



**Prof. ssa Valentina Biino**

**a.a 2016-2017**

**GIOCO E SPORT  
IN ETA' SCOLARE**

# ETA' SCOLARE



# **VISIONE CLASSICA DELLA COGNIZIONE DELLO SVILUPPO DEL BAMBINO:**

**Una mente emergente**

**Piaget ( 1896-1960) fornisce la prima  
spiegazione scientifica dello sviluppo  
cognitivo dei bambini.**

**Una progressione di stadi che il  
bambino deve passare per raggiungere  
la maturità**

**la teoria di Piaget sullo sviluppo mentale dei bambini è servita come prototipo per le più moderne ricerche scientifiche .**

**Piaget ha creduto che il compito primario di sviluppo dell'infanzia fosse un adattamento, ovvero imparare a superare le sfide**

# **VISIONE CONTEMPORANEA DELLA CONCEZIONE DELLO SVILUPPO DEL BAMBINO**

**La visione moderna dello sviluppo  
mentale del bambino è stata  
influenzata dai progressi negli studi  
sul cervello**

**molti studi hanno posto il loro focus  
su aspetti cognitivi chiamati  
FUNZIONI ESECUTIVE che sono  
capacità di pensare prima dell'azione,  
conservare e manipolare informazioni,  
riflettere sulle possibili conseguenze di  
azioni specifiche e autoregolare il  
comportamento**

**l'aspetto attuale di Piaget è il concetto di sfida: le esperienze dei bambini guidano il loro sviluppo cognitivo e quando sono "sfidati" da nuovi problemi, sono costretti a riorganizzare i loro pensieri. (definizione di intelligenza secondo Piaget)**

**Il limite è la rigidità del stadi**

# **CONCEZIONE OLISTICA DEL BAMBINO**

**c' è una interrelazione tra i sistemi del  
corpo che controllano il  
comportamento dei bambini. Essi  
riguardano TRE domini:**

- 1. Dominio biologico**
- 2. Dominio cognitivo**
- 3. Dominio socio -affettivo**



# **DOMINIO BIOLOGICO**

**Fino al 1960 molti pediatri ed educatori dicevano che i bambini non erano in grado di sopportare lo stress fisico per lungo tempo e che questo era dannoso**

**OGGI semplicemente si invita ad essere cauti a prescrivere un'attività vigorosa per i bambini , e creare un programma designato apposta per loro.**

**I bambini non possono godere della routine di esercizi che piacciono agli adulti**

***The activity patterns of children differ greatly from those of adults* (Phillip D. Tomporowski, Bryan A. McCullick, Caterina Pesce, 2015)**

**...non solo**

**I bambini tra loro hanno differenze legate alle età che possono influenzare le motivazioni dei bambini ad essere fisicamente attivi e a partecipare all'attività fisica volentieri**

# **DOMINIO COGNITIVO**

**La velocità di elaborazione dei bambini più piccoli è più lenta rispetto a quella dei bambini più grandi, questo perché....**

- 1. I bambini più piccoli hanno più difficoltà ad organizzare le informazioni**
- 2. I bambini, più sono piccoli, più di fronte a problemi complessi hanno difficoltà a mettere a fuoco gli elementi di un problema**
- 3. I bambini più piccoli prendono più tempo per ispezionare i singoli problemi rispetto a un bambino più grande**

# **DOMINIO SOCIO-AFFETTIVO**

**I bambini che giocano cercano problemi da risolvere. Questo per loro è un bisogno**

**MOTIVO: uno stato o una disposizione psicologica che attiva un comportamento**

**BISOGNO: è l'oggetto del motivo**

**Un normale sviluppo nell'infanzia richiede che molti bisogni sia fisici che psicologici siano soddisfatti**

**PHYSICAL  
ACTIVITY GAMES**

# PLAY GAMES SPORT





## **PLAY è spontaneo**

**L'attività è liberamente scelta con motivazione intrinseca. Succede quando i bambini giocano da soli (gioco solitario), o vicino agli altri ma non cercano di influenzarli (gioco parallelo) o interagire (gioco cooperativo). Il bambino appare profondamente impegnato nelle sue azioni e ignaro di ciò che gli sta accadendo intorno. La sua attivazione fisica e mentale è alta. L'esperienza piacevole che gli viene dal gioco continua a motivarsi nell'impegno**





