

NEED TO CONNECT



Modulo 4 Sviluppo cognitivo del bambino

Secondo Jean Piaget

Project Nr. 2021-1-IS01-KA220-YOU-000028985



Co-funded by
the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



ARGOMENTO

Questo materiale tratta le
caratteristiche fisiche, cognitive,
emotive e sociali dei bambini da 0
a 7 anni.

The 6 Stages of Play



Unoccupied Play

0-3 months

When baby is making movements with their arms, legs, hands, feet, etc. They are learning about and discovering how their body moves.



Solitary Play

0-2 years

When a child plays alone and are not interested in playing with others quite yet.



Spectator/ Onlooker Behavior

2 years

When a child watches and observes other children playing but will not play with them.



Parallel Play

2+ years

When a child plays alongside or near to others but does not play with them.



Associate Play

3-4 years

When a child starts to interact with others during play, but there is not much cooperation required. *For example, kids playing on the playground but doing different things.*



Cooperative Play

4+ years

When a child plays with others and has interest in both the activity and other children involved in playing.



OBIETTIVI

- Comprensione delle diverse fasi di sviluppo dei bambini
- Comprensione e consapevolezza delle tappe di sviluppo che il bambino sta raggiungendo.
- Migliore comprensione del bambino.



FASE SENSOMOTORIA

"Il primo anno di vita del bambino nel mondo reale"

Lo stadio sensomotorio può essere suddiviso in 6 fasi:

- Riflessi (0-1 mese)
- Reazioni circolari primarie (1-4 mesi)
- Reazioni circolari secondarie (4-8 mesi)
- Coordinamento delle reazioni (8-12 mesi)
- Reazioni circolari terziarie (12-18 mesi)
- Pensiero rappresentativo precoce (18-24 mesi)



RIFLESSI (0-1 mesi)

Il bambino inizia a connettersi con l'ambiente attraverso i suoi riflessi, che sono principalmente:

- Guardare
- Succhiare

I tre obiettivi principali citati da Jean Piaget sono la chiusura della mano, il seguire gli oggetti in movimento e il succhiare gli oggetti.



REAZIONI CIRCOLARI PRIMARIE (1-4 mesi) **"Il bambino sta scoprendo il mondo e se stesso"**

In questa fase il bambino inizia a scoprire le azioni che trova piacevoli e a ripeterle. Il cambiamento rispetto alla fase riflessa consiste nel fatto che il bambino fa queste cose intenzionalmente.

I segni distintivi di questa fase sono muovere le dita

- Scalciare le gambe
- Succhiare il pollice



REAZIONI CIRCOLARI SECONDARIE (4-8 mesi)

Il bambino dovrebbe iniziare a interagire con l'ambiente circostante

In questa fase il bambino inizia a essere interattivo con gli oggetti del suo ambiente. All'inizio queste interazioni non sono intenzionali, ma poi diventano attività più deliberate e ripetute.

In questa fase il bambino diventa sempre più attivo e impegnato e si diverte a far accadere cose nel suo ambiente.

COORDINARE LE REAZIONI CIRCOLARI SECONDARIE (8-12 mesi)

In questa fase il bambino inizia a pianificare e coordinare le azioni, ad esempio trovando l'oggetto che sta cercando o gattonando per recuperare un giocattolo dall'altra parte della stanza.

In questa fase il bambino può anche:

- divertirsi con semplici giochi
- Iniziare a capire le parole, a rispondere o a ripeterle.
- Voltarsi e guardare quando sente qualcosa





REAZIONI CIRCOLARI TERZIARIE (12-18 mesi)

In questa fase il bambino ha iniziato a esplorare il mondo che lo circonda. In questa fase il bambino si diverte a smontare le cose e a testare l'ambiente che lo circonda.

Il bambino può essere in grado di rispondere e seguire semplici indicazioni e di usare frasi, oltre ad apprezzare l'ascolto di alcune storie, libri o musica.

STADIO SENSOMOTORIO DELLO SVILUPPO COGNITIVO

1. Reazioni circolari primarie (1-4 mesi): inizia a ripetere azioni piacevoli.
2. Reazioni circolari secondarie (4-12 mesi) ripete intenzionalmente un'azione per attivare una risposta, come il sonaglio.
3. Reazioni circolari terziarie (12-18 mesi): reazioni per tentativi ed errori.





PENSIERO RAPPRESENTATIVO PRECOCE (18-24 mesi)

In questa fase il bambino ha iniziato a riconoscere i simboli e a collegarli tra loro, come ad esempio il collegamento di un telefono giocattolo a un telefono.

Il bambino è anche in grado di pensare al mondo circostante. Ora capisce che le cose esistono anche se non le vede.

