

**iMATERIALI**  
**Erickson**

Strumenti per la didattica, l'educazione,  
la riabilitazione, il recupero e il sostegno  
Collana diretta da Dario Ianes

Anna Maria Venera, Paola Ricchiardi e Cristina Coggi

# **GIOCO E POTENZIAMENTO COGNITIVO NELL'INFANZIA**

**Materiali e attività ludiche per bambini dai 3 ai 6 anni**

LA PRATICA

**Erickson**

# Indice

- 7** Introduzione
- 9** CAP. 1 – Progettazione e sperimentazione dei giochi
- 9** Destinatari
- 9** Progettazione dei materiali
- 14** La valutazione finale e gli esiti conseguiti nelle sperimentazioni
- 15** CAP. 2 – Come utilizzare i giochi
- 15** Predisposizione del setting
- 16** Giochi più semplici
  - 16** • Animali della fattoria
  - 18** • La tombola dei piccoli
  - 18** • Forme colorate
  - 20** • Il domino degli animali
  - 20** • Il gioco della memoria
- 21** Giochi che esercitano l'educazione di relazioni più complesse
  - 21** • Animali e ambienti
  - 22** • Qual è la mamma?
  - 23** • Personaggi e mestieri
  - 24** • Il gioco delle ombre
  - 25** • Simmetrie
  - 26** • Ritratti dal mondo
  - 26** • Che faccia ha?
  - 28** • Ordina per grandezza
  - 29** • I miei vestiti
  - 29** • Ordina per sequenza
  - 30** • Mongolfiere e scivoli
  - 31** • Inizia a contare
- 31** Giochi prevalentemente di ragionamento
  - 32** • Suoni e rumori
  - 32** • Riconosci l'espressione
  - 33** • Prima e dopo
- 34** Giochi che esercitano i processi cognitivi superiori
  - 35** • Cosa c'è di strano
  - 36** • Cerca l'intruso
  - 36** • Scopri le differenze
  - 37** • Realtà o fantasia
  - 37** • Adesso racconto io
- 39** CAP. 3 – Un esempio di programma
- 39** Il programma di potenziamento cognitivo e motivazionale
- 57** Bibliografia

# Introduzione<sup>1</sup>

Il gioco rappresenta un ambito privilegiato per lo sviluppo infantile, sia quando si manifesta come attività libera, sia quando coinvolge l'adulto insieme al bambino. In tutte e due le modalità, sono comunque fondamentali la cura e l'attenzione che gli educatori dedicano ai momenti ludici. Nel primo caso, per il gioco libero, è importante che l'adulto sappia riservare all'attività ludica specifici momenti e luoghi, perché essa si possa adeguatamente sviluppare, che metta a disposizione materiali adeguati, incoraggi la partecipazione del bambino e favorisca la cooperazione. Ancor più nel caso del gioco strutturato, diventa centrale l'apporto dell'adulto (insegnante, educatore o genitore) sia nella scelta accurata dei giochi da proporre, sia nelle strategie adottate per coinvolgersi e coinvolgere i piccoli, nell'orientare il gioco senza snaturarlo e nel fornire l'essenziale opera di *scaffolding*.

L'adulto che si propone di perseguire specifici obiettivi educativi necessita di materiali ludici adeguati al conseguimento delle mete, e di strategie di impiego *ad hoc*. A questo scopo nel presente kit abbiamo raccolto una serie di giochi educativi utili per lo sviluppo di specifici processi cognitivi, classificati sulla base delle abilità che vengono coinvolte in modo prioritario. In particolare si propongono giochi volti a favorire lo sviluppo del bagaglio conoscitivo dei bambini negli ambiti fondamentali che toccano abitualmente la vita dei piccoli (lessico relativo alle parti del corpo, agli animali, alla frutta e verdura, agli elementi naturali, al vestiario...). Alcune attività ludiche sono volte poi allo sviluppo di processi cognitivi di base, come l'educazione di relazioni semplici (uguaglianza, complementarietà, temporalità, spazialità, ecc.) e il ragionamento (causa-effetto). Altri materiali sono infine mirati principalmente allo sviluppo dei processi cognitivi superiori (capacità critica e creatività).

I giochi proposti sono adeguati a interventi che prevedono l'interazione con un solo bambino, ad esempio nel contesto domestico, e a programmi che coinvolgono un gruppo di bambini, come può accadere all'interno di una scuola dell'infanzia o

---

<sup>1</sup> Le tre Autrici hanno collaborato alla pianificazione della ricerca e allo studio dei materiali. Anna Maria Venera ha progettato e predisposto i primi prototipi dei giochi. Cristina Coggi e Paola Ricchiardi hanno coordinato la sperimentazione in Italia e all'estero. Ad Anna Maria Venera vanno attribuiti il capitolo 1 (tranne l'ultimo paragrafo) e la presentazione dei materiali di gioco nel capitolo 2. A Paola Ricchiardi vanno attribuiti l'Introduzione (in coll. con C. Coggi) e il capitolo 3. A Cristina Coggi vanno attribuiti l'ultimo paragrafo del capitolo 1 e il capitolo 2.

di un'altra struttura educativa. Si tratta di attività comunque pensate per un piccolo gruppo di 5-6 bambini al massimo, per poter stimolare adeguatamente ciascuno. Più i bambini sono piccoli o in difficoltà, più devono essere ridotti i gruppi.

