

GIOCHI INCLUSIVI

GIGLIO GIUSEPPA MARIA
g.giglio75@live.com

"...NON CON LA COSTRIZIONE DOVRAI
EDUCARE I FANCIULLI,
MA CON IL GIOCO: IN QUESTO MODO SAPRAI
DISCERNERE
ANCORA MEGLIO LE PROPENSIONI
NATURALI DI CIASCUNO"

PLATONE, LA REPUBBLICA



Platone insegnava: *“per apprendere bisogna emozionarsi”*.

Attraverso le attività ludiche, i bambini hanno l'opportunità unica di fare le proprie scoperte e di interiorizzarle, andando a formare un bagaglio di dati che li accompagnerà per tutta la vita.

Il gioco è la vita stessa del bambino, scrisse FROEBEL, è il modo di essere e di fare esperienza dei bambini e soddisfa una vasta serie di esigenze contrapposte; fare, esplorare, conoscere, misurarsi con sè stesso e con le cose, comunicare, esprimersi, socializzare.

Il bambino, attraverso il gioco, si esprime con la propria personalità combinando elementi magici e fantastici con quelli reali tentando di riprodurre, imitare, ma anche tentando di realizzarsi e divertirsi.

VYGOTSKIJ sottolinea l'importanza del gioco, soprattutto in età prescolastica, in quanto esso offrirebbe al bambino maggior opportunità di compiere esperienze ricche e varie.

Secondo questo autore attraverso la finzione ludica il bambino allarga il proprio campo di azione e di conoscenza, esprimendo il proprio bisogno di conoscere e di adattarsi al mondo.

«il gioco apre una zona di “sviluppo prossimale”, in quanto giocando il bambino compie azioni diverse da quelle quotidiane, agevolando, in questo modo, il proprio sviluppo»

Il gioco è la fonte dello sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale (o area potenziale di sviluppo). Vygotskij definisce la zona di sviluppo prossimale come distanza tra ciò che il bambino è in grado di fare da solo, e ciò che riesce a realizzare se seguito da partner più competenti.

Dunque, ciò che il bambino può compiere oggi, con l'aiuto dell'adulto o pari, lo potrà realizzare in un prossimo futuro, in modo autonomo.

L'apprendimento, tramite il gioco, crea la zona di sviluppo prossimale, nel senso che attiva una varietà di processi evolutivi che possono operare solo quando il bambino interagisce con i suoi pari e con le altre persone del suo ambiente.

“Per quanto riguarda il versante più ‘strettamente’ cognitivo il gioco è, ancora, una situazione di apprendimento privilegiata: pone problemi e richiede l’elaborazione di strategie di soluzione.

Nel gioco i bambini si vengono a trovare nella condizione più favorevole per individuare il problema ed intuirne la soluzione, anticipandola [...]. Il gioco sembra concentrare ‘naturalmente’, anche se non è sempre così, l’attenzione sull’obiettivo.

Questa è comunque la condizione fondamentale per risolvere qualsiasi tipo di problema.

Si tratta di una situazione ben diversa da quelle in cui i bambini vengono a trovarsi quando sono coinvolti nelle consuete attività scolastiche.

In queste, il bambino, si trova a dover risolvere un problema (di qualsiasi tipo sia) che gli è esterno e talvolta estraneo, sovente si impegna perché questo è quanto gli viene richiesto dall’insegnante, ma non è un problema suo.

Il problema che il gioco pone, se proposto in modo opportuno, diventa invece per il bambino il suo problema e si assume la responsabilità della soluzione. Nelle situazioni di gioco si crea una condizione in cui gli allievi sono condotti dalla situazione stessa a trovare una soluzione e, dunque, a costruire essi stessi il loro sapere [...].



Visalberghi parlava di attività ludiche, indicando quattro caratteri attribuibili a tali attività:

1. richiedono impegno completo da parte del giocatore;
2. si sviluppano continuamente nella vita del bambino;
3. non richiedono una prosecuzione dopo che il gioco è terminato;
4. sono trasformabili progressivamente così da divenire sempre più articolate e complesse

Secondo lo studioso, le attività ludiche sono impegnative poiché implicano l'utilizzo di specifiche strutture nervose; sono continuative e progressive, nel senso che ogni attività deve essere caratterizzata da un cambiamento: non si genera un'attività ludica, se quest'ultima si ripete in modo sempre uguale (devono verificarsi continuamente nuove situazioni); se l'attività ludica comprende una finalità esplicita, il raggiungimento della stessa corrisponde alla fine dell'attività.

Specificando meglio il ruolo dell'adulto come sostenitore del gioco del bambino, Bondioli individua quattro livelli indispensabili che rappresentano i diversi modi con cui un adulto tenta di dare al gioco uno spessore educativo.

Prima di tutto l'adulto deve essere un "*regista ambientale*" e cioè predisporre l'ambiente con una vasta gamma di materiali di facile accessibilità per i bambini; poi deve essere un "*facilitatore*" del gioco attraverso il rispetto e una partecipazione empatica al gioco di ogni bambino, favorendone la libera scelta nel rispetto degli altri.

L'adulto ha ancora il ruolo di *"promotore ludico"*, giocando con i bambini egli si pone come partner più esperto proponendo giochi più evoluti di quelli che i singoli bambini e il gruppo possono svolgere.

L'adulto che promuove è un maieuta; non si sostituisce ai bambini, ma raccoglie e rilancia le idee dei bambini in modo da creare scenari condivisi e far sì che l'esperienza ludica migliori nel tempo.

Infine, al livello più alto, troviamo la figura dell'adulto come *"mediatore culturale"*, riconoscendo il significato ludico-simbolico delle esperienze egli cerca di potenziarle in modo mirato e integrato, al servizio della crescita delle competenze del bambino.

La didattica inclusiva è la didattica di tutti, che si basa sulla personalizzazione e sulla individualizzazione tramite metodologie attive, partecipative, costruttive e affettive.

La qualità della didattica inclusiva è determinata dalla riflessività e dall'intenzionalità educativa, dalla ricerca delle motivazioni e delle ipotesi alternative, dalla capacità di cambiare le prospettive di significato e di produrre apprendimento trasformativo.

Una scuola è inclusiva quando guarda, indistintamente, a tutti gli alunni e a tutte le loro differenti potenzialità, intervenendo prima sul contesto e poi sul soggetto!

Quindi...

Principi della pedagogia inclusiva

1. tutti i bambini possono imparare;
2. tutti i bambini sono diversi e quindi unici;
3. la diversità è un punto di forza;
4. l'apprendimento si intensifica con la cooperazione tra insegnanti, genitori e comunità.

STRUMENTI DEL MESTIERE: QUALI?

Cooperative learning

Problem solving

Coding

Didattica laboratoriale

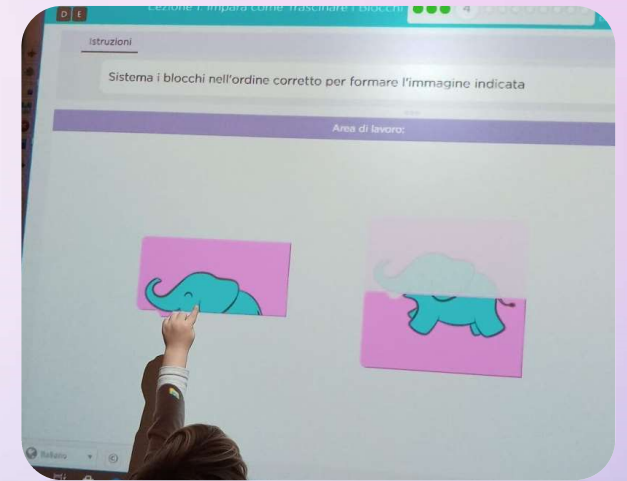
Flipped classroom

GIOCO INCLUSIVO CON I COMPAGNI

La risorsa compagni, come?

- il tutoring fra pari età;
- il tutoring tra alunni di età diversa;
- il tutoring con allievi in difficoltà nel ruolo di tutor

Non è la sola presenza dei compagni ad essere risorsa per l'apprendimento.



Quando non insegnato in maniera strutturata, il gioco rimane non funzionale, stereotipato o solitario, se non supportata l'interazione (con l'adulto e nei confronti dei pari) possono permanere comportamenti problematici.

INTENZIONALITA'

Affinchè un gioco sia utilizzabile con i pari dobbiamo trovare attività e giochi adeguate all'età ed eventualmente semplificate in base alle competenze del bambino.

Per gli altri ordini scolastici si può pensare all'evoluzione di alcuni giochi con ampliamento di richieste e obiettivi

CREATIVITA'

Un'attività/gioco è inclusiva perchè:

- 1) rispetta i bisogni e le caratteristiche di funzionamento dell'alunno e si colloca all'interno di un percorso comune a tutta la classe, fondato sulla collaborazione e condiviso fra gli studenti.
- 2) struttura le fasi di lavoro e i compiti, adatta lo stile della lezione e delle forme di comunicazione, con schemi di aiuto visivo, facilitatori e mediatori didattici .
- 3) sostiene la motivazione con la scelta di un argomento.

LE ABILITÀ DI LETTURA, SCRITTURA E LOGICO MATEMATICHE DEVONO ESSERE INSEGNATE RIDIMENSIONANO I CONTENUTI DIDATTICI, CHE DEVONO ESSERE SEMPRE QUANTO PIÙ POSSIBILE SIMILI A QUELLI DELLA CLASSE.

SI LAVORA SUI PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZA, SU AMBIENTI STRUTTURATI, SULLA MOTIVAZIONE E COMUNICAZIONE.

