristica, ed è quella dell'uso del proprio corpo in senso dinamico e reale.

Il fine di questo tipo di gioco è quello di sottoporre il corpo a delle determinate stimolazioni a livello sensoriale, questi stimoli in seguito costruiranno delle valenze specifiche a livello emozionale.

Si presenta anche il piacere senso - motorio, il quale nasce da un incontro di sensazioni corporee ed emozionali che consentono così l'attivazione dell'intera persona. Consente inoltre una riduzione delle tensioni e sarà la via principale per il cambiamento evolutivo del bambino.

I giochi di piacere e di sviluppo senso - motorio possono essere: giochi che riguardano l'equilibrio (saltare, scivolare, rotolare, ecc), giochi motori attivi (lanciare, spingere, tirare, ecc), giochi di piacere sensoriale (camminare a piedi nudi su diverse superfici, ecc).

1.2.3. Gioco di costruzione

I giochi di costruzione sono giochi durante i quali il bambino è stimolato a costruire oggetti che presentano determinate funzioni.

Da 1 a 12 mesi: i bambini esplorano e quindi si consiglia di affidare loro costruzioni morbide con forme e colori diversi.

Dai 12 ai 36 mesi: dopo il primo anno di vita, il bambino si dedica alla costruzione vera e propria formando le prime torri di mattoni e mattoncini che vengono distrutte e ricostruite continuamente, questo aiuta il bambino a sperimentare relazioni spaziali ed equilibrioidali.

Dai 3 ai 4 anni: già dai 3 anni il bambino affina la capacità di rappresentare vari oggetti e scenari che vede nella vita reale, ma riesce anche a farsi una semplice rappresentazione mentale dell'oggetto che vuole costruire.

Quindi con l'avanzare dell'età del bambino e della sua competenza, durante il gioco delle costruzioni migliorerà anche la qualità delle realizzazioni.

Dai 5 ai 6 anni: durante questa età il bambino inizia ad apprendere lettere e numeri e in questo modo comincia una specie di perfezionamento della modalità di costruzione. Si occupa anche di ricerche tra forme (cubi) e costruzioni.

1.2.4. Giochi di finzione (gioco simbolico)

Il gioco di imitazione è detto anche gioco simbolico il quale rappresenta una delle attività più importanti durante la crescita del bambino. Attraverso di esso il bambino ha la possibilità di svilupparsi a livello cognitivo, sociale ma anche affettivo. Questa è una forma che influenza molto tutte le dimensioni della personalità.

Tale forma di gioco entra a far parte della vita del bambino verso i 12/15 mesi di età e va a svilupparsi e crescere durante tutta la prima infanzia. Questa è inoltre anche un'esperienza culturale per assimilare valori, regole e diritti della cultura in cui viene cresciuto.

Gli oggetti in questo caso vengono utilizzati non solamente per ciò che sono ma vengono utilizzati come simboli di altri oggetti che non sono presenti, così da poter evocare delle situazioni passate o eventi immaginati da loro, stimolando in questo modo l'immaginazione, il pensiero ed il linguaggio verbale raccontando storie.

Freud⁸ ha dato al gioco simbolico un'importante funzione che è quella del miglioramento dell'equilibrio emotivo: Ne è d'esempio quando il bambino presenta ansia oppure timori riguardo a determinate cose e quindi utilizzando il gioco simbolico o di finzione esse possono venir ridotte attraverso una rappresentazione ludica della situazione che è quindi alla loro origine. Un altro esempio invece può essere: al bambino si presentano degli impulsi o dei desideri che non riescono a trovare del soddisfacimento sul piano concreto perché l'ambiente fisico e sociale non lo consente ed è per questo che il bambino può esprimersi su oggetti - simbolo (esempio della situazione: aggressività verso un membro della famiglia o verso gli animali, può venir espresso su delle bambole o sugli animaletti di peluche).

1.2.5. Il gioco funzionale

Durante il primo anno di vita del bambino ma più precisamente tra i 13 e 18 mesi di età, la capacità di utilizzare gli oggetti in modo funzionale e di imitare delle situazioni reali è una forma di esercizio di tipo non propriamente ludico.

All'inizio questa attività consiste nell'esplorazione attraverso i cinque sensi: tatto, olfatto, gusto, vista e udito ma in modo individuale. In seguito, invece, il bambino impara ad integrare le diverse esplorazioni percettive, come ad esempio le sensazioni tattili con quelle visive ma anche con quelle uditive.

Andando avanti il bambino inizia ad utilizzare vari schemi d'azione però impara prima delle azioni non specifiche come lanciare o battere e appena in seguito azioni specifiche come avvitare, svitare, tirare, premere, ecc.

⁸ Freud, Sigmund, nato a Freiberg nel 1856 e morto a Londra nel 1839, neurologo, psicoanalista e filosofo austriaco, inoltre fondatore della psicoanalisi.

Poi verso i 15 mesi di età gli schemi d'azione diventano funzionali, questo significa che sono relativi ai modi di usare un determinato oggetto rispetto al proprio corpo.

1.3. L'importanza del gioco nella crescita e nell'infanzia del bambino

Nel linguaggio comune, quando viene utilizzato il termine „gioco“ di solito si pensa ad un qualcosa di non molto serio, il gioco però è stato definito da Michel de Montaigne come un'azione molto seria se, riguarda un bambino:

„ i giochi dei bambini non sono dei giochi, bisogna invece valutarli come le loro azioni più serie“. (Tischer M.C., Gioco e giocattoli, 2008)

Il bambino gioca in modo naturale, e questo accade perché egli durante il gioco prova una sensazione di grande benessere e piacere.

Quindi per i bambini che giocano per divertirsi, non c'è la minima differenza tra il loro gioco e tra quello che una persona adulta può considerare come un lavoro.

Mediante il gioco, il bambino inizia a capire in quale modo funzionano le cose, che cos'è possibile o non è possibile fare con determinati oggetti. Egli si rende conto delle leggi del caso, delle probabilità e delle regole di comportamento che bisogna rispettare.

Il gioco, inoltre, insegna al bambino a perseverare e ad avere fiducia in se stesso e nelle sue capacità, tutte le attività di gioco si modificano via via che egli cresce e si sviluppa sia intellettivamente che psicologicamente, ma, tutte queste attività rimarranno sempre un aspetto fondamentale della sua vita, in qualsiasi fascia d'età!

Schiller⁹ disse: „l'uomo è pienamente tale solo quando gioca“. (GIUBBINI G., Il gioco nell'adulto, 2006)

Schiller sostiene ciò perché ritiene che l'uomo o bambino che sia si „ritrova“ e si „conosce“ perché giocando, ogni persona riesce a liberarsi dai problemi, dai giudizi altrui e così riesce a scaricare la propria emotività.

⁹ Schiller, Friedrich, nato a Marbach am Neckar nel 1759 e morto a Weimar nel 1805) è stato un poeta, filosofo, drammaturgo e storico tedesco.

Il gioco è un fattore significativo soprattutto per lo sviluppo intellettuale perché quando il bambino gioca riesce anche a sorprendere se stesso e in questa sorpresa egli acquisisce anche diverse modalità per interagire con il mondo esterno.

Quindi vengono anche sviluppati e potenziati i suoi valori intellettivi, affettivi e relazionali.

Il bambino durante il gioco e durante il passare degli anni impara ad essere creativo, sperimenta le sue varie capacità e cosa molto importante scopre se stesso ed entra in contatto con i suoi coetanei realizzando e costituendo così delle relazioni, ed è grazie a tutto ciò che sviluppa la sua intera personalità.

Esso favorisce gli sviluppi affettivo, cognitivo e quello sociale.

Ci sono molte varietà di pensiero ma indipendentemente da questo si sa che il gioco presenta un grande significato per la crescita del bambino perché il gioco ha una funzione molto importante, ovvero, la funzione che struttura la sua intera personalità. Inoltre presenta anche un grande valore evolutivo perché stimola cognitivamente il bambino e gli permette l'accesso al suo mondo interiore.

Una delle cose più importanti che bisogna anche dire è che il compito di osservare e analizzare il gioco dei bambini non fa parte solo del compito dei vari studiosi e ricercatori ma deve coinvolgere in prima persona i genitori e gli educatori più vicini a loro.

Una cosa che al giorno d'oggi molti genitori dimenticano è quella di giocare con i loro bambini, di dedicargli quel poco tempo volto a passare assieme, per dare loro l'opportunità di sviluppare le proprie risorse e le proprie potenzialità. Nel momento in cui i genitori si apprestano al gioco con i loro bambini, essi dimostreranno una grande felicità e disponibilità a giocare insieme, inoltre tutto questo è in grado di rafforzare la loro sicurezza e la loro protezione.

La capacità dei genitori di giocare insieme ai loro bambini è sicuramente un buon punto per lo sviluppo dell'armonia familiare, ciò non riguarda solo i genitori, ma è anche importante che educatori ed educatrici siano disponibili al gioco perché questo garantirà una sensazione di benessere psicologico oltre alla capacità di riuscire a costruire la condizione di base per consentire di sviluppare una buona capacità ludica.

Una delle cose più importanti sarà riuscire a restituire ai bambini tempo e spazio per dare libero sfogo alle loro pulsioni interne e dare loro una complicità ma senza

perdere il ruolo guida ovvero quello di far crescere il bambino dandogli comunque delle regole e guidandolo nella direzione giusta ovvero verso la crescita.

2. I GIOCHI TRADIZIONALI

2.1. Cosa sono i giochi tradizionali?

L'espressione „gioco“ è una delle espressioni più autentiche per quanto riguarda l'umanità della sua cultura che si adatta sempre e comunque al contesto sociale in cui si svolge.

I giochi tradizionali in realtà sono giochi che rappresentano la nostra storia, c'è la fanno conoscere e scoprire, ci fanno conoscere le nostre origini e le nostre tradizioni indipendentemente dal luogo in cui viviamo. Ci dà una visione di com' era la nostra cultura, il nostro paese tempo addietro.

Com' è stato già detto più volte, il gioco stimola nel bambino la creatività, il pensiero, la curiosità, l'ingegno, ma cosa molto importante, sviluppa il suo senso di appartenenza alla cultura, alle tradizioni ma soprattutto alla società di cui è parte integrante.

La maggior parte dei giochi tradizionali di una volta venivano svolti in strada o meglio dire all'aria aperta, nei posti più belli per i bambini, dove questi si arrangiavano da soli. I giocattoli molte volte venivano costruiti interamente dai bambini stessi e quindi si presentava pure il piacere di fare sempre parte di un gruppo e di non stare mai da soli, di aiutarsi a vicenda e divertirsi insieme.

