

Mettersi in gioco e giocare a scuola come risorsa per la continuità

Marina De Rossi

Università di Padova

Conegliano 1 settembre 2016

Il gioco in funzione educativa



Caratteristiche descrittive

(K.H. Rubin, G.G. Fein, B. Vandenberg 1983)

GIOCO COME DISPOSIZIONE PSICOLOGICA






- motivazione intrinseca
- priorità dei mezzi sul fine
- dominanza rispetto alla realtà esterna
- non letteralità
- libertà dai vincoli
- coinvolgimento attivo



...quindi

- GIOCO COME RISORSA PER L'APPRENDIMENTO E L'EDUCAZIONE

Caratteristiche del gioco e processi di sviluppo

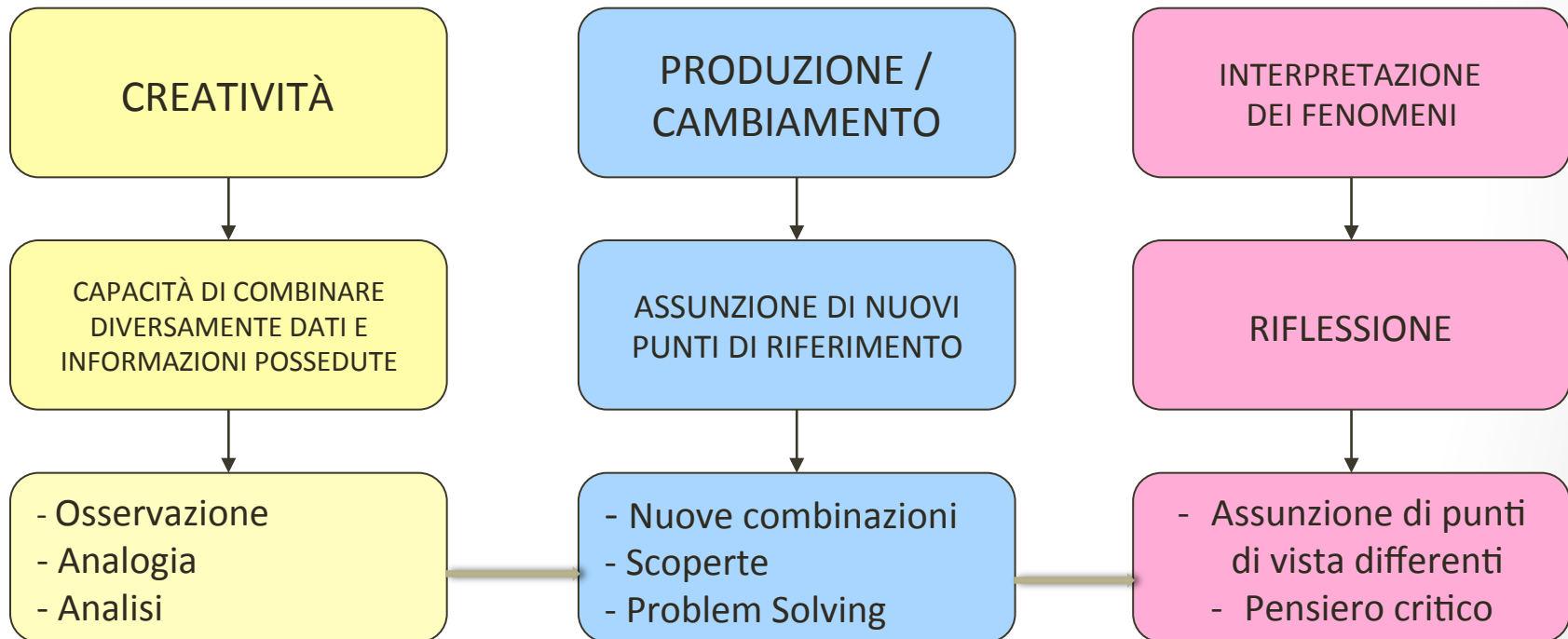
- Il gioco è atto libero 
 - Ogni gioco ha le sue regole 
 - Il gioco fa entrare in una realtà fittizia 
 - Il gioco vincola nel tempo e nello spazio 
 - Il gioco è fonte di piacere 
- Sviluppa processi di autonomia
 - Sviluppa processi autoregolativi
 - Sviluppa creatività
 - Sviluppa capacità di lettura dei contesti
 - Sviluppa motivazione all'impegno

(J. Bruner, A. Sylva, K. Genova 1976)

Il gioco favorisce....

METACOMUNICAZIONE
(G. Bateson)

caratterizzata da:



Gioco come comportamento osservabile

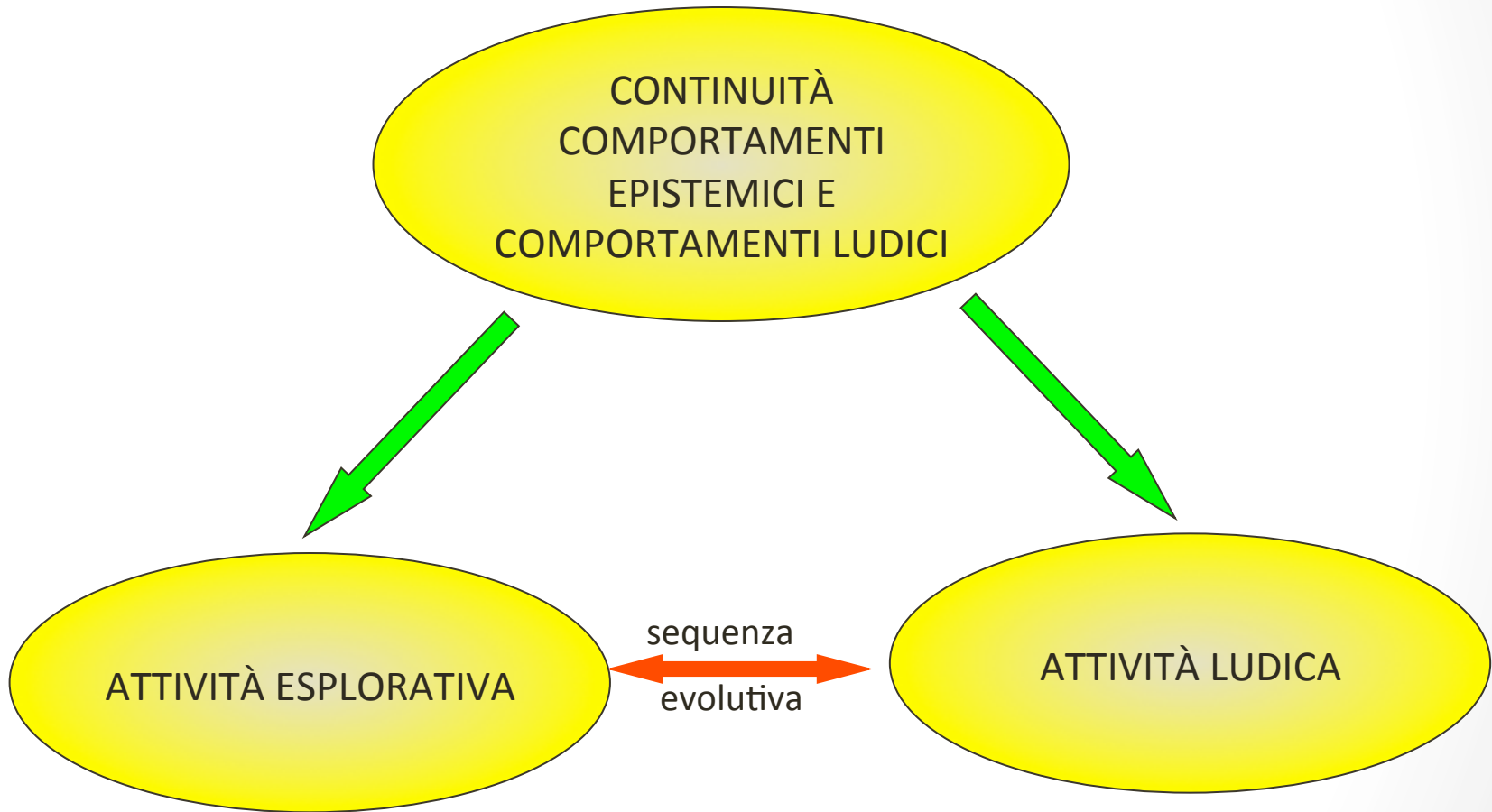
- a) gioco di esercizio
- b) gioco simbolico
- c) gioco con regole
- d) gioco con oggetti
- e) gioco con le parole
- f) gioco con materiali sociali, con ruoli e identità culturali e socialmente connotati

(J. Piaget)



(C. Garvey)

Significato esplorativo del gioco



(Hutt, 1979)

Gioco come setting educativo



sviluppa:



a) Processi cognitivi

b) Competenze sociali

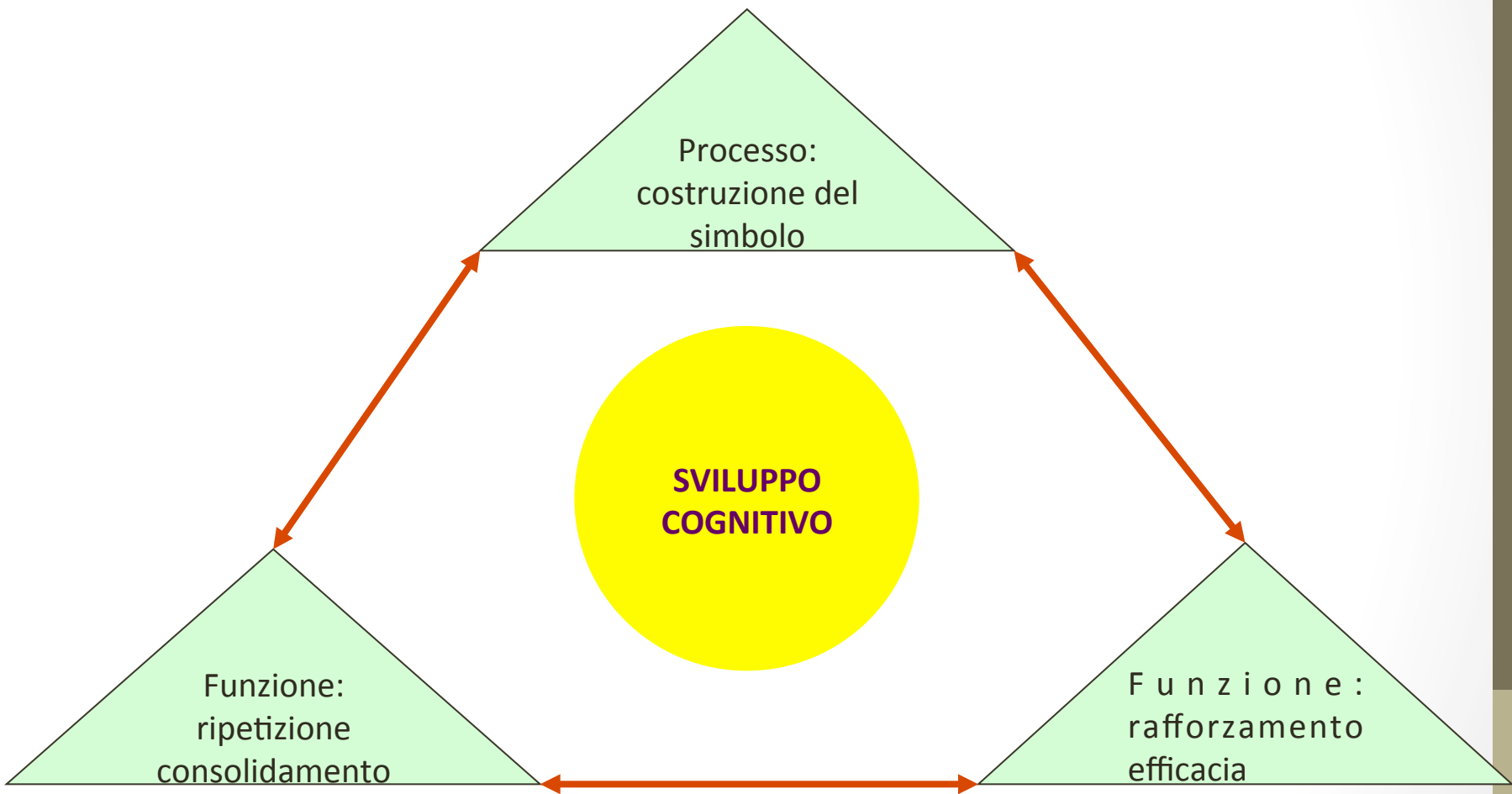


**CONTESTO COME COMPONENTE
INTRINSECA ALLO SVILUPPO DI PROCESSI DI
APPRENDIMENTO**

(E. Baumgartner)

Gioco e costruzione simbolica della realtà

(Si veda J. Piaget)



Gioco e sviluppo prossimale

(Si veda L. Vygotskij)

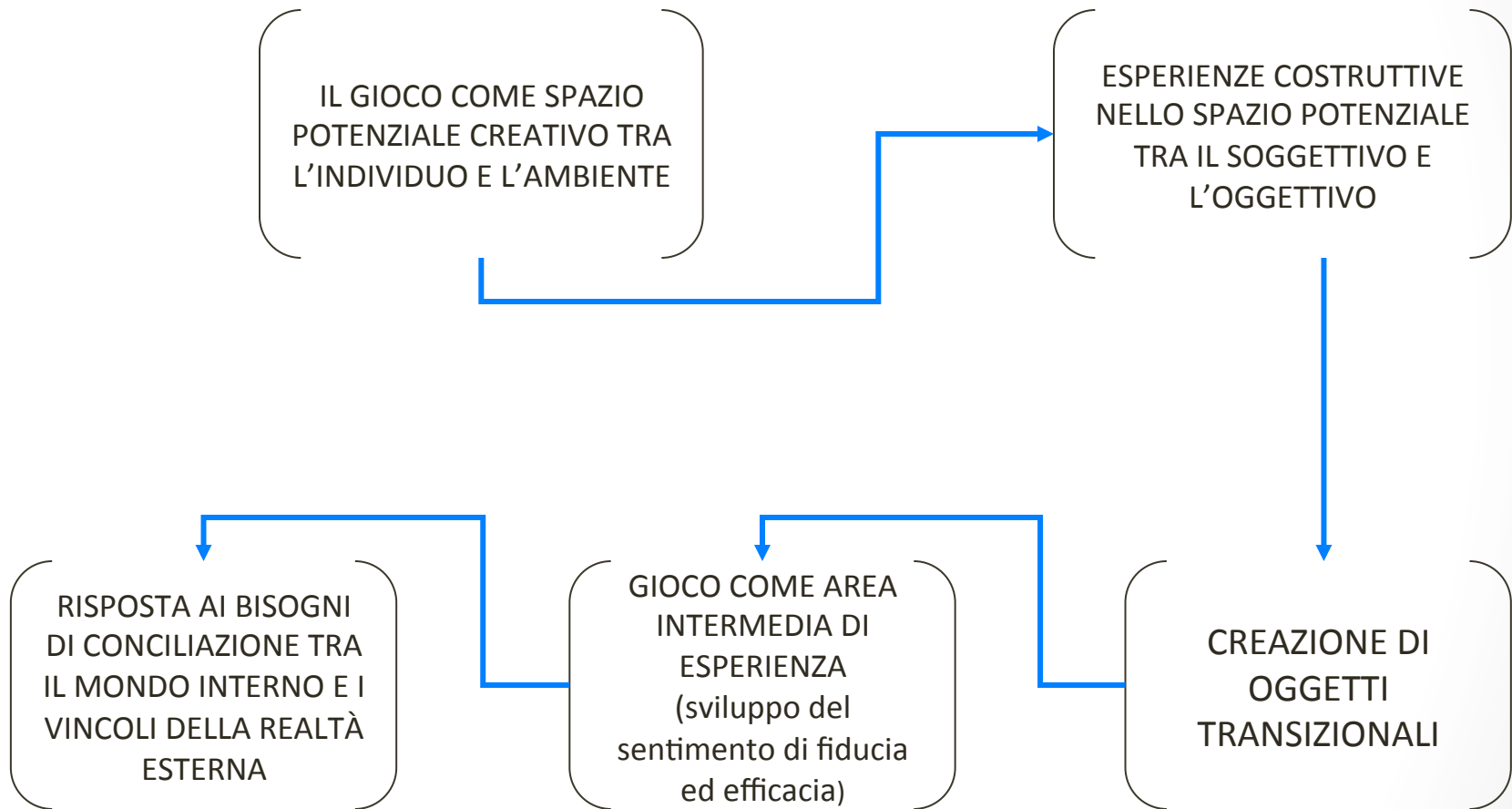


Gioco e strategie per la risoluzione di problemi

- le **attività ludiche strutturate (giochi con regole esplicite, uso di materiali strutturati, setting mirati)** presentano un grado maggiore di difficoltà cognitiva e possono essere efficacemente proposte ai bambini al fine di motivarli alla ricerca e all'esercizio di strategie di soluzioni;
- le **attività ludiche meno/non strutturate (giochi liberi)** richiedono maggiormente l'impiego di abilità sociali e sono indicate per lo sviluppo ed il rafforzamento di competenza sociale.

