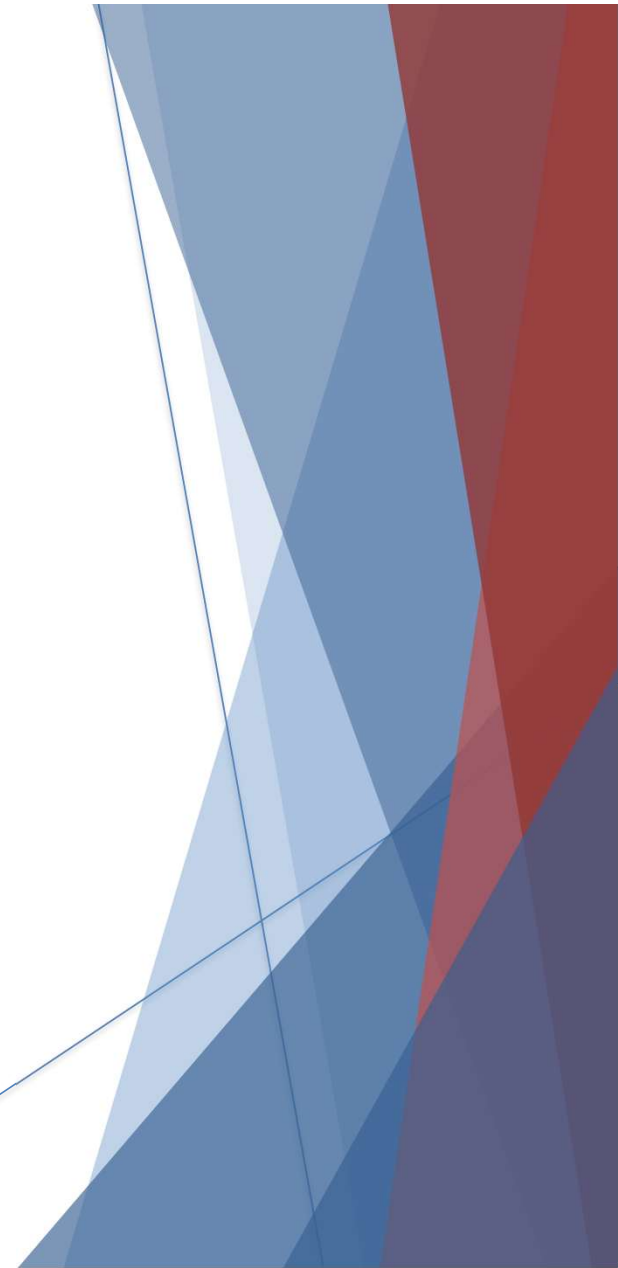


Metodologia del gioco e dell'animazione

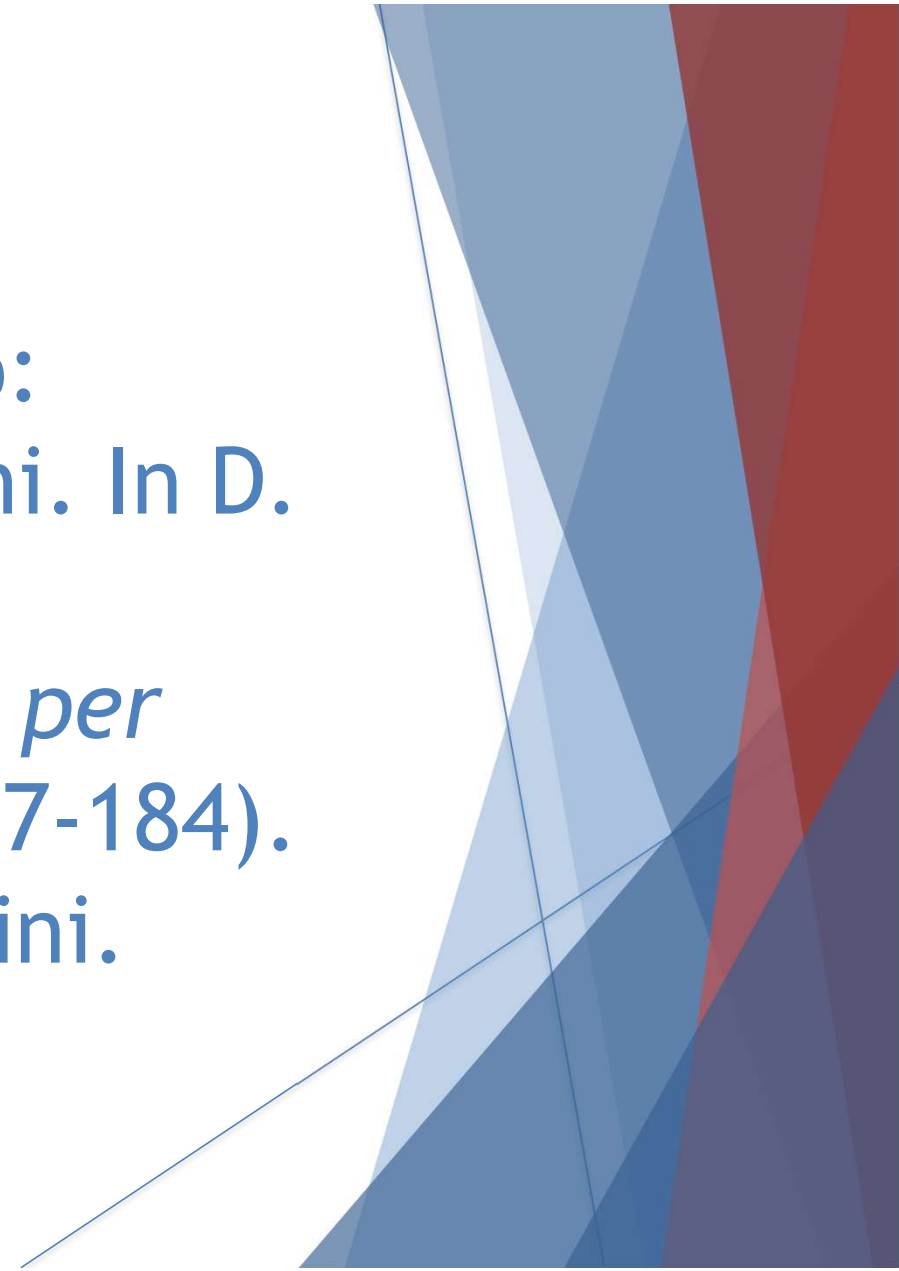
13 Novembre 2025

Michelle Pieri

michelle.pieri@units.it



Bondioli A., Savio D.
(2020). Pedagogie per il gioco:
l'adulto nel gioco dei bambini. In D.
Savio (Ed.). *Bambini e gioco.*
Prospettive multidisciplinari per
una pedagogia ludica (pp. 157-184).
Parma: Edizioni Junior-Bambini.



Pedagogia del gioco o per il gioco?

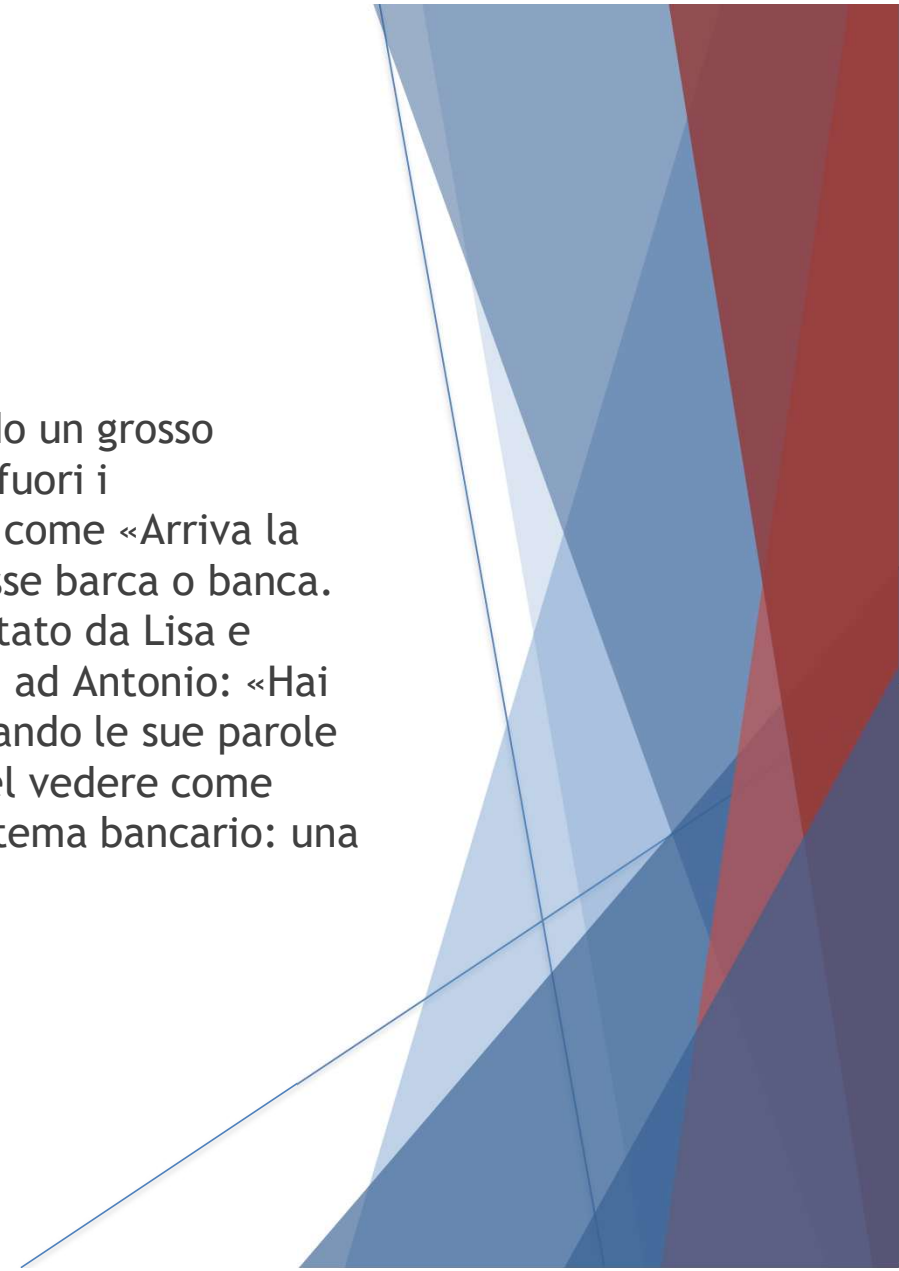
- ▶ «ci sono dimensioni ludiche nell'apprendimento e dimensioni d'apprendimento nel gioco» come questo intreccio può tradursi in pratica educativa?
- ▶ Rischio che il gioco venga marginalizzato all'interno dei servizi, a seguito di politiche educative che insistono sulle competenze cognitive, il raggiungimento e la misurazione precoce di esiti d'apprendimento standardizzati...
- ▶ Diverse pedagogie del gioco, con 4 modalità principali di rapporto adulto/educatore e gioco infantile:
 - LIBERO (senza adulto)
 - Il gioco CON L'ADULTO
 - ▶ supportato dall'adulto
 - ▶ guidato dall'adulto
 - ▶ co-costruito tra adulto e bambino

