



## Gioco e disabilità

Tamara Zappaterra, Università di Ferrara



Action Td1309



# IL GIOCO NELLO SVILUPPO

Dimensione cognitiva

Dimensione sociale

# DIMENSIONE COGNITIVA

## Piaget

Piaget 1945

### GIOCO DI ESERCIZIO

Emerge nel secondo stadio sensomotorio (1-4 mesi). Il gioco coinvolge il corpo del bambino (movimenti ripetuti del corpo, vocalizzi, ecc.)

Nel successivo stadio (4-8 mesi) ingloba l'interazione con gli oggetti.

Nel quarto stadio (8-12 mesi) il bambino esprime attività ludiche, che partono da schemi costituiti precedentemente con finalità non ludiche e produce delle ritualizzazioni.

Queste combinazioni motorie, nel quinto stadio (12-18 mesi), divengono nuove: le combinazioni di gioco sono molto ricche e non strettamente legate a schemi già acquisiti.

# Piaget

## GIOCO SIMBOLICO

Nel sesto stadio sensomotorio (18-24 mesi) compare il gioco simbolico, dominato dalla rappresentazione, dall'immagine mentale, dal "come se", dalla capacità di "far finta": «il gioco simbolico rappresenta una situazione senza rapporto diretto con l'oggetto che gli serve di pretesto, in quanto l'oggetto presente serve solo ad evocare la cosa assente» (Piaget, 1945/1972: 142).

# Piaget

## GIOCO DI REGOLE

«Al contrario del simbolo, la regola suppone necessariamente le re-lazioni sociali o interindividuali. [...] La regola è una regolarità imposta dal gruppo e tale che la sua violazione sia avvertita come una colpa» (Piaget, 1945/1972: 165-166). Esso compare successivamente al gioco simbolico, tra il quarto e l'undicesimo anno di età.

# Smilansky

GIOCO FUNZIONALE: movimenti muscolari semplici e ripetuti, con o senza oggetti.

GIOCO DI COSTRUZIONE: la manipolazione di oggetti per costruire o creare qualcosa.

GIOCO TEATRALE: la creazione di situazione immaginaria per soddisfare i desideri e i bisogni personali del bambino.

# Smilansky

Nella Smilansky Scale for Evaluation of Dramatic and Sociodramatic Play (Smilansky, 1990), questa categoria è ulteriormente suddivisa in:

- a. Gioco di ruolo imitativo: il bambino svolge un gioco di ruolo, imitando azioni e/o verbalizzazioni, rappresentando un personaggio diverso da se stesso.
- b. Gioco di far finta con oggetti: giocattoli, materiale non strutturato, gesti o verbalizzazioni sono usate al posto di oggetti reali; l'uso non funzionale di un oggetto rientra in questa categoria.
- c. Gioco di far finta con azioni e situazioni: descrizioni verbali sono utilizzate al posto di azioni e situazioni.

# Smilansky

- d. Gioco di ruolo persistente: il gioco di ruolo viene portato avanti per almeno 5 minuti.
- e. Interazione: almeno due giocatori sono coinvolti in un episodio di gioco teatrale; un bambino rivolge un'azione o alcune parole all'altro bambino e si aspetta che l'altro bambino sia coinvolto almeno ascoltando.
- f. Comunicazione verbale: il bambino produce un dialogo verbale per uno o più personaggi del gioco di far finta.



# Smilansky

## GIOCO CON REGOLE

L'accettazione di regole predefinite e l'adattamento a queste regole.

# Santrok

## GIOCO SENSOMOTORIO

Egli distingue tra il gioco di esercizio, o sensomotorio, e il gioco pratico, che è una categoria a sé stante. Mentre il gioco sensomotorio è tipico dei primi due anni, quello pratico viene messo in atto lungo tutto il ciclo di vita.

## GIOCO SIMBOLICO

Il gioco simbolico, o del far finta, viene identificato quando il bambino trasforma l'ambiente fisico in un'entità simbolica.

# Santrok

## GIOCO DI COSTRUZIONE

Il bambino crea qualcosa o risolve un problema seguendo un'attività che è autoregolata.

## GAMES

I games sono le attività ludiche svolte per piacere, che includano però regole e spesso la presenza di competizione tra uno e più individui.

## GIOCO SOCIALE

Il gioco sociale: coinvolge l'interazione sociale con l'altro

# DIMENSIONE SOCIALE

## Parten

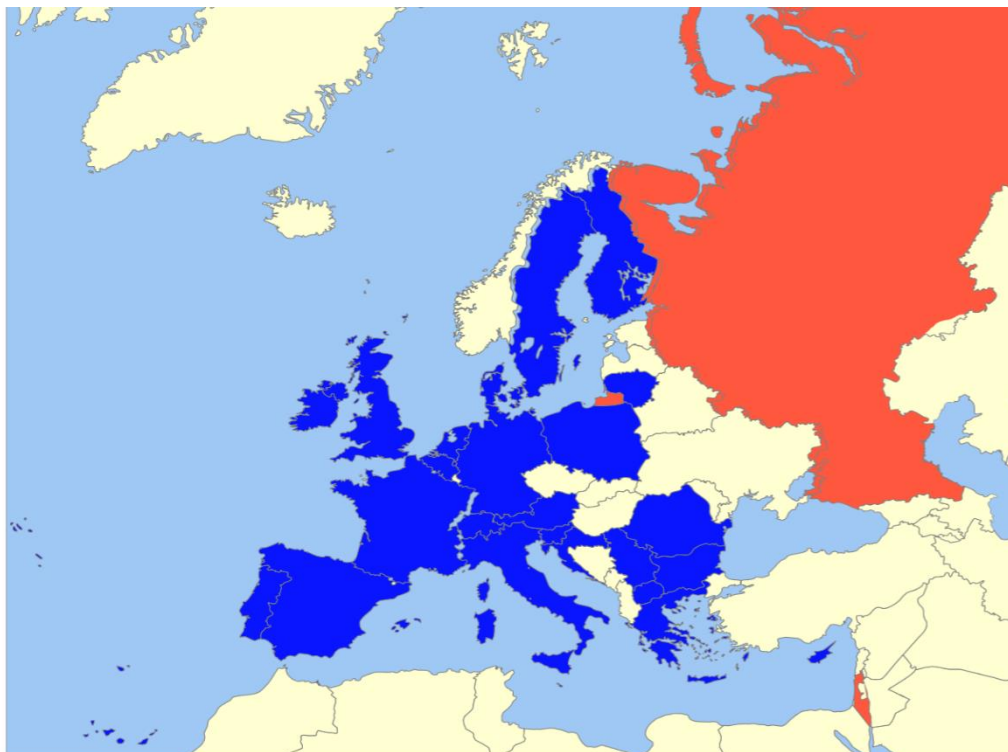
- a) Non occupato: il bambino non gioca, fa movimenti senza un chiaro scopo.
- b) Solitario: il bambino gioca da solo e indipendentemente dagli altri.
- c) Spettatore: il bambino guarda gli altri giocare.

