

Success is an iceberg

SUCCESS!

WHAT PEOPLE SEE

Persistence



Failure



Sacrifice



Disappointment



WHAT PEOPLE DON'T SEE

Dedication



Hard work



Good habits



@sylviaaduckworth

Il bambino di 5-6 anni

Aspetto fisico	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
È basso e leggero. Buono l'impulso a muoversi e all'attività fisica	Asimmetria, dominanza funzionale. Scarsa coordinazione. Prima Proceritas 5-7 anni. Migliorano i movimenti e la velocità della corsa. Attività motoria da preferire: schemi motori di base e correttezza dei gesti e delle posture	Pensiero intuitivo, Pensiero pre-operatorio (irreversibile), sincretismo infantile	Egocentrismo , realismo, Animismo, artificialismo finalismo, concezione provvidenziale del mondo. Atteggiamento ottimistico e spensieratezza	Gioco individuale (nessuno cerca di vincere l'altro, ognuno gioca solo per divertirsi) e soddisfare il piacere di migliorare le proprie abilità. Moralità eteronoma. Sentimento di obbedienza. Coscienza della regola: "esempio interessante", non ancora coercitiva

il bambino di 7-8 anni

Aspetto fisico	motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
Buono il controllo del corpo. Elevato l'impulso a muoversi	Esuberanza motoria. inizio Turgor secundo.	Intelligenza rappresentativa .Pensiero operatorio reversibile -appropriazione di abilità e nozioni in modo acritico. Processo di socializzazione nel pensiero	Egocentrismo, realismo, animismo solo per cose in movimento. Buon equilibrio psichico. Inizio del declino dell'egocentrismo dovuto al riconoscimento dell'oggettività del mondo esterno.	Moralità autonoma. Inizia lo stadio della cooperazione, controllo reciproco e uniformazione alla regola. Coscienza della regola : COERCITIVA. Gioco di gruppo e di squadra

il bambino di 9-10 anni

Aspetto fisico	Motricità	Processi cognitivi	affettività	Gioco e moralità
<p>Buone la capacità motorie. Migliore il trofismo muscolare</p>	<p>Progresso della motricità generale e fine. Controllo tonico. Turgor secondo È adatto un lavoro sulla coordinazione generale e su quella speciale.</p>	<p>Stadio delle operazioni concrete. -migliore capacità di concentrazione. -poca capacità di fissare i movimenti appena appresi (se si vuol far ricordare, occorre far ripetere)</p>	<p>Egocentrismo, animismo solo per cose di moto proprio. -Capacità di apprendere quasi al volo. -Stadio del la cooperazione</p>	<p>Gioco di squadra. Rispetto reciproco, sentimento di giustizia. Volontà. COSCIENZA DELLA REGOLA: STADIO DELLA CODIFICAZIONE DELLA REGOLA.. IL codice delle regole è conosciuto da tutti. Comportamento cooperativo a cui corrisponde la regola dovuta al rispetto reciproco.</p>

**Pensiero come attività strutturante cioè che
dà spiegazioni della realtà**

**Il bambino ha il desiderio di togliere dallo
stato di isolamento certi dati**

collegandoli

in modo comprensibile con altri

**Il bambino collega gli eventi in una struttura
_ a partire da 3-4 anni “età delle domande”**

✓ Attraverso i “perché?”

✓ Attraverso la sua interpretazione

realismo

**egocentrismo
spaziale**

**animismo
finalismo**

egli giunge a formulare spiegazioni spontanee

**Pensiero è qualcosa di materiale fino all'età
di 7 anni**

**Non esiste distinzione tra il modo interno e
quello esterno:**

**REALISMO ASSOLUTO. Ovvero esistono solo
le cose , le persone, gli animali, egli stesso fa
parte del mondo esterno (parla in terza
persona)**

Il realismo (l'incapacità di distinguere l'io dal resto) porta ai sentimenti di partecipazione tra cose e uomini e magia.

