



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA**  
**DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E**  
**PSICOLOGIA APPLICATA - FISPPA**

**CORSO DI LAUREA IN**  
**SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE**  
**CURRICOLO SCIENZE DELL'EDUCAZIONE**

Elaborato finale

**IL GIOCO SIMBOLICO NELLO SVILUPPO DEL BAMBINO E COME**  
**ESPERIENZA EDUCATIVA**

**RELATORE**

**Prof.ssa Angelica Moè**

**Correlatore**

**Prof.ssa Elena Carbone**

**LAUREANDA**  
**POLONIO AURORA**  
**Matricola 2023029**

Anno Accademico 2022/23



*“Si può scoprire di più su una persona in un’ora di gioco che in un anno di conversazione”.*

*(Platone)*



## Indice

|  |    |
|--|----|
| Introduzione .....   | 5  |
| CAPITOLO 1: IL GIOCO SIMBOLICO: ORIGINI.....   | 7  |
| 1.1 Jean Piaget e i quattro stadi di sviluppo cognitivo.....                             | 7  |
| 1.2 Il gioco simbolico nel metodo Montessori .....                                       | 8  |
| 1.3 Il gioco simbolico secondo Vygotskij .....   | 10 |
| 1.4 Winnicott e l'oggetto transizionale.....   | 11 |
| CAPITOLO 2: IL GIOCO SIMBOLICO E DI IMITAZIONE.....                                      | 13 |
| 2.1 Cos'è il gioco simbolico .....   | 13 |
| 2.2 Il gioco di imitazione all'infanzia e l'importanza di animare<br>gli oggetti.....    | 14 |
| 2.3 Quando si sviluppa il gioco simbolico nel bambino.....                               | 16 |
| CAPITOLO 3: IL GIOCO SIMBOLICO COME ESPERIENZA<br>EDUCATIVA E IL RUOLO DELL'ADULTO ..... | 19 |
| 3.1 Educare attraverso il gioco simbolico.....   | 19 |
| 3.2 Il ruolo dell'adulto nel gioco simbolico e in quello di<br>imitazione .....          | 20 |
| CAPITOLO 4: UN'ESPERIENZA CONCRETA DI GIOCO<br>SIMBOLICO .....                           | 23 |
| 4.1 Gioco simbolico secondo l'approccio Reggiano .....                                   | 23 |
| 4.2 Esperienze di gioco simbolico presso l'asilo nido "I Fiori Più<br>Belli" .....       | 26 |
| CONCLUSIONI .....  | 30 |
| Bibliografia .....   | 32 |
| Sitografia.....  | 33 |

## Introduzione

Il gioco simbolico è la capacità di rappresentare un oggetto che è assente, è il gioco del “far finta”. Il bambino trasforma degli oggetti che gli serviranno poi per il suo gioco. In questa modalità di gioco il bambino può esprimere la sua creatività, e mettere in atto le proprie emozioni. I bambini attraverso il gioco simbolico, improvvisano, sono in grado di rappresentare anche oggetti che non esistono, e si sviluppa soprattutto nella scuola dell’infanzia, dai 3 ai 6 anni.

È importante nello sviluppo in quanto agisce sull’immaginazione, la creatività del bambino, e aumenta inoltre l’autoconsapevolezza. Attraverso il gioco di finzione, e il giocare ad imitare, ad esempio un adulto, permette al bambino di vedere più punti di vista che sono diversi dal proprio.

Ho scelto di discutere del gioco simbolico, in quanto mi ha colpito particolarmente nella mia esperienza lavorativa.

L’elaborato è suddiviso in 4 capitoli, e delinea i vari aspetti del gioco simbolico. Il primo capitolo riguarda principalmente le origini del gioco simbolico, e chi lo ha analizzato. Piaget in particolare, è tra gli studiosi più conosciuti che ha trattato il gioco simbolico in diverse fasi.

Piaget vede una connessione tra il gioco e lo sviluppo del bambino, e fondamentale nella zona di sviluppo prossimale. Suddivide varie tipologie di gioco, una diversa dall’altra in base all’età del bambino.

Altri studiosi, pedagogisti molto importanti quando si parla di gioco simbolico sono, Winnicott, Vygotskij e la Montessori, ed entrambi sottolineano l’importanza del gioco nel bambino, che gli permette di adattarsi all’ambiente.

Nel secondo capitolo si definisce il gioco simbolico, quindi di cosa tratta, da cosa è composto, quando si sviluppa nel bambino nelle diverse età, e il gioco di imitazione alla scuola dell’infanzia. Più esperienze di imitazione si svolgono più si svilupperanno le abilità sia cognitive che relazionali.

Animare gli oggetti, invece, significa dargli voce, è importante per contrastare la timidezza, la paura, e sviluppare la creatività e l’immaginazione.

Nel terzo capitolo vengono espone le tematiche legate a un’educazione attraverso il gioco simbolico favorendo l’apprendimento del bambino. E il ruolo che assume

l'educatore o genitore nell'esperienza di gioco simbolico. Un ruolo che sarà di osservatore e che permetterà al bambino di esprimersi liberamente, in uno spazio predisposto e allestito dall'educatore.

Nel quarto capitolo è dedicata alla mia esperienza lavorativa di educatrice presso l'asilo nido "I Fiori Più Belli" di Badia Polesine (RO). All'inizio viene descritta l'esperienza di gioco simbolico vissuta all'interno del nido, basata sull'approccio Reggiano di Reggio Emilia, con il materiale utilizzato e la predisposizione degli spazi. Viene, infine, descritto il ruolo di noi educatrici durante questo tipo di esperienze. Il secondo paragrafo invece si focalizza sull'Atelier del gioco simbolico nell'approccio utilizzato nel nido in questione.

## CAPITOLO 1: IL GIOCO SIMBOLICO: ORIGINI

### 1.1 Jean Piaget e i quattro stadi di sviluppo cognitivo

Per Piaget il gioco viene analizzato all'interno della teoria sullo sviluppo cognitivo. (Woolfolk, et al., 2020). Secondo Piaget i nostri processi di pensiero cambiano radicalmente dalla nascita alla maturità, perché ci sforziamo di dare un senso al mondo. Secondo l'autore il nostro sviluppo cognitivo è influenzato dalla trasmissione sociale, cioè dall'imparare dagli altri, lui si sofferma in particolare sui quattro stadi di sviluppo cognitivo.

Piaget analizza lo sviluppo del gioco simbolico attraverso i processi dell'assimilazione e dell'accomodamento. (Bruner, et al., 1995).

Il gioco simbolico riguarda la fase senso-motoria, dove i bambini sviluppano la permanenza dell'oggetto, cioè il comprendere che un oggetto esiste nell'ambiente, indipendentemente dal fatto se è o no è percepito. Questo è il punto di partenza per poter costruire una rappresentazione mentale.