# Parten

- d) Parallelo: i bambini giocano uno separatamente dall'altro, ma con giocattoli simili, svolgendo attività simili.
- e) Associativo: i bambini giocano insieme, condividendo e interagendo, ma senza una chiara organizzazione reciproca.
- f) Cooperativo: i bambini giocano insieme, hanno consapevolezza di giocare insieme e coordinano attività e scopi. La cooperazione è riferita al livello di coordinamento delle attività e al raggiungimento dello scopo ultimo, che è giocare. Per questa ragione, come gioco cooperativo va inteso anche il gioco competitivo.

# LUDI Paesi partecipanti

---

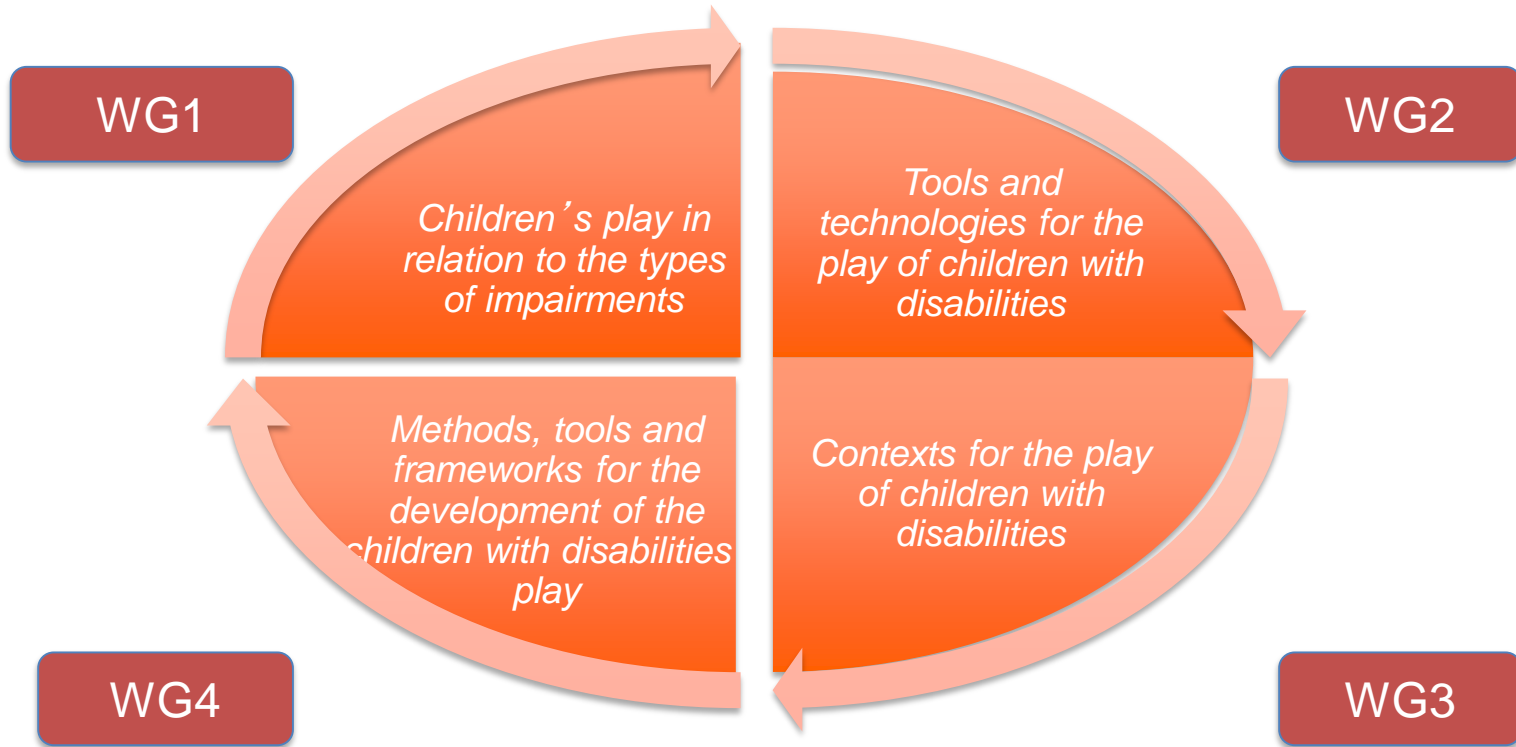


4 anni di Progetto  
Giugno 2014-Maggio  
2018

Oltre 80 ricercatori e  
professionisti da 31  
paesi



## 4 Aree di Ricerca



# La Classificazione di Ludi di Gioco

**Objectives/deliverables:**

Theoretical models describing play development of children with disabilities.

<b>LUDI Classification of Types of Play</b>		
<b>Cognitive dimension</b>		<b>Social dimension</b>
Practice		Solitary
Symbolic		Parallel
Constructive		Associative
Games with rules (including videogames)		Cooperative



# Le tipologie di disabilità



Theoretical models for the evaluation of the play of children with disabilities.