(J. Bruner, 1981)

Attività creativa e ricerca del Sè



(D. W. Winnicott)

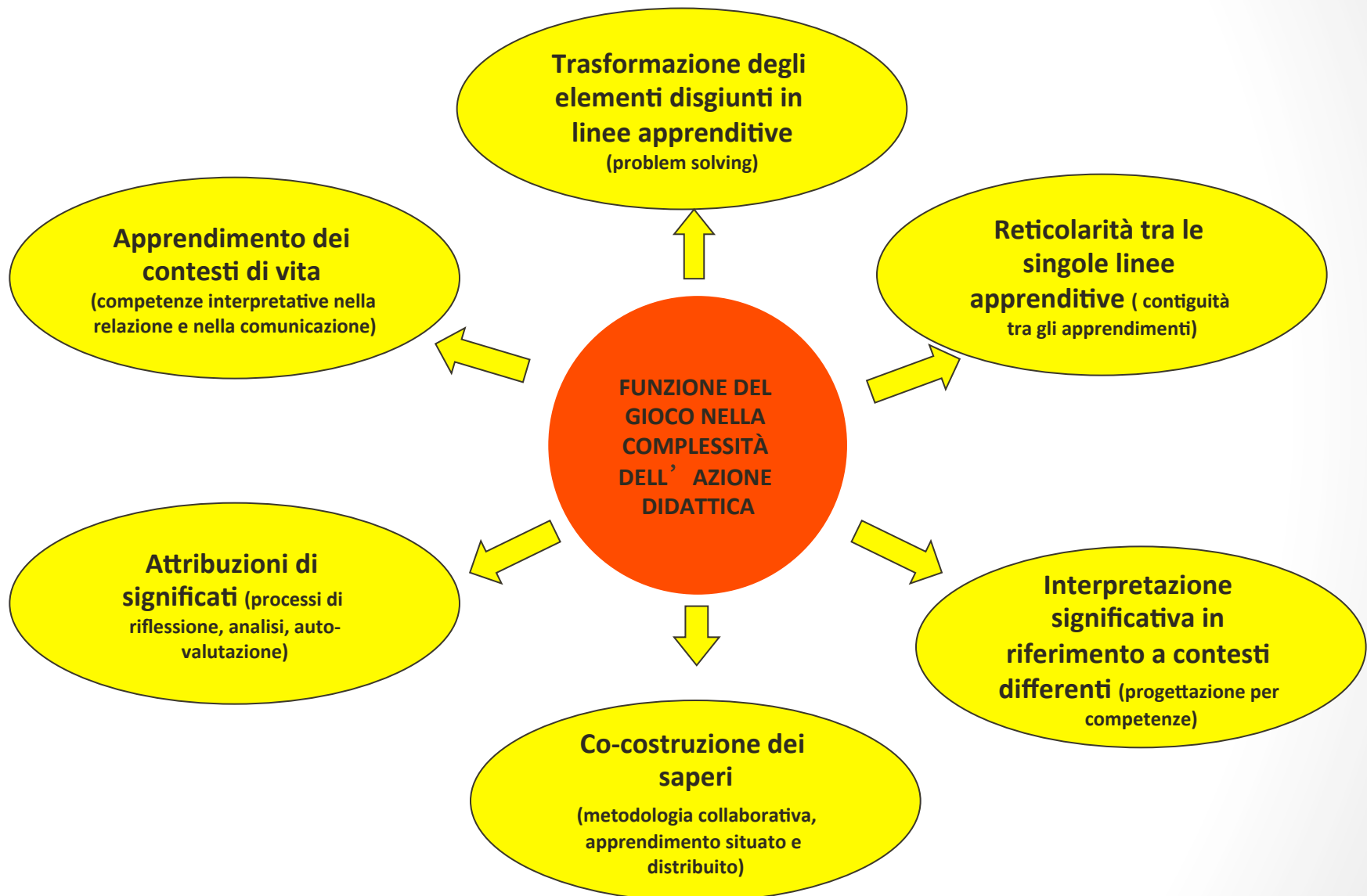
FUNZIONI SOCIALI DEL GIOCO NELLA REALTÀ INTERPERSONALE

- a) Gioco come condizione sociale per l'emersione del Se'
- b) Gioco simbolico e di assunzione di ruolo
- c) Gioco come luogo di confronto e di identificazione

(D. Singer, J. Singer, *Nel regno del possibile*, Firenze, Giunti, 1995)



Il gioco in azione didattica



Gioco e apprendimento esperienziale

Apprendimento basato sull'esperienza, sia essa cognitiva, emotiva o sensoriale.