**AUROSAL MODULATION** un innato livello di  
attivazione, adeguato a far raggiungere  
apprendimento e garantire la durata del gioco



**AUROSAL MODULATION** la teoria secondo cui i bambini sono intrinsecamente guidati per ottenere un ottimale livello di eccitazione

**Per un bambino, un prevedibile e immutabile mondo è noioso e monotono.**



**Il gioco procura modi di alterare il mondo cosicchè diventa imprevedibile e incerto**



**La tensione fisica e mentale creata da  
incertezza e novità motiva i bambini ad agire;  
loro tenderanno a ristabilire uno stato di  
organizzazione e prevedibilità**



**Piaget : se il gioco crea disequilibrio il bambino lo ripristina, questo raggiungimento di equilibrio porta a potenti sentimenti psicologici positivi. Da qui la definizione di intelligenza come assimilazione e accomodamento**

**Ma il raggiungimento di armonia e ordine dei risultati di un ambiente che è immutabile e prevedibile porta a sentimenti di noia e monotonia che a loro volta motivano il bambino a rinnovare il ciclo di riproduzione**



**Le novità attirano l'attenzione dei bambini,  
eventi che non sono nuovi perdono  
rapidamente la capacità di suscitare (*To  
aurose*) attenzione**

**Un bambino piccolo, grande, un uomo possono passare ore a montare e smontare un gioco, ma la loro attenzione in questo gioco è transitoria; dopo un po' il gioco è sostituito da altri più complessi e con più sfide o è riorganizzato**







**La motivazione di raggiungere l'equilibrio  
spiega la persistenza nel gioco**

**Durante il periodo di disequilibrio cambiano gli stati psicologici del bambino , di energia e di eccitazione**



**I bambini vivono in un mondo caotico, ma loro portano quel caos in tutte le operazioni mentali . Queste operazioni però richiedono sforzo mentale. I bambini imparano sequenze di movimenti per raggiungere obiettivi e l'emozione del bambino può essere influenzata molto da COSA e COME lui apprende**

# **AROUSAL e APPRENDIMENTO**

**esiste una relazione tra livelli di attivazione e apprendimento**

**Gli insegnanti incontrano bambini che sono molto quieti e sottoattivati e bambini che sono così attivi che sembra che rimbazzino sulle pareti. Per noi è importante avere allievi con il GIUSTO livello di attivazione**