Gioco libero, senza adulto

- ▶ Gioco concepito come dimensione peculiarmente infantile di per sé foriera di apprendimenti e di “buona” crescita, che pertanto va tanto sostenuta quanto protetta da intrusioni.
- ▶ Idea che l’adulto debba giocare con il bambino è molto recente e appartenente prevalentemente al mondo occidentale.
- ▶ **Corsaro** analizza il gioco tra pari (es. banca itinerante) assume un significato di un vero e proprio laboratorio culturale da cui gli adulti sono esclusi. Grazie al gioco i bambini affrontano insieme le difficoltà incontrate con il mondo adulto e ne sfidano l’autorità.

William Corsaro

«Lì vicino, tre bambini marciavano attorno al cortile trasportando un grosso cartone rosso del latte, che le maestre utilizzavano per portare fuori i giochi...Marciavano nella mia direzione e li sentivo dire qualcosa come «Arriva la barca, arriva la barca!», ma non ero sicuro se l'ultima parola fosse barca o banca. Erano sempre più vicini. Alla testa del gruppo c'era Antonio, aiutato da Lisa e Mario. Dentro il cartone c'era un secchiello pieno di sassi. Chiesi ad Antonio: «Hai detto barca?». Rispose: «No, è la banca con i soldi!» accompagnando le sue parole con un gesto della mano tipicamente italiano. Ero affascinato nel vedere come questi bambini stessero introducendo una novità assoluta nel sistema bancario: una banca che gira di casa in casa!» (Corsaro, 1997-2003, 23-24)



Il gioco con l'adulto

- ▶ I tre stili che prevedono l'intervento dell'adulto nel gioco si fondano sulle teorie storico culturali che fanno riferimento al pensiero di Vygotskij. Secondo queste teorie apprendimento e sviluppo si realizzano esclusivamente tramite processi di scambio sociale in attività culturali caratterizzate da contenuti e significati di natura sociale (es. uso delle posate).
- ▶ In questi processi i partner più competenti (coloro che educano) svolgono funzioni di tutoring nei confronti dei meno competenti (coloro che vengono educati).
- ▶ Tra le attività culturali più tipiche dell'infanzia vi è il gioco, in particolare quello simbolico.
- ▶ Quindi l'azione educativa può trovare nell'interazione diretta con il bambino che gioca una preziosa opportunità per sostenere la sua crescita sul piano delle funzioni cognitive e su quello culturale, che comporta l'appropriazione e l'elaborazione di significati sociali.
- ▶ I tre stili hanno un background teorico comune ma si caratterizzano per concezioni educative diverse della valenza educativa del gioco.

