



Giornata internazionale dei diritti dell'infanzia 2021: il diritto al gioco e al tempo libero

I diritti dell'infanzia: li conosci?

Ogni anno, in occasione della Giornata internazionale dei diritti dell'infanzia (20 novembre), viene elaborato del materiale didattico su un tema specifico della Convenzione dei diritti dell'Infanzia.

Il tema scelto per quest'anno è „il diritto al gioco, al riposo e al tempo libero“ poiché la pandemia di COVID-19 ha fortemente limitato questo diritto per molti bambini e giovani di tutto il mondo.

L'attuazione di questo diritto è fondamentale affinché ogni bambino ed ogni bambina possa crescere in piena salute. Attraverso il gioco in effetti, i bambini si sviluppano fisicamente, psicologicamente ed emotivamente. Il gioco libero, basato sulla scoperta, tentativi, prove ed errori è prezioso sotto vari aspetti. Il neurobiologo Gerald Hüther spiega l'importanza del gioco per il cervello nei suoi diversi articoli (vedi sotto Ulteriori informazioni sul nostro sito web). Durante il gioco libero e sperimentale, le reti neuronali nell'area complessa del cervello - specialmente nella corteccia frontale - sono disposte in modo tale da permettere la creazione di nuove connessioni. Al contrario, durante un lavoro mirato come l'apprendimento del vocabolario, solo un'area specifica del cervello viene attivata. Giocare senza intenzione o scopo crea quindi connessioni nuove e durature nel cervello.

«La gente non smette di giocare perché diventa vecchia, diventa vecchia perché smette di giocare!»

Oliver Wendell Holmes (1809 – 1894)

Per lo storico olandese Johan Huizinga, il gioco «è un'azione o un'attività volontaria, eseguita entro certi limiti fissi di tempo e luogo, secondo una regola liberamente acconsentita ma completamente imperativa, dotata di un fine in sé, accompagnata da un sentimento di tensione e gioia, e dalla consapevolezza di essere diversa dalla vita ordinaria».

Gli esercizi delle schede didattiche incoraggiano la riflessione individuale e di gruppo sul comportamento dei bambini nel loro tempo libero. È quindi necessario prevedere nelle vostre attività tempo a sufficienza per la discussione. A seconda dei temi sollevati dagli allievi, ci sono diversi punti di partenza, per esempio: cosa significa “riposo” per ogni individuo? Una discussione sul significato e il valore di questo diritto può anche essere una base di discussione molto stimolante: perché abbiamo bisogno di questo diritto? Che cosa ci porta personalmente e che valore porta alla società? In che misura lo Stato adempie alla sua responsabilità di promuovere l'attuazione di questo diritto? Come sono le infrastrutture nell'ambiente di vita dei giovani? Le circostanze attuali permettono un'attuazione adeguata del diritto al gioco o abbiamo bisogno di ulteriori offerte?

I telefoni cellulari e i giochi elettronici sono parte integrante di questo blocco tematico. A cosa giocano i giovani?

Quali contenuti ed elementi considerano utili e quali no? Qual è la differenza tra un gioco da tavolo e un gioco online? In che misura questi dispositivi elettronici sono adatti al tempo libero?

Link a studi attuali e informazioni sull'argomento possono essere trovati nella sezione *Informazioni aggiuntive* del nostro sito web.

«Il gioco è la più alta forma di ricerca.»

Albert Einstein (1879-1955)

Nota aggiuntiva sul materiale didattico

Il seguente materiale contiene suggerimenti per attività didattiche sul diritto al gioco, al riposo e al tempo libero per i tre cicli della scuola dell'obbligo. Ci sono anche materiali aggiuntivi che possono essere utilizzati con bambini più piccoli, in gruppi di giovani con l'italiano come lingua straniera o nelle classi di pedagogia specializzata. Questi materiali sono contrassegnati da questo simbolo.



Gioco, riposo e diritti dell'infanzia

Art. 31 della Convenzione sui diritti del fanciullo: sancisce il diritto di ogni bambino al riposo e al tempo libero, a partecipare ad attività di gioco e ricreative e alla vita culturale.

