Le parole dei Bambini

Un percorso per i genitori,

per confrontarsi, condividere

e riflettere

sui modi di raccontarsi dei bambini

Luigi Scandella

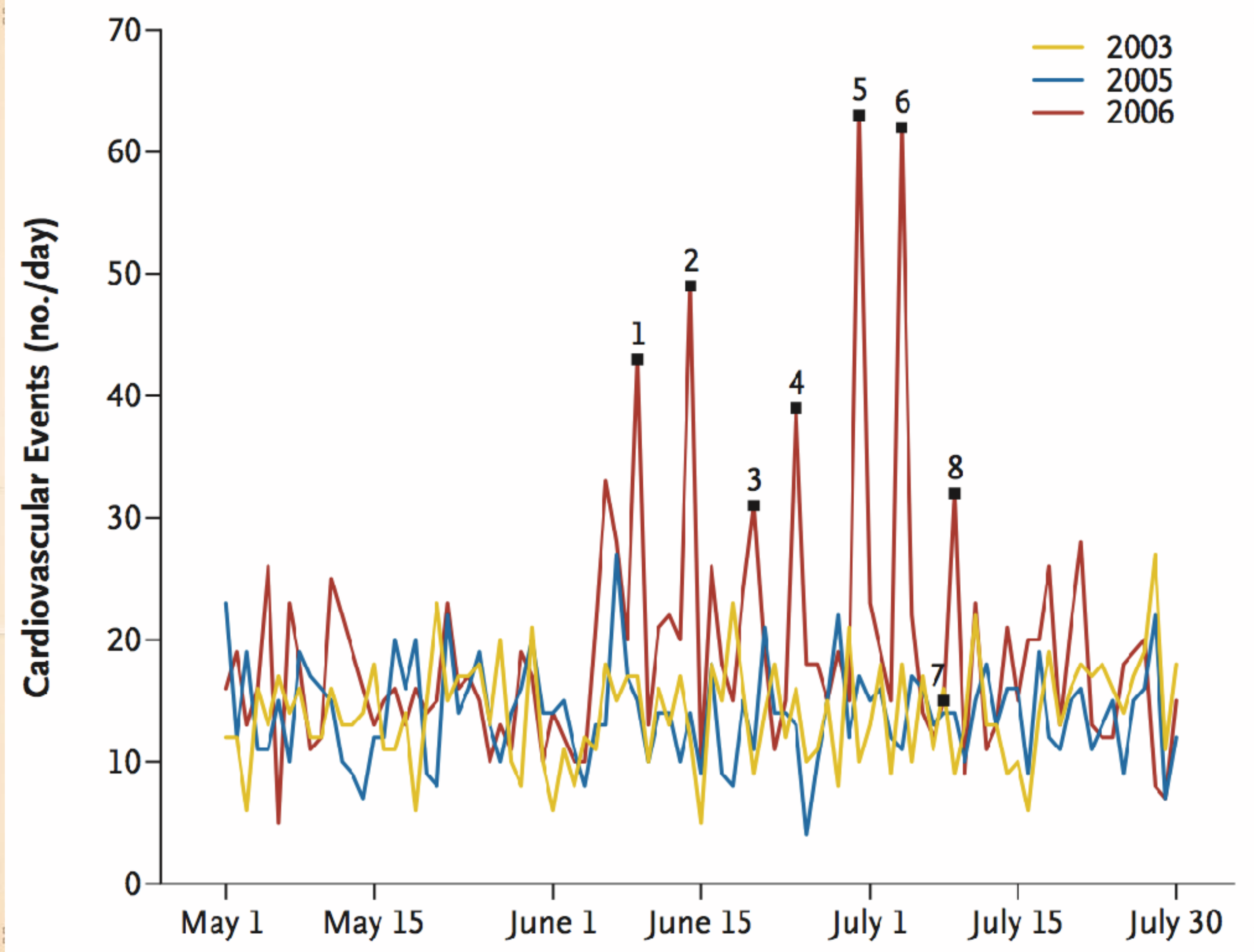
Psicologo e Psicoterapeuta

www.luigiscandella.it

Centro di psicologia Anisè

www.anise.eu

IL GIOCO


Cardiovascular Events (no./day)
70
60
50
40
30
20
10
0
2003
2005
2006
1
2
3
4
5
6
7
8
May 1
May 15
June 1
June 15
July 1
July 15
July 30