1. Gioco supportato dall'adulto

- ▶ Approccio al gioco simbolico di ruoli nel quale l'adulto mantiene una **posizione prevalentemente esterna**, con interventi di cornice che offrono un'impalcatura allo sviluppo delle forme ludiche più mature dato che corrispondono a competenze prossime e funzionali ai successivi apprendimenti formali.
- ▶ La promozione dello sviluppo del gioco è uno strumento per sostenere certi apprendimenti, in questo caso quelli che costituiscono dei prerequisiti e “preparano” il bambino alla scolarizzazione, l'insegnante interviene nel gioco per:
 - ▶ supportare la capacità di pianificare, sviluppare e mantenere ruoli e regole, di esprimersi con un vocabolario sempre più ricco ed evoluto, di pensare in termini più astratti e di favorire l'approfondimento del significato sociale dei ruoli e degli scenari che i bambini attivano.

2. Gioco guidato dall'adulto

- ▶ Prevale una visione della ludicità infantile come strumento per l'apprendimento, tanto che lo si indica anche come “**apprendimento ludiforme**”.
- ▶ L'adulto non resta all'esterno ma **interviene attivamente** nel gioco del bambino.
- ▶ L'obiettivo è favorire determinati apprendimenti in una situazione non rigidamente strutturata, ma aperta a scelte percorsi personali, facilitando cioè la partecipazione infantile secondo un approccio educativo sociocostruttivista.
- ▶ Prevede ampie variazioni rispetto alla possibilità di iniziativa e di controllo concessa ai bambini, lungo un continuum tra un minimo e un massimo grado di libertà infantile.
 - ▶ Il minimo corrisponde ad un'attività iniziata e guidata dall'adulto entro percorsi predefiniti (es. proposta di rappresentare con le bambole una storia scelta dall'adulto)
 - ▶ Il massimo coincide con la partecipazione dell'adulto al gioco libero dei bambini nel pieno rispetto delle loro iniziative, finalizzata a supportare apprendimenti individuati prima e fuori del gioco, come ad esempio arricchire il vocabolario del bambino (es. «casco», «Cosa succede se il bambino cade dalla bicicletta e non ha il casco?»)

3. Gioco co-costruito tra adulto e bambino

- ▶ Gioco visto come realtà evolutiva vitale per l'infanzia, bisogna quindi supportare il gioco per il gioco con **interventi diretti dell'adulto nei panni di un partner ludico autentico**.
- ▶ La realtà a cui si fa riferimento è il gioco simbolico di ruoli che si sviluppa in una trama narrativa.
- ▶ L'idea di base è che bambini e adulti insieme s'impegnino nello sforzo comune di creare un mondo immaginario, con un processo caratterizzato da creatività condivisa e improvvisazione dialogica.

«gli adulti forniscono una varietà di risorse sociali, emotive, cognitive e comunicative per arricchire e supportare il gioco dei bambini. I bambini portano a questo gioco condiviso la loro esperienza nel gioco di finzione e nell'immaginazione simbolica, che aiuta gli adulti a rivitalizzare la loro competenza ludica e di improvvisazione (Baumer, 2013)»

- ▶ Finalità educativa che orienta l'intervento dell'adulto in modo preciso, ossia la promozione della capacità narrativa intesa come forma di pensiero universale, agendo sulla zona di sviluppo prossimale dei bambini.
- ▶ Pedagogia per il gioco, più che pedagogia del gioco.

Pedagogie per il gioco: orientamenti di fondo

- ▶ Nel **gioco co-costruito** all'attività ludica viene attribuito un valore intrinseco, in quanto il gioco è la modalità attraverso cui i bambini fanno sentire la loro “voce”, esprimono se stessi nella maniera a loro più consona, condividono con altri il piacere di fare le cose “solo per gioco” e non in vista di finalità estranee.
- ▶ Intervento dell’adulto finalizzato a far fiorire il gioco in quanto gioco.
- ▶ Condivisione ludica bambino adulto senza finalità estrinseche, senza alterarne la sua natura spontanea, libera e gioiosa.

APPROFONDIMENTO DI QUESTA PROSPETTIVA!