(1) Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

2) Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale ed artistica ed incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali.

Questo tema è fortemente legato allo sviluppo sano del bambino. Per questo motivo è necessario considerarlo insieme ad una serie di altri articoli della Convenzione.

- Articolo 17: Accesso ad un'informazione adeguata. Da un lato, questo diritto promuove l'accesso ai media e all'informazione adeguata. Dall'altro, esige dagli Stati la protezione dei bambini in questo settore.
- Articolo 24: Godimento dei più alti livelli raggiungibili di salute e il diritto all'accesso alle cure mediche.
- Articolo 28: Diritto all'educazione.
- Articolo 29: Gli obiettivi dell'educazione: essa deve promuovere lo sviluppo della personalità del bambino e dei suoi talenti; il rispetto dei diritti dell'uomo e dei valori culturali e nazionali del suo paese e degli altri paesi.

Il gioco fornisce una base per lo sviluppo della consapevo-



Il diritto al gioco e al tempo libero

lezza democratica, siccome incoraggia la formazione di opinioni; ha un'influenza positiva sull'autostima e la fiducia in sé stessi; permette di sperimentare la convivenza e sviluppa le capacità di negoziazione. Lo sviluppo di queste componenti concerne anche altri diritti menzionati nella Convenzione, quali il diritto alla partecipazione (articolo 12) o il diritto alla libertà di espressione (articolo 13).

«Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione»

Platone (427 -348 a. C.)

Riferimenti al Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese

I bambini e i giovani devono poter essere in grado di partecipare allo sviluppo positivo del loro ambiente, di conoscere i loro diritti e difenderli. Una discussione sui diritti dell'infanzia inizia con l'esperienza concreta e quotidiana dei bambini. Questo è il caso del diritto al gioco e al tempo libero.

Il Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese è orientato all'acquisizione di competenze definite; in particolare le seguenti competenze possono essere sviluppate con l'attuale approccio all'insegnamento:

Ciclo 1 Area SUS/SN: dimensione ambiente: riconoscere i propri bisogni e le proprie emozioni, confrontarle con gli altri e porsi domande in rapporto alle proprie esperienze di vita.

Ciclo 2 Area SUS/SN: dimensione ambiente: esprimere e confrontare i propri bisogni ed emozioni, tenendo conto delle condizioni contestuali e riconoscere l'importanza dei doveri e dei diritti dell'essere umano.

Ciclo 3 Area SUS/SN: Storia ed educazione civica: analizzare il sistema dei diritti e dei doveri alla base della convivenza democratica e attraverso documenti come le dichiarazioni dei diritti e le costituzioni saper individuare, in autonomia, i diritti fondamentali dei cittadini.

Le attività proposte mirano a sviluppare competenze specifiche relative all'Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESS): creatività (pensare in modo critico e costruttivo), riflettere sui propri valori e su quelli delle altre persone, cooperazione e partecipazione. Queste competenze permettono agli allievi di posizionarsi per poter agire in futuro come cittadini responsabili in un contesto in cui la velocità e lo stress nel tempo libero sono una grande sfi-

da della nostra società. Gli allievi stabiliscono nessi tra la società, il loro mondo e i diritti del bambino.

Raccomandazioni all'insegnante

Come introduzione alle attività proposte per i tre cicli, è bene introdurre i diritti dei bambini in modo generale attraverso domande generali come: «Hai mai sentito parlare dei diritti dell'infanzia? Quali sono i diritti dei bambini che conosci? Quali diritti dei bambini sono particolarmente importanti per te?»

Inoltre, prima di discutere dei diritti dell'infanzia in classe, è necessario creare un quadro appropriato, siccome le discussioni sul tema possono evidenziare disuguaglianze tra gli allievi e le allieve o possibili violazioni dei loro diritti. È quindi importante creare un'atmosfera accogliente e di fiducia chiedendo agli allievi e alle allieve di non giudicare o prendere in giro gli altri, in modo che tutti possano esprimersi nel rispetto reciproco.

Sul nostro sito web è possibile scaricare diverso materiale informativo sui diritti dei bambini in generale, come per esempio una versione ridotta dei diritti dei bambini, così come una versione adattata per i bambini.