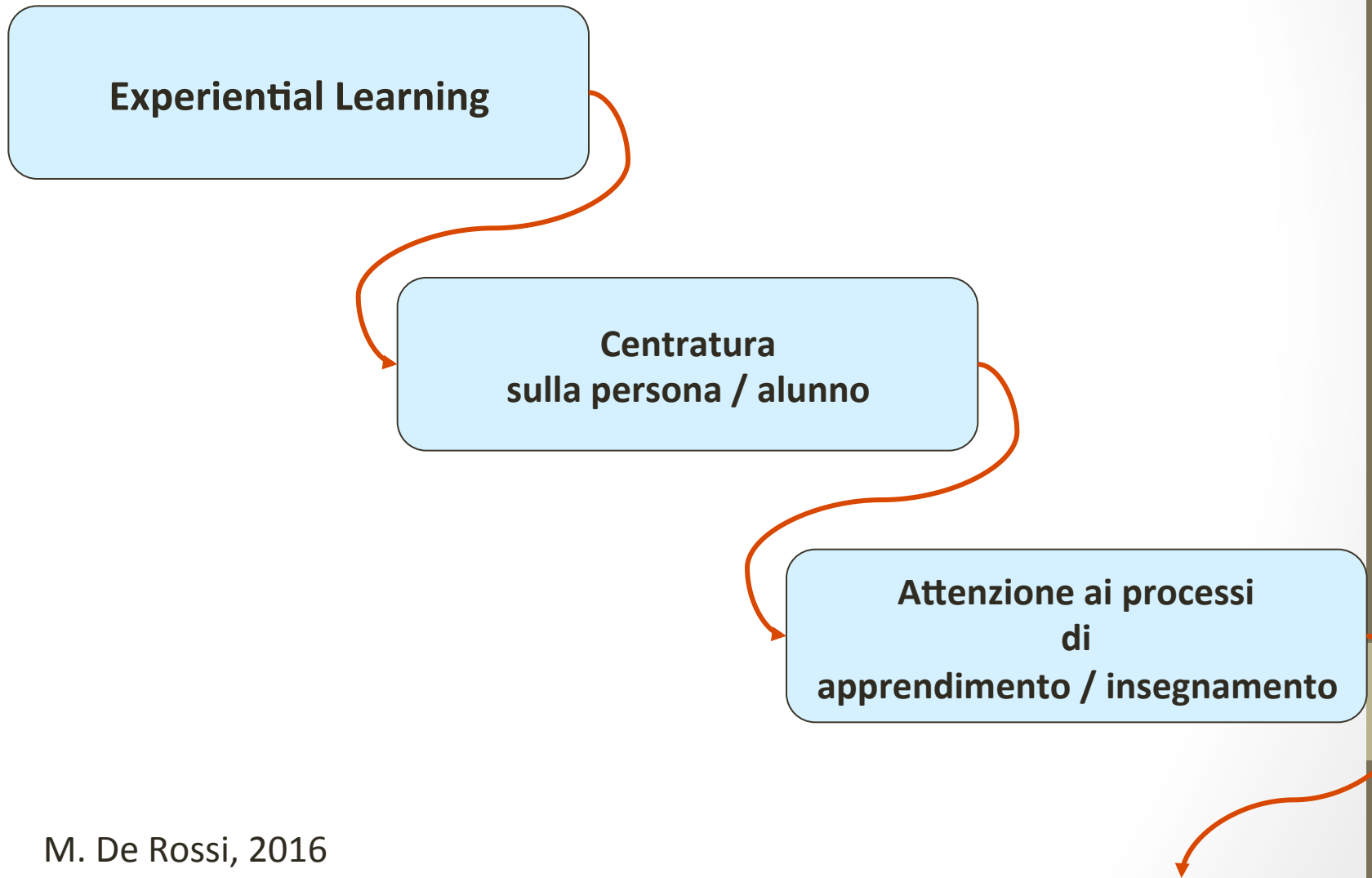
Il processo di apprendimento si realizza attraverso l'azione e la sperimentazione di situazioni, compiti, ruoli in cui il soggetto, attivo protagonista, si trova a mettere in campo le proprie risorse e competenze per l'elaborazione e/o la riorganizzazione di teorie e concetti volti al raggiungimento di un obiettivo. L'apprendimento esperienziale consente al soggetto di affrontare situazioni di incertezza sviluppando comportamenti adattivi e migliorando, nel contempo, la capacità di gestire la propria emotività.

Consente inoltre di sviluppare le proprie abilità di *problem solving*, anche attraverso l'abilità creativa e di far acquisire autoconsapevolezza mediante auto-osservazione ed etero-osservazione al fine di ridefinire eventuali atteggiamenti inadeguati e di valorizzare i comportamenti costruttivi. L'esperienza così acquisita diviene patrimonio di conoscenza del soggetto e costituirà il nuovo punto di partenza di ulteriori evoluzioni.

Per la continuità il gioco è....

- Tecnica pedagogica di animazione
- Metodologia attiva basata sull'esperienza per favorire i processi di apprendimento in prospettiva di problem-based-learning
- Strategia per l'uso creativo dei linguaggi espressivi
- Contesto per educare alla funzione della regola, sviluppando competenze di mediazione e negoziazione
- Contesto riflessione per educare alla gestione dei conflitti
- Contesto per favorire lo sviluppo di processi interculturali