©yayayoyo \* www.ClipartOf.com/10971



# **L'attivazione ai fini dell'apprendimento è importante**

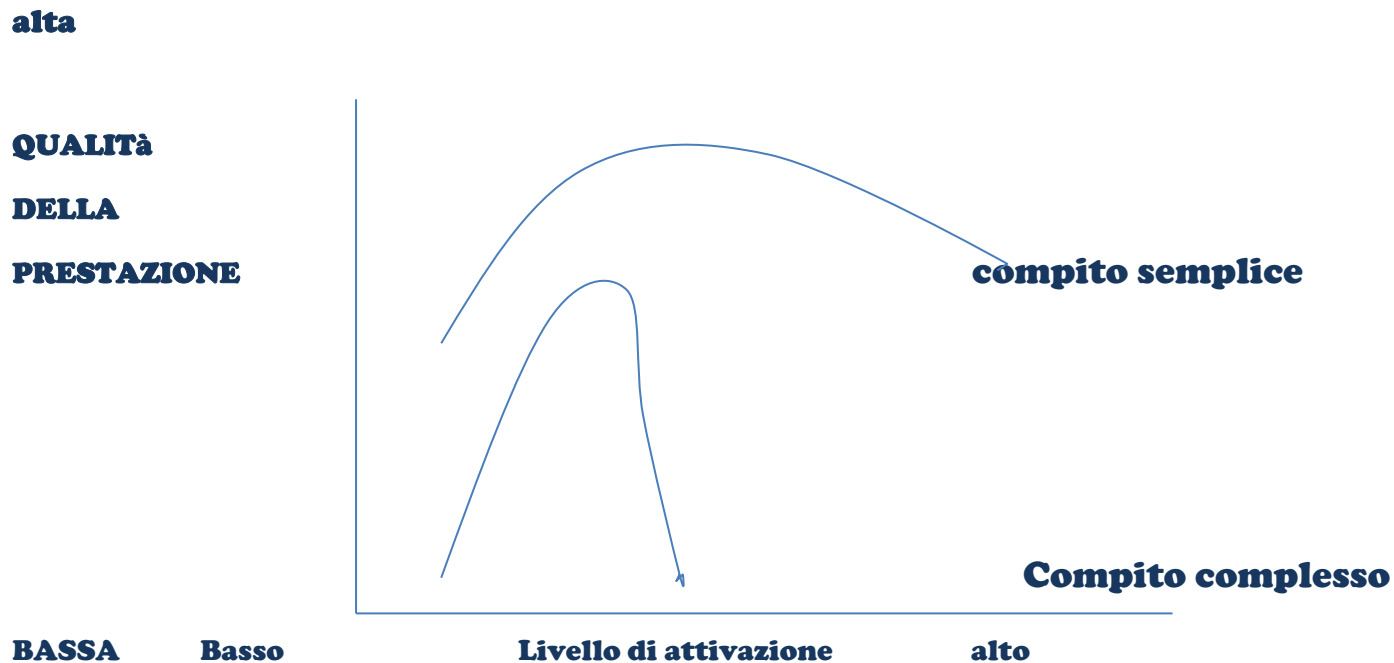


**Per molti anni, insegnanti e psicologi si sono chiesti come la mente e il corpo lavorino insieme. Yerkes e Dodson (1908) portarono un grande contributo al metodo educativo affrontando gli effetti che l'attivazione ha sulla performance umana**

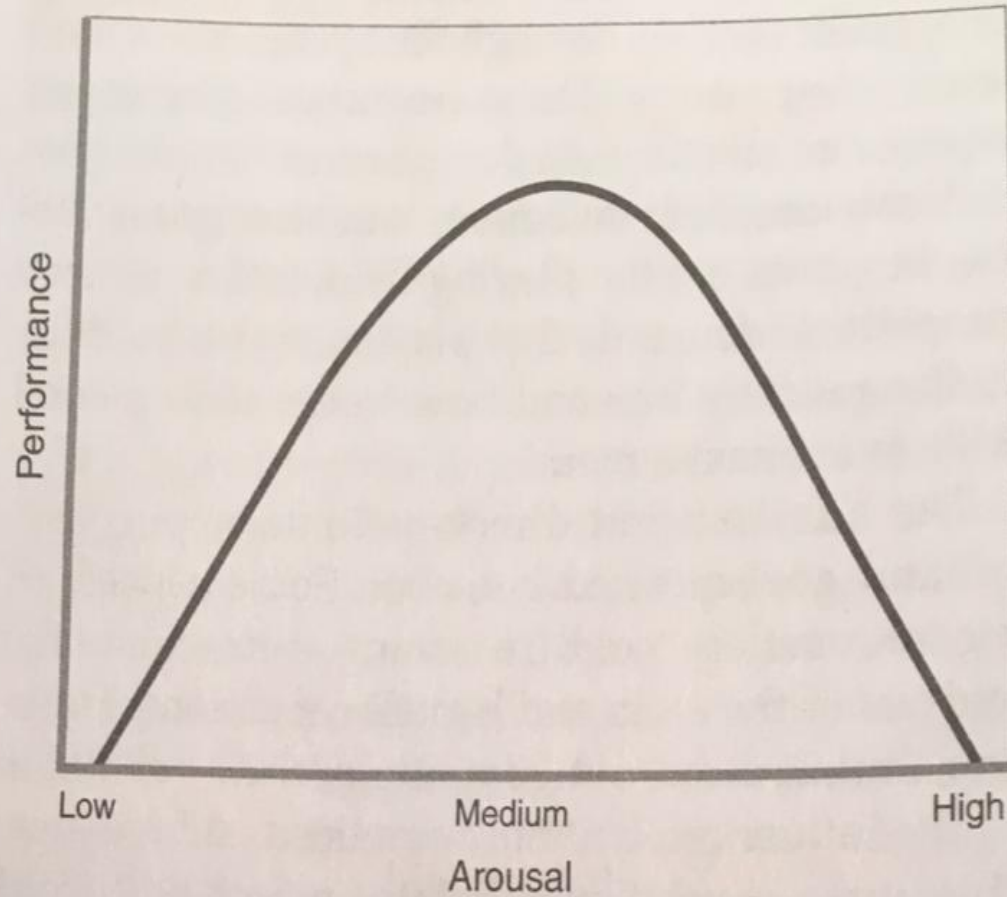
**La legge di Yerkes e Dodson descrive la  
relazione tra l'Arousal e i livelli di  
performance**



