LO SVILUPPO COGNITIVO

Prof.ssa Laura Leopizzi

JEAN PIAGET (1896-1980)
Psicologo svizzero

<< IL LINGUAGGIO E IL PENSIERO NEL FANCIULLO >>1923

J. PIAGET INDAGA SULLO SVILUPPO DEL PENSIERO NELLA PRIMA INFANZIA OSSERVANDO I SUOI FIGLI

<< LA NASCITA DELL'INTELLIGENZA NEL BAMBINO >>1936

*"L'intelligenza è una forma evoluta e complessa di adattamento, attraverso cui l'uomo conosce l'ambiente e interviene attivamente su di esso per modificarlo….." **

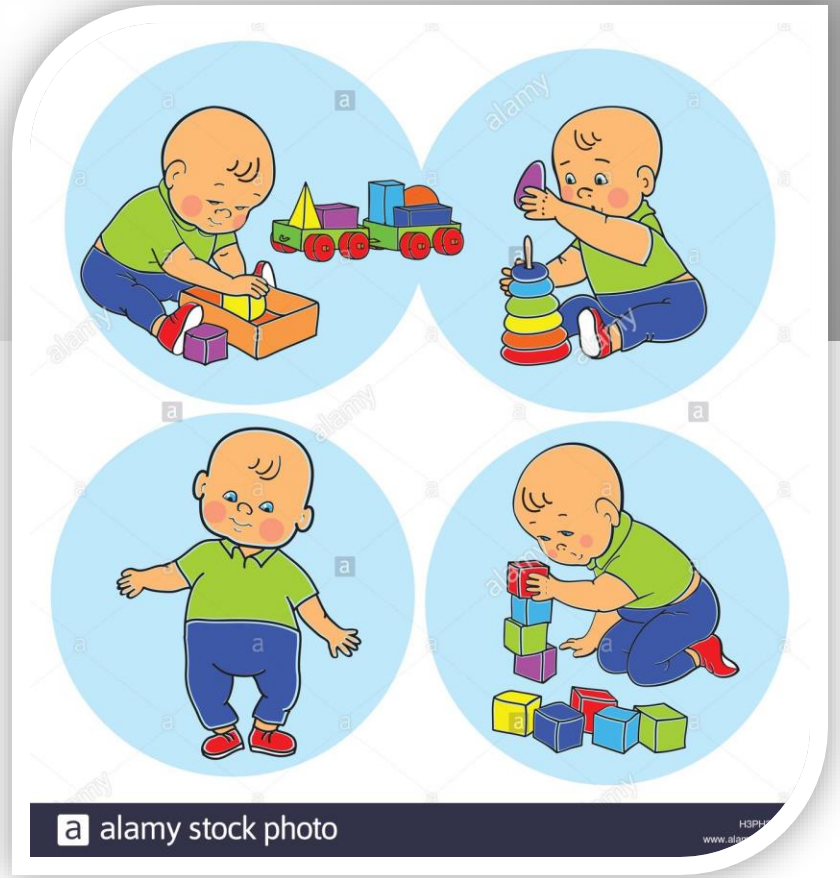
***La persona e il mondo sociale*, L. Disa-F. Foschini-F.Disa, Ed. Hoepli, Milano, 2016, pag.159.**

L'ADATTAMENTO E' UN PROCESSO CHE PRESUPPONE CONTINUI CAMBIAMENTI

SCHEMI: “strategie messe in atto dal soggetto per conoscere il mondo e agire su di esso”

- OPERAZIONI COMPLESSE
- AZIONI SEMPLICE

“Il bambino raggruppa per categorie e trova i cubi di colore giallo in un insieme di figure geometriche di vari colori”.



ASSIMILAZIONE : “processo attraverso cui si fa esperienza del mondo esterno attraverso schemi già in possesso”

- Il neonato possiede il *riflesso della situazione* attraverso cui assimila la realtà esterna e sperimenta che ..”le cose succhiate hanno forma, consistenza, odore e sapore diverso”.

