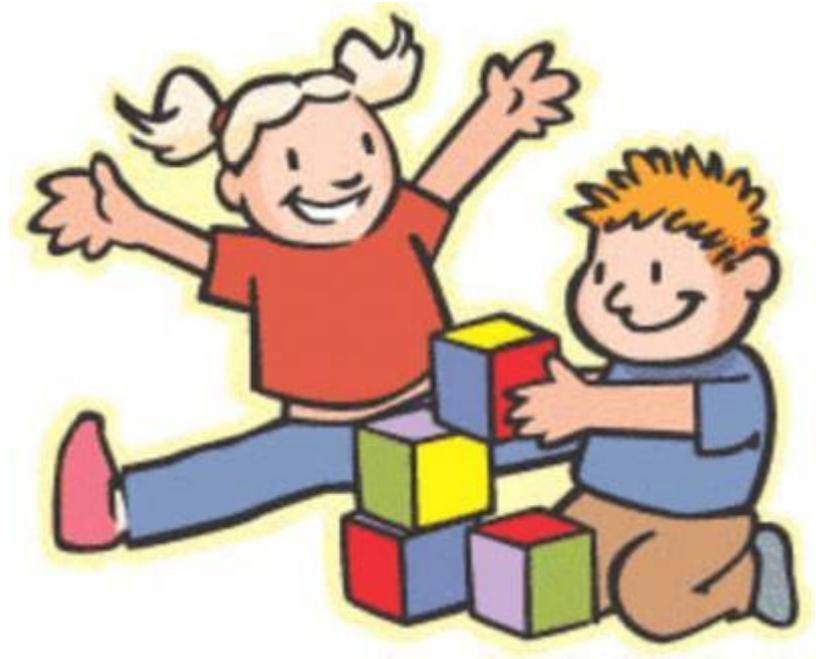


IL GIOCO: SIGNIFICATI SIMBOLICI E COGNITIVI NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA



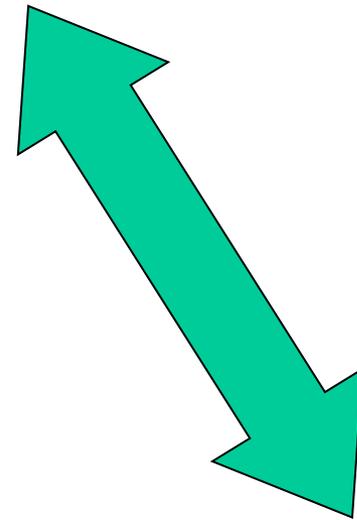
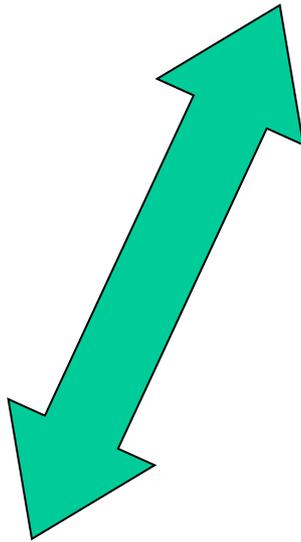
Prof. Antonino De Giorgio

CONOSCERE
è
UN
PROCESSO
NON UN
PRODOTTO

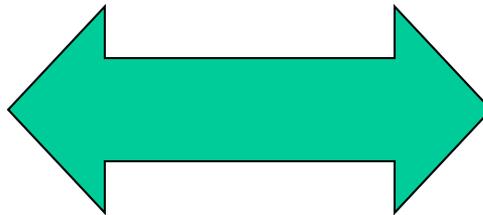


(BRUNER)

APPRENDIMENTO



MOTIVAZIONE



COMPETENZE

I FATTORI DELL'APPRENDIMENTO

- TENGONO
CONTO DI:
- PATRIMONIO
GENETICO
- INTERAZIONE
CON L'AMBIENTE
- FORME DI
ESPERIENZE
SIGNIFICATIVE



MOTIVAZIONE

- Con il termine motivazione si indica in psicologia l'agente fisiologico, emotivo, cognitivo e sociale che organizza il comportamento individuale verso uno scopo.
- (Corpo, prestazione, movimento - IEI)



EPISTEMOLOGIA GENETICA

- *PIAGET: Teoria della Conoscenza*



ASSIMILAZIONE



ACCOMODAMENTO



RIEQUILIBRIO

PENSIERO OPERATORIO CONCRETO

- REVERSIBILITA'
- IRREVERSIBILITA'
- CONSERVAZIONE DELLA QUANTITA'
- DIMINUZIONE DELL'EGOCENTRISMO



GARDNER

- CONCEZIONE
MULTIDIMENSIONALE
- STRUTTURAZIONI
DELLA MENTE - FRAMES
OF MIND
- LE INTELLIGENZE:
- LINGUISTICA
- MATEMATICA
- CORPOREA
-