Secondo Piaget è attraverso il gioco che c'è la creazione di simboli per evocare situazioni oppure eventi che non sono presenti nella realtà. Il bambino così si confronta con una realtà che è immaginaria, che però lui stesso ha costruito.

Piaget parla di tre fasi di gioco (Piergallini, 2020):

- Il gioco d'esercizio: che consiste nella ripetizione, con lo scopo del divertimento, di attività che vengono acquisite con l'obiettivo dell'adattamento;
- Il gioco simbolico: A differenza del gioco d'esercizio, il gioco simbolico è caratterizzato dal rappresentare un oggetto che è assente e appare verso il secondo anno di vita del bambino;
- Infine, il gioco con regole: a sostituire il gioco simbolico che terminerà con l'infanzia, sarà appunto il gioco con regole, a differenza del simbolo, si prevede delle regole che sono da rispettare.



Una fase importante nel periodo senso-motorio che inizia dalla nascita fino ai due anni circa, è l'inizio di azioni logiche dirette a uno scopo, in questa fase il bambino impara attraverso i riflessi, i sensi e i movimenti, compiute in relazione all'ambiente.

Qui il bambino inizia a imitare gli altri a ricordarsi degli eventi, che gli permette di passare al pensiero simbolico. È inoltre in grado di capire che gli oggetti non smettono di esistere se fuori dal suo campo visivo, quindi di sviluppare la permanenza di essi.

Lo stadio del pensiero simbolico consente al bambino di iniziare ad attribuire a oggetti funzioni che sono reali o immaginarie: è allora che, ad esempio, una pentola rovesciata può trasformarsi in un tamburo, questo è quello che Piaget chiama il "gioco simbolico".

Per lo studioso il gioco simbolico è attività creativa, perché fornisce associazioni e l'integrazione di esperienze con l'utilizzo di simboli, è quindi assimilazione non accomodamento, è quindi combinazione di simboli. (Cappozzo, G., M., 2007)

Il gioco simbolico per Piaget consiste nel far evocare e di anticipare al bambino la realtà. E inoltre di far capire le diverse relazioni tra le azioni, ancora prima di metterle in pratica.

## **1.2 Il gioco simbolico nel metodo Montessori**

Maria Montessori è stata una delle prime donne a laurearsi in medicina, e successivamente divenne anche filosofa.

Lei introdusse un nuovo modo di vedere il bambino e l'educazione, e soprattutto di condurlo verso il processo di autodeterminazione.

La scuola montessoriana vede appunto il bambino e i suoi bisogni al centro. La filosofa vede i bambini come degli adulti in miniatura, e come se ogni bambino nutrisse di un innato desiderio di imparare (Monti, 2021).

Maria Montessori è stata la fondatrice della "casa per bambini", e ha progettato un ambiente "su misura, dove l'arredamento ha delle dimensioni in modo tale da poter essere adoperato e spostato dai bambini, un ambiente che richiami le caratteristiche di una casa, per far sentire i bambini a proprio agio (Zago, 2013).

All'interno si possono vedere bambini che crescono sereni e autonomi. Il ruolo dell'educatore sarà quello di stimolare i desideri del bambino, facendo sì che possa esprimersi e sperimentare liberamente.

Per gli esercizi di vita pratica, come li definisce lei, vengono forniti ulteriori materiali specifici come: lavabi, scope, spazzole, tutti oggetti che secondo la Montessori invitano i bambini ad agire, e compiere un vero e proprio lavoro, che abbia uno scopo pratico da raggiungere (Zago, 2013).

I bambini sono completamente dipendenti dai genitori, ma in loro c'è comunque il desiderio di fare da sé, il metodo Montessori va quindi a valorizzare questo, creando un ambiente che permetta ai bambini di vestirsi, mangiare, mettersi le scarpe e tutto ciò in autonomia. Tutto ciò crea nel bambino soddisfazione, sviluppo per quanto riguarda l'autonomia, curiosità e creatività. (Rossi, 2022).

Per lo sviluppo sensoriale e per una adeguata formazione intellettuale è importante che ci sia un ambiente di sviluppo con diversi materiali strutturati, che il bambino può usare quando vuole, scegliendo da solo il tipo di oggetto e quindi le operazioni che ne derivano. Da questi materiali deve nascere la spontaneità e la libertà, attraverso questi deve costruirsi la personalità e svilupparsi le attitudini del bambino.

Secondo la Montessori il bambino è spinto da un "impulso vitale" che è in grado di condurlo ad esplorare l'ambiente circostante e di organizzare le sue esperienze, definito come "assorbimento creativo" (Zago, 2013).

La mente infantile infatti, secondo la Montessori, si costruisce su qualcosa di attivamente preso. La costruzione risulta quindi un processo attivo, perché assorbendo il bambino sceglie, seleziona, confronta e distingue. Il bambino attraverso il potere di "assorbire" trova così modo di scoprire e di utilizzare la libertà nell'ambiente. La realizzazione di tale processo educativo prevede che siano presenti dei mezzi che siano adeguati e di ambienti ben organizzati.

"Il gioco è il lavoro del bambino" così diceva Maria Montessori, il gioco può essere uno strumento utile e fondamentale, anche nei casi di riabilitazione. L'ideale importante per la Montessori è quello di aiutare il bambino a fare da solo, un'educazione quindi che sia all'indipendenza. Il gioco implica apprendimento ma anche socializzazione con gli altri.

### 1.3 Il gioco simbolico secondo Vygotskij

Vygotskij è uno psicologo e pedagogista che ha approfondito soprattutto l'effetto della cultura e dell'ambiente sulla crescita cognitiva del bambino.

Come Piaget, anche Vygotskij sottolineano l'importanza delle interazioni sociali nello sviluppo cognitivo (Woolfolk, et al., 2020). Vygotskij riteneva che lo sviluppo cognitivo dei bambini fosse favorito da interdipendenza con persone che sono più evolute cognitivamente, come ad esempio i genitori e gli insegnanti (Woolfolk, et al., 2020).

Vygotskij (Cambi, et al., 2010) afferma: *“alla radice della creatività sta sempre una insufficienza di adattamento, dalla quale derivano le esigenze, le tendenze o i desideri”*.

La verità per lo studioso è che l'immaginazione si manifesta in tutti gli aspetti della vita, rendendo possibile quindi la creatività che può essere scientifica, artistica, pratica. Più è ricco e vario il bagaglio dell'esperienza di ognuno, più sarà efficace l'attività di creazione dell'immaginazione.

Nel gioco simbolico, secondo lo studioso, il bambino porta la sua esperienza del mondo reale, rielaborandola con altri elementi ricavati sempre dalla realtà.

Vygotskij riteneva che processi mentali, come il ragionamento o il *problem solving*, fossero compiti e mediati attraverso l'utilizzo di strumenti, che permettono al bambino di ottenere maggiore padronanza dei loro processi cognitivi.