Ogni fenomeno sembra al bambino dotato di intenzioni

▪ Esistono fenomeni di partecipazioni legate a

▪ Paura

▪ Rimorso (onanismo)

▪ Desiderio

▪ Sentimento dell'ordine

Utilizzare delle operazioni specifiche (il rito del marciapiede) sono intesi come segni di realizzazione o meno di qualcosa

Negli stati particolarmente ansiosi di un adulto riappare la confusione infantile e la credenza che un'azione precisa sia destinata a mantenere in equilibrio una realtà (esempio fare sempre una passeggiata prima di tenere una conferenza, come se una passeggiata possa assicurare che la platea sia favorevole) o i rituali pre partita)

Nell'adulto resta un po' di partecipazione nell'imitazione, nel timore, nel desiderio

Realismo

Nei bambini piccoli prevale il dato percettivo a quello rappresentativo. Perciò il bambino tende a dare carattere di materialità e oggettività perfino a cose che sono astratte come ad esempio i nomi, o i personaggi dei sogni o quelli delle favole il nome è dentro alle cose. Il nome è una qualità percettiva dell'oggetto per i bambini piccoli i giochi devono avere un nome

A 5-6 anni il bambino non distingue il soggetto dall'oggetto. Quando succederà inizierà il declino dell'egocentrismo (7-8 anni)

Realismo

- ✓ **La mamma passera**
- ✓ **I giochi ispirati ai personaggi delle fiabe**
 - ✓ **Il matapuillos**
 - ✓ **La muraglia cinese**
 - ✓ **La rete e i pesci**
 - ✓ **Il gatto e il topo**
 - ✓ **Guardie e ladri**

Realismo: il concetto di distinzione tra realtà esterna e interna, ovvero l'inizio di quando il bambino comincia a scoprire la propria soggettività è quando scopre di sapere una cosa soltanto lui (una bugia o un fatto non rivelato ai genitori)

Egocentrismo spaziale

**Generalizzazione dell'esperienza percettiva:
i bambini attribuiscono anche agli altri il loro
modo di vedere.**

**Possono intuire una diversità, ma non riescono a
rappresentarsela in modo analitico e corretto.**

**Il fatto che i bambini abbiano la visione
egocentrica del mondo è sempre perché non
distinguono tra sé e gli altri, non perché abbiano
coscienza di sé.**

Egocentrismo spaziale

Riproduzione dell'esperimento di Piaget e Inhelder sulla rappresentazione dei rapporti spaziali proiettivi.

Ai bambini che si trovavano in posizione A veniva chiesto come sarebbe apparso il gruppo di montagne visto da B, c o D



Animismo : ogni fenomeno sembra dotato di intenzioni e di movimento.

Come nel bambino il movimento l'intenzionalità sono collegati così lo sono anche gli altri esseri e le cose. Ciò che si muove, le nubi, gli astri, l'acqua dei fiumi...si muove in modo consapevole (l'acqua sa di muoversi), e per adempiere ad un fine (le nubi vengono per portarci l'acqua).

Questa interpretazione animistico-finalistica dalle qualità fisignomiche che il bambino vede nelle cose fa sì che una nuvola o una radice possono avere vita

Animismo : a 5-6 anni, tutto ciò che ha un'attività è cosciente anche se immobile. E' un orientamento spirituale più che una credenza

la vita delle cose è assimilata ad un'attività, utile all'uomo (visione antropocentrica). Da qui deriva il concetto di

Finalismo: tutte le cose hanno uno scopo e sono vive se fanno qualcosa (il Sole è fatto per scaldarsi e illuminare).

**LE COSE E GLI OGGETTI
SONO FATTI PER....**

**Tutto è fatto per l'uomo
Da qui il passaggio a**

FATTO DALL'UOMO

**Artificialismo : per il bambino di 5-6 anni
l'origine delle cose è la loro fabbricazione e
tutto è creato dall'uomo.**

Verso i 7 anni il bambino arriva a sbarazzarsi dell'artificialismo.