In questa guida vengono presentate le caratteristiche dei destinatari delle attività ludiche, i criteri che hanno guidato la progettazione dei materiali e gli esiti della sperimentazione effettuata (capitolo 1). Quindi verranno descritte le modalità consigliate di predisposizione del setting. Si illustreranno inoltre in dettaglio le proposte che si troveranno nella scatola, con i relativi materiali messi a disposizione, e si analizzeranno le possibili modalità di utilizzo (capitolo 2). Per ciascuna strategia di impiego dei giochi si preciseranno i processi cognitivi prioritariamente coinvolti. Si presenterà inoltre una possibile sequenza da adottare per un progetto sistematico di potenziamento cognitivo e motivazionale dei bambini (capitolo 3). Si tratta di una programmazione che è stata ampiamente sperimentata, con buoni esiti di ricerca,<sup>2</sup> nell'ambito del Progetto Fenix.<sup>3</sup> In essa le proposte sono graduate, dalla più semplice alla più complessa, con suggerimenti anche per l'ambientazione fantastica in cui contestualizzare le attività ludiche. Questo non toglie che i giochi possano essere realizzati anche singolarmente, o in una sequenza diversa da quella esemplificata.

---

<sup>2</sup> Gli esiti di ricerca sono documentati nel testo: P. Ricchiardi e C. Coggi (2011), *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia – La teoria. Comprensione, memoria, ragionamento, capacità critica e creatività*, Trento, Erickson.

<sup>3</sup> Il Progetto Fenix è un programma di didattica laboratoriale finalizzato allo sviluppo cognitivo e motivazionale di bambini con difficoltà di apprendimento, legate a diversi fattori di rischio. Il nome deriva dall'uccello mitologico che rinasce dalle sue ceneri.

# Progettazione e sperimentazione dei giochi

## Destinatari

I giochi che costituiscono il programma qui presentato, sono rivolti ai bambini dai 3 ai 6 anni. Le proposte ludiche possono essere utilizzate a diversi livelli di difficoltà, come emergerà dall'illustrazione dei giochi. Alcuni, più complessi, risultano più adeguati a bambini dai 4-5 anni in su.

Si tratta di un insieme di materiali utili sia per un uso professionale, in una situazione individuale di tipo clinico o in piccolo gruppo, sia per un uso più libero, da parte di adulti che si propongano più semplicemente lo sviluppo armonico dei loro piccoli. Educatori, insegnanti, pedagogisti, psicologi e logopedisti possono dunque utilizzare i giochi della scatola per lo sviluppo di specifiche competenze nei bambini, con una modalità tecnico-specialistica, e seguendo le indicazioni riportate nelle pagine seguenti. Genitori e adulti in generale, che non si propongono specifici obiettivi professionali, possono invece fruire del materiale in maniera più libera e flessibile. Il kit è stato infatti sperimentato sia in situazioni di normalità, nelle scuole dell'infanzia e nelle famiglie, sia in contesti deprivati, con gruppi di bambini in particolare difficoltà. Nel primo caso, si intende favorire la naturale maturazione infantile, mentre nel secondo caso l'obiettivo prioritario è accelerare lo sviluppo cognitivo, al fine di far fronte a un ritardo legato alla vita in un ambiente svantaggiato di vario tipo, in cui l'accompagnamento adulto è stato particolarmente carente. In ambedue i contesti i giochi proposti si sono dimostrati efficaci.

## Progettazione dei materiali

### *Storia del gioco e ruolo dell'adulto*

La storia del gioco è per lo più una storia senza la presenza di giocattoli così come li intendiamo attualmente. Oggi le attività ludiche sono, infatti, fortemente connesse alla presenza di strumenti strutturati, realizzati dagli adulti per il gioco infantile. Il giocattolo quale «prodotto industriale» è un fenomeno relativamente recente. È dalla metà dell'Ottocento in poi che giochi e giocattoli diventano soprattutto dei prodotti di mercato. Ovviamente i bambini hanno sempre giocato, per

quanto era nelle loro possibilità, ma gli oggetti dei loro giochi erano principalmente prodotti artigianalmente, costruiti dai bambini o dai famigliari.

Nel momento in cui si comincia, però, a parlare di produzione e vendita del giocattolo, questo perde le sue caratteristiche di oggetto creato dal bambino per diventare uno strumento pensato, selezionato, costruito, venduto e acquistato dall'adulto. Da qui in poi entra in gioco l'intenzionalità dell'adulto e i significati e i valori che intende trasmettere al piccolo. Egli, infatti, attraverso il sistema dei giocattoli, propone modalità di apprendimento, schemi di comportamento, modi d'uso di spazi e tempi. Promuove inoltre alcune abilità a discapito di altre e precise regole di comportamento. Ogni gioco ha, infatti, le sue regole e giocando il bambino le apprende e acquisisce con esse il comportamento sociale, che può essere, ad esempio, di competizione o di collaborazione e rispetto reciproco. Il gioco e il giocattolo contengono dunque una serie di significati profondi, che passano attraverso il mondo dell'immaginario e del simbolico, definendo l'idea di «ludico» di una determinata società, i suoi modelli educativi e la sua stessa idea di infanzia.

Pertanto i giochi e i giocattoli, prima di appartenere al bambino, che certamente li userà secondo i suoi codici di lettura, sono di proprietà degli adulti, che li progettano, li costruiscono, li acquistano e li offrono ai bambini.

Diventa dunque fondamentale innanzitutto l'esercizio della *capacità critica* da parte dell'adulto nella proposta dei giochi, per evitare, ad esempio, che il giocattolo diventi strumento per la diffusione di messaggi non condivisibili. Infatti, se per buona parte dell'Ottocento il giocattolo aveva la funzione principale di essere strumento di gioco, oggi sempre più diventa un oggetto che il bambino desidera possedere ed esaurire in poco tempo, uno strumento per veicolare messaggi commerciali e indurre al consumo il bambino stesso. Ad esempio, diventa sempre più difficile acquistare un memory o una tombola che non utilizzino immagini di protagonisti di cartoni animati trasmessi in televisione o al cinema. In tal modo, il giocattolo diventa rapidamente volano per altri acquisti, contrassegnati dagli stessi personaggi e un invito a incrementare il consumo televisivo e viceversa. A questo proposito, è importante che l'adulto tenga conto innanzitutto dei valori o disvalori che implicitamente si incoraggiano nei bambini, anche solo orientando il loro gioco o fornendo alcuni tipi di giocattoli piuttosto che altri.

