

# Progetto STOP!GIOCHIAMO

Classi IIB-III A-IVB-VB



 ASSOCIAZIONE DI VOLONTARIATO  
"SPAZIO GIOVANE" BIBLIOTECA ORIZZONTI

In collaborazione con  
**L'ISTITUTO COMPRESIVO M. CASELLE RAPOLLA**  
**SCUOLA PRIMARIA**

Promuove per l'anno 2019 il progetto  
**"STOP! GIOCHIAMO!"**  
Rivolto ai ragazzi della scuola primaria classi IIB-III A-IVB-VB

**ESECUTRICE DEL PROGETTO DOTT.SSA LUCIANA STANTE (PSICOLOGA)**  
**IL PROGETTO AVRÀ INIZIO IL GIORNO 11/02/2019 E TERMINERÀ IL 30/05/2019**  
**IL RESPONSABILE DEL PROGETTO GUERINO PIANTA**

*Quand'ero piccolo tutte le volte che mi vedeva giocare mia madre mi diceva di fare i compiti e io non capivo perché si ostinasse a distogliermi dalla sola cosa per cui sono veramente portato" A. Einstein*

Progetto realizzato con fondi 8x mille dell'Unione Chiese Metodiste e Valdesi d'Italia.



# Progetto STOP!GIOCHIAMO

---

Classi IIB-III A-IVB-VB

## Presentazione

Il gioco è l'espressione più autentica della cultura umana, il gioco stimola **l'inventiva, la curiosità, la manualità, l'ingegno e crea legami, aiuta a lavorare in gruppo, a rapportarsi con gli altri, a creare una dimensione di condivisione.**

Nella società attuale, la corsa sfrenata del progresso verso tecnologie sempre in aggiornamento, hanno cambiato anche il modo di intendere il gioco e sminuito l'importanza del pensiero come movimento nello spazio e nel tempo. La staticità ha preso il sopravvento sulla mobilità così come la passività sulla creatività.

Il gioco favorisce da sempre la maturazione di **competenze cognitive, affettive e sociali**; attraverso il gioco si mettono alla prova emozioni e sentimenti, ci si allena ad affrontare la realtà e a interpretare il mondo che ci circonda, si comprende l'importanza di stabilire e utilizzare regole condivise, si allena l'immaginazione e la capacità di rappresentarsi situazioni astratte.

Attraverso il gioco il bambino esprime la sua pluridimensionalità e dà spazio a fantasia ed intuizione. Il gioco favorisce l'autonomia e l'iniziativa del bambino, permette la socializzazione e la comunicazione, rende consapevoli dell'importanza delle regole, stimola l'attenzione all'altro e la capacità di collaborazione.

*In ogni gioco, in ogni attività ludica del bambino o dell'adulto, c'è una costante presenza di tre caratteristiche: l'esercizio, il simbolo e la regola... È lo stretto intreccio fra questi tre elementi che fa del gioco un'attività fondamentale indispensabile per acquisire il bagaglio necessario ad un consapevole*

*adattamento al mondo in cui siamo chiamati a vivere... Il gioco permette l'esplorazione di diverse alternative, permette di **correggere l'errore e di ricominciare da capo**, permette l'invenzione di nuove regole e la verifica delle loro conseguenze, permette di provare esperienze irrealizzabili, il tutto senza incorrere in gravi rischi. (B. Munari e D. Fabbri)*

**STOP!GIOCHIAMO: potenziamento funzioni esecutive, apprendimento e autocontrollo:**

**Il progetto:**

In neuropsicologia e psicologia cognitiva il termine *Funzioni Esecutive* (FE) è utilizzato in riferimento a funzioni corticali superiori deputate al controllo e alla pianificazione del comportamento. Si tratta di processi che permettono ad un individuo di pianificare e attuare progetti finalizzati al raggiungimento di un obiettivo, ma anche di monitorare e modificare il proprio comportamento in caso di necessità o per adeguarlo a nuove condizioni contestuali.

Numerosi sono i processi che possono essere ricondotti al dominio esecutivo: attenzione, controllo degli impulsi, autoregolazione, avvio, memoria di lavoro, flessibilità cognitiva, utilizzo dei feedback, pianificazione e problem solving.

### **Formazione teorica su FE**

Le funzioni esecutive sono competenze aspecifiche e trasversali a tutte le materie ed attività della vita (didattica e non) di tutti i giorni.

Sono processi cognitivi e di autoregolazione comportamentale che includono:

- **Attenzione:** regola l'attività mentale, filtrando e organizzando le informazioni ambientali con lo scopo di produrre una risposta adeguata. Questo sistema

risulta composto da: attenzione sostenuta, focalizzata e selettiva. L'attenzione sostenuta, definita anche stato di vigilanza, permette di mantenere un adeguato livello attentivo per tutto il tempo necessario a completare un'operazione prolungata; l'attenzione focalizzata permette di concentrare il focus in uno spazio limitato; l'attenzione selettiva consente ad un soggetto di dedicarsi esclusivamente ad una sola attività o alla selezione di un particolare stimolo, trascurando quelli irrilevanti.