Molti di questi giochi presentavano e tutt'ora presentano un fondo comune di tradizione, ovvero, gli uni hanno imparato dagli altri portando così i giochi da un territorio all'altro cambiando da ogni parte qualche cosa e applicando o togliendo delle regole a loro piacimento.

2.2. Perché sono importanti nell' infanzia del bambino? Qual'è il loro scopo?

I giochi tradizionali, o per meglio dire i giochi che al giorno d'oggi quasi non si usano più, sono molto importanti, anzi hanno una massima importanza perché attraverso di essi i bambini, sia piccoli che grandi, si sviluppavano molto più velocemente, molto più efficacemente, presentavano molte meno difficoltà sia fisiche che intellettuali.

Per quanto riguarda i giochi all'aperto, i bambini erano perennemente fuori, respiravano aria pulita, non si presentava la paura di farsi male, non c'era il timore che venissero aggrediti o rapiti. I giochi se li costruivano da soli e in pochi casi venivano aiutati da nonni o genitori per cose più difficili, in questo modo riuscivano a sviluppare la motricità fine ma anche quella globale. Un esempio può essere il gioco con la fionda e con le lattine. Con esso i bambini erano in grado di sviluppare la coordinazione oculo - manuale, l'arrampicarsi invece sviluppava la motricità globale. Avevano la possibilità di socializzare, raccontare, ognuno aveva la possibilità di dire la sua opinione, il suo pensiero, giocare insieme, collaborare e formare nuove regole o addirittura giochi nuovi, scambiarsi e conoscere le tradizioni altrui, i bambini e le bambine potevano giocare insieme senza essere discriminati.

Le bambine utilizzavano maggiormente il gioco simbolico attraverso il quale, sì, giocavano, ma apprendevano le loro tradizioni, il modo di fare delle loro famiglie, il modo di cucinare, accudire i bambini (bambole), imitando ciò che facevano i loro genitori e parenti.

Al giorno d'oggi i bambini dovrebbero essere incentivati a ritornare sulle vie cittadine a giocare insieme, a scambiarsi idee, opinioni, ed in questo modo arricchiranno anche il loro vocabolario ed il loro linguaggio risulterà più completo e più ricco.

Inoltre, cosa ancora più importante, faranno conoscere le tradizioni e i valori della propria famiglia e della società in cui si vive.

2.3. Vantaggi dei giochi tradizionali

I vantaggi dei giochi tradizionali sono veramente molti e svariati. Sono giochi che sfruttano molto spesso i principi fisici, sono basati su meccanismi particolari e cosa più importante, sono sempre costruiti a mano.

Tutto ciò è di grande utilità didattica e i bambini si sentono molto motivati nel costruirsi da soli dei giocattoli imparando così delle nuove tecniche e l'uso di molti attrezzi.

Questi sono giochi che presentano un grande valore proprio perché vengono realizzati con materiali poveri, essendo così semplici questi lasciano grande spazio alla fantasia, nei giochi tradizionali inoltre i bambini imparano a comunicare e a rapportarsi gli uni con gli altri e stimolando così i processi di comunicazione cercando i propri compagni di gioco.

2.4. I giochi tradizionali veri e propri

• Il gioco della fionda

- Materiali: due pezzi di legno o di metallo da unire, due nastri/ corde di gomma e un piccolo pezzo di cuoio.
- Descrizione: I due pezzi di legno/metallo unendoli dovevano formare una specie di corna, per tenerli uniti dovevano essere legati da un piccolo pezzo di corda così da rimanere fermi. Alle estremità delle corna venivano legati i due nastri di gomma, uno da ogni parte, ed infine all'estremità dei nastri di gomma si doveva unire il pezzo di cuoio.
- Come si gioca? Il gioco consisteva nel sistemare delle bottiglie di plastica o lattine a circa un metro di distanza, prendere dei piccoli sassolini, appoggiarli sul pezzo di cuoio della fionda, tirare affinché i nastri di gomma si allunghino, lanciarli e cercare di colpire le lattine/bottiglie.



• Il gioco con l'altalena:

- Materiali: Corde molto resistenti e grosse e una tavola di legno.
- Descrizione: per questo gioco serviva l'aiuto dei nonni o dei genitori per la costruzione. Nella maggior parte dei casi se si aveva un grande albero nel giardino di casa l'altalena veniva appesa al ramo più grosso così da non spezzarsi per il peso. Ai lati della tavola di legno venivano fatti due buchi a misura per poter far passare una delle estremità delle corde e legarle in modo da non far cedere la tavola, l'altra estremità delle corde invece veniva legata al ramo in modo da consentire l'oscillazione.
- Come si gioca? Finita la costruzione, ci si sedeva sulla tavola di legno e si iniziava a far andare avanti e indietro i piedi uniti per ottenere la giusta velocità e andare su e giù in altezza.



- **Nascondino**

- Descrizione: questo gioco doveva includere almeno due o tre bambini. Per prima cosa veniva fatta la conta con la quale veniva scelto il bambino che sarà responsabile per la ricerca degli altri, egli doveva girarsi verso un muro, coprirsi gli occhi e in seguito contare fino a 50, arrivato a 50 recitava una frase a voce alta: „Chi non è riuscito a nascondersi è un asino“. Nel momento in cui il bambino ricercatore trovava gli altri doveva mettersi fino al muro dove contava e gridare:“ Ti ho trovato“, se invece arrivavano prima i bambini che si nascondevano significava che si sono salvati e che hanno vinto loro.

- **Il gioco delle biglie:**

- Materiali: palline di „vetro“ grandi e piccole, sabbia o terra.
- Come si gioca? questo gioco consisteva nel costruire un percorso e fare delle piccole buche nelle quali possano entrarci le biglie piccole. Bisognava prendere le biglie grandi, colpirle con le dita così che loro possano colpire quella piccole e in questo modo farle entrare nei buchi. Vinceva chi ne faceva entrare di più.



- **Colpisci l'uovo:**

- Materiali: uova sode, monete di metallo di diverse grandezze.
- Come si gioca? Questo è un gioco che nella maggior parte dei casi veniva fatto nel periodo della Pasqua e consisteva nel sistemare un paio di uova sode a terra in modo che siano appoggiate e che non si muovano, a ogni bambino veniva data una moneta, Tutti si mettevano in fila ed uno per uno provavano a gettare la moneta e ad infilarla nell'uovo, se riuscivano a farlo potevano prendersi sia la moneta che l'uovo.

3. I GIOCHI ELETTRONICI

3.1. Che cosa sono i giochi elettronici?

Un gioco elettronico è un determinato apparecchio che è stato basato su una elaborazione elettronica di numerosi dati, ed è tutto dedicato all'intrattenimento ludico della persona.

Al giorno d'oggi ci sono vari tipi di giochi elettronici, uno dei quali è anche chiamato VIDEOGIOCO il quale ha come caratteristica la dimostrazione di immagini animate su uno schermo che può essere a led, a display, con altoparlanti, e altri parti mobili o fisse.

Una delle caratteristiche principali dei giochi elettronici è proprio quella che lo distingue dai giochi tradizionali, cioè l'assenza di attività fisica e corporea. L'unica cosa che viene richiesta è l'abilità nel prendere determinate decisioni e nel controllo degli input che dà il dispositivo, e che di solito sono dei pulsanti o dei controller chiamati anche joysticks, in risposta a stimoli visivi e uditivi generati dall'apparecchio elettronico.

I primi giochi elettronici sono stati i flipper e le slot machine che erano puramente elettromeccanici e dedicati agli adulti. Iniziano a diffondersi in massa verso l'inizio degli anni '50. Al giorno d'oggi i giochi elettronici vengono diffusi attraverso vari tipi di schermi collegati a console.

Si sostiene che i videogiochi si sono diffusi in misura crescente e con il passare del tempo oltre che con i passi tecnologici sono, sono diventati sempre più sofisticati.

Hanno un carattere molto coinvolgente e stimolante ed è anche per questo che al giorno d'oggi sono in grado di soddisfare i gusti di grandi e piccini.

Essi però hanno due facce, ovvero quella educativa, istruttiva, interattiva e divertente e quella poco educativa che incita alla violenza e alla distruzione.

3.2. La breve storia dei giochi elettronici

Una primissima versione di gioco elettronico è comparsa nel 1947 grazie a Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann la quale poteva essere giocata solamente attraverso un tubo catodico.

I primi veri giochi elettronici sono comparsi all'inizio degli anni cinquanta, quando giunge anche la prima vera macchina-computer composta da valvole termoioniche. I ricercatori di allora hanno provato a creare dei programmi di simulazione di giochi a due per mettere a confronto l'intelligenza artificiale della macchina con quella dell'uomo.

Nell'anno 1961 nei vari laboratori venne diffuso un gioco chiamato Spacewar, un programma che rappresentava un battaglia tra due astronavi, inventato da Steve Russel un ingegnere statunitense. Appena dal 1971 si diffuse il primo gioco prodotto in massa chiamato Pong che proponeva in maniera notevolmente schematica una semplice partita di tennis. ma che comunque ebbe un successo grandissimo. Per prima cosa fu distribuito nei locali pubblici e grazie al grande successo indusse i produttori del gioco a costruire le prime console per le abitazioni private.

Da quel momento in poi i giochi elettronici iniziarono a diffondersi in tutto il mondo, e col passare degli anni si perfezionarono sempre di più fino ad arrivare a costruire nel giro di pochi anni una delle principali fonti di impiego del tempo libero delle persone adulte ma anche di quelle giovani, fino ad arrivare ai bambini.

3.2.1. Tipi di giochi elettronici (ROSI A., Varie tipologie di videogiochi)

In base ai contenuti i giochi elettronici si suddividono in: giochi d'azione e giochi di riflessione.

I giochi d'azione presentano una breve durata ma necessitano di una notevole abilità manuale per riuscire a terminare il gioco stesso.

Si suddividono in:

- **Picchiaduro:** può venir giocato attraverso la tastiera, il mouse o il joystick e lo scopo è quello che il giocatore faccia compiere al suo personaggio che di solito è un guerriero o un mostro, dei movimenti per riuscire a sconfiggere il nemico.
- **Sportivi:** il giocatore è in grado di sfidare un computer oppure un altro giocatore a vari sport (es. calcio, pallavolo, tennis, ecc).

- **Simulazioni:** ricreano virtualmente delle situazioni reali. In questo caso il giocatore può indossare un casco oppure dei guanti e così riuscire a provare sensazioni che sembreranno vere e reali.
- **Spara - spara:** L'unico scopo del gioco è quello di uccidere, avendo numerose armi e tutte diverse e quindi uccidere il maggior numero di nemici senza però essere colpiti ed uccisi dai propri proiettili.
- **Piattaforme e labirinti:** il giocatore deve sconfiggere i suoi nemici e superare numerosi ostacoli che troverà sul suo cammino, sarà aiutato da oggetti che dovrà raccogliere percorrendo la sua strada mentre ci saranno altri che dovrà evitare per non perdere.

