

Play-based Learning:
riflessioni per stimolare
l'apprendimento ludico
nella scuola primaria

Play-based Learning:
Reflexionen zur Förderung
des Spielbasiertes Lernens
in der Grundschule

Francesca Berti, ricercatrice, Libera Università di Bolzano



Giocare: una definizione che sfugge

Spielen: ein ungenauer Begriff

Sembra che tutti noi sappiamo cosa sia il gioco e possiamo riconoscerlo come tale, ma ci troviamo in perdita quando ci troviamo di fronte al compito di concettualizzare questa conoscenza (Spariosu, 1982)

Qualsiasi definizione, dunque, non è altro che un tentativo di trovare qualcosa in comune alle forme di gioco dei bambini e degli adulti, alle forme animali e umane, ai sogni, ai sogni ad occhi aperti, al giocare ed ai giochi, agli sport ed alle feste (Sutton-Smith, 1997)

Wir alle scheinen zu wissen, was Spiel ist, und können es als solches erkennen, aber wir sind ratlos, wenn es darum geht, dieses Wissen in Begriffe zu fassen (Spariosu, 1982)

Jede Definition ist daher nichts anderes als der Versuch, eine Gemeinsamkeit auf die Spielformen von Kindern und Erwachsenen zu finden , auf Tier- und Menschenformen, auf Träume, auf Tagträume, auf Spiel und Spielen, auf Sport und Feste (Sutton-Smith, 1997)

© Luigi Ghirri



Classificazione dei giochi di Caillois (1958)

Cailliois-Klassifizierung von Spielen (1958)

| | Alea Fortuna Zufall | Agon Competizione/Abilità Wettbewerb/Fähigkeit | Ilinx Vertigine Rausch/Schwindel | Mimicry Finzione Maskeraden/Rollenspiele |
|---------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Paidia | | | Trottola-Kreisel Altalena-Schwinger Aquilone-Drachen | |
| ↑↓ | | Campana/Himmel&Hölle Biglie/Murmeln Birilli/Kegel Boccia/Boule Domino | | Far finta di-Rollenspiele Bambole-Puppen |
| Ludus | | Scacchi/Schach Gioco dell'oca/Gänsepiel | | Sciarada/Pantomimespiel |

I giochi esprimono al tempo stesso la varietà delle culture e l'universalità dell'essere umano
 Spiele zeigen sowohl die Vielfalt der Kulturen als auch die Universalität des Menschen

L'essenza del gioco: il piacere

Die Essenz des Spiels: Vergnügen

- Giocare, latino *iocor*: giocare, divertirsi.
- Spielen, alto-tedesco antico *spil*: giocare, eseguire, passatempo (Zeitvertrieb)
- Play, inglese medio *plegian*: giocae, fare esercizio, piacere (amusement)

Spieltrieb (Schiller):

impulso al gioco, una vera e propria pulsione vitale che rimanda alla botanica *germoglio*

- Giocare, lateinisch *iocor*: spielen, genießen
- Spielen, altdeutsch *spil*: spielen, Vergnügen (Zeitvertreib)
- Play, mittelenglisch *plegian*: spielen, üben, genießen (Amusement)

Spieltrieb (Schiller):

ein echter Lebensimpuls, der sich in der Botanik auf die *Triebe*, bzw. *Sprosse*, bezieht

***Playfulness* - Atteggiamento ludico – Freude am Spiel**

L'atteggiamento ludico (*Playfulness*) è più importante del gioco stesso.

È un atteggiamento mentale; il gioco è una manifestazione esterna temporanea di tale atteggiamento.

Se una cosa è solo il mediatore di pensieri, allora i pensieri saranno più importanti della cosa stessa.

Pertanto, l'atteggiamento che esprime la gioia nel gioco è quello della libertà. (Dewey 1933).

Freude am Spiel (*Playfulness*) ist wichtiger als das Spiel selbst.

Sie ist eine geistige Haltung; das Spiel ist eine vorübergehende äußere Manifestation dieser Haltung.

Wenn einem Ding bloß die Rolle des Vermittlers von Gedanken zufällt,

dann werden die Gedanken wichtiger sein als das Ding selbst.

