





13

## M-PED/03 – Didattica e Pedagogia Speciale

A peer-reviewed book series in social pedagogy, theories of education, didactics, special educative needs, history of education, children's literature, teacher training, adult education, gender education, intercultural pedagogy and didactics, training and career guidance, new technologies, experimental education.

*Directors:* Fabrizio Manuel Sirignano (Università degli Studi Suor Orsola Benincasa, Napoli), Maria Teresa Trisciuzzi (Libera Università di Bolzano), Tamara Zappaterra (Università degli Studi di Firenze), Andrea Traverso (Università degli Studi di Genova)

*International Scientific Committee:* Enricomaria Corbi (Università degli Studi Suor Orsola Benincasa, Napoli), Liliana Dozza (Libera Università di Bolzano), Dolores Limón Dominguez (Universidad de Sevilla), Fernando López Noguero (Universidad Pablo de Olavide, Sevilla), Anna Ascenzi (Università degli Studi di Macerata), Antonella Cagnolati (Università degli Studi di Foggia), Hans-Heino Ewers (Johann Wolfgang Goethe-Universität, Frankfurt am Main), José Luis Hernández Huerta (Universidad de Valladolid), Serenella Besio (Università degli Studi di Bergamo), Berta Martini (Università degli Studi di Urbino), Claire E. White (Wheelock College, Boston, MA), Francisca Gonzalez Gil (Universidad de Salamanca), Teresa Grange (Università della Valle d'Aosta), Pierpaolo Limone (Università degli Studi di Foggia), Jarmo Viteli (University of Tampere, Finland), Monica Fantin (Universidade Federal de Santa Catarina, Brazil)

# Children's play

*Multifaceted aspects*

*a cura di*

Serenella Besio, Tamara Zappaterra

*anteprima*

*visualizza scheda libro su [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)*



Edizioni ETS



[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

© Copyright 2018

EDIZIONI ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

[info@edizioniets.com](mailto:info@edizioniets.com)

[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

*Distribuzione*

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

*Promozione*

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884675191-1

# Indice

Introduzione <i>Serenella Besio e Tamara Zappaterra</i>	7
<i>First part</i> THEORETICAL BACKGROUNDS	
Le jeu de l'enfant: un droit encore à réaliser <i>Nicole Bianquin</i>	15
Play for the Sake of Play: in Pursuit of a Dream? <i>Serenella Besio</i>	43
Mentore e demone. Il gioco come dispositivo pedagogico permanente <i>Andrea Bobbio</i>	71
Un bambino, un prato, una palla: bambini con disabilità e gioco spontaneo <i>Michele Mainardi</i>	83
Tipologie di gioco: una tassonomia condivisa per lo sviluppo della ricerca <i>Daniela Bulgarelli</i>	97
Disabling Barriers to Play <i>Angharad E. Beckett</i>	115
Neuroscience and Play <i>Vaska Stancheva-Popkostadinova</i>	139

*Second part*

PLAY IN ACT: IDEAS, METHODS, EXPERIENCES

La percezione del bisogno di gioco nei familiari dei bambini con disabilità e nelle Associazioni di settore. Il ruolo dell'adulto competente <i>Tamara Zappaterra</i>	155
Nature at Play: Ways and Opportunities of Ludic Experiences Outdoors <i>Monica Guerra, Fabrizio Bertolino</i>	167
Gioco, strada e disciplinamento dell'infanzia nell'Europa moderna <i>Maurizio Piseri</i>	179
Il gioco delle cose: costruire memorie di suoni e di affetti <i>Gianni Nuti</i>	189
Nuove frontiere del <i>game based learning</i> : la <i>gamification</i> <i>Romina Nesti</i>	199
Apprendere la geometria divertendosi. Giochi di simulazione in una prospettiva semiotica <i>Angela Piu</i>	213
La dimensione ludica in contesti critici: il gioco in ospedale <i>Donatella Fantozzi</i>	229
Au début du jeu: observer et soutenir le jeu des tout-petits <i>Paola Molina</i>	241
<i>Le autrici e gli autori</i>	251

# Introduzione

*Serenella Besio, Tamara Zappaterra*

Apparentemente, giocare non è mai stato così facile, anche per i bambini, almeno nelle società cosiddette avanzate. I luoghi – i parchi-gioco tematici, con gli strumenti ludici inventati *ad hoc* – si moltiplicano e diventano più iperbolici; il fatturato del mercato dei giocattoli, in salita negli ultimi anni, rimane stabile anche in periodi di crisi, sostenuto in particolare dai prodotti per i più piccoli, e dai *set* di costruzione. Se il videogioco vi fa comunque la parte del leone – e i genitori dichiarano di giocare con i figli –, sono costantemente in crescita anche i giochi educativi, i quali spesso oggi uniscono il virtuale con il reale.

