

# DIDATTICA E INCLUSIONE SCOLASTICA INKLUSION IM BILDUNGSBEREICH

**Vernetzt: costruire comunità**

**3-4.3.2023 Bressanone-Brixen**

## **Il gioco come motore dello sviluppo**

*I quadri ludici per dedicare tempo e spazio al gioco  
nella scuola dell'infanzia*

Nicole Bianquin – Università degli Studi di Bergamo





**DIDATTICA E INCLUSIONE  
SCOLASTICA - INKLUSION  
IM BILDUNGSBEREICH**



**Vernetzt:  
costruire comunità**



**03.03.2023, 14:00–18:30**

**04.03.2023, 9:00–18:00**

**Bressanone - Brixen**

# Introduzione

## ... alcune idee di fondo

Moltissimi settori disciplinari hanno prodotto studi e idee interpretative sul gioco, per scopi differenti: in etologia (Burghardt), in antropologia culturale (Caillois, Bateson), in sociologia, in neurologia e neuropsichiatria, etc.

Recentemente se ne occupa molto anche il mondo della tecnologia

In ambito psicologico e pedagogico tali riflessioni, nel corso dei decenni, si sono incentrate, in estrema sintesi, su tre filoni di approfondimento:

- i rapporti fra evoluzione del gioco e sviluppo dell'apprendimento nel bambino (Piaget)
- la funzione sociale del gioco e il suo ruolo nell'evoluzione (cognitiva e sociale) del bambino (Vygotskij)
- la particolare natura del gioco nel mettere in connessione il mondo reale e quello interiore, o immaginato (Winnicott)

L'attività infantile del gioco è stata osservata come fenomeno peculiare fin dall'antichità, ed ha prodotto speculazioni filosofiche, modelli interpretativi, relativi allo studio delle caratteristiche e alle funzioni del gioco

Gli esiti di questi lavori hanno portato alla generale e radicale convinzione dell'importanza del gioco nella vita e nello sviluppo del bambino, che ha trovato un riconoscimento ufficiale nella Convenzione Internazionale ONU sui diritti dell'infanzia (1989), elevando il gioco a diritto di ogni bambino



# Introduzione

... alcune idee di fondo

Sono stati però alcuni ambiti di studio direttamente correlati all'operatività e all'intervento, a produrre le proposte più interessanti

L'ambito educativo e didattico  
(scolastico e non solo)

- Montessori, Malaguzzi

L'ambito psicologico clinico  
(diagnostico e terapeutico)

- A. Freud, Klein

L'ambito riabilitativo, nel caso  
di bambini con disabilità

- Bundy, Robotica educativa



# Introduzione

... alcune idee di fondo

Nel tempo, che cosa è accaduto, alle idee di gioco applicate nei contesti educativi?

- Due percorsi evolutivi improduttivi e indesiderati (anche individuati in Staccioli, 2008, come «confisca» e «condiscendenza»)



Introduzione  
... alcune idee di fondo

---

## Il primo percorso evolutivo

---

Il gioco è visto e valorizzato nella sua potenza motivatrice, nella sua capacità di concentrare l'attenzione del bambino, nella sua forza coesiva all'interno dei gruppi

---

Attività, iniziative, contesti ludici vengono preparati al fine di presentare contenuti di apprendimento in modo più accattivante

---

Su questo principio è basata anche la maggioranza dei prodotti di software educativo

---

Si tratta di attività ludiforme: che ha la forma del gioco, ma persegue uno scopo didattico/educativo



# Introduzione

... alcune idee di fondo

## Visalberghi (1958): le caratteristiche del gioco

- È impegnativo, richiede un pieno coinvolgimento da parte del giocatore
- È continuativo, si sviluppa continuamente nel corso dello sviluppo del bambino
- È progressivo, perché diventa gradualmente sempre più complesso; nessuna attività ludica è meramente ripetitiva e uguale a se stessa
- Prevede la fine dell'attività, non richiede cioè una continuazione quando il gioco è finito

Le attività ludiformi NON condividono la quarta caratteristica del gioco, in quanto non si concludono, né si esauriscono in sé stesse, perseguendo obiettivi educativi e uno scopo ultimo, quello – intenzionale – dell'apprendimento



# Introduzione

... alcune idee di fondo

---

## Il secondo percorso evolutivo

---

Il gioco è visto e valorizzato come libera espressione del bambino, occasione di sfogo di un surplus di energia, autonomamente guidato

---

L'adulto ritiene di non dover interferire per non interrompere l'incanto e non imporre orientamenti, non ritiene di avere un ruolo come partner di gioco

---

L'adulto perde interesse nell'osservazione del gioco come finestra privilegiata di conoscenza del bambino come singolo e del gruppo di bambini, nella sua forza coesiva all'interno dei gruppi