È evidente inoltre la centralità dell'adulto nella *progettazione del gioco*.

Nella fase di progettazione di materiali strutturati per l'attività ludica, se l'adulto si propone fini educativi, deve conoscere quali processi cognitivi stimola con gli oggetti realizzati e quali effetti ha sullo sviluppo emotivo-affettivo e sulle interazioni sociali. Dovrà dunque, ad esempio, tenere in considerazione se il gioco si utilizza individualmente o in gruppo, se attiva la competitività o la cooperazione, come si strutturano le interazioni tra bambini e quali aspetti e interventi, diretti o indiretti dell'adulto, possono sostenere l'attività di gioco.

### *Il gioco tra tradizione e innovazione*

È importante inoltre non tralasciare giochi della tradizione, che sono risultati significativi per lo sviluppo di intere generazioni e costituiscono un patrimonio dell'umanità, in quanto condivisi da più culture.

La preoccupazione di valorizzare anche elementi importanti della cultura ludica ha ispirato le scelte dei giochi in questa scatola, in cui si è deciso di affiancare a giochi nuovi attività che hanno una tradizione culturale consolidata e che meritano un'adeguata promozione. Ne presentiamo di seguito alcuni esempi.

Il gioco «Mongolfiere e scivoli» rappresenta una reinvenzione del famoso gioco «Draghi e scale», su cui si è concentrata molta ricerca educativa. L'origine è indiana, e risale a un gioco hindù, chiamato il «Moksha-patamu», di ispirazione religiosa, che simbolicamente raffigurava il tragitto morale che si percorre in salita, lungo tutta la vita, con alcune cadute, prima di raggiungere il cielo. Rappresenta oggi un gioco conosciuto in tutto il mondo, realizzato in modi e forme diverse. Nella nostra versione, si è deciso di utilizzare l'immagine della «mongolfiera», che simbolicamente rappresenta una salita verso l'alto, grazie alla progressiva eliminazione delle zavorre, e dello «scivolo», che indica le cadute. Il gioco richiama il tema del viaggio, che è presente in molte esperienze ludiche. Se ne conoscono alcuni prototipi che risalgono a cinquemila anni fa, come il gioco africano del «Mehen», e versioni più recenti, fino al conosciuto «Gioco dell'Oca», che si utilizza ancora oggi. Si tratta di giochi di percorso dove predomina il caso. Rappresentano una delle prime forme di gioco di tavoliere dell'antichità. Molte versioni antiche hanno significati religiosi e sacri: nell'antico Egitto c'era fin dal 3000 a.C. il gioco del «Serpente arrotolato»; in Cina c'era il gioco della «Promozione» o dei «Mandarini»; nel Tibet il «Gioco della rinascita».

Il «domino degli animali» costituisce invece una reinvenzione del gioco «Domino», ideato in Cina oltre trecento anni fa, che riportava elementi per la divinazione. La versione con i numeri venne introdotta in Italia verso la metà del XVIII Secolo. Oggi è diffuso in diverse parti del mondo, con diverse varianti.

Il gioco «La tombola dei piccoli» è invece una reinvenzione della tombola, che venne introdotta in Italia nel 1530. Nella versione classica del gioco, la cartella è divisa in caselle da tre linee orizzontali e da nove verticali. In ogni fila orizzontale sono inseriti cinque numeri, da 1 a 90. In Inghilterra, nell'epoca vittoriana, i numeri erano sostituiti da disegni e da lettere, per utilizzare la tombola come un gioco istruttivo, per cui si aveva, ad esempio: la «tombola botanica», la «tombola storica» e la «tombola ortografica».

Il gioco «Riconosci l'espressione» rappresenta poi una rivisitazione del più recente gioco «Indovina chi?», lanciato negli anni Ottanta negli Stati Uniti dall'azienda MB.

Nella progettazione dei giochi ci si è quindi basati su conoscenze ed esperienze già acquisite, immaginando e sperimentando però nuove soluzioni, apportando elementi di innovazione al gioco stesso, evitando omologazioni e promuovendo modelli educativi positivi. Presenteremo di seguito i criteri specifici utilizzati nella progettazione dei giochi e nella scelta delle immagini da disegnare.

### *Criteri per la progettazione*

#### a) Gli obiettivi didattico-educativi

Il gioco costituisce per i bambini lo strumento privilegiato per conoscere, esprimere, elaborare il mondo interiore e confrontarsi con quello esterno.

I giochi presenti nel kit sono stati progettati cercando di soddisfare diverse finalità, che vanno dal coinvolgere il bambino in un processo attivo di apprendimento, al favorirne una partecipazione attenta e motivata, dal creare delle relazioni costruttive e cooperative con i coetanei, al favorire una relazione significativa con l'adulto di riferimento.

I sussidi ludici sono quindi stati progettati con l'intento di perseguire numerosi scopi:

- coniugare precise finalità didattiche con la caratteristica principale insita nel gioco, ovvero il *piacere del giocare*;
- stimolare la curiosità del bambino, individuando attività in cui si impara divertendosi;
- favorire un clima in cui l'adulto diventa mediatore degli apprendimenti e delle relazioni;
- garantire la partecipazione attenta e motivata del bambino;
- favorire il coinvolgimento e il ruolo attivo del piccolo durante l'attività ludica;
- privilegiare giochi che favoriscano l'impiego di diversi processi cognitivi in relazione all'età di riferimento (3-6 anni);
- individuare delle attività da poter ripetere, senza annoiare il bambino;
- attivare emozioni positive attraverso il gioco;
- sollecitare la relazione fra pari, attraverso la condivisione di momenti di gioco;
- esercitare l'autocontrollo, favorendo la capacità di seguire le regole e le consegne date.

