

Metodologia del gioco e dell'animazione

31 Marzo 2023

Michelle Pieri
michelle.pieri@units.it

Bulgarelli D. e Molina P. (2020).
Gioco e sviluppo sociocognitivo:
l'approccio psicologico. In D. Savio
(Ed.). *Bambini e gioco. Prospettive
multidisciplinari per una pedagogia
ludica* (pp. 42-68). Parma: Edizioni
Junior-Bambini.



Quale definizione...

- ▶ “Harold Schlosberg (1947), della Brown University, pubblicò un lavoro, frutto di attenta meditazione, in cui arrivava alla conclusione che, per l'impossibilità di definire il gioco in modo corretto e preciso, esso non era suscettibile di una trattazione a livello sperimentale, se non in ben modesta misura.” (*Bruner, 1976-1981, p. 9*)
- ▶ “Ci restano dunque, come criteri psicologici generali per la definizione del gioco, soltanto due elementi ritenuti comunemente essenziali, e cioè il piacere che si prova in esso e la sua distinzione dagli scopi concreti della vita reale. Il gioco, in definitiva, sarebbe caratterizzabile solo come attività compiuta per se stessa” (*Groos, 1901-1981, p. 78*).
- ▶ “Il gioco è una gamma di attività volontarie, intrinsecamente motivate, normalmente associate con il piacere ricreativo e il divertimento” (*Garvey, 1990, p. 4*).

GIOCO COME apprendistato

KARL GROOS (1861-1946)

- ▶ Il gioco ha una funzione evolutiva importante.
- ▶ Possibilità di esercitare, in modo protetto e non pericoloso per l'individuo, competenze specie-specifiche importanti per la sopravvivenza e la riproduzione, che potranno essere utilizzate in modo completo in età adulta.
- ▶ Questo “**pre-esercizio**” consente di perfezionare, nel gioco, competenze che non possono interamente essere definite dall'ereditarietà, almeno per quanto riguarda l'uomo e gli animali superiori.
- ▶ **Piacere** che l'individuo prova nel giocare.

Valore del gioco

“Il gioco di giovani animali trae origine dal fatto che alcuni istinti molto importanti compaiono in un periodo in cui l'animale non ne ha bisogno. Questa comparsa prematura non può essere spiegata con il ricorso ad abilità ereditarie, dal momento che l'ereditarietà dei caratteri acquisiti è oggi estremamente dubbia. Anche se questo tipo di ereditarietà dovesse svolgere un ruolo, la spiegazione per selezione naturale sarebbe molto più probabile visto che l'utilità del gioco è incalcolabile. Questa utilità consiste nella pratica e nell'esercizio che esso fornisce in relazione ad alcuni dei più importanti compiti che l'animale si trova a fronteggiare nel corso della sua vita, dato che la selezione tende a indebolire e diminuire la cieca forza dell'istinto e a favorire sempre più lo sviluppo della intelligenza libera e indipendente in sua vece. Nel momento in cui l'intelligenza è sufficientemente sviluppata da poter essere più utile dell'istinto più perfetto nella lotta per la vita, allora la selezione favorisce quegli individui nei quali gli istinti in questione appaiono prima e in forme meno elaborate (forme che non richiedono motivi specifici e che hanno il solo compito di favorire la pratica e l'esercizio); cioè, in altri termini, essi saranno a favore degli animali che giocano” (Groos, 1896-1981, p. 66).