I giochi di riflessione sono invece il contrario, ovvero richiedono molta concentrazione e molto tempo, sono molto diffusi grazie ai computer.

Si suddividono in:

- **Giochi di avventura:** il giocatore muove il proprio personaggio all'interno di una storia ovvero all'interno di un contesto narrativo, cercando a sua volta di risolvere vari enigmi oppure ottenere delle informazioni per poter in seguito arrivare alla soluzione.
- **Rompicapo elettronici:** l'unico fine è quello di arrivare alla soluzione degli esercizi.
- **Giochi di strategia:** questi sono giochi che possono richiedere una strategia specifica. Troviamo un esempio nel gioco delle carte oppure nel gioco degli scacchi.
- **Giochi di ruolo:** il giocatore interpreta un personaggio ed attraverso le sue caratteristiche cerca di terminare il gioco.
- **Giochi educativi o didattici:** lo scopo principale di questi giochi è quello di insegnare divertendosi. Questi giochi sollecitano le abilità cognitive, la curiosità, la capacità di inventare strategie per risolvere dei problemi mantenendo però l'aspetto ludico.

3.3. Educazione e istruzione tramite i giochi elettronici o videogiochi

Al giorno d'oggi i giochi elettronici o videogiochi racchiudono una tendenza alla simulazione, cioè una caratteristica che lascia liberi di interpretare e ricostruire dei modelli virtuali di fatti del mondo reale.

In questo periodo la simulazione ha preso un ruolo abbastanza importante e potente perché è uno strumento di apprendimento e di conoscenza. Tutto ciò è stato possibile grazie allo sviluppo delle varie tecnologie digitali ricostruendo così scenari più o meno complessi

Henry Jenkins un noto accademico e saggista statunitense sostiene che: *„i videogiochi offrono nuovi e potenti modi per rappresentare e manipolare informazioni. Essi ampliano le nostre capacità cognitive e permettono di sperimentare configurazioni complesse di dati, testandole in tempo reale con diverse variabili. I videogiochi permettono di applicare il **learning by doing**, sostituendolo in molti casi al puro apprendimento nozionistico.“*

È stata svolta una ricerca molto accurata da un'azienda americana chiamata „GameSalad“ la quale progetta e sviluppa dei software e degli strumenti di authoring¹⁰, per la creazione di vari videogiochi per iOS e Android e che sono destinati ai cosiddetti “non professionisti”, mostrando come incorporare i vari elementi di gioco nelle classi e creando così un ambiente molto più interattivo che aiuta ad aumentare l'interesse per l'apprendimento e lo studio di bambini e alunni, rendendoli allo stesso tempo felici ed entusiasti di imparare.

3.3.1. Ricerche e studi effettuati sull'utilizzo dei videogiochi

- Stati Uniti

È stato analizzato un campione di bambini compreso tra i 2 e gli 8 anni (anche se tutti i videogiochi sono contrassegnati dal marchio +3).

- Il 51% di bambini tra i 2 e gli 8 anni ha provato un videogioco
- Il 44% di bambini ha provato un videogioco prima dei 4 anni
- L'81% di bambini ha provato un videogioco tra i 5 e gli 8 anni

¹⁰ Authoring è il termine “tecnico” che indica la produzione e messa a punto di contenuti che possono essere distribuiti e fruiti dagli utenti finali (si parla infatti di “strumenti, o software, di authoring”). Questo concetto vale per i siti internet, per le animazioni flash, per gli audiovisivi e anche per l'e-learning.)

- Europa

In Europa risulta che già in età precoce i bambini iniziano ad utilizzare smartphone, tablet e molti altri dispositivi digitali, prima ancora di aver appreso le abilità più comuni come l'allacciarsi le scarpe o andare in bicicletta.

Il sondaggio è stato realizzato con 2200 mamme di bambini tra i 2 e i 5 anni in 10 paesi europei.

È stato riscontrato che:

- Il 58% dei bambini gioca al computer mentre solo il 52% va in bicicletta.
- Il 19% maneggia abilmente uno smartphone, mentre solo il 9% sa allacciarsi da solo le scarpe.
- Il 25% sa navigare in internet mentre solo il 20% sa nuotare.

3.3.2. Effetti positivi

Gli effetti positivi dei videogiochi possono essere vari, tra i quali si sostiene che migliora l'approccio alla cultura e al pensiero tecnologico, stimolano i processi mentali come la memoria e la capacità del pensiero induttivo, la capacità di calcolo e la coordinazione occhio - manuale.

Presso l'università di Oxford, durante uno studio, sono stati presi in considerazione circa 5.500 bambini, sia femmine che maschi i quali avevano preso parte a uno studio a livello nazionale sulle famiglie del Regno Unito. Questo studio è stato pubblicato sulla rivista "Pediatrics" e sottolinea che in Inghilterra tre bambini su quattro utilizzano i videogiochi praticamente ogni giorno. Coloro che giocano ai videogiochi per meno di un terzo del loro tempo libero che equivale a circa un'ora del loro tempo, hanno meno problemi nel fare amicizia, meno problemi emotivi e soprattutto è stato dimostrato che chi gioca per questo breve periodo ha avuto meno problemi di iperattività rispetto agli altri. Ciò significa che hanno avuto un migliore sviluppo neurologico, una migliore crescita e la loro socializzazione è stata attiva. (PAOLETTI E., Che effetto hanno i videogiochi sui bambini?, 2016)

3.3.3. Effetti negativi

Sono presenti tanti effetti positivi riguardanti i videogiochi ma gli effetti negativi vengono messi maggiormente in risalto perché giungono in quantità maggiori.

Si presenta l'estraniamento dalla realtà ovvero non differenziare più cosa succeda realmente e cosa sia un gioco. Si nota una mancanza di empatia, sopraggiunge la sedentarietà e con essa in seguito arriva pure il sovrappeso oltre a un eccessivo senso di potere e un incitamento a comportamenti aggressivi. Non sono rari disturbi alla vista.

Uno dei rischi più grandi è l'abolizione del confine tra l'uso e l'abuso di essi creando così una dipendenza.

3.3.4. Il gioco della “Blue Whale” e della “fata fuoco”

Il gioco della "Blue Whale", ovvero, il gioco della balena blu. Quali sono le sue regole? Quali sono i suoi obiettivi?

Il gioco della Blue Whale è un gioco on-line indirizzato principalmente a ragazzi di età compresa tra i 10 e 18 anni. I vari media dicono sia partito dalla Russia e andando avanti con il tempo si è diffuso pure in America del Sud e per finire in Europa, partendo dalla Spagna fino ad arrivare in Portogallo, Francia e Gran Bretagna. Questo è un gioco che dura 50 giorni e contenente 50 regole precise che vengono inviate dal cosiddetto curatore. Viene svolta una prova al giorno. Tutte queste prove comprendono l'autolesionismo, lo svegliarsi alle 4:20 del mattino, ascolto di musiche alienanti, visione di filmati horror, disegni di balene su carta e incisioni sulla pelle fino ad arrivare all'ultima regola e prova che porta al suicidio dei vari ragazzi. Le origini del gioco partono dal mese di maggio del 2016 quando i media russi iniziano a parlare di un gioco molto simile, nato molto tempo prima e di come già 130 ragazzini fossero morti a causa di sfide estreme. Il "Blue Whale" vero e proprio in realtà si sarebbe realmente formato dopo la morte di un' adolescente russa che si sarebbe suicidata dopo aver postato una foto sul suo profilo digitale. In realtà dicono che lo scopo vero e proprio di questo gioco non sia neanche il suicidio dei ragazzini ma sarebbe fare marketing, ovvero essere la moda del momento per avere pubblicità e traffico in modo da guadagnare molti soldi.

Un altro gioco simile a quello del "Blue Whale" e quello della fata di fuoco indirizzato però a bambini dai due ai 9 anni. Anche questo gioco come quello precedente arriva dalla lontana Russia e si svolge anche questo in rete. Le vittime più frequenti di questo gioco sono le bambine e soprattutto quelle che sono piccole fan del cartone

animato delle fatine Winx. Il gioco funziona attraverso un video di un cartone animato postato in rete dove si convincono i bambini ad alzarsi dal loro letto, andare in cucina e accendere il gas dei fornelli, recitare una frase magica e in seguito tornare a dormire, per poter diventare come la fatina Bloom che nel cartone animato rappresenta la fata della fiamma del drago. I dati attuali ci parlano soltanto di un caso di una bambina di 5 anni che si è ustionata la pelle per quasi il 50%. Non si riesce a capire però come i bambini di età inferiore ai dieci anni riescano ad entrare in rete e visionare questi video.

4. LA RICERCA EMPIRICA

4.1. Oggetto, obiettivo e metodologia della ricerca

4.1.1. Oggetto della ricerca

L'oggetto della ricerca in questione è indirizzato a scoprire le preferenze, l'utilità di utilizzo e la necessità di utilizzo dei giochi tradizionali e di quelli elettronici nella scuola materna con lingua d'insegnamento italiana "Girotondo" di Umago.

4.1.2. Obiettivo della ricerca

L'obiettivo di questa ricerca è stato quello di osservare e riscontrare la necessità, la frequenza di utilizzo e l'importanza del preservare i giochi tradizionali, la necessità e l'importanza dell'introdurre l'uso dei giochi elettronici nel lavoro dell'istituzione prescolare e anche nel lavoro individuale con i propri figli.

4.1.3. Metodologia della ricerca

La ricerca è stata svolta attraverso un questionario ideato appositamente su questo preciso tema, il quale è stato presentato in forma cartacea.

Il questionario (in allegato) ha compreso tre pagine e ogni pagina comprendeva una facciata di testo.

Il questionario è stato compilato da 25 educatrici.

La prima parte del questionario presentava una breve introduzione, la quale assicurava alle educatrici la discrezione più completa riguardo ai loro dati e alle loro risposte, inoltre spiegava il motivo e la ragione di questa inchiesta.

Il questionario conteneva dodici (12) domande in tutto, tre (3) si riferivano ai dati anagrafici, quattro (4) ai giochi tradizionali tra le quali la prima e la seconda domanda erano a scelta multipla, mentre la terza e la quarta erano domande aperte. Cinque (5) si riferivano ai giochi elettronici, la prima domanda era una domanda con risposta multipla e a seguire anche aperta spiegando il perché della propria scelta, la seconda, la terza e la quarta erano tutte a risposta multipla e la quinta ed ultima era a risposta multipla ed aperta.