In questa fase il vocabolario dovrebbe aumentare in modo significativo.





La maggior parte dei bambini sviluppa queste abilità prima dell'età di 1 anno:

- Guardare e identificare la provenienza di un suono
- Guardare dove si indica
- Dire "do-da" e "mo-ma" a mamma e papà
- Rispondere al loro nome per la maggior parte del tempo
- Balbettare con intonazione
- Pronunciare almeno una parola
- Salutare con la mano
- Fare i turni per "parlare" con voi
- Indicare un oggetto desiderato che non è a portata di mano ed emettere un suono mentre lo si indica.



La maggior parte dei bambini sviluppa queste abilità prima dei 2 anni:

- Indicare molte parti del corpo e oggetti comuni
- essere in grado di dire circa 50-100 parole
- Essere compresi dagli altri
- Indicare alcune immagini nei libri
- divertirsi a far finta di niente (cucinare, pulire, ecc.)
- Portare cose da mostrare
- Seguire comandi a 1 passo senza gesti
- Pronunciare diverse frasi e frasi di 2 parole
- Indicare gli oggetti per nominarli



GIOCARE CON IL BAMBINO

Giochi di prestazione oggettiva

Giochi come il nascondino possono aiutare il bambino a sviluppare la comprensione della rappresentazione degli oggetti attraverso il gioco, oltre che ad apprendere la causa e l'effetto.

Per i bambini si possono prendere le mani o un panno e coprirsi il viso. Se il bambino è abbastanza grande, lasciategli togliere il panno per scoprire il vostro viso.

Con i più piccoli si può giocare a nascondino, ad esempio nascondendosi dietro una porta, una sedia o un posto dove poter trovarvi facilmente. Chiamateli e applauditeli quando vi trovano e incoraggiateli a nascondersi.





DIVERTIMENTO E GIOCO

Gioco tattile

Lasciare che il bambino giochi con sostanze che può manipolare lo aiuta a conoscere nuove sensazioni e a sviluppare le capacità motorie e la creatività.

Incoraggiate il bambino a giocare con la pasta da gioco, la pittura a dita, l'acqua o le palline di gommapiuma.

Giocate insieme con una grande ciotola vuota, una piccola tazza e dell'acqua, muovendola.



FASE PREOPERAZIONALE 2-7 ANNI DI ETÀ "quando il tuo neonato diventa un bambino".

In questa fase della vita i bambini iniziano ad impegnarsi maggiormente nel gioco simbolico e imparano a manipolare gli oggetti, ad esempio usando un manico di scopa come cavallo. Il linguaggio svolge un ruolo importante in questa fase e i bambini sviluppano le loro capacità linguistiche.

In questa fase, tuttavia, i bambini non sono in grado di utilizzare la logica concreta e di comprendere il punto di vista altrui, cioè non capiscono che altri individui possono vedere il mondo in modo diverso da loro.



CENTRAMENTO E CONSERVAZIONE

Il bambino potrebbe avere la tendenza a concentrarsi su un solo aspetto di una situazione alla volta. Quando il bambino sviluppa l'abilità di concentrarsi su più di un aspetto di una situazione, ha la capacità di decentrarsi.

Ad esempio, quando un bambino ha due occhiali, uno più alto e l'altro più largo, può concentrarsi solo sull'altezza quando valuta quale sia il più grande, perché è in grado di concentrarsi solo su un fattore alla volta.



EGOCENTRISMO

Fino all'età di 4 anni il bambino è in grado di pensare solo a una cosa, a se stesso.