- 1. Stadio spiegazione artificialistica**
- 2. Stadio semi artificialistica**
- 3. stadio semi fisica**

Al bambino interessa il perché delle cose, non il come. È guidato da leggi morali non fisiche. Anche se il finalismo sopravvive all'artificialismo in quanto anche per il bambino più grande tutta la natura ha un fine.

Come finiscono animismo e artificialismo?

**Con La risoluzione dell'egocentrismo
quando a 7-8 anni inizia il processo di
socializzazione e il riconoscimento del
mondo esterno.**

Approccio meta cognitivo riflessivo:
valorizzare quello che il bambino sa già.

Autorassicurazione: non entero
rassicurazione.

a 5-6 anni il pensiero è legato all'attività
motoria: l'azione provoca il pensiero.

Tendenza alla fabulazione: incline ad
inventare nel dare delle risposte

Data questa realtà cognitiva e morale del bambino, il compito dell'insegnante è quello di facilitare l'apprendimento in modo da mantenere un clima adeguato a lui e rassicurante.

- ✓ **dai giochi con un nome animato all'allenamento per metafore**

Fino a 2 anni circa il bambino, è dominato dal principio del piacere; fa ciò che gli va e non ha nessun tipo di conflitto

Con la graduale formazione dell'Io (2-3 anni nascita psicologia del bambino –M. Mahler, nasce il “NO”) Si scontrerà con il principio della realtà (e il principio del piacere continuerà a vivere nel gioco simbolico e fantastico)

A 5-6 ANNI IL BAMBINO NON E' IN GRADO DI RAPPRESENTARSI MOLTE REALTA', QUINDI NON VIVE GRANDI CONFLITTI

QUALE AMBIENTE PSICOLOGICO VIVE IL BAMBINO DURANTE L'ETA' SCOLARE?

Durante la scuola primaria gli insegnanti assumono un ruolo diverso da quello di educatori; l'attività è meno simile al gioco e più simile al gioco-lavoro o al lavoro vero e proprio.

Si creano dunque **nuovi rapporti affettivi caratterizzati da un'ambivalenza più marcata: l'insegnante **ORA** può avere anche ruolo**

di controllo, limitare la libertà di movimento, svolgere funzione di giudice

Vi sono insegnanti temuti dagli allievi;



Altri ai quali i bambini si legano in modo intenso.



Sono quelli che limitando all'indispensabile la disciplina imposta dall'esterno, i giudizi negativi e i rimproveri, operano costantemente come fonte di novità interessanti, di attività coinvolgenti, di rassicurazione e valorizzazione personale

QUALE AMBIENTE PSICOLOGICO VIVE IL BAMBINO DURANTE L'ETA' SCOLARE?

**L'AMBIENTE OLTRE AD AVERE CARATTERISTICHE
PERCETTIVE E COGNITIVE POSSIEDE ANCHE CERTE QUALITA'
DETTE "VALENZE" (K. Lewin)**

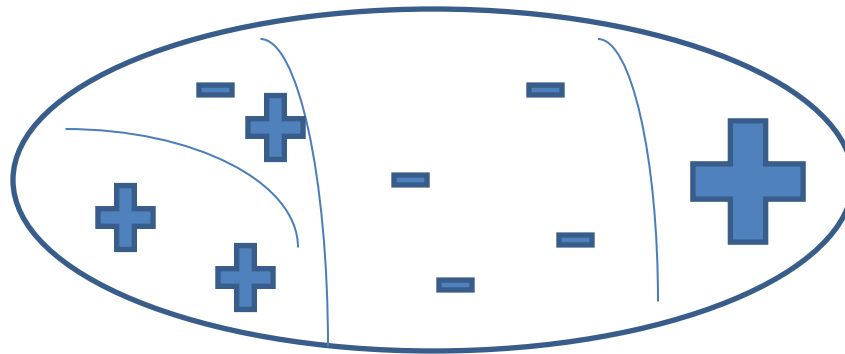
**ESSE POSSONO ATTRARRE - _ RESPINGERE - O RISULTARE
NEUTRE e cambiare solo quando cambiano le circostanze.**

