

Arianna Girard  
Valentina Penati

# Il Libro dei giochi psicologici VOL.5

Esercitazioni e giochi  
per lo sviluppo cognitivo, emotivo,  
psicomotorio, sociale  
dei bambini da 0 ai 6 anni di età



*Titolo*

Il Libro dei Giochi Psicologici. Volume 5  
Esercitazioni e giochi per lo sviluppo cognitivo, emotivo, psicomotorio,  
sociale dei bambini da 0 ai 6 anni di età

*Autori*

A. Girard, V. Penati

ISBN 9788867630769

Dalla collana: "Giochi Psicologici"

**Edizioni Ferrari Sinibaldi** è il marchio editoriale di  
SIPISS - Società Italiana di Psicoterapia Integrata per lo Sviluppo Sociale -  
Direttore Editoriale: Giuseppe Ferrari

© 2014 Sipiss S.n.c.

Tutti i diritti riservati. È vietata qualsiasi riproduzione, anche parziale, con  
qualsiasi mezzo effettuata, anche ad uso interno e didattico, non  
autorizzata.

2014 - Edizioni Ferrari Sinibaldi  
Via Ciro Menotti, 9 - 20129 Milano  
[www.edizionifs.com](http://www.edizionifs.com)

Prima edizione: marzo 2014

Finito di stampare nel mese di marzo 2014  
da DigitalPrint S.r.l. - Segrate (Milano)

# **Il libro dei Giochi Psicologici**

## **Vol.5**

**Esercitazioni e giochi per lo sviluppo cognitivo, emotivo, psicomotorio, sociale dei bambini da 0 ai 6 anni di età**

A. Girard, V. Penati

<b>La collana</b>	7
<b>Gli Autori del Vol.5</b>	8
<b>Introduzione al Vol.5</b>	9
<b>PRIMA PARTE</b>	
<b>Alcune premesse teoriche</b>	13
<b>CAPITOLO 1</b>	15
<b>Elementi di psicologia dello sviluppo</b>	
1.1 Lo studio dello sviluppo	17
1.2 I principali approcci teorici	22
1.3 Lo sviluppo nell'infanzia	33
<b>CAPITOLO 2</b>	47
<b>La dimensione ludica nei bambini</b>	
<b>CAPITOLO 3</b>	
<b>Come utilizzare questo libro</b>	55
3.1 Il ruolo dell'adulto	57
3.3 Che gioco scegliere	59
<b>SECONDA PARTE</b>	63
<b>Schede giochi</b>	
SVILUPPO COGNITIVO	65
SVILUPPO EMOTIVO	143

SVILUPPO PSICOMOTORIO	167
SVILUPPO SOCIALE	195
<b>Allegati</b>	
Filastrocche	223
Le Carte delle emozioni	235
<b>Bibliografia</b>	239
<b>Appendice - Indice analitico dei giochi</b>	243
<b>I libri delle collana</b>	247

## La collana “Giochi Psicologici”

Il Libro dei Giochi Psicologici è un'opera suddivisa in sei volumi. Si propone come una raccolta di esercitazioni, simulazioni, role play, attività ludiche e strumenti di valutazione ideata per insegnanti, formatori educatori e animatori.

L'obiettivo dei volumi è di fornire strumenti concreti per poter facilitare il lavoro dei professionisti che potranno così avvalersi di un valido riferimento per impostare le proprie lezioni e interventi di consulenza in un'ottica altamente pragmatica e professionale. Il punto di partenza che ha ispirato gli autori dei diversi volumi della collana è stato quello di proporre modalità di gioco a elevato coinvolgimento mentale, fisico ed emotivo al fine di permettere ai destinatari dell'intervento di toccare con mano le competenze alle quali la singola attività ludica è finalizzata.

Nei diversi volumi sono raccolte attività e proposte differenti che spaziano da strumenti per la formazione e la valutazione nei contesti aziendali sia indoor che outdoor, a giochi da utilizzare con i bambini nei contesti educativi, alle tecniche teatrali quali strumenti di sviluppo e crescita personale e professionale. A seconda del destinatario ultimo dell'intervento, ciascun professionista potrà dunque trovare nella collana gli strumenti ideali per realizzare concretamente il proprio obiettivo formativo, educativo o di sviluppo.