- **Flessibilità cognitiva:** rappresenta la capacità di modificare le proprie risposte al variare delle condizioni presenti.
- **Inibizione:** rappresenta la capacità di frenare la risposta allo stimolo preponderante quando non corretto o disadattivo. Ciò permette la prosecuzione corretta dell'attività in corso.
- **Pianificazione:** è l'abilità di formulare un piano d'azione in funzione di un obiettivo in modo organizzato, strategico e efficiente;
- **Memoria di lavoro:** rappresenta la capacità di tenere a mente e manipolare le informazioni rilevanti per un periodo di tempo limitato, strettamente necessario allo svolgimento e al completamento di un compito. All'interno della memoria di lavoro il ruolo cruciale è svolto dal Sistema Esecutivo (modello di Baddeley 1986). Questo assolve due funzioni: mantenere temporaneamente le informazioni e rendere possibile lo svolgimento di altri compiti cognitivi complessi.

### **Giochi di potenziamento**

Allo scopo di promuovere lo sviluppo delle funzioni esecutive e dell'autoregolazione facendo leva su motivazione ed esperienza (preziosi motori dell'apprendimento) **è stato utilizzato il gioco.**

Sappiamo bene quale importanza abbia il gioco nello sviluppo del bambino, ma con l'entrata alla scuola primaria la dimensione ludica è spesso riposta "in soffitta", lasciando spazio a libri ed esercizi considerati da quel momento in poi primari ed esclusivi canali di apprendimento.

Con la collaborazione dei docenti è stato sperimentato e condiviso il valore del gioco quale importante occasione per:

- potenziare, seppur in modo indiretto e non strutturato, le principali funzioni esecutive;
- avviare una meta-riflessione con i bambini rispetto a funzioni e strategie attivate e attivabili;
- creare situazioni di apprendimento ludico da cui generare collegamenti e processi di generalizzazione nella didattica e nella quotidianità;
- sostenere il processo di autoregolazione emotiva, particolarmente chiamata in campo durante l'interazione ludica tra pari.

Analizzando i giochi con le lenti delle funzioni esecutive, ci si accorge che quasi sempre queste sono coinvolte in modo integrato, in concomitanza con un'importante attivazione emotiva generata dalla dinamica ludica.

### **Di seguito alcuni esempi di materiali e attività.**

Spot-it/Double: << una carta ciascuno, mazzo al centro...pronti?

Giro la carta del mazzo! Il primo che trova l'elemento corrispondente tra la propria carta e quella del mazzo batte la mano al centro e dice il nome!

Ricordatevi, sicuramente una delle vostre figure corrisponde ad una di ogni altra carta! C'è di sicuro!>>





- **Attenzione visiva:** compiti di barrage. Al bambino è stato richiesto di trovare lo stimolo (o gli stimoli) target collocato in mezzo ai distrattori e di apporre su di esso un segno.

- **Attenzione uditiva:** compiti di ascolto di parole. Ad una determinata parola target (calata in mezzo ai distrattori) i bambini dovevano dare una risposta grafica (una X o la scrittura di parole).

Esempio: l'insegnante leggeva le parole e i bambini tutte le volte che sentivano la parola-bersaglio "cane" dovevano fare una X su un foglio bianco.

- **Attenzione uditiva - doppio compito:** scrittura di parole dettate e ascolto di stimoli sonori. I bambini dovevano scrivere le parole dettate e nel momento in cui il l'operatore produceva un suono (es: campanello) o diceva una parola-bersaglio precedentemente stabilite (es: cane) il bambino doveva dare una risposta diversa.

Esempio 1. L'operatore dettava delle parole; il bambino le scriveva e tutte le volte che il docente pronunciava il nome di un cibo o di un animale faceva una X sul foglio.

Esempio 2. L'operatore dettava dei numeri; il bambino li scriveva e tutte le volte che il docente diceva un'operazione matematica, il bambino doveva scrivere il risultato.

- **Memoria di lavoro verbale:** attività di memorizzazione ed elaborazione di informazioni.

## Ringraziamenti

Ringraziamo il preside Vincenzo Bruno che ha accolto con fiducia la proposta e tutti gli insegnanti che hanno partecipato (Clementi, Musto, Cerone Corvasce, Granito, Russo, Di Noia, Traficante) perché, senza la stima e la dedizione da loro dimostrata, non sarebbe stata possibile la realizzazione del progetto che ci auguriamo aiuti il lavoro prezioso e quotidiano dei nostri docenti.

Dott.ssa Luciana Stante: Psicologa

Guerino Pianta: Responsabile del Progetto

Associazione di volontariato "Spazio Giovane" Biblioteca Orizzonti