**LA PRESENZA DI VALENZE POSITIVE O NEGATIVE E' DI
IMPORTANZA DECISIVA PER QUANTO RIGUARDA I
COMPORAMENTI;**

**Se una cosa, una persona o un'attività attira, si cercherà di stare
in quella situazione, con quella persona e cosa. E viceversa.**

**MOLTE VALENZE SONO INSABILI E DIVENTANO PIU' O MENO
INTENSE A SECONDA DELLE CIRCOSTANZE**

**IL NOSTRO AMBIENTE PSICOLOGICO SI PRESENTA
ARTICOLATO IN REGIONI COSTITUITE DA VARIE SITUAZIONI
NELLE QUALI CI SI PUO' METTERE.
TALVOLTA ENTRARE IN UNA "REGIONE" OVVERO DARE
INIZIO AD UNA ATTIVITA' PUO' RISULTARE
PARTICOLARMENTE DIFFICILE E LA "FRONTIERA DELLA
REGIONE" PUO' DIVENTARE UNA BARRIERA**



VI SONO PERO' SITUAZIONI IN CUI E' DIFFICILE COMPIERE UNA SCELTA; CIO' SUCCEDA QUANDO SONO PRESENTI DUE O PIU' VALENZE DOMINANTI.

SI DETERMINA ALLORA UN CONFLITTO ovvero due forze di pari intensità ma di senso opposte che agiscono sull'individuo (K. Lewin)

- 1. situazione conflittuale: ci si trova di fronte a due alternative aventi entrambe valenza positiva**
- 2. situazione conflittuale: ci si trova di fronte a due alternative aventi entrambe valenza negativa**
- 3. una stessa situazione assume per certi versi una valenza positiva e per altri una negativa (ambivalenza)**

Finche' le valenze sono di pari intensità è difficile passare all'azione,



ma come si è detto le valenze non sono interamente stabili.



Il conflitto dura di solito un certo tempo, quello necessario perché si verifichi qualche mutamento nelle valenze.

**LA PRESENZA DI VALENZE POSITIVE O NEGATIVE E' DI
IMPORTANZA DECISIVA PER QUANTO RIGUARDA I
COMPORAMENTI;**

**Se una cosa, una persona o un'attività attira, si cercherà di stare
in quella situazione, con quella persona e cosa. E viceversa.**

**CI SONO POI LE TENSIONI INTERNE CHE NON SI PRESENTANO
SPONTANEAMENTE MA SOLO A SEGUITO DI DECISIONI PRESE
DA NOI.**

E' L'ESEMPIO DELLA DISUBBIDIENZA DEL BAMBINO

**QUANDO AL BAMBINO SI CHIEDE DI
COMPIERE UN'AZIONE DIVERSA DA
QUELLA CHE VORREBBE IN QUEL
MOMENTO SORGE IL PROBLEMA DELLA**



PUNIZIONE

**SE IL BAMBINO NON VUOLE COMPIERE
UN'AZIONE E L'ADULTO LO MINACCIA
CON UNA PUNIZIONE (barriera, strumenti
di potere posseduti dall'adulto K. Lewin)**