Partecipazione come apprezzamento empatico

- ▶ «Quando il bambino sente che quello che è e che fa dà gioia ai suoi genitori, questa esperienza lo fa sentire felice e importante, perché è come se i genitori riconoscessero che la sua persona è fonte della loro gioia. L'approvazione dei genitori lo porta a viverli come un individuo riconoscibile, diverso da tutti gli altri, e diventa così l'incentivo a formarsi la sua personalità individuale (Bettelheim, 1987, p. 190).
- ▶ L'atteggiamento dei genitori, di accettazione e approvazione del comportamento del figlio, soprattutto nella prima infanzia, risulta essere una condizione necessaria per la costruzione di una personalità sana, per favorire un'affermazione positiva di sé e la costruzione di un'identità riconoscibile e salda.
- ▶ Nel gioco i bambini esprimono emozioni e sentimenti di cui solo in parte sono coscienti e la loro rappresentazione ludica ne consente non solo uno sfogo, ma anche un'elaborazione «dai giochi che un bambino fa possiamo farci un'idea di come vede e interpreta il mondo: come vorrebbe che fosse, che cosa gli interessa, quali problemi lo affliggono». Pertanto è importante che il bambino senta che il suo gioco viene apprezzato dalle figure significative per lui.
- ▶ «Un bel dopopranzo, mentre in casa era tutto tranquillo, mi baloccavo con le mie scodelle e pentolini, e poiché non c'era modo di cavarne altro, gettai un padellino sulla strada godendomela a vederlo andare in pezzi in modo così buffo. I von Ochsenstein, accorgendosi che ci prendevo gusto, e anzi battevo le manine contento, mi gridarono «ancora!» (Bettelheim, 1987, p. 238).

Condividere il gioco: costruire legami e creare intimità_1

- ▶ Se l'apprezzamento empatico del gioco del bambino da parte degli adulti è uno strumento essenziale per promuovere nel piccolo un'identità salda e positiva, anche il giocare col bambino da parte di un adulto disponibile assolve la stessa funzione.
- ▶ Il condividere il gioco offre l'opportunità di creare legami e di sperimentare vissuti di vicinanza affettiva.
- ▶ Bowlby (1988-1989) sottolinea l'importanza di una “base sicura”, cioè la fiducia dell'esistenza di un luogo cui ritornare e poter essere compreso ed accolto. Questa base sicura interiore è frutto di un legame di attaccamento che si è venuto a creare tra il bambino e una figura di riferimento adulta. (non cure fisiche ma tipo e quantità delle risposte sociali offerte dall'adulto).

Condividere il gioco: costruire legami e creare intimità_2

- ▶ L'incapacità di condivisione del gioco da parte dei genitori, sarà per un bambino un forte segnale di mancanza di empatia che segnerà la sua relazione con la figura genitoriale. (es. francobolli).
- ▶ Un adulto che “sta al gioco” interpretando, ad esempio, le parti che il piccolo richiede di interpretare, dimostra di partecipare agli stessi sentimenti evocati dal bambino nel gioco.
- ▶ «Giocando al Cucù o a Dov'è il mio bambino?», viene il momento in cui il piccolo incomincia a cogliere la natura partecipativa del gioco e vi partecipa spontaneamente. La percezione che la mamma gioca con lui perché lui è la fonte della sua gioia, e che vorrebbe che lui partecipasse lo rende così felice che anch'egli desidera prendervi parte (Bettelheim, 1987, 247).
- ▶ «rivive la sensazione di vicinanza di sua madre allora e, contemporaneamente, intuisce che cosa significhi ora per lei essere la madre di una bambina che gioca con le bambole. Per parte sua, la bambina avverte in qualche modo le intense emozioni che dominano l'inconscio e la coscienza della madre, si sente legata a lei da una profonda intimità, basata sull'intenso coinvolgimento emotivo di entrambe in quel gioco. Quell'intimità conferisce al gioco un'importanza speciale, una profondità di significati, che non avrebbe mai avuto senza il coinvolgimento della madre» (Bettelheim, 1987, 272)

Condividere il gioco: costruire legami e creare intimità_3

- ▶ Per giungere a condividere il gioco è necessario che le aree intermedie di diversi soggetti coinvolti partecipino allo stesso tipo di esperienza, che essi giungano a **sognare lo stesso sogno**.
- ▶ Gioco degli scarabocchi:
«Al momento giusto [...] dico al bambino «facciamo un gioco. Io lo so a che cosa vorrei giocare e adesso te lo faccio vedere». Tra me e il bambino c'è un tavolo con della carta e due matite; prima di tutto prendo un po' di carta e divido i fogli a metà, per dare l'impressione che quello che facciamo non è poi così terribilmente importante, quindi comincio a spiegare : « il gioco che vorrei fare non ha nessuna regola. Prendo la matita e faccio così...». Qui è probabile che chiuda gli occhi e faccia uno scarabocchio alla cieca. Vado avanti nella spiegazione e dico: «Tu mi fai vedere se ti sembra che assomigli a qualcosa o se lo puoi far diventare qualcosa, poi me fa uno e io vedrò se posso fare qualcosa con il tuo» (Winnicott, 1968-1989, 326).