LE ATTIVITÀ VENGONO SVOLTE:

- INIZIALMENTE IN UN RAPPORTO UNO A UNO CON I DOCENTI DI SOSTEGNO/EDUCATRICE;
- POI SI PASSA L'INTERAZIONE CON UN COMPAGNO DI CLASSE;
- POI IN PICCOLI GRUPPI;
- INFINE IN INTERAZIONE CON L'INTERA CLASSE.

STRUMENTI, METODI E STRATEGIE

Per raggiungere gli obiettivi programmati:

- partiamo da quello che piace al bambino, da ciò che sa fare bene e dai suoi interessi e realizziamo le attività con gli oggetti e sulle tematiche che preferisce;
- sperimentiamo un'ampia lista di attività e oggetti con il bambino allo scopo di allargare i suoi interessi;
- stabiliamo routine piacevoli per introdurre la strategia dell'azione ritardata (un'azione lasciata in sospeso per stimolare il bambino a chiederci in qualche modo di concluderla);
- presentiamo dei compiti auto-esplicativi, cioè organizzati in modo che sia evidente il tipo di compito richiesto, il suo inizio e il termine;
- strutturiamo l'ambiente e il tempo per permettere al bambino di raggiungere un senso di prevedibilità rispetto a ciò che deve accadere.

In base all'osservazione di Montessori, **per portare un esempio**, il bambino da 0 a 6 anni è dotato di una mente assorbente che gli permette di captare gli input dell'ambiente, attraverso poi *periodi sensitivi* durante i quali concentra la sua energia che gli consente di acquisire particolari competenze.

Come presentare un'attività al bambino secondo la pedagogia Montessori :

- scegliere un posto calmo e momento in cui il bambino è libero da distrazioni;
- presentare le attività con meno parole possibili, fare dei gesti lenti e breve pausa per ciascuna fase, affinché il bambino veda quello che deve fare;
- una volta conclusa la presentazione rimettere il materiale nella sua posizione iniziale e proporre al bambino di svolgere a sua volta l'attività (intervenite solo se ve lo chiede)
- conclusa l'attività mostrare come riordinare e assicuriamoci che materiale sia sempre alla portata del bambino.

STRUTTURAZIONE

NELL'ACCEZIONE CORRENTE "STRUTTURARE" INDICA L'AZIONE DI DISPORRE «COSE» IN UN MODELLO DEFINITO DI ORGANIZZAZIONE

Progettare e organizzare

- ❖ gli spazi (dove, con chi)
- ❖ le attività (che cosa)
- ❖ i tempi (quando e per quanto tempo)

L'ORGANIZZAZIONE DELL'AMBIENTE FISICO

STRUTTURARE LO SPAZIO VUOL DIRE RISPONDERE ALLA DOMANDA "DOVE?".

Ogni ambiente di lavoro viene organizzato secondo degli spazi che sono definiti in modo chiaro e visivo. Tutto questo consente al bambino di sapere con chiarezza quello che ci si aspetta da lui in quel luogo e in ogni situazione.

Anche lo spazio-classe può essere, ad esempio strutturato, predisponendo un angolo per il lavoro individuale, uno per il riposo, uno per le attività di gruppo ed uno riservato al tempo libero, ciascuno definito e contraddistinto in modo chiaro con adeguati simboli di identificazione.



Suddivisione delle aree

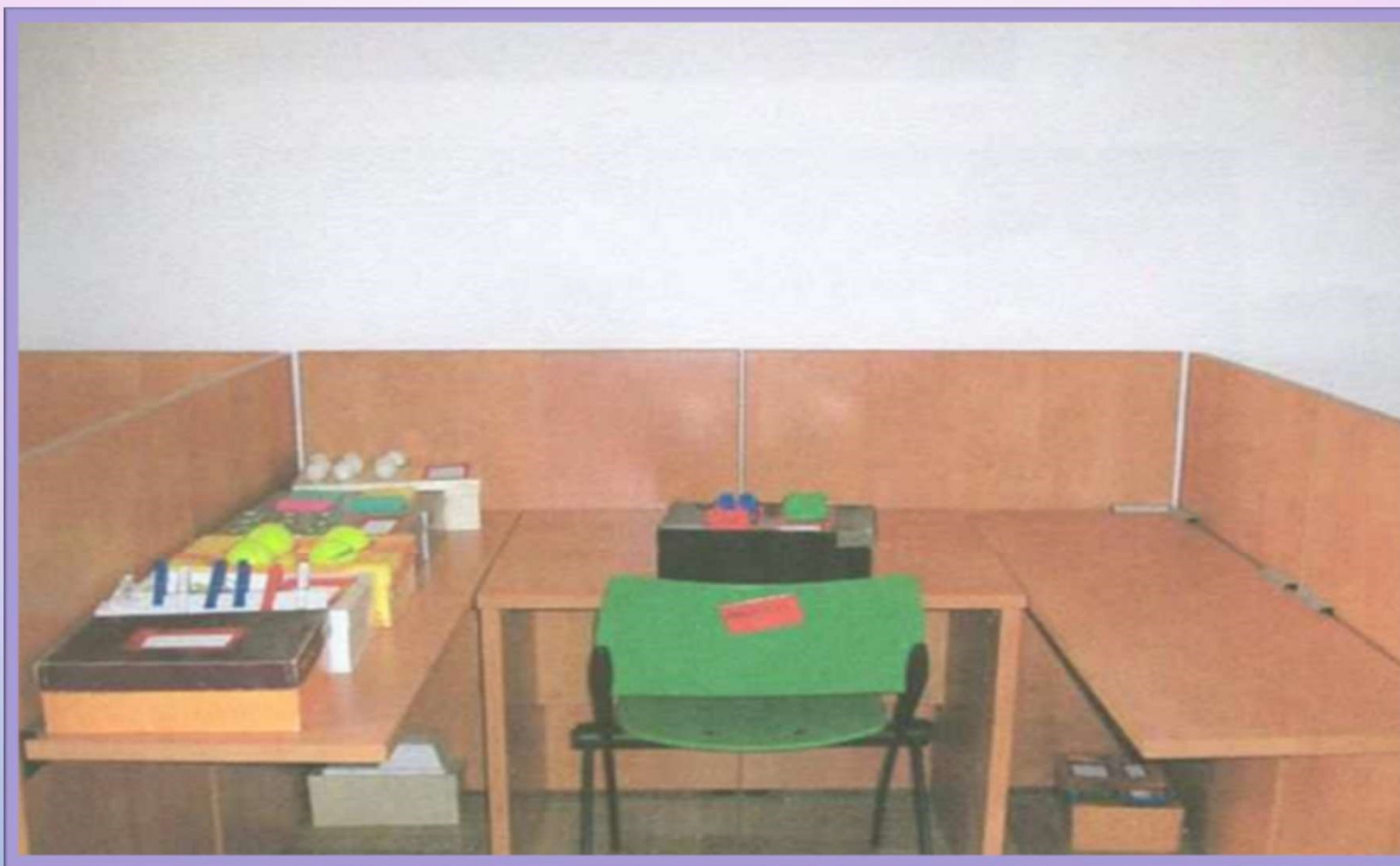
In questo angolo ricavato si possono riconoscere le seguenti aree:

Area A (lavori sistematici): le attività sono strutturate per rinforzare specifiche abilità, quali fine-motoria, preparazione alla lettura ed alla matematica, ecc.

Area B (insegnamento individuale): qui le attività sono organizzate per l'insegnamento diretto di specifici obiettivi.

Area C (lavoro): preparata per il lavoro indipendente.

Area D (gioco): le attività comprendono gioco libero e strutturato, e sviluppo delle abilità di gioco.



Area di lavoro: preparata per il lavoro indipendente.

STRUTTURAZIONE DEL MATERIALE DI LAVORO RISPONDE ALLA DOMANDA “CHE COSA?”

Il lavoro che il bambino deve svolgere è disposto in maniera molto chiara: i compiti da svolgere sono sistemati sullo scaffale a sinistra e ogni scatola è contraddistinta dal simbolo del compito da svolgere.

Oltre al calendario giornaliero delle attività, il bambino dispone anche di uno schema di lavoro, formato da lettere dell'alfabeto o numeri (o da oggetti e immagini se non comprende le lettere), ciascuna riportata su una scatola di lavoro.

Ciascuna scatola di lavoro è contraddistinta da un simbolo, un colore o una forma, riportati anche sul piano del banco; ciò faciliterà il bambino nella sistemazione nell'ordine esatto.

I compiti assegnati ai bambini devono essere semplici in modo da non richiedere spiegazioni, come ad esempio puzzle, incastri o lavori di montaggio.

Il compito ultimato viene a quel punto riposto nella relativa scatola sullo scaffale di destra, così il bambino sa quanto lavoro è stato svolto e quanto ancora ha da eseguire.

Il lavoro segue l'organizzazione, sinistra - centro - destra, come prescritto nella cultura occidentale.

All'inizio il bambino ha bisogno dell'aiuto dell'adulto, dal quale successivamente si allontanerà per raggiungere la propria autonomia.

Esempi pratici

Creare le condizioni per il controllo posturale
(integrazione tra Motricità e Schema Corporeo):

*Percezione della modulazione tonica ed esercizio
della forza
(lanciare a distanze diverse palle di peso diverso;
tenere oggetti di peso diverso)

Coordinare i movimenti necessari finalizzati all'atto
grafico:

*Coordinazioni oculo manuali in spazio
motorio (lancio e ricezione palla e altri
oggetti con tutte le variabili)

Gioco: lancio i sassi (finti, con palle di diverso peso
e consistenza) nello stagno...

