

AGORÀ

18

Collana diretta da

Concetta Sirna, Massimiliano Fiorucci, Rosa Grazia Romano

Comitato scientifico della collana:

SALVATORE AGRESTA
Università di Messina
JESUS APARICIO
Università di Valladolid - ES
OTTO FILTZINGER
IPE di Mainz - DE
CONCETTA SIRNA
Università di Messina
ROSA GRAZIA ROMANO
Università di Messina

I volumi di questa collana sono sottoposti a un sistema di *double blind referee*

Raffaela Tore

Gioco e infanzia:
storia, teorie e apprendimento



ISBN volume 978-88-6760-838-6
ISSN collana 2384-9088



2021 © Pensa MultiMedia Editore s.r.l.
73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435
25038 Rovato (BS) • Via Cesare Cantù, 25 • Tel. 030.5310994
www.pensamultimedia.it • info@pensamultimedia.it

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.

Sono vietate e sanzionate (se non espressamente autorizzate) la riproduzione in ogni modo e forma (comprese le fotocopie, la scansione, la memorizzazione elettronica) e la comunicazione (ivi inclusi a titolo esemplificativo ma non esaustivo: la distribuzione, l'adattamento, la traduzione e la rielaborazione, anche a mezzo di canali digitali interattivi e con qualsiasi modalità attualmente nota od in futuro sviluppata).

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633.

Chi fotocopia un libro, chi mette a disposizione i mezzi per fotocopiare, chi comunque favorisce questa pratica commette un furto ed opera ai danni della cultura.

INDICE

Introduzione di <i>Marina De Rossi</i>	9
Capitolo 1.	
Il gioco tra storia e teorie	17
1.1 Epistemologia del gioco	17
1.2 Il gioco fra Ottocento, Novecento e Ventunesimo secolo	20
1.3 Diritti dei bambini e gioco	23
1.4 Il contributo dei teorici sul gioco	27
Domande chiave per lo studio	32
Capitolo 2.	
Intorno al pensiero delle Neuroscienze: gioco, cognizione e metacognizione	33
2.1 Neuroscienze e apprendimento	33
2.1.2 Apprendimento e memoria	34
2.1.3 Apprendimento ed emozioni	35
2.2 Processi cognitivi e gioco	36
2.3 Oltre la cognizione	39
2.4 Il gioco per lo sviluppo della metacognizione	42
Domande chiave per lo studio	51
Capitolo 3.	
Il ruolo del gioco nello sviluppo infantile	53
3.1 Gioco e sviluppo	53
3.2 Gioco e creatività	58
3.3 Gioco e linguaggio	60

3.4 Didattica per la lettura e gioco	62
3.5 Didattica per l'espressione grafica attraverso il gioco	67
3.5.1 Arte e creatività secondo l'approccio steineriano	69
Domande chiave per lo studio	72

Capitolo 4.

Processi inclusivi e gioco	73
4.1 La terminologia che accompagna l'inclusione	73
4.2 Le fasi dell'inclusione	76
4.3 Gli strumenti per l'inclusione	77
4.4 L'ICF- CY: uno strumento per includere	79
4.5 Bisogni Educativi, Contesti e Gioco	83
4.6 Didattica per l'inclusione	86
4.6.1 Musicoterapia e contesto inclusivo	88
Domande chiave per lo studio	92

Capitolo 5.

Progettare l'inclusione attraverso il gioco	93
5.1 Progettare l'intervento educativo e didattico	93
5.2 Operatività della progettazione educativa e didattica	97
5.2.1 Analisi di contesto	98
5.2.2 Definizione degli obiettivi	99
5.2.3 Lavorare sui contenuti	100
5.2.4 La valutazione	102
5.2.5 La valutazione degli apprendimenti nella prima infanzia	103
5.3 Progettare attraverso lo sfondo integratore	107
5.4 Progettare per la fascia d'età zero-tre: attività di gioco per la progettazione educativa e didattica	108
5.4.1 I giochi di cooperazione	110
5.4.2 Le carte	111
5.4.3 Palla seduti	111

5.4.4	Guardie e ladri	111
5.4.5	Il gioco di Kim	112
5.4.6	Gioco di ruoli	113
5.4.7	Facciamo finta di essere al lago	113
5.4.8	Il gioco dei colori	114
5.5	Le competenze per l'educatore per la prima infanzia in contesti inclusivi progettati per il gioco	114
	Domande chiave per lo studio	117
Appendice		
	Strumenti per la progettazione educativa e didattica	119
	Riferimenti bibliografici	133