## **Autori del VOL.5**

### **Arianna Girard**

Psicologa del lavoro, delle organizzazioni e dell'orientamento professionale, nonché psicoterapeuta in formazione a orientamento sistemico relazionale. Si occupa dei contesti lavorativi ed educativi, conduce gruppi di formazione esperienziale, svolge percorsi di supporto alle scelte di studio e lavoro, di coaching, di sviluppo di potenziale. Per il Laboratorio ADV-Assessment Lab. si occupa della progettazione ed erogazione di attività formative per grandi aziende italiane ed estere.

### **Valentina Penati**

Progettista dell'ADV-Assessment Lab. Psicologa-psicoterapeuta, esperta di metodologia della valutazione aziendale e dello sviluppo del potenziale, svolge attività di selezione per numerose aziende e multi-nazionali. Si occupa della progettazione di strumenti e di attività applicabili in ambito formativo ed educativo e dell'ideazione di metodologie didattiche innovative e di carattere esperienziale.

Autrici della stessa collana dei Volumi 1, 2, 3, 4.

## Introduzione al quinto Volume

*Giocare* è un verbo che non dovrebbe conoscere l'imperativo, come anche *divertirsi* o *essere felici*. Semplicemente si gioca, ci si diverte, si è felici. Eppure molto spesso gli adulti impiegano molte energie e risorse per far sì che i propri bambini si divertano, giochino, siano felici. Sembra che in un mondo via via sempre più performante anche il gioco debba essere una fatica, il divertimento qualcosa da perseguire col sudore e la felicità qualcosa che si compra o si misura in termini di giocattolo più costoso, modaiolo o elitario. In realtà potrebbe essere tutto molto più facile (ed economico) se rinunciassimo alla competitività (con gli altri genitori, insegnanti, educatori), alla comodità (data dal piazzare i bambini davanti alla Play Station) e alla pulizia (poco importa se i bambini sporcano tutta la cucina per giocare con acqua, farina e tempere colorate).

Tutto ciò senza troppe complicazioni, prendendo il gioco per quello che è, ovvero espressione di libertà, permetteremo ai nostri bambini di divertirsi e di essere felici in maniera sana, ecologica e, perché no, un po' avventurosa.

Partendo da queste premesse e dalla nostra esperienza che ci ha permesso di vagare e spaziare tra diversi ambiti applicativi del gioco in tutte le sue forme, ci siamo domandate quale poteva essere il nostro contributo nel far giocare i bambini.

Con questo quinto volume, siamo tornate in qualche modo alla fonte primaria, alla sorgente del gioco, facendo un percorso a ritroso. Nella nostre attività di psicologhe e formatrici, molto spesso ci siamo spinte a creare la giusta esperienzialità nei contesti formativi, abbiamo trasformato i giochi dei bambini adattandoli agli adulti, pensando più volte alla dimensione dello sviluppo come a una regione caratterizzata dalla presenza di sfide sufficientemente motivanti e allo stesso tempo non eccessivamente frustranti.

Abbracciamo l'idea di uno sviluppo inteso come un processo che ricopre l'intero arco di vita e abbiamo sentito la necessità di rivolgere la nostra attenzione a uno dei momenti più ricchi e intesi nella vita di ognuno, quello dell'infanzia. Tornando alle origini, vogliamo restituire in qualche modo qualcosa a coloro che molto spesso ci hanno insegnato che cosa vuol dire imparare, cambiare, svilupparsi, divertirsi. I bambini, lo ammettiamo, sono stati i nostri migliori insegnanti.

Confrontandoci con colleghi psicologi, educatori, formatori, abbiamo colto la necessità di nuovi stimoli, da rivolgere a bambini sempre più esigenti e con moltissime possibilità di sfida in termini di attività, sport, esperienze varie (quasi bombardanti!). Un'esigenza che abbiamo trasformato nella necessità di sistematizzare e fare ordine, con la consapevolezza che i confini segnati sono puramente descrittivi e non prescrittivi. Un'esigenza che ci ha spinto a "smorzare" la pretenziosità dei giochi dell'era contemporanea, a modulare la dimensione della competitività e, viceversa, a proporre giochi realmente a misura di bambino. Giochi che non adultizzano ma aiutano a diventare adulti, giochi che non fanno vincere o perdere ma giochi che insegnano a vincere e a perdere, giochi, insomma, non competizioni o prove d'esame.