4.2. Analisi dei dati della ricerca

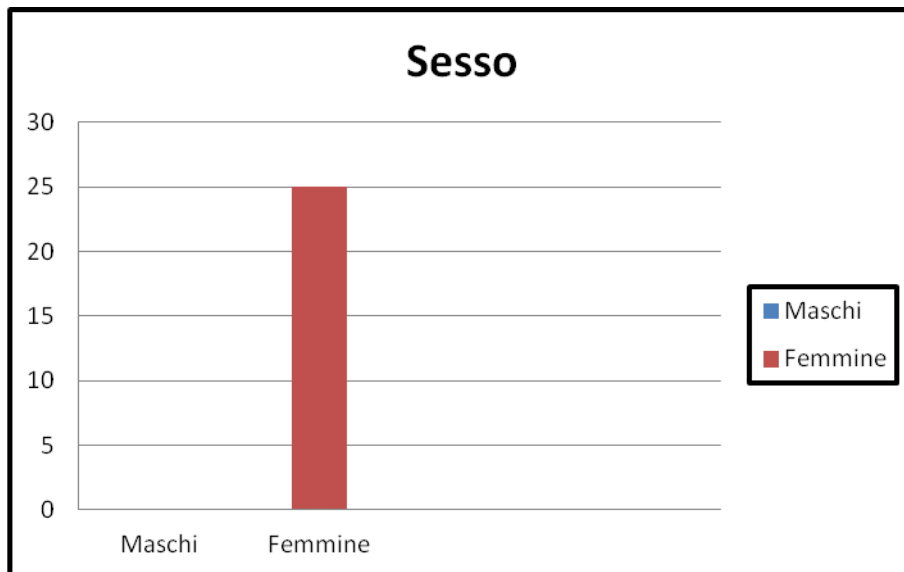


Grafico 1. Dati personali dei soggetti coinvolti (sesso)

La prima domanda del questionario richiedeva di accerchiare le due opzioni: M (maschio) oppure F (femmina) che stavano a indicare il sesso del soggetto intento a compilare il questionario. Da questo grafico si può notare che nella scuola materna italiana di Umago le educatrici sono tutte femmine (indicato con il colore rosso, ovvero il 100%), non è pertanto presente neanche un educatore di sesso maschile (indicato con il blu).

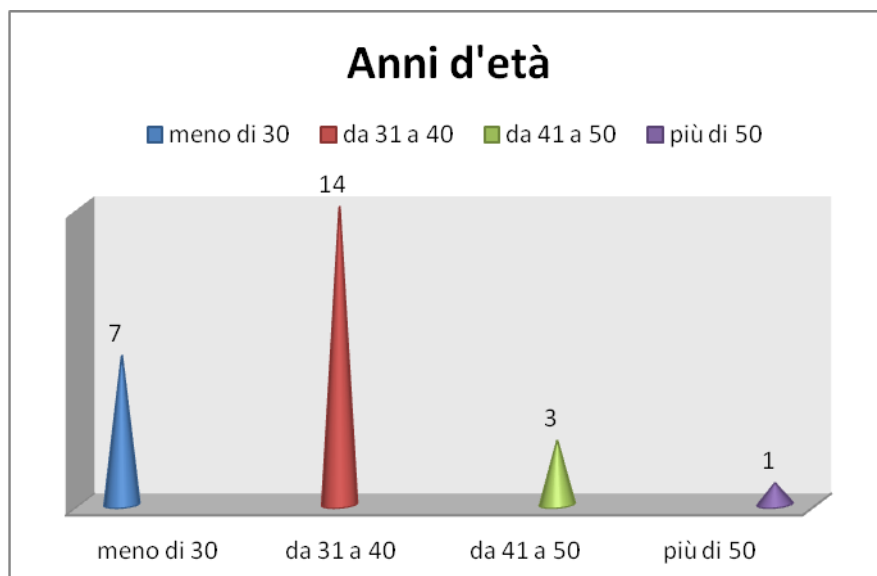


Grafico 2. Dati personali dei soggetti coinvolti (età della persona)

La seconda domanda del questionario richiedeva di accerchiare l'opzione contenente gli anni di età dei soggetti che compilavano il questionario. Il grafico numero due (2) dimostra che la maggior parte delle educatrici ovvero 14 educatrici ha tra i 31 e i 40 anni, 7 educatrici hanno meno di 30 anni, 3 educatrici hanno dai 41 ai 50 anni e solamente 1 educatrice ha più di 50 anni.

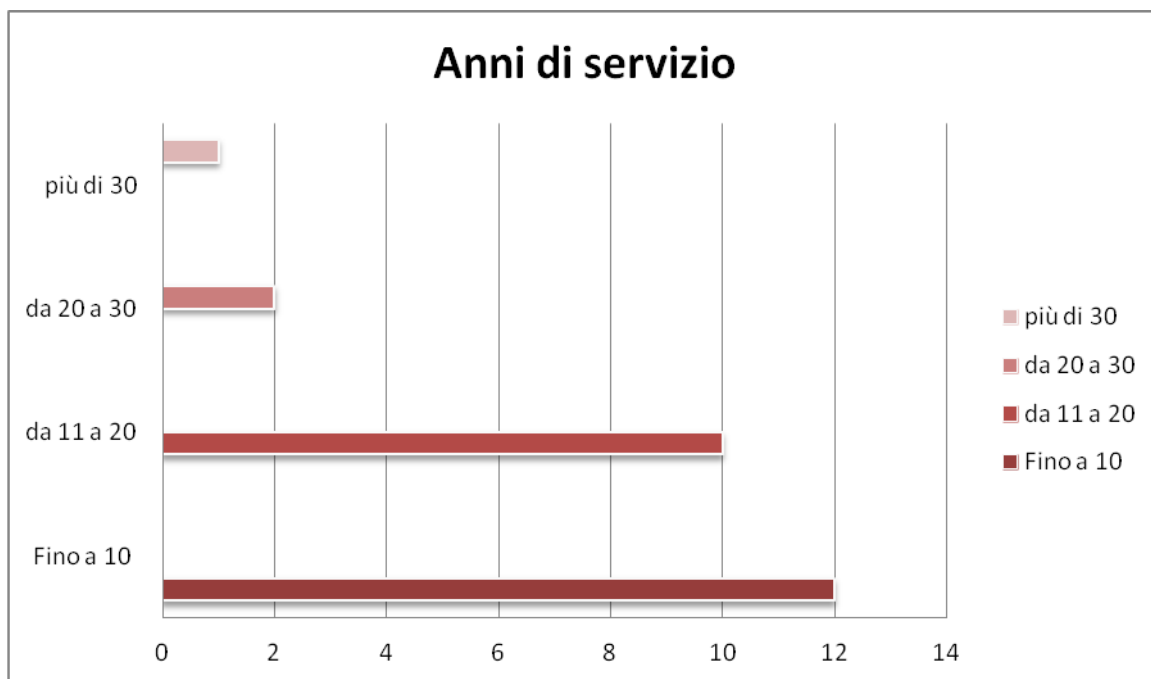


Grafico 3. Dati personali dei soggetti coinvolti (anni di servizio)

Nella terza domanda è stato richiesto di segnalare gli anni di servizio svolti nell'istituzione prescolare. Il grafico numero tre (3) ci segnala che ci sono 12 educatrici con fino a 10 anni di servizio, 10 educatrici dagli 11 ai 20 anni di servizio, 2 educatrici dai 20 ai 30 anni di servizio e una sola educatrice con 30 o più anni di lavoro nel campo prescolare.



Grafico 4. I giochi tradizionali; l'importanza di introdurre i giochi tradizionali fin dalla tenera infanzia (dal nido).

La terza domanda riguardava il tema dei giochi tradizionali. La domanda in questione è: ritiene importante far conoscere ai bambini i giochi tradizionali fin dalla tenera infanzia (ovvero dal nido)?

Sono state presentate due diverse opzioni, SI oppure NO. Il 100% ovvero tutte e 25 le educatrici hanno risposto di SI.

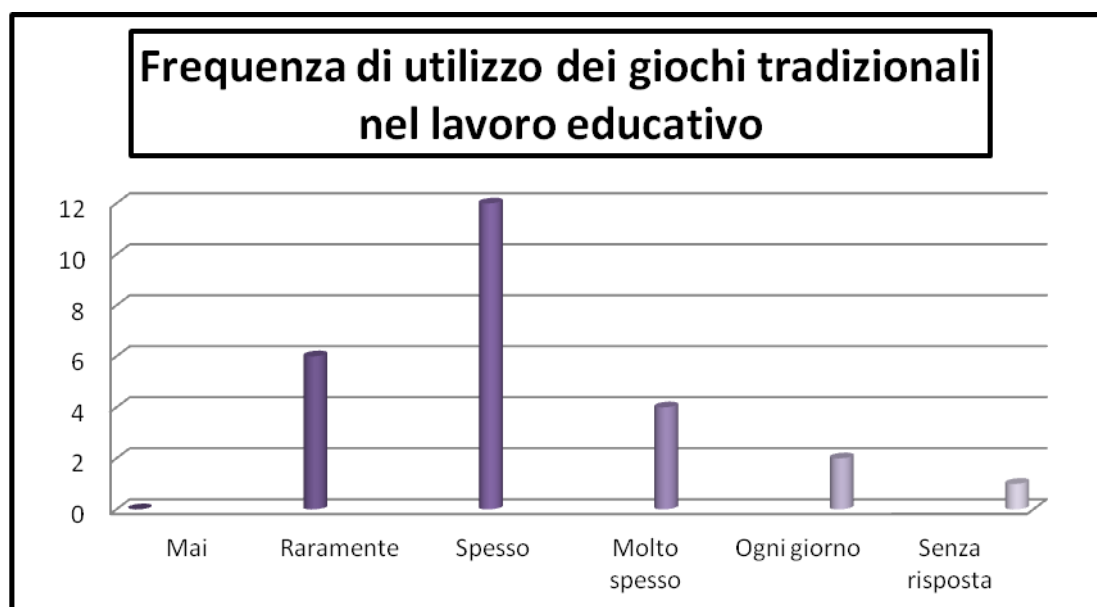


Grafico 5. I giochi tradizionali; la frequenza di utilizzo dei giochi tradizionali nel lavoro educativo

In base ai risultati che sono stati illustrati nel grafico numero cinque (5) si può osservare che i giochi tradizionali vengono utilizzati spesso dalle educatrici, ovvero dodici (12) hanno dato questa risposta, sei (6) hanno risposto che propongono raramente i giochi tradizionali, quattro (4) hanno risposto con molto spesso, due (2) con ogni giorno e nessuno ha deciso di accerchiare la risposta mai ed un' educatrice (1) si è astenuta dal rispondere

La sesta domanda ha dato la possibilità di rispondere apertamente. E' stato chiesto alle educatrici di elencare i giochi tradizionali che preferiscono utilizzare con i bambini durante il loro lavoro quotidiano. Sono stati nominati in tutto 40 giochi diversi tra loro.

| Numero delle educatrici | Giochi tradizionali |
|--------------------------------|---|
| 11 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1,2,3 Stella ▪ Nascondino |
| 10 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Campana |
| 7 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Gioco con l'elastico |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Girotondo ▪ Telefono rotto ▪ Acqua/fuoco |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi contenenti filastrocche ▪ Giochi contenente le conte ▪ Gioco delle sedie ▪ Giorno/Notte ▪ Palla avvelenata ▪ Acchiapparella |
| 4 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mimo musicale ▪ Il salto della corda |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bocce ▪ Biglie ▪ Regina reginella ▪ Strega comanda color |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Topo topino ▪ Mosca cieca |

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Vola, vola ▪ Il gioco del portone ▪ Il gioco del silenzio ▪ Guardia e ladri ▪ La corsa nei sacchi ▪ Il gioco dell'anello |
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Giochi di squadra ▪ Tris ▪ Forza quattro ▪ Non ti arrabbiare ▪ Gioco dell'oca ▪ Giochi simbolici ▪ Tiro alla fune ▪ Giochi in legno ▪ Bianchi e neri ▪ Tra due fuochi ▪ Ruba bandiera ▪ La macedonia ▪ Il lupo mangia i colori |

Tabella 1. Lista dei giochi tradizionali che le educatrici preferiscono utilizzare nel loro lavoro quotidiano con i bambini.