LUDI classification of disability
Mental/intellectual impairments (mild, moderate, severe)
Hearing impairments (partially hearing impaired – deaf)
Visual impairments (partially sighted – blind)
Communication disorders (speech and language disorders)
Physical impairments (mild, moderate, severe)
Autism spectrum disorders
Multiple disabilities

# Working Group 4: Bisogni di gioco

## Objectives/deliverables

Coinvolgimento di genitori e associazioni nella ricerca

**Questionnaire  
for a representative of a Parents' Association**

Name of the respondent \_\_\_\_\_

Name of the Parents' Association \_\_\_\_\_

Country \_\_\_\_\_

Website address and/or alternative contact information \_\_\_\_\_

Type of impairment/disability represented  
*Please try and use the following list even if there isn't the precise category of your Association; or, choose "other" and add the category you wish*

- Intellectual impairments (mild, moderate, severe, profound)
- Hearing impairments (partially hearing impaired – deaf)
- Visual impairments (partially sighted – blind)
- Communication disorders (language disorders)
- Physical impairments (mild, moderate, severe)
- Autism spectrum disorders
- Multiple disabilities
- Other \_\_\_\_\_

Age range of the children represented \_\_\_\_\_

Number of the Parents' Association members \_\_\_\_\_

**Questionnaire  
for a parent of a particular child**

What would your child need in order to play (for more time, more easily, more playfully)? [e.g., specialized or adapted toys, technologies, peers, time, improved skills needed to play, etc.]

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Could you tell us how much time a day does your child spend playing?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

If it is possible, would you like to interview your child concerning his/her play?  
[For example: What do you like about playing, where do you like to play, with whom, and how...?  
How do you choose your toys?  
How do you feel when you play? How important is play for you?  
What would you need to make your play better for you (more fun, more frequent, etc.)?]

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Working Group 4

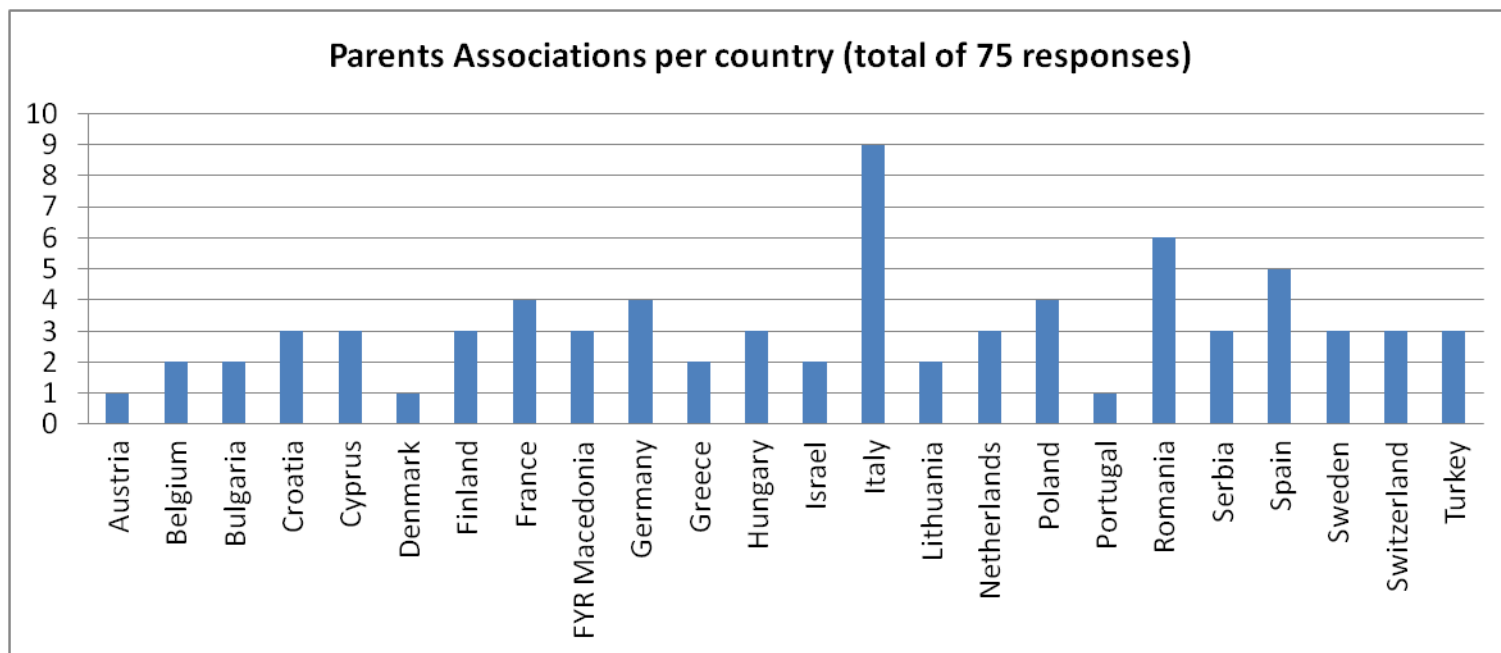
### **The users' needs about play**

Uno dei compiti di Ludi, gestito dal suo gruppo di lavoro n. 4, è stato quello di raccogliere informazioni sulle esperienze e le esigenze dei bambini relative al gioco.