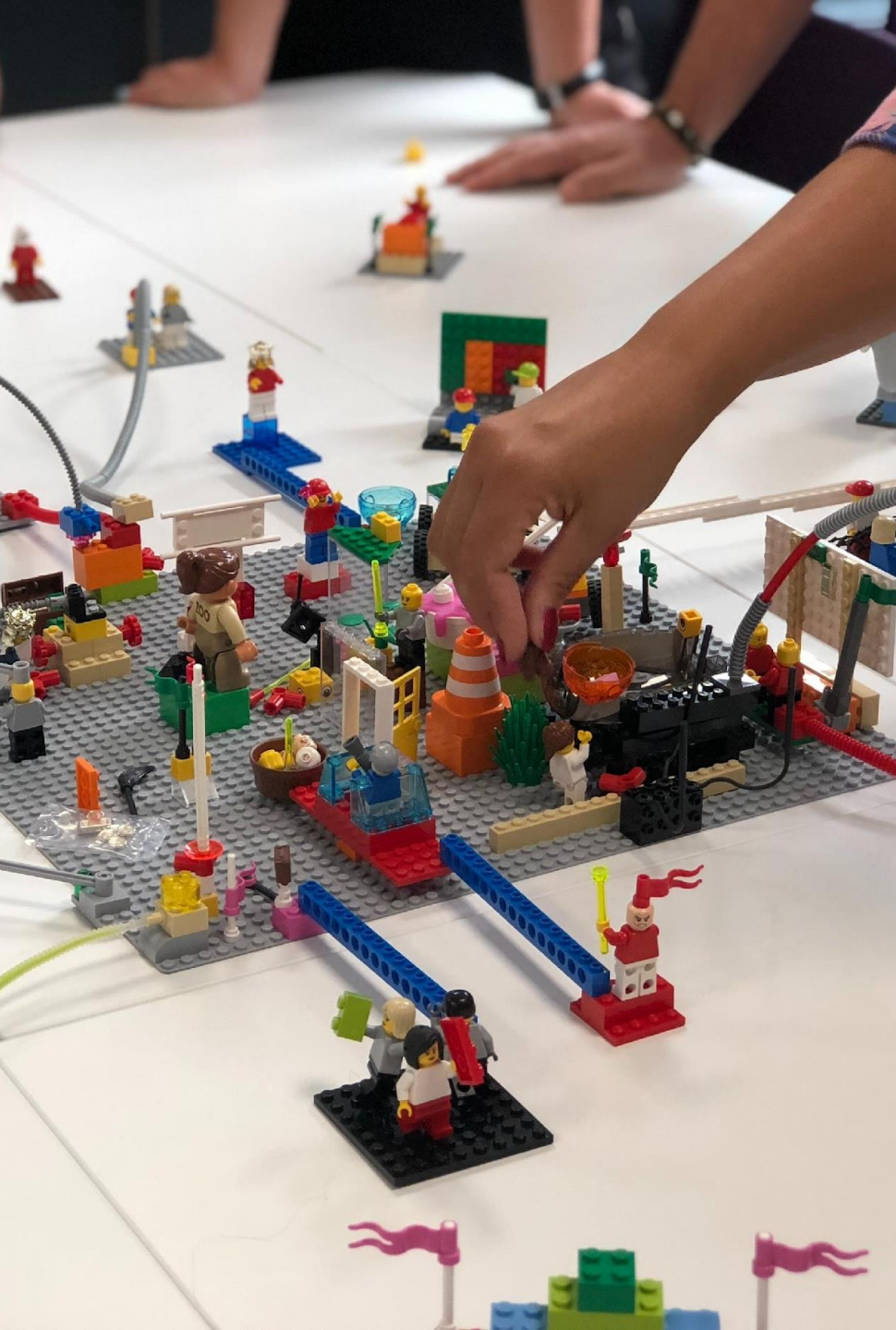
Ciò significa che il bambino presume che voi sentiate, vediate e sentiate come lui. Tuttavia, il bambino inizia a sviluppare la capacità di comprendere il punto di vista degli altri intorno ai 4 anni.





RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA

In questa fase il bambino inizierà a usare materiale simbolico per rappresentare qualcos'altro, ad esempio usando la creta o i lego per rappresentare aerei, case e così via.





RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA

La ricerca ha dimostrato che la complessità della costruzione del bambino può essere un indicatore del suo sistema simbolico. Per esempio, un bambino più piccolo a cui viene chiesto di costruire una casa con i lego realizzerà un progetto semplice, mentre un bambino più grande realizzerà un progetto più complicato.

La rappresentazione simbolica del bambino può quindi essere un buon indicatore del suo sviluppo.

ANIMISMO

Durante questo periodo il bambino attraverserà alcune fasi dell'animismo. L'animismo consiste nell'attribuire qualità di vita agli oggetti.

Ad esempio, crede che l'orsacchiotto sia vivo, o che la sedia che è caduta e vi ha colpito sia cattiva e così via. Questo avviene per lo più durante l'età 2 anni, e raramente i bambini considerano gli oggetti come vivi dopo i 3 anni.



QUATTRO FASI DELL'ANIMISMO



1. Il bambino considera vivo tutto ciò che è in qualche modo attivo.
2. Il bambino attribuisce coscienza e vita a tutto ciò che si muove.
3. Il bambino considera vivo tutto ciò che si muove da solo, altrimenti no.
4. Il bambino considera vivi solo gli esseri umani, gli animali e le piante.

GIOCO

All'inizio della fase preoperatoria il bambino può stare solo accanto ad altri bambini, senza impegnarsi nei giochi con loro. Tuttavia, il gioco subirà molti cambiamenti e durante questa fase il bambino troverà la sua voce e il gioco diventerà lo strumento di socializzazione e inizierà a giocare con altri bambini e con gli adulti.