**IL BAMBINO VIENE AD AVERE 2
SITUAZIONI A VALENZA NEGATIVA:**

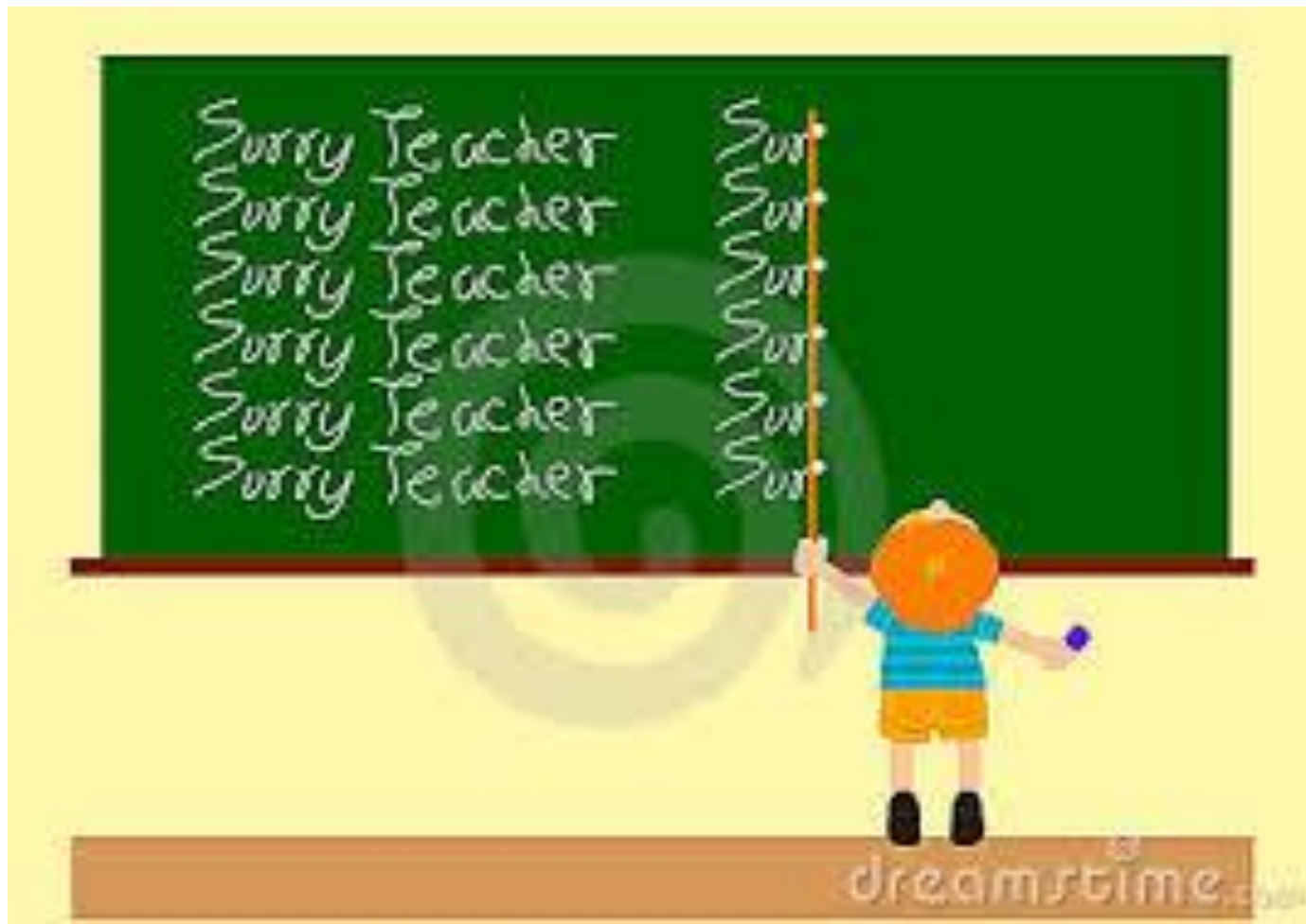
➤ QUELLA ORIGINARIA

➤ E LA PUNIZIONE



IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI:

1. Accetta la punizione



IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI:

