

# Metodologia del gioco e dell'animazione

29 Aprile 2022

Michelle Pieri

[michelle.pieri@units.it](mailto:michelle.pieri@units.it)

Savio D. (2020). Gioco e qualità dei servizi educativi per l'infanzia. In D. Savio (Ed.). *Bambini e gioco. Prospettive multidisciplinari per una pedagogia ludica* (pp. 127-155). Parma: Edizioni Junior-Bambini.

# Gioco e costruzione culturale dello zero-sei

- ▶ Legge 107 del 13 Luglio 2015 (Buona scuola) istituzione del «sistema integrato di educazione e istruzione dalla nascita fino ai sei anni», successivamente normato dal decreto legislativo n. 65 del 13 Aprile 2017.

- ▶ Importanza del gioco per la costruzione di un'identità pedagogica 0-6:

“Alle bambine e ai bambini, dalla nascita fino ai sei anni, per sviluppare potenzialità di relazione autonomia, creatività, apprendimento, in un adeguato contesto affettivo, ludico e cognitivo sono garantite pari opportunità di educazione e di istruzione, di cura, di relazione e di gioco superando disuguaglianze e barriere territoriali, economiche, etniche e culturali” (art. 1, c.1).

# Di cosa si parla quando si parla di gioco?

## Rogers Caillois (1913-1978) - I giochi e gli uomini (1967-2007)

Secondo Caillois una condotta è ludica quando è:

- ▶ libera e volontaria, attivata spontaneamente e unicamente per il piacere di farlo.
- ▶ improduttiva, messa in atto per se stessa senza mirare a esiti esterni dell'attività stessa (prodotti, risultati) è «occasione di puro dispendio: di tempo, di energie, di intelligenza, di abilità» (22).
- ▶ separata, circoscritta entro confini di spazio e tempi propri «universo precostituito chiuso, protetto: uno spazio puro» (23).
- ▶ regolata da regole cui il giocatore si sottopone spontaneamente (es. scacchi ma anche gioco simbolico in cui le regole vengono dettate dagli scenari, es. mamma).
- ▶ incerta, non preventivamente conosciuta nei suoi sviluppi e nei suoi esiti.
- ▶ fittizia, «accompagnata dalla consapevolezza specifica di una diversa realtà o di una totale irrealtà nei confronti della vita normale» (26).

# Il gioco a rischio\_1

- ▶ «L'importanza del gioco nell'educazione e nella socializzazione dei bambini è stata, in questo secolo, contemporaneamente riconosciuta in teoria e negata nella pratica. Se da una parte si è infatti divenuti più consapevoli del significato psicologico del gioco spontaneo, non strutturato, dall'altra le esperienze di gioco libero concesse ai bambini appaiono sempre più ridotte. Le attività ludiche vengono sorvegliate e guidate e le giornate infantili vengono riempite da grandi quantità di attività prefissate all'aperto e al chiuso che ai bambini rimane molto poco tempo per giocare per conto proprio» (Bettelheim, 1972-1989, 191)
- ▶ «L'importanza del gioco risiede innanzitutto [...] nel godimento immediato e diretto che il bambino ne trae, e che si estende traducendosi in godimento per il fatto di essere vivo» (Bettelheim, 1972-1989, 214)
- ▶ «L'appercezione creativa, di cui il gioco è la prima manifestazione, dà all'individuo il senso che la vita valga la pena di essere vissuta» (Winnicott, 1971-1976, 119)

# Il gioco a rischio\_2

Dal Position paper about the role of play in early childhood education and care (2017)

«Il gioco è un'attività significativa per i bambini e uno dei loro diritti fondamentali. Ma gli esiti sono vari. Sono evidenti ma non sempre misurabili. L'apprendimento avviene durante il gioco in modi molteplici e i bambini potrebbero trarre molti vantaggi da adulti che li supportano mettendo a loro disposizione spazio, tempo e possibilità di interazione per sviluppare le loro attività ludiche. Il gioco ha anche un valore di per se stesso in quanto attività socioculturale significativa e non esclusivamente per la sua relazione con l'apprendimento»

# Le “ombre” nei documenti d’indirizzo

1. Proposal for key principles of a Quality framework for Early Childhood Education and Care (2014) - Quadro europeo per la qualità dei servizi educativi e di cura per l’infanzia: proposta di principi chiave (Lazzari, 2016)
2. Indicazioni per il curricolo delle scuole dell’infanzia e del primo ciclo d’istruzione (MIUR, 2012)

