

AA.VV.

**II GIOCO E LA SCUOLA DELL'INFANZIA.
STORIA, CONTENUTI, ESPERIENZE, PROIEZIONI.**

(a cura di Annunziata Marciano)



2010
MONDOSTUDIO
EDIZIONI



(**Maria Gabriella De Santis** - docente di Pedagogia della famiglia - Facoltà di Scienze Motorie - Università Statale degli Studi di Cassino)

PERCHÉ IL GIOCO

Il titolo della presente relazione è apparentemente provocatorio e scontato nella definizione della funzione dell'oggetto di cui tratta. Eppure, in educazione nulla è effettivamente già acquisito. Di fatto, ogni essere vivente, a partire dal suo primo costituirsi, si evolve e si trasforma fisicamente *crescendo e maturando*; e questo svilupparsi continuo lo accompagnerà per tutta la sua esistenza. Il cambiamento è, conseguentemente, inevitabile come inevitabili sono la crescita e la maturazione. L'uomo non fa eccezione a tale legge biologica; si deduce, allora, che il gioco, essendo una delle attività a cui il soggetto in età evolutiva si dedica, coincide con il *crescere* che, prima di tutto, è *esplorazione* del mondo esterno allo scopo subordinato di *conoscere*, quindi di *apprendere* e di *maturare*. L'apprendimento, sappiamo dagli studi di J. Piaget e di G. Giugni, è dettato «dai processi mediante i quali l'individuo umano...si pone in grado di stabilire un costruttivo rapporto tra sé e l'ambiente in modo da mutare positivamente la propria condizione e quella stessa dell'ambiente». Da questa interazione osmotica risultano dei condizionamenti importanti che

parteciperanno alla costruzione ulteriore della personalità e dell'identità del soggetto. «L'individuo – di fatto - man mano che si sviluppa, e cioè cresce e matura, passa da forme di comportamento informi a forme di comportamento sempre più specifiche, delineate, differenziate»¹. Le peculiarità della personalità del singolo uomo, perciò, sono il risultato dei condizionamenti derivanti sia dai fattori biologici e genetici (propri dell'individuo *qua talis*), sia da quelli familiari e sociali (forze ambientali).

Essendo l'uomo in continua evoluzione, crescita e maturazione e tendendo all'esplorazione, al conoscere e all'apprendere, non esiste un'età specifica per giocare perché i processi di apprendimento, di conoscenza, di maturazione e di evoluzione non terminano mai. Quello che cambia sono i modelli, i livelli e le attività di gioco. Quindi dall'attività ludica, chiaramente dichiarata, si passa allo svago e ai passatempi come *puzzle*, *décupage*, musica, pittura, giochi logici ed enigmistici, ecc. Eppure, nell'immaginario collettivo, il gioco è elemento peculiare dell'infanzia perché, secondo le quattro principali visuali, sia pur con i limiti ad esse connessi, il gioco è considerato come: 1) esercizio preparatorio per la vita adulta; 2) funzione e conservazione dello sviluppo; 3) residuo di funzioni ataviche; 4) superfluo di energia.

¹ G. Giugni, *Introduzione allo studio della pedagogia*, Torino, SEI, 1998, p. 52.

- 1) Secondo l'interpretazione del gioco come esercizio preparatorio per la vita adulta, con l'attività ludica il bambino allena le funzioni biologiche che utilizzerà nell'esistenza da adulto.
- 2) Secondo la visuale del gioco come funzione e conservazione dello sviluppo, il bambino pone in essere e perfeziona, gradatamente, le funzioni e le attività vantaggiose per la vita futura. Ciò sarà un'adeguata opportunità per sbarazzarsi dell'energia di quelle tendenze antisociali di cui l'individuo è portatore fin dalla nascita.
- 3) Il gioco inteso come residuo di funzioni ataviche tende a riprodurre alcune attività proprie dell'uomo primitivo che, però, oggi sono inutili perché superate. Mi riferisco al ricordo primordiale della lotta, della corsa, della caccia, dell'inseguimento; attraverso queste reminiscenze filogenetiche il bambino (singolo soggetto) ripercorre le esperienze della specie umana (famiglia umana). Giocare con i propri pari rende il minore più socievole e tale resterà anche nella vita adulta.
- 4) Secondo la teoria del gioco inteso come superfluo di energia il bambino avverte il necessario bisogno di scaricare l'energia di cui è portatore per mezzo delle più disparate attività ludiche; l'interessante è che ciò accade anche quando egli si trova nella condizione fisica di stanchezza.