Pedagogie e per il gioco e contesti educativi per l'infanzia

- ▶ Considerazioni fino ad ora fatte riguardano l'ambiente familiare del bambino, mentre per quanto riguarda le istituzioni...scelta di giocare o meno con il bambino...(come si concepisce il proprio ruolo professionale..idee relative all'educazione).
- ▶ La pratica dell'inserimento (o dell'ambientamento) con la quale il piccolo viene introdotto alla vita dell'istituzione gestendo gradualmente la separazione dalla figura familiare che l'accompagna, è ormai diffusa e vede come protagoniste le educatrici che seguiranno successivamente il bambino.
- ▶ Secondo Bowlby, se il bambino ha maturato un attaccamento sicuro nei confronti delle figure importanti della sua vita, potrà instaurare un legame affettivo con una o più figure di attaccamento secondario che gli forniranno una base sicura nel nuovo contesto.

Favorire l'espressione emozionale e modulare l'eccitazione_1

- ▶ Se l'ambiente educativo è sereno, i bambini trascorreranno la maggior parte del tempo a giocare. I bambini spesso interromperanno il loro gioco per chiedere alle educatrici/insegnanti di partecipare: è importante non solo “prendersi cura del bambino”, ma anche giocare con lui, condividendo con lui il piacere di fare le cose “per gioco” e solo “per gioco”.
- ▶ Se le educatrici/insegnanti rifiutano di partecipare i bambini non glielo chiederanno più.

«Un gruppetto di bambini (Paolo, 32 mesi, Carlo, 29 mesi e Guglielmo, 29 mesi) fingono d'andare in moto cavalcando il bracciolo di una poltrona. A un certo punto Guglielmo si rivolge all'educatrice dicendo «Stiamo andando al supermercato a prendere i ciucci per i bambini piccoli. Tu fai il vigile!»

Nel corso del gioco con la cucina, Davide (33 mesi) prende la pentola grande, la porta all'educatrice e le dice: «A cucinare mamma!»

L'adulto su richiesta dei bambini, impersona un bambino piccolo. Si stende su una brandina e dice «chi fa la mia mamma?». Tre bambini rispondono «io, io, io...faccio io». L'adulto allora replica: «Va bene. Ho tre mamme, però dovete curarmi».

Favorire l'espressione emozionale e modulare l'eccitazione_2

Occorre ricordare che l'intervento dell'adulto, se intende sollecitare l'espressione di vissuti emotivamente carichi da parte dei bambini, deve attenersi ad alcune regole:

- ▶ salvaguardia del protagonismo, dell'autonomia e dell'autodeterminazione del gioco da parte del bambino e del gruppo; l'adulto che partecipa al gioco ha il compito di sostenerlo, ma non di deciderne i temi e le modalità di svolgimento.
- ▶ tutela del "cerchio magico della finzione": l'adulto non deve porsi come il garante della verosimiglianza e della plausibilità, ma accettare le trasformazioni che il reale subisce nel corso del gioco.

Favorire l'espressione emozionale e modulare l'eccitazione_3

- ▶ Ad esempio, in un gioco d'esorcizzazione della paura, i bambini chiedono all'educatrice di fare il lupo mentre loro corrono eccitati alla ricerca di un luogo in cui nascondersi; l'adulto sta al gioco mimando l'inseguimento e la ferocia del lupo fino a quando i bambini stessi, in modo più o meno diretto, manifestano il bisogno di abbassare il tono emotivo del gioco → **Un'altra importante funzione che l'adulto può svolgere giocando coi bambini: la modulazione dell'eccitazione.**
- ▶ Si tratta di uno dei compiti più delicati, che richiede una notevole sensibilità da parte dell'adulto.
- ▶ L'adulto, giocando con i bambini, regola l'intensità emotiva del gioco per renderlo coinvolgente al punto giusto, quel tanto che basta a non sollecitare emozioni troppo intense che i bambini non sarebbero in grado di tollerare neppure entro la cornice ludica, e anche, in seguito all'evocazione di forti emozioni, intervenire al momento giusto per scaricare la tensione.

Promuovere le interazioni ludiche_1

Giocare insieme non è semplice. Il gioco cooperativo è una conquista lenta che ha bisogno di condizioni particolari per potersi realizzare. Quando il gioco prevalente diventa quello simbolico, non è affatto immediato che i bambini cooperino e, soprattutto che siano in grado di rappresentare ruoli complementari. In una ricerca è emerso che per i bambini che ancora svolgevano un gioco solitario, l'interazione ludica con l'educatrice, produceva l'effetto di rilanciare il gioco in maniera sociale prolungando la sequenza ludica.