# Quadro europeo per la qualità dei servizi educativi e di cura per l'infanzia: proposta di principi chiave (Lazzari, 2016)

## Analisi di Bondioli con focus sul GIOCO\_1

- ▶ Nel documento l'attenzione viene posta sul gioco libero, non strutturato, in cui il bambino è protagonista delle sue scelte.
- ▶ Si riconosce una stretta relazione del gioco con l'apprendimento, inteso sostanzialmente come processo attraverso cui i bambini attribuiscono significato alle loro esperienze.
- ▶ Si indica il gioco quale via attraverso cui è possibile garantire la partecipazione del bambino alla costruzione dei percorsi educativi che lo riguardano, in due modi:
  - ▶ attraverso il gioco il bambino esprime il punto di vista sul mondo, che può e deve essere accolto dagli educatori/insegnanti per farlo partecipare all'impresa educativa;
  - ▶ Il gioco è occasione di esercizio di scelta autonoma e d'assunzione di responsabilità, requisiti basilari delle dinamiche partecipative.

## Quadro europeo per la qualità dei servizi educativi e di cura per l'infanzia: proposta di principi chiave (Lazzari, 2016) Analisi di Bondioli con focus sul GIOCO\_2

«Quando le iniziative spontanee dei bambini sono accolte da educatori e insegnanti che le rilanciano attraverso proposte educative che ne sostengono la progressione, il gioco può diventare uno strumento potente per costruire quelle strutture cognitive che stanno alla base dei processi cognitivi formali. Come mostrano diverse ricerche condotte in quest'ambito, il gioco promuove lo sviluppo di quelle capacità metacognitive che sono associate alla ricaduta positiva della frequenza dei servizi sul lungo periodo (come ad esempio le abilità verbali e il ragionamento logico); e un gioco simbolico particolarmente maturo ed evoluto può favorire l'incremento di abilità emergenti legate al calcolo e alla letto-scrittura» (Lazzari, 2016, 73)

- ▶ Bondioli commenta positivamente la possibilità di sostenere il gioco, in particolare quello simbolico più evoluto, in quanto occasione di consolidamento della capacità metacognitive e di ragionamento che sono alla base degli apprendimenti formali.
- ▶ Bondioli evidenzia come questa possibilità dovrebbe essere conseguita:
  - ▶ senza snaturare il significato che il gioco ha per i bambini
  - ▶ Evitando il rischio di concepire il curriculum come centrato più sugli apprendimenti che sul gioco.

# Indicazioni per il curricolo delle scuole dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione (MIUR, 2012) Riflessioni di Bobbio e Bondioli (2019)

«Il testo stesso delle Indicazioni nazionali 2012 non scioglie del tutto alcune ambiguità, soprattutto in riferimento al ruolo del gioco nel percorso educativo della scuola dell'infanzia. Almeno due sono i rischi che vale la pena segnalare: da un lato pensare di dare valore al gioco concedendo ampio spazio al cosiddetto «gioco libero» visto come sfogo necessario rispetto ad attività più impegnative; dall'altro riconoscere l'importanza del gioco come «trucco» per insegnare divertendo» (Bobbio e Bondioli, 2019, 181)

## **LA PROPOSTA DI VALORIZZAZIONE DEL GIOCO VIENE ACCENNATA SOLO IN QUESTO PUNTO DEL DOCUMENTO:**

«L'apprendimento avviene attraverso l'azione, l'esplorazione, il contatto con gli oggetti, la natura, l'arte, il territorio, in una dimensione ludica, da intendersi come forma tipica di relazione e di conoscenza. Nel gioco, particolarmente in quello simbolico, i bambini si esprimono, raccontano, rielaborano in modo creativo le esperienze personali e sociali.