Un esempio di strumento psicologico è il linguaggio.

Vygotskij si soffermava in particolare nel linguaggio e nella sua importanza nello sviluppo cognitivo. Sosteneva che il linguaggio nella forma del linguaggio privato, ovvero del parlare da soli, potesse guidare il nostro sviluppo cognitivo, perché portava il bambino all'autoregolazione.

Vygotskij e la sua teoria si basava su delle basi di carattere socio-culturali e si distingue da Piaget, in quanto va ad attribuire un ruolo fondamentale alla relazione che c'è tra ambiente e il bambino, importante per l'educazione e l'apprendimento.

Nel gioco simbolico e di immaginazione il bambino va a portare la sua esperienza nella realtà, rielaborandola con altri elementi per poi ricavare immaginazione.

Vygotskij sostiene che: *“Nel gioco il pensiero è separato dagli oggetti e l’azione nasce dalle idee più che dalle cose: un pezzo di legno comincia ad essere una bambola e un bastone diventa un cavallo”*.

#### **1.4 Winnicott e l’oggetto transizionale**

Winnicott, pediatra e psicoanalista, ha contribuito alle diverse teorie del gioco simbolico.

Pone attenzione al percorso che il bambino segue per arrivare a distinguere il mondo da sé stesso, da qui il bambino comincia a capire di avere un “dentro” e un “fuori” (Cera, 2009).

È soprattutto attraverso il gioco e il rapporto con la madre che il bambino scopre il SÉ.

Successivamente avviene il distacco dalla madre, dove crea nel bambino un senso di frustrazione, dovuta appunto dal distacco. Nel momento in cui il bambino capisce di essere un soggetto distaccato dalla madre, ricorrerà all’utilizzo del gioco transizionale, in questo modo le attività ludiche vanno ad assumere un carattere simbolico, in quanto il giocattolo andrà a sostituire l’assenza della madre (Cera, 2009).

Il giocattolo permetterà quindi di far capire al bambino di essere un soggetto differente.

Il gioco simbolico ha quindi una natura transizionale, perché viene svolto sia in situazioni di quasi costrizioni sia perché il pensiero è svincolato dalla realtà.

Winnicott si riferisce alla creatività come una sorta di modalità di vivere che è gioiosa, costruttiva.

Per lui il gioco è un’esperienza che è universale e appartiene alla sanità ed è presente non solamente nel bambino ma anche negli adulti, il gioco è visto quindi come benessere.

Winnicott afferma: *“L’esperienza culturale comincia con il vivere in modo creativo, ciò che in primo luogo si manifesta nel gioco”*.

In questo capitolo sono state presentate le principali teorie pedagogiche che hanno approfondito il concetto di gioco simbolico, con gli studiosi più rilevanti che hanno

studiato le particolari caratteristiche che lo riguardano. Nel capitolo successivo si approfondirà il gioco simbolico e la sua importanza nello sviluppo del bambino.

## CAPITOLO 2: IL GIOCO SIMBOLICO E DI IMITAZIONE

### 2.1 Cos'è il gioco simbolico

Il gioco simbolico è il gioco del “facciamo finta di...”, del “facciamo finta che...”: con queste espressioni ci sembra, di entrare in un mondo che noi dobbiamo costruire, dove dobbiamo impegnare sia il pensiero, il movimento e anche i nostri sogni (Galfo, 2022).

Il gioco ci permette di inventare e anche trasformare oggetti, o giocattoli. Per il bambino il gioco simbolico è organizzazione della realtà, ma soprattutto di piacere e divertimento, ed è fondamentale per il suo sviluppo intellettuale, affettivo e sociale.

Il bambino utilizza un oggetto che vada poi a rappresentare un altro oggetto a sua volta, dandogli una diversa identità o funzione.

Talvolta può capitare che l'oggetto nemmeno c'è, ma i bambini nel gioco simbolico fanno finta che ci sia: come quando fingono di bere o di mangiare, riproducendo il gesto.

Il gioco simbolico offre la possibilità di invenzione, creazione di quegli oggetti che sono presenti nelle nostre case e che utilizziamo quotidianamente, ma che appunto sono stati progettati per giocare.

Importante sarà posizionare gli oggetti in contesto curato che incuriosisca e solleciti i bambini.

Il gioco simbolico è caratterizzato appunto da simulazioni di azioni quotidiane, quali il “mangiare”, ad esempio “far mangiare una bambola”, o “fare il bagno all'orsacchiotto”.

Il gioco di finzione consiste nel “far finta di”, dove sia gli spazi che relazioni, e personaggi, prendono vita, attraverso la parola, l'azione, il corpo.

Il bambino inizia ad usare oggetti finti come ad esempio un pentolino, “per far finta di cucinare” o bicchieri “per far finta di bere”.

L'obiettivo di questo gioco consiste nel far compiere poi queste azioni ad un destinatario: come “offrire il caffè alla mamma” o “far bere la bambola”.

Il “far finta di...” favorisce (Galfo, 2022):

- Il linguaggio;
- La comprensione dei pensieri, dei sentimenti le interazioni;
- L'immaginazione e anche la creatività.

Il gioco simbolico è un'attività che ci permette di venire a contatto con il mondo attraverso i sensi, e l'azione di imitare.

La parola imitare possiamo tradurla come “l'imparare dagli altri”, quindi un processo di apprendimento che si realizza attraverso il gioco, nel nostro cervello sono presenti i neuroni-specchio che entrano in funzione quando osserviamo movimenti, date da figure adulte.

Nei bambini e bambine il loro apprendimento passa attraverso l'imitazione di modelli, che i quali permettono di arricchire il loro bagaglio di conoscenze e anche abilità, tramite appunto l'osservazione di altri soggetti che li compiono. Si tratta di fornire ai bambini delle impronte che siano educative e non “cattive”, fatti di parole, azioni, e anche atteggiamenti (Cassanelli, 2022).

Vi sono comportamenti attraverso i quali si trasmettono valori come la fiducia, la gentilezza altri che invece rappresentano l'egoismo o la violenza.

Il gioco simbolico riesce a unire la corporeità con le emozioni, per mezzo di questo si è in grado di sviluppare una comunicazione più ricca e consapevole.

Nel gioco simbolico importante sarà sviluppare la fantasia, producendo azioni che sono legate al far finta, dove entrano in gioco la capacità di pensare per immagini che rappresentano un qualcosa di non esistente.

## **2.2 Il gioco di imitazione all'infanzia e l'importanza di animare gli oggetti**

Il gioco di imitazione è una sorta di specchio che permette di vedere le emozioni e di elaborarle, per questo i bambini che ne fanno esperienza migliorano il livello di empatia e di comunicazione delle emozioni.