Daher ist die Haltung, die Freude am Spiel ausdrückt, die der Freiheit. (Dewey 1933).

Varie forme del gioco

Verschiedene Spielformen



Il gioco a scuola: dicotomia gioco/apprendimento Spielen in der Schule: Dichotomie Spielen/Lernen

lavoro vs gioco, dovere vs piacere, lezione vs ricreazione

«Il termine opposto è generalmente identificato in qualche attività sostanziale che si distingue dalla leggerezza e dall'elusività del gioco» (Thibault, 2018)

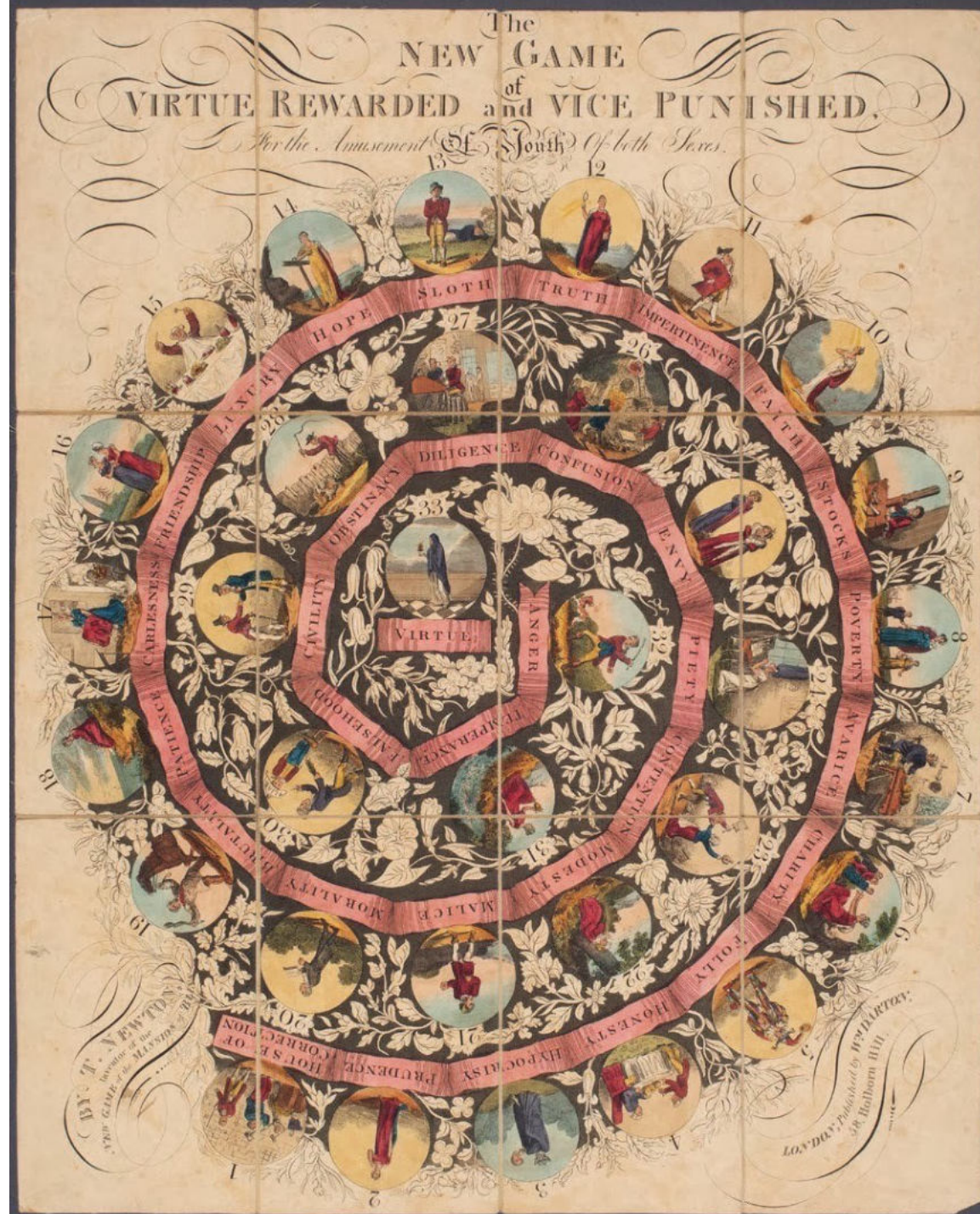
1800: giochi istruttivi, giocare= da *passatempo* a *perdita di tempo*