Finalità progettuali

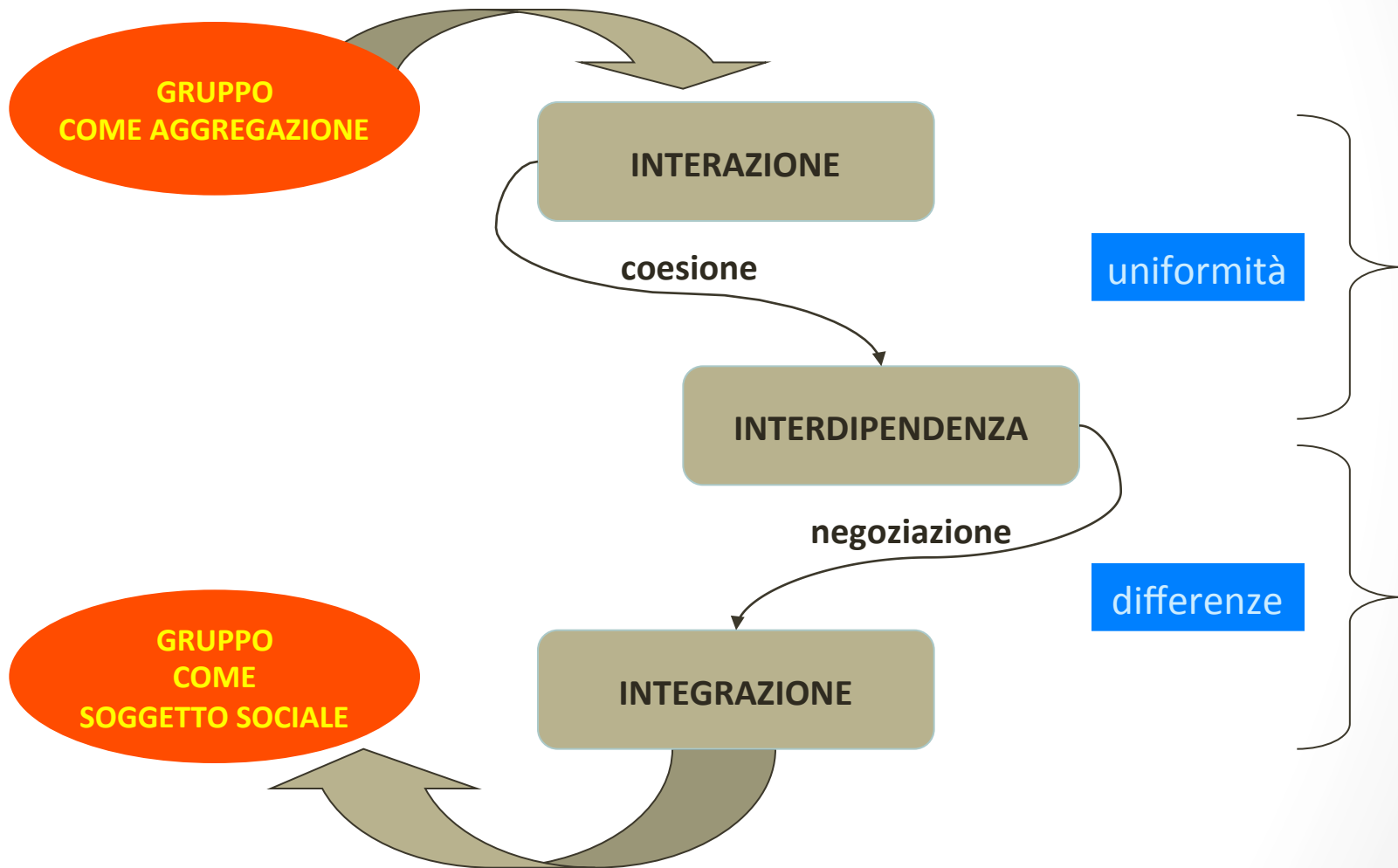




Configurazione metodologica

- fruizione integrata delle risorse
- implementazione degli strumenti
- uso di metodologie costruttive e collaborative
- progettazione organizzativa
- creazione di setting educativi
- dimensione del gruppo
- valorizzazione dei processi
- evaluation

Gioco e dimensione gruppale



Lavoro *di* gruppo o lavoro *in* gruppo?

La metodologia ludico-animativa si delinea sia:

- a) come **pratica in gruppo** che aiuta il singolo ad acquisire identità coniugandosi con l' "essere parte" emotivamente;
- b) come **lavoro di gruppo** inteso come risultante dell'impegno dei singoli in un lavoro unico, in cui ciascuno possa aver dato il suo contributo e possa riconoscersi in esso.

(Si veda M.G. Contini, *Il gruppo educativo. Luogo di scontri e di apprendimenti*, Roma, Carocci, 2000)

RELAZIONE TRA PROCESSO E PRODOTTO



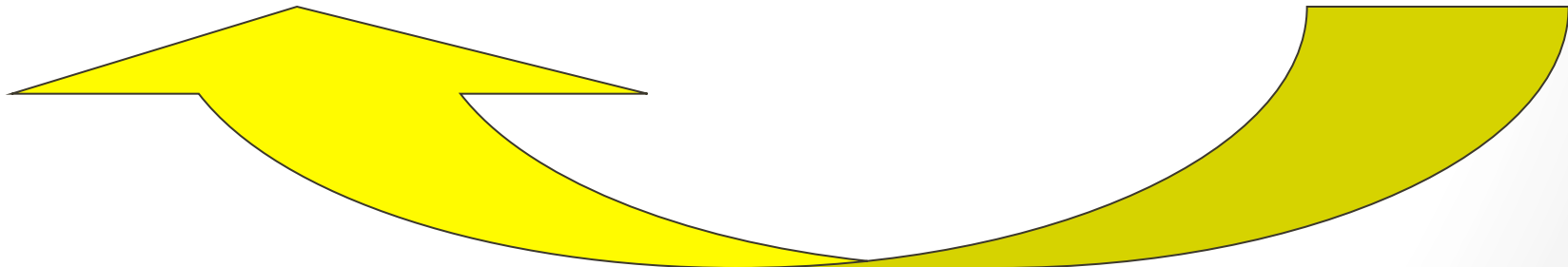
Dimensione del gruppo

Struttura

Ruoli

Comunicazione

Influenza reciproca



GIOCO E PROGETTAZIONE EDUCATIVA

- Si tratta di entrare in una pratica operativa che ricorre all'utilizzo dei giochi in maniera sistematica e in funzione di approccio e di sviluppo ai contenuti oggetto di processi di insegnamento-apprendimento.
- Lo specifico formativo dei giochi risiede essenzialmente nel fatto che essi consentono di esperire, in via di metafora, situazioni reali, anche molto complesse coinvolgendo non solo aspetti cognitivi e logici dell'agire, ma anche il piano emotivo, affettivo e relazionale.