L'esperienza di gioco imitativo richiede inoltre una progettazione continuativa e quotidiana.

Il gioco imitativo si sviluppa dai 12 a 18 mesi.

Esso permette anche di costruire un sistema di relazioni con gli altri, cercando di conoscerlo tramite l'attività, e di osservare come gli altri utilizzano le loro emozioni (Cassanelli, 2022).

Attraverso il rispecchiamento degli adulti da una possibilità ai bambini di riconoscere e riprodurre le emozioni e di dividerle, attraverso espressioni facciali, vocali.

Vi sono varie educazioni del gioco simbolico di imitazione (Cassanelli, 2022):

1. Corporea: quindi la cura del corpo e cosa esprime;
2. Affettiva: mostrare i propri sentimenti, le emozioni;
3. Intellettuale: la mente che è capace di pensare;
4. Etica: regolazione di valori secondo il senso di responsabilità;
5. Di genere: quindi l'identità e le differenze di ciascuno di noi;
6. Ambientale: rispettare la natura;
7. Sociale: favorire la comunicazione.

Il gioco di imitazione ci permette di sperimentare senza rischi, delle situazioni che sono nuove. Per esempio, un bambino può imitare un'azione che se fatta in un altro contesto può risultare pericolosa, ma che in quel momento non lo è, e quindi non corre alcun rischio, anzi vengono presi in considerazione stimoli come errori emozioni e concentrazione, sviluppando così nuove abilità (Cassanelli, 2022).

Più esperienze di imitazione si svolgono più si svilupperanno le abilità sia cognitive che relazionali. Anche la drammatizzazione rientra nel gioco simbolico dove il processo imitativo presenta inoltre gesti, suoni, parole.

Animare un oggetto significa dargli vita, voce, attraverso noi stessi, man mano che poi i bambini acquisiscono padronanza saranno poi in grado di animare sempre di più. Animando un oggetto o un pupazzo, può inoltre essere d'aiuto per bambini che sono timorosi, timidi, insicuri, ma in questo modo potranno esprimere cose che normalmente non pronuncerebbero.

Utilizzare questo oggetto, permette di stimolare l'immaginazione, capacità sensoriali, di far emergere emozioni, stati d'animo, vissuti, desideri, paure che rimarrebbero nascoste.

Il gioco simbolico è quindi un'attività importante che consente a bambini e bambine di liberare la propria immaginazione e creatività (Cassanelli, 2022).

Nel gioco di imitazione i bambini utilizzano azioni, oggetti, il corpo, in tal modo rappresentano un qualcosa, è da questo che un semplice bastoncino può divenire una



spada, oppure si può fingere di mangiare senza il piatto o le posate, imitare anche il rumore di un animale, o di un'automobile.

Il gioco imitativo è un'attività importante che progredisce soprattutto nell'infanzia.

Per prima cosa sarà fondamentale fornire ai bambini un ambiente educativo che sia stimolante e tranquillo, allestire lo spazio inerente al gioco simbolico imitativo, proporre attività di riconoscimento degli spazi suoni e forme, stimolare sia la fantasia che l'immaginazione, incoraggiare le loro capacità, promuovere lo spirito di iniziativa e flessibilità.

Tutto ciò servirà a ottenere sia fiducia sulle proprie capacità, sia sicurezza, motivazione, memoria, scoperta, sviluppo motorio, immaginazione attenzione e controllo.

Proposte di giochi di imitazioni per l'infanzia sono (Cassanelli, 2022):

- Giochi di respiro: in quanto il riconoscere il respiro è molto importante nel nostro vissuto emozionale, un esempio di gioco potrà essere quello di imitare il respiro di una persona che ha appena finito di correre;
- Giochi di movimento e contatto: il percepire così il proprio corpo più consapevole. Le parti del corpo che muovendosi comunicano un qualcosa;
- Giochi con le espressioni del volto: quindi i vari movimenti degli occhi, bocca, che sono molto importanti per comunicare con altri;
- Gioco dell'imitare suoni o rumori: ascoltare e riprodurre ad esempio le vocali, oppure ripetere più volte suoni più articolati, variando l'intonazione, il ritmo.

### **2.3 Quando si sviluppa il gioco simbolico nel bambino**

Solitamente dopo i 18-20 mesi si sviluppa il vero e proprio gioco simbolico (Galfo, 2022). Il bambino è in grado di sostituire un gioco con un altro anche se non corrisponde all'oggetto che è stato sostituito. Il gioco poi verrà man mano più complesso con aspetti più simbolici, il bambino riuscirà quindi ad assumere ruoli diversi nel gioco (Sabbadini, 2006).

Il gioco simbolico ha veramente origine quando:

1. Il soggetto usa un oggetto come se ne rappresentasse un altro;
2. Il soggetto attribuisce a un oggetto delle proprietà che non possiede;
3. Un soggetto si riferisce a degli oggetti che in realtà non sono presenti.

Dai 24 ai 30 mesi i bambini sviluppano la capacità di eseguire più azioni e di riprodurle poi facendo finta, ad esempio il preparare un caffè e poi berlo.

Crescendo poi il bambino sarà in grado di ampliare la sua frequenza di azioni.

Dopo i 36 mesi il gioco simbolico assomiglia sempre più a una drammatizzazione: dove il bambino assume un ruolo, seguendo delle regole di comportamento. Essa è infatti centrata sulle persone e non sugli oggetti, e costituisce anch'essa una forma di gioco simbolico (Sabbadini, 2006).

Il gioco simbolico raggiunge i livelli più elevati fra i 3 e i 6 anni con la scuola dell'infanzia.

Le diverse fasi evolutive di un bambino iniziano da 0 a 12 mesi dove si parla di gioco esplorativo, e riguarda appunto il neonato, dove elemento centrale sono i nostri organi di senso.

Il neonato inizia a fare esperienza con oggetti della quotidianità, inizia a capire a cosa serve un determinato oggetto (ad esempio: il bicchiere serve per bere), e quindi ad associare ogni oggetto a determinate azioni.

Una volta che il bambino comprende gli oggetti, e le loro caratteristiche, il gioco si sviluppa e, intorno ai 18 e 24 mesi, diventa gioco imitativo, dove semplici oggetti della vita quotidiana vengono utilizzati per "far finta", come accudire una bambola.

Dopo questa fase si può parlare di vero e proprio gioco simbolico, dove l'agire del bambino nasce dal suo pensiero, idee, e gli oggetti vengono utilizzati per poter realizzare il gioco.

Questo consente al bambino di avere una capacità di pensiero, che gli permette di creare delle rappresentazioni nella sua mente e di sviluppare immaginazione e fantasia, creando inoltre associazioni mentali.

Il gioco simbolico infine raggiunge il suo culmine nella scuola dell'infanzia, dove egli si adatterà alla diversità dei propri compagni e quindi del loro modo di giocare.