In seguito, durante questa fase, i bambini amano spesso impegnarsi in giochi di finzione, giocando a fare la mamma, il papà, il dottore e così via.



GIOCO COSTRUTTIVO

Il gioco costruttivo consiste nel manipolare gli oggetti per creare qualcosa. Permette ai bambini di dare un senso al loro mondo ed è importante per lo sviluppo dell'immaginazione, della capacità di risolvere i problemi, della motricità fine e dell'autostima.



GIOCATTOLI PER QUESTA FASE

- Bambole
- Figure d'azione
- Vestiti per il travestimento
- Giocattoli del piccolo mondo - oggetti per costruire il proprio mondo
- Blocchi da costruzione e set di costruzioni
- Pastelli, pennarelli, penne, matite e carta per disegnare.
- Libri illustrati e alcuni libri da tavolo finché sono piccoli.



QUALI GIOCHI FARE CON IL BAMBINO

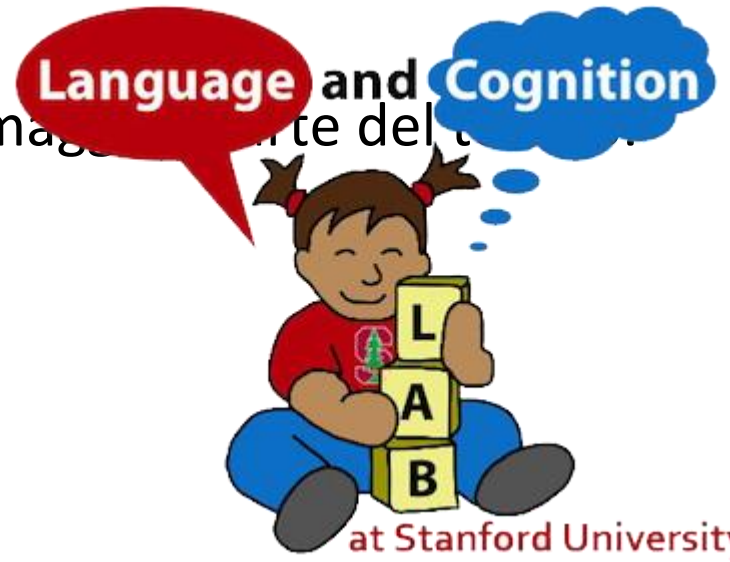


- Il gioco di ruolo è un buon gioco per aiutare il bambino a superare l'egocentrismo, mettendosi nei panni di qualcun altro.
- Lasciare che il bambino giochi con materiali che possono cambiare forma può aiutarlo a capire la conversione: il materiale, nella stessa quantità, può assumere diverse forme.
- Sviluppate la rappresentazione simbolica del bambino facendogli stendere l'argilla in forme o lettere.



TAPPE LINGUISTICHE E COGNITIVE A 2-3 ANNI

- nota gli altri bambini e si unisce a loro nel gioco
- Utilizza il gioco simbolico, come ad esempio usare un blocco come automobile
- Riconosce e identifica oggetti e immagini comuni.
- Parla con voi in una conversazione utilizzando almeno due scambi di battute.
- Costruisce torri di cinque-sette oggetti
- Si impegna in giochi di fantasia e di finzione.
- Parla abbastanza bene da farsi capire dagli altri per la maggior parte del tempo.
- Segue comandi in due o tre parti
- Riconosce le somiglianze e le differenze





TAPPE LINGUISTICHE E COGNITIVE A 4-5 ANNI



- Conta fino a 10 o più oggetti
- Nominare correttamente almeno quattro colori e tre forme
- Riconoscere alcune lettere ed eventualmente scrivere il proprio nome
- Comprendere meglio il concetto di tempo e l'ordine delle attività quotidiane.
- Si diverte a far finta di niente (cucinare, pulire, ecc.)
- Portare cose da mostrare
- Usare il tempo futuro
- Seguire comandi in due o tre parti
- Capire le cose di tutti i giorni come il cibo e il denaro

TAPPE LINGUISTICHE E COGNITIVE A 6-7 ANNI

Telling



Time

- Utilizza un vocabolario di diverse migliaia di parole
- Dimostra una maggiore capacità di attenzione
- Pensiero logico, ponderato e riflessivo
- È in grado di comprendere il ragionamento e di prendere la decisione giusta.
- Sa leggere l'ora; conosce i giorni, i mesi e le stagioni
- Sa descrivere i punti di somiglianza tra due oggetti
- Capisce che le lettere rappresentano i suoni che formano le parole
- È in grado di risolvere problemi più complessi rispetto al passato
- Ha sviluppato la consapevolezza di sé