Nella tabella uno (1) si può osservare come il gioco 1,2,3 stella e nascondino siano i giochi tradizionali maggiormente utilizzati e preferiti dalle educatrici. Sono stati nominati tali da undici (11) educatrici. Dieci (10) educatrici hanno nominato il gioco della campana, sette (7) preferiscono pure il gioco con l'elastico, sei (6) sono propense ad utilizzare il girotondo, il telefono rotto ed acqua/fuoco. Cinque (5) utilizzano giochi con conte e filastrocche, il gioco delle sedie, giorno/notte, palla avvelenata e l'acchiapparella, quattro (4) utilizzano il gioco del mimo musicale ed il salto della corda mentre tre (3) indirizzano i bambini al gioco delle bocce, regina reginella, strega comanda color. Due (2) educatrici il gioco del topo - topino, mosca cieca, vola - vola, il gioco del portone, il gioco del silenzio, guardia e ladri, la corsa nei sacchi e il gioco dell'anello. Solamente una (1) educatrice ha nominato i seguenti giochi, vari giochi di squadra, forza quattro, tris, non ti arrabbiare, il gioco dell'oca, il

gioco simbolico, tiro alla fune, giochi con il legno, bianchi e neri, tra due fuochi, ruba bandiera, la macedonia ed il lupo che mangia i colori.

La settima domanda è pure una domanda con la possibilità di risposta aperta, e chiedeva: perché è importante secondo Lei far conoscere i giochi tradizionali?

| Numero delle educatrici | Risposte date |
|-------------------------|---|
| 16 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Per portare avanti la tradizione |
| 9 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Per imparare a rapportarsi con gli altri |
| 6 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Per imparare il rispetto delle regole |
| 5 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Per favorire lo sviluppo dei vari campi |
| 3 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Per divertirsi |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perché in questi giochi possono partecipare tutti |
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Perché stimolano a giocare insieme ▪ Danno spazio alla fantasia ▪ Uniscono il passato con il presente ▪ Hanno costo 0 ▪ Fanno parte dei nostri luoghi |

Tabella 2. Lista delle risposte sul perché è importante far conoscere i giochi tradizionali ai bambini.

La tabella ha dimostrato che ci sono state ben 11 risposte diverse, tra le quali sedici (16) educatrici sostengono che è importante far conoscere i giochi tradizionali ai bambini per portare avanti la tradizione, nove (9) per imparare a rapportarsi gli uni con gli altri, sei (6) per imparare a rispettare le varie regole del gioco, cinque (5) per favorire lo sviluppo dei vari campi, tre (3) per divertirsi, due (2) perché in tutti i giochi tradizionali c'è la possibilità di fare partecipare tutti coloro che ne hanno il desiderio e

senza impedimenti. Mentre solo una (1) educatrice ha risposto: “Perché stimolano a giocare insieme, danno spazio alla fantasia, Uniscono il passato con il presente, hanno costo 0 e sono il patrimonio dei nostri luoghi”.

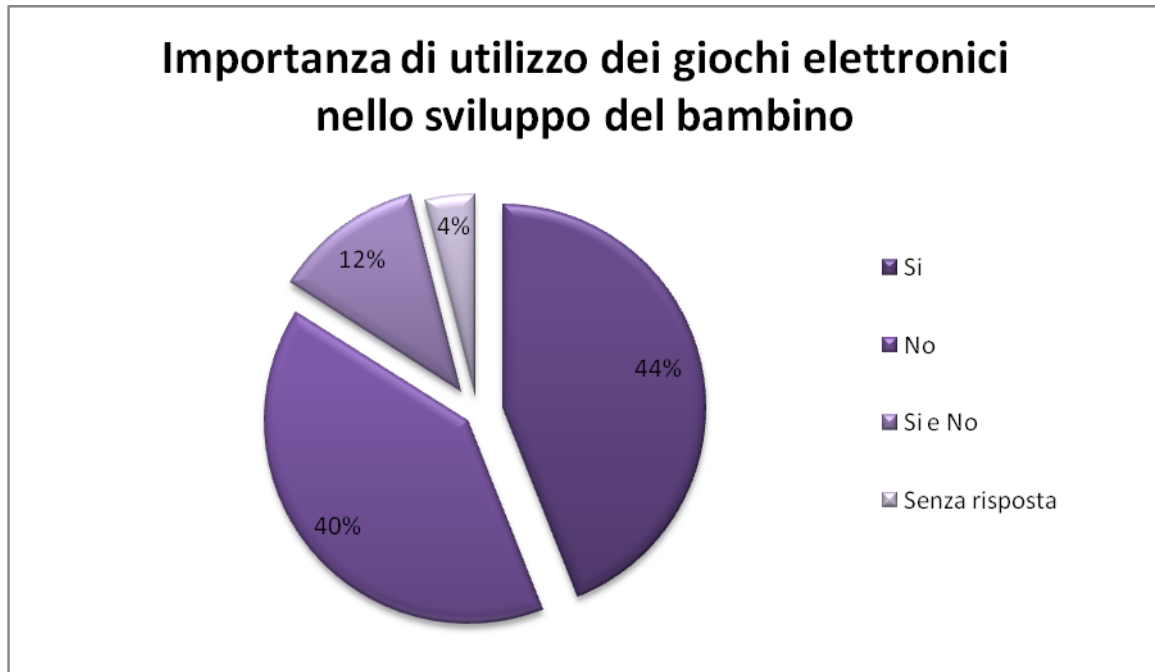


Grafico 6. I giochi elettronici; ritiene importante che i giochi elettronici vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini?

La prima domanda riguardante i giochi elettronici si riferiva sul ritenere importante o meno che i giochi elettronici vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini.

Le risposte date sono le seguenti: undici (11) educatrici ovvero il 44% ritiene importante che questo tipo di giochi vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo del bambino, dieci (10) educatrici, ovvero il 40%, non ritiene importante che i bambini debbano crescere affiancati dai giochi elettronici, mentre tre (3) educatrici (circa il 12%) ha accerchiato entrambe le soluzioni proposte, ovvero SI e NO. Una (1) sola educatrice, il 4% non ha dato nessuna risposta.

Perché si?

| Numero delle educatrici | Risposte |
|-------------------------|---|
| 5 | <ul style="list-style-type: none">▪ Perché sono il presente ed il futuro |
| 3 | <ul style="list-style-type: none">▪ Sì, solo se fatti con un adulto▪ Per aiutare lo sviluppo delle varie aree |
| 2 | <ul style="list-style-type: none">▪ Per sviluppare maggiormente concentrazione e logica▪ Sì, però facendogli apprendere l'uso corretto fin da piccoli. |
| 1 | <ul style="list-style-type: none">▪ Per essere competenti |

Tabella 3. Risposte date alla domanda: "Perché ritiene importante che i giochi elettronici vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini?"

Perché no?

| Numero delle educatrici | Risposte |
|-------------------------|--|
| 3 | <ul style="list-style-type: none">▪ E' più importante il contatto con le persone.▪ Non permette di svilupparsi bene |
| 2 | <ul style="list-style-type: none">▪ Non erano necessari in passato e non lo sono neanche adesso |
| 1 | <ul style="list-style-type: none">▪ Aumenta l'obesità▪ Perché i bambini non sanno controllarsi |

Tabella 4. Risposte alla domanda: "Perché non ritiene importante che i giochi elettronici vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini?"

Rimanendo ancora al tema della domanda numero uno (1) sui giochi elettronici, è stata aggiunta una sottodomanda per spiegare il perché della risposta positiva o negativa data in precedenza.

La prima sottodomanda è stata: "Perché sì?"

Cinque educatrici hanno detto: “Perche questi giochi sonon il nostro presente ed il nostro futuro”. Tre (3) educatrici hanno dato una risposta positiva ma solamente nel caso questi giochi vengano fatti insieme ad un adulto e anche per sviluppare le varie aree. Due (2) hanno sostenuto di si per sviluppare maggiormente concentrazione e logica e per imparare fin da piccoli l’approccio corretto.

La seconda sottodomanda e stata: “Perché no?”

Tre (3) educatrici hanno detto che è più importante il contatto con le persone, inoltre il gioco non permetterebbe di svilupparsi al meglio. Due (2) educatrici sostengono che non erano necessari prima e quindi non lo sono neanche adesso e solamente una (1) sostiene che aumenta l’obesità oltre al fatto che i bambini non sanno controllarsi.

Cinque (5) educatrici si sono astenute dal rispondere alla domanda.