Qui si parla di gioco sociodrammatico, dove il bambino fingerà di essere un altro, interpretando un ruolo di una persona adulta, come ad esempio l'insegnante, mostrando così di avere una buona capacità di comprendere i ruoli e le regole sociali. (La Rana, et al., 2020).

Qui il bambino metterà in scena anche episodi che riguardano il proprio vissuto.

Infine si parlerà di gioco strutturato nell'età del bambino che va dai 7 anni, dove il bambino giocherà con i suoi compagni seguendo delle regole che sono ben precise sia in giochi ad esempio sportivi sia nei giochi da tavola, che pretendano delle regole ben precise.

Questo tipo di gioco favorirà la concentrazione, la coordinazione occhio-mano, così da rafforzare conoscenze e abilità.

Solitamente questi tipi di giochi sono seguiti da un adulto come un genitore o un insegnante, che andrà ad aiutare il bambino a raggiungere determinati obiettivi e favorire l'apprendimento.

Il gioco strutturato nei bambini (Paterno, 2014):

- Stimola la creatività ma anche la fantasia;
- Potenzia la concentrazione quindi la memoria;
- L'attenzione;
- Il formulare delle ipotesi.

Alcuni esempi di gioco strutturato sono:

1. Giochi da tavola: *memory*, puzzle, tombole;
2. Sport di squadra: Come calcio, pallavolo, diversi corsi: come quello di musica o danza.

## **CAPITOLO 3: IL GIOCO SIMBOLICO COME ESPERIENZA EDUCATIVA E IL RUOLO DELL'ADULTO**

### **3.1 Educare attraverso il gioco simbolico**

Ogni gioco viene visto come uno strumento didattico, è importante quindi usufruire del gioco nel modo e nel momento giusto. Nel gioco simbolico ci si esprime raccontando le proprie esperienze; dunque, in questo gli insegnanti o educatori aiutano il bambino a osservare, riflettere, raccontare, favorendo così l'apprendimento del bambino (Cassanelli, 2022).

L'educatore nell'attività di gioco simbolico, si mostrerà disponibile anche emotivamente, senza comunque intralciare nel gioco del bambino.

Assumendo così il ruolo di spettatore, un adulto che sostiene e non dirige o impartisce ordini.

Noi non dobbiamo insegnare al bambino come si gioca, in quanto lui è già in grado di farlo.

L'educatore andrà solamente a predisporre un ambiente che sia adatto, per poter apprendere al meglio il bambino dovrà procedere attraverso prove ed errori e sentirà il bisogno di sentirsi protagonista. Importante è quindi che il bambino possa sbagliare, provare, e noi in questo abbiamo il compito di incoraggiarlo (Cerini, et al., 2019).

L'educatore ovviamente assumerà in questo un ruolo differente da quello dei genitori, agisce senza impartire obblighi, ma espone le adeguate regole, attraverso l'uso di un linguaggio pacato, visto il momento importante dello sviluppo del bambino (Cerini, et al., 2019). Durante il momento del gioco, l'educatore comunicherà con il bambino attraverso gli oggetti, evitando così atteggiamenti aggressivi in risposta al modo di attenersi da parte dell'educatore. Il corpo dell'educatore andrà a rispecchiare il ruolo dell'adulto genitore di riferimento, importante è che nel gioco osservi l'evoluzione del bambino, per cogliere come si muove, quali oggetti utilizza di più, come si muove negli spazi allestiti in precedenza, cercando quindi di comprendere quali sono gli stati d'animo del bambino e i suoi bisogni, facendo percepire la nostra presenza lì ma senza interferire (Cerini, et al., 2019).

Nel momento del gioco il bambino ha bisogno di potersi sentire libero, e ascoltarlo per poter renderlo protagonista del gioco, il bambino va quindi ascoltato, facendolo così sentire accolto così com'è nel suo essere.

L'educatore dovrà quindi lasciare libero lo spazio dove si andrà a esprimere il bambino, in modo tale da favorire il suo processo di sviluppo.

Il bambino non dovrà quindi sentirsi osservato oppure interpretato dall'adulto, ma sarà importante, come obiettivo principale dell'educazione, offrire al bambino la possibilità di esprimersi liberamente, di giocare in piena spontaneità, e di non essere condizionato da adulti.

Il ruolo dell'educatore sarà inoltre quello di porsi come mediatore nei confronti del gioco, favorendo e inoltre promuovendo con l'eterogeneità dei giochi, lo sviluppo del bambino, favorendo lo sviluppo di abilità visuo-spaziali che sono diverse nei bambini e nelle bambine, sviluppare anche quelle abilità che magari non sono meno sviluppate rispetto ad altre, attraverso il gioco (Bertamini, et al., 2009). Gli interventi educativi soprattutto nell'infanzia attraverso il gioco simbolico e quello di imitazione hanno un ruolo importante, dove il corpo e le emozioni sono l'inizio di una relazione tra adulto e bambino, un corpo che manifesta la sua globalità deve mettersi in gioco e produrre il linguaggio, iniziando da esperienze di carattere emotivo (Cassanelli, 2022). Nel gioco d'imitazione l'educazione consiste nell'assumere un ruolo da parte dell'educatore che proporrà dei modelli imitativi, in modo tale che il bambino possa imitare positivamente comportamenti, sentimenti, che poi pian piano diventeranno parte integrante dell'identità del bambino e delle bambine. L'adulto si assume la responsabilità di essere un esempio e di essere in grado di coinvolgere i bambini in attività ludiche, creative, è quindi opportuno avere una serie di proposte da mettere in atto nell'attività educativa (Cassanelli, 2022).

Le attività proposte saranno collegate a una visione che è di tipo pedagogica.

### **3.2 Il ruolo dell'adulto nel gioco simbolico e in quello di imitazione**

Quando noi parliamo di gioco simbolico o imitativo ci chiediamo quale sia il ruolo dell'adulto. Esso viene visto come un attore che è attivo in grado di proporre al bambino degli stimoli per quanto riguarda l'imitazione. Nel gioco strutturato come dicevamo, ha

bisogno di regole e un'organizzazione, lo stesso per quanto riguarda il gioco di imitazione e quello simbolico (Cassanelli, 2022).

Il ruolo dell'adulto sarà quello di guida e di essere una figura d'esempio per il bambino, importante questo per il suo sviluppo. Durante l'infanzia l'osservare, il porre attenzione verso l'ambiente circostante, quindi il mondo, servono a sviluppare la comprensione. Svolgere giochi imitativi e simbolici, guidati dagli adulti, sono in grado di far sì che il bambino metta in atto il condividere le emozioni, trasmettendo inoltre capacità cognitive e anche creative. L'adulto attore risponderà alle esigenze del bambino, e quindi ai suoi bisogni (Cassanelli, 2022).