Gioco come **assimilazione**

Jean Piaget (1896-1980)

- ▶ Il suo pensiero sul gioco è fortemente legato al costrutto d'**adattamento** che identifica la relazione tra l'uomo e l'ambiente.
- ▶ L'**ADATTAMENTO** avviene tramite i processi di assimilazione e accomodamento.
 - ▶ **ASSIMILAZIONE**: azione dell'individuo sull'ambiente, grazie alla quale un elemento nuovo viene incorporato in uno schema motorio o mentale già esistente.
 - ▶ **ACCOMODAMENTO**: è l'azione dell'ambiente sull'individuo, ossia gli schemi motori o mentali dell'individuo sono modificati per adattarsi all'ambiente.
- ▶ Quando assimilazione e accomodamento sono in equilibrio, l'adattamento si realizza, poiché la persona è in grado d'accogliere nuovi elementi nelle sue strutture cognitive, conservando le acquisizioni passate.
- ▶ Considera il gioco, fantasia e soddisfazione del desiderio, come l'espressione tipica dei processi d'assimilazione (l'imitazione è invece l'espressione tipica dell'accomodamento). In particolare, lo è il gioco simbolico, in cui il bambino trasforma la realtà a misura della sua fantasia.

Ad ogni stadio corrisponde una modalità specifica di gioco (e d'assimilazione)

- ▶ **SENSO-MOTORIO (0-2 anni): GIOCO DI ESERCIZIO**
- ▶ **PRE-OPERATORIO (2-6/7 anni): GIOCO SIMBOLICO**
- ▶ **OPERATORIO-CONCRETO (6/7-11 anni) : GIOCO DI REGOLE**



Gioco d'esercizio	Gioco simbolico	Gioco di regole
<p>Il gioco all'inizio è l'esercizio delle strutture senso-motorie del bambino. Il bambino, attraverso l'afferrare, il portare alla bocca gli oggetti impara a controllare i movimenti e a coordinare i gesti. Il piacere che deriva da questi giochi, spinge il bambino a ripeterli più volte.</p>	<p>Il bambino acquisisce la capacità di rappresentare tramite gesti o oggetti una situazione non attuale. Si sviluppa la capacità di immaginazione e di imitazione, per cui i giochi preferiti sono quelli in cui, ad esempio, il bambino si improvvisa attore (finge di mangiare o di dormire) o regista (chiede ad altri di far finta di mangiare o di dormire).</p>	<p>Il bambino comincia a vivere il rapporto con gli altri. Il bambino diventa capace di coordinare tra loro punti di vista diversi, stabilire accordi con i bambini che giocano con lui.</p>

Gioco come **soddisfazione di desideri irrealizzabili**

Lev Vygotskij (1896-1934)

- ▶ “[...] al di sopra dei tre anni, [...] il gioco si manifesta in modo tale che il fatto che un bambino giochi va sempre interpretato come la realizzazione immaginaria e illusoria di desideri irrealizzabili. L’immaginazione è un fenomeno nuovo che non è presente nella coscienza del bambino molto piccolo, è del tutto assente negli animali e rappresenta una forma di attività consapevole specifica mente umana. Come ogni funzione della coscienza, essa origina con l’azione. Il vecchio detto secondo il quale il gioco dei bambini è immaginazione che si fa azione può essere rovesciato. “(Vygotskij, 1966-1981, pp. 659-660).
- ▶ “Sully descriveva il caso di due sorelle che giocavano alle sorelle, cioè giocavano con la realtà. [...] Nel gioco la differenza cruciale, secondo Sully, è che la bambina, giocando, cerchi di essere una sorella. Nella vita la bambina si comporta senza pensare di essere la sorella di sua sorella. [...] Il fatto che due sorelle decidano di giocare alle sorelle fa sì che entrambe acquisiscano delle regole di comportamento [...]. Solo le azioni che concordano con queste regole risultano accettabili nella situazione ludica. Nel gioco viene scelta una situazione che evidenzia il fatto che queste bambine sono sorelle: sono vestite allo stesso modo, se ne vanno camminando la mano nella mano, mettono in evidenza tutto ciò che può sottolineare la loro relazione di sorelle agli occhi degli adulti e degli estranei” (ivi, pp. 662-663).