Nella prima parte del libro abbiamo pensato di dare alcuni spunti teorici riprendendo alcuni concetti fondamentali dei padri della psicologia dello sviluppo, rilegendoli poi in chiave attuale.

Questa parte non vuole essere totalmente esaustiva. Piuttosto è stata pensata come terreno fertile per seminare curiosità e interesse, che il lettore potrà colmare con letture più specifiche o sperimentandosi nell'osservazione dei bambini stessi.

Nella seconda parte raccogliamo molte attività, suddivise per aree di sviluppo (cognitivo, emotivo, psicomotorio, sociale), con la consapevolezza che il lettore dovrà aggiungere la flessibilità necessaria per avere a che fare lo *sviluppo* che, nella realtà dei fatti, è un fluido indistinto, in cui convergono in modo concatenato molte abilità complesse. Lo stesso vale per la suddivisione delle fasce di età indicate in ciascuna scheda. Questo vuole essere un dato indicativo e orientativo, da modificare a secondo della soggettività e unicità dei bambini con cui avrete a che fare. Ci saranno attività che, seppur indicate per una certa fascia d'età, si adatteranno meglio

a bambini di altro livello di sviluppo, attività che seppur indicate per il raggiungimento di un certo obiettivo possono essere rilette dal conduttore e utilizzate per altri scopi.

Infine, ciò che ci ha guidato nel raccogliere le schede e i giochi sono stati i concetti di *semplicità* e *naturalità*. Non sempre per stimolare i bambini o per fornire sfide arricchenti sono necessari giochi complicati o costosi. Molto più utile è partire da ciò che si possiede, trasformarlo con creatività e riutilizzare oggetti e materiali comuni.

Ci siamo, infatti, in alcuni casi ispirate ad attività già note che fanno parte della nostra storia e tradizione ludica, cercando di rispolverarle e di adattarle alla modernità. Un pizzico di conservatorismo ci ha quindi spinto a non buttare via filastrocche e giochi che da bambine i nostri genitori e maestri ci hanno insegnato e che per noi sono LE Filastrocche, I Giochi. Questo processo di recupero è frutto della convinzione che per giocare basta poco, non sono necessari quegli armamentari tecnologici o complicati e costosi giocattoli 2.0 di cui facciamo dono ai bambini di oggi. Basta molto meno. A patto che non si rinunci alla creatività. Sarebbe bello che per le attività che proponiamo, non doveste comprare nulla, ma solo trasformare ecologicamente ciò di cui il bambino è già circondato. Ancor meglio se per far questo utilizzerete la fantasia e vi *divertirete*. Attenzione però, si tratta di un suggerimento, non di un imperativo!

## Prima Parte

---

### ALCUNE PREMESSE TEORICHE



## CAPITOLO 1

### Elementi di psicologia dello sviluppo

Quando si parla di psicologia dello sviluppo si intende lo studio scientifico dei cambiamenti sistematici che si verificano nell'organismo e nei comportamenti di ciascun individuo nel corso della vita e del ruolo dei fattori contestuali in questi cambiamenti.

Da millenni l'interesse dell'uomo si è rivolto allo studio degli infanti e della loro crescita, con un'impostazione principalmente pedagogica. Gli interrogativi che ci si è posti (e ci si pone tuttora) partono dal rapporto tra "natura" e "cultura", per arrivare a domandarsi se il processo di sviluppo sia limitato a un determinato periodo (età evolutiva) o duri tutta la vita, se la natura dello sviluppo sia "continua" o "discontinua", se ci siano periodi "sensibili" in cui determinate abilità debbano svilupparsi.

Più generalmente è importante specificare che lo sviluppo psicologico, pur essendo un processo ininterrotto che ha inizio con la nascita e continua durante tutto l'arco della vita (*life-span psychology*), trova nell'infanzia, nella preadolescenza e nell'adolescenza un suo picco di intensità.

Più precisamente, quindi, dovremmo parlare di psicologia dell'età evolutiva, focalizzando l'attenzione sul quel settore della psicologia che studia il processo di sviluppo e di organizzazione della persona, che si lega alla crescita fisica e a quella psicologica nell'ambiente sociale, nel periodo che va dalla nascita fino all'età della maturazione sessuale. Infatti in questo periodo la personalità va acquistando, attraverso alcuni processi evolutivi, una maggiore autonomia e maturazione nella comprensione della partecipazione affettiva e di socializzazione.