---



# Introduzione

... alcune idee di fondo

L'abbinamento gioco-infanzia nella nostra società si colloca dunque entro un quadro di separazione, protezione, normalizzazione, commercializzazione dell'infanzia. Ma si colloca anche in un quadro di tendenziale riduzione dell'attività ludica nella quotidianità infantile (Bondioli, 2008)



# Introduzione

## ... alcune idee di fondo

### Terzo percorso da riscoprire

Il gioco «in quanto tale» per gli obiettivi del gioco stesso, privo di scopi estrinseci preordinati, ma non per questo attività fissa, immutabile, o addirittura disordinata

### Il gioco per il piacere del gioco

Un'attività libera, ma anche ben precisa, inquadrabile in una tipologia specifica di gioco oppure costituita da un insieme di tipologie

È l'attività ludica di Visalberghi.

È il gioco che sollecita nell'educatore l'atteggiamento definito fiducia pedagogica da Staccioli: fa crescere il bambino, crea contesti di benessere, offre occasioni di sviluppo

Contiene il grado e il tipo esatti, di divertimento e di sfida, che il bambino pretende. Risponde ai gusti personali del bambino, perché è inventato da lui. Favorisce sperimentazione, esplorazione, curiosità, immaginazione, perché è intrinsecamente guidato; è flessibile, si può interrompere e ricominciare; può accogliere regole e cambiamenti di regole sulla base di accordi fra i giocatori

Produce apprendimento, ma non persegue questo scopo



# Introduzione

## ... alcune idee di fondo

Terzo percorso da riscoprire

Il gioco per il piacere del gioco

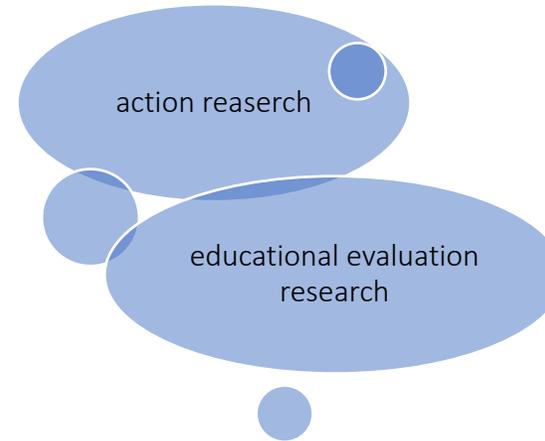
È una fonte inesauribile e insostituibile di informazioni sulle abilità del bambino, i suoi stili di comportamento, il suo benessere, le sue preferenze e la sua socialità

Si arricchisce, diventa più complesso e più efficace fonte di sviluppo, nella relazione con l'adulto **partner di gioco**

L'adulto entra nel gioco con la piena coscienza della propria adultità e competenza educativa, ma mantenendone e rispettandone i vincoli e le regole: così il gioco cresce, si modifica, si propaga: e resta gioco



# Ricerca-formazione



una ricerca orientata alla formazione dei docenti, alla trasformazione dell'agire educativo e alla promozione della riflessività dell'insegnante

due livelli formativi:

1. percorso orientato ad ampliare le prospettive culturali e sociali da cui si osservano i fenomeni
2. esperienza della comunità dei ricercatori che ha bisogno delle voci dei suoi partecipanti per esprimere al meglio le sue potenzialità trasformative

*Asquini, 2018*

*Nigris, Cardarello, Losito, Vannini, 2020*



## Finalità

Supportare gli insegnanti nella riorganizzazione dei tempi e dei contesti educativi, delle progettualità didattiche, delle pratiche agite e della loro valutazione alla luce del costrutto di 'gioco'.

Analisi preliminare dei bisogni, delle richieste e dei desiderata da parte della committenza.

Innovazione e sperimentazione: ripensamento e riorganizzazione del contesto educativo, delle progettualità didattiche e delle pratiche agite e loro sperimentazione nel corso dell'anno scolastico.

Avvio del percorso con una formazione specifica rivolta ai docenti e contemporaneamente con la sensibilizzazione degli stakeholder (in particolare dei genitori).

Valutazione finale e socializzazione degli esiti.

Consulenza e monitoraggio lungo l'arco dell'anno

## Obiettivi specifici e strumenti di raccolta dati

1. analizzare l'efficacia dei quadri ludici nel supportare situazioni di gioco inclusive

- osservazione partecipante dei docenti (settimanale) attraverso griglie di osservazione
- intervista ai docenti
- analisi del diario di bordo dei docenti

2. analizzare l'efficacia dei quadri ludici nello sviluppare le diverse tipologie di gioco in tutti i bambini

- osservazione partecipante dei docenti (settimanale) attraverso griglie di osservazione
- osservazione partecipante dei ricercatori (mensile) attraverso griglie di osservazione
- intervista ai bambini ad inizio riorganizzazione e alla fine del percorso
- analisi dei disegni accompagnati dalla dictée à l'adulte

3. sensibilizzare le famiglie e il territorio sul tema 'gioco'

- somministrazione di un questionario in fase pre e post riorganizzazione
- intervista alla dirigente e ad alcuni stakeholders del territorio

Il gioco è un luogo che va coltivato.

