



CdL Scienze dell'Educazione

DIDATTICA GENERALE  
E METODOLOGIA DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE

**IL GIOCO E I PERCORSI LUDICI**

**Giancarlo Gola**



## Il gioco e i percorsi ludici

Le tecniche di animazione fanno riferimento ai metodi attivi e si contestualizzano nell'esperienza. La peculiarità strutturale si esplicita nel potenziale di sviluppo "prasseologico" insito nella loro funzione (teoria che dall'esperienza genera nuovi costrutti riflessivi; De Rossi, 2008, p. 129).

Le tecniche animative non sono solo delle semplici attività, ma è la funzione specifica che assumono come "attivatori" che fa sì diventino strumenti che consentono al soggetto di lavorare entro varie dimensioni della realtà (oggettiva, soggettiva, fattuale-esprienziale, virtuale, culturale, sociale etc.).

**Uno strumento privilegiato che riassume la funzione delle tecniche animative è rappresentato dal "gioco" (ivi, p. 139).**



# Il gioco e i percorsi ludici

Cos'è il gioco?

Quali sono le caratteristiche che lo contraddistinguono?

E' solo divertimento, svago, piacere, rilassatezza, disimpegno o si riferisce anche ad azioni e pensieri che comportano fatica, concentrazione, abilità, regole, strategia?

Gioco= concetto ambiguo e sfuggente, che si riferisce sia alla dimensione ludica nel mondo degli adulti che all'esperienza infantile.

Gioco = a livello di pratica quotidiana facilmente individuabile e riconoscibile (Braga, Morgandi, 2012 p.13).

## Il gioco e i percorsi ludici

Lo sforzo di ogni teoria che ha preso in esame il “gioco” è stato nella scelta difficilmente inquadrabile di definirlo in un’unica direzione,

il gioco è: ideazione, esercizio di concetti e pratiche, nel cui ambito muoversi tra esempi e categorie, verso una comunicazione efficace del disegno ideale (Gily, in De Rossi, 2008, p. 139).

Il gioco è un atto connaturato dell’agire umano, a lungo collocato tra attività alternative alla società dell’impegno e del lavoro.



## Il gioco e i percorsi ludici

I diversi autori che hanno ricercato una definizione di gioco (Aristotele, Kant, Locke, Dewey etc.) concordano nel ritenere che si tratti di una condotta spontanea, una occupazione volontaria, liberamente scelta dal soggetto, che si fa per il puro piacere e che si colloca al di fuori dalle urgenze e dai confini della vita ordinaria (Braga, Morgandi, 2012, p. 15).

Gioco come combinazione di diversi fattori distintivi :

- libertà
- devitalizzazione
- decontestualizzazione



## Il gioco e i percorsi ludici

Il gioco vincola e rende liberi nello stesso tempo e nell'area paradossale del gioco vengono a cadere, o restano sospese le antinomie che sono proprie della vita ordinaria: allegria/serietà, realtà/immaginazione, regole/libertà (Braga, Morgandi, 2012, p. 15).

dialettica degli opposti e complementari:

- paideia / ludus
- apollineo / dionisiaco
- play / game



## Il gioco e i percorsi ludici

Il gioco è transitato da un “modello di libertà” (essenza del gioco nel pensiero utopistico di società ludica) ad un “modello di razionalità” (essenza del gioco sarebbero le regole).

Il gioco è una “zona franca”, un territorio di confine tra il dentro e il fuori dalla realtà, dove si agisce un distanziamento soggettivo.

Il gioco come area intermedia di esperienza il me e il non me, tra l’io e il mondo esterno (Winnicott, 1971).

Attraverso l’esperienza ludica si getta un ponte tra il mondo interiore (interno) e il mondo esterno che consente la separazione, l’integrazione e la conciliazione.



## Il gioco e i percorsi ludici

La difficoltà di trovare una definizione univoca e onnicomprensiva di gioco è da ricondursi al “fenomeno poliedrico” del gioco che comprende un’ampia gamma di manifestazioni (anche molto diverse) dello stesso.

potrebbero essere ricondotti a quattro modalità (Caillois, 1967)

- ago
- alea
- mimicry
- ilinx

a seconda che nel gioco ci sia competizione, caso, simulacro, vertigine



# Il gioco e i percorsi ludici

## teoria del gioco di Piaget

Piaget connette il gioco allo sviluppo dell'intelligenza (es. gioco simbolico correlato alla intelligenza rappresentativa), pur considerando il gioco come possibile consolidamento dello sviluppo del pensiero (in particolare la funzione simbolica) non attribuisce alle condotte ludiche una funzione di apprendimento. Il gioco sarebbe una funzione post-esercizio, esercizio di padronanza, di consolidamento di abilità già acquisite attraverso condotte adattive/esplorative).