Solitamente questo processo viene diviso in cinque fasi:

- ▶ la prima infanzia (da zero a due anni);

- la seconda infanzia (da due a sei anni);
- la fanciullezza (da sei a dieci anni);
- la preadolescenza (da dieci a tredici anni);
- l'adolescenza (dai tredici anni in poi).

Le divisioni sono convenzionali e a seconda della teoria di riferimento possono trovare variazioni. Altra cosa importante è che ogni individuo può attraversare queste fasi a età differenti. Il passaggio da una fase all'altra implica spesso un periodo di transito che è fondamentale per adattare la propria visione del mondo alla maggiore complessità della vita interiore.

Vogliamo in questo capitolo ripercorrere per sommi capi alcuni aspetti teorici utili al lettore per costruirsi una mappa che, in quanto tale, guidi a contestualizzare lo sviluppo delle differenti abilità. Da un lato vogliamo sottolineare l'importanza della specificità e differenza individuale di ogni bambino, dall'altra crediamo possa essere utile avere uno schema di riferimento che modellizzi le diverse età e fasi di sviluppo che accomunano la maggior parte dei bambini.

Infine, crediamo che sia doverosa una precisazione.

Nel presente volume ci focalizzeremo su un determinato periodo dello sviluppo, le riflessioni proposte e le schede della seconda parte sono state elaborate pensando a bambini di età inferiore ai 6 anni, quindi a ridosso della fanciullezza.

Questa è stata una scelta metodologica pensando al pubblico a cui si rivolge il testo.

Concentrandoci su una determinata fascia di età, riteniamo utile mantenere uno sguardo aperto, continuare a concepire lo sviluppo come un percorso che va ben oltre l'adolescenza, perdura nell'intero arco di vita. Si tratta di concepire le fasi della crescita come "sfide" cui l'individuo, sulla base delle proprie risorse, può rispondere in modo positivo o negativo. A seconda del tipo di risposta, egli andrà incontro a uno sviluppo, alla stagnazione o al deterioramento. È possibile identificare le sfide tipiche della fanciullezza, dell'adolescenza, della maturità e della vecchiaia; alcuni passaggi critici sono ad esempio la socializzazione, la "tempesta" adolescenziale, la crisi di mezza età, la menopausa, l'invecchiamento (Hendry, Kloep, 2003).

## 1.1 Lo studio dello sviluppo

Tutte le teorie dello sviluppo cercano di rispondere fondamentalmente a tre quesiti chiave, alla base del concetto stesso di sviluppo:

- Come? Qual è la natura del cambiamento? Come avviene il progresso di ogni singola competenza, secondo una logica quantitativa o qualitativa?
- Perché? Quali sono le cause e i processi del cambiamento, che ruolo rivestono i fattori genetici e l'ambiente esterno?
- Quando? Esistono dei momenti precisi, traiettorie comuni in cui, in assenza di patologia, determinate abilità e competenze compaiono? Si tratta di un cambiamento continuo e graduale o discontinuo e improvviso?

Ovviamente non esistono risposte giuste o sbagliate di per sé, ma approcci epistemologici di riferimento. Vediamoli brevemente di seguito.

Per quanto riguarda il primo quesito, esistono teorie che concepiscono la crescita come qualcosa di quantitativo, per cui lo sviluppo viene inteso come graduale accumulo di cambiamenti nel tempo. Altre teorie invece considerano il cambiamento di natura qualitativa, quindi lo sviluppo implica la comparsa di nuove capacità o la trasformazione (qualitativa) di capacità già presenti. Delle prime teorie (quantitative) fa parte il comportamentismo, che considera il bambino come un organismo plasmato dalle esperienze e dall'apprendimento. Della seconda categoria (qualitativa) fanno parte invece le teorie dette "organismiche" (tra cui quella di Piaget e di Vygotskij) che concepiscono il bambino come costruttore delle proprie capacità e intendono lo sviluppo come dovuto a fattori interni piuttosto che esterni.

