

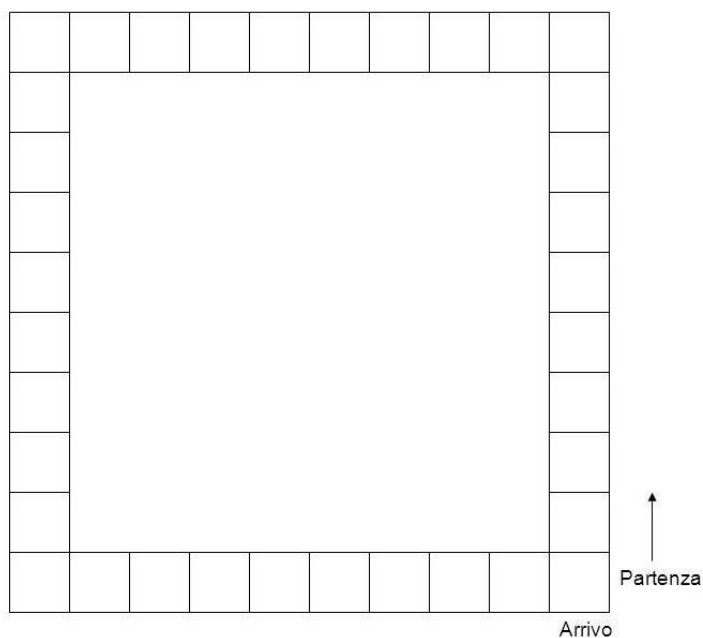
La gara delle macchine

(Baroody & Gannon, 1983, citato in Ginsburg, 1987, S. 471f.)

Si tratta di una gara colle macchine che si svolge tra l'educatore (maestra) e il bambino o tra gli alunni. Ha vinto chi passa per primo il campo dell'arrivo.

Illustrazione 1

Schizzo della gara delle macchine



L'illustrazione 1 dimostra che il campo dell'arrivo e il campo della partenza sono identici.

Materiale Due dadi grandi, un cartellone con dei campi (o un arrangiamento adatto con creatività).

Le regole Il bambino conta (percepisce) i punti dei due dadi.
Quando i punti sono contati, ti muovi sui campi della gara. Dia l'informazione seguente o adeguata: „Conta tutti i punti, così saprai quanto puoi muoverti!” O anche: „Conta semplicemente ogni punto di questo lato del dado e poi dell' altro dado.”
Il bambino conta sui dadi e magari anche quelli della maestra.

Commento: Il gioco contiene propriamente un compito semplice. Ci sono però dei bambini che abbiano difficoltà a comprendere le regole. Hanno bisogno di aiuto per il contare, come si conta il primo dado e che poi si continua collo secondo. Magari non sanno ancora che sia necessario di contare punto per punto (allora si gioca eventualmente solo con un dado).

Possibilità di osservazione:

Quali sono le strategie elementari del contare? Come il bambino le usa? Come il bambino cambia le strategie del contare?

- Quale strategia del contare viene usata?
- Ci sono dei punteggi dei dadi che il bambino sappia percepire senza contare?
P.e. nominando "rettangolo" il punteggio 4, cioè $2 + 2 = 4$.
- Come il bambino percepisce durante il contare il primo dado? Simultaneamente e poi continuando dal secondo dado finché tutti i punti sono percepiti?
- Il bambino percepisce con un colpo d'occhio / simultaneamente che 2 più tre punti dei dadi sono cinque?

Esperienze e commento (Stefan Meyer)

Bambini con deficit leggeri o senza deficit

I bambini giocano volentieri e con perseveranza. Il gioco della gara delle macchine può essere variata (usando p.e. cavallini o figurine). I bambini fanno la connessione fra le esperienze del gioco e le esperienze coll'apprendimento nella classe. I bambini sorprendono i maestri con delle eureka dicendo: „Ma l'addizione è semplice, come con i due dadi.“ “Questo calcolo è semplice, guardi che cosa so fare (prendendo i dadi per spiegare un'azione aritmetica).” Usando il gioco con un'attitudine ludica e curiosa crea spazio per l'apparenza delle risorse sconosciute dei bambini, e questi vissuti diventeranno i mattoni della costruzione dell'apprendimento potenziante per il

bambino e l'insegnante.

Nel caso in quale il bambino non vuol conoscere il gioco, è indispensabile di ristudiare il campo, la relazione, le risorse, il vissuto etc. Visto che l'arrangiamento del gioco è molto variabile può darsi che il cambio della forma della gara o il cambio delle pedine potrebbero già aumentare l'operatività e l'induzione con il gioco. Poi c'è da considerare quali siano le conoscenze dei numeri, del saper contare, della lingua e dei concetti di relazione come "più di...", "aggiungere, togliere", la conservazione della quantità? È probabile anche che sia troppo difficile per il bambino di giocare con due dadi. È probabile che le capacità motorie e visive sono ristrette e che questo chieda una nuova costruzione del gioco nel senso della misura dei mezzi e del luogo di gioco (dentro, fuori)? Il gioco non porta senso se non vengono rispettate i lati emozionali e relazionali. L'integrazione di questi lati nel concetto del gioco e nel concetto dell'educazione è una condizione sine qua non ed una risorsa potentissima! Non integrando le emozioni e le relazioni dei bambini produce danni personali e culturali.