Molte volte capita che l'adulto interferisca con le modalità ludiche del bambino, inferendo così anche nella sua libertà e spontaneità. Per quale motivo accade questo? Le motivazioni possono essere molto, come ad esempio, io adulto interferiscono nel gioco per cercare di ridurre il rumore che c'è in quel momento, oppure per evitare che gettano a terra tutti i giochi presenti, o per insegnare a loro come si gioca, o per evitare che si sporchino. Spesso il genitore adulto interviene nel momento di gioco del bambino perché vuol far sì che il suo bambino sia indirizzato verso dei giochi che fanno parte del suo genere, in questo caso un esempio è, un bambino maschio che sta giocando con una bambola o si sta travestendo con dei vestitini dal genere opposto (Olivia, 2019). Una tendenza che è di genere (Olivia, 2019).

Sarà quindi necessario offrire giochi che non guardino questi tipi di stereotipi ma che possano ampliare i comportamenti del bambino, e permettergli, soprattutto nelle bambine di poter esprimere i loro sentimenti, mentre nei maschi proporre giochi che sono più "femminili" come le bambole o la cucina (Oliva, 2019).

Importante è che ci sia un gioco LIBERO, dove i bambini e le bambine possano muoversi liberamente e scegliere loro con cosa giocare, e in che tempi, questo farà sì che possano esprimere la loro fantasia e i loro bisogni. Nel gioco si apprende ogni cosa, per questo risulta importante che vi siano delle regole o che sia appunto, "guidato" da una figura adulta (Oliva, 2019).

Il ruolo dell'adulto in questi giochi sarà quello di mediatore, fra il bambino e l'ambiente esterno, così che il bambino possa comprendere un mondo al di fuori di lui. La mamma inoltre comincerà a metterlo in contatto con oggetti, come i giocattoli, facendo

così esso poserà la sua attenzione non più nella madre, ma nell'oggetto che ha tra le mani, aiutandolo a scoprire e a renderlo sempre più autonomo.

Il comportamento adeguato da parte dell'adulto è quello di organizzare gli spazi, senza poi intervenire nelle attività di gioco e quindi nella sua creatività e immaginazione (Oliva, 2019).

È solitamente consigliato di assumere da parte dell'adulto un comportamento che (Cassanelli, 2022):

- Va a rispondere ai suoi bisogni, riconoscendo i vari segnali del bambino, (vocalizzi oppure pianto);
- Sappia utilizzare varie tecniche creative che possano sviluppare la fiducia, autostima e l'autonomia;
- Dimostri nel momento del gioco empatia e partecipazione, verso le esigenze di ogni bambino;
- Sia in grado di incoraggiare i bambini al prendersi cura degli altri.

Il genitore viene inteso come la figura di *scaffolding*, che va a sostenere e accompagnare il bambino nella sua attività di gioco, questo fino a quando esso non sarà in grado di portare a termine queste attività in autonomia.

Gli adulti dovranno cercare di poter trasmettere il piacere di giocare, senza ostacolare con correzioni.

## CAPITOLO 4: UN'ESPERIENZA CONCRETA DI GIOCO SIMBOLICO

### 4.1 Gioco simbolico secondo l'approccio Reggio

Lavorando in un asilo nido, ho potuto osservare le varie esperienze educative che si svolgono durante la giornata, e quindi anche le esperienze di gioco simbolico.

L'asilo nido fa riferimento all'approccio reggiano di Reggio Emilia, che vede al centro il bambino con svariate possibilità di sviluppo, sottolineando come "l'educazione è un diritto di tutti i bambini" ("Nidi e Scuole" 2022).

Questo approccio si focalizza in particolare negli spazi, che permettono ai bambini di fare ricerche. Curando gli arredi, e gli oggetti creano un senso di tranquillità e familiarità al bambino.

Nel nostro nido si pone particolare attenzione all'organizzazione degli spazi, alla progettazione delle esperienze educative che riguardano gli Atelier, in modo tale che i bambini possano esprimersi liberamente con ciò che li circonda, sviluppare la comunicazione e la relazione con gli altri bambini.

L'Atelier è stato introdotto in Europa negli anni '60, realizzando degli spazi gestiti da figure di riferimento, professionali che sono gli *Atelieristi*.

L'approccio Reggio parla di un bambino che ha forti potenzialità di sviluppo, che apprende da solo e che cresce nel relazionarsi con gli altri. Un approccio che vede i bambini protagonisti dei propri processi di crescita e sono attivi, in quanto dotati di molte potenzialità di apprendere, il bambino inoltre è un soggetto che ha dei diritti, ogni bambino è in grado di costruire esperienze e di dargli un significato. Secondo tale approccio il bambino ha "cento linguaggi" così viene definito, visto i molteplici modi di pensare, esprimersi e capire. È una metafora viste le vaste potenzialità del bambino, e il nostro compito consiste nel valorizzare questi linguaggi che siano verbali oppure no. L'azione educativa avviene con una progettazione della didattica, dei vari ambienti, avviene con un certo tipo di organizzazione degli spazi.

L'approccio reggiano parla di "Atelier" come un ambiente che valorizza e promuove la creatività e le conoscenze dei bambini, tra i vari "atelier" abbiamo:



- L'atelier della luce:

Questo Atelier è uno spazio dove si indaga la luce, le sue diverse forme. Si indaga le diverse tipologie di luce che viene emessa, ad esempio al di sopra di un tavolo luminoso nel nostro nido è presente del materiale strutturato e non, che i bambini possono osservare e scoprire illuminato dalla luce.

- L'atelier grafico-pittorico:

Questo atelier consiste in uno spazio dedicato, per poter far esprimere i bambini attraverso ogni tipo di colore e tecnica con fogli di carta e cartone di vario spessore. Si alternano i pastelli, pennarelli, tempere, matita e penne, durante l'attività vengono disposti una categoria di questi, di vari colori, sopra un tavolo dove i bambini possono scegliere in autonomia quale utilizzare.

- L'atelier della creta:

L'Atelier della creta si utilizza per far sperimentare al bambino questo materiale, morbido, liscio e fresco che è la creta. Messa di fronte al bambino l'educatrice può osservare come si pone nei confronti della scoperta di un materiale del tutto nuovo, lavorandola con le mani, o facendo piccoli pezzetti. Solitamente viene posta sopra a un tavolino con specchio o in legno, utilizzando vari strumenti, come la lente di ingrandimento o tagliapasta.

- L'Atelier naturale:

L'Atelier naturale consiste in uno spazio all'interno del nido o al di fuori, dove è presente materiale di tipo naturale, come, conchiglie, pigne, rametti, foglie, castagne e fiori. Nel nostro nido questo materiale è raccolto proprio dal bambino o durante l'estate in posti che visita con i genitori, o nel giardino del nido. Poi questo materiale raccolto viene esplorato dai bambini con lenti di ingrandimento o nell'Atelier grafico pittorico utilizzando ad esempio gli stessi colori presenti in un fiore o foglia.