# TROPPO SFORZO PRODUCE CATTIVE PRESTAZIONI



**La legge di Yerkes-Dodson, 1908**



**Figure 3.4** The inverted U-shape relationship between arousal and performance. Best performance occurs at moderate levels of arousal, and poor performance occurs at both ends of the arousal continuum.

**Migliori performance si verificano con moderati livelli di Aurosal, scarse performance si verificano alle due estremità di attivazione continua**

**Perché un aumento dell'attivazione corporea  
influenza ciò che un bambino ricorda o  
impara?**

**Le abitudini giornaliere sono caratterizzate da uniformità , ripetere le stesse attività giorno dopo giorno le rende noiose e non ricordabili ( *cosa hai mangiato mercoledì scorso? cosa hai mangiato a Natale ?* )**



**I bambini sono attratti naturalmente da cose nuove ( *la loro attenzione è progettata per cose che non hanno mai visto e toccato prima*). Quando loro vedono qualcosa di nuovo, mostrano diffusi cambiamenti nella corporeità ( battito cardiaco, respirazione, tensione ms). Diventano fisicamente preparati per esplorare nuove situazioni, oggetti e capirli**

**Sulla base del nucleo delle 3 funzioni esecutive principali ci sono 3 principi che un insegnante può utilizzare per garantire un impegno mentale:**

- . Interferenza contestuale**
- . Controllo mentale**
- . Scoperta**

**Interferenza contestuale: è un fenomeno che si crea quando un bambino deve svolgere delle azioni che non hanno una sequenza stabilita**



**Interferenza contestuale:  
esempi di gioco 7-8- anni**

- il Pifferaio magico**
- il Camaleonte**
- Mosca, Rane e Serpente**
- Sasso carta e forbice ( anche 9-10 anni)**

## **Controllo mentale:**

**si basa sullo sviluppo delle 3 funzioni esecutive e ci sono 3 tipi di giochi che sviluppano il controllo mentale e sono:**

- 1. stopping games***
- 2. updating games***
- 3. switching games***

## **Controllo mentale:**

### ***1. stopping games***

sono i giochi che sviluppano molto bene l'inibizione  
della risposta

**Controllo mentale:**  
***2. updating games***

sono i giochi che esercitano la memoria di lavoro

**Controllo mentale:**  
***3. Switching Games***

prevedono delle variabili che il bambino deve seguire fermando quando è necessario l'azione che sta svolgendo per andare a compierne una diversa.