Arbeit vs. Spiel, Pflicht vs. Vergnügen, Unterricht vs. Pause

«Der entgegengesetzte Begriff wird im Allgemeinen mit einer wesentlichen Tätigkeit gleichgesetzt, die sich von der Leichtigkeit und Unbeschwertheit des Spiels unterscheidet» (Thibault, 2018)

1800: Lernspiele, Spielen= vom *Zeitvertreib* zur

Zeitverschwendung



La separazione Kindergarten/Scuola

Die Trennung Kindergarten/Schule

Nel kindergarten e nella scuola, sotto il titolo di *gioco* e *lavoro*, il primo è reso indebitamente simbolico, fantasioso, sentimentale e arbitrario;

mentre il secondo, antitetico, é inteso come “molti compiti assegnati dall'esterno”. (Dewey, 1933)

Im Kindergarten und in der Schule wird unter dem Begriff Spiel und Arbeit ersteres übermäßig zu etwas

Symbolischem, Phantasievollem, Sentimentalem und Willkürlichem gemacht,

während unter Letzterem der Gegensatz,

nämlich viele von außen zugewiesene Aufgaben verstanden wird. (Dewey, 1933)

Play-based Learning: Il concetto di Gamification

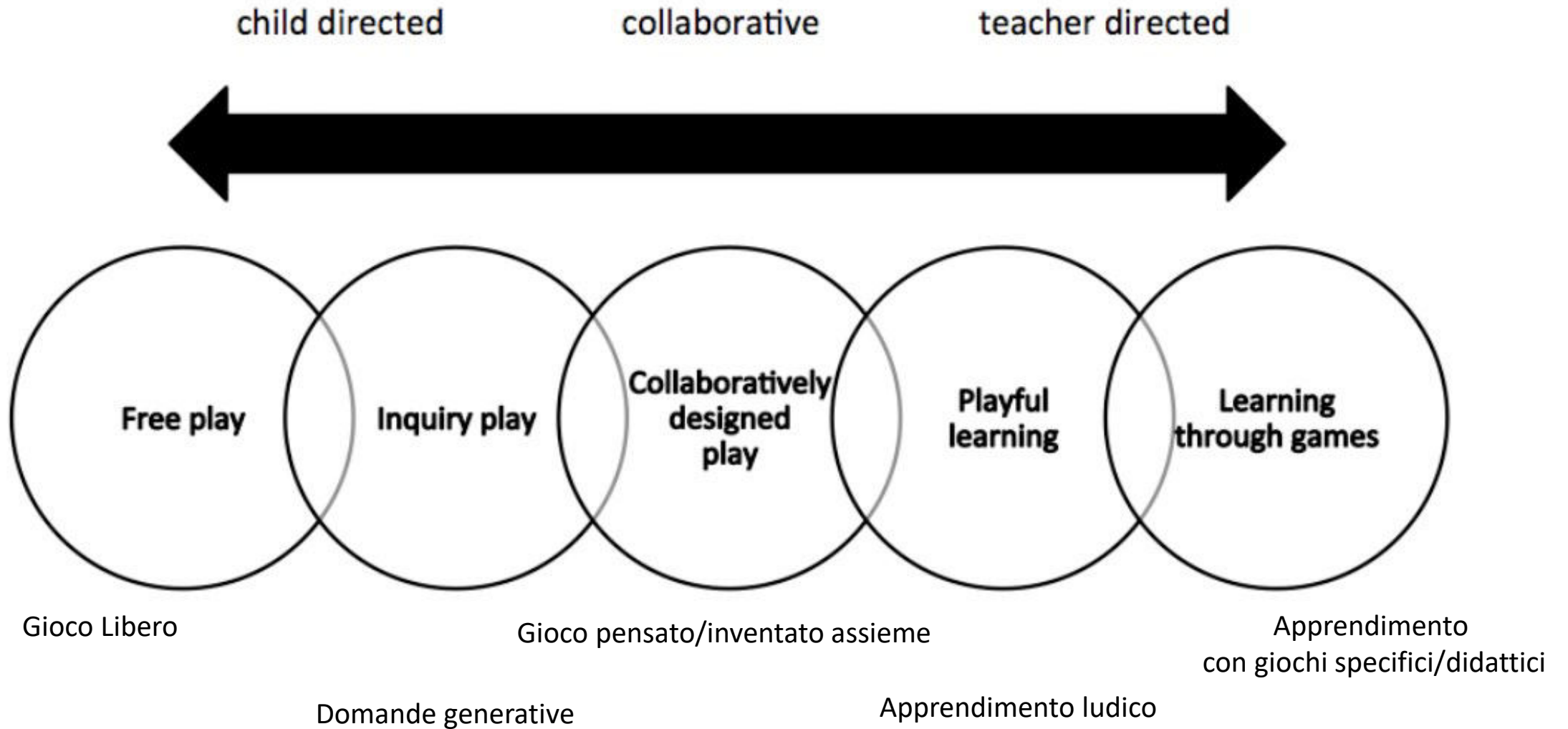
Das Konzept der Gamification

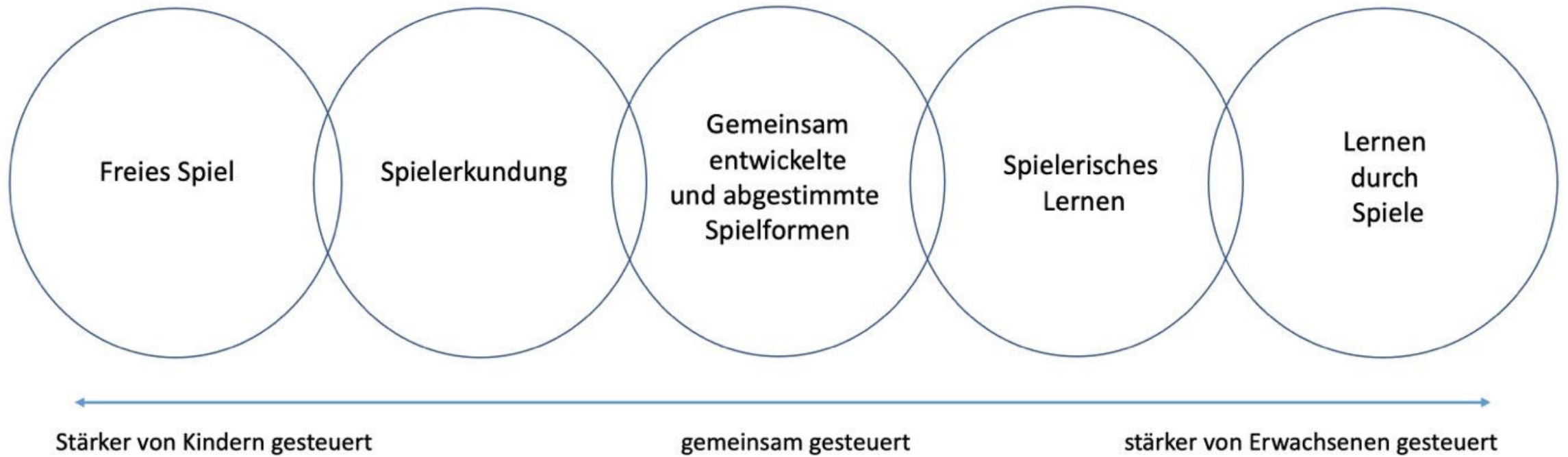
Il termine *gamification* si riferisce all'idea che l'introduzione del gioco in ambiente non di gioco, quali la classe, il museo, sia uno strumento efficace per migliorare la motivazione e l'apprendimento.

Play-based Learning: Serious Game, Game-based Learning, Digital Game Based Learning, Game Design...

Der Begriff *Gamification* bezieht sich auf die Idee, dass die Einführung von Spielen in Nicht-Spiel-Umgebungen, wie z. B. im Klassenzimmer oder im Museum, ein wirksames Instrument zur Verbesserung der Motivation und des Lernens darstellt.