L'attività ludica infantile, tuttavia, continua a interrogare il genitore e l'adulto che educa: quale sia l'utilità del gioco, quale la sua funzione nello sviluppo del bambino, se lo si debba assecondare indiscriminatamente o se vada piuttosto regolato, se sia bene adottarlo come intelaiatura di attività educative, o se debba invece essere nitidamente separato, per la sua futilità, dall'impegno produttivo del lavoro. Ci si chiede, addirittura, se si debba insegnare a giocare, e come farlo: verso quali categorie di giochi, e per quali scopi...

Che ruolo ha dunque, oggi, il gioco nello sviluppo del bambino? Esistono nuove prove scientifiche in favore della sua importanza? Le varie forme di gioco che appaiono antitetiche e diversamente frequentate dai bambini – per esempio, quello nell'aperta natura e quello più chiuso del mondo digitale – svolgono un'influenza analoga sull'apprendimento, o hanno valenze differenti? Le ripercussioni di una frequentazione costante di esperienze virtuali sulla conoscenza e sulla competenza del bambino sono note e incontrovertibili? Quali le conseguenze dell'impovertimento di relazioni dovuto alla diminuzione di occasioni di gioco sociale?

Ancora: a che punto sono gli studi e lo sviluppo di prodotti – ma anche di metodologie – per facilitare il gioco inclusivo del bambino con disabilità? Incontrando la menomazione fisica, esso, infatti, assume

caratteristiche peculiari: evidenza esigenze specifiche, pone vincoli inaspettati, offre varchi per la creatività, e, nel pretendere una relazione di supporto, facilitazione, o semplicemente di raccordo interpersonale, può offrire un contributo originale alla conoscenza in quest'area di ricerca. È possibile sostenere che questo filone di studi, nel situare problemi nuovi intorno ad un tema antico, contribuisca a innovare gli studi sul gioco in senso più ampio?

Il lavoro che qui si presenta costituisce l'esito ragionato di una giornata seminariale sul tema, organizzata al termine del 2016 presso l'Università della Valle d'Aosta, che ha radunato studiosi di discipline e nazionalità diverse per discutere delle molte sfaccettature possibili del gioco infantile, cercando di individuarne linee di tendenza, captarne indizi di innovatività, confermarne aspetti fondativi.

L'iniziativa è anche uno dei risultati dei primi due anni di lavoro dell'Azione europea COST "LUDI - Play for Children with Disabilities"<sup>1</sup> e si è proposta di offrire una fotografia del panorama attuale degli studi sul gioco infantile in ambito internazionale, intrecciando intenzionalmente le peculiarità del gioco infantile del bambino con disabilità con gli studi di spettro più largo, e attraversando i settori pedagogico-didattico, sociologico, psicologico. Così, le due parti in cui la pubblicazione si articola – *Theoretical Backgrounds* e *Play in Act: Ideas, Methods, Experiences* – sviluppano l'argomento rispettivamente lungo inquadramenti di sfondo e tramite l'indagine più dettagliata.

Il lavoro di Nicole Bianquin – *Le jeu de l'enfant: un droit encore à réaliser* – è posto in apertura del testo, poiché sviluppa il tema del gioco nella sua declinazione giuridica, all'interno della Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia. In quanto essenza stessa della vita del bambino, il gioco diventa un obiettivo da raggiungere, un'attività, uno spazio di vita da garantire, una palestra che assicura lo sviluppo armonioso di abilità cognitive, sociali e relazionali, ma anche un'occasione imperdibile per costruire ponti fra rive lontane: il reale e l'immaginario, il pensiero e l'oggettualità, i tempi vissuti e quelli ipotizzati, il possibile e l'impossibile. Proprio per questa sua feconda duplicità, il gioco diventa attività cruciale nel caso del bambino con disabilità, i contorni della cui quotidianità sono spesso slabbrati, incerti, ma an-

<sup>1</sup> [www.cost.eu/TD1309](http://www.cost.eu/TD1309); [www.ludi-network.eu](http://www.ludi-network.eu). L'evento è stato organizzato in collaborazione con la Sovrintendenza agli Studi della Regione Valle d'Aosta, ed è stato inoltre patrocinato dalla Scuola di Dottorato di Ricerca in "Scienze della Formazione e Psicologia" dell'Università degli Studi di Firenze, dalla Società Italiana di Pedagogia e dalla Società Italiana di Pedagogia Speciale.



che irrigiditi e appassiti nella routine: e per questa ragione diventa urgente che questo diritto sia realizzato.