Gioco come apprendimento culturale

Jerome Bruner (New York, 1915-2016)

- ▶ Gioco strettamente legato al contesto culturale.
- ▶ Riprende la prospettiva evolucionistica di Groos e dell'*etologia*
- ▶ Livello evolutivo, l'apprendimento per osservazione ha avuto un ruolo cruciale nella trasmissione della cultura tra adulti e bambini.
- ▶ L'apprendimento per osservazione richiede che lungo tempo sia dedicato a guardare l'adulto che svolge azioni con strumenti in modo appropriato, per estrapolare le caratteristiche principali delle azioni. Successivamente, il bambino trasferisce il comportamento osservato nell'attività di gioco, ne fa pratica, lo fissa e lo perfeziona. Solo in un secondo momento, questo comportamento osservato verrà usato efficacemente per la risoluzione di problemi nuovi.
- ▶ Gli adulti sono modelli da osservare e imitare e il gioco, insieme ai rituali, s'inserisce in un processo di educazione culturale all'uso di strumenti, che strutturano l'intelligenza dell'individuo.

Gioco e sperimentazione delle convenzioni sociali

- ▶ “Il gioco può servire come veicolo per insegnare la natura delle convenzioni di una società, e può anche ragguagliare sulla natura della convenzione in se stessa [...] Appare subito evidente come una comunità linguistico-culturale dipenda dalla facile e rapida comprensione delle convenzioni da parte dei suoi membri. Il gioco simbolico, quale che sia la sua funzione nell’individuo per la risoluzione dei suoi problemi o l’appagamento delle sue esigenze a livello fantastico, acquista un significato ancor più importante se insegna al bambino come comprendere e usare correttamente le regole e le convenzioni. A proposito di questa sorta di pre-addestramento a un particolare sistema di convenzioni sociali vorrei citare un esempio relativo ad una cultura esotica [...]. I tangu della Nuova Guinea hanno un rituale relativo allo scambio di cibo nel corso del quale viene mantenuta una stretta equivalenza (Burridge, 1957); questa è determinata di comune accordo tra i partner. I bambini tangu hanno un gioco chiamato *taketak*, oggetto del quale è l’equivalenza, proprio come nel rito di scambio di cibo degli adulti; e in ambedue i casi l’equivalenza o meno è stabilita di comune accordo. Non esistono né vinti né vincitori, il gioco consiste nel pareggiare” (Bruner, 1972-1981, pp. 50-51).

Gioco come **socializzazione**

Mildred Parten (1902-1970)

- ▶ modalità per studiare efficacemente il modo in cui i bambini prescolari acquisiscono e fanno pratica delle interazioni all'interno dei gruppi.
- ▶ osserva sistematicamente 42 bambini d'età compresa tra i 2 e i 4 anni, per un'ora al giorno nell'arco di otto mesi, durante l'attività di gioco libero che si svolgeva al mattino a scuola.
- ▶ Scala di partecipazione sociale con categorie rigidamente definite (Parten, 1932, p. 249).

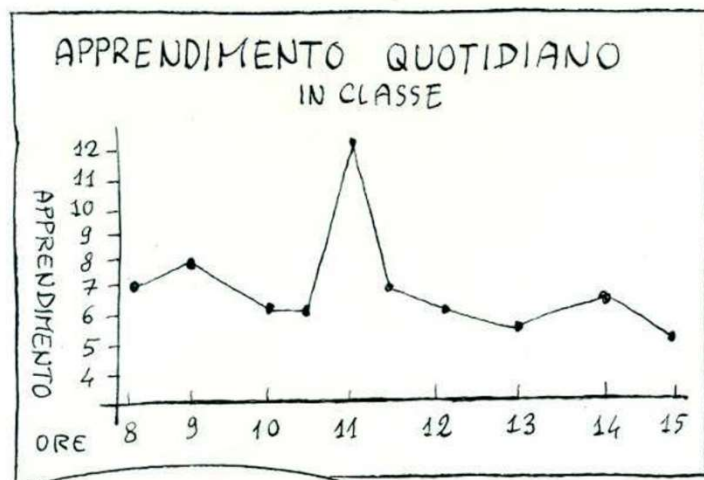
Scala di partecipazione sociale di Parten