L'impianto progettuale è unico, mentre la sua articolazione è differenziata, in funzione del livello di apprendimento e dell'età del bambino. L'intervento prevede giochi che sono proposti con differenti gradualità, rispetto alla loro complessità, per favorire la riuscita.

Nella fase di progettazione si sono valutate alcune variabili significative:

- l'età e il livello di sviluppo;
- i tempi di attenzione e il grado di autonomia e di autoregolazione;
- la conoscenza della lingua italiana.

Tutti i giochi individuati richiedono un impegno individuale (da parte del bambino) e contemporaneamente, quando possibile, un coinvolgimento nella relazione con i pari, oltre che la mediazione dell'adulto, facilitatore che promuove le attività, nel pieno rispetto dei tempi individuali. Un'azione di gioco può essere troppo veloce per alcuni, e troppo lenta per altri. L'adulto deve quindi imparare a regolare il tempo di gioco.

I giochi sono stati pensati per favorire un'attività con un bambino o, preferibilmente un piccolo gruppo, da 5 a 6 partecipanti.

Particolare attenzione è stata posta a coniugare i giochi strutturati con il divertimento e il piacere che sono insiti nell'attività ludica. Per questo motivo si sono individuati dei giochi che hanno un inizio e una fine precisi, adottano sequenze accettate dai «giocatori» e possono essere replicati anche in altri momenti e in situazioni differenti.

Queste semplici regole «procedurali» garantiscono ai piccoli un contesto di prevedibilità e sicurezza.



## b) La scelta delle immagini e dei colori

Nella fase di progettazione è stata inoltre data molta importanza alla scelta dei colori e delle immagini.

Queste ultime, fondamentali per l'apprendimento linguistico e l'arricchimento delle conoscenze, per essere efficaci devono però essere sempre facilmente decodificabili, sia per i bambini senza difficoltà, sia per quelli che presentano problemi di apprendimento, perché possono fungere sia da stimolo sia da distrattore. Proprio per evitare che il bambino possa farsi influenzare da ciò che viene disegnato, si è scelto di non creare nella stessa tessera più figure.

Le figure sono molto semplici, in modo da evitare che particolari caratteristiche percettive attirino l'attenzione del bambino, influenzando la sua comprensione. Per soggetti con maggiori difficoltà il suggerimento è di proporre i giochi anche con l'utilizzo di materiali concreti (pupazzi, casa delle bambole, ecc.), inserendo richieste verbali che stimolino le strutture cognitive oggetto dell'intervento educativo.

Pure il colore assume la sua importanza: per evitare distrazioni da parte del bambino, è stata colorata solo l'immagine rappresentata, lasciando lo sfondo bianco, ed evitando così di distogliere l'attenzione dall'immagine principale con sfondi dai colori sfumati o troppo intensi.

I giochi proposti, proprio per queste caratteristiche, sono adatti a favorire attività di osservazione, di comprensione e produzione verbale e di potenziamento cognitivo.

Ad esempio, i primi giochi proposti — «Animali della fattoria», «La tombola dei piccoli» e «Forme colorate» — consentono di attivare i processi cognitivi di base, quali la conoscenza e la comprensione, e facilitano l'acquisizione di nuovi vocaboli e l'arricchimento lessicale.

In questi giochi le immagini scelte e rappresentate sulle tessere diventano anche lo strumento per ottenere un progresso nello sviluppo lessicale.

Il gioco «Riconosci l'espressione» è basato su immagini che hanno la finalità di avvicinare il bambino al reale, portandolo a riconoscere le diverse espressioni del volto e le emozioni connesse alle medesime. Lo sviluppo dell'intelligenza emotiva è condizione per la socializzazione e per la maturazione delle abilità relazionali.

In altri casi, ad esempio nel gioco «Ordina per sequenza», sono state scelte brevi sequenze narrative, con immagini semplici, in cui possa emergere l'azione che compie un soggetto, per consentire la ricostruzione degli eventi narrativi e dei nessi logico-temporali. L'attività sarà accompagnata da domande di comprensione e di stimolo per la verbalizzazione e la riflessione: al bambino si chiederà di riordinare le vignette, di metterle in relazione, di descrivere e raccontare la storia in sequenza, stimolando il linguaggio.

Questo tipo di attività consentirà di affinare alcune abilità cognitive connesse alla comprensione linguistica e alle operazioni di ordinamento temporale e causale degli eventi.

In questi giochi, il bambino mostra una naturale propensione ad ascoltare e costruire storie intorno a eventi reali o immaginari. Per promuovere l'arricchimento lessicale e la padronanza della lingua si rende necessario assumere un ambito di esperienza significativo e integrato, con il supporto dell'adulto.

## La valutazione finale e gli esiti conseguiti nelle sperimentazioni

I materiali di questo kit sono stati sperimentati in maniera sistematica, secondo la programmazione descritta nel capitolo 3, con bambini di 3, 4 e 5 anni, ai quali sono state somministrate prove iniziali e finali. Gli alunni del gruppo sperimentale sono stati 142 in due anni in Italia, mentre un centinaio di piccoli ha composto il gruppo di controllo. Il campione è molto variegato: l'intervento è stato abitualmente realizzato in scuole dell'infanzia pubbliche e paritarie, sui bambini più in difficoltà. Spesso nei gruppi erano presenti anche bambini stranieri, con specifiche difficoltà linguistiche. Le sperimentazioni all'estero hanno coinvolto un'altra cinquantina di bambini tra il 2009 e il 2011.