**Controllo mentale: esempi di**  
***giochi a 7- 8 anni***

- ***Semaforo pazzo***
- ***un due tre Stella Luna...Zucca***
- ***gli Orologi in ritardo***

-

**Scoperta** : Un tipo di giochi che si possono proporre ai bambini sono i giochi di scoperta, questi prevedono la spiegazione delle regole e degli obiettivi ma è compito dei bambini trovare il modo per raggiungere lo scopo del gioco. attraverso la pratica di questi giochi può venire sviluppata la destrezza



**Scoperta: esempi di  
*giochi a 7- 8 anni***

- *Album di fotografie***
- *Il serpente e la piccola coccinella***

-



**Le esplorazioni dei bambini durante i periodi  
di alta tenuta di attivazione e aumento  
dell'attenzione e della concentrazione  
prepara il terreno per stabilire MEMORIE**

**Le ricerche di conservazione di memoria  
rivelano che sono ricordate più informazioni  
quando L'APPRENDIMENTO AVVIENE IN  
STATI DI ATTIVAZIONE FISICA MODERATA**

**Attraverso i processi di apprendimento le  
tensioni mentali (DISEQUILIBRIO)**

**si riducono e si stabilizzano ( EQUILIBRIO)**



*immagini di attività del prof- A. Ceciliani unibo, 2016*

**L'APPRENDIMENTO è un naturale processo  
che si verifica e che aiuta il bambino ad  
adattarsi a nuove situazioni**



**Le richieste mentali che il bambino sperimenta nei giochi nuovi o riorganizzati, li conduce ad impegnarsi in processi di controllo cognitivo che sono normali e salutaris reazioni di nuove situazioni di apprendimento**

*il bambino si impegna se i giochi  
richiedono*

✓ **PROBLEMI DA RISOLVERE**

✓ **ELEMENTI DI SFIDA**

➤ **E' bene che l'insegnante consideri nel contesto dei giochi il punto di sfida ottimale l'ipotesi che apprendere le abilità è facilitato quando sono presi in considerazione:**

- il livello di abilità della richiesta**
- la complessità del compito**
- il compito ambientale**