Nella relazione educativa, gli insegnanti svolgono una funzione di mediazione e di facilitazione e, nel fare propria la ricerca dei bambini, li aiutano a pensare e a riflettere meglio, sollecitandoli a osservare, descrivere, narrare, fare ipotesi, dare e chiedere spiegazioni in contesti cooperativi e di confronto diffuso (MIUR, 2012, 23)

# Raccomandazione finale del Position paper about the role of play in early childhood education and care (2017)

- ▶ «Suggeriamo che la formazione iniziale e lo sviluppo professionale in servizio degli insegnanti ECEC sia cruciale nel prepararli e supportarli nel loro ruolo di ricercatori e professionisti riflessivi. Tali programmi dovrebbero formare gli insegnanti dell'ECEC a comprendere sia teoricamente che praticamente l'importanza del gioco per i bambini, riconoscendo il significato e la potenzialità che possiede nella loro vita, e a adattare in modo riflessivo i programmi educativi agli speciali e dinamici interessi e desideri infantili»
- ▶ Riflettere sulle condotte ludiche dei bambini con cui si lavora, cogliere le direzioni di ricerca che esprimono e farle partecipare nella definizione della proposta educativa.

# Profili di qualità ludica\_1

- ▶ Qualità ludica = come i servizi 0-6 debbano caratterizzarsi per essere «ludicamente buoni»
- ▶ Strumenti di valutazione di contesto pensati per le istituzioni educative dello 0-6
- ▶ Documenti nei quali vengono indicate alcune dimensioni delle realtà educative (come, ad esempio, spazi, tempi, attività d'apprendimento) e per ogni dimensione vengono descritte delle circostanze che corrispondono a situazioni di qualità.

# Profili di qualità ludica\_2

- ▶ AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia (Bondioli e Ferrari, 2008)
- ▶ Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)
- ▶ TRA 0-6 (Bondioli, Savio e Gobbetto, 2017)

Scelti in quanto strumenti:

- italiani relativi allo 0-3 e al 3-6
- costruiti in modo partecipato
- comprensivi di item sul gioco particolarmente articolati

# AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia (Bondioli e Ferrari, 2008)

Scale	Sottoscale
A. L'esperienza educativa	A1. Le esperienze relazionali e sociali (item 1-7) <b>A2. Le attività educative</b> (item 8-31) A3. Le routine A4. Spazi A5. Tempi
B. Le attività professionali	B1. Promuovere l'esperienza educativa B2. Socializzare l'esperienza educativa
C. Gli adulti e i loro rapporti	C1. L'organizzazione del lavoro C2. Rapporti in rete
D. Le garanzie	D1. Testi programmatici D2. Il personale D3. La struttura D.4. I servizi dell'utenza

# AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia (Bondioli e Ferrari, 2008)\_2

- ▶ A.2. Le attività educative
  - ▶ A.2.5. Gioco del far finta
    - ▶ 20. gioco del «far finta» : materiali e allestimento ambientale
    - ▶ 21. gioco del «far finta» : tempi
    - ▶ 22. gioco del «far finta» : animazione e ruolo dell'adulto
- ▶ «Gioco del far finta»: definito come «condotta spontanea» in linea con Caillois

# AutoValutazione della Scuola dell'Infanzia (Bondioli e Ferrari, 2008)\_3

- ▶ L'attenzione educativa è posta non sul gioco per il gioco, ma sul fatto che il gioco del "far finta«.
- ▶ Nel gioco del «far finta» con la creazione di situazioni immaginarie, l'assunzione di ruoli, la trasformazione fittizia degli oggetti, si manifesta in modo spontaneo la capacità infantile di simbolizzare, che è alla base di «pensare la realtà e dare forma alla propria esperienza».
- ▶ Sostenere il gioco del far finta in quanto è l'esordio delle capacità simboliche.
- ▶ Al "far finta" ludico viene attribuita una particolare rilevanza in quanto, pur non essendo la sola realtà in cui i processi di simbolizzazione si esprimono nell'infanzia, è segnalata come quella più connaturata all'età infantile.
- ▶ Il gioco del "far finta" può essere sostenuto in una scuola dell'infanzia:
  - ▶ REGIA AMBIENTALE: prevede la cura degli spazi. Gruppi di piccole dimensioni, materiali vari e angoli differenti (es. angolo dei travestimenti, angolo della cucinetta). Importante è il tempo: possibilità di giocare senza fretta, con frequenza quotidiana, in modo che il gioco possa proseguire a svilupparsi secondo i tempi certi e lunghi richiesti per la formazione di gruppi di gioco affiatati, tra bambini e tra bambini e adulti.
  - ▶ PARTECIPAZIONE ATTIVA dell'ADULTO: condizione necessaria per lo sviluppo ludico. L'adulto è un partner di gioco a tutti gli effetti. L'adulto sostiene il gioco, cura di connettere trasversalmente il "far finta" ludico ad altre attività che implicano capacità di simbolizzazione, per promuoverla a tutto campo.

# Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)

- ▶ Si propone di valutare la qualità ludica del **nido d'infanzia**.
- ▶ È stato costruito attraverso un percorso di ricerca-formazione che ha impegnato dal 2005 al 2009 tutti i nidi d'infanzia del Comune di Modena.
- ▶ Riattualizzare il gioco come valore centrale dell'identità educativa dei nidi modenesi:
  - ▶ verificare che cosa i nidi offrivano alla realtà ludica infantile nell'operatività quotidiana;
  - ▶ rilanciare la formazione per promuovere una professionalità educativa condivisa sul gioco.
- ▶ «Parlando di gioco ci si riferisce [...] a un'attività scelta spontaneamente e liberamente dal soggetto, separata e diversa dalla realtà consueta, imprevedibile nei suoi sviluppi, finalizzata a se stessa e quindi senza scopi diversi dal giocare, con regole stabilite da chi gioca, coinvolgente in modo forte e piacevole» (Savio, 2011, 100)

# Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)

- ▶ Con **attività di gioco strutturato** s'intende una proposta di gioco aggiuntiva rispetto a quelle già presenti e sempre a disposizione dei bambini in sezione: l'educatore sceglie uno spazio, eventualmente lo attrezza con materiali diversi da quelli usuali (es. la pastella di acqua e farina), e lo propone in un momento e a un gruppo di bambini predefiniti; all'interno di questa proposta ai bambini viene accordata piena libertà d'azione, cioè la possibilità di scegliere come, con che cosa, con chi giocare, mentre l'adulto interviene per sostenere le spontanee iniziative ludiche infantili e il loro sviluppo- secondo lo stile di promozione dall'interno - e in questo senso l'attività ha *carattere ludiforme* .
- ▶ Il **gioco libero** viene definito come «l'attività ludica intrapresa dal bambino con i materiali lasciati sempre a disposizione in sezione e negli spazi comuni, nei momenti di libertà di movimento e di libera aggregazione» a cui l'adulto può partecipare in modo occasionale e non preordinato, sempre con uno stile di promozione e sostegno del gioco iniziato e sviluppato dai bambini.
- ▶ La distinzione tra **gioco libero** e **attività di gioco strutturato** riguarda in definitiva esclusivamente le **circostanze ambientali** in cui l'attività ludica può essere svolta: quelle usualmente a disposizione, nel primo caso, o aggiuntive e proposte in momenti dedicati con gruppi e materiali predefiniti dall'adulto, nel secondo caso.
- ▶ Quindi, le attività di *gioco strutturato* coincidono sostanzialmente con una caratterizzazione fortemente ludiforme delle proposte usualmente indicate come *attività di apprendimento*, ossia ponendo al centro la libera iniziativa del bambino e non la gestione indirizzante o direttiva dell'adulto.

# Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)

- ▶ Lo Strumento del "buon" nido ludico comprende **6 item**, di cui 2 suddivisi in 3 sotto-item:
  1. Progetto educativo e gioco
  2. Spazi per il gioco (2.1 in sezione; 2.2 nelle aree comuni interne; 2.3 nelle aree comuni esterne)
  3. Materiali per il gioco (3.1 in sezione; 3.2 nelle aree comuni interne; 3.3 aree comuni esterne)
  4. Tempi per il gioco
  5. Formazione dei gruppi per il gioco
  6. Adulti e gioco

# Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)

In ogni item viene descritta la qualità ludica del nido considerando due livelli:

1. "REQUISITI MINIMI", nel quale vengono presentate due circostanze che indicano le caratteristiche di base, la cui mancanza corrisponde a qualità insufficiente:

- ▶ materiali sicuri, adatti all'età, sufficienti ma non troppi.
- ▶ spazio sicuro per il gioco, protetti e differenziati.
- ▶ Possibilità quotidiana di aggregarsi liberamente in GRUPPO.

2. "REQUISITI DELL'ECCELLENZA", nel quale vengono proposte cinque caratteristiche che, se tutte presenti, corrispondono a qualità eccellente.

- ▶ partecipazione infantile
- ▶ strutturazione spazi e regolare monitoraggio.
- ▶ proposta di materiali ludici, monitoraggio, progettazione (anche collegiale).
- ▶ determinazione del tempo per le attività.
- ▶ monitoraggio regolare delle caratteristiche dei gruppi di gioco.