Il secondo contributo – *Play for the Sake of Play: in Pursuit of a Dream?* –, proposto da Serenella Besio, si dedica ad inseguire le ragioni attuali di un lontano sogno educativo e le modalità per portarlo a realizzazione: la possibilità, cioè, di imparare (e di insegnare) a giocare per il gusto, il piacere, e il senso stesso del gioco, facendolo emergere dall'ancillarità della motivazione didattica in cui oggi sembra inevitabilmente costretto. E, contemporaneamente, di fargli riacquistare le sue componenti di autotelica creatività, sostenendone le possibili articolazioni nelle varie dimensioni tipologiche. Questa strada viene individuata come valida per ogni bambino, ma determinante nel caso del bambino con disabilità, che, a causa della priorità data al recupero funzionale, subisce un importante decremento delle occasioni di gioco nel corso del suo percorso evolutivo.

Lo sfondo pedagogico al tema del gioco viene affidato ad Andrea Bobbio – *Pedagogia del gioco e teorie della formazione. Prospettive critiche e orizzonti culturali* – il quale sceglie di problematizzarlo all'interno della formazione. L'autore sottolinea come l'insegnamento tradizionale finisca per contrastare gli elementi più imprevedibili e avventurosi del gioco e segnala come la strutturazione da parte dell'adulto di scenari di gioco costituisca soltanto una mediazione strumentalizzante tra 'artificio didattico' e vita reale. Chiude, infine, esprimendo una convinzione di fondo: che il gioco mantenga una sua esistenza, a volte 'carsica', e riaffiori nella didattica migliore, in cui corpo e libera espressione trovano spazio aperto.

Michele Mainardi approfondisce questa riflessione, adattandola alle disabilità evolutive e focalizzandola – *Bambini con disabilità evolutive e gioco spontaneo* – intorno al gioco spontaneo. Per favorirne la realizzazione, è necessario saper mettere in atto situazioni di gioco adatte e accessibili, che incoraggino l'inclusione con gli altri, anche individuando un adeguato supporto da parte dell'educatore esperto, il quale favorirà l'interazione con l'ambiente e con le relazioni che in esso avvengono.

La voce successiva, quella di Daniela Bulgarelli, offre contenuti più tecnici – *Tipologie di gioco: una tassonomia condivisa per lo sviluppo della ricerca* –, in particolare la definizione di un linguaggio comune nel settore, con l'intento di delineare un terreno di dibattito condiviso per la comparazione degli esiti delle ricerche, ma anche per raffinare le competenze osservative e valutative del gioco infantile negli operatori. Il lavoro deriva direttamente dalle attività scientifiche dell'Azione

COST LUDI, che ha dovuto affrontare dall'inizio la questione della sovrabbondanza terminologica presente nel settore, spesso fonte di sovrapposizioni e di confusione.

Identica genesi ha lo studio di Angharad Beckett – *Disabling Barriers to Play* – che affronta, sotto la prospettiva sociologica, il tema delle barriere al gioco che la società pone nei confronti dei bambini con disabilità: si tratta di barriere concrete, che riguardano gli oggetti e le architetture, ma anche immateriali, relative agli atteggiamenti sociali di esclusione o indifferenza, o a politiche superficiali, che non si preoccupano, nel delineare la vita delle comunità, di valorizzare le esigenze differenti esistenti tra gli individui.

La prima parte del lavoro si conclude con un'incursione nel mondo della medicina. Vaska Stancheva-Popkostadinova delinea infatti – *Children's Play and Neuroscience* – il portato biologico, corporeo del gioco, andando alla ricerca di un'eventuale traccia inscritta nel sistema neuronale, magari ancora non nitidamente individuabile, ma deducibile sì. Sottolinea, infatti, la verifica strumentale dei benefici del gioco per lo sviluppo del cervello nella primissima infanzia, e riporta alcune esperienze realizzate da UNICEF che hanno preso spunto proprio da questi risultati sperimentali.

Aprè la seconda parte del libro, che raccoglie un insieme di approfondimenti tematici, lo studio di Tamara Zappaterra su *La percezione del bisogno di gioco nei familiari dei bambini con disabilità e nelle Associazioni di settore*. Nato anch'esso nell'alveo della già citata Azione LUDI, il saggio presenta gli esiti di un'interessante indagine effettuata a livello europeo sulle percezioni del bisogno di gioco nel caso di familiari di bambini con disabilità; fra i numerosi dati ottenuti, tutti di grande rilievo, spicca la prevalente insoddisfazione dei familiari intorno alla qualità delle esperienze ludiche di questi bambini, insieme alla convinzione espressa dalla quasi totalità degli intervistati del valore della presenza dei pari per rendere il gioco davvero significativo.