TOSHIBA
FUJIFILM
SKY SPORT HD

- Il gioco nel mondo animale e nei bambini
- I diversi tipi di gioco
- Senso del gioco
  - fisico, mentale, sociale....
- Il gioco e i grandi
- I nuovi giochi: i videogiochi

IL GIOCO NEGLI ANIMALI

Il gioco non è una caratteristica solo dei cuccioli di uomo.

Tutti i mammiferi, nella loro crescita, giocano; il più delle volte sono preparativi per la caccia e per imparare le regole del branco

Il gioco è una attività volontaria senza obiettivi precisi, nella quale la realtà è spesso messa “in pausa”.

È divertente e spesso spontanea

GLI ULTIMI DATI SUL GIOCO DELL'AAP

- Dal 1981 al 1997 il tempo dei bambini passato a giocare è diminuito del 25%

- Solo il 51% dei bambini in età prescolare escono per giocare o passeggiare tutti i giorni con un genitore

- I bambini in età prescolare passano in media 4 ore e mezza davanti alla televisione o altri schermi, privilegiando l'apprendimento persona-macchina

QUANDO I BAMBINI COMINCIANO A GIOCARE?

MA I GIOCHI SONO TUTTI UGUALI?

- Senso motorio

- Motorio
- Simbolico (far finta che)
- Gioco strutturato e condiviso, con regole e “materiali sociali”

IL GIOCO SENSO MOTORIO

NEI PRIMI DUE ANNI

- Il gioco ha un carattere sensitivo-motorio
- Il bambino si rapporta solo con oggetti percettivamente presenti
- È assente una rappresentazione interna
- Il gioco è costituito da una o due azioni, ripetute
- Il bambino è intento ad acquisire il controllo dei movimenti, impara a coordinare i gesti e la percezione dei loro effetti.
- Prima dei 2 anni il gioco viene definito funzionale in quanto l'oggetto è riconosciuto nel suo uso e adoperato in quanto tale.

IL GIOCO SIMBOLICO

Dai 3 anni in poi i temi del gioco simbolico non dipendono più dall'esperienza diretta ma diventano temi di fantasia, con ruoli ben definiti e la presenza di regole ("Facciamo che io ero..").
Riguarda la routine quotidiana e può essere giocato da solo.

Gioco sociodrammatico o di fantasia: sono riconoscibili azioni, personaggi, trame, elementi di una storia (drammatico). Vi è la natura collettiva del gioco e la presenza di ruoli socialmente codificati (sociale).

Questo tipo di giochi testimoniano la capacità del bambino di capire i **ruoli sociali, le regole** che caratterizzano i rapporti interpersonali, e di **pensare con la testa degli altri**.

IL GIOCO SIMBOLICO

Coerenza interna nel gioco di simulazione: la bambina immagina di essere la madre e **immagina** che la bambola sia il bambino, così deve obbedire alle regole del comportamento materno.
Ciò che nella vita normale passa inosservato, diventa una regola di comportamento nel gioco, espressa spesso con una certa rigidità.

Richiama notevoli capacità metacomunicative: **reciproci ruoli, alternanza dei turni**

SEPTAMAN

I GIOCHI CON LE REGOLE

Compaiono alla fine dell'età prescolare.