A questo si collega il secondo quesito (perché?), che fa riferimento al grande dilemma genetico/ambientale. Le teorie comportamentiste ritengono che le influenze ambientali modellino il comportamento così da determinare la natura delle abilità che si sviluppano, oltre che la velocità dello sviluppo stesso. Altre teorie ritengono invece che vi sia alla base una specie di programmazione genetica, per esempio nello sviluppo del linguaggio così come concepito da Chomsky. Altre teorie trovano una via di mezzo, tra

cui quelle organismiche, concependo lo sviluppo come risultato dell'interazione tra un organismo dotato di determinate competenze geneticamente programmate e specifiche condizioni ambientali. Le influenze quindi sono sia interne sia esterne e combinandosi tra loro in modo complesso e non sempre prevedibile determinano la specificità dello sviluppo di ciascun bambino.

Infine l'ultimo quesito (quando?), possiamo dire che è abbastanza assodato che alcune abilità o competenze (come per esempio il linguaggio) vengano sviluppate entro finestre temporali e sequenze ben precise (dalla lallazione). Caratterizzare lo sviluppo come un processo continuo e graduale è in linea con l'idea dei cambiamenti quantitativi, mentre si tende a vedere lo sviluppo come discontinuo quando lo si concepisce come cambiamenti di natura qualitativa, per esempio le profonde e improvvise modificazioni che portano alla comparsa di una nuova capacità (pensiamo alla conquista della deambulazione). Per alcune teorie, il processo di cambiamento è continuo all'interno di ciascuno stadio ma diventa discontinuo nel passaggio da uno stadio all'altro. Secondo altri, tra cui Piaget, esistono funzioni che rimangono invariate nel corso dello sviluppo (continuità) mentre alcune strutture cognitive cambiano tra uno stadio e l'altro (discontinuità).

## **LO SVILUPPO DEL BAMBINO DA 0 A 2 ANNI DI ETÀ**

---

Riportiamo di seguito sinteticamente alcune delle sfide che i bambini sono portati ad affrontare nei primi due anni di vita. Chiaramente la divisione mese per mese è puramente indicativa, infatti è importante tenere presente l'unicità di ciascun bambino, dei suoi tempi e delle sue caratteristiche soggettive.

Nei primi 6 mesi il bebè mette a fuoco la vista, inizia ad afferrare pian piano gli oggetti e a riconoscere chi gli sta intorno...

1-2° mese

- Fissa lo sguardo su un oggetto.
  - Cerca di prendere un oggetto.
  - Comincia a distinguere voci, persone, sapori.
  - Associa certe azioni alle persone, per esempio la mamma alla pappa.
-

4° mese

- › Vede i colori e mette a fuoco da varie distanze.
- › Sospinge verso se stesso un oggetto che dondola.
- › Porta gli oggetti alla bocca.
- › Ha una capacità mnemonica di circa 7 secondi.
- › Sorride e vocalizza.
- › Riconosce la mamma.
- › Comincia a scoprire il proprio corpo attraverso l'osservazione delle mani.

5° mese

- › Gira la testa, secondo una propria volontà, per seguire gli oggetti e i suoni.
- › Vuole toccare, tenere, girare, assaggiare e masticare oggetti.
- › Sta sveglio fino a 2 ore consecutive.
- › Ricorda ciò che ha fatto nell'immediato passato.
- › Riconosce i fratelli e li distingue dagli altri bambini.

6° mese

- › Resta sveglio per metà circa della giornata.
- › Cerca di raggiungere qualsiasi cosa veda.
- › Passa un oggetto da una mano all'altra.
- › Si gira al rumore di un oggetto che non vede.

Dal 7° al 12° mese, il bambino acquista via via consapevolezza delle proprie capacità, indica con il dito e imita...

7° mese

- › Si interessa ai particolari.
- › Predilige oggetti che fanno rumore.
- › Cerca un giocattolo scomparso.
- › Comincia a imitare un'azione.

8° mese

- › Sperimenta il concetto di "dentro e fuori", "contenuto e contenitore".
- › Comincia a mostrare la memoria della suddivisione del tempo.
- › Imita persone e atteggiamenti non a portata di vista.
- › È consapevole del rapporto tra il corpo e i suoi movimenti.
- › Può avere paura degli estranei.

9° mese

- › Prende coscienza dello spazio verticale e teme l'altezza.
- › Avvicina gli oggetti piccoli con l'indice e il pollice.
- › Scopre un giocattolo che ha visto nascondere.
- › Si annoia alla ripetizione degli stessi stimoli.