Monica Guerra e Fabrizio Bertolino trattano aspetti legati allo spazio e ai luoghi delle attività ludiche. Esito di una prospettiva di ricerca condivisa fra alcune università italiane, il loro studio – *La natura in gioco: forme e potenzialità dell'esperienza ludica all'aperto* – si concentra sul ruolo insostituibile dell'esperienza individuale con gli ambienti naturali per lo sviluppo del bambino e del giovane adulto. Sotto il profilo della ludicità, le occasioni e le modalità di gioco offerte dalla natura sono irripetibili e l'attuale diffuso impoverimento quali-quantitativo di questa esperienza può comportare una vera e propria deprivazione di abilità e di competenze nei giovani. Gli autori sottoli-

neano, infine, il ruolo cruciale che l'adulto può svolgere in direzione migliorativa.

Maurizio Piseri si pone quasi in dialogo con il lavoro precedente, offrendo piuttosto l'occasione di osservare da vicino – *Gioco, strada e disciplinamento dell'infanzia nell'Europa moderna* – uno scorcio storico, quello legato al concetto di modernità. Qui, il gioco viene interpretato come un elemento dell'incontro tra affermazione di 'società confessionali' e di programmi di scolarizzazione popolare.

Un piano collaterale del discorso viene poi affrontato da Gianni Nuti ne *Il gioco delle cose: costruire memorie di suoni e di affetti*. L'autore prospetta alcune considerazioni sul ruolo dell'esplorazione musicale a supporto dello sviluppo del bambino, il quale viene esposto, tramite questo mezzo, a un'alternanza fruttuosa tra opposti: «aggregazioni e disgregazioni, consonanze e dissonanze, polifonie e monodie»; ancora una volta, si richiama il ruolo dell'adulto come motore appassionato e creativo dell'esperienza.

L'intervento successivo – *Nuove frontiere del Game Based Learning: la Gamification* –, di Romina Nesti, porta un elemento di nitida cesura con il precedente, affrontando la tematica dei 'nuovi giochi', soprattutto legati al mondo digitale e ai nuovi modi di interpretare il gioco, laddove alcune sue strutture e caratteristiche vengono diffuse in contesti che, con il gioco, non hanno nulla a che fare. L'autrice riprende però il tema sotto il profilo didattico e 'smonta', per così dire, il meccanismo della *gamification*, sia per analizzarne le componenti, sia per esporre qualche proposta sul piano del suo uso nella progettazione educativa.

Angela Piu rimane all'interno dell'innovazione propositiva – *Approfondire la geometria divertendosi. Giochi di simulazione in una prospettiva semiotica* –, presentando alcuni giochi di simulazione per l'apprendimento della geometria; effettua quindi un'incursione nel variegato mondo del 'ludiforme', che in questo caso raccorda l'architettura della *gaming simulation*, adottata per l'ideazione e lo sviluppo dei prodotti, con la prospettiva semiotica che ha costituito la base metodologica della progettazione didattica adottata. Il lavoro riporta anche la discussione sui risultati ottenuti in ambito didattico.

Un'ulteriore nicchia di approfondimento è costituita dal lavoro di Donatella Fantozzi – *La dimensione ludica in contesti critici: il gioco in ospedale* – che ha effettuato tramite Internet una ricognizione in 40 ospedali italiani al fine di verificare se il gioco vi sia sufficientemente valorizzato, almeno nei reparti rivolti all'età evolutiva, attraverso la presenza di spazi e iniziative dedicati.

L'ultimo contributo della pubblicazione accompagna il lettore nell'individuazione del punto di nascita del gioco, nei più piccoli, analizzando anche il ruolo che l'adulto può svolgere. Paola Molina nel suo testo *Au début du jeu: observer et soutenir le jeu des tout-petits*, s'interroga, in chiave ermeneutica, sul significato del gioco, in particolare nel suo insorgere nei più piccoli, e successivamente, in prospettiva educativa, sulle sfaccettature che il ruolo dell'adulto può assumere al fine di facilitarne lo sviluppo: non già quello di "giocatore alla pari", quanto piuttosto quello di organizzatore di possibilità di sviluppo.

In sintesi, il lettore troverà all'interno di questo volume voci variegata sul tema del gioco, che provengono da settori disciplinari e da contesti linguistici e culturali diversi. La loro contiguità senza sovrapposizioni mette in evidenza le similarità del suo dispiegarsi lungo varie declinazioni – dalle tipologie di gioco alle diversità di abilità, dalle qualità ai rischi che comporta nella vita dell'uomo, dagli impieghi educativi all'innata tensione autotelica – mantenendo, tuttavia, in modo misterioso e magico, un'unitarietà forse per sempre imprendibile, oltre le sue sfaccettature.

Edizioni ETS

Palazzo Roncioni - Lungarno Mediceo, 16, I-56127 Pisa

[info@edizioniets.com](mailto:info@edizioniets.com) - [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

Finito di stampare nel mese di febbraio 2018