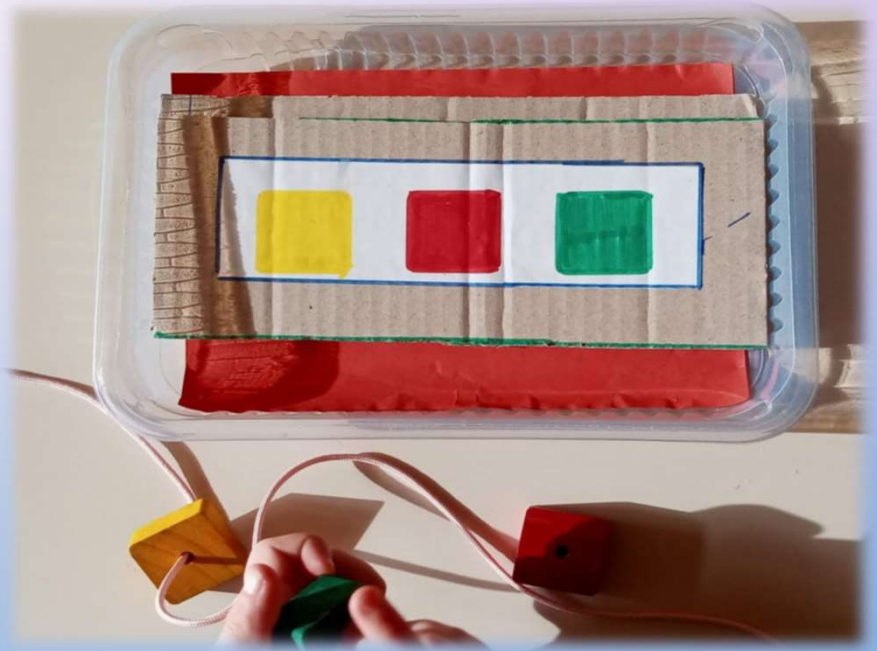


Cosa potrei insegnare:

- Discriminazione
- coordinazione oculo-manuale
- tact colori
- motricità
- abilità accademiche
- autoregolazione



<https://learningapps.org/10089842>



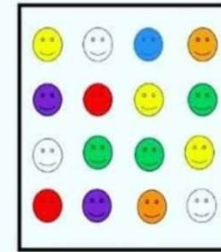
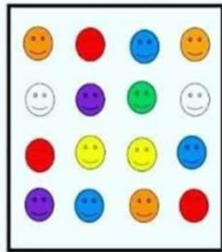
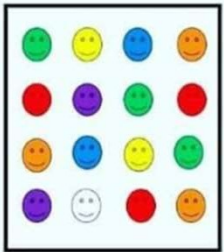
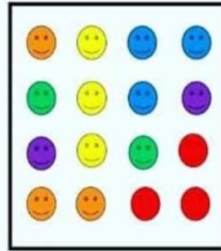
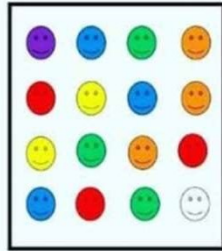
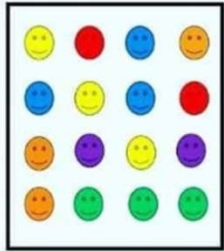
Colorea los círculos blancos.



www.juegoideas.com







GIF



Il mio puzzle personale

2.0 per Android

★★★★★ | 0 recensioni | 0 messaggi

CoCoPaPa Soft

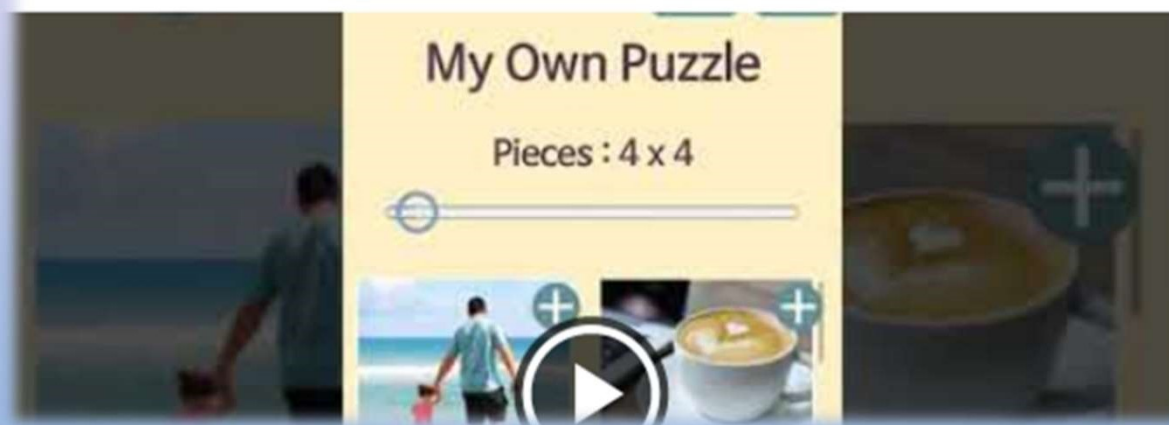
Scarica APK (17,5 MB)

Versioni



Questa versione è disponibile in diverse varianti, vedi APK disponibili

 App APKPure in uso per aggiornare **My Own Jigsaw Puzzle** , veloce, gratuita e ris



ABILITÀ COGNITIVA



Attività: appaiare l'oggetto alla foto corrispondente

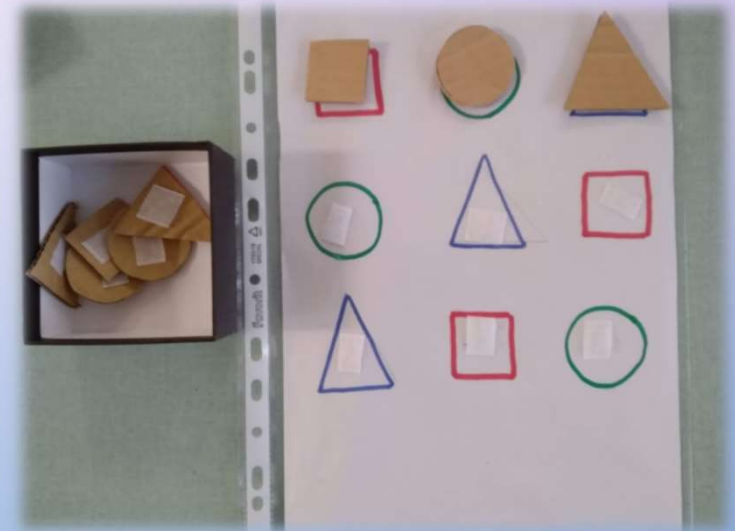
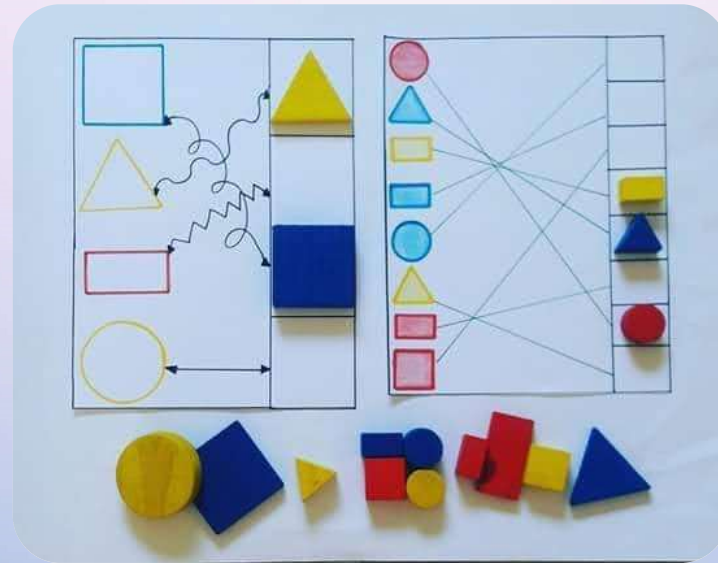
Accoppiare/suddividere
oggetti in base a forma,
colore e dimensioni.