- Osserva i disegni attentamente.

10° mese

- Impara continuamente nuove cose sulle proprietà degli oggetti.
- Indica, spinge e tocca con l'indice teso.
- Comincia a preferire l'uso di una delle due mani.

11° mese

- Sperimenta vari mezzi per raggiungere un obiettivo.
- Guarda le illustrazioni di un libro.
- Accentua la sua tendenza a imitare.

12° mese

- Ammucchia gli oggetti, li toglie e li mette in un contenitore.
- Scompone i giocattoli.
- Sperimenta nuovi modi per risolvere i problemi.
- Costruisce torri mettendo uno sopra l'altro due o tre cubi.
- Associa proprietà agli oggetti (il gatto fa "miao").

Dai 13 ai 18 mesi il bambino è molto curioso e attivo: svuota tutto ciò che riesce a raggiungere, il linguaggio migliora, si riconosce in foto...

13° mese

- Svuota tutto ciò che riesce a raggiungere.
- Comincia ad acquisire il concetto di sopra e sotto.
- Esprime molte emozioni ed è in grado di riconoscere le sensazioni altrui.
- Aumenta la sua capacità di dire no.

14° mese

- Fa scarabocchi con matite e pastelli.
- Salta a ritmo di musica.
- Indica una parte del corpo di cui si è pronunciato il nome.
- Scaglia gli oggetti quando è arrabbiato.
- Può avere paura del buio.

15° mese

- Riesce a inserire una biglia in un foro.
- Si riconosce allo specchio e in fotografia.
- Comincia a capire i limiti delle sue possibilità.

16° mese

- Gli piace scarabocchiare.
  - Imita le faccende domestiche.
  - Riconosce uno o più oggetti in un gruppo di oggetti noti.
-

- I maschi scoprono il pene, le femmine individuano il possesso del pene nei maschi.
- Sorride a tutti i volti che incontra.

17° mese

- Imita alcuni tratti di un disegno.
- È sempre più consapevole della sua individualità.
- Capisce bene le sue potenzialità e i suoi limiti.
- Fa notevoli progressi nel linguaggio.
- Gioca con le costruzioni e con la palla.
- Tira e spinge giocattoli con le ruote.

Dai 18 ai 24 mesi il bambino vive le fasi più straordinarie verso l'autonomia: inizia a mangiare da solo, ricorda e differenzia e sviluppa il senso dell'umorismo...

18° mese

- Comincia a ideare dei simboli per rappresentare i vari oggetti.
- Mette cerchi e quadrati in un pannello con le sagome.
- Si mette in bocca soltanto le cose commestibili.

19° mese

- Esamina attentamente le illustrazioni di un libro.
- Scarabocchia spontaneamente tenendo la matita in pugno.
- Usa il cucchiaino da solo.
- Gioca maggiormente da solo con i suoi giocattoli.

20° mese

- Immagazzina senza sosta nuove parole.
- Va a prendere, a comando, un oggetto situato in un'altra stanza.
- Si spazzola i denti.
- Fa giochi di immaginazione.

21° mese

- Scarabocchia cerchi e linee verticali.
- Completa puzzle facili.
- Gioca vicino ad altri bambini, imitando.

22° mese

- Mostra di sviluppare il senso dell'umorismo.
  - Gli piace ascoltare filastrocche e ripeterle con la mamma.
  - Riconosce se la figura del libro è al rovescio.
  - Ama giocare con l'acqua.
  - Comincia a controllare l'uso degli sfinteri.
-

23° mese

- Riesce a infilare una dentro l'altra quattro o più scatole quadrate.
- Disegna figure appena abbozzate.
- Esegue ordini semplici.

24° mese

- Distingue le linee verticali da quelle orizzontali.
  - Ha una buona cognizione di dove si trovano gli oggetti in casa.
  - È in grado di distinguere tra “uno” e “tanti”.
  - Capisce il significato di “tra poco”.
  - Identifica, differenzia, riconosce e ricorda.
  - Mangia da solo.
- 

## 1.2 I principali approcci teorici

Praticamente alla base di quasi tutte le teorie possiamo ritrovare un concetto base, che vede l'individuo che si sviluppa secondo tappe, stadi, fasi, ere e per passare da un livello all'altro è necessario superare una sorta di sfida. La natura di questa sfida, l'origine e il modo con cui viene descritta cambiano sostanzialmente da teoria a teoria, vediamo di seguito alcune salienti.

