

Osservare le dimensioni del gioco

Dimensione simbolica del gioco	Dimensione sociale del gioco
<p><i>Nessuna interazione</i></p> <p>Il bambino non tocca o non gioca con i giocattoli. Il bambino è impegnato in un comportamento auto-stimolatorio che non comprende giocattoli (ad esempio fissa le sue mani, muove il corpo avanti e indietro, fa ondeggiare o agita le braccia o le mani, fissa dei giocattoli).</p> <p><i>Manipolazione</i></p> <p>Gioco esplorativo dei giocattoli che va dalle interazioni semplici a quelle abbastanza complesse. Sembra esserci una motivazione apparente a controllare il mondo fisico. Il bambino mostra un interesse verso i giocattoli, ma non li usa nei modi convenzionali (ad esempio tiene in mano e fissa il giocattolo; mette i giocattoli in bocca, li fa ondeggiare, li agita o li picchia su una superficie; ammassa i cubi delle costruzioni o li fa sbattere tra di loro; mette in fila degli oggetti).</p> <p><i>Funzionale</i></p> <p>Uso complesso e convenzionale dei giocattoli che presenta un intento preciso di provocare una reazione su qualcosa. È presente un'abilità di imitazione differita mentre vengono eseguite le azioni che comprende la finzione semplice (ad esempio mettere la tazza sulla bocca, mettere la spazzola sui capelli, attaccare i vagoni di un trenino e spingerli, disporre mobili in una casa delle bambole, costruire un edificio con i mattoncini).</p> <p><i>Simbolica/di finzione</i></p> <p>I bambini fingono di fare qualcosa o di essere qualcuno o qualcos'altro con un intento rappresentazionale. La finzione avanzata richiede il gioco di ruolo e comprende movimenti, vocalizzazioni o verbalizzazioni che sono sostitutivi di oggetti reali (ad esempio il bambino fa muovere le mani verso la bocca per significare che beve una tazza di tè; fa parlare un pupazzo; usa il pupazzo di un personaggio o una bambola per rappresentare se stesso; usa un mattoncino come se fosse una macchinina e accompagna il gioco con suoni che imitano il rumore del motore).</p>	<p><i>Isolamento</i></p> <p>Il bambino sembra essere ignaro o inconsapevole della presenza di altri ed è occupato a osservare qualunque cosa sia di momentaneo interesse, a giocare con il suo corpo o a giocare da solo (ad esempio il bambino si aggira di qua e di là, sale e scende da una sedia, siede in silenzio, gioca dando le spalle ai coetanei).</p> <p><i>Orientamento</i></p> <p>Il bambino è consapevole della presenza degli altri bambini, come è dimostrato dal fatto che li guarda, che guarda i loro materiali di gioco o le loro attività. Il bambino non si unisce al gioco (ad esempio il bambino osserva silenziosamente gli altri bambini, si volta completamente per averli di fronte a sé).</p> <p><i>In parallelo/in prossimità</i></p> <p>Il bambino gioca indipendentemente, vicino piuttosto che insieme agli altri bambini. Si verifica un uso simultaneo dello stesso spazio di gioco o degli stessi materiali usati dai coetanei. Sporadicamente possono verificarsi un'imitazione occasionale, il mostrare degli oggetti, o il fare a turno delle azioni con i coetanei (ad esempio il bambino gioca con una palla sedendo vicino a un altro bambino che gioca con un trenino; il bambino spazzola i capelli di una bambola mentre un altro spinge una bambola in carrozzina).</p> <p><i>Interesse comune</i></p> <p>Il bambino partecipa ad attività che coinvolgono direttamente uno o più coetanei, attività che comprendono rispettare il proprio turno in modo informale, dare e ricevere assistenza e direttive, e condividere attivamente i materiali. C'è un interesse o attenzione comune per il gioco (ad esempio ogni bambino gioca con le costruzioni condividendo i mattoncini, ognuno gioca con una bambola toccando anche la bambola dell'altro, ogni bambino gioca a turno a tirarsi i cuscini).</p>

Le definizioni per la dimensione del gioco simbolico derivano da Fenson e Schell, 1986; McCune-Nicholich, 1981; Piaget, 1962; Smilansky, 1968. Le definizioni per la dimensione del gioco simbolico sono state adattate da Parten (1932).