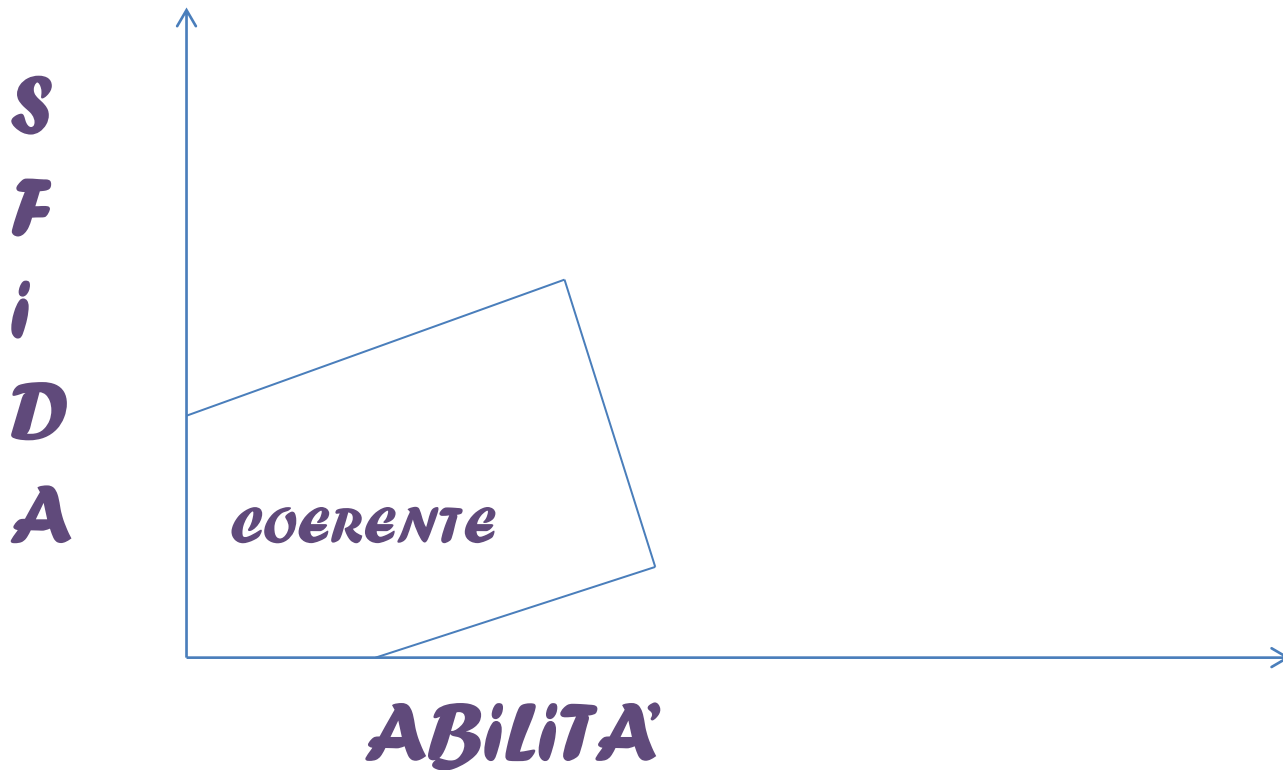
**(Guadagnoli & Lee, 2004)**

**Livello di abilità: L'allievo si diverte se le proposte sono all'altezza delle sue abilità e anche se assecondano quel grado di incertezza che fa parte del GIOCO *non so come andrà a finire* ma...  
***ACCETTO LA SFIDA !*****



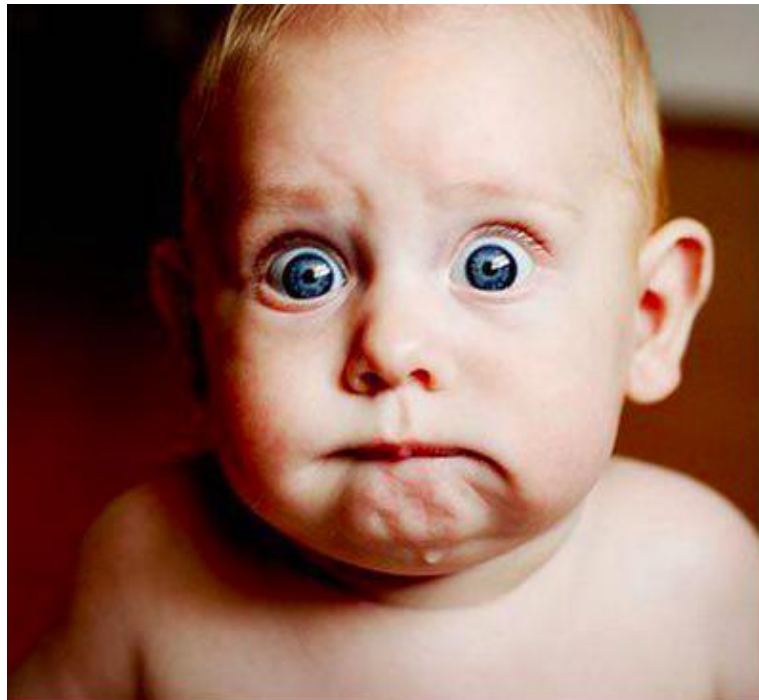
*Immagine di attività prof. A. Ceciliani unibo, 2016*





**Per spostare il grado di abilità sempre più avanti, bisogna fargli fare una cosa che sanno fare e una che non sanno fare**

**ALTRIMENTI SI RISCHIA DI METTERE IN  
DIFFICOLTÀ IL BAMBINO IN UN CAMPO  
CHE DOVREBBE ESSERE IL SUO: IL GIOCO**



# **CLASSIFICAZIONE DEI GIOCHI SECONDO LA LEZIONE**

- **giochi di attivazione**
  - **Gioco -chiave**
  - **Giochino**
- **Gioco finale ad alta motivazione**

# **GIOCHI DI ATTIVAZIONE**

**Devono possedere caratteristiche che attivino contemporaneamente i tre domini che riguardano il bambino**

- **produrre un livello di attivazione fisica adeguata MVPA**
- **coinvolgere la sfera mentale dei bambini, quindi devono prevedere un CARICO cognitivo**
- **Motivare all'azione e non dividere il gruppo**

# **GIOCHI DI ATTIVAZIONE**

**Sono giochi a regole ( *Games*). Sono giochi liberi senza bisogno di grandi e sofisticate preparazioni.**