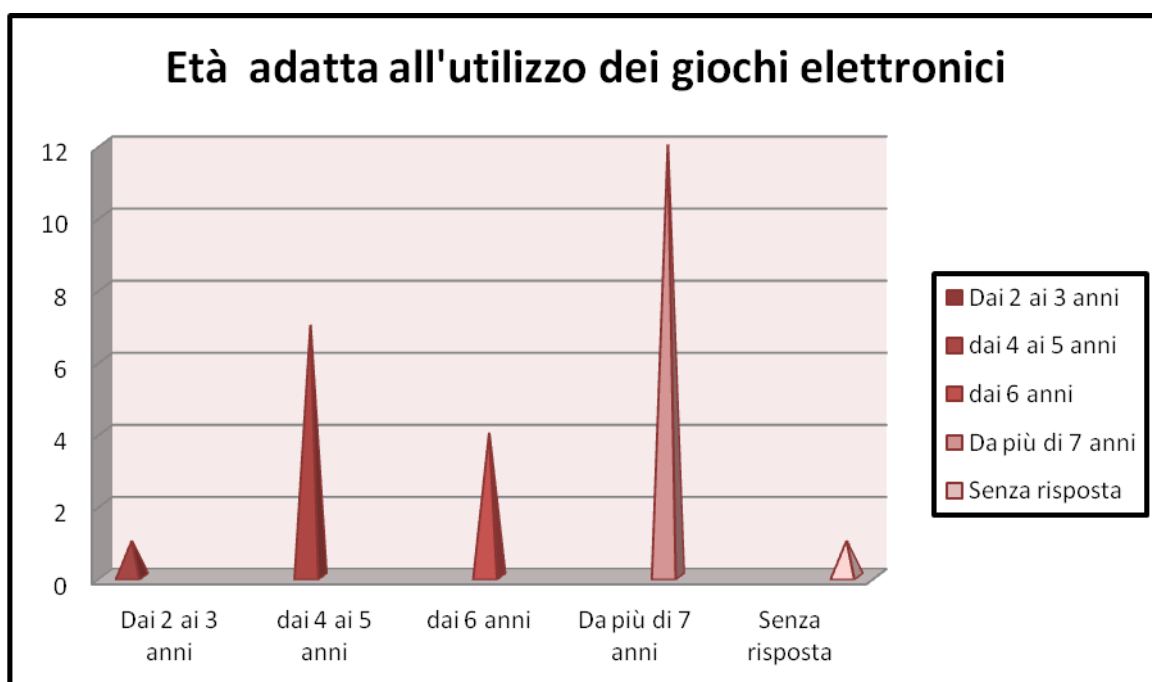


Grafico 7. Giochi elettronici; a quanti anni ritiene opportuno iniziare ad utilizzare i giochi elettronici?

La seconda domanda riguardante la parte dei giochi elettronici è stata:” A quanti anni ritiene opportuno iniziare ad utilizzare i giochi elettronici?”

Dodici (12) educatrici hanno risposto che l’età opportuna per l’utilizzo di giochi elettronici è dopo i sette (7) anni di età, sette (7) educatrici hanno detto dai 4-5 anni

in poi, quattro (4) hanno risposto dai 6 anni in poi. Una (1) educatrice ha risposto già dai 2-3 anni.

E' stata riscontrata una domanda senza risposta.

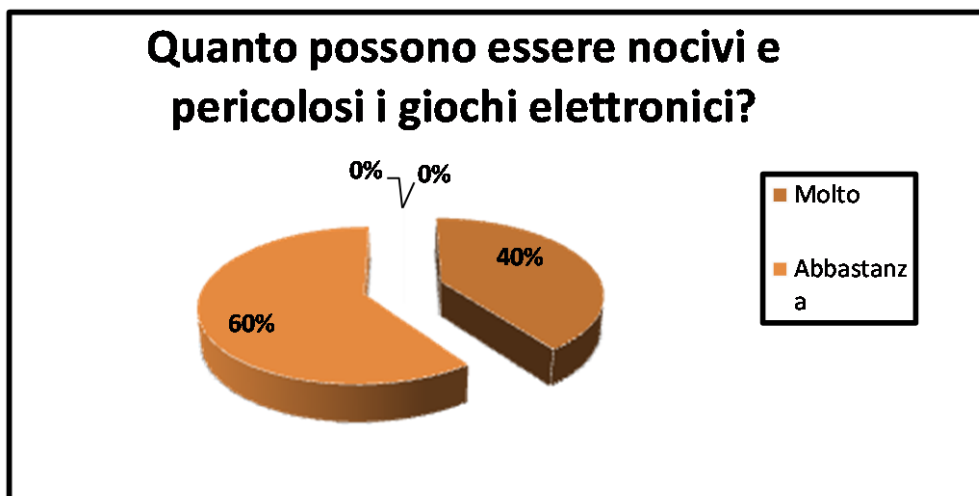


Grafico 8. I giochi elettronici: quanto possono essere nocivi e pericolosi i giochi elettronici?

Quanto possono essere nocivi e pericolosi i giochi elettronici?

Questa e stata la terza domanda riguardante la parte dei giochi elettronici, Da questo grafico si può constatare che il 60% ovvero 15 educatrici sono del parere che i giochi elettronici sono abbastanza nocivi per la salute dei bambini mentre il 40% ovvero 10 educatrici hanno concordato che essi sono molto nocivi e pericolosi. Nessuno dei soggetti non ha risposto in favore dei giochi elettronici.

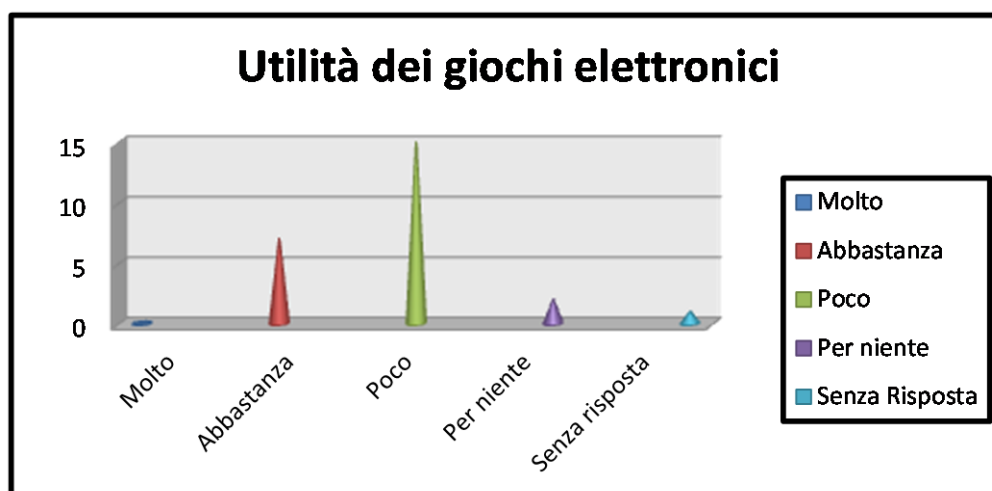


Grafico 9. I giochi elettronici: quanto ritiene utili e importanti i giochi elettronici?

La quarta domanda era la seguente: “Quanto ritiene utili e importanti i giochi elettronici?”

Le risposte dei soggetti in questione sono state: quindici (15) educatrici hanno risposto che sono poco importanti, sette (7) hanno risposto con la parola abbastanza, due (2) hanno detto che non sono per niente importanti, un’educatrice non ha risposto e nessuna ha sostenuto che tali giochi siano molto importanti.

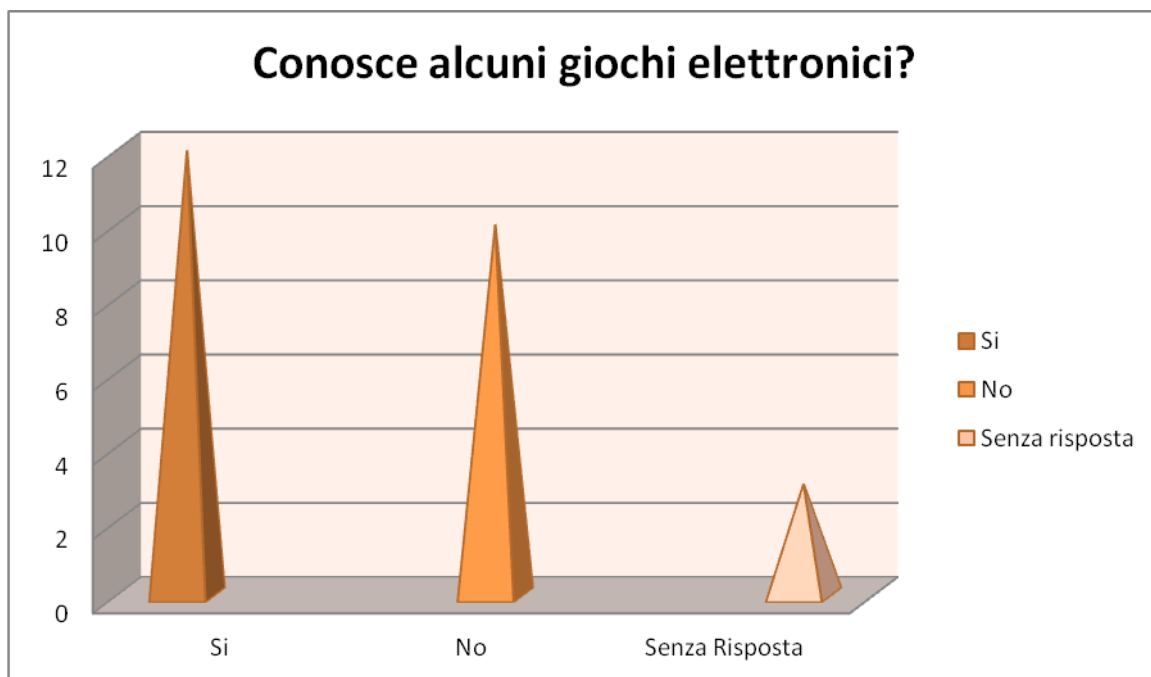


Grafico 10. Conosce alcuni giochi elettronici per l’istruzione e l’educazione?

La quinta e ultima domanda per quanto riguarda i giochi elettronici è stata: “Conosce alcuni giochi elettronici per l’istruzione e l’educazione?”

Dodici (12) educatrici hanno accerchiato la risposta si, dieci (10) educatrici hanno accerchiato la risposta no e tre (3) educatrici si sono astenute dal rispondere.

Quest’ ultima domanda aveva anche una sottodomanda nel caso la risposta del soggetto fosse stata, si, ovvero che conoscesse alcuni giochi elettronici. Si trattava di elencarne alcuni.

| Numero delle educatrici | Tipologie di giochi elettronici |
|-------------------------|---------------------------------|
| 6 | Giochi con i numeri |
| 5 | Giochi con le lettere |
| 4 | Giochi con i colori |

| | |
|---|--|
| 2 | Giochi di fonologia |
| 2 | Giochi di classificazione |
| 2 | Giochi contenenti rappresentazioni topologiche |
| 1 | Giochi musicali |
| 1 | Puzzel e memory sul web |
| 1 | Giochi con gli animali |

Tabella 5. Rappresenta le tipologie di giochi elettronici nominate ed il numero di educatrici che li hanno nominati.

La tabella numero cinque (5) rappresenta l'analisi delle tipologie di giochi e il numero di educatrici che li hanno nominati.