A) CRITERI PER LA SCELTA DEL GIOCO

- Analisi degli scopi educativo-didattici
- Interpretazione dei bisogni (ermeneutica dell'obiettivo)
- Calibratura mediante osservazione e analisi del gruppo in azione (età, tipologia di contesto, storia delle relazioni, motivazione e aspettative)
- Adattamento creativo del gioco al clima ed al contesto di azione del gruppo

B) ATTUAZIONE DEL GIOCO

- Predisposizione di setting adeguati (progettazione degli spazi, scelta di materiali adeguati al tipo di attività e al n. dei partecipanti)
- Scelta delle strategie di conduzione (ascolto attivo, comunicazione assertiva)
- Presentazione sintetica e chiara delle fasi dell'attività e/o dei compiti da svolgere
- Riflessione e condivisione delle regole (contratto educativo/didattico)
- Monitoraggio dell'insegnante/educatore (osservazione partecipante, registrazione, griglie, diario di bordo...)
- Documentazione narrativa

c) IL DOPO-GIOCO (debriefing)

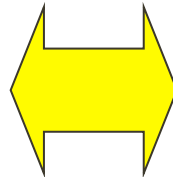
- **1 Fase di descrizione:** i partecipanti descrivono quanto è avvenuto, in particolare sul piano emotivo
- **2 Fase di analogia-analisi:** i partecipanti analizzano il modello di gioco e lo collegano a situazioni del mondo reale
- **3 Fase di riflessione/applicazione:** i partecipanti valutano quali scoperte siano state rilevanti per loro

(B. Steinwachs, *How to facilitate a Debriefing*, in "Simulation Game", vol.23, n.2, 1992, p. 186-195; P. Marcato, C. Del Guasta, M. Bernacchia, *Gioco e dopogioco, con 48 giochi di relazione e comunicazione*, Molfetta; LaMeridiana, 1995)

ELEMENTI IMPLICITI ED ESPLICITI DELLA METODOLOGIA LUDICA

ELEMENTI ESPLICITI:

- ❖ LE TECNICHE
- ❖ GLI STRUMENTI
- ❖ I LINGUAGGI
- ❖ LE STRATEGIE
- ❖ L'OSSERVAZIONE
- ❖ LA DOCUMENTAZIONE



ELEMENTI IMPLICITI contestualizzati nei processi:

- ❖ LA RELAZIONE
- ❖ LA RIFLESSIONE
- ❖ LA VALUTAZIONE E L'AUTOVALUTAZIONE

AREE DI SVILUPPO METODOLOGICO

- 1) AREA DI LAVORO SUL SE';
- 2) AREA DI LAVORO SULLA RELAZIONE TRA IL SE' E L'ALTRO;
- 3) AREA DI LAVORO SUL GRUPPO

METODOLOGIA DI LAVORO SUL SE'



COMPONENTI:

- ERMENEUTICA (interpretazione degli eventi relativi al sè);
- EMANCIPATORIA (esplorazione);
- ESPERENZIALE (avvio alla riflessione sull'esperienza in termini proiettivi)

(Si veda D. Demetrio, *Il gioco della vita. Kit autobiografico. Trenta proposte per il piacere di raccontarsi*, Milano, Guerini, 1997)

ALCUNE TECNICHE SUGGERITE...

- INTERAZIONI LUDICHE FACCIA A FACCIA
- GIOCHI VOCALI
- GIOCHI ESPLORATIVI
- GIOCO FUNZIONALE
- NARRAZIONE, STORY TELLING, LETTURA ANIMATA
- GIOCO SIMBOLICO
- LA DRAMMATIZZAZIONE
- L'ESPRESSIONE CORPOREA
- L'ESPRESSIONE ICONICA
- GIOCHI SENSORIALI
- LETTURA ANIMATA
- TECNICHE MULTIMEDIALI
 - IMMAGINI E FOTO, TEATRO DEI BURATTINI, TEATRO DELLE OMBRE, DISEGNI E POSTER, VIDEOREGISTRAZIONI...



METODOLOGIA DI LAVORO SULLA RELAZIONE TRA IL SE' E L'ALTRO



IMPLICA

- SVILUPPARE PROCESSI DI CONOSCENZA RECIPROCA;
- ATTUARE PROCEDIMENTI DI EMPATIA (PARTECIPAZIONE EMOTIVA) ED EXOTOPIA (DISTANZIAMENTO DALL'ALTRO);
- RICONOSCIMENTO DELLA LEGITTIMITA' DELL'ESISTENZA DELL'ALTRO COME PERSONA DIVERSA DA SE'

ALCUNE TECNICHE SUGGERITE...