Grazie anche agli studi montessoriani, il gioco è considerato come un'importante entità di natura didattica poiché fondamento dell'apprendimento. Ciò che può apparire in

generale complicato da acquisire è reso meno complesso dalla semplificazione e dalla facilitazione del compito; questo è quanto avviene grazie alla pratica ludica. Ciò si evidenzia maggiormente quando si tenta di definire due momenti di uno stesso processo: la cognizione e la metacognizione, ove la prima è rappresentabile come la conoscenza di un elemento da concettualizzare, la seconda è «l'insieme delle attività psichiche che presiedono al funzionamento cognitivo»². Un esempio concreto, oltre che un suggerimento, per favorire l'acquisizione di capacità cognitive/metacognitive, è rappresentato dal gioco del *memory*. Con esso è possibile creare nuovi giochi soprattutto di ordine linguistico e matematico. Inoltre, l'attività ludica cognitiva/metacognitiva è fortemente consigliata per tutte le persone che non ricevono quotidianamente sollecitazioni culturali o devono ri-abilitare la propria mente al pensiero codificato e decodificato oltre che alla riflessione. Mi riferisco a soggetti colpiti da *ictus*, a soggetti rimasti in coma per periodi più o meno lunghi, o anche a soggetti con ritardo mentale, a persone ospedalizzate, ecc. Quindi il gioco, per risultare fruibile e pedagogicamente adeguato, deve essere chiarito nei fini e negli obiettivi che, nel caso contrario, resterebbe *in nuce* allo stesso.

A proposito di persone ospedalizzate, un esempio di gioco, definibile come *preparatorio*, si sta diffondendo soprattutto nei

² C. Cornoldi, *Memoria e metacognizione*, Trento, Erickson, 1991, p. 10.

reparti pediatrici ospedalieri. Si rende, quindi, necessario, in questo caso, considerare il gioco infantile come finalizzato a:

- mantenere viva la continuità affettiva e scolastica del bambino;
- consolidare la costruzione dello schema corporeo per evitare comportamenti inadeguati e fratture dialogiche interpersonali;
- sostenere attivamente la relazione genitoriale;
- saper presentare e parlare della malattia, soprattutto se cronica o grave, al soggetto ricoverato;
- diversificare, a seconda del tipo di patologia, il gioco con le sue funzioni, gli obiettivi e i fini allo scopo di individualizzare l'attività ludica attraverso i simboli, le storie, i disegni, i racconti fantastici, ecc.;
- preparare il malato per un eventuale intervento chirurgico, una terapia particolare o invasiva;
- preparare il paziente alla possibile circostanza dell'ultimo viaggio (morte).

Sono casi estremi, ma reali; per questo la pedagogia e le altre scienze dell'educazione si stanno interrogando su tali tematiche e sul come affrontarle in maniera meno dolorosa possibile. Mi rendo conto che, presentato in questa maniera e con tale obiettivo, il gioco appare piuttosto come manifestazione di un momento di sofferenza. Tuttavia le ricerche si stanno orientando sempre più in tal senso visto il numero crescente di persone ospedalizzate o che si trovano nella fase terminale di una malattia. Il gioco rappresenta, invece, una forma e un modo

per esorcizzare la paura della malattia e la paura di non poter guarire o di non riuscire a sopportare il dolore, la separazione e l'incognita del 'dopo'.

a) Giocare: esigenza naturale di crescita.

Nel gioco, attività fondamentale dell'apprendimento e del mondo infantile, il bambino rivela e incarna i valori appresi in famiglia. L'attività ludica impegna tutto l'essere del minore da cui derivano l'attenzione, la serietà e il tempo che egli dedica ai suoi giochi (successivamente anche allo studio e poi al lavoro). Si tratta, nel contempo, di un'attività intellettuale e sensoriale, psichica e affettiva perché in essa si generano le condizioni di una maggiore libertà di azione e di espressione rispetto ad altre situazioni della vita infantile. Nel gioco il bambino manifesta sia il carattere sia il temperamento sia i conflitti e le predilezioni difficilmente notati in altri momenti della giornata. Il gioco è, come affermava F. Froebel, 'attività creatrice' ed espressione del mondo interiore infantile in cui la realtà, però, non coincide con quella sperimentata dall'adulto, ma è un orizzonte concreto trasfigurato e strutturato in base alle esigenze interiori del bambino.

Il gioco, essendo uno degli elementi fondamentali per la costruzione della personalità del soggetto in età evolutiva, caratterizza tutte le fasi della crescita sia individuale sia sociale. Nelle età successive il gioco diventa evento appartenente a

momenti di svago vero e proprio e non più necessariamente fondamento di apprendimento 'diretto'.

Nell'infanzia, quindi, il gioco assume un'importanza primaria, poiché rappresenta il caposaldo delle azioni compiute dal bambino stesso. L'attività ludica, come meta, è indirizzata alla formazione intellettuale e sociale del bambino e, proprio per queste sue caratteristiche, il gioco favorisce due tipi di comportamento di cui uno relativo al minore e l'altro all'adulto. Così al soggetto in crescita permette di sperimentare spontaneamente la realtà circostante e di comunicare; mentre, autorizza l'adulto alla conoscenza, al far agire e all'educare il bambino comprendendone i bisogni soprattutto se di ordine relazionale.