Sei (6) educatrici hanno detto di conoscere vari giochi elettronici con i numeri, cinque (5) giochi con le lettere, quattro (4) giochi con i colori, due (2) giochi di fonologia, di classificazione e giochi contenenti rappresentazioni topologiche e solamente una educatrice ha nominato i giochi musicali, puzzel e memory e i giochi con gli animali.

| Numero delle educatrici | Nomi di giochi elettronici |
|-------------------------|----------------------------|
| 2 | Sunčica |
| 2 | Sapientino |

Tabella 6. Nomi dei giochi elettronici conosciuti e numero delle educatrici che li hanno nominati.

La tabella numero sei (6) rappresenta i nomi dei giochi elettronici veri e propri conosciuti e utilizzati dalle educatrici nel loro lavoro con i bambini.

Sono stati nominati due giochi elettronici i cui nomi sono: "Sunčica" ed il ben conosciuto sapientino. Entrambi sono stati nominati da due (2) educatrici.

Infine due educatrici si sono astenute dal rispondere.

4.3. Conclusione riguardante la ricerca empirica

Questa è una ricerca empirica riguardante i giochi tradizionali e i giochi elettronici in generale, per rilevare l'utilizzo e la necessità di conoscenza di entrambi.

Questa ricerca è stata effettuata su 25 educatrici che operano presso la scuola materna italiana "Girotondo" di Umago e dai risultati si è potuto constatare che il

lavoro viene svolto per il 100% da educatrici donne, la maggior parte dai 31 ai 40 anni di età nonché fino ai 10 anni di lavoro educativo nell'istituzione.

Tutte e 25 le educatrici ritengono importante o forse anche indispensabile far conoscere i giochi tradizioni ai bambini. È stato constatato che la maggioranza ovvero dodici (12) educatrici li utilizzano spesso (propongono questi giochi un paio di volte alla settimana), sei (6) hanno risposto di utilizzarli piuttosto raramente, quattro (4) li utilizzano più volte alla settimana mentre solamente due (2) educatrici li utilizzano ogni giorno.

Il questionario proponeva anche una domanda a risposta aperta nella quale veniva richiesto di elencare i giochi che vengono utilizzati nel loro lavoro giornaliero. In totale sono stati nominati 40 giochi tutti diversi tra loro, quelli maggiormente utilizzati sono 1,2,3 stella e nascondino nominati da ben undici (11) educatrici, il gioco della campana nominato da dieci (10) educatrici, il gioco dell'elastico nominato da sette (7) educatrici e il gioco del girotondo, del telefono rotto e della ricerca fuoco e acqua che è stato nominato da sei (6) educatrici. È stata estraniata solamente una risposta e di seguito non inserita nei risultati della tabella. La risposta non inclusa è quella di una sola educatrice ovvero le storie dato che la stessa non specifica il gioco da affiancare ad una storia raccontata.

Proseguendo con l'analisi si arrivava ancora ad una risposta aperta, la quale verteva sul perché è importante far conoscere i giochi tradizionali ai bambini. Più della metà delle educatrici è d'accordo sul fatto che bisogna insegnare i giochi tradizionali ai bambini per portare avanti la tradizione del posto in cui si vive, insegnando comunque dei valori, imparando a rapportarsi a rispettare le regole del gioco e favorendo sempre e comunque lo sviluppo ed il miglioramento dei vari insegnamenti. Andando avanti si arrivava alla seconda parte ovvero la parte dei giochi elettronici che in base ai risultati è risultata, per certi versi, quella più delicata.

Secondo undici (11) educatrici è importante che anche questi giochi vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini, mentre dieci (10), che è un numero quasi alla pari, sostengono che non è necessario. Sono state prese in considerazione le doppie risposte accerchiate e tre (3) sono state indecise rispondendo con Sì e No, riscontrando nella sotto domanda a risposta aperta il perché di queste affermazioni piuttosto chiare. I giochi elettronici sono necessari perché sono il presente ed il futuro, sono utili per sviluppare anche i vari campi e le aree di sviluppo, per migliorare la concentrazione e la logica e soprattutto per

insegnare loro fin da piccoli l'approccio corretto. Quelle che hanno dato risposta negativa sono tutte d'accordo sul fatto che è più importante il rapporto con le persone fisiche. Sostengono che il bambino non riesce a svilupparsi bene, aumenta la percentuale di obesità infantile e soprattutto perché i bambini non sanno controllarsi. Per quanto riguarda l'età giusta per iniziare a utilizzarli, la maggioranza è d'accordo sull'utilizzo dopo i sette (7) anni di età e solamente una ha risposto già dai 2-3 anni. Per quanto riguarda la parte negativa ovvero su quanto sono nocivi, sono state tutte d'accordo sul fatto che tali giochi siano abbastanza oppure molto nocivi per la salute fisica e psicologica dei bambini.

L'utilità di questi è invece variata, ovvero quindici (15) sostengono che sono poco utili, sette (7) che sono abbastanza utili e due (2) che non sono utili per niente.

L'ultima domanda ovvero se conoscono alcuni giochi elettronici è stata leggermente confusa visto che solamente tre sono state le risposte con nomi di giochi elettronici veri e propri come puzzle e memory elettronici, sapientino e sunčica, mentre tutti gli altri vengono relegati a vasti contenuti come i giochi con i numeri, lettere, colori, fonologici, di classificazione, di animali e di rapporti topologici.

Sono state riscontrate varie domande senza alcuna risposta.

In conclusione si nota che le educatrici di questa istituzione sostengono maggiormente l'utilizzo di giochi tradizionali i quali vengono ritenuti parte della tradizione e insegnano molte più cose di quelli elettronici. Quelli elettronici non vengono utilizzati molto nel lavoro diretto e giornaliero con i bambini perché ritenuti quasi inutili e nocivi nonché pericolosi per la maggior parte dei frequentanti.

5. CONCLUSIONE

Il gioco è una parte fondamentale della vita di un bambino. Il gioco lo accompagna per una grande parte della sua vita. Fa parte della sua crescita e del suo sviluppo, questa è un'attività che gli dà molta soddisfazione e in essa può sentirsi libero di crescere, esplorare e conoscere il mondo circostante. Ognuno li sceglie in base ai propri interessi.

Si presentano varie tipologie di giochi come quelli di esplorazione, senso - motori, quelli di costruzione, di finzione o anche detti giochi simbolici e quelli funzionali.

Bisogna dare ad ognuno il tempo e lo spazio di cui ha bisogno. Le forzature da parte degli adulti possono portare solamente ad atteggiamenti negativi.

I giochi tradizionali sono una parte importante di ogni persona e di ogni individuo, attraverso di essi si scoprono i valori, le tradizioni e la cultura di determinati territori nei quali si cresce e si vive.

Giocando si viene a conoscenza dei modi di fare, di lavorare e di vivere. Le bambine utilizzano maggiormente il gioco simbolico con il quale imitano i comportamenti adottati dalle loro mamme e dalle loro nonne. Con l'aiuto degli adulti possono venir introdotte ai metodi e ai comportamenti adottati in famiglia e nella loro crescita, mentre i maschietti utilizzano o vengono invitati ad utilizzare materiali naturali, attrezzi per creare giochi e giocattoli autonomamente, conoscendo e sviluppando la manualità in maniera maggiore e il rispetto per le cose che ci circondano.

I giochi elettronici presentano due parti molto diverse tra di loro: parti positive e parti negative.

Le parti positive volgono ai giochi di apprendimento, conoscenza e allo stesso tempo divertimento, mentre le parti negative portano all'uso scorretto e pericoloso sia dei giochi che dei dispositivi elettronici. Ciò significa che i bambini e i ragazzi al giorno d'oggi non vengono controllati abbastanza quando il discorso verte sui giochi che praticano e neanche per quanto riguarda il tempo che trascorrono davanti al dispositivo in questione (computer, tablet, cellulare).

Queste abitudini sono molto importanti, perché fanno parte del presente e faranno parte sicuramente del futuro. Bisogna quindi indirizzarli all'uso corretto, utilizzando

giochi sì costruttivi e con obiettivi di apprendimento di vari tipi dovendo però stare attenti che siano comunque interessanti e divertenti per attirarli quanto più.

D'altra parte se i bambini non vengono educati all'uso corretto questo può trasformarsi in una brutta dipendenza, che porterà a giochi aggressivi e inadatti alla loro età. Il lasso di tempo più adeguato per quanto riguarda l'età prescolare è di 60 minuti, i quali nonandrebbero oltrepassati.

È stato appurato che presso la scuola materna italiana "Girtondo" le educatrici preferiscono utilizzare molto di più i giochi tradizionali che quelli elettronici.

Ritengono che i giochi tradizionali siano costruttivi e riportano in vita le tradizioni incidendo sulla crescita e lo sviluppo molto meglio, mentre i giochi elettronici non sarebbero necessari prima dei 7 anni di età previo monitoraggio dell'uso e dell'utilizzo sia dei giochi che dei dispositivi. In base alle loro risposte i rischi connessi all' utilizzo dei giochi elettronici sono di non sviluppare al massimo l'intelligenza e la crescita fisica dei loro bambini.

6. RIASSUNTO

Questa tesi di laurea è un lavoro sul tema dei giochi tradizionali e dei giochi elettronici.

Tale tema è stato introdotto principalmente dai capitoli riguardanti i giochi in modo generale, ovvero il concetto di gioco vero e proprio e la sua grande importanza per la crescita e lo sviluppo del bambino. E' stato analizzato il significato del gioco attraverso vari autori come Piaget, Maria Montessori, le sorelle Agazzi e molti altri. Sono state elencate e spiegate le tipologie di gioco come il quello simbolico o di finzione, di costruzione, di esplorazione e quello senso - motorio.

Proseguendo è stato introdotto l'argomento dei giochi tradizionali nonché parte della cultura del territorio e quanta influenza abbiano sui bambini e sul loro sviluppo.

I giochi elettronici invece sono stati presentati partendo dalla loro storia, ovvero dalla loro invenzione e commercializzazione fino al giorno d'oggi. Sono state descritte le loro parti positive, ovvero il modo in cui riescono a suscitare interesse e migliorare l'apprendimento dei bambini, ma è stata pure nominata la parte negativa degli stessi la quale al giorno d'oggi influisce in modo particolare, se non controllata, modificando in modo negativo lo sviluppo e la crescita del bambino.

Nell'ultima parte invece è stata presentata la ricerca empirica condotta su 25 educatrici della scuola materna italiana "Girotondo" di Umago.

Tale ricerca ha riscontrato una preferenza maggiore verso i giochi tradizionali utilizzati nel lavoro educativo – istruttivo, utilizzati maggiormente rispetto a quelli elettronici, e di come l'uso dei giochi elettronici resti piuttosto estraniato dal lavoro con i bambini nella loro istituzione.