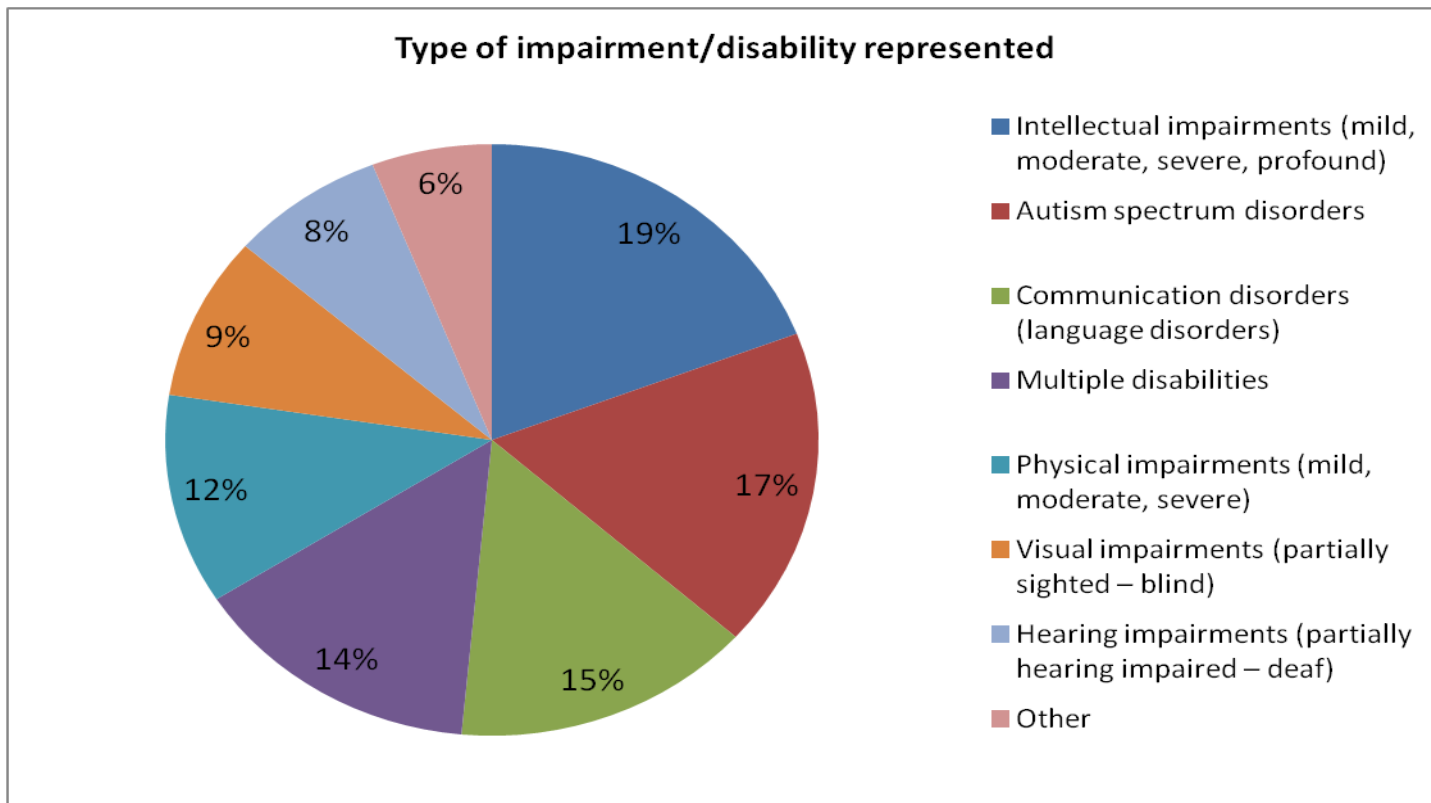
Il progetto aveva lo scopo di raccogliere direttamente le voci degli utenti: le loro opinioni non mediate, la facilità e la difficoltà del gioco per i bambini con disabilità, i loro desideri, i loro impedimenti, i loro suggerimenti, le sfide che percepiscono.

## In che modo i membri delle Associazioni dei genitori per bambini con disabilità percepiscono le opportunità dei loro figli di giocare

Countries participating in the survey were 24 and a total of 75 responses

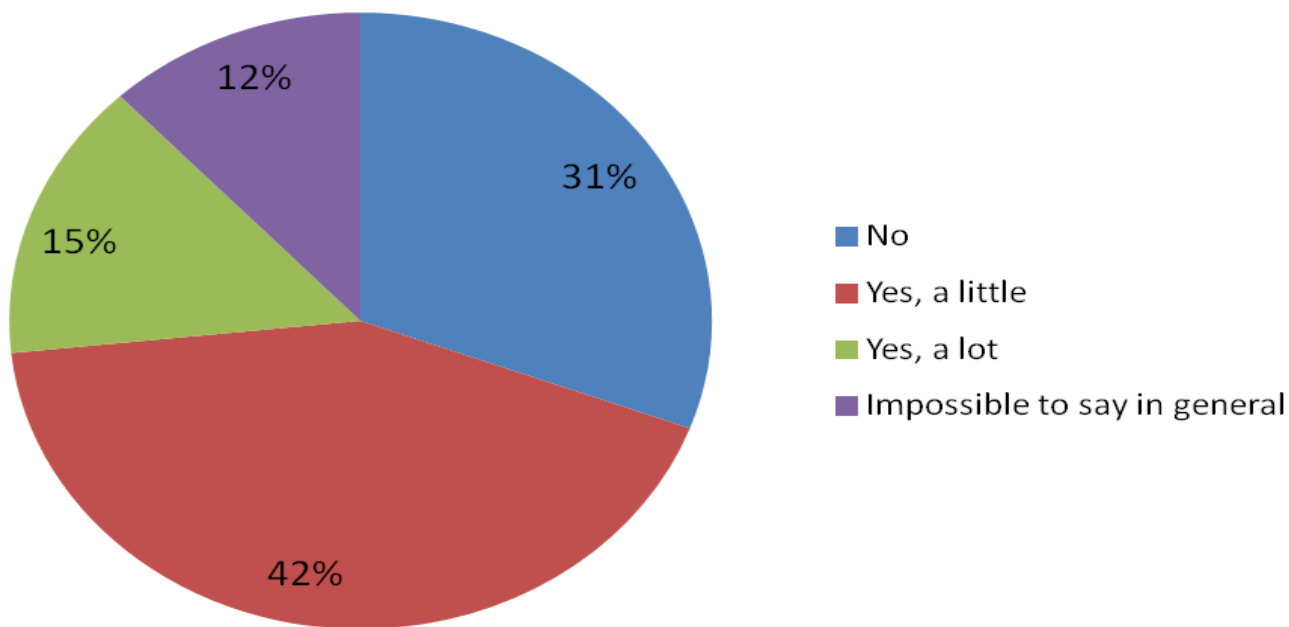


## Type of impairment/disability represented



## *Opportunity to play according to needs*

According to you as a representative, do the children with disabilities have sufficient opportunity to play according to their needs?