In tutte e tre le fasce d'età l'esito è stato positivo, specie con i bambini più grandi di 4 e 5 anni, sia in Italia che all'estero (Cameroun, Mali, Capo verde, Rwanda, El Salvador, Minas Gerais, Madagascar).

L'intervento è stato condotto abitualmente su singoli bambini e gruppi ristretti di 4-5 soggetti. Presenteremo di seguito alcuni tra i principali esiti conseguiti in Italia.

Per la fascia dei 3 anni si sono constatati progressi nell'area della «classificazione» e della «capacità critica», seguite dallo sviluppo della «memoria», delle «conoscenze» e del «conteggio».

Gli esiti dei bambini di 4 anni confermano l'efficacia del programma. Il gruppo di controllo partiva più avvantaggiato rispetto a quello sperimentale, ma ha conseguito progressi di lieve entità, legati perlopiù alla maturazione spontanea. Il gruppo sperimentale invece ottiene punteggi medi di uscita superiori a quelli dei compagni di controllo.

Confrontando i dati analitici rilevati sui due gruppi, sui diversi processi cognitivi attivati, si constata che il guadagno superiore nei quattrenni si ottiene nei processi cognitivi superiori, come creatività e senso critico, e nella memoria. Si consegue un buon guadagno anche nell'educazione di relazioni. Le conoscenze prematematiche e linguistiche ottengono un guadagno simile.

Il calcolo del test t di Student sui punteggi delle prove iniziali e finali del gruppo sperimentale e del gruppo di controllo, rivela cambiamenti significativi ( $p < 0,001$ ) in tutte le aree, mentre nel gruppo di controllo non si realizza alcuna variazione significativa.

Per i bambini di 5 anni si possono riscontrare esiti molto positivi: l'incremento del gruppo sperimentale risulta essere in media del 30%, contro il 7% del gruppo di controllo.

Gli esiti totali iniziali del gruppo sperimentale e del gruppo di controllo risultavano significativamente differenti ( $p = 0,001$ ) in ingresso, a favore del gruppo di controllo. In uscita i due gruppi risultano significativamente differenti ( $p = 0,00001$ ), ma a favore del gruppo sperimentale, mettendo in luce la sistematicità degli effetti degli interventi.

Più in dettaglio, nel gruppo sperimentale si riscontra nuovamente un incremento nei processi cognitivi superiori, capacità critica e creatività, ordinamento e memoria. C'è inoltre un forte incremento delle conoscenze.

In generale dunque i processi cognitivi superiori sono quelli più avvantaggiati dal progetto, benché tutte le aree indagate presentino degli incrementi.

## Un esempio di programma

### Il programma di potenziamento cognitivo e motivazionale

L'uso graduato dei diversi giochi proposti nel presente kit consente di realizzare un programma di potenziamento cognitivo e motivazionale sistematico per i bambini nella fascia d'età prescolare. Tale percorso ha avuto numerose sperimentazioni con buoni risultati. Le attività realizzate si inquadrano nell'ambito del Progetto Fenix, un programma di didattica laboratoriale condotto con approccio ludico volto a favorire lo sviluppo dei bambini a cui è rivolto. Il Progetto prende il nome dell'Araba fenice, che risorge dalle proprie ceneri, a indicare l'obiettivo di dare una possibilità di crescita e cambiamento ai bambini (specie a quelli più in difficoltà). Il programma ha avuto origine nel lavoro con i piccoli più vulnerabili di Salvador de Bahia (Brasile). Vista l'efficacia, il metodo è stato adattato anche ai bisogni dei bambini che vivono in contesto occidentale.

Il progetto prevede un intervento con i software per la scuola primaria e un programma con i giochi concreti, appunto il kit dei giochi, per la fascia d'età prescolare.

L'innovatività del percorso sta nell'uso di una serie graduata e calibrata di giochi «educativi», individuati come utili per conseguire obiettivi di sviluppo cognitivo.

La realizzazione del percorso prevede inoltre l'adozione di specifiche regole e rituali, la contestualizzazione del progetto all'interno di un'ambientazione fantastica e l'uso di determinati materiali integrativi.

#### *Una programmazione sistematica*

Sulla base della sperimentazione del Progetto Fenix si possono prevedere 30 incontri, da un'ora e mezza ciascuno, per un totale di 45 ore circa, da realizzare con piccoli gruppi di bambini sotto la guida di un adulto, attento sia agli aspetti cognitivi che a quelli emotivo-affettivi.

È di grande rilevanza infatti sia l'atteggiamento di accoglienza e valorizzazione che l'adulto sa rivolgere a ciascun bambino, sia la competenza nella mediazione cognitiva, che consentirà di facilitare lo sviluppo dei processi di pensiero dei piccoli, specie con una verbalizzazione adeguata.

Gli incontri sono stati realizzati con buoni esiti di efficacia sia in maniera intensiva, in un mese circa, sia in modo estensivo, con 2 incontri a settimana.

In ogni incontro è previsto l'impiego di circa due proposte ludiche, a seconda della complessità del gioco, integrate da letture di storie o dalla visione di un film. Vi sono giochi più complessi, che si possono realizzare, come si è visto, in diversi modi, e che quindi possono occupare anche molto tempo. Altri invece sono di più rapida esecuzione e quindi vanno associati a quelli più lunghi. In uno stesso incontro si potranno svolgere dunque anche giochi che stimolano processi differenti. Si intende così, inoltre, evitare di annoiare il bambino con attività troppo simili.