Invece di utilizzare i dadi si potrebbero usare delle cartoline con il formato uguale ma con punti o numeri diversi. Contando i punti o leggendo i numeri si chiarisce quanti campi del gioco possono essere passati. Questo sacchetto della fortuna e un contenitore integrante nel senso che si possano unire sia le carte con i punti sia quelle con i numeri. Sarà molto interessante di osservare i bambini durante i processi in quali chiariscono e arrangiano il contenuto e le regole del sacchetto della fortuna.

Baroody & Gannon (1983 citato in Ginsburg, 1987, S. 471f) sottolineano che i maestri dovrebbero approfittare delle variazioni di questi tipi di giochi differenziati basandosi su delle ipotesi. Di questo fanno anche parte le discussioni o i conflitti con le cifre e i numeri (Quantità). Il saper modulare e regolare i conflitti in un gruppo è un indicatore della qualità dell'apprendimento e dell'insegnamento. La volontà del gruppo-gioco di continuare è la volontà di saper giocare bene. Il gioco come attività è come uno specchio sul quale le persone proiettano i desideri di vincere, il saper tenersi alle regole, il controllo sociale, la reversibilità, i ruoli sociali e i ruoli del gioco etc. Lo specchio permette di riconoscere l'osservato e il vissuto.

Bambini o persone con grandi deficit

Educando ed insegnando bambini o persone con grandi deficit o con grandi problemi di comportamento si nota subito che le considerazioni di questo gioco non possano essere utilizzate automaticamente come un bene funzionante o come una medicina. Spesso viene detto che è impossibile di giocare con questa persona o che la persona non abbia interesse per nessun gioco o che sia fissata su certe azioni che fanno finta di un gioco. Bisogna tener conto della visione diversa del mondo, influita di fattori biologici (p.e. la sindrome di down, la x-fragile, lesioni gravi etc.) o delle cause di trauma gravi o di combinazioni fra deficit e trauma (Cuomo, 2011b e incontro con studio di un caso del 22-11-2011).

In vista di tali casi è indispensabile di osservare il contesto e le risorse. Il gioco o i giochi faranno parte di un progetto d'intervento globale nelle coordinate del metodo dell'emozione di conoscere (ricerca, insegnamento, azione; Cuomo (2011a).

In casi gravi il gioco se coordinato bene in un progetto offre un passaggio ludico e non ammaestrante (metodistico o didattistico) nell'apprendimento di prassi approfondite, delle relazioni, dei pensieri, della lingua, della motricità, dei concetti aritmetici e dell'emozione. Il bambino con deficit gravi potrebbe sentirsi offeso, in ansia o in confusione, se le modalità del gioco, delle regole e delle relazioni non sono modulati adeguatamente alle risorse e al desiderio di far parte dell'esistenza degli altri.

Illustrazione 2

La camera come campo di gioco



L'illustrazione 2 da uno spunto delle variazioni di questo gioco. Usando il dado e due pedine nella stanza dei bambini si potrebbe creare in quel rapporto contesto-comportamento finora confuso (p.e. con un bambino colla sindrome x-fragile) un percorso contenendo delle regole e dei riti. Dal momento nel quale il bambino avrebbe capito ed appreso la struttura del gioco, lui trasferirebbe quella struttura in un contesto più ampio o in un contesto diverso come il quartiere o la scuola.

L'integrazione nei giochi è diritto e compito che parte dal maternage evolvendosi in modi sempre più complessi e sociali. Si augura per ogni sistema sociale, riferendosi al pensiero "cogito ergo sum" di Descartes una visione più generale come "ludunt ergo sunt", giocano quindi esistono.

Bibliografia

Cuomo, N. (2011). *L'emozione di conoscere e il desiderio di esistere*. Rivista. Internet:

<http://rivistaemozione.scedu.unibo.it/> [22.11.2011]

Cuomo, N. (2011b). *Filo di Arianna*. Articolo elettronico. Internet:

<http://www.xfragile.net/scheda.asp?idprod=281&idpdrerif=55> [22.11.2011]

Ginsburg, H.P. (1987). Assessing Arithmetic. In D.D. Hammill (Ed.), *Assessing the abilities and instructional needs of students* (S. 441-523). Austin: pro-ed.

Wittmann, E. Ch., Müller G. N. (1990). *Handbuch produktiver Rechenübungen* (Band 1). Stuttgart: Klett, S. 17-18 und 168 (Kopiervorlage).

Moser Opitz, E. (2001). *Zählen, Zahlbegriff, Rechnen*. Bern: Haupt, S. 125f.

HfH di Zurigo 2010 / Università di Bologna 2011, Stefan Meyer

Stefan.Meyer@hfh.ch