Obiettivi didattici

Le attività proposte si basano sulle competenze e gli obiettivi di apprendimento seguenti:

- Gli allievi e le allieve riflettono sul loro comportamento di gioco e quello dei loro compagni e delle loro compagne.
- Gli allievi e le allieve scoprono l'importanza delle regole, della collaborazione e della correttezza quando giocano.
- Gli allievi e le allieve sanno citare i motivi per cui il gioco e il tempo libero sono di grande importanza per il loro sviluppo.
- Gli allievi e le allieve analizzano il loro comportamento durante il tempo libero e controllano se hanno abbastanza tempo per giocare e rilassarsi nel loro tempo libero.
- Gli allievi e le allieve possono nominare i motivi per cui il diritto al gioco e al tempo libero può essere limitato o compromesso.

Impressum: schede didattiche sul tema del diritto al gioco e al tempo libero

Responsabile e coordinamento del progetto Terre des Hommes Suisse, terre des hommes schweiz, Fondazione Villaggio Pestalozzi per bambini, Integras

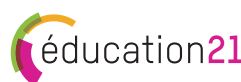
Redazione Pascale Sophie Bauer, Barbara Germann

Traduzione Jessica Pierobon

Illustrazioni Martin Bauer

Grafica Michèle Minet

In collaborazione e con il sostegno di éducation21



Con il sostegno finanziario della Confederazione in virtù della legge sulla promozione delle attività giovanili extrascolastiche (LPAG)





Idee di attività sul tema del diritto al gioco e al tempo libero

Legame con il piano di studio ticinese

- **Contesti di formazione generale – Salute e benessere:** riconoscimento dei propri bisogni, desideri e preferenze.
- **Contesti di formazione generale – Vivere insieme ed educazione alla cittadinanza:** conoscenza e rispetto delle regole, attraverso una riflessione sul loro senso, la discussione con gli altri, il confronto delle regole del gruppo sociale con quelle vissute in famiglia o in altri ambienti.
- **Area SUS/SN- dimensione ambiente:** Riconoscere i propri bisogni e le proprie emozioni, confrontarle con gli altri e porsi domande in rapporto alle proprie esperienze di vita.
- **Competenze trasversali:** comunicazione, pensiero riflessivo e critico, collaborazione e pensiero creativo.

Blocco attività: Il mio giocattolo preferito

1. Il mio giocattolo preferito

Obiettivo

Gli allievi riflettono sul loro comportamento di gioco e su quello dei loro compagni.

- **L'ascolto reciproco è incoraggiato**
- **Ogni allievo ha la possibilità di parlare**



Nota

I giocattoli sono utilizzati per imitare le situazioni quotidiane e per elaborarle psicologicamente. Il gioco permette ai bambini di sviluppare la loro creatività, capire il loro ambiente e mantenere i loro primi contatti sociali. Spesso i peluche sono tra i giocattoli preferiti dei bambini. Possono essere usati nei giochi di ruolo e possono essere portati ovunque. Aiutano nel primo processo di separazione e distacco dai genitori e alleviano l'ansia da separazione. I compagni di gioco confortano, danno sicurezza e aiutano ad addormentarsi.

Preparazione

Ogni allievo porta il suo giocattolo preferito da casa.

Materiale

Cronometro, segnale acustico (ad esempio una campana, un timer, ecc.), giocattoli personali preferiti da allievi e allieve e eventualmente un foglio di carta su cui gli allievi scrivono le loro domande.

Modalità

Classe intera sotto forma di visita al museo o di speed-dating.

Viene organizzata una visita al museo o uno speed-dating in cui ogni allievo prende un giocattolo e lo presenta ad un compagno o ad una compagna per 1 o 2 minuti.

Varianti A – Visita al museo

Gli allievi si distribuiscono nella classe (per esempio negli angoli) e dispongono i loro giocattoli su una sedia o sul tavolo. Il resto degli allievi, che sono i visitatori del museo, camminano intorno alla classe e guardano quanto esposto. Gli espositori presentano i loro giocattoli mentre i visitatori pongono loro delle domande per saperne di più su di essi.