2. Esegue il compito



IL BAMBINO PUO' REAGIRE IN TRE MODI

3. Va' contro la barriera

ovvero

si mette in lotta con l'adulto



1. Accetta la punizione



2. Esegue il compito



3. Va' contro la barriera



«Lotta» con l'adulto

Se l'ambiente è tale che il bambino deve tener conto frequentemente della minaccia delle punizioni, egli può persistere nella lotta con l'adulto anche al di là della specifica situazione (problema della disciplina tra maestro e allievo quando questi ultimi pongono uno speciale accento sulla loro autorità)

RINFORZO POSITIVO aumenta la
risposta ovvero il comportamento desiderato

RINFORZO NEGATIVO:
diminuisce il comportamento, ha la funzione di
estinguere un comportamento. Il rinforzo negativo è
LA PUNIZIONE

B.F. Skinner (condizionamento operante)

PUNIZIONE

Fa diminuire il comportamento (indesiderato) , ma quando la punizione non si presenta più, il comportamento in questione ritorna.

Induce uno stato di stress, paura, ansia che ha l'effetto di irrigidire gli apprendimenti

LIMITI DELLA PUNIZIONE

- ✓ **Può dare risultati solo temporanei**
- ✓ **Può rendere meno disponibili all'apprendimento**

Sembra più efficace per diminuire un comportamento indesiderato, punire molto lievemente e in modo adeguato alla situazione oppure ignorare i comportamenti errati e premiare quelli indesiderati. La ricompensa può essere anche solo verbale basta che sia significativa per la persona

CONFRONTO TRA PUNIZIONE E RICOMPENSA

La ricompensa posta dietro ad un compito ha una valenza positiva, può essere raggiunta solo passando attraverso il compito.

Con la punizione il bambino è circondato da barriere e la minaccia di punizione ha un carattere di costrizione.

Con la ricompensa è più libero; l'unica cosa che non può avere prima di svolgere il compito è la ricompensa. Non c'è costrizione.

**Per il riconoscimento delle
emozioni considerare non
solo le etichette verbali
corrisponenti ma la
metacognizione
corrispondente**

“ ad esempio arrabbiato come un leone, oppure arrabbiato come quella volta che ho scoperto che i miei amici non mi avevano invitato alla festa”.

**“ la rabbia non mi fa vedere
quello che ho davanti, mi
cambia e mi fa sentire come
non voglio”.**

**L'insegnante a scuola
dovrebbe creare da un lato un
ambiente conforme al modo di
pensare del bambino, e permettere
anche un modo graduale di pensare e
di comportarsi personale. ACCANTO
ALLA RAGIONE, L'EMOZIONE**

**Accanto alla convergenza, la
divergenza grazie alla quale si delineano
differenze personalizzanti e ogni bambino viene
elaborando una individualità ben definita e uno stile
personale**

**fra i 7 e gli 11 anni il bambino diviene
sempre più capace di porsi in punti di
vista diversi dal proprio e di
collaborare con gli altri per un
obiettivo comune**

questo rende possibili i giochi sociali con regole, quelli nei quali è proprio necessario entrare nella mente dell'altro giocatore. O cercare di capire quale comportamento ci si attende da noi.

La capacità di porsi al punto di vista degli altri rende possibili anche forme di collaborazione oltre che giochi sociali e attività di ricerca ed esplorazioni collettive



COOPERATIVE LEARNING

Apprendere in gruppi di lavoro porta ad un atteggiamento cooperativo e dialogico.

I gruppi possono essere:

- ✓ **Formali:** sono gruppi formati per un tempo variabile, da poche ore fino a poche settimane. Si mantengono fino all'esaurimento del compito assegnato. Quindi vengono attivati proprio per la costruzione di un compito
- ✓ **Informali** possono durare anche pochi minuti: formazione squadre, allestimento percorso, riordino materiale ginnico...
- ✓ **gruppi di base** gruppi durevoli con lo scopo di condividere un determinato percorso e attivarsi secondo compiti via via assegnati.