BRUNER



- CONTESTO E PERCEZIONE
- LE FASI DELLA PERCEZIONE NON RIFERIBILI ALL'ETA', MA AI CONTESTI ED ALLE ESPERIENZE
- TENER CONTO DELLA NATURA DI CHI CONOSCE

Lev Semenovic VIGOTSKIJ



- DIMENSIONE SOCIALE COME PUNTO DI PARTENZA DEGLI APPRENDIMENTI
- SVILUPPO EFFETTIVO E SVILUPPO POTENZIALE
- GIOCO COME MEDIATORE DI APPRENDIMENTI.
- PENSIERO DIVERGENTE

ROGERS



- REGIA EDUCATIVA
- FACILITATORE DI APPRENDIMENTI
- MOTIVAZIONE POSITIVA
- RELAZIONE DI AIUTO
- Psicologia umanistica

La sensazione, l'attività
percettiva,
l'immaginazione, la
memoria, il problem-
solving e il pensiero
sono gli aspetti peculiari
della conoscenza.
IL termine cognitivo
coinvolge tutte le azioni
umane ed è un
fenomeno psicologico.

(Ulric Neisser, *Cognitive Psychology*)



Costruttivismo

- La conoscenza è costruita dagli allievi nel tentativo di aggiungere senso alle loro esperienze.
- Cosa può fare l'insegnante per esercitare il suo ruolo?
- Porre «buoni» problemi e guidare il processo di costruzione della conoscenza.



3 – 10 anni

- dal concetto di tempo come organizzazione di esperienze personali, a quello di tempo inteso in senso storico;
- **dallo spazio percepito a quello vissuto per arrivare allo spazio mentale...anche attraverso il gioco!**



Socializzazione e sviluppo tra 3 e 10 anni

- struttura gerarchica familiare
- appartenenza al gruppo
- imitazione
- collaborazione
- competizione
- sviluppo dell'identità



perché il gioco...

- ... e' una
- attivita' che
- richiede la
- partecipazione
- globale di
- tutto l'individuo



Giocare è eminentemente conoscere (L. Volpicelli)

GIOCO



forma privilegiata
attraverso la quale
l'esperienza motoria
si esprime



svolge funzioni di:

Stimolazione del pensiero

**Costruzione e regolazione di
ruoli sociali**



**Organizzazione delle informazioni
da cui nascono rappresentazioni
originali**

Quale tipo di gioco?

- gioco di esplorazione

(piacere funzionale)

- gioco simbolico

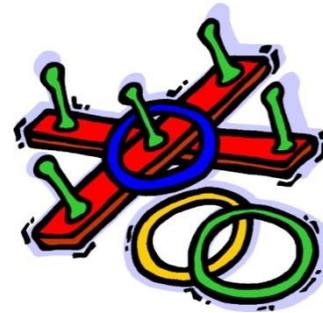
(capacità rappresentativa)

- gioco di regole

(proporre e non imporre)

- gioco motorio

(verifica del proprio valore nel confronto motorio)



Prerequisiti riferiti al gioco

I prerequisiti dell'apprendimento e della pratica del gioco sono costituiti dallo sviluppo delle funzioni biologiche, cognitive, psicologiche e sociali.



GIOCARE PER...

CONOSCERE

**FUNZIONI
COGNITIVE**

AGIRE

**FUNZIONI
MOTORIE**

COMUNICARE

**FUNZIONI
ESPRESSIVE**

SOCIALIZZARE

**FUNZIONI EMOTIVE
E SOCIALI**

Sezioni/classi ad abilità miste

- In una visione sistemica il gruppo sezione/classe viene considerato nella sua interezza ed inteso non come semplice somma di individui, bensì come rete di relazioni e connessioni reciproche. In tale ottica l'insegnante vede i propri allievi come facenti parte di una comunità, in cui possono aiutarsi ad imparare insieme. Il docente deve considerare anche gli aspetti socio-affettivi e relazionali che intercorrono tra i vari componenti della classe, nonché la ricchezza derivante dalle diverse intelligenze e potenzialità. (costruttivismo sociale).



NEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO :
L' INSEGNANTE ATTUA UNA REGIA
EDUCATIVA;
PREDISPONE L'AMBIENTE E GLI
STRUMENTI;
PROGRAMMA LA SCELTA DELLE
ATTIVITA' IN BASE ALLA
COMPLESSITA' DELLE REGOLE;
CONDUCE LE ATTIVITA' PER
COINVOLGERE GLI ALLIEVI;
CONTROLLA LA PERTINENZA DEGLI
STIMOLI;
SUGGERISCE MODELLI E SOLUZIONI;
LEGITTIMA MODIFICHE E
VARIAZIONI DI REGOLE;
VALUTA I RISULTATI.

(C. ROGERS)