- GIOCHI SOCIALI (SCOPERTA DI REGOLE IMPLICITE)
- GIOCHI DI CONOSCENZA
- GIOCHI DI INTERAZIONE
- GIOCO SIMBOLICO
- GIOCO DI FANTASIA
- GIOCO EURISTICO
- GIOCHI DI COMUNICAZIONE (VERBALE/NON VERBALE)
- GIOCHI PER LA GESTIONE DELL'AGGRESSIVITA' E DEI CONFLITTI
- TECNICHE MULTIMEDIALI



METODOLOGIE COLLABORATIVE

- CENTRATURA SUL GRUPPO E LE DINAMICHE
- GIOCO SIMBOLICO CONDIVISO
- CREAZIONE DI CONTESTI EDUCATIVI NON COMPETITIVI
- SVILUPPO DI INTEDIPENDENZA POSITIVA
- SVILUPPO DI RESPONSABILITÀ INDIVIDUALE
- SVILUPPO DI COMPETENZE SOCIALI



ALCUNE TECNICHE SUGGERITE....

- GIOCHI DI COOPERAZIONE
- GIOCHI DI CONOSCENZA
- GIOCHI DI COMUNICAZIONE (VERBALE/NON VERBALE)
- GIOCHI CORPOREI, ESPRESSIVI
- GIOCHI DI PROBLEM SOLVING
- GIOCHI PER SVILUPPARE LA PERCEZIONE E LA CREATIVITÀ
- TECNICHE MULTIMEDIALI
- DRAMMATIZZAZIONI



CLASSIFICAZIONE DELLE TECNICHE



TECNICHE LUDICHE 1

- GIOCHI DI INTERAZIONE: favoriscono l'instaurarsi di relazioni positive tra i membri del gruppo in animazione.
- Obiettivo: conoscenza reciproca
- Processi di sviluppo: empatico-exotopici, verbali-non verbali, ermeneutico-interpretativi, percettivo-rappresentativi, decentramento emotivo e cognitivo, creativi.

TECNICHE LUDICHE 2

GIOCHI DI COMUNICAZIONE

- Obiettivo: sviluppare competenze comunicative attraverso lo scambio, la mediazione e la negoziazione
- Processi di sviluppo: linguistico-espressivi, corporeo-espressivi, ascolto, comprensione delle esigenze e delle aspirazioni, interpretazione della cornice di contesto del Sé in relazione agli altri, mediazione costruttiva.

TECNICHE LUDICHE 3

- **GAMING SIMULATION:** favoriscono la valutazione degli effetti di decisioni (*simulation*) prese attraverso l'assunzione di ruoli (*role*) sottoposti a regole (*game*).
- **Obiettivo:** comprendere il comportamento del sistema e valutare scelte strategiche per operare sul sistema (problem solving)
- **Processi di sviluppo:** assunzione di punti di vista differenti, correlazione sistemica, osservazione delle dinamiche, interpretazione dei processi, regolativi-autoregolativi

TECNICHE LUDICHE 4

- GIOCHI E ATTIVITA' LUDICHE DI PARTECIPAZIONE ESPRESSIVA
- Obiettivo: favorire il coinvolgimento e la partecipazione dei soggetti
- Processi di sviluppo: emersione dell'area affettivo/relazionale, collaborazione, cooperazione, scambio-condivisione, fiducia-abbassamento delle difese, dialogici.

TECNICHE LUDICHE 5

- GIOCHI E ATTIVITA' LUDICHE NARRATIVE
- Obiettivo: sviluppare competenze elaborativo/interpretative di realtà effettive e/o virtuali
- Processi di sviluppo: ascolto, comprensione, verbalizzazione, narrativo-autobiografici, riflessivi, ermeneutico-interpretativi.

TECNICHE LUDICHE 7

- GIOCHI PER SVILUPPARE COOPERAZIONE:
potenziare la crescita della persona entro un contesto di gruppo educativo per la costruzione di soci-abilità.
- Obiettivo: propedeuticità al lavoro di gruppo, costruzione di un positivo clima di relazioni.
- Processi di sviluppo: responsabilità, cooperazione, integrazione, interdipendenza positiva .

Suggerimenti bibliografici

Su gioco e giocare:

E. Baumgartner, *Il gioco dei bambini*, Carocci, Roma, 2002

R. Cera, *Pedagogica del gioco e dell'apprendimento*, Franco Angeli, Milano, 2009

A. Bondioli, *Gioco e educazione*, Franco Angeli, Milano, 1996

M. De Rossi, *Didattica dell'animazione*, Carocci, Roma, 2008

G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Carocci, Roma, 1998

B. Sutton-Smith, *Nel paese dei balocchi*, La Meridiana, Molfetta (BA), 2002

R. Romano, *Il gioco come tecnica pedagogica di animazione*, Pensa Multimedia, Lecce, 2000.

Su spazi e materiali per il gioco:

K. Beller, "Lo sviluppo del gioco in ambienti educativi diversi", in S. Mantovani (a cura di), *Nostalgia del futuro*, Junior, Bergamo, 1998

E. Goldschmied, S. Jackson, "Il Cestino dei Tesori" e "Il gioco euristico con gli oggetti", in *Persone da zero a tre anni. Crescere e lavorare nell'ambiente del nido*, Edizioni junior, Bergamo, 1996

Reggio Children, Domus Academy Research Center, *Bambini, spazi, relazioni: metaprogetto di ambiente per l'infanzia*, Reggio Children, Reggio Emilia, 1998

Sul ruolo dell'adulto nel gioco:

Bondioli, "Promuovere il gioco di finzione al nido: il ruolo dell'adulto", in M. Noziglia (a cura di), *Giocare e pensare. L'osservazione del bambino come momento di formazione*, Guerini, Milano, 1995

S. Mantovani, "L'intervento dell'adulto in situazioni di gioco di coppia", in S. Mantovani e T. Musatti (a cura di), *Adulti e bambini: educare e comunicare*, Juvenilia, Bergamo, 1983

http://www.archivio.formazione.unimib.it/default.asp?idPagine=244&funzione=pagina_insegnamento&ins=220&page_ins=549