<https://wordwall.net/it/resource/1/2246971>

<https://wordwall.net/it/resource/1/2396402>

LE FORME GEOMETRICHE



Linguaggio e memoria







PRINCIPESSA



PIRATA

MASCHERA

INDIANA





ABILITÀ COGNITIVE



Attività: Associare l'oggetto all'azione

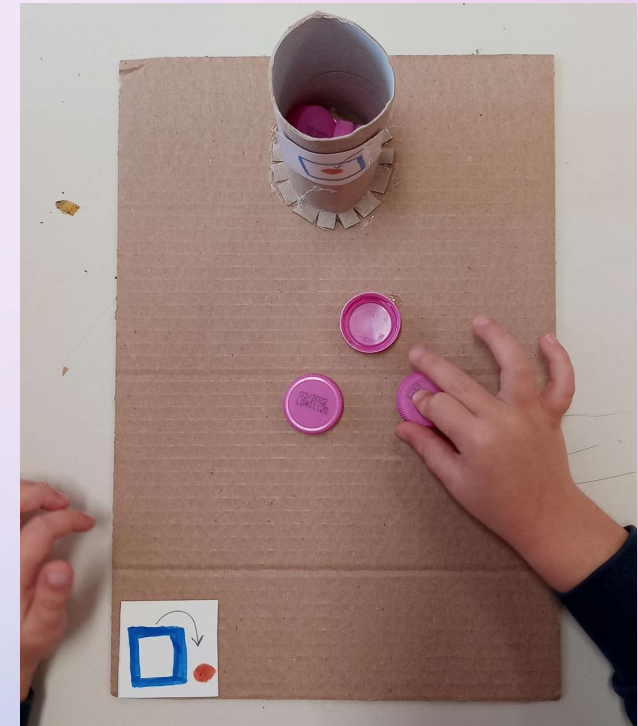
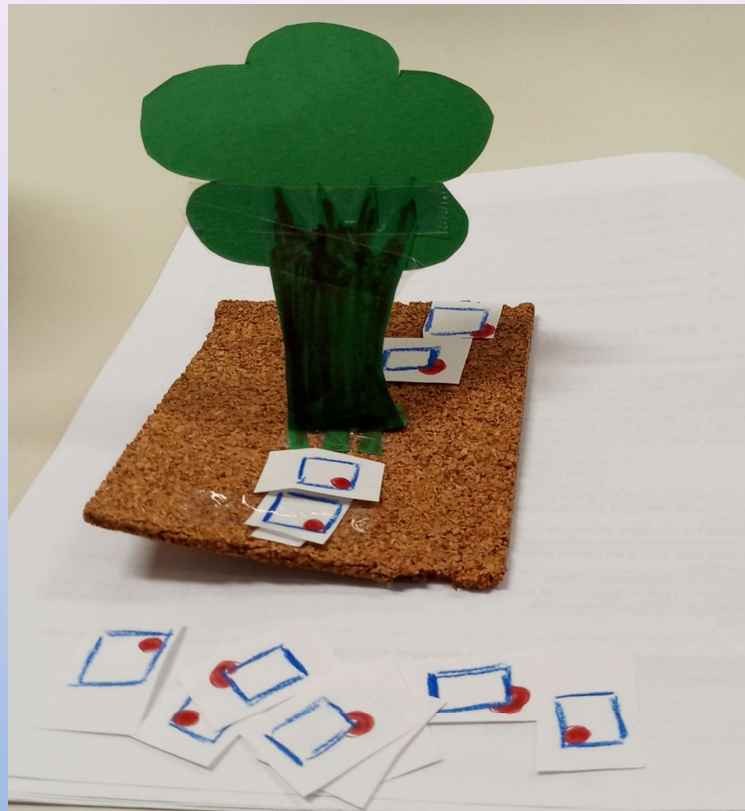
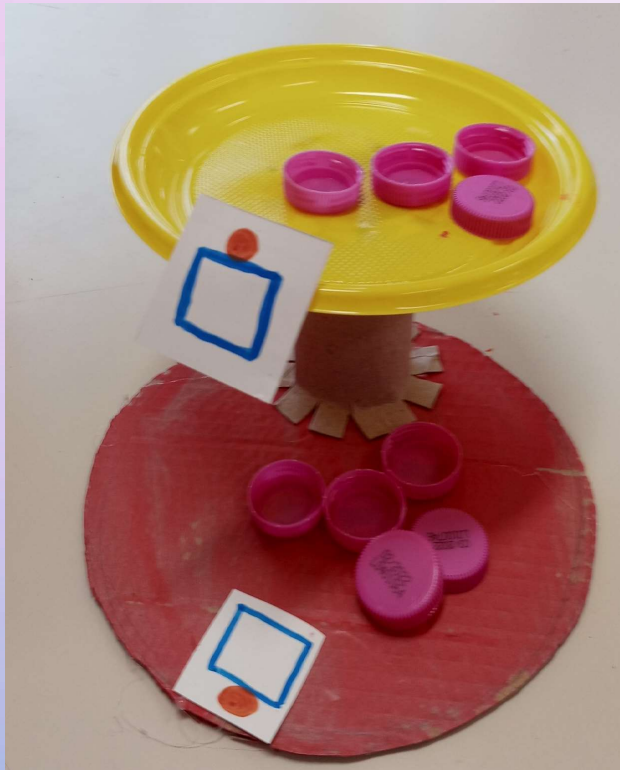


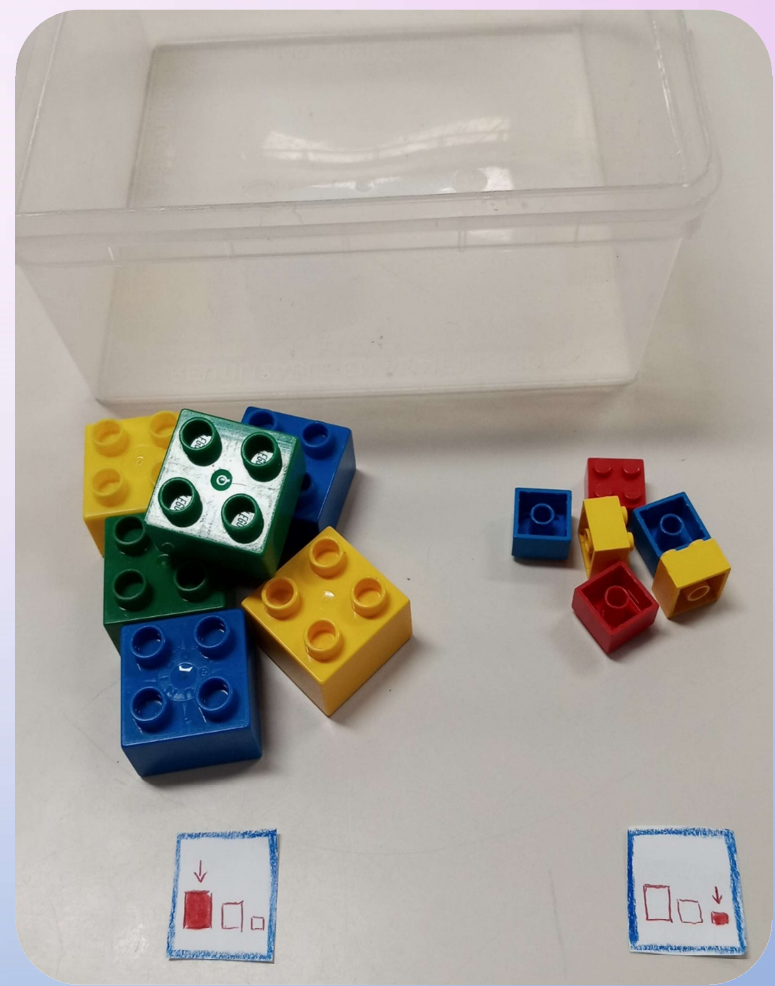
Motorio prassico

- Potenziare la forza e l'utilizzo delle mani
- Coordinazione oculo-manuale
- Riconoscimento dei colori
- Attività propedeutica ad attività accademiche

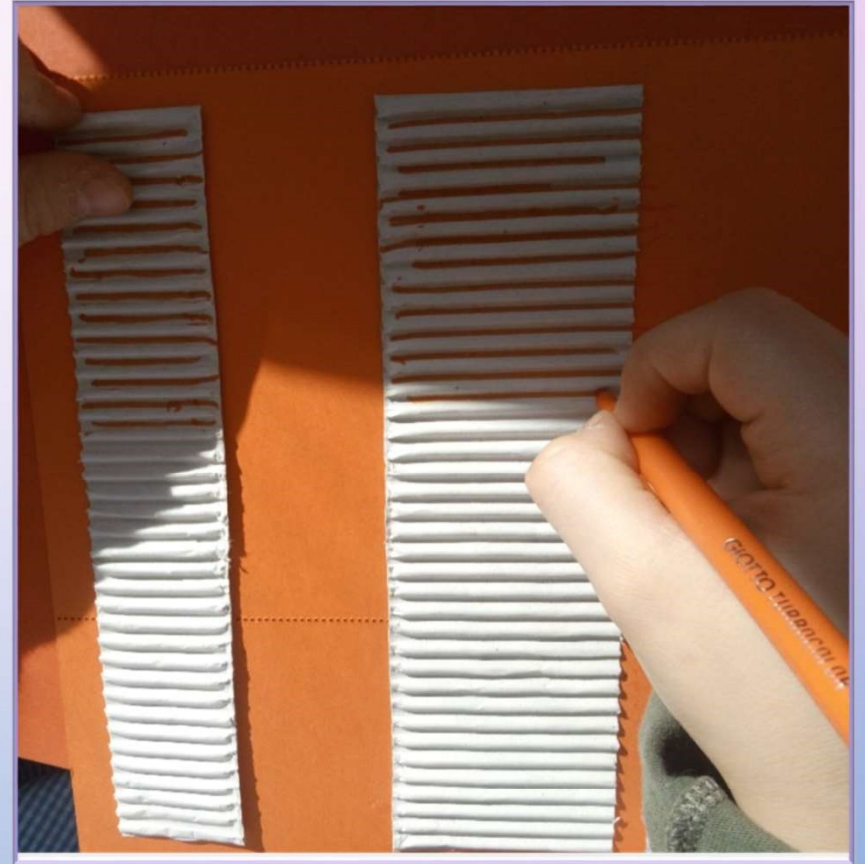


CONCETTI TOPOLOGICI





PREGRAFISMI





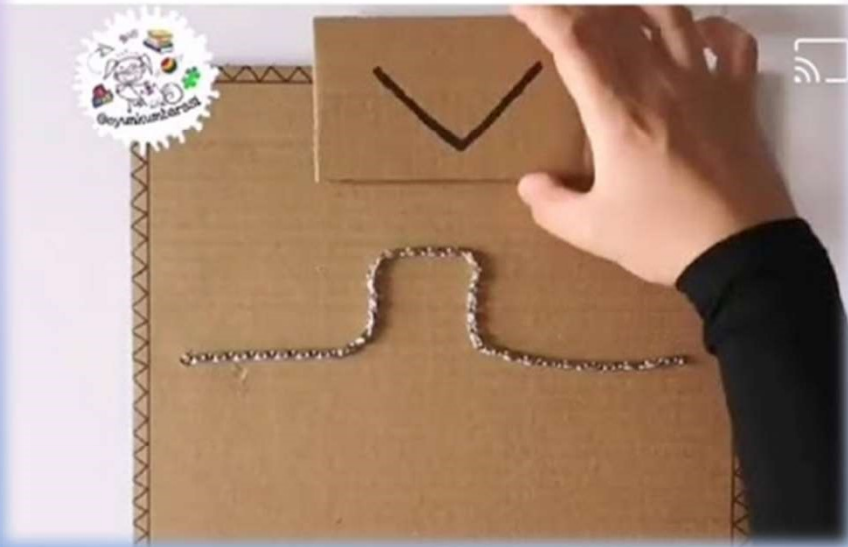
SOS Educazione ▶ CreAttività per Autismo