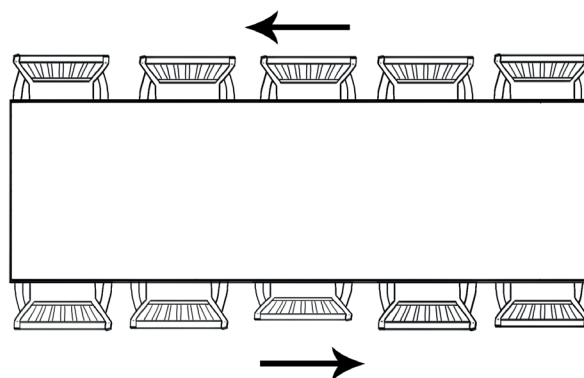
Esempio di storia per l'insegnante per introdurre la visita al museo

Questo era il mio giocattolo preferito, il mio orsacchiotto Fritz. Fritz mi conosce da molto tempo, perché l'ho ricevuto da mia zia quando sono nato. Era sempre al mio fianco: mi consolava quando ero triste, giocava con me e dormiva accanto a me. Per esempio, la prima volta che ho passato la notte da solo a casa di un amico, non sono riuscito ad addormentarmi per ore. Per fortuna c'era Fritz che mi ha fatto sentire al sicuro.

Varianti B – Speed Dating

L'insegnante prepara due file di sedie per lo speed Dating.

Gli allievi si siedono uno di fronte all'altro e fanno domande sul giocattolo per circa 1 o 2 minuti per conoscerlo meglio. Al segnale acustico, l'interlocutore viene cambiato. Per facilitare lo svolgimento, si possono disegnare con il nastro adesivo delle frecce sul pavimento in modo che la direzione del movimento sia chiara.



Gli allievi possono porsi delle domande, come ad esempio

- Perché è il tuo giocattolo preferito?
- Chi te l'ha dato?
- Quando ci giochi?
- Con chi ci giochi?
- Quando l'hai ricevuto?
- Perché è importante per te?
- Ha abilità speciali?
- Ti aiuta, ti rassicura in certe situazioni?

Possibile continuazione

L'insegnante può poi dare agli allievi un po' di tempo per giocare con i giocattoli che hanno portato e provarli.



2. Il tuo giocattolo immaginario ideale

Obiettivo

Gli allievi riflettono sul loro comportamento di gioco e su quello dei loro compagni.

- **Stimolare la creatività e l'immaginazione**
- **Allenare le capacità di dialogo**
- **Ogni allievo ha la possibilità di parlare**



Materiale

1 foglio di carta per allievo, matite colorate

Modalità

Lavoro individuale; discussione in coppia o in gruppo

Ogni allievo disegna il suo giocattolo preferito su un foglio di carta. In seguito, gli allievi discutono tra di loro le seguenti domande:

- Come si chiama il tuo giocattolo preferito?
- Il giocattolo ha dei poteri speciali?
- Dove si può portare?
- Il giocattolo è un aiuto per te in alcune situazioni? Perché?
- Si può imparare qualcosa da lui?

Differenziazione per gli allievi più grandi

Creare uno slogan dai volantini pubblicitari con lettere/parole ritagliate che descrivono le caratteristiche del giocattolo.

Possibile continuazione delle attività 1 e 2

- Gli allievi intervistano i loro genitori/nonni su quale fosse il loro giocattolo preferito e fanno domande su di esso. In seguito, gli allievi raccontano in classe quello che hanno sentito dai loro genitori/nonni. Ecco alcune possibili domande in base all'età: come passavano il tempo libero i vostri genitori/nonni da bambini e da adolescenti? Cosa è cambiato rispetto ad oggi? Per quali attività avevano più/meno tempo?
- Visitare una ludoteca con la classe.
- Creare un circolo di giochi o uno mercatino per lo scambio di giochi con una o più classi.
- Costruire giocattoli con materiale riciclato.