# Strumento del «buon» nido ludico (Savio, 2011)

- ▶ L'analisi a posteriori dello strumento ha permesso di individuare alcuni criteri di qualità che esprimono la filosofia educativa di fondo, decalogo del buon nido ludico:
  1. il gioco è cruciale per il benessere e la crescita infantile;
  2. il gioco è lo strumento della partecipazione infantile;
  3. devono essere consentiti libero accesso e la libera esplorazione degli spazi e dei materiali ludici;
  4. spazi e materiali per il gioco devono rispondere a un requisito di coerenza;
  5. va garantita la varietà sociale del gioco;
  6. va garantito il tempo per il gioco;
  7. dev'essere ricercato un equilibrio tra i diversi tipi di gioco;
  8. va data attenzione alle differenze;
  9. l'adulto che gioca deve essere coinvolto e professionale nel «promuovere dall'interno»
  10. la comunità deve avere cura del gioco.

## TRA 0-6 (Bondioli, Savio e Gobetto, 2017)

- ▶ è uno strumento in cui si delinea una prospettiva educativa 0-6, cioè principi e orientamenti validi tanto per le istituzioni educative 0-3 quanto per quelle 3-6;
- ▶ pensato per gruppi di educatori e insegnanti, viene proposto con la finalità di sostenere la co-costruzione di una trasversalità educativa culturale tra queste figure, attraverso il confronto riflessivo sia sulla prospettiva proposta dallo strumento, sia su dati valutativi di contesto raccolti con lo strumento stesso.

# TRA 0-6 (Bondioli, Savio e Gobetto, 2017)

Il TRA 0-6 è costituito da 10 item:

1. Inserimento
2. La relazione educativa
3. Tempi e ritmi della giornata educativa
4. Gli spazi
5. **Il gioco**
6. Le attività di apprendimento
7. La partecipazione delle famiglie
8. La cooperazione tra operatori
9. Il progetto pedagogico annuale
10. La continuità

Ogni item è diviso in 2 sezioni:

- **PRINCIPI** : convincimenti e le idee pedagogiche di riferimento per la dimensione considerata.
- **BUONE PRATICHE**: descrive le circostanze concrete che realizzano i principi di riferimento.

# TRA 0-6 (Bondioli, Savio e Gobetto, 2017)

- ▶ Vengono proposti due differenti compiti o modalità di utilizzo, che configurano lo strumento come l'articolazione di due dispositivi gemelli:
  - ▶ il TRA 0-6p (prospettiva), con cui si chiede d'esprimere individualmente il proprio punto di vista rispetto alla trasversalità delle affermazioni proposte.
  - ▶ il TRA 0-6v (valutazione), con cui si chiede individualmente di giudicare se quanto contenuto nelle affermazioni è realizzato in un contesto operativo di riferimento.
- ▶ È previsto un lavoro in gruppo per confrontare i punti di vista individuali sollecitati dal confronto con lo strumento. Questi passaggi sono particolarmente significativi in rapporto alla costruzione culturale dello 0-6 in quanto richiedono di assumere un posizionamento pedagogico, consapevole e dichiarato, su significati educativi espressi in termini di principi e di «buone» pratiche sia sul piano individuale che di gruppo di lavoro, favorendo la negoziazione di identità educative almeno parzialmente condivise.

# Co-costruire qualità ludica nei/dei servizi educativi zero-sei

Le linee di fondo condivise trasversalmente dagli strumenti presentati possono essere così sintetizzate:

- ▶ riconoscimento del valore del gioco per la vita del bambino, per la sua possibilità di crescere, di esprimersi e per il suo benessere;
- ▶ in relazione al precedente principio, promozione del gioco per sostenere e promuovere il gioco stesso;
- ▶ presenza di un adulto attento osservatore e partner del gioco, secondo uno stile "non direttivo" che mira a sostenere il gioco per il gioco;
- ▶ realizzazione di un ambiente generoso di spazi, materiali, tempo, attività, occasioni sociali per il gioco;
- ▶ assunzione della centralità del bambino e dell'osservazione delle sue esigenze per definire come declinare la generosità dell'ambiente per il gioco;
- ▶ con riferimento al criterio precedente, progettazione accurata delle proposte per il gioco, condivisa tra operatori e costantemente monitorata.