GIOCO COOPERATIVO

- **La macchina dei desideri**
 - **La macchia a vapore**
 - **Foto di gruppo**
 - **La caccia al tesoro**
 - **Il pompiere**
 - **Il gioco dei mimi**
 - **La nuvola**
 - **L'elastico**
 - **La campana**
 - **I salti di gruppo con la funicella**
- **Raccontare la propria vita utilizzando l'espressione corporea**

GIOCO COOPERATIVO/ DIDATTICA CONDIVISA

L'espressione corporea mira al miglioramento delle capacità:

- ✓ **Percettive (gioco indovina com'è; il manichino, il cane e l'osso...)**
- ✓ **Espressive (la valigia in soffitta, i mimi..)**
- ✓ **Relazionali (castello di carta, macchina a vapore; foto di gruppo; giochi di socializzazione con la palla**

SPUNTI PER ESERCITARE L'ESPRESSIONE CORPOREA

- ✓ **IL risveglio corporeo (dalla scatoletta esce, io sono il giocattolo..." facciamo che eravamo"..gioco simbolico)**

- ✓ **La formazione del gruppo e lo sviluppo della fiducia (gli insiemi, le nuvole, il saluto, le navi nella nebbia, la caduta libera, i materassi mobili, la corsa contro il muro...)**
 - ✓ **La creatività gestuale**

- ✓ **Il linguaggio gestuale: fingere che la comunicazione corporea abbia un alfabeto. (compiere azioni senza l'uso delle mani...)**
 - ✓ **L'energia del movimento**

SPOT DI GIOCO DI FINZIONE , GIOCO SIMBOLICOsempre

**Quando i bambini “ fanno finta”, devono essere
flessibili sostituendo un oggetto che non hanno
sottomano con un altro.**

**Facendo finta ricorrono al pensiero simbolico, primo
passo verso il pensiero astratto, poi ipotetico**

- **Sviluppano e usano il pensiero deduttivo**
- **Si mettono nei panni degli altri**

Come porsi?

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
linguaggi o	Chiaro e concreto. Relazione tra la spiegazione orale e il feedback visivo	Concreto, fantastico e simbolico	semplice	Sintetico e tecnico	La miglior comunicazione possibile secondo le caratteristiche individuali dell'atleta

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Tempistica	Molta calma, molte ripetizioni	Tempi ridotti al minimo per la spiegazione e per il gioco. poche variazioni; giochi ripetibili. Giochi chiave	<i>Cambiar e il gioco prima che cada la motivazione, aggiungendo una variante</i>	Approfondimenti suggeriti e/o provocati dal lavoro degli allievi	<i>Tenere alto «il termometro» del campo</i>

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Spazio	Organizzato	indefinito	limitato	Completo e definito	Quello di gara

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Regole	Una	Poche e semplici	Quelle precedentemente concordate	Tutte quelle del gioco	Assunzione consapevole del regolamento

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
Tattica e strategia	Tutte quelle possibili finalizzate alla risoluzione del problema	La migliore tra quelle possibili finalizzata alla soluzione del problema	Utilizzo del gesto tecnico finalizzato all'obiettivo del gioco	Combinazione di gesti tecnici finalizzati all'obiettivo del gioco	Elaborazione dei gesti tecnici finalizzati agli obiettivi di gioco

SPIEGAZIONE	SCUOLA D'INFANZIA	1-2 ELEMENTARE	3-4 ELEMENTARE	5 ELEMENTARE	ATLETA
<p>Relazioni interpersonali e posizione dell'insegnante</p>	<p>Con il gruppo, rivolti a guardare ciò che guardano loro. Spiegazione senza consegnare alcun attrezzo</p>	<p>Di fronte ai bambini in riga seduti davanti al campo di gioco. non in fila.</p>	<p>Bambini in riga in piedi di fronte al campo. Si possono consegnare gli attrezzi anche durante la spiegazione</p>	<p>In piedi insieme agli allievi, in gruppo davanti al campo di gioco</p>	<p>In campo con l'atleta L'insegnante usa lo stesso attrezzo mini che utilizza il giocatore</p>