A continuum of Play-Based Learning (Pyle & Danniels 2017)





(Abb. modifiziert nach Pyle & Danniels 2017, S. 36)

Una ricca memoria ludica, es. i giochi tradizionali

Unsere wertvolle Spielerinnerung, z. B. die traditionellen Spiele

Il termine “giochi tradizionali” indica convenzionalmente giochi e giocattoli inventati prima della produzione industriale del gioco (metà 18C).

Questi giochi si trovano in tutte le culture del mondo: le somiglianze sorprendono e le differenze incuriosiscono.

Der Begriff "traditionelle Spiele" bezeichnet in der Regel Spiele und Spielzeuge, die vor der industriellen Produktion von Spielen (Mitte des 18. Jh.) erfunden wurden.

Diese Spiele gibt es in allen Kulturen der Welt: ihre Ähnlichkeiten überraschen und ihre Unterschiede faszinieren.



Giocatori/trici: bambini/e...

SpielerInnen: Kinder...



...e adulti/e

... und Erwachsene



mt14

Giochi/Giocattoli *ecologici*

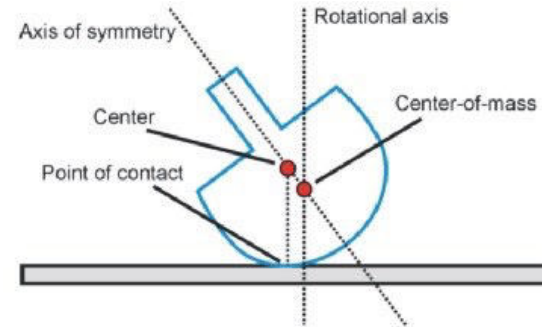
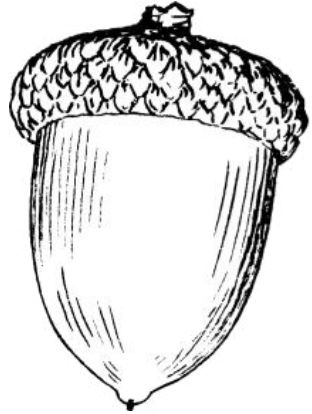
Ökologische Spiele/Spielzeuge

- Materiali naturali
- Materiale di recupero
- Autocostruiti

- Natürliche Materialien
- Recyclete Materialien
- Selbstgemacht



„Il mondo il una trottola“ „Die ganze Welt in einem Kreisel“



Idee per l'insegnamento e l'apprendimento ludico nella scuola primaria

Ideen zum spielorientierten Lehren und Lernen in der Grundschule

- Quali dinamiche fisiche e sociali vengono messe in atto in un gioco condotto da me come insegnante? In che misura controllo il gioco nel gruppo e perché? Quali dinamiche emergono nelle fasi del cosiddetto gioco libero?
- Che effetti ha se non conduco un gioco in classe/gruppo, ma lascio che i bambini scelgano tra i diversi giochi e materiali a loro disposizione e che si dividano spontaneamente in gruppi di interesse diversi? Quali dinamiche potrebbero emergere?
- Quale potenziale possono avere i giochi tradizionali per la pratica dell'educazione inclusiva?
- Welche körperlichen und sozialen Dynamiken werden in einem von mir als Lehrkraft angeleiteten Spiel in Kraft gesetzt? Wie stark steuere ich das Spielgeschehen in der Gruppe und warum? Welche Dynamiken ergeben sich in Phasen so genannten *freien Spiels*?
- Welche Auswirkungen hat es, wenn ich in der Klasse/Gruppe kein Spiel anleite, sondern die Kinder zwischen verschiedenen Spielen und Materialien wählen lasse, die ihnen zur Verfügung stehen, und sie sich spontan in verschiedene Interessensgruppen aufteilen? Welche Dynamiken könnten sich ergeben?
- Welches Potenzial könnten traditionelle Spiele für inklusive Bildungspraxis bereit halten?

Progetto di ricerca

Forschungsprojekt

Il filo che lega il gioco nel mondo.

Sviluppo di competenze interculturali e sensibilità
ecologica

Der Faden, der das Spielen in der ganzen Welt verbindet.

Bildung für Nachhaltige Entwicklung und Partizipation.

curiosi? neugierig?

Info: francesca.berti@unibz.it

www.playstorieslab.com