- E l'Atelier del gioco simbolico:

Infine quello del gioco simbolico consiste nel giocare con strumenti della quotidianità, quindi dagli utensili di ogni tipo che riguardano la cucina, scatole che riproducono alimenti, o pentole. Tutti di varie dimensioni e materiale.

Questi Atelier, sono dei luoghi che sono pensati per i bambini, e per permettergli di scoprire, fare esperienze, inventare. Come dicevo in precedenza noi educatori, abbiamo il compito di lasciare liberi i bambini, liberi di fare da sé e di potersi esprimere.

La partecipazione viene vista come parte dell'azione educativa, che va a valorizzare i cento linguaggi dei bambini. Alimentando inoltre i sentimenti dei bambini, la solidarietà e la responsabilità.

Secondo l'approccio Reggio l'apprendimento utilizza strategie che sono di confronto, quindi di ricerca, in quanto ogni bambino costruisce dei saperi, delle autonomie, competenze e responsabilità.

La ricerca educativa è fondamentale per i bambini e fa parte della nostra quotidianità, costituisce inoltre apprendimento, ed è resa visibile con la documentazione. Essa ci permette di valutare i processi di apprendimento di bambini e adulti. L'azione educativa si realizza attraverso la progettazione di ambienti, della adeguata formazione del personale, e con l'unione sia dell'organizzazione del lavoro sia con la ricerca educativa.

Importante è, appunto, l'organizzazione dei giusti spazi e tempi dei bambini che fanno parte del progetto educativo. Gli spazi sia interni che esterni sono pensati per essere interconnessi e sono luoghi pensati per fare ricerca. Gli ambienti, poi prendono forma grazie ai progetti e alle varie esperienze. Curare gli ambienti è fondamentale, ma anche gli oggetti, questo permetterà di creare un ambiente di benessere, di familiarità, tranquillità e piacere. All'interno dei nidi che adottano un approccio Reggio, il personale educativo è formato, con i vari aggiornamenti periodici, che servono per approfondire il Reggio Emilia *Approach*.

*“Fare una scuola amabile, operosa, inventosa, vivibile, documentabile e comunicabile, luogo di ricerca, apprendimento, ricognizione e riflessione dove stiano bene bambini, insegnanti e famiglie è il nostro approdo”.*

## 4.2 Esperienze di gioco simbolico presso l'asilo nido "I Fiori Più Belli"

Presso l'asilo nido in cui lavoro come educatrice, il gioco simbolico consiste in proposte di gioco con l'utilizzo di oggetti della quotidianità, per bambini di diverse fasce d'età. Questo è un gioco che può essere riproposto ai bambini più volte, perché nel ripetere i bambini sono in grado di confermare le loro conoscenze e anche le loro azioni. Giochi che sviluppano e valorizzano diverse possibilità, come quelle inventive, cognitive e creative, con oggetti che sono appunto parte della nostra quotidianità, e utilizzati nelle nostre case.

Questi oggetti sono a misura di bambino e progettati per l'azione educativa.

La Cucinetta:

Nell'asilo lo spazio dedicato al gioco simbolico, all'interno della sezione, è caratterizzato dalla "cucinetta", con oggetti che noi educatrici allestiamo ogni giorno, in modo tale che il bambino al suo arrivo trovi tutti i giochi a sua disposizione (si veda Figura 4.1).

Gli oggetti presenti sono:

- Piattini;
- Bicchierini;
- Barattoli di varie dimensioni;
- Scatole di cartone che rappresentano qualche alimento o prodotto;
- Posate;
- Teiere;
- Verdura e frutta finta;
- Moka del caffè;
- Pentoline e coperchi.

Posizionare questi oggetti in un determinato modo e curato fa sì che solleciti e incuriosisca, in modo tale che il bambino con i suoi tempi vada ad esplorare questi oggetti, presenti sopra il tavolo e la cucina.

Il bambino andrà a osservare, toccarli, creando così delle possibili relazioni tra essi e sperimentandoli, in modo spontaneo.

Durante l'esperienza di gioco simbolico proposta a dei bambini e bambine dai 12 mesi, il nostro compito sarà quello di porre loro delle domande come ad esempio:

1. Cos'è secondo te?
2. Cosa ti sembra?
3. Sai a cosa serve?
4. Lo utilizza la mamma a casa?
5. Prepari un caffè per la maestra?

Oltre a questo importante è anche, offrire loro degli oggetti che abbiano una forma molto simile, come le forchette. Questo farà sì che questa categoria di oggetti con forma simile servirà a invogliare a trovare delle relazioni, e ad accostarli.

Nell'esperienza educativa nel nido, sono presenti oggetti dello stesso tipo ma con diverse dimensioni, come le pentole, coperchi, giocando con questi i bambini potranno focalizzarsi anche sulle diverse dimensioni, come sovrapporli, incastrarli uno dentro l'altro, infilarli.

Anche gli oggetti di materiali diversi sono molto importanti per il bambino, come un mestolo di plastica o di legno.

All'interno del nostro nido l'esperienza di gioco simbolico viene proposta settimanalmente a piccolo o grande gruppo. I bambini possono utilizzare ogni tipo di oggetto e spaziare come vogliono, il ruolo di noi educatrici consiste nell'osservare l'esperienza di gioco simbolico e fotografare i bambini nel mentre, per poi inserirli nel "diario quotidiano" che noi educatrici scriviamo ogni giorno, per mostrare ai genitori tutte le esperienze educative che vengono proposte ogni giorno della settimana.

Nel "diario", inoltre, viene spiegato se durante l'attività di gioco simbolico, i bambini si concentrano su specifici oggetti, come li utilizzano, come viene richiamata l'attenzione dell'educatrice se con vocalizzi o prime parole, per i bambini più grandi vengono inoltre riportate frasi dei bambini che pronunciano durante il gioco.

**Figura 4.1.** Esempi di attività nell'atelier della cucinetta.



L'ufficio:

All'interno del nido un'altra esperienza di gioco simbolico oltre allo spazio della cucinetta è "l'ufficio" (si veda Figura 4.2), dove l'Atelierista del nido ha allestito con un computer non funzionante, riviste, agende, telefono "finto" e scrivania. Qui i bambini possono utilizzare questo spazio sia per "far finta" di scrivere al computer, o telefonare alla propria mamma o papà, o sedersi e sfogliare riviste.