## Risultati

Le risposte dei rappresentanti delle Associazioni indicano che ciò che è più importante sono compagni di gioco, atteggiamenti e comportamenti sociali e adulti di supporto. E poi per quantità di risposte, più tempo, ambienti adattati o speciali, misure politiche e risorse finanziarie, ambienti esterni, ambienti interni, giocattoli, abilità dei bambini nel gioco, strumenti ad alta tecnologia.

I bambini con disabilità non hanno la stessa opportunità di giocare:

**in termini di relazione:** i compagni di gioco, i coetanei, gli amici sono i bisogni più grandi riportati nel questionario di Associazioni e genitori;

**in termini di giocattoli e spazi:** hanno riferito della necessità di giocattoli adattati, giocattoli accessibili da prestare, risorse associative con spazi adeguati;

**in termini di prospettive culturali ed educative:** strutture e personale qualificato, creatività dei genitori, pianificazione intenzionale. Sottolineano l'importanza di una formazione educativa più generale sul gioco di genitori e professionisti.

## FACILITATORI

giocattoli adattati

risorse dell'associazione "disponiamo di spazi, strutture e personale qualificato"

giocattoli accessibili da prestare

creatività dei genitori,

pianificazione intenzionale

## BARRIERE

caratteristiche dei bambini

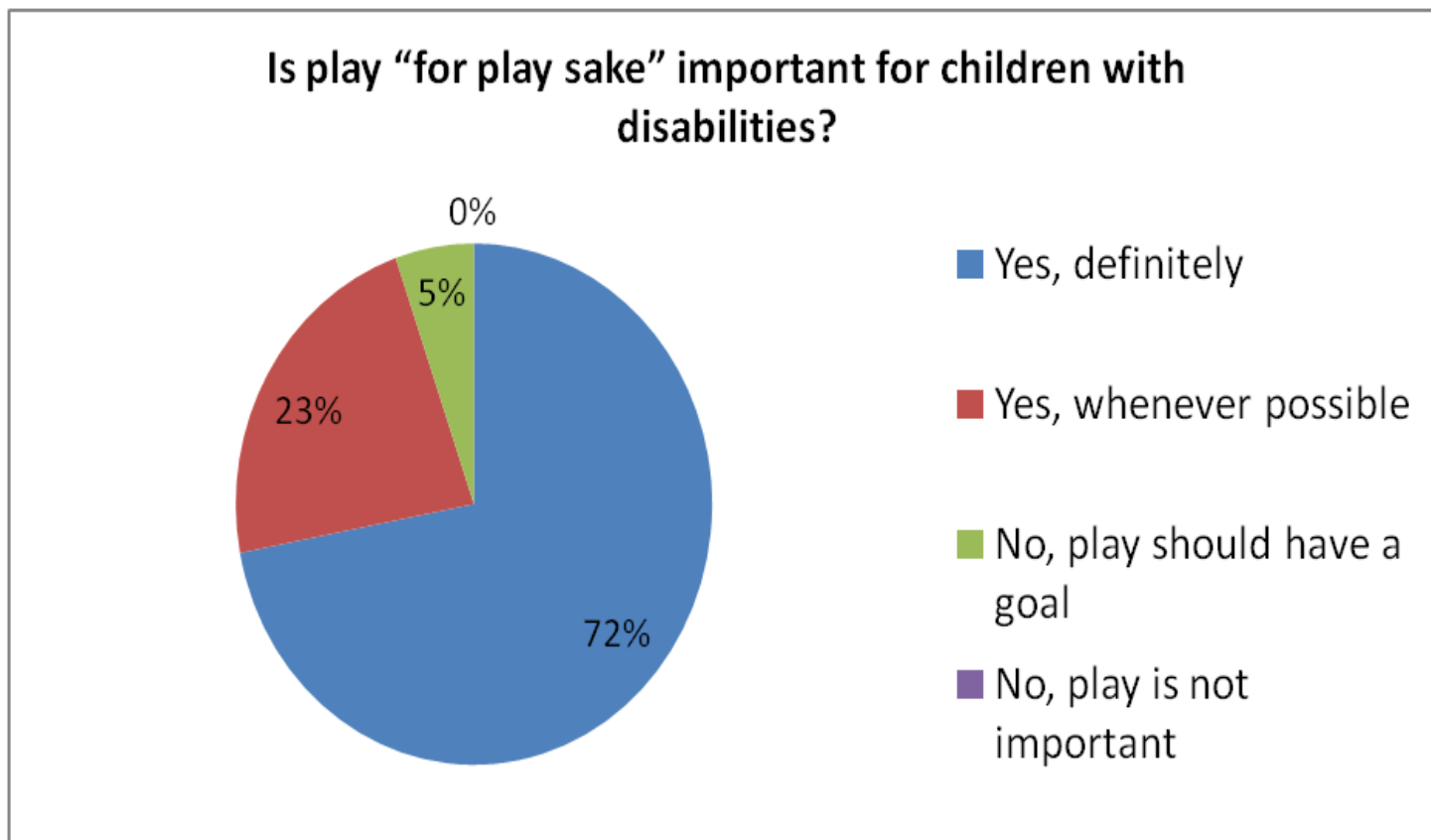
Sono state menzionate le barriere fisiche: accessibilità e usabilità che sono caratteristiche dell'ambiente fisico che possono limitare il gioco.