Richiede almeno due partecipanti in **competizione** tra loro.
Il comportamento dei giocatori è **regolato da un codice** solitamente prestabilito.
Sono convenzionali e difficilmente modificabili

Mette alla prova le proprie **capacità** e sino a che punto si è capaci di arrivare per raggiungere un determinato **obiettivo**

GIUOCO dell' OCA

TRAGUARDO 90

MARCA ★ STELLA

★ STELLA MARCA ★

SPIEGAZIONI

Per giocare si pigliano due dadi numerati da 1 a 6, si sorteggia chi deve tirare per primo e si mette la posta, che può consistere anche in oggetti. Chi fa 12 col primo tiro va al n. 26 e deve tirare ancora una volta con un dado solo, se ottiene uno vince il giuoco, ma se un altro giocatore fa pure 12 e va all'89 il primo torna daccapo. Chi va al 19 deve c'è la fortuna ritorna indietro dove era prima. Chi va all'82 deve c'è la torre paga un'altra volta la posta e vi rimane fino a che un altro giocatore facendo pure l'82 reati le sue veci, pagando anche egli il convenuto ed il primo andrà al posto donde era partito il secondo giocatore. Chi attrapassa il n. 90, torna indietro di tanti punti quanti ne eccede e se si ferma su un'oca rimanendo di nuovo. Chi al primo tiro fa 9 con 6 e 3 va al n. 26, e con 5 e 4 va al 53. Chi va dove c'è un'oca, non si fermi, ma prosegua ricercando il numero fatto, se trova un altra oca, raddoppia. Inoltre paga: un'altra posta i ghiozzoni che cadono nelle caselle n. 6, Giovine: n. 19, Vino: n. 31 Pozzo: n. 42, Castello: n. 52, Stazione: n. 58, Scheletro. Vince chi arriva prima al n. 90. Si può giocare anche con attraversando il n. 63, stabilendo pure prima di giocare.

PERCHÉ GIOCHIAMO?

GIOCO E FISICO

- Diminuzione rischio obesità e problemi cardiocircolatori, aumento dell'efficacia dei sistemi endocrino, immunitario, cardiovascolare.

- Sviluppo della corteccia prefrontale e della costruzione della rete sinaptica coinvolte nella funzione esecutiva (flessibilità cognitiva, controllo inibitorio e memoria di lavoro)

- Riduzione del cortisolo (ormone dello stress)

Fonte: American Academy of Pediatrics, settembre 2018

ABILITÀ MENTALI

- Giocare costruisce materialmente il cervello

- Sono stati evidenziati cambiamenti molecolari, cellulari e a livello comportamentale nei bambini che sono alle prese con i diversi tipi di gioco

- Durante il gioco si sviluppa anche la funzione esecutiva (flessibilità cognitiva, controllo inibitorio e memoria di lavoro), cioè come apprendiamo le cose di ogni giorno

- In situazioni avverse, il gioco può diventare prezioso: permette abbassare i valori di stress attraverso la risintonizzazione e la condivisione degli stati emotivi del bambino e dei genitori

- Il gioco non è solo divertimento, ma anche prendersi rischi, sperimentare e testare i propri limiti.

- Alcuni studi di economia indicano che la new information economy, in opposto alla vecchia economia industriale, richiede oggi più **innovazione** e meno imitazione, più **creatività** e meno conformità

IL GIOCO E I GRANDI

- I bambini giocano più facilmente quando l'altra persona è capace e libera di essere scherzosa (Winnicott, 1974)

GIOCO E FAMIGLIA

La famiglia sta vivendo un periodo epocale di crisi per tanti motivi: immateriali (sociologici, culturali, demagogici) ma anche per difficoltà oggettive quali per esempio quelle legate alla casa, alla abitazione che per esempio non permette più il "cortile", che non permette più la convivenza ravvicinata con le generazioni più anziane.

I bambini non hanno un tempo "libero" davvero da passare insieme, in uno spazio naturale SICURO e PROTETTO, di tradizioni di gioco tramandate e rinnovate, che fanno parte della storia della propria famiglia, del proprio quartiere, realizzata in spazi noti e in contesti di ABITUDINI, in cui il bambino si rende però autonomo nella creatività e inventiva.