3 ott 2020 • 🧑🏻

Un gioco divertente e facile da preparare, basta un cartone e una catena 👍😊

Giocando miglioriamo la motricità fine, concentrazione ed attenzione 👁️🖐️🧠

Fonte: @oyunkumbarasi





lo scrivo in stampatello Android 3.0.8

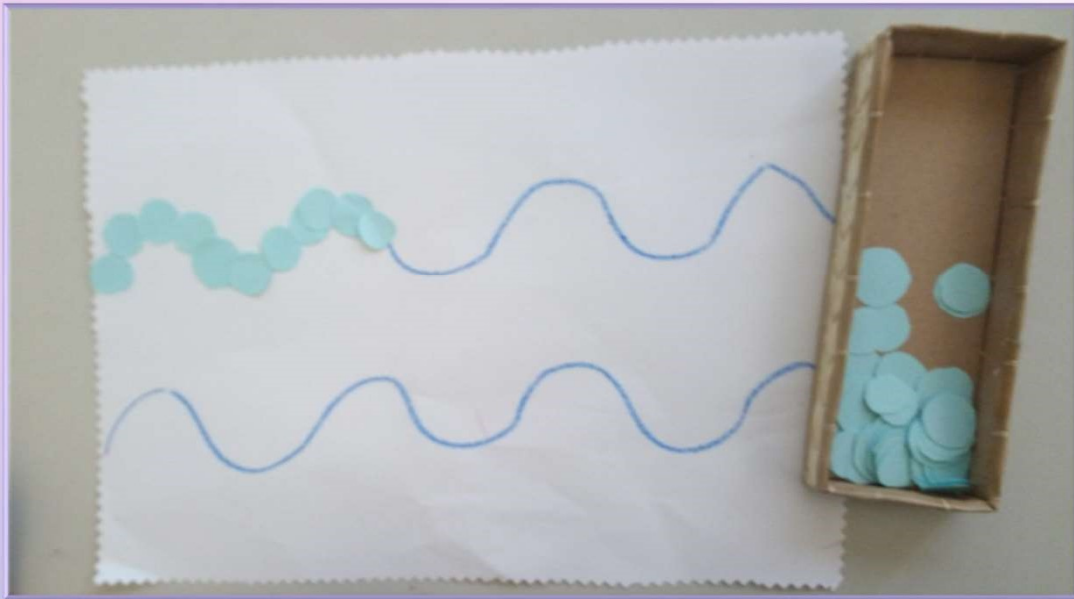
Con lo scrivo in stampatello i più piccini potranno imparare a scrivere in modo semplice, dinamico e divertente, e saranno sempre più motivati a farlo

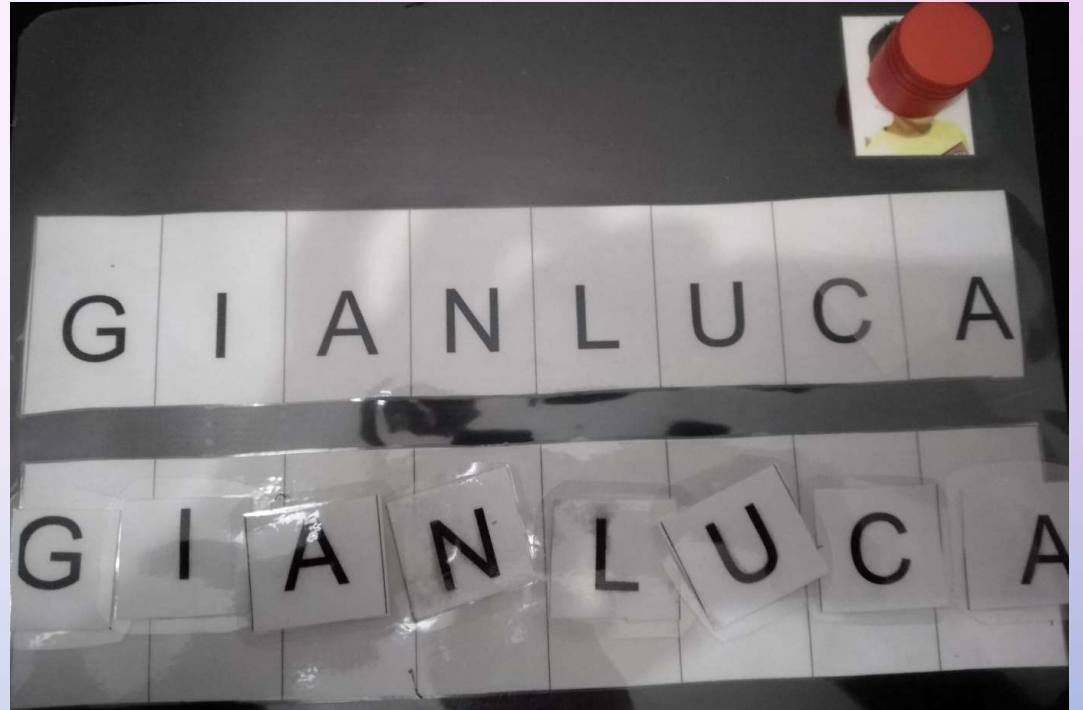
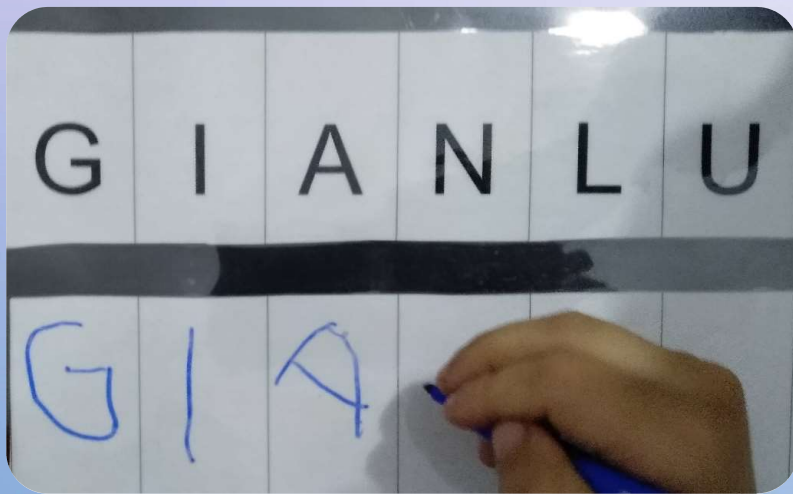


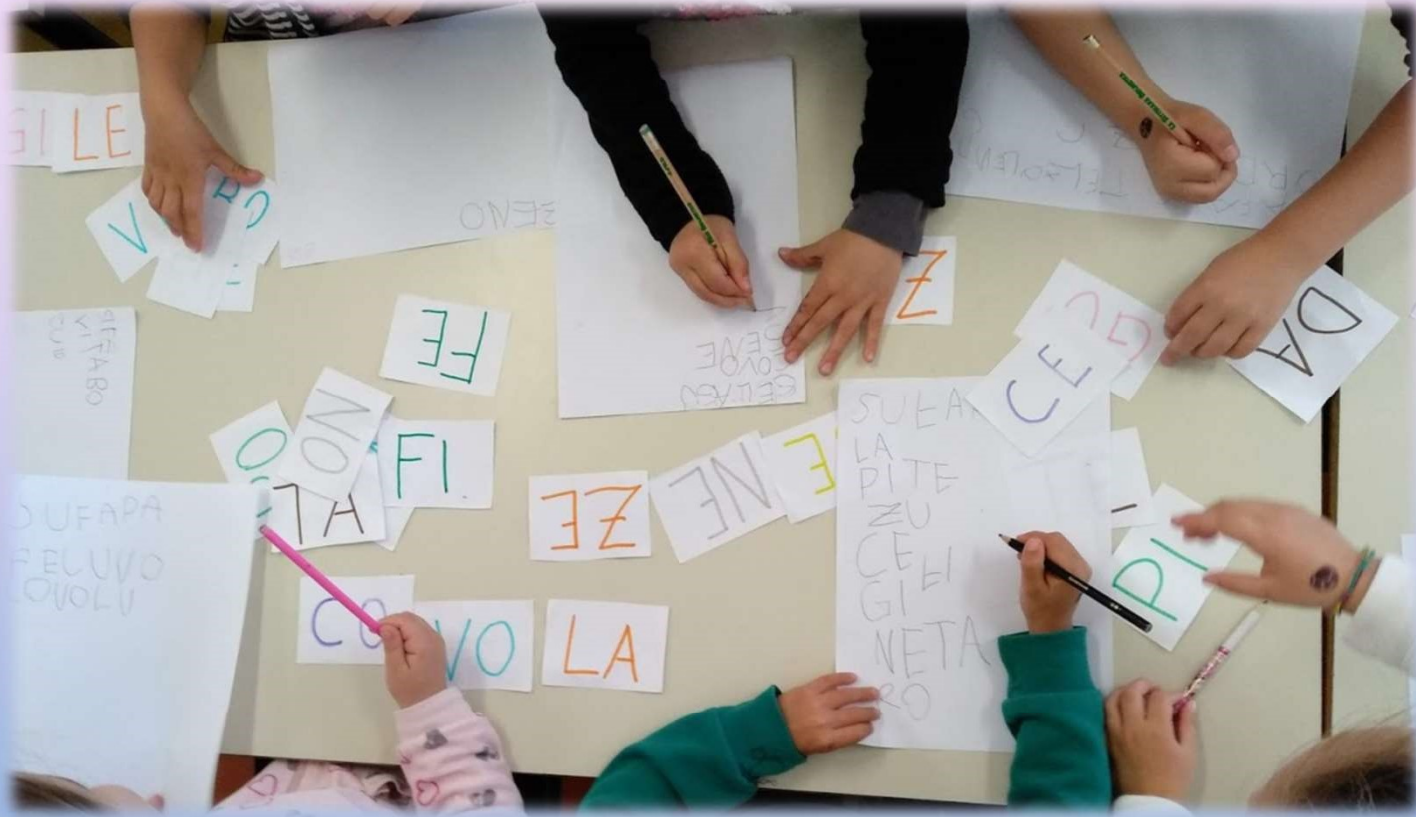
9/10
(1 Voti)



Riuscire a tenere alto il livello di motivazione in qualsiasi fase dell'apprendimento è essenziale, specialmente in periodi importanti come quello in cui si impara a scrivere. **lo scrivo in stampatello** è una utility nata dalla collaborazione di professori e pedagoghi per insegnare a scrivere in modo semplice e divertente.