Ad esempio, per **Freud** (1905) il bambino cresce secondo fasi dello sviluppo psicosessuale superando conflitti tra desideri personali e richieste sociali. Per esempio, la fase orale (fino al primo anno di vita) è caratterizzata dalla pulsione di mordere, masticare e succhiare, i conflitti sono dovuti allo svezzamento, ai tempi dell'alimentazione e al tipo di cibo.

Sempre secondo Freud, il bambino se riesce a padroneggiare queste fasi raggiunge uno sviluppo sano, in caso contrario può andare incontro a delle “fissazioni” che possono provocare successive nevrosi. L'individuo nevrotico, quindi, è colui che non ha superato la “sfida” di risolvere i conflitti tra bisogni personali e costrizioni sociali ed è costretto a mettere in atto “meccanismi di difesa”.

## SIGMUND FREUD (1856-1939)

---

Il cambiamento psicologico è regolato dalla maturazione biologica e dalle forze sociali, il bambino possiede bisogni innati (Es) e, per affrontare i fattori sociali che limitano i propri bisogni, sviluppa abilità di ragionamento e modalità realistiche per gratificare tali istinti (Io). Il bambino impara anche a interiorizzare le esigenze sociali sviluppando una coscienza (Super Io). Il bambino per arrivare a un'armonizzazione tra queste tre componenti attraversa cinque fasi di sviluppo tramite un processo discontinuo. Ogni fase è caratterizzata da particolari conflitti tra i suoi bisogni e l'ambiente sociale e il modo con cui vengono affrontati e superati questi conflitti determina la personalità del bambino e dell'adulto che diverrà.

Vediamo le cinque fasi:

- Fase orale (fino al primo anno di vita): i bisogni sono centrati sulla bocca, sul mangiare, succhiare, masticare e mordere. I conflitti sono collegati allo svezzamento e ai cambiamenti legati all'alimentazione e ai suoi tempi.
  - Fase anale (da uno a tre anni): i bisogni sono incentrati sull'urinare e defecare e i conflitti nascono dal controllo degli sfinteri e dall'uso del gabinetto.
  - Fase fallica (da tre a sei anni): i bisogni sono legati agli stimoli sessuali. I maschi sviluppano il desiderio incestuoso nei confronti della propria mamma (complesso di Edipo) e le femmine per il papà (complesso di Elettra). Questo meccanismo li rende rivali dei genitori dello stesso sesso e provoca una serie di conflitti che li portano a identificarsi con questo genitore.
  - Periodo di latenza (da sei a undici anni): vengono repressi gli impulsi sessuali e il bambino dedica i propri interessi agli altri e all'educazione.
  - Fase genitale (oltre i dodici anni): i bisogni sessuali si riattivano e l'amore altruistico ed egoistico raggiungono un equilibrio che condurrà a un istinto riproduttivo e alla formazione di relazioni mature.
- 

Un altro esempio di teoria è quella di **Erikson** (1959), che forse per primo prende in considerazione non solo il primo periodo di sviluppo, ma considera tutto il ciclo di vita fino alla vecchiaia. Anche secondo Erikson si possono individuare una sorta di sfide, che lui chiama "crisi", date dal presentarsi di specifici compiti personali e individuali che hanno bisogno di essere portati a termine affinché si passi da uno stadio all'altro. Ad esempio nello stadio della prima infanzia (fino a un anno di vita), il compito psicosociale è quello di sviluppare fiducia, anziché sfiducia verso gli altri.