6.1. SAŽETAK

Ovaj je rad bio usmjeren na temu tradicionalnih i elektronskih igara, a uglavnom je predstavljen poglavljima o igrama na opći način, značenju igara i velike važnosti za rast i razvoj djeteta.

Vidjeli smo smisao igara kroz razne autore kao što su Piaget, Maria Montessori, sestre Agazzi i mnogi drugi.

U nastavku glavna je tema bila tradicionalne igre koje su predstavljale veliku važnost na područjima kojih smo i sami dio, te kakav utjecaj imaju na djecu i njihov razvoj.

Elektronske igre također su spomenute, od trenutka nastajanja pa do danjašnjeg dana. Vidjeli smo njihove pozitivne strane, kako su uspjele stvoriti interes i poboljšati učenje djece, ali i negativni dio, koji danas ima veliki utjecaj ako se ne kontrolira.

Na kraju, predstavljeno je i empirijsko istraživanje koje je provedeno sa 25-ero odgojiteljica talijanskog vrtića "Girotondo" u Umagu. Putem tog istraživanja bilo je moguće vidjeti kako većina daje prednost tradicionalnim igrama, a ne elektronskim, te kako korištenje elektronskih igara ostaje odvojeno od rada s djecom u njihovim ustanovama.

6.2. SUMMARY

This work was focused on the topic of traditional and electronic games, and it is mostly presented in chapters about games in a general way.

The importance of games and great importance for the growth and development of a child. We saw the meaning of the game through various authors such as Piaget, Maria Montessori, Sisters Agazzi and many others. In the following, the main topic was traditional games that were of great importance in areas where we are part of it ourselves, and what kind of influence they have on children and their development.

Electronic games are also mentioned, from the moment of its formation to the present days. We saw their positive ideas, how they managed to create interest and improve teaching kids, but also a negative part which today has a great impact if it is not controlled.

In the end, the empirical research that was conducted with 25 educators of the Italian kindergarten "Girotondo" in Umag. Through this research it was possible to see how most prefer traditional games, not electronic, and how the use of electronic games remained separate from working with children in their own instructions.

7. BIBLIOGRAFIA

- BARTOLOMEO A., CARAVITA S. (2004), *Il bambino e i videogiochi; implicazioni psicologiche ed educative*, Edizioni Carlo Amore, Firera Publishing Group
- BAUMGARTNER E., (2006) *Il gioco dei bambini*, Roma: Carrocci
- PATRUNO P., (2014) *Il gioco nello sviluppo infantile*, Rimidi: Digital Index Editore.
- RUŽIĆ M., (2016), *Gremo u ćap : tradicionalne (odabrane) dječje igre = Mettiamoci insieme nel gruppo = giochi tradizionali (scelti) per bambini = Let's flock together = traditional (selected) children games*, Pula : Sveučilište Jurja Dobrile, Odjel za odgojne i obrazovne znanosti
- VALENTINI M., TROIANO G., (2017) *Crescere in natura: spontaneità, praticità e attualità del metodo Agazzi*, *Growing up in Nature: spontaneity, practicality and the state of the art of the Agazzi method*, Università degli studi di Urbino

8. SITOGRAFIA

- ALBÈ M., *Il gioco per i bambini e l'azione più seria del mondo*, <https://digidownload.libero.it/cris.rl/quaderni/giochi.pdf> (consultato il: 30.05.2017)
- *Il gioco in pedagogia: teorie e autori*, <https://doc.studenti.it/appunti/pedagogia/gioco.html> (consultato il: 27.03.2017)
- ALISONNO T., *Quanti bambini usano i videogiochi?*, <https://gamesurf.tiscali.it/news/quant-bambini-usano-i-videogiochi-c39979.html> (consultato il:29.08.2017)
- ASLAOUI S., *Il metodo Froebel per la prima educazione*, <https://www.tesionline.it/appunto/287/18/Il-metodo-Froebel-per-la-prima-educazione-> (consultato il: 30.05.2017)

- DI CRISTOFARO C., giocare ai videogame fa bene ma per meno di un ora al giorno. La psicologa si divide ancora una volta sul gameing,
http://www.ilsole24ore.com/art/tecnologie/2014-08-04/giocare-videogame-fa-bene-ma-meno-un-ora-giorno-psicologia-si-divide-ancora-volta-gaming--133632.shtml?uuid=ABTrfChB&refresh_ce=1 (consultato il: 10.09.2018)
- CORNALE A., Che cos'è il gioco simbolico?,
<https://www.davidealgeri.com/gioco-simbolico-impotante-per-lo-sviluppo/>
 (consultato il:24.04.2017)
- DIMER MANZOLLI A., I giochi di un tempo,
<http://www.frascaticacchi.it/scacchi-contro-bullismo/giochidistrada.pdf>
 (consultato il: 30.05.2017)
- FACCHINETTI F., NATELLA A., I fondamenti teorici- Pedagogia,
http://www.edurete.org/pd/sele_art.asp?ida=2147 (consultato il:18.04.2017)
- GIUBBINI G., Il gioco nell'adulto, 2006 (consultato il 24.04.2017)
- Gioco del bambino, <https://www.skuola.net/pedagogia/gioco-bambino.html>
 (consultato il 18.04.2017)
- <https://martaalbe.com/2016/11/16/bambini-importanza-gioco/> (consultato il:24.04.2017)
- NIBALI S., Storia ed evoluzione dei videogiochi,
<https://www.dmi.unict.it/~faro/appunti/informatica/Videogames.pdf> (consultato il:02.06.2017)
- PERES E., Enciclopedia Treccani,
[http://www.treccani.it/enciclopedia/videogiochi_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/videogiochi_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/)
 (consultato il: 05.07.2017)

- PEREGO L., Blue whale, tutto quello che c'è da sapere,
<https://www.nostrofiglio.it/news/blue-whale-tutto-quello-che-ce-da-sapere>
- POLETTI E., Che effetto hanno i videogiochi sui bambini?,
https://www.scienzaeconoscenza.it/blog/medicina-non_convenzionale/effetto-dei-videogiochi-sui-bambini (consultato il: 15.03.2018)
- POLLINA E., Così piccoli e già così digitali. Imparare a usare il mouse prima di andare in bici, https://www.corriere.it/scienze/11_gennaio_20/bambini-digitali-pollina_1b9ec506-2488-11e0-8269-00144f02aabc.shtml (consultato il:29.08.2017)
- SANTOIANNI F., Strategie didattiche inclusive,
<https://pedagogiadidattica.com/2013/06/02/gioco-funzionale-strategie-didattiche-inclusive-corsi-di-formazione-docenti-insegnare-corsi-di-formazione-docenti-insegnanti-corsi-di-aggiornamento-docenti-insegnanti-corsi-formazione-docenti-scuola/> (consultato il: 28.03.2017)
- TISCHER M.C., Gioco e giocattoli,
http://portale.siva.it/files/doc/library/A08_Tischer_MariaCristina.pdf (consultato il: 24.04.2017)
- <http://www.treccani.it/enciclopedia/videogioco> (consultato il:02.06.2017)
- RORATO V., Storia dei videogiochi, <https://cultura.biografieonline.it/storia-dei-videogiochi/> (consultato il:29.08.2017)
- ROSI A., Varie tipologie di videogiochi,
http://www.fondazione.fargna.it/rosi_tipologie-videogiochi.pdf (consultato il:29.08.2017)
- <http://www.sapere.it/sapere/pillole-di-sapere/costume-e-societa/blue-whale-cosa-e-gioco-suicidio-adolescenti.html> (consultato il: 08.05.2018)

- UNIVERSITY OF OXFORD, A little video game- playing linked with better – adjusted children, <http://www.ox.ac.uk/news/2014-08-04-little-video-game-playing-linked-better-adjusted-children> (consultato il: 15:03.2018)
- VASTA M., Bambini, giocare ai videogiochi può avere effetti positivi?, <http://scienzaesalute.blogosfere.it/post/531314/bambini-giocare-ai-videogames-puo-avere-effetti-positivi> (consultato il: 15:03.2018)

- VASTA M., Bambini, giocare ai videogames può avere effetti positivi? <http://scienzaesalute.blogosfere.it/post/531314/bambini-giocare-ai-videogames-puo-avere-effetti-positivi> (consultato il: 17.05.2018)

9. ALLEGATI

9.1. IL QUESTIONARIO

Gentile educatrici,

questa è una ricerca che viene effettuata per la realizzazione della tesi di laurea riguardante i giochi tradizionali e i giochi elettronici. Vi chiedo gentilmente di rispondere alle domande riportate sotto il seguente testo in modo che mi possiate aiutare nella realizzazione della tesi e per determinare il valore e l'utilizzo dei giochi tradizionali e dei giochi elettronici nel Vostro lavoro quotidiano con i bambini. Esso è diviso in due parti: giochi tradizionali e giochi elettronici.

Vi prego di rispondere secondo le Vostre opinioni e pensieri e secondo il Vostro lavoro personale con i bambini nelle Vostre istituzioni.

Il questionario necessita di dati personali minimi i quali non riveleranno la Vostra identità.

Vi ringrazio della vostra collaborazione.

Noelle Marfan

- Sesso: M F

- Et :

a) meno di 30 anni b) da 31 a 40 anni c) da 41 a 50 anni d) pi  di 50 anni

- Anni di servizio:

a) fino a 10 anni b) da 11 a 20 anni c) da 20 a 30 anni d) pi  di 30 anni

Giochi Tradizionali:

1. Ritieni importante far conoscere ai bambini i giochi tradizionali fin dalla tenera infanzia (ovvero dal nido) ?

S  NO

2. Con quale frequenza utilizza i giochi tradizionali nel suo lavoro con i bambini?

- a) Mai b) Raramente c) Spesso d) Molto spesso e) Ogni giorno

3. Quali sono i giochi tradizionali che preferisce utilizzare con i bambini?

4. Perché è importante secondo Lei far conoscere i giochi tradizionali?

Giochi elettronici:

1. Ritieni importante che i giochi elettronici vengano utilizzati nella crescita e nello sviluppo dei bambini?

- SÌ NO

Perché?

2. A quanti anni ritiene opportuno iniziare ad utilizzare i giochi elettronici?

- a) Da 2-3 anni b) da 4-5 anni c) da 6 anni d) da più di 7 anni

3. Quanto possono essere nocivi e pericolosi i giochi elettronici?

- a) Molto b) Abbastanza c) Poco d) Per niente

4. Quanto ritiene utili e importanti i giochi elettronici?

- a) Molto b) Abbastanza c) Poco d) Per niente

5. Conosce alcuni giochi elettronici utili per l'istruzione e l'educazione?

- SÌ NO

Se sì, quali?