ABILITÀ COGNITIVE



Attività: associare la lettera iniziale della parola nell'immagine alla lettera corrispondente.





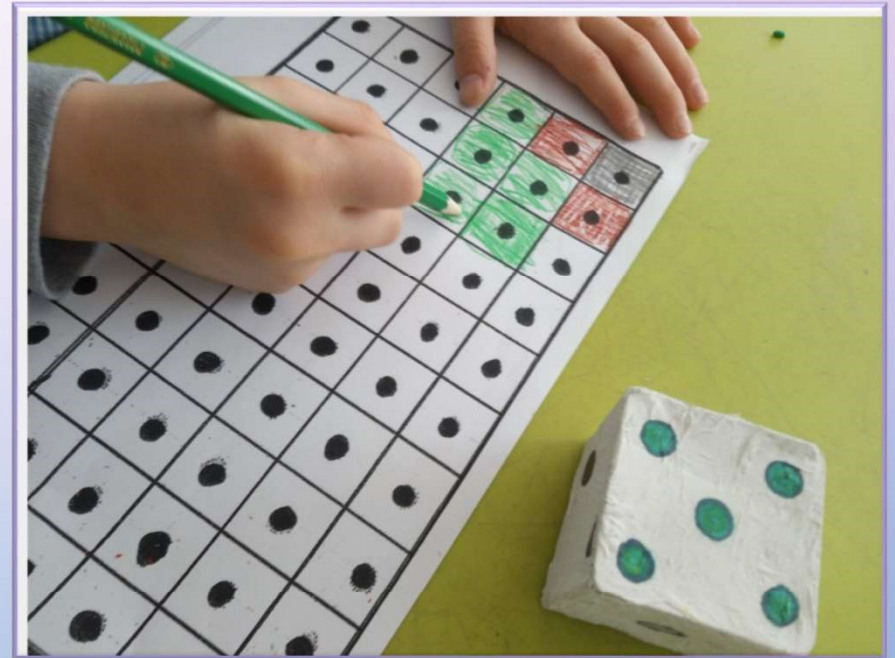
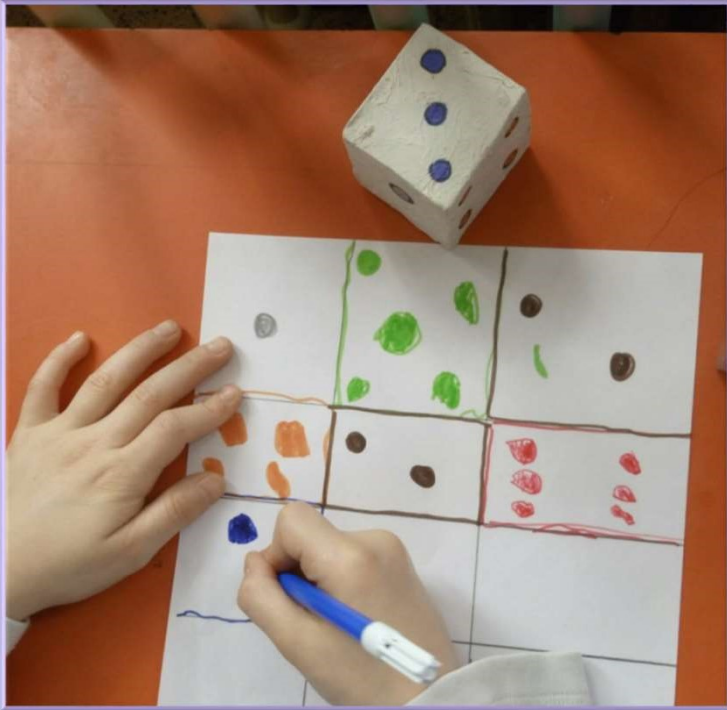
IL BRICO MAISAZIO

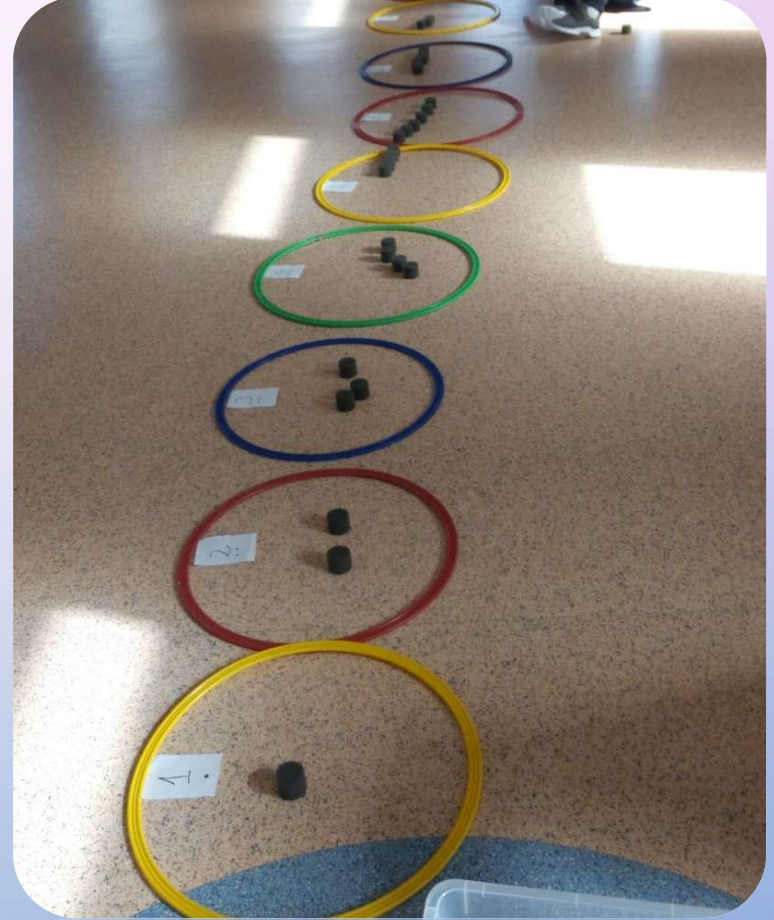
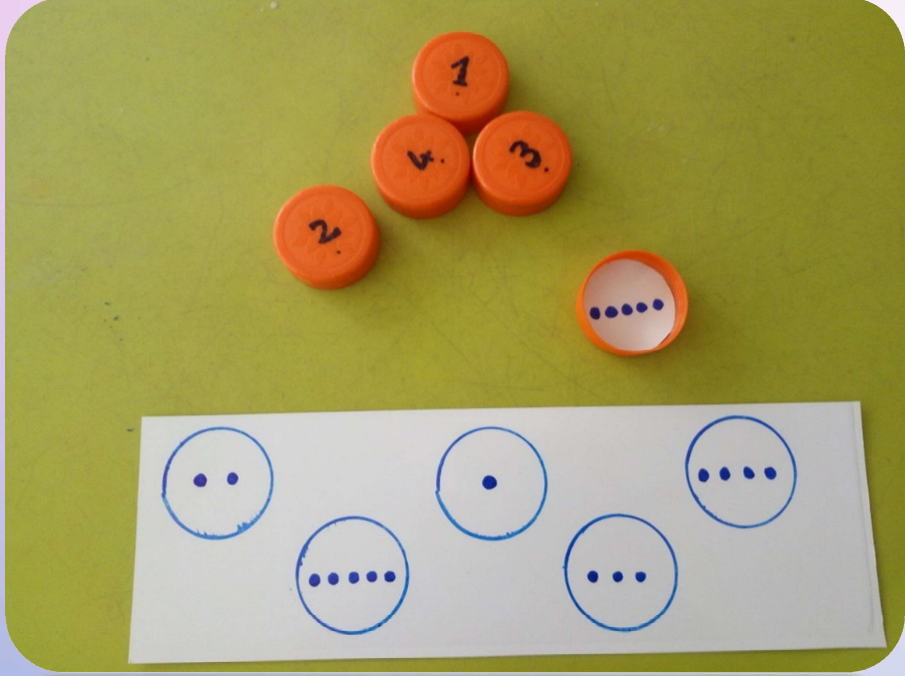


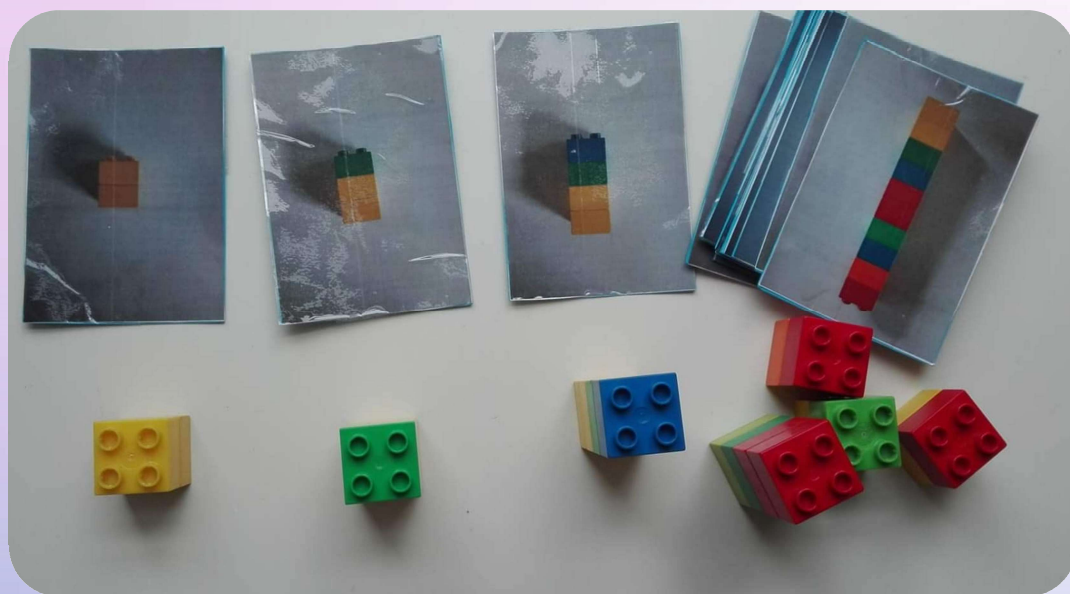
Prodotto e distribuito da...