## ERIK H. ERIKSON (1902-1994)

---

L'individuo durante tutto il ciclo di vita affronta una serie di compiti personali e sociali, che comportano delle "crisi" finché gli individui non imparano ad affrontarli con successo. Queste sfide si manifestano in determinati momenti del corso della vita, per cui lo sviluppo è discontinuo e formato da stadi. Vediamoli:

- L'infanzia (fino a un anno): il compito è sviluppare fiducia e contrastare la sfiducia verso gli altri.
  - La prima infanzia (da uno a tre anni): il compito è imparare l'autocontrollo e l'autonomia contrastando la vergogna e i dubbi sulle proprie abilità.
  - Letà del gioco (da tre a sei anni): il compito è agire per controllare l'ambiente e mantenere un equilibrio tra i proprio bisogni e quelli degli altri, contrastando il sentirsi in colpa riguardo a un conflitto di interessi.
  - Letà scolare (da sei a dodici anni): il compito è sviluppare laboriosità e sicurezza di sé contrastando i sentimenti di inferiorità.
  - L'adolescenza (da dodici a vent'anni): il compito è affermare una propria identità sociale, professionale, sessuale contrastando una confusione di ruoli.
  - La prima età adulta (da vent'anni a quarant'anni): il compito è instaurare legami intimi, consolidare legami di amicizia e relazioni d'amore mature, contrastando l'isolamento sociale.
  - La media età adulta (da quarant'anni a sessantacinque anni): il compito è esprimere a pieno la propria creatività e generatività lasciando qualcosa di importante alle generazioni successive, educando i bambini, contrastando una stagnazione.
  - La vecchiaia (oltre i sessantacinque anni): il compito è di conquistare un senso di integrità valutando in modo positivo la propria vita, senza arrivare a sentimenti di disperazione e amarezza.
- 

Un altro autore che riteniamo utile riprendere è **Vygotskij** (1930), il quale si differenzia dalle teorie a lui più o meno contemporanee, per avere posto l'attenzione non solo sulle sfide che l'individuo è chiamato ad affrontare, ma anche sulla quantità e qualità delle risorse che ha a disposizione per affrontarle.

L'idea centrale della prospettiva di Vygotskij è che lo sviluppo della psiche è guidato e influenzato dal contesto sociale, quindi dalla cultura del particolare luogo e momento storico in cui l'individuo si trova a vivere e che provoca quindi delle stimolazioni nel bambino, e si sviluppa tramite "strumenti", come il linguaggio, che l'ambiente mette a disposizione. Secondo l'autore gli strumenti intellettuali

(meta-skills), come ad esempio i concetti scientifici usati in diverse culture, svolgono un ruolo fondamentale per il superamento di certi compiti di sviluppo. In virtù di tale caratteristica i processi psichici superiori (pensiero, linguaggio, memoria) non hanno un'origine naturale, ma sociale e li si può comprendere solo prendendo in considerazione la storia sociale. L'autore pone particolare enfasi sull'interazione tra sfide intellettuali e risorse personali e alla base della sua teoria c'è il concetto di "distanza" tra il livello reale di sviluppo di un individuo e il livello di sviluppo potenziale, da lui definito come "Zona di Sviluppo Prossimale", differenza che può essere ridotta utilizzando le risorse altrui all'interno del rapporto di insegnamento-apprendimento.

La Zona di Sviluppo Prossimale è definita come la distanza tra il livello di sviluppo attuale e il livello di sviluppo potenziale, che può essere raggiunto con l'aiuto di altre persone, che siano adulti o dei pari con un livello di competenza maggiore. Secondo Vygotskij, l'educatore dovrebbe proporre al bambino problemi di livello un po' superiore alle sue attuali competenze, ma comunque abbastanza semplici da risultargli comprensibili; insomma, all'interno di quell'area in cui il bambino può estendere le sue competenze e risolvere problemi grazie all'aiuto degli altri (la Zona di Sviluppo Prossimale, appunto). Questi problemi potranno infatti essere risolti dal bambino aiutato da un esperto (l'educatore, un adulto o anche un pari con maggiori competenze in quel campo), ma non dal bambino che non riuscirebbe ad affrontarli da solo (in quel caso saremmo all'interno della zona di sviluppo attuale). Se il processo è impostato correttamente, la zona di sviluppo attuale del bambino si amplia, includendo quella che in precedenza era la zona di sviluppo prossimale, in altre parole egli diventa capace di eseguire autonomamente un compito che prima non sapeva eseguire. All'esterno della zona di sviluppo attuale si crea una nuova zona di sviluppo prossimale.

Dobbiamo sottolineare che nella prima metà del XX secolo l'attenzione in Occidente era rivolta soprattutto a Piaget, considerato il fondatore dell'epistemologia genetica, ovvero dello studio sperimentale delle strutture e dei processi cognitivi legati alla costruzione della conoscenza nel corso dello sviluppo.