- ▶ *Comportamento non occupato.* Il bambino apparentemente non gioca, ma si occupa guardando qualsiasi cosa accada da suscitare interesse momentaneo. [...]
- ▶ *Spettatore.* Il bambino passa la maggior parte del tempo guardando gli altri bambini giocare. Egli spesso parla con i bambini che sta osservando, pone domande, o dà suggerimenti, ma non entra apertamente nel gioco. Questo tipo differisce dal non occupato nel senso che lo spettatore sta osservando sicuramente gruppi particolari di bambini e non qualsiasi cosa interessante che accada. [...]
- ▶ *Gioco solitario indipendente.* Il bambino gioca da solo indipendentemente con giocattoli che sono diversi da quelli usati dagli altri bambini, sta a distanza di parola e non fa alcuno sforzo per avvicinarsi agli altri bambini. Egli porta avanti la sua personale attività senza riferimenti a quello che gli altri stanno facendo. [...]
- ▶ *Attività parallela.* Il bambino gioca in modo indipendente, ma l'attività che sceglie lo porta naturalmente tra gli altri bambini. Gioca con giocattoli che sono come quelli che stanno usando i bambini intorno a lui, ma egli gioca con il giocattolo che ritiene adeguato, e non cerca di influenzare o modificare l'attività degli altri bambini vicino a lui. Egli gioca di fianco piuttosto che con gli altri bambini. [...]
- ▶ *Gioco associativo.* Il bambino gioca con altri bambini. La conversazione riguarda l'attività comune; c'è un prendere in prestito e un prestare materiale di gioco; seguire l'un l'altro con treni e vagoni; moderati tentativi di controllare quali bambini possono o non possono giocare nel gruppo. Tutti i membri sono coinvolti in attività simili, se non identiche; non c'è una divisione dei compiti e non c'è un'organizzazione dell'attività di diversi individui intorno a un obiettivo materiale o a un prodotto. I bambini non subordinano i loro interessi individuali a favore di quelli del gruppo [...].
- ▶ *Gioco cooperativo o gioco organizzato supplementare.* Il bambino gioca in un gruppo che è organizzato allo scopo di realizzare un prodotto materiale, o che s'impegna per raggiungere un obiettivo competitivo, o che drammatizza situazioni di vita adulta e di gruppo, o che gioca a giochi formali. C'è un marcato senso di appartenenza o non appartenenza al gruppo. [...] L'obiettivo così come il metodo per ottenerlo necessitano una divisione dei compiti, con l'assunzione di diversi ruoli da parte dei vari membri del gruppo e l'organizzazione dell'attività così che gli sforzi di un bambino siano complementari a quelli degli altri (Parten, 1932, pp. 249-251).

Gioco come socializzazione

Peter Gray (1946)

- ▶ Il gioco è lo strumento che evolutivamente consente l'apprendimento dei bambini e la loro integrazione nel contesto culturale e nello stesso tempo è necessario perché l'individuo possa apprendere ed esercitare sia le competenze sociali necessarie per stare in interazione con gli altri sia le competenze di regolazione delle emozioni.
- ▶ Nella nostra epoca, il tempo libero dei bambini si è ridotto drasticamente, sia per l'ampliamento dell'orario scolastico che occupa buona parte del pomeriggio, sia perché il tempo libero dei bambini è anch'esso sostanzialmente organizzato dagli adulti.
- ▶ Questa privazione della libertà di sperimentarsi nel rapporto con gli altri bambini, anche di fasce d'età diverse, li ha resi meno empatici, ovvero meno capaci di comprendere ed entrare in consonanza con le emozioni altrui, e maggiormente narcisisti, ovvero focalizzati su se stessi e disinteressati all'altro.
- ▶ L'impossibilità di vivere il tempo della sperimentazione libera e della noia ha avuto anche effetti negativi sulla creatività, cioè sulla capacità di sviluppare in modo personale, innovativo e interessante una particolare idea.