2020

Logico Matematico







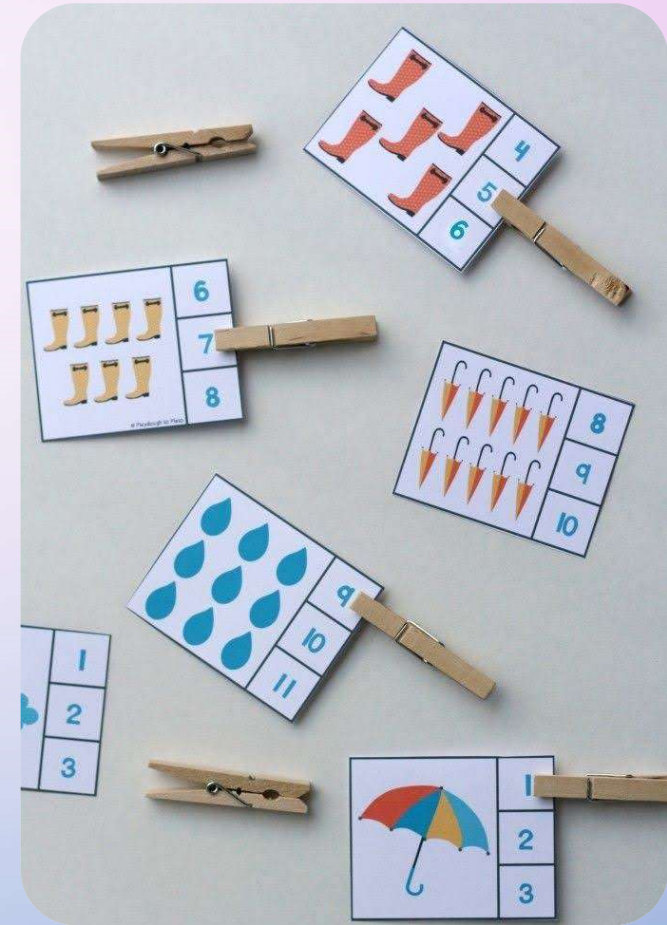
TAPPI NUMERICI

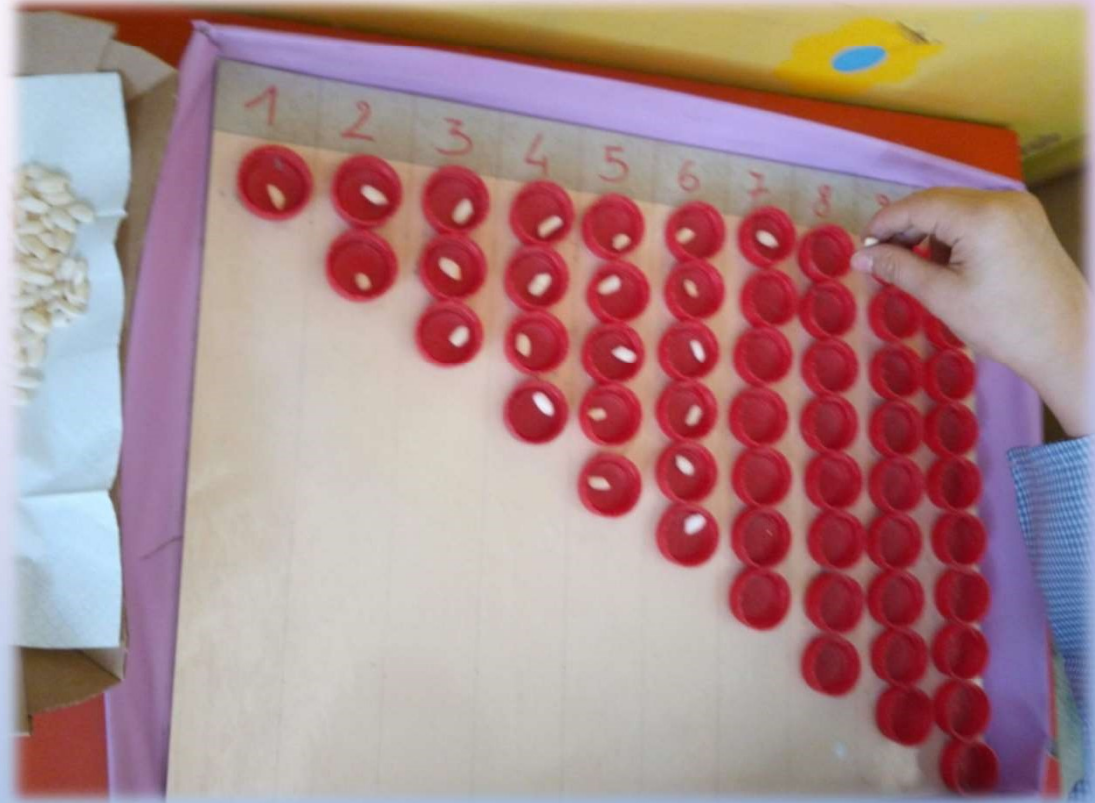
CHE COSA SERVE

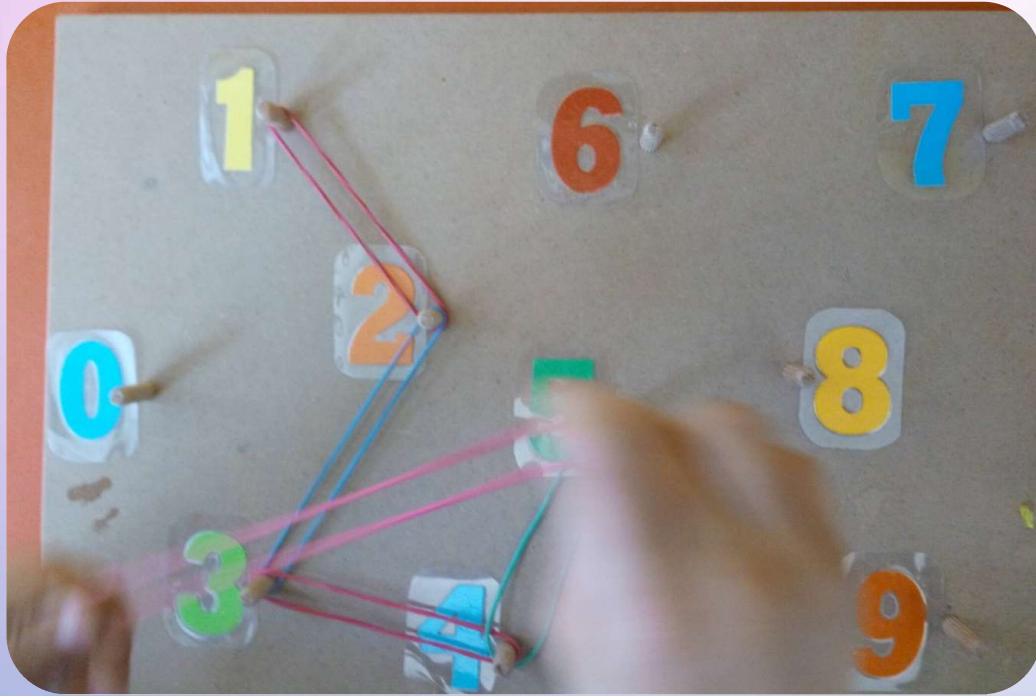
Una scatola di cartone o un vassoio di carta, un contenitore piú piccolo, tappi di sughero, tessere di cartone.