Nel bambino il gioco favorisce il palesarsi delle esigenze e delle abilità personali, più o meno latenti; in esso si delineano le principali capacità del piccolo, da quelle senso-motorie a quelle socio-affettive, costruttive, espressive e intellettuali. Con il gioco, infatti, si garantisce la partecipazione intenzionale della personalità del soggetto all'azione che compie³. L'attività ludica è, in sostanza, la condizione capace di favorire un armonico sviluppo psico-fisico nel soggetto; di produrre la concentrazione; di stimolare l'attività sia quotidiana sia creativa; di generare gioia.

Per il bambino il gioco rappresenta un ottimo elemento di accrescimento e ricezione nonché di soddisfazione interiore

³ Cfr. E. De Martino, *Il mondo magico*, Torino, Boringhieri, 1973.

perché incoraggia una condizione relazionale serena, concentrata e proficua con l'ambiente, le cose e le persone. Se per l'apprendimento il gioco è un presupposto primario, per le emozioni è un'opportunità di svuotamento. Grazie a questo sollecitatore di maturazione e di formazione, il soggetto, giocando, scopre progressivamente se stesso. Il bambino, nel gioco, esprime tutto il proprio sé e l'adulto può approfittarne per valutare le effettive condizioni psico-fisiche del soggetto in crescita. Di fronte al gioco del bambino l'educatore ha da adempiere compiti molto importanti e precisi. Innanzitutto deve partecipare al gioco del bambino e nessun tipo di giocattolo deve autorizzare l'educatore dal non essere fisicamente presente al momento dell'attività ludica del bimbo. L'adulto deve lasciare il piccolo libero di agire e di giocare, pazientare e aspettare un'eventuale richiesta di aiuto per la risoluzione di un problema. Richiesta che deve essere assolta senza pressioni o suggerimenti più o meno manifesti o diretti poiché la finalità di ogni apprendimento è favorire la conquista del massimo grado di autonomia possibile. L'educatore deve evitare di regolare il gioco dei bambini dall'esterno o di distrarre i piccoli da quel che stanno facendo per richiamarli ad altre attività ritenute (dall'adulto) più importanti. In sostanza, bisogna considerare il gioco come l'indicatore più sicuro per analizzare le scelte e le relazioni interpersonali del bambino nonché per poter rivelare la misura del suo incedere educativo. L'educatore deve rispettare la personalità, la creatività, l'espressione e anche il silenzio del

minore, il suo personale ritmo di apprendimento utile per la conquista del mondo che lo circonda, la 'stravaganza' di giochi che l'adulto non comprende o reputa 'insensati'. L'educatore, invece, deve incoraggiare il bambino nel gioco attraverso lodi e, soprattutto, deve favorire le condizioni perché esso possa esplicitarsi liberamente. L'impegno dell'educatore, perciò, deve essere orientato al porre in essere continue circostanze di gioco offrendo ai bambini, attraverso materiali adatti e spazi idonei, le più ampie possibilità di scelta ludica e predisporre condizioni capaci di generare attività (ludiche) individuali o collettive⁴.

Secondo la pedagogia froebeliana, nel gioco del bambino traspare il gradimento per la manipolazione degli oggetti. Grazie ai materiali da cui essi sono composti è possibile mutarne la forma, la grandezza, ecc., (si pensi alla plastilina, per esempio) e, con i prodotti così ottenuti, il bimbo può giocare in maniera funzionale e creativa.

Il gioco, come valenza educativa, e le attività ad esso connesse, agevolano lo sviluppo intellettuale, morale e sociale del bambino. Accanto a questi effetti prodotti in maniera quasi simultanea rispetto alla causa che li ha generati, ve ne sono altri, a lungo termine, che si conquistano grazie all'osservazione, alla riflessione, all'autocontrollo, all'autoregolazione e all'imitazione. Fattori, questi, utili per un concreto sviluppo del pensiero e del senso di responsabilità. Il bambino tende in maniera naturale a trovare da solo la soluzione ai problemi

⁴ Cfr. AA.VV., *Pensiero e attività educativa*, Palermo, Palumbo, 1979.

quotidiani e ad aiutare i genitori nelle faccende domestiche che lo riguardano direttamente. Egli lo fa perché intende crescere, desidera imitare gli adulti e meritarne l'approvazione. In tal modo partecipa pienamente alla vita della comunità familiare. Spesso, però, quando il bambino si impegna in azioni quotidiane o ludiche ed è scoraggiato o rimproverato dagli adulti perché considerato immaturo, temendo che possa rompere qualcosa, in realtà non si mostra né la pazienza né la volontà di aiutarlo. Così facendo, si commette l'errore di sottrarre spazio e tempo educativi alla relazione e alla comunicazione intergenerazionale con tutte le implicazioni e le risonanze che si manifesteranno nelle età successive della preadolescenza e dell'adolescenza⁵.

Il gioco, se collettivo e compiuto sotto la guida adulta attenta, permette di esplorare e di scoprire le strutture sociali e culturali dell'ambiente di origine del bambino. Questo, in genere, offre occasioni preziose per lo svolgimento di giochi cognitivi di ordine osservativo-percettivo, logico-concettuali, ecc., che potranno concepire ripercussioni positive