Una pedagogia del gioco che ha telos, muove verso direzioni auspiccate, ha un'intenzionalità chiara e definita, agisce con un progetto in mente.

Non è una pedagogia della spontaneità, in quanto delle capacità e attività naturalmente connesse all'infanzia propone una valorizzazione, un sostegno, una promozione, uno sviluppo secondo direzioni intenzionalmente scelte.

Bondioli, 2014

Luogo determinato, riconosciuto come contenitore del gioco e di coloro che giocano, con all'interno spazi separati, differenziati e strutturati in base a tipologie di gioco, con presenza di oggetti/giocattoli scelti appositamente e con regole di utilizzo specifiche.

Perino, 2014

# Il quadro ludico



# Il quadro ludico

È un dispositivo progettuale.

Si manifesta con un:

- ✓ luogo determinato
- ✓ riconosciuto come contenitore del gioco e di coloro che giocano
- ✓ con all'interno spazi che si differenziano
- ✓ con presenza di oggetti/ materiali di gioco scelti appositamente
- ✓ e con regole di utilizzo specifiche



# Il quadro ludico

## 4 funzioni



### Istituisce il gioco

- Permette al gioco di esistere come attività educativa in se stessa.
- Significa che il gioco è molto di più di una semplice occupazione.
- Al di fuori di un quadro pensato e strutturato, il gioco esiste male o non esiste perché il suo luogo, il suo tempo, la sua stessa esistenza sono in continua negoziazione.
- Il quadro serve a far esistere il luogo del gioco, permanente o momentaneo, e tutti i suoi significati.

### Fornisce una soluzione alla dialettica autonomia/sicurezza

- Sicurezza fisica – la ripartizione dei giocatori in spazi determinati con un numero limitato di bambini diminuisce i comportamenti aggressivi e i conflitti e aumenta la sfera d'intimità necessaria ad ognuno
- Sicurezza affettiva – concretizza lo spazio interiore, autorizzando l'immaginario, la fantasia, l'eccentricità, la paura, ... rientrando nel mondo reale quando questo diventa troppo
- Sicurezza mentale – il quadro semplifica il mondo, è concepito per evitare le sovra stimolazioni, le dispersioni e la frammentazione; favorisce la tranquillità, sostiene l'attenzione e la capacità di concentrazione

### Rappresenta una impalcatura (*scaffolding*) per le situazioni di socializzazione

- Favorisce il passaggio dal 'io' al 'me sociale': permette al giocatore di essere in un luogo di relazioni partendo da giochi individuali, che successivamente diventano gradualmente più sociali

### Definisce un contesto per l'osservazione e la ricerca



# Il quadro ludico

Tre elementi dipendono dal gioco e dai bambini che giocheranno:

- A. Strutturazione dell'ambiente
- B. Scelta dei materiali/giocattoli
- C. Ruolo dell'adulto



# Il quadro ludico

## Strutturazione dell'ambiente

- sala polivalente
- zone di gioco predeterminate
- stanza riservata al gioco

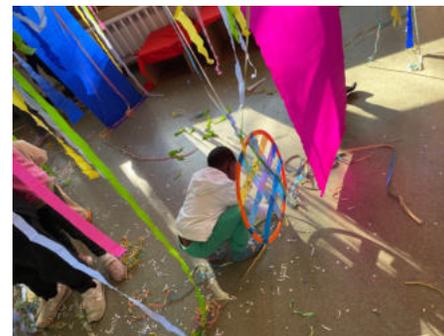
Ripartizione degli spazi di gioco in funzione della tipologia di gioco



## Il quadro ludico Strutturazione dell'ambiente

### Gioco pratico

- due spazi diversi, uno per i giochi sensoriali e di manipolazione, l'altro per i giochi motori e di movimento
- spazio sufficientemente ampio, con pochi giocattoli che invita all'autonomia, con un grande tappeto se possibile recintato.
  - per i giochi sensoriali: tavolini o pareti multi-attività, sonagli di materiali diversi, giocattoli in tessuto, scatole sonore, ...
  - per i giochi di manipolazione: tavolini o pareti multi-attività con chiavi da girare, giocattoli con bottoni da schiacciare, oggetti per travasi, cubi con incastri, ...
  - per i giochi motori: scivoli, cubi morbidi, tunnel, piscine con le palline, tavole di equilibrio, ...