La mancanza di giocattoli e la mancanza di giochi non specificamente adattati

L'ambiente di gioco all'aperto, sia gli ambienti naturali che quelli strutturati



## *Play for play sake*



## COMMENTI

Il gioco è legato all'apprendimento in termini di abilità specifiche (abilità sociali, relazionali, emotive, esperienze di base per la vita quotidiana)

Gioco come abilità (cooperazione, creatività, comunicazione, ragionamento logico)

Il gioco è anche visto come un linguaggio comune con i coetanei, come mezzo di comunicazione

Il gioco fa provare emozioni positive al bambino.

Il gioco è anche definito come un diritto per tutti i bambini.

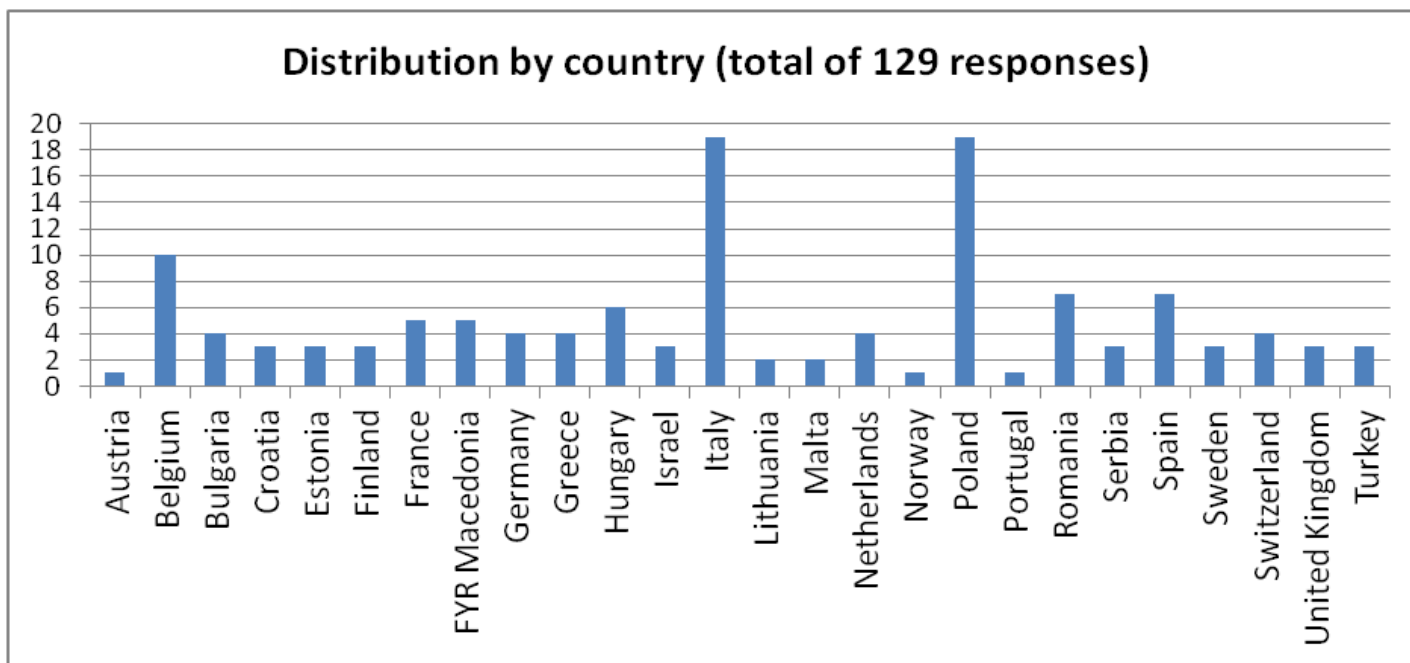
giocare come strumento per prevenire le difficoltà in relazione a una disabilità.

La mancanza di gioco è vista come un sintomo della disabilità stessa.

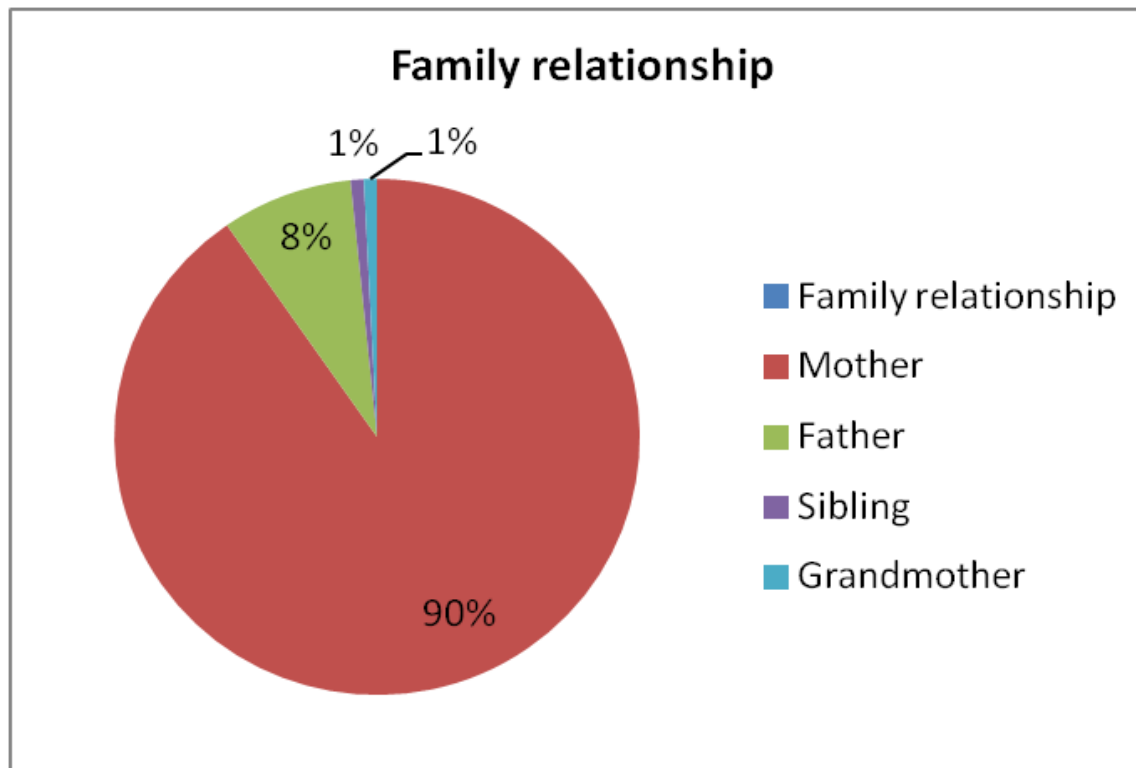
Vari commenti riguardano il ruolo degli adulti in relazione al gioco dei bambini.

