

Metodologia del gioco e dell'animazione

5 maggio 2023

Michelle Pieri

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 Gobetto, 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