## Il quadro ludico Strutturazione dell'ambiente

### Gioco simbolico

- La familiarità con il tema è inversamente proporzionale con gli scambi verbali: più il tema è familiare meno scambi verbali si verificano (proporre temi inusuali come il 'villaggio africano' oppure 'igloo eschimesi')
- Giocattoli: piccoli mobili (non inseriti lungo i muri ma centrali per favorire gli scambi visivi e verbali) e relativi accessori, travestimenti, cappelli, zaini, borse, tante bambole e bambolotti.
- Si seguono dei temi: cavalieri, dinosauri, il garage, i pirati, ... (due o tre temi in contemporanea).
- Spazio definito da confini, anche bassi, non necessariamente intimo ma neanche troppo vasto, con un tappeto neutro per lasciar libera l'immaginazione e con volumi come appoggio.
- Giocattoli: organizzatori del gioco (stalla, casa, castello, garage, isola, deserto, ...), vari personaggi, con i relativi accessori.

Cambiare ogni due o tre mesi i temi di gioco



03.03.2023, 14:00–18:30

04.03.2023, 9:00–18:00

Bressanone - Brixen



## Il quadro ludico Strutturazione dell'ambiente

### Gioco di costruzione

- Spazio limitato con confini precisi e con il pavimento duro.
- anche mobili che diano una certa intimità e tranquillità allo spazio.
- Questo spazio non deve essere particolarmente invitante, soprattutto per i piccolini.
- Con tavolini e sedie per poter giocare seduti ma anche un tappeto per giocare a terra.
- Contenitori con giochi già suddivisi.

Cambiare ogni due o tre mesi le tipologie di giocattoli



## Il quadro ludico Strutturazione dell'ambiente

### Gioco di regole

- Spazio limitato con confini precisi, anche mobili che diano una certa intimità e tranquillità allo spazio.
- Questo spazio non deve essere particolarmente invitante, soprattutto per i piccolini.
- Con tavolini e sedie per poter giocare seduti ma anche un tappeto per giocare a terra.

Cambiare ogni due o tre mesi le tipologie di giochi.



# Primi esiti....

## Insegnanti

- Soddisfatti della progettualità messa in atto
- Si percepiscono più esperti di gioco
- Si percepiscono più esperti osservatori
- Dichiarano di guardare con uno sguardo nuovo i bambini



## Bambini

- Dalla loro voce....
  - Dichiarano di amare i quadri ludici
  - Li attendono con piacere
  - Si divertono molto
  - Ne vorrebbero di nuovi (partecipano alle progettualità successive)
- Dalla voce degli insegnanti....
  - Desiderosi di andare nei quadri ludici
  - Rispettosi, concentrati, divertiti
  - Maggiormente esperti di gioco anche in altri contesti
  - I bambini che hanno difficoltà di linguaggio sono a loro agio e partecipano

zt:

costruire comunità

03.03.2023, 14:00–18:30

04.03.2023, 9:00–18:00

Bressanone - Brixen

# Primi esiti....



Aumentati i tempi di attenzione e concentrazione in tutte le tipologie di gioco

Viene scelto di più ora anche il gioco di regole

Gioco simbolico è più ricco, più presente e più cooperativo



# Primi esiti...

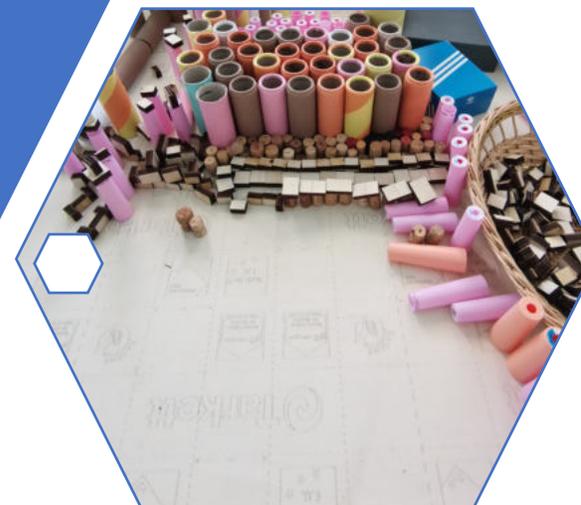


## Scoperta reciproca

- tra bambini
- tra insegnanti
- tra bambini e insegnanti

## Co-progettazione

- tra insegnanti
- tra insegnanti e bambini
- tra bambini
- tra scuola e famiglie





Grazie per l'attenzione  
Danke für di Aufmerksamkeit

Nicole Bianquin

Università degli Studi di Bergamo

Dipartimento di Scienze Umane e Sociali

[nicole.bianquin@unibg.it](mailto:nicole.bianquin@unibg.it)