COSA FANNO DALLE
10.30 ALLE 11.00?



L'INTERVALLO



FRATO'OI

LA SCUOLA E IL GIOCO

Gioco e metacomunicazione: Gregory Bateson_1

- ▶ Metacomunicazione: tipologia di messaggi che sono riferiti alla funzione comunicativa stessa: «ad esempio, “il mio dirmi dove trovare il gatto era amichevole”, oppure “questo è un gioco”» e chiariscono lo scopo del messaggio stesso (es. intenzione e tonalità emotiva).
- ▶ La possibilità di comprendere il livello metacomunicativo richiede che la persona tratti i segni comunicativi come segnali, ovvero non come aspetti oggettivi della realtà, ma come elementi che possono essere creduti oppure no, alterati, corretti, ampliati...
- ▶ “Ciò in cui mi imbattei allo zoo è un fenomeno ben noto a chiunque: vidi due giovani scimmie che *giocavano, cioè impegnate in una sequenza interattiva in cui le azioni unitarie, o segnali, erano simili, ma non identiche, a quelle proprie del combattimento*. Era evidente per l'osservatore umano che la sequenza nel suo insieme non era un combattimento, come pure era evidente per lui che per le scimmie che vi partecipavano questo era “non combattimento”. Orbene questo fenomeno, il gioco, poteva presentarsi soltanto se gli organismi che vi partecipano fossero stati capaci in qualche misura di metacomunicare, cioè di scambiarsi i segnali che potessero portare il messaggio: “questo è un gioco”. [...] Pare che il gioco sia un fenomeno in cui le azioni di «gioco» siano in relazione con, o denotino, altre azioni di “non gioco”». Dunque, nel gioco, ci s’imbatte in un esempio di segnali che stanno per altri eventi e sembra pertanto che l’evoluzione del gioco” *possa avere rappresentato un passo importante nell’evoluzione della comunicazione (ivi, pp. 123-124; corsivo delle autrici)*.

Gioco e metacomunicazione: Gregory Bateson_2

- ▶ “Il primo passo nella definizione di una cornice psicologica potrebbe essere quello di dire che esso è (o delimita) una classe o insieme di messaggi (o azioni significanti). Il gioco di due individui in una certa circostanza verrebbe quindi definito come l'insieme di tutti i messaggi che essi si scambiano entro un periodo limitato di tempo e che vengono modificati dal sistema paradossale di premessa che abbiamo descritto” (ivi, p. 129).
- ▶ «la cornice del quadro dice all'osservatore che nell'interpretare il quadro non deve utilizzare lo stesso tipo di pensiero che potrebbe utilizzare per interpretare la carta da parati all'esterno della cornice» (ivi, p. 130).