Giochi da tutto il mondo

Obiettivi

Gli allievi riflettono sul loro comportamento di gioco e su quello dei loro compagni e delle loro compagne. Gli allievi sperimentano l'importanza del lavoro di squadra e del Fair-play quando giocano.

- **Incoraggiare il gioco e il divertimento insieme**
- **Gli allievi sperimentano la solidarietà (gioco Spider)**
- **Gli allievi imparano che non c'è bisogno di molto per giocare.**



Materiale

Nessuno

Modalità

Classe intera o 2 gruppi

3. Giochi da tutto il mondo



A – Il ragno e la mosca – un gioco dal Paraguay

Un gruppo di almeno 10 bambini e un capogioco tirano a sorte per decidere chi è il ragno e chi fa la mosca. Insieme decidono quanti minuti deve durare un turno. Poi il gruppo si mette in cerchio e la mosca si mette al centro; il ragno e il capogioco restano fuori. Naturalmente, il ragno vuole catturare la mosca, ma non è facile: i bambini del cerchio si tengono per mano in modo che il ragno non possa scivolare nel cerchio. Se riesce a farlo comunque, i bambini aprono brevemente il cerchio per far scappare la mosca. Ma attenzione: il capogioco ha voce in capitolo! Può aiutare il ragno o la mosca e chiedere ai giocatori del cerchio di mettere le mani in alto o di divaricare le gambe per non fare passare il ragno. Se il ragno riesce a catturare la mosca, i ruoli vengono invertiti nel il turno successivo. Se il tempo è scaduto



e il ragno non è riuscito a catturare la mosca, i ruoli per il turno successivo vengono tirati a sorte.



© Labbé Verlag www.labbé.de

B – Sinistra o destra – un gioco dal Kenya

Materiale

Ogni allievo ha bisogno di due piccoli oggetti (gomma, spina, pietra...). Se il gioco si fa in classe, ogni gruppo ha bisogno di un foglio e una matita.

Modalità

A coppie

A coppie, gli allievi disegnano una spirale nella sabbia o su un pezzo di carta. In seguito, ciascuno prende due pietre. Ogni allievo tiene una delle pietre racchiusa in una mano e l'altra la posiziona sul punto di partenza della spirale.

L'insegnante può spiegare le regole agli allievi come segue: „assicurati che il tuo compagno o la tua compagna di squadra non sappia in quale mano stai nascondendo l'oggetto scelto, perché questo è il punto! Il tuo compagno o la tua compagna di squadra deve cercare di indovinare dove potrebbe essere nascosto il tuo oggetto. O a sinistra o a destra. Se non indovina, allora sei fortunato e puoi far avanzare il tuo altro oggetto di mezzo turno! Il giocatore che raggiunge per primo l'altra estremità della spirale è il vincitore!”

4. Impariamo nuovi giochi insieme

Preparazione

Agli allievi viene dato il compito di pensare a quale sia il loro gioco preferito e di riflettere a come spiegarlo alla classe nel modo più chiaro e breve possibile. Idealmente, le attività proposte devono potersi svolgere in gruppo e richiedere meno materiale possibile.

Attività

Gli allievi presentano i loro giochi preferiti in piccoli gruppi. Alcuni giochi vengono provati insieme. Poiché solamente al-

cuni di essi possono essere provati nella sequenza, i suggerimenti di gioco possono essere implementati durante diverse settimane nelle lezioni di educazione fisica o al parco.

Possibile continuazione delle attività 3 e 4

- Inventare un gioco e stabilire insieme delle regole basate sui valori quali: tolleranza, rispetto ed equità. Spiegazione semplificata per gli allievi del ciclo 1: „Inventiamo un gioco. La cosa importante in questo gioco è aiutarsi, sostenersi e ascoltarsi a vicenda“. In seguito scrivere le regole su un cartellone (ad esempio sotto forma di simboli/disegni/parole chiave).
- Creare un libro di idee con delle proposte di gioco da svolgere all'interno in caso di maltempo.
- Creare insieme un libro di idee sui giochi che si possono creare a partire da materiali riciclati.

Blocco di attività: Il mio tempo libero

Obiettivi

Gli allievi riflettono sul loro comportamento nel tempo libero. Gli allievi valutano quali attività del tempo libero gli piace fare e quali meno.