Andrea (41 mesi) prende una pentola, si avvicina all'educatrice: «Ti ho preparato il minestrone!»

L'educatrice solleva il coperchio, finge d'annusare: «Mmmmh, già pronto? No, non ancora».

Andrea si allontana, traffica nuovamente con la pentola poi la riporta all'educatrice porgendole un cucchiaino.

L'educatrice «Ma devi farlo cuocere!»

Andrea «Ma è già cucito»

Educatrice: «è già cucito? Già cotto?»

Andrea le porge un contenitore come per invitarla a bere.

Educatrice «Versalo nel piatto, non nella pentola»

Andrea «Hai finito?»

Educatrice: «Per favore, toh! Cucchiaino, bicchiere. Come faccio a mangiare nella pentola, mangio nel piatto, non nella pentola!»

Andrea «Io ti faccio mangiare nella pentola perché i piatti sono da lavare!»

Promuovere le interazioni ludiche_2

- ▶ Giocando con i bambini l'adulto può svolgere una funzione di “**ponte**” sollecitando lo scambio sociale tra i compagni senza per questo indirizzare il gioco . Ad esempio, può descrivere a parole le azioni di un bimbo richiamando l'attenzione di altri compagni su di lui e facilitando così possibili scambi, oppure, come nel seguente esempio, può creare l'aggregazione di più bambini su un possibile tema condiviso:

«In sezione tre bambine stanno giocando con animali giocattolo: fingono di curare gli animali dando loro da mangiare, mettendoli a letto e bendando le loro immaginarie ferite. Presso di loro quattro bambini (due maschi e due femmine) stanno costruendo una casa con delle grandi scatole di cartone. Alessio, uno dei bambini del primo gruppo osserva che gli animali hanno bisogno di un riparo; l'educatrice rivolta a tutti i bambini: «Eh, sì, gli animali hanno bisogno di un riparo, di una casa anche per loro». Silvia, una delle bambine del secondo gruppo prende un grande cartone, lo avvicina alla propria «casa in costruzione» e dice «Ecco la casa degli animali!». I bambini del primo gruppo si avvicinano e i cinque bambini avviano un gioco condiviso della «casa degli animali».

Agire nella zona prossimale di sviluppo_1

- ▶ Secondo Vygotskij il gioco simbolico è, di per sé, un'importante molla evolutiva da valorizzare e promuovere negli anni prescolari.
- ▶ Il gioco può essere sostenuto e promosso attraverso un'azione dell'adulto in grado di rilevare la zona di sviluppo prossimale dei bambini e di giocare con loro per promuovere le emergenti abilità ludico-simboliche (riferimento al gioco co-costruito).
- ▶ “Nel gioco il bambino è sempre al di sopra della propria età media, del proprio comportamento quotidiano; nel gioco è come se egli crescesse di un palmo. Come il fuoco di una lente d'ingrandimento, il gioco contiene tutte le tendenze dello sviluppo umano in forma condensata; nel gioco è come se il bambino cercasse di saltare oltre il livello del proprio comportamento normale. Il rapporto che c'è tra il gioco e lo sviluppo può essere paragonato al rapporto che c'è tra istruzione e sviluppo, ma il gioco fornisce una base per trasformazioni di ben più vasta portata nei bisogni e nella coscienza. Il gioco è la fonte dello sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale. L'azione nella sfera immaginativa, in una situazione immaginaria, la creazione d'intenzioni volontarie e la formazione di progetti di vita reale o di motivazione volitive - tutto ciò si manifesta nel gioco e ne fa il più alto livello di sviluppo prescolare (Vygotskij, 1966a-1981, p. 675)

Agire nella zona prossimale di sviluppo_2

- ▶ È necessario che ai bambini che frequentano gli asili nido e la scuola dell'infanzia vengano date occasioni per poter diventare giocatori sempre più esperti:

«Si è convinti che il gioco di funzione è un'attività desiderabile, non dovrebbe essere difficile fare in modo che si realizzi. In realtà, gli adulti che desiderano facilitare il gioco devono essere preparati a qualche sforzo. Uso il verbo «facilitare» deliberatamente per distinguerlo da termini come insegnare, guidare o stimolare perché credo che il bambino debba sempre essere al centro dell'attività di gioco: il gioco deve appartenere ai bambini. L'adulto può coltivare questa proprietà infantile ed anche estenderla ma sempre nei limiti del rispetto della proprietà» (Fein, 1990, 101)

- ▶ Come coltivare il gioco e l'immaginazione che è alla base del gioco?:
 - ▶ Bondioli e Savio suggeriscono che il gioco simbolico possa essere sostenuto e promosso attraverso l'azione dell'adulto in grado di rilevare la zona di sviluppo prossimale dei bambini e di giocare con i bambini per promuovere le emergenti abilità ludico-simboliche.
 - ▶ A sostegno di questa proposta Bondioli Savio hanno costruito uno strumento, la SVALSI - scala di valutazione delle abilità ludico-simboliche infantili (1994), in grado di rilevare, attraverso osservazioni mirate e una griglia di analisi, il livello attuale e potenziale delle capacità ludiche di un singolo bambino.