Gioco e metacomunicazione

Blurton Jones

“Queste forme di “giocare alla lotta” o “giocare alla caccia” vengono talora scambiate dal personale degli asili o da quello di sorveglianza del gioco in gruppi con un comportamento veramente aggressivo, specie nel caso dei comportamenti più radicali cioè della lotta, dell’inseguimento e del fare l’atto di percuotere. L’analisi motivazionale, invece, mostra che si tratta di qualcosa di nettamente distinto. [...] Le situazioni in cui si osserva il comportamento di mischia disordinata in genere sono distinte da quelle in cui si osservano i comportamenti aggressivi, che di solito sono vere e proprie lotte in difesa del territorio. Anche se la manifestazione di alcuni comportamenti (ad es., picchiare, lottare, scappare) sembra molto simile a quella di comportamenti analoghi in situazioni aggressive [...], altri comportamenti si presentano solo in situazioni decisamente amichevoli; tra questi ultimi vi sono il sorridere apertamente, il ridere o strillare e il saltare. [...] Blurton Jones (1967) ha avanzato l’ipotesi che riso e salti fungono da segnali specifici (“metacomunicazioni”) che indichino la natura non aggressiva del gioco della mischia. Qualche volta sembra che i comportamenti della mischia vengono interpretati da un altro bambino come comportamenti aggressivi o viceversa. Qualche volta un bambino ha paura di partecipare a uno di questi giochi, oppure reagisce aggressivamente a un invito al gioco formulato bruscamente. Inversamente, può darsi che un bambino interpreti quello che per l’osservatore è un comportamento aggressivo (valutato in base alla sequenza immediatamente precedente di comportamento) come un invito al gioco e cerchi di continuare nel suo gioco movimentato, correndo, saltando o strillando. Potrebbe darsi che questi bambini che non riescono a distinguere tra comportamento aggressivo e baruffa a per gioco, e a reagirvi appropriatamente, abbiano avuto interazioni inadeguate con i coetanei, cosicché o non riescono a capire i segnali motivazionali o sono troppo ansiosi, se sono all’asilo, per parteciparvi; oppure, se tentano il gioco e partecipano ad esso, il loro invito al gioco sia inintenzionalmente aggressivo, cosicché essi vengono spesso male interpretati dagli altri bambini “(Smith, 1974-1977, pp. 113-117).

Il gioco:

- ▶ è un bisogno del bambino, che ha origine nella nostra storia evolutiva e che ha un ruolo fondamentale per lo sviluppo: permette la sperimentazione *protetta di attività* che sono proprie della specie umana e che i bambini non possono ancora esercitare compiutamente ma devono sperimentare per appropriarsene adeguatamente (Groos, Bruner e Gray).
- ▶ è uno strumento che permette d'integrare fantasia e realtà e di rielaborare l'esperienza, anche frustrante, attraverso simboli concreti (gli oggetti che vengono trasformati nel gioco) e attraverso l'immaginazione: è un elemento importante del benessere dei bambini, permette loro di sperimentare una padronanza della realtà che ancora non hanno (Piaget e Vygotskij).
- ▶ è uno strumento potente di socializzazione, perché consente di sperimentare la comunicazione, l'interazione e le relazioni con gli altri, i ruoli sociali e di regolare le emozioni (Parten, Blurton Jones, Gray e il gioco di regole in Piaget)
- ▶ (in particolare il gioco simbolico) permette al bambino di staccarsi dalla realtà immediata e d'articolare mondi possibili: una competenza fondamentale per la creatività e anche per lo sviluppo del pensiero scientifico (Harris, Piaget e Vygotskij).

Il gioco:

- ▶ è un bisogno del bambino, che ha origine nella nostra storia evolutiva e che ha un ruolo fondamentale per lo sviluppo: permette la sperimentazione *protetta di attività* che sono proprie della specie umana e che i bambini non possono ancora esercitare compiutamente ma devono sperimentare per appropriarsene in modo adeguato (Groos, Bruner e Gray).
- ▶ è uno strumento che permette d'integrare fantasia e realtà e di rielaborare l'esperienza, anche frustrante, attraverso simboli concreti (gli oggetti che vengono trasformati nel gioco) e attraverso l'immaginazione: è un elemento importante del benessere dei bambini, permette loro di sperimentare una padronanza della realtà che ancora non hanno (Piaget e Vygotskij).
- ▶ è uno strumento potente di socializzazione, perché consente di sperimentare la comunicazione, l'interazione e le relazioni con gli altri, i ruoli sociali e di regolare le emozioni (Parten, Blurton Jones, Gray e il gioco di regole in Piaget)
- ▶ (in particolare il gioco simbolico) permette al bambino di staccarsi dalla realtà immediata e d'articolare mondi possibili: una competenza fondamentale per la creatività e anche per lo sviluppo del pensiero scientifico (Harris, Piaget e Vygotskij).