- **L'ascolto reciproco è incoraggiato**
- **Incoraggiare il gioco e il divertimento insieme**



5. Gioco: Cos'è un hobby?

Nota complementare

Nella seguente attività introduttiva, gli allievi riflettono su quali attività sono degli hobby che gli piacciono (variante A) oppure capiscono la differenza tra attività obbligatorie e attività piacevoli/hobby (variante B). Essendo un gioco di movimento, è adatto per attivare e introdurre il tema del tempo libero.

Modalità

Classe intera

Preparazione

Gli allievi presentano brevemente i loro hobby (eventualmente spiegare il termine «hobby»).

Variante A

Svolgimento

L'insegnante nomina degli hobby. Gli allievi saltano se l'attività menzionata è un loro hobby e rimangono seduti se non amano fare questa attività. Ad esempio: «sto dipingendo un



quadro». «Sto nuotando». «Vado al museo...» «Canto». «Ho letto un libro». «Vado in bicicletta». «Vado a fare una passeggiata». «Io gioco a calcio». «Vado allo zoo». «Sto recitando in una commedia». «Sto leggendo un fumetto». «Sto facendo un puzzle». «Sto giocando con una bambola». «Sto creando un ricordo». «Sto incontrando degli amici». «Guardo un film al cinema». «Io ballo». «Gioco a calcio». «Salto la corda». «Io cucino». «Faccio volare un aquilone».

Variante B

Svolgimento

L'insegnante nomina degli hobby e delle attività professionali/ o doveri. Gli allievi saltano quando l'insegnante nomina le attività del tempo libero e rimangono seduti quando elenca le attività lavorative. Ad esempio: «sto dipingendo un quadro». «Mio padre sta scrivendo un messaggio al suo capo». «Sto nuotando». «Sto pulendo la lavastoviglie». «Sto portando fuori la spazzatura». «Vado al museo...» «Io dipingo». «Io canto». «Mia madre legge un giallo». «Mio fratello va in bicicletta». «Mio padre fa la dichiarazione delle imposte». «Mia nonna paga l'affitto». «Mio zio chiama il suo colleg». «Vado a fare una passeggiata». «Mia sorella va all'allenamento di calcio». «Vado allo zoo». «Mia sorella fa teatro». «Mio padre fa la spesa». «Il mio fratello maggiore stende il bucato». «Leggo un fumetto». «Sto facendo un puzzle con mio fratello».

Gli esercizi 1 e 2 sono adatti al 1°ciclo. Gli esercizi 3 e 4 sono più adatti agli allievi più grandi.

Possibile continuazione delle attività 5 e 6

Discussione: il tuo tempo libero

- Cosa significa per te il tempo libero? Cosa fai nel tempo libero?
- Ci sono attività che ti piacciono più di altre?
- Quale attività del tempo libero vorresti fare più spesso?
- Welches Freizeitaktivität würdest du gern öfters machen?

Co-costruzione

- Organizzare un angolo di riposo in classe dove gli allievi possono risposarsi o giocare liberamente.
- Progettare il parco giochi con più opzioni di gioco e spazi di riposo (es. aggiungere oggetti gonfiabili sul pavimento, installare un canestro da basket, dipingere panchine).

Escursione

- Gli allievi raccontano quali sono i loro hobby e dove li praticano. Insieme in classe disegnatte una mappa del paese/città. In seguito, si può per esempio organizzare un'escursione e camminare insieme per i diversi luoghi e incontrare i responsabili, che rispondono alle domande sulle attività/associazioni/club sportivi.

6. Scheda allievo «Tempo libero e hobby» 1°ciclo

Obiettivi

Gli allievi riflettono sul loro comportamento nel tempo libero
Gli allievi identificano quali attività del tempo libero conoscono già e quali vorrebbero provare.

Durata dell'attività

10- 20 minuti

Materiale

Scheda allievo 1°Ciclo. La versione semplificata della scheda 1°ciclo è possibile scaricarla dal nostro sito web.



Modalità

Lavoro individuale o in coppia