Secondo Piaget il gioco non produce avanzamenti cognitivi, piuttosto di assimilazione, in particolare il gioco simbolico è assimilazione e pensiero egocentrico. Le condotte ludiche non implicano uno sforzo per apprendere, ma soltanto felice esibizione di azioni note.



# Il gioco e i percorsi ludici

## teoria del gioco di Piaget

per Piaget vi sarebbero tre forme di gioco in funzione di caratteristiche evolutive (evoluzione studiata dello sviluppo intellettuale)

- gioco di esercizio - gioco sensoriale-motorio - pensiero si basa su azioni e percezioni (0-18 mesi)
- gioco simbolico - gioco rappresentativo - il pensiero si sgancia dall'azione e si basa su simboli e concetti, sviluppo rappresentativo del pensiero (18 mesi 7 anni)
- gioco di regolazione (dai 4 ai 7 anni)
- gioco di costruzione che rappresenta una transizione dal gioco alle condotte adattate e si colloca fuori dai tre precedenti sistemi ludici



# Il gioco e i percorsi ludici

## teoria del gioco di Piaget

Come ogni modello studiale l'emergere di una forma di gioco superiore non annulla quella precedente, ma diventa la modalità di gioco più caratteristica di quel momento evolutivo

Secondo Piaget i primi a comparire sono i giochi di esercizio, che insieme a quelli simbolici sono caratterizzati dal prevalere dell'assimilazione, i giochi con regole e di costruzione comportano dei tentativi di accomodamento alla realtà e rappresentano il passaggio dalla fase ludica alle condotte adattate.



# Il gioco e i percorsi ludici

teoria del gioco di Vygotskij

per Vygotskij il gioco è motore di sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale, nel gioco è come se il bambino cercasse di superare il proprio comportamento normale.

Vygotskij evidenzia i nessi del gioco con lo sviluppo sociale ed emotivo

il gioco nasce da desideri insoddisfatti, è la realizzazione immaginaria e illusoria di un desiderio (gioco come appagamento di desideri) e si sviluppa grazie all'immaginazione (che si manifesta compiutamente dai tre anni).

Prima dei tre anni la forza del gioco è data soprattutto da: le condizioni ambientali in cui l'attività ha luogo, è di tipo convenzionale, condizionato dalla realtà esterna.



# Il gioco e i percorsi ludici

teoria del gioco di Vygotskij

Secondo Vygotskij il gioco rappresenta la linea predominante dello sviluppo del bambino in età prescolare, il gioco è serio perché il bambino gioca senza distinguere la situazione fittizia da quella reale, in seguito nel gioco crea una situazione finta.

Ciò segna un cambiamento fondamentale nel rapporto tra realtà e gioco e funge da mediatore nel passaggio dalla totale dipendenza dalla realtà all'agire su di essa e trasformarla.



# riferimenti bibliografici principali sugli argomenti della lezione

Braga P., Morgandi T. (2012), *Il gioco nei servizi e nelle scuole per l'infanzia*, Ed. Junior, Bergamo.

De Rossi M. (2008). *Didattica dell'animazione. Contesti, metodi, tecniche*, Carocci, Roma.

Winnicott D.W. (1974) trad it., *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma.

per approfondimenti si veda anche la piattaforma e-learning al link:

<https://moodle2.units.it/course/view.php?id=2385>



## Giancarlo Gola

svolge attività didattica sui temi della metodologia della ricerca educativa, didattica e pedagogia, collabora con gruppi di ricerca a livello nazionale ed internazionale. Le sue ricerche hanno come oggetto: la ricerca in ambito educativo, le conoscenze degli insegnanti e le metodologie didattiche. Tra le sue pubblicazioni: *L'apprendimento informale nella professione* (2009); *La didattica nascosta. Prospettive di ricerca sulle conoscenze degli insegnanti* (2010); *Con lo sguardo di chi insegna. La visione dell'insegnante sulle pratiche didattiche* (2012).

riferimento per contatto : [ggola@units.it](mailto:ggola@units.it)



## Giancarlo Gola

Insegna *Didattica Generale* all'Università degli Studi di Trieste, *Didattica e Pedagogia Speciale* all'Università degli Studi di Verona, *Metodologia della Ricerca Educativa* e *Osservazione e Valutazione dei processi educativi* alla Libera Università di Bolzano.

rif. [ggola@units.it](mailto:ggola@units.it); [giancarlo.gola@unibz.it](mailto:giancarlo.gola@unibz.it); [giancarlo.gola@univr.it](mailto:giancarlo.gola@univr.it)



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN  
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO  
FREE UNIVERSITY OF BOZEN · BOLZANO



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI TRIESTE



UNIVERSITÀ  
di **VERONA**