Riassumendo, il gruppo di rappresentanti delle associazioni ha considerato il gioco fine a se stesso essenziale per una vasta gamma di ragioni che possono essere correlate a teorie socio-antropologiche, psicologiche e dello sviluppo.

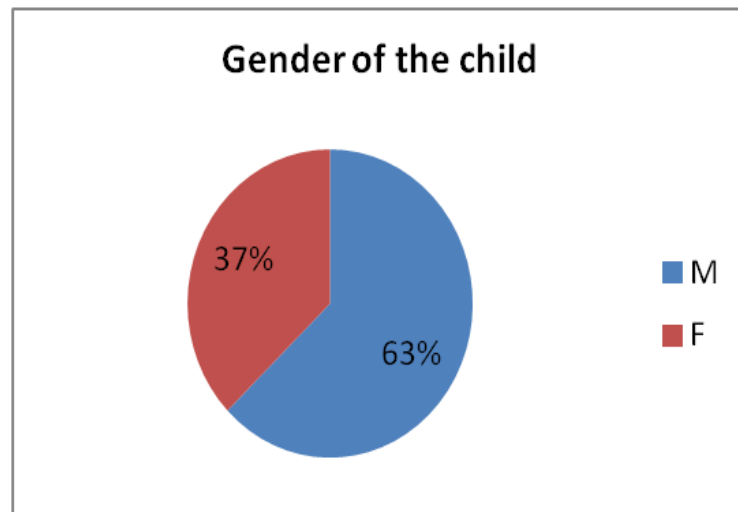
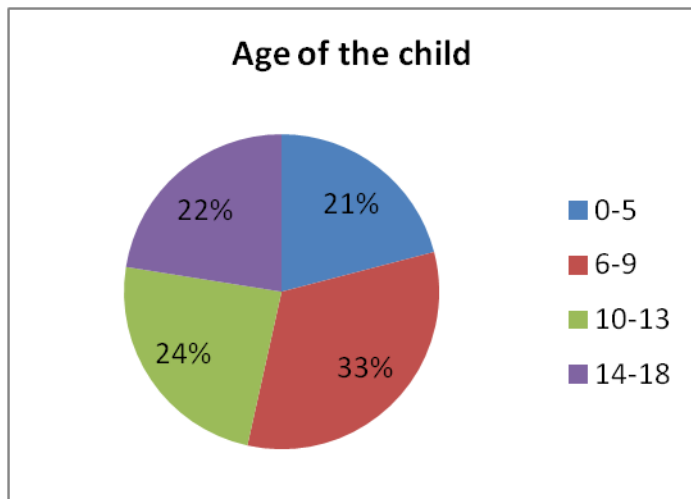
# —Parents' of a disabled child and their views about their child's play