**Figura 4.2.** Esempi di attività nell'atelier dell'ufficio.



Le bambole:

Un ulteriore spazio nel nido è quello dedicato alla cura delle bambole (si veda Figura 4.3). Con cura delle bambole si intende uno spazio predisposto al gioco simbolico, allestito con bambole di ogni genere, barattoli e scatole di creme corpo vuote, e pannolini puliti che offriamo ai bambini per utilizzarli nel momento di cura delle bambole. Inoltre,

i bambini hanno a disposizione vestitini a dimensione di bambola, da poter utilizzare come più preferiscono.

**Figura 4.3.** *Esempi di attività nell'atelier dedicato alla cura delle bambole.*



## CONCLUSIONI

*“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)*

L’elaborato ha evidenziato l’importanza che il gioco simbolico ha nello sviluppo del bambino, e come noi educatori possiamo realizzare degli ambienti di gioco simbolico, in modo tale che i bambini possano sentirsi liberi di esprimersi, scoprire e immaginare. Inoltre, viene sottolineato il ruolo importante di spettatore che noi educatori, ma anche genitori, dobbiamo adottare.

Al giorno d’oggi è fondamentale lasciar libero il bambino nel momento del gioco, lasciare che siano spontanei in quello che fanno, senza essere ostacolati.

L’apprendimento dei bambini e bambine passa attraverso l’imitazione di buoni modelli, che gli permettono di arricchire sempre di più la loro persona, identità. Noi adulti forniamo quindi delle impronte fondamentali per quello che sarà poi il loro carattere e la loro visione del mondo. Riproducendo così gesti, azioni, movimenti, di noi figure adulte di riferimento, per poi evolversi in forme di gioco simbolico.

Il nostro compito è quello di essere educatori in grado di concepire buoni modelli da imitare, diventando così anche un nostro obiettivo, nel nostro percorso professionale.

Il mio elaborato mi ha permesso di approfondire un tema che mi ha sempre affascinato nel mio ambito di lavoro, che grazie proprio alla mia esperienza professionale mi ha permesso di vederlo messo in pratica, e di essere svolto proprio da me.





## Bibliografia

- Bertamini, D., Iacchia, E., Rezzonico, G., & Rinaldi, S. (2009). *Gioco, Socialità e attaccamento nell'esperienza infantile*. Franco Angeli.
- Bruner, J., Jolly, A., & Sylva, K. (Eds.). (1995). *Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*. Armando Editore.
- Cappozzo, G. M. (2007). *Animatema di famiglia*. Effatà.
- Cassanelli, F. (2022). *Piccola guida al gioco simbolico d'imitazione e alle domande generative di fantasia*. Edizioni ETS.
- Cera, R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento*. Franco Angeli Edizioni.
- Cerini, G., Mion C., & Zunino, G. (2019). *Scuola dell'infanzia e prospettiva 0-6*. Homeless Book.
- Galfo, I. (2022). *Il gioco maestro, pedagogia dei giochi*. Youcanprint.
- La Rana, M., & Pianura, G. (2013). *Volume unico per scuola dell'infanzia e scuola primaria*. Maggioli Editore.
- Monti, G. (2021). *Metodo Montessori: come educare il tuo bambino da 0 a 3 anni con giochi ed esercizi pratici per stimolare l'apprendimento e lo sviluppo della sua personalità*. MCP.
- Oliva, G. (2016). *Educazione alla teatralità, il gioco drammatico*. Editore XY.IT.
- Paterno, P. (2014). *Il gioco nello sviluppo infantile*. INDEX.
- Piergallini, S. (2020). *L'importanza del gioco negli adulti e nei bambini*. Passerino.
- Rossi, R. (2022). *Montessori per i genitori di bambini da 3 a 6 anni*. EPC.
- Sabbadini, L. (2006). *La disprassia in età evolutiva: criteri di valutazione ed intervento*. Springer Milan.
- Woolfolk, A., Zanetti, A. M., & Vincre, A. (2020). *Psicologia dell'educazione*. Pearson.
- Zago, G. (2020). *Percorsi della pedagogia contemporanea*.

## Sitografia

Dal bambino all'adulto: Winnicott, il gioco, la creatività;  
<https://www.psicoterapiapsicologia.it/articoli-psicologia-psicoterapia/dal-bambino-all-adulto-il-gioco-e-la-creativita-secondo-winnicott> (Consultato il 02/08/2023);

Gioco strutturato: cos'è e perché è importante per i bambini in età prescolare;  
<https://blog.giodicart.it/2021/01/15/i-vantaggi-del-gioco-strutturato/>  
(Consultato il 02/08/2023);

L'importanza del gioco simbolico per lo sviluppo del bambino, 2018;  
<https://www.lunaestellegiochi.it/limportanza-del-gioco-simbolico-per-lo-sviluppo-del-bambino/> (Consultato il 09/08/2023);

Loris Menegazzi Reggio Emila Approach;  
<https://www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/valori/>(Consultato il 10/08/2023);

Moodle di psicologia, lezione sul gioco;  
<https://psico.elearning.unipd.it/mod/resource/view.php?id=827>  
(Consultato il 21/07/2023);

Reggio Emilia Approach, 2022; <https://www.reggiochildren.it/reggio-emilia-approach/valori/>  
(Consultato il 25/07/2023);

Reggio Children S.r.l., Gli atelier di Reggio Children, 2022;  
<https://www.reggiochildren.it/atelier/> (Consultato il 27/07/2023);

Reggio Children S.r.l., Giocare con gli oggetti quotidiani, 2022;  
<https://www.reggiochildren.it/acasaconilreggioapproach/giocare-con-gli-oggetti-quotidiani/> (Consultato il 27/07/2023).

## **Ringraziamenti**

Ringrazio la mia tutor di tirocinio Prof. Elena Carbone, per avermi aiutata e guidata, in questo mio percorso.

Alla mia famiglia per essermi sempre rimasta accanto in questo percorso davvero molto lungo, credendo in me dal primo giorno. A te nonna che sei parte fondamentale della mia vita, grazie per avermi sopportata nel ripetere per ore e ore, sempre le stesse cose prima di un esame.

Un grazie va anche ai miei fratelli per non essersi mai interessati a me in questo percorso, ma vi amo lo stesso.

A tutte le persone che ho incontrato in questi tre anni, con cui ho condiviso risate, ma soprattutto ansie.

Ringrazio le mie colleghe di lavoro, che mi hanno accompagnata in questi anni e che sono diventate parte importante della mia vita.

Un grazie speciale va al mio fidanzato Luca, per esserci stato in tutti i miei pianti, ma anche nei momenti di gioia. Abbiamo affrontato questo lungo percorso insieme, dove mi hai sempre incoraggiata a rialzarmi e continuare, senza di te non sarei mai arrivata fin qui. Grazie di tutti i “Buona fortuna amore” che mi tranquillizzavano tanto prima di un esame, e di avermi aspettato più di un’ora e mezza fuori al freddo durante il mio primo esame. Questo traguardo è anche tuo, non è solo la mia vittoria, ma la nostra!