La “promozione dall’interno”: indicazioni didattiche di una pedagogia per il gioco

L'intervento dell'adulto nel gioco infantile denominato “promozione dall’interno” presuppone un atteggiamento relazionale basato su una vicinanza affettiva e un legame intimo. Tale promozione è stata messa alla prova in alcune indagini empiriche e le principali strategie di intervento sono:

- ▶ Adulto come compagno di gioco (Posso giocare?) entra attivamente in prima persona nel gioco dei bambini. Eventuale rifiuto infantile deve essere accettato.
- ▶ Adulto che resta in attesa delle iniziative di gioco dei bambini e le accoglie senza eccezioni. Non è lui che propone. Ma può sollecitare i bambini chiedendo loro «A cosa giochiamo?»).
- ▶ L'adulto si mette a disposizione per realizzare le iniziative di gioco dei bambini e interviene per facilitarne l'espansione. È compagno attivo, sostiene in modo dialogico la prosecuzione e l'ampliamento del gioco condiviso. Rispecchia le iniziative ludiche infantili ripetendo, imitando ciò che i bambini dicono o fanno; pone domande aperte, introduce spunti ludici.

Le funzioni dell'adulto 1

- ▶ **CONTENIMENTO EMOTIVO:** comprende la modulazione dell'eccitazione, permettendo che l'espressione dei vissuti sia sostenibile. «Chi è il malato?» «Sono io il bambino malato, dottori curatemi»-
- ▶ **REGIA SOCIALE** del gioco: favorisce trame ludiche compiute e coerenti di gruppo, grazie a spunti ludici che più facilmente consentono lo sviluppo condiviso del gioco in una trama narrativa , tenendo conto di ciò che viene proposto dai bambini. L'adulto svolge la funzione di “ponte”.

Una bambina (di tre anni), dopo aver finto di far la spesa in un supermercato, gioca a cucinare per l'adulto che finge di essere il suo bambino; tre compagni (età media: tre anni), per conto loro, fingono di essere cavalli velocissimi; l'adulto interviene dicendo «Mamma, mamma , vorrei tanto quel dolcino che abbiamo visto prima al supermercato, lo voglio subito!...Chiediamo a quei cavalli se possono andare loro a prenderlo, sono velocissimi...Cavalli, potete?»

Le funzioni dell'adulto 2

- ▶ **MODELING:** l'adulto riprendere le condotte di gioco solo abbozzate dai bambini per riproporli favorendone così il consolidamento. Agisce rendendo “attuali” i livelli di competenza “potenziali” e sostenendo lo spostamento verso l'alto, evolutivo, dei confini della zona prossimale di sviluppo infantile.
- ▶ Questo tentativo di modeling, può essere proposto anche in assenza di comportamenti abbozzati, dato che l'adulto, per attivare la zona prossimale di sviluppo ludica, può provare ad attivare comportamenti ludici corrispondenti a livelli di competenza appena superiori rispetto a quelli che osservano i bambini, senza attendere che qualcuno di loro li accenni per riprenderli attivarli.

Le funzioni dell'adulto 3

Tutti i bambini (età media: 3 anni) fingono di dare da mangiare e da bere a un cane di peluche, che dicono essere il loro amico Bubu, gli parlano, lo accarezzano. Ivan avvicina al muso del cane un bicchiere e lo muove come per permettere al cane di leccare meglio. L'adulto avvicina il cane al bicchiere che Ivan gli porge e finge di farlo bere, con rumori e movimenti appropriati attribuiti al pupazzo. Poi allo stesso modo avvicina il pupazzo al bicchiere di Lara e di Luca; i due bambini guardano e, dopo un attimo di silenzio incuriosito scoppiano a ridere. Dopo un po'. Lara finge di far mangiare il pupazzo da una pentola che le porge Giorgio.

- In questo caso l'azione di modeling viene esercitata in relazione all'utilizzo di un oggetto come essere vivente.

Conclusioni

Gli operatori educativi dello zero-sei devono riflettere e prendere consapevolezza del loro rapporto con il gioco.

Cos'è per voi il gioco?