Ogni attività ludica viene proposta nel percorso in diverse forme, al fine di sfruttarne al massimo le potenzialità, ovvero per stimolare i processi cognitivi coinvolti in diverse direzioni, e per sostenere la motivazione ad apprendere con esperienze gratificanti. Il materiale in sé può attivare le attitudini esplorative del bambino, se queste sono opportunamente guidate da un interrogare efficace dell'insegnante (es. «Guardiamo insieme le carte. Come è fatto questo gioco? Che cosa è disegnato?»).

### *Regole e rituali*

Il percorso completo richiederebbe l'impiego di specifiche regole e rituali che lo caratterizzano e lo differenziano dalle attività quotidiane.

Per il corretto svolgimento delle attività è necessario, specie se i bambini sono più di uno, stabilire regole da adottare negli incontri. Prima dell'avvio di tutto il progetto si può prevedere a questo scopo un momento specifico. Le regole, nate possibilmente da una negoziazione con i bambini, possono venire illustrate con alcune immagini. Se vengono definite nell'ambito della cornice fantastica scelta (es. le «regole del bosco»), possono essere portate o inviate simbolicamente ai bambini da un personaggio per loro significativo (es. il gigante, il mago, la fata, ecc.).

È necessario inoltre adottare una certa ritualità nell'avvio degli incontri, appropriandosi di un luogo che rimanga sempre il medesimo e che possa venir identificato facilmente dai piccoli, grazie alla realizzazione di scenari connessi allo sfondo integratore.

Ciascun incontro può essere preceduto da una fase in cui raccogliere le ansie e le emozioni dei bambini, affinché le attività vengano svolte nel modo più sereno possibile. Ciascun bambino potrà venir invitato a esprimere le sue emozioni. I sentimenti negativi potranno essere simbolicamente richiusi in un sacchetto e gettati via, così da avviare l'incontro più sereni e disponibili ad apprendere.

Si potrà anche ipotizzare di iniziare sempre con un canto o con lo svolgimento di un rituale volto a scoprire i giochi che si utilizzeranno in quell'occasione.

Ogni incontro potrà invece terminare con un applauso ai bimbi che hanno partecipato, o con un saluto speciale, ad esempio una breve canzoncina cantata e mimata.

Anche l'avvio dei diversi giochi può prevedere un rituale, che aiuti i bambini a mantenere il livello di attenzione adeguato. Si possono, ad esempio, invitare i piccoli a osservare i materiali e a classificarli per studiarne le possibili funzioni. Si potrà così arrivare insieme a ipotizzare la modalità di gioco più probabile. Si può poi procedere a confrontare le diverse ipotesi, per arrivare a quella più utile per condurre

il gioco. Si potrà procedere poi con la realizzazione del gioco nelle diverse versioni, a partire da quelle che implicano processi più semplici, fino a quelli più complessi.

### *Ambientazione fantastica*

Nelle diverse sperimentazioni, è risultato utile adottare un tema conduttore, per connettere le diverse attività ludiche in un percorso coerente. Nella programmazione esemplificativa riportata di seguito è stato utilizzato il tema del *campeggio nel bosco*, attività con cui si inizieranno le attività e con cui verranno introdotte tutte quelle successive. In questa cornice trovano posto personaggi fantastici come la fata buona, le streghe, il mago, i folletti... Ciascun personaggio guida può essere presentato, descritto e/o disegnato perché i bambini possano affezionarsi allo stesso. La cornice fantastica richiede, per incrementare il coinvolgimento emotivo dei bambini, di venir introdotta con enfasi dall'adulto, che dovrà essere disponibile a mettersi in gioco anche emotivamente.

### *Integrazioni ai giochi*

Per ogni argomento vengono presentate nella programmazione esemplificativa le indicazioni per reperire materiali integrativi (es. albi illustrati o software online) che possono essere utilizzati per sviluppare attività aggiuntive e favorire l'incremento del bagaglio di conoscenze.

Le attività possono infatti essere arricchite con il gioco simbolico, la lettura di albi illustrati, la visione di filmati e di cartoni animati. Ad esempio, le attività ludiche relative ai «mestieri» possono facilmente essere integrate con rappresentazioni simboliche, documentari, filmati su Youtube, cartoni animati, giochi online, fotografie, ritagli di riviste, cartelloni. Le integrazioni facilitano l'accrescimento delle conoscenze e l'esercizio dei processi di pensiero, in contesti anche diversi da quelli mostrati dai giochi.

### *Esempio di programmazione*

Sulla base delle sperimentazioni effettuate, si è giunti a formalizzare una serie di incontri. È risultato efficace, in particolare, progettare in dettaglio un ciclo di 20 incontri, ciascuno dei quali con diverse attività ludiche, a cui aggiungere un secondo ciclo di 10, in cui i giochi vengono ripetuti, in ordine sparso, escludendo quelli che sono troppo semplici o che non hanno riscosso successo tra i bambini (a meno che non siano considerati fondamentali). La ripetizione di alcune attività, con eventuali integrazioni a scelta, consente di consolidare meglio le competenze conseguite e di meglio personalizzare il percorso, adattandosi alle necessità e alle richieste dei bambini.

Presentiamo dunque di seguito il primo ciclo di 20 incontri, per i quali è stata stabilita una programmazione dettagliata, e una sintesi per gli ultimi dieci.

Il programma prevede, in una prima fase, attività più legate alla conoscenza e allo sviluppo linguistico, per poi passare allo sviluppo dell'educazione di relazioni, del ragionamento, della capacità critica e creatività.

Per ciascuna attività vengono indicati i processi cognitivi (riportati a margine in relazione alle diverse attività che li promuovono) coinvolti e i materiali occorrenti.