Tre modelli di famiglia che si rapporta col gioco

Famiglia attenta e impegnata che valorizza il diritto al gioco e al riposo del bambino e del ragazzo, cogliendone l'importanza fondamentale per lo sviluppo dell'individuo.
E' un tipo di famiglia che si pone l'obiettivo dello sviluppo dei figli come persone specifiche e che riesce a identificare l'importanza del tempo libero diverso da tempo da perdere.
Partecipazione e rispetto sono le parole chiave.

Famiglia indifferente, neutra che si colloca in una posizione scarsamente partecipativa, trainata dalle mode o tendenze del momento e influenzata dai mass media, usufruendo passivamente. Si affida alle tecnologie con televisione, computer, giochi elettronici etc.

Famiglia negante, all'opposto, ha una rigidità educativa che non prevede spazio creativo, ritenendo superflua ogni forma di tempo non scandito da regolamenti e orari secondo un preciso contesto sociale:
"lo lo porto oggi a tennis, domani a danza, dopodomani in piscina e poi a scherma".

- Gli adulti devono mettere i bambini nella condizione di giocare e di esprimere la loro creatività, mentre si regalano giochi che piacciono agli adulti.

- Oggi si presta poca attenzione alla dimensione del gioco, dando a bambini troppo piccoli, strumenti digitali quali o tanti giochi contemporaneamente che finiscono solo per iperstimolare i piccoli.

- Un compito difficile per i genitori moderni è trovare il tempo da dedicare al gioco dei loro figli, per dare loro l'opportunità di misurare e sviluppare le proprie risorse e le proprie potenzialità.

- I bambini reagiscono con entusiasmo alla disponibilità dei genitori a giocare con loro:
lo scoprire che possano mostrano interesse e che si fanno coinvolgere in un'attività da loro considerata seria, è motivo di grande felicità ed è un modo che consente loro di rafforzare il senso di sicurezza e protezione.

- La capacità dei genitori di giocare con i propri figli è sicuramente un buon indice di armonia familiare, garantisce una sensazione di benessere psichico oltre a costituire la condizione di base per consentire loro di sviluppare una buona capacità ludica.

...ANCHE PERCHÉ....

"Il bambino che non gioca non è un bambino.
Ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino
che ha dentro di sé"
Pablo Neruda

"Tutti i grandi
sono stati piccoli,
ma pochi di essi
se ne ricordano."

IL PICCOLO PRINCIPE

VIDEOGIOCHI

I videogame sono spesso molto stimolanti e offrono un'alternativa più soddisfacente alla vita quotidiana.
Sono come il cioccolato. A piccole dosi fa bene ma se si mangiano due tavolette al giorno gli effetti sono decisamente negativi".
I più a rischio sono i bambini in età prescolare, quindi fino ai 6 anni:

"Giocano con lo smartphone di mamma e papà per riempire il tempo. Ma un uso superiore ai 30-40 minuti porta il piccolo a costruirsi una necessità di stimoli sempre nuovi. Non riesce più a stare tranquillo senza suoni, immagini in movimento, colori. Ecco perché oggi molti scolari delle elementari hanno difficoltà a stare in classe davanti a un libro" (Giovanni Riva)

Raccomandazioni della SIP sull'uso dei tablet e degli smartphone

- No a smartphone e tablet prima dei due anni, durante i pasti e prima di andare a dormire.

- Limitare l'uso a massimo 1 ora al giorno nei bambini di età compresa tra i 2 e i 5 anni e al massimo 2 ore al giorno per quelli di età compresa tra i 5 e gli 8 anni.

- No al cellulare "pacificatore".

- Applicazioni di qualità da usare <u>insieme ai genitori.</u>

Ma soprattutto i genitori dovrebbero dare il buon esempio, limitando l'utilizzo dei media device perché i bambini sono grandi imitatori

https://www.sip.it/2018/06/18/smartphone-tablet-gia-nel-primo-anno-vita-no-al-telefonino-pacificatore-arrivano-le-raccomandazioni-della-societa-italiana-pediatria/