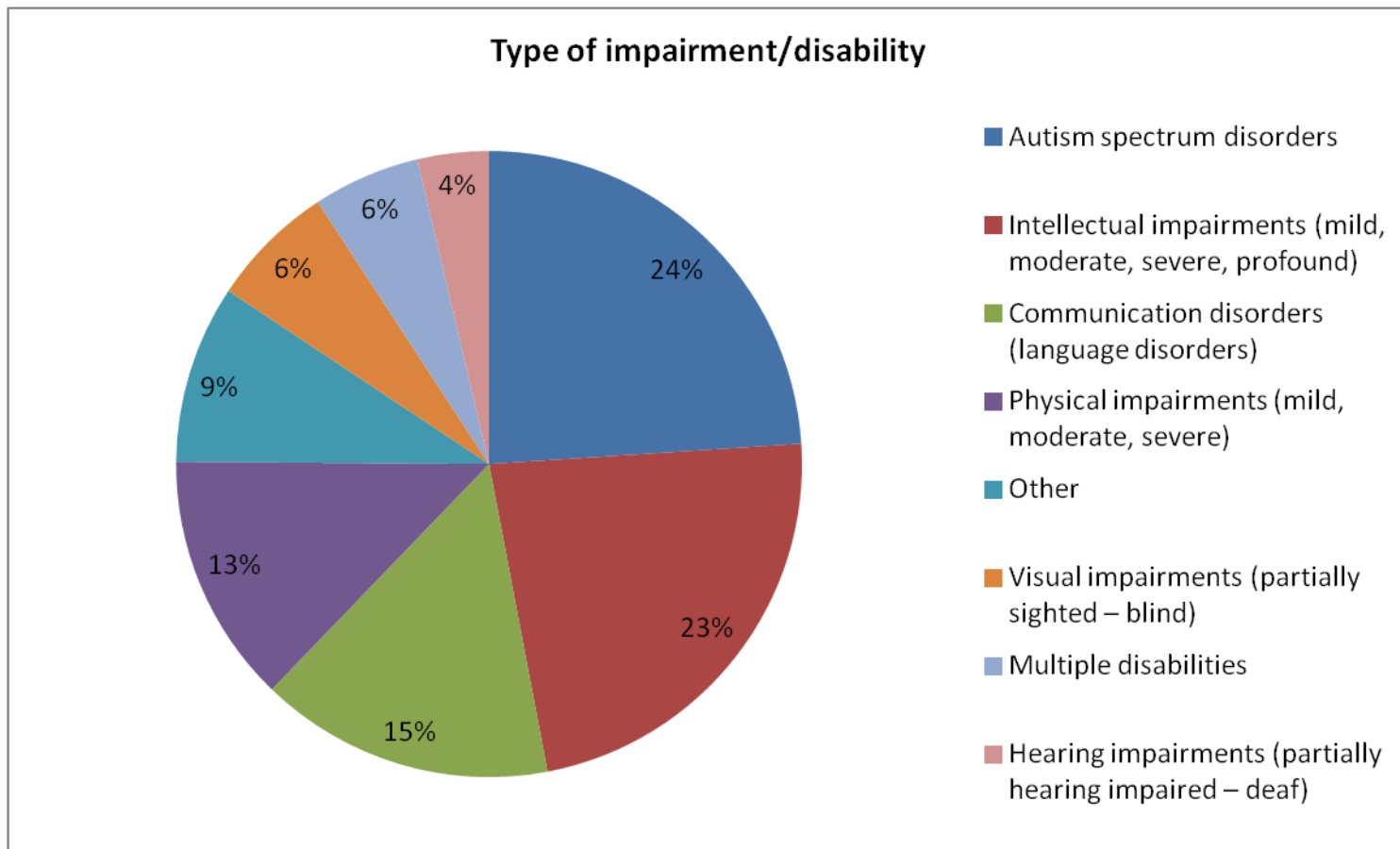
# Family relationship



## Age and gender of the child



# Type of disability



---

## Tipi di gioco

Le risposte dei genitori in merito al gioco dei loro figli indicano che il tipo di gioco più rappresentativo riportato è il gioco pratico.

Il secondo tipo di gioco rappresentato è il gioco con regole che include videogiochi o strumenti tecnologici come tablet, i-Pad, PlayStation.

Il gioco simbolico è il terzo tipo di gioco citato dai genitori.

Nella dimensione cognitiva il gioco costruttivo è molto citato.

Nella dimensione sociale del gioco è difficile distinguere tra i diversi tipi, solitario, parallelo, associativo o cooperativo. Sono menzionati il gioco solitario e quello da spettatore.

## I bisogni del bambino riguardo al gioco secondo il genitore

Compagni di gioco

Giocattoli adattati, giocattoli ad alta tecnologia

Adulti competenti: facilitatore, mediatore, modello, con competenze:

*“Friends who could adapt their play to him and play structured games, a coach who could train him to play in another way than repetitively, a person who could provide him with ideas of adapted games and play, a person who could mediate the interaction between him and others”.*

Divertirsi

Competenze migliorate

Ambiente di gioco all'aperto

Tempo per giocare

Atteggiamenti e comportamenti della società: *“The presence of the disabled child in the educational setting may be accepted, but there might be a lack of attention for the specific needs of the child”.*

Politiche e risorse:

*“organized sport for disabled children; integration into society; accessibility; better links to the community; inclusive playgrounds; clear visualisations and step-by step sheets; museums”.*



---

## L'esperienza di gioco secondo i bambini

Le esperienze di gioco dei bambini sono state riportate dai genitori, quando possibile, attraverso un'intervista con il loro bambino. La voce diretta degli utenti è stata tematizzata come

**Attività ed Eventi; Partner in gioco; Stati emotivi; Agency nel gioco; valutazioni; Luoghi**

In breve:

Il gioco emerge nelle esperienze dei bambini come attività significativa e piacevole con cui possono impegnarsi, in cui osservano, comunicano, condividono e sperimentano la partecipazione alle relazioni sociali.

Il gioco è un'attività in cui provano emozioni positive come gioia, felicità, relax, divertimento, eccitazione.

Il gioco è anche un potenziamento per i bambini: possono anche sperimentare il libero arbitrio in quanto possono decidere e avere potere quando giocano. Nel tema della valutazione, diversi bambini hanno espresso l'intenzione di giocare per più tempo, avere più opzioni e adattamenti e superare barriere e limitazioni.

---

"I choose my toys watching the game that I like more, when I play I feel good, peaceful, serene, concerned, playing is very important";

"I feel good while playing. Play is important. I would like to spend more time playing";

"I feel good when playing. Play is important for me";

I feel cheerful, when playing. Play is important. I would like to have more time to play;

"When I play I feel free. For me it is very important to play. I would play better if I had more models, models, so my car racing is more exciting and fun";

"To play is not having to feel pressure. Relaxing. To have and to make fun. **It is important because it empties my head**".

# Ruolo dell'adulto nel gioco del bambino con disabilità

<b>FACILITATORE</b>	<b>MEDIATORE</b>	<b>SUPERVISORE</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Supporta il processo di gioco</li><li>• Aiuta a capire le regole</li><li>• Aiuta a mantenere l'attenzione sull'attività di gioco</li><li>• Semplifica il gioco</li><li>• Incoraggia</li><li>• Adegua tempi e modalità ai bisogni</li><li>• Funge da modello nel gioco</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promuove la partecipazione</li><li>• Aiuta a risolvere i conflitti</li><li>• Semplifica il gioco, rimuovendo le barriere</li><li>• Fa da mediatore nell'interazione tra il bambino e gli altri</li><li>• Aiuta i coetanei del bambino a giocare con lui</li><li>• Fornisce nuove idee di gioco e adatta i giochi ai bisogni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Supervisiona il gioco</li><li>• Facilita l'approccio al gioco e alle relazioni</li><li>• Formula proposte di gioco adeguate</li><li>• Prepara il bambino a giocare in modo sempre diverso</li><li>• Ha competenze e abilità in settori specifici</li></ul>



Mara Westling Allodi, Tamara Zappaterra (Eds.), *Users' Needs Report on Play for children with disabilities. Parents' and children's views*, De Gruyter Open, Berlin-Warsaw, 2019

Serenella Besio, Tamara Zappaterra (a cura di), *Children's play. Multifaceted aspects*, ETS, Pisa 2018.