## PRIMO INCONTRO

**Giochi utilizzati:** Materiale vario per creare un contesto di gioco.

**Attività:**

L'incontro si può aprire con attività di conoscenza, in cui si invitano i bambini a presentarsi e illustrare il percorso che si farà insieme. Questo primo momento può realizzarsi già all'interno della cornice fantastica scelta dall'adulto. Ad esempio, se immaginiamo che il laboratorio si svolga in un campeggio, l'adulto può preventivamente predisporre un'ambientazione adeguata: montare la tenda, rappresentare il fuoco, gli alberi, le montagne, il ruscello, un laghetto... Può inoltre vestirsi in maniera consona e coinvolgere i bambini dando un oggetto distintivo comune (un cappellino, uno zainetto...) in modo che i piccoli abbiano l'impressione di partire insieme per un'avventura emozionante.

Il tipo di contesto fantastico deve essere scelto in coerenza con le proprie attitudini e con le esperienze dei bambini. Più sono grandi i bambini e più possono essere complesse le scene (es. jungla, foresta...).

*Sviluppo del pensiero  
astratto e del pensiero  
divergente*

*Sviluppo della  
conoscenza di nomi  
e concetti nuovi*

All'interno del gioco, l'adulto deve favorire l'identificazione dei bambini nei diversi ruoli, le trasformazioni simboliche, il decentramento, la narrazione, l'arricchimento verbale e cognitivo dei piccoli, indicando e nominando gli oggetti nuovi presenti nell'ambiente costruito. Allo scopo è necessario portare diversi oggetti (es. cibo di plastica, pentolino, fornellino finto, zaino, sacco a pelo...) e costruire un setting ricco di stimoli, in modo da stimolare la curiosità e le domande dei bambini, che porteranno alla costruzione di nuove conoscenze.

L'incontro è totalmente incentrato sullo sviluppo del gioco simbolico che l'adulto dovrà curare con inviti, domande, riprese a specchio e assecondamenti (si veda il capitolo 3 del volume di P. Ricchiardi e C. Coggi, *Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia – La teoria*, Trento, Erickson, 2011).

## SECONDO INCONTRO

**Giochi utilizzati:** «Animali della fattoria».

**Attività:**

*Sviluppo del pensiero  
astratto e del pensiero  
divergente*

*Sviluppo della conoscenza  
di nomi e concetti nuovi  
e memorizzazione degli stessi*

Nel secondo incontro si può riprendere il gioco simbolico avviato la volta precedente, al fine di connetterlo con le nuove attività ludiche. Ad esempio, l'adulto può fingere di sentire i rumori di animali, intorno alla tenda costruita, e chiedere ai bambini di nominare gli animali percepiti. A quel punto l'educatore, per aiutare i bambini a ricordare molti animali, può invitarli a utilizzare i materiali del gioco: «Animali della fattoria».

Prima di avviare il gioco vero e proprio, è possibile utilizzare il materiale a disposizione invitando i bambini a *esplorarlo*, chiedendo loro di denominare gli animali, facendo constatare le proprietà dei materiali (tante tessere, con disegni ripetuti sulle tabelline) e stimolando i bambini perché individuino le regole del gioco.

*Sviluppo dell'educazione di relazioni* È possibile, in un primo momento, giocare alla tombola in *modo classico*, mostrando la figura ai bambini e ripetendo più volte il nome. In un secondo giro è possibile estrarre l'animale e indicarne *solo il nome senza far vedere la figura*, per consolidare le conoscenze. Al terzo giro si potrà *fare solo il verso dell'animale o dare altri indizi, in modo che diventino uno stimolo alla memoria e al ragionamento* (es. «Ho pescato un animale piccolo, con una folta pelliccia, che fa le fusa... Che cos'è? Chi ce l'ha?»).

Si possono poi prendere le tessere della tombola e far effettuare ai bambini diversi confronti, nella forma del «Quiz: Confronta gli animali», in cui vince chi indovina più animali. Si formuleranno domande come le seguenti:

- Chi è più veloce tra i due animali mostrati? Chi è più lento?
- Chi è più pesante? Chi è più leggero?
- Qual è in alto e qual è in basso (mettere una carta sopra e una sotto)?
- Qual è dentro e qual è fuori dalla scatola (mettere dentro e fuori da una scatola le carte)?

*Sviluppo del ragionamento* Si può anche chiedere di indovinare, in un insieme di tessere collocate sul tavolo, quali sono i due animali che sono più veloci, che vivono nell'acqua...

Si può realizzare qualche quiz che stimoli il ragionamento, come «Se hai questi due animali, una lepre e una tartaruga, e organizzi una gara di corsa, chi arriva per primo? Chi mangia di più tra questi due animali?».

*Sviluppo della memoria verbale* Si termina l'incontro con una canzoncina o filastrocca sugli animali da memorizzare (più corta per i piccoli). Alcune filastrocche sugli animali si possono trovare nel testo di A. Canali, *Filastrocche degli animali*, Milano, 2008.

## TERZO-QUARTO INCONTRO

**Giochi utilizzati:** «Qual è la sua mamma?», «Animali e ambienti».

**Attività:**

*Educazione di relazioni* Il terzo incontro prosegue con il tema degli animali. Il gioco proposto è «Qual è la sua mamma?». Si può giocare tutti insieme. L'adulto dispone sul tavolo le carte, facendosi aiutare dai bambini a classificare animali-adulti e i loro piccoli. A turno ciascun bambino cerca di comporre una coppia. Si può poi giocare a squadre, dividendo i pezzi. Vince chi finisce prima.

Segue il gioco «Animali e ambienti», realizzato con le medesime tessere. Occorre effettuare una prima classificazione del materiale, collocando con i bambini gli animali nel loro ambiente: ad esempio, campagna, montagna o mare. A tale scopo si può far osservare gli ambienti e chiedere loro di raccontare che cosa notano. Si può chiedere, ad esempio: «Dove mettiamo il polpo? Dove sta la gallina? Come hai fatto a capirlo? Dove l'hai visto?». Si può infine chiarire la classificazione.

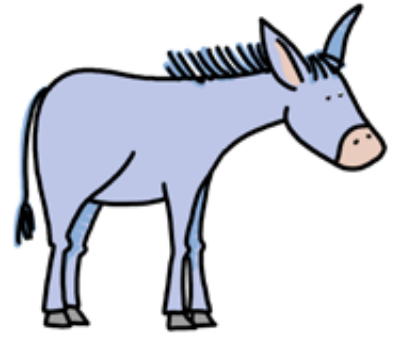
*Sviluppo della capacità creativa* Può seguire una fase di gioco simbolico, in cui si ricostruiscono i diversi ambienti. I bambini possono costruirsi la maschera di un animale e mettere in scena una storia. Allo stesso modo si può avviare un gioco simbolico per ogni ecosistema, con animali di plastica.



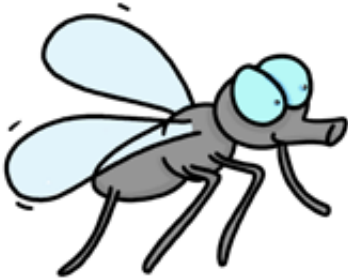
© 2011, Erickson



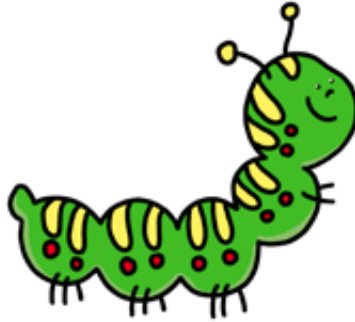
© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



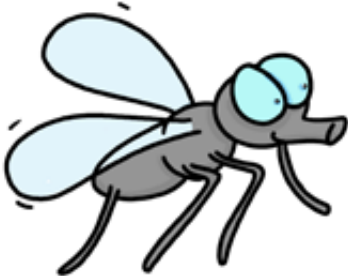
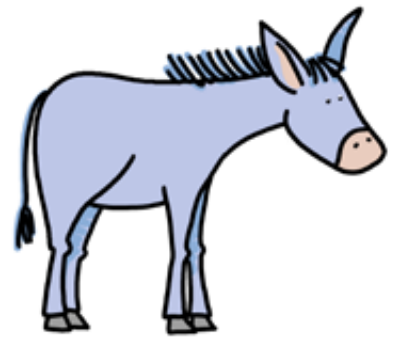
© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



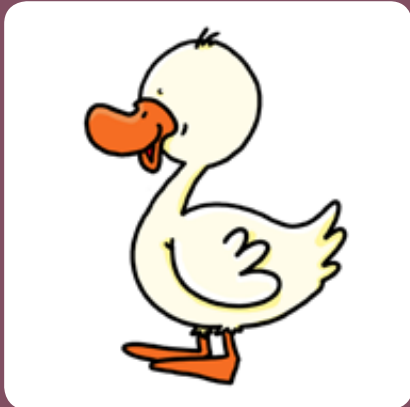
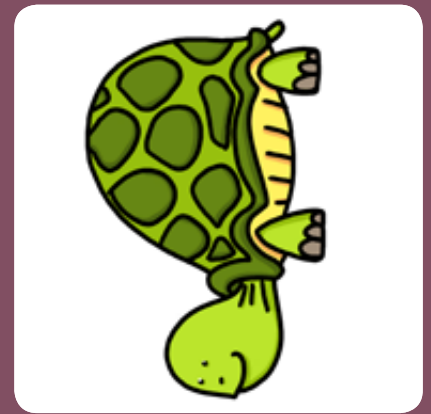
© 2011, Erickson

# 1. Animali della fattoria

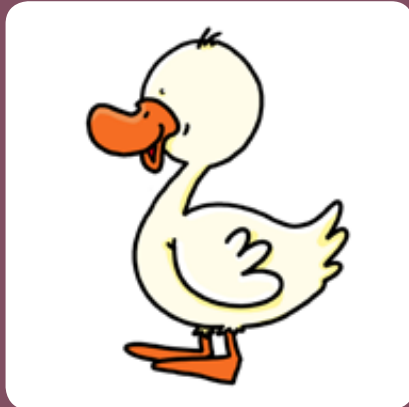




© 2011, Erickson



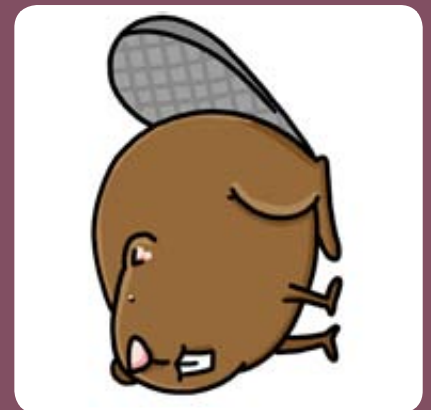
© 2011, Erickson



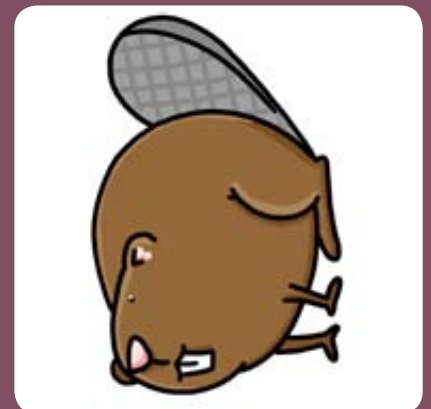
© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson



© 2011, Erickson

## 4. Il domino degli animali