COME SI FA

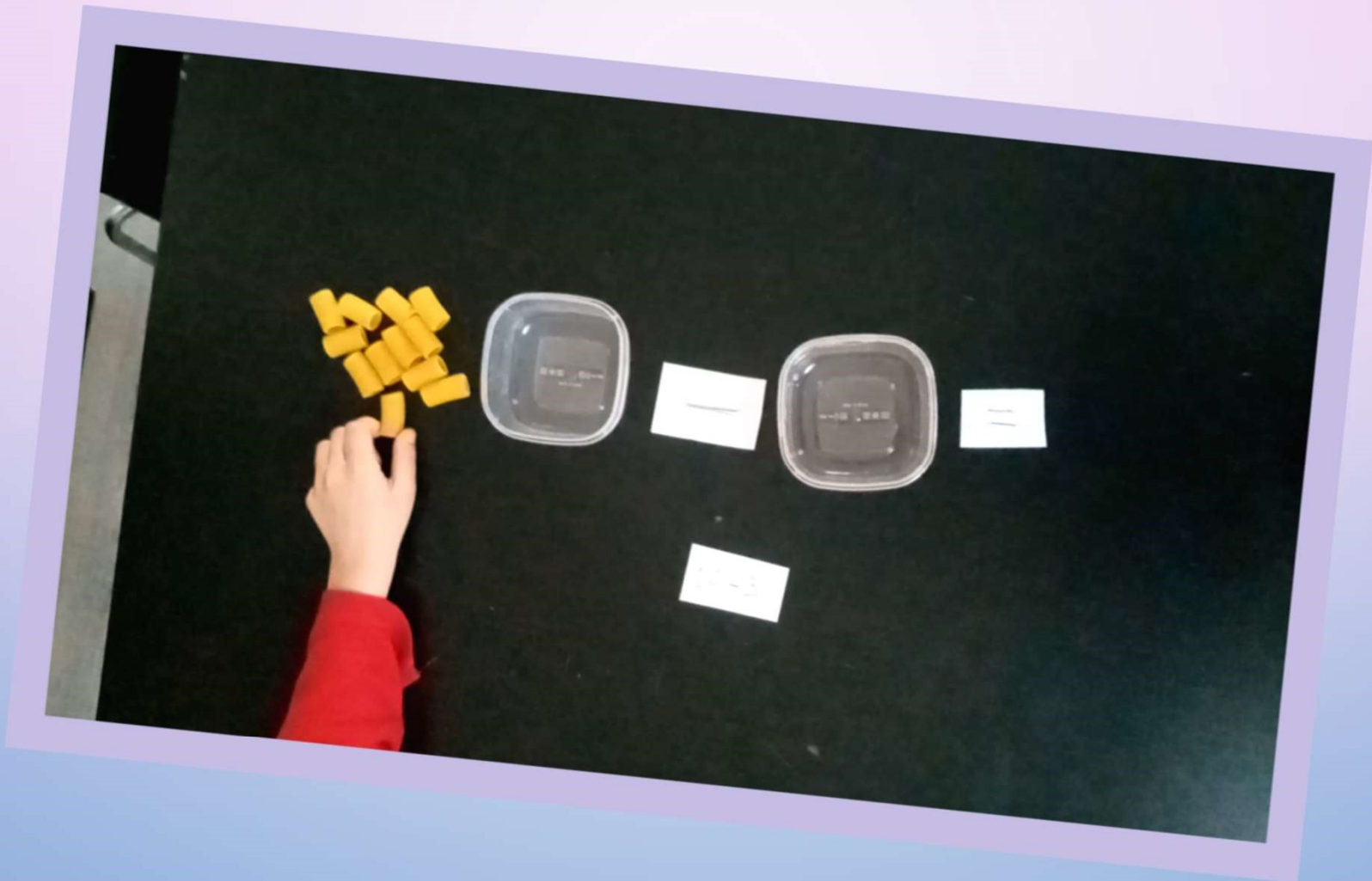
1. Realizziamo delle tessere di cartone riportanti i numeri e la rappresentazione della loro quantit  (da 1 a 10).
2. Procuriamoci dei tappi di sughero tutti uguali.
3. Utilizziamo la scatola come contenitore per svolgere l'attivit  e per riporre i materiali al termine.

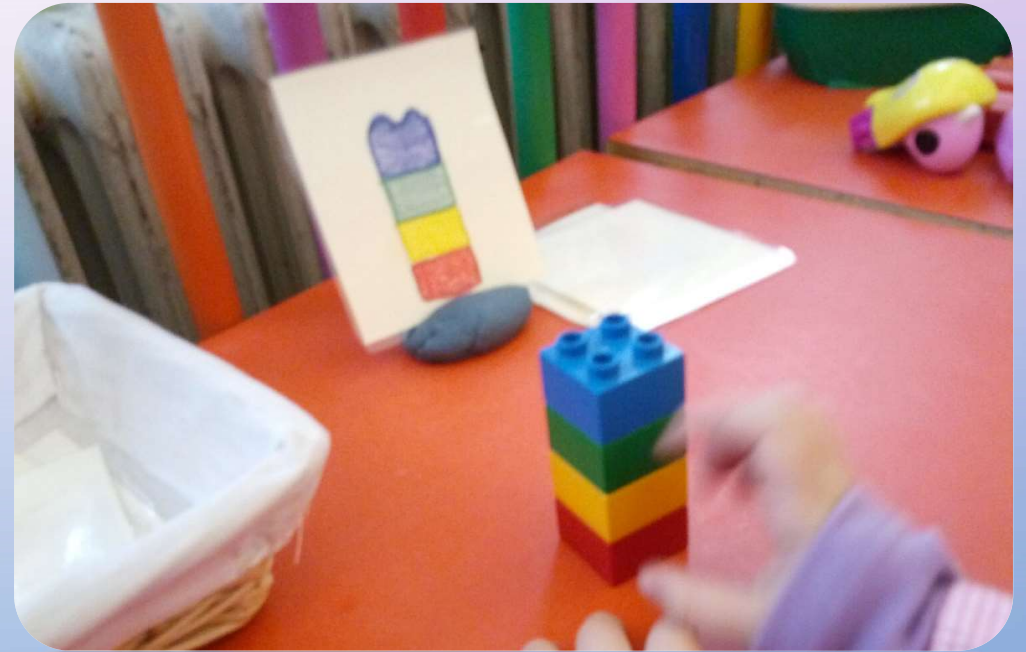
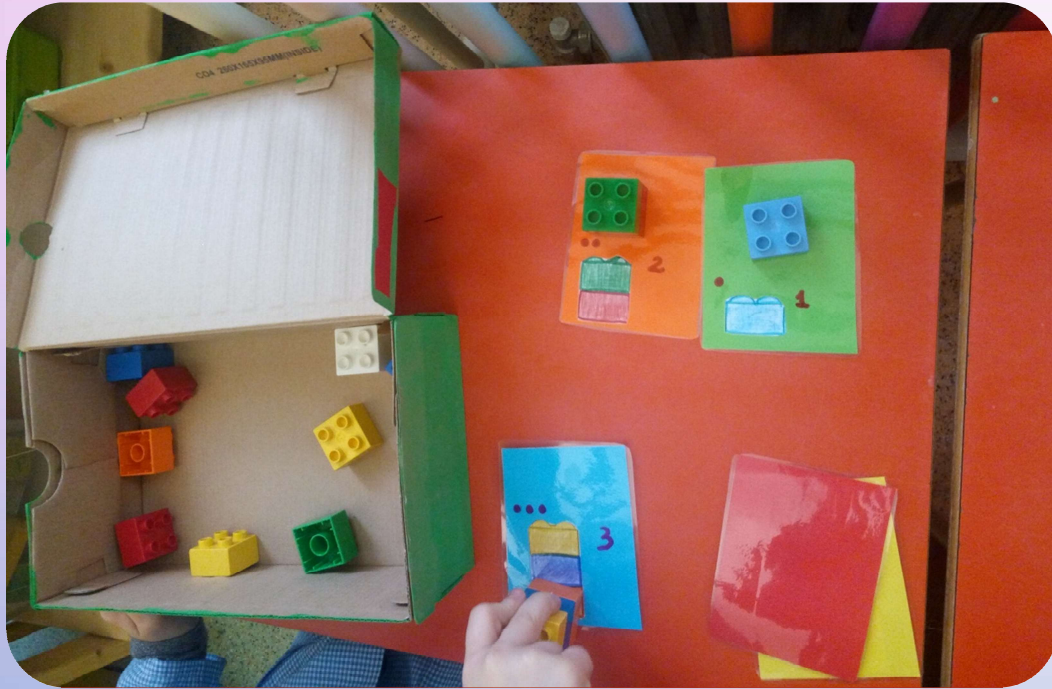












<https://antonellasola.it/giochi-interattivi/>

*«...e il gioco non mi chiede
né prove né voti.
mi chiede soltanto la libertà
di godere del piacere che giocare fa.
e questo piacere e le gioie volute
disegnano in me abilità sconosciute!...»*

dal libro

“AMORGIOCO” DI VITTORIA FACCHINI

1. F. FRÖBEL, L'EDUCAZIONE DELL'UOMO E ALTRI SCRITTI, TR. IT., LA NUOVA ITALIA, FIRENZE 1960, PP. 61-67
2. G. STACCIOLI, IL GIOCO E IL GIOCARE, CAROCCI EDITORE, ROMA 1998,
3. E. BAUMGARTNER, IL GIOCO DEI BAMBINI, CAROCCI, ROMA, 2002
4. A. BONDIOLI, "IL GIOCO NEL CURRICOLO DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA. DA CONDIZIONE DI APPRENDIMENTO A DIMENSIONE PECULIARE DI ESPERIENZA", IN R. APOSTOLI (A CURA DI), GIOCO, GIOCATTOLI, GIOCARE: A CHE GIOCO GIOCHIAMO?, ED. JUNIOR, BERGAMO, 2002, PP.45-48.
5. F. AGLÌ, ESPERIENZE MATEMATICHE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA, LA NUOVA ITALIA, MILANO
6. [HTTPS://ONLINE.SCUELA.ZANICHELLI.IT/EDUCAZIONESPECIALE/VOLUMI-SCARICABILI/](https://online.scuola.zanichelli.it/educazionespeciale/volumi-scaricabili/)
7. PINTEREST
8. RISORSE WEB E FACEBOOK.

BUON LAVORO!!!

;)

LABORATORIO

PENSATE ALLA COSTRUZIONE DI UN GIOCO INCLUSIVO E ALLE SUE TRASFORMAZIONI IN BASE ALL'ORDINE SCOLASTICO.

SE RIUSCITE, ELENCALE UNO O PIÙ OBIETTIVI.

SE CONOSCETE QUALCHE APP, PRESENTATE ANCHE UNA VERSIONE D.A.D