ACCOMODAMENTO: "…..è la modificazione degli schemi in base a nuove esperienze che forniscono nuove informazioni"

Il riccio di castagno e il riccio marino si somigliano ma il bambino impara che il primo è un vegetale e il secondo è un animale

J.PIAGET INDIVIDUA 4 STADI DI SVILUPPO DEL BAMBINO CHE COSTITUISCONO *"SALTI DI QUALITA' "* NELL'ADATTAMENTO ALLA REALTA'

AD OGNI STADIO CORRISPONDE UNA FASCIA DI ETA'

1. STADIO SENSO MOTORIO(0-2 ANNI)
2. STADIO PREOPERATORIO(2-6 ANNI)
3. STADIO DELLE OPERAZIONI CONCRETE(7-12 ANNI)
4. STADIO DELLE OPERAZIONI FORMALI(12 ANNI IN POI)

STADIO SENSO MOTORIO (0-2 ANNI)

1. IL BAMBINO AGISCE MEDIANTE SCHEMI BASATI SULLA PERCEZIONE(SENSO) E IL MOVIMENTO (MOTORIO)

2. IL BAMBINO APPRENDE PER "PROVE ED ERRORI"

3. COMPARE "LA PERMANENZA DEGLI OGGETTI":GLI OGGETTI CONTINUANO AD ESISTERE ANCHE QUANDO NON SI VEDONO

4. NASCE IL PENSIERO CONCRETO

NASCE L'INTENZIONALITA' QUANDO IL BAMBINO AGISCE SULLA REALTA' ESTERNA IN VISTA DI UNO SCOPO

STADIO PREOPERATORIO (2-6 ANNI)

1. IL BAMBINO ACQUISISCE IL LINGUAGGIO E COMUNICA LE SUE ESIGENZE

2. IL BAMBINO IMMAGINA DIVERSE SEQUENZE DI AZIONI E RISOLVE PROBLEMI

3. COMPARE "L'EGOCENTRISMO" E IL BAMBINO SODDISFA SOLO I SUOI BISOGNI

IL BAMBINO CONFONDE LA PROPRIA ESPERIENZA INTERIORE CON IL MONDO ESTERNO (EGOCENTRISMO)

STADIO OPERAZIONI CONCRETE (7-12 ANNI)

1. IL BAMBINO COMPIE OPERAZIONI MENTALI REVERSIBILI CON CUI METTE IN RELAZIONE PIU' AZIONI E RICOSTRUISCE I PROCESSI MENTALI MESSI IN ATTO

2. NASCE LA CLASSIFICAZIONE CIOE' IL BAMBINO RIESCE A CLASSIFICARE GLI OGGETTI

3. NASCE LA SERIAZIONE CIOE' IL BAMBINO RIESCE A METTERE IN SERIE GLI OGGETTI

4. VIENE SUPERATO L'EGOCENTRISMO E NASCE L'IDEA DI GRUPPO

IL BAMBINO NON DIPENDE PIU' DALL'AUTORITA' DELL'ADULTO CHE GLI IMPONE REGOLE MA INIZIA A CONDIVIDERE LE REGOLE NEL GRUPPO E A DIVENTARE AUTONOMO

STADIO OPERAZIONI FORMALI (12 ANNI IN POI)

1. NASCE IL PENSIERO ASTRATTO E LA CAPACITA' DI FORMULARE IPOTESI

2. NASCE LA PERSONALITA'

4. NASCE L'AUTONOMIA DEL SOGGETTO

5. INIZIA LA FASE ADOLESCENZIALE

I PROGRESSI REALIZZATI NEL PENSIERO COMPORTANO TRASFORMAZIONI DELLA PERSONALITA' DELL'ADOLESCENTE CHE INIZIA A RIFLETTERE SUL PROPRIO FUTURO.

IL GIOCO RIVESTE UNA GRANDE IMPORTANZA NELLO SVILUPPO DEL BAMBINO E PRESENTA CARATTERISTICHE DIVERSE A SECONDA DEGLI STADI DI SVILUPPO DEL SOGGETTO.

1. GIOCO DI ESERCIZIO
2. GIOCO SIMBOLICO
3. GIOCO DI REGOLE
4. GIOCO DI COSTRUZIONE

1.GIOCO DI ESERCIZIO

TIPICO DELLO STADIO SENSOMOTORIO

IL BAMBINO SI DIVERTE A RIPETERE LE AZIONI DEGLI ALTRI DIVENTANDO SEMPRE PIU' ABILE

2.GIOCO SIMBOLICO

TIPICO DELLO STADIO PREOPERATORIO

IL BAMBINO IMMAGINA E RAPPRESENTA, MEDIANTE LA FINZIONE, SITUAZIONI ASSENTI NELLA REALTA'

3.GIOCO DI REGOLE

TIPICO DELLO STADIO DELLE OPERAZIONI CONCRETE

IL BAMBINO METTE ALLA PROVA LA PROPRIA ABILITA' SEGUENDO REGOLE PRECISE CHE TUTTI SONO TENUTI A RISPETTARE

4.GIOCO DI COSTRUZIONE
TIPICO DELLO STADIO DELLE OPERAZIONI FORMALI

MINIATURA DI UNA CASA

IL BAMBINO SUPERA LA FANTASIA PER REALIZZARE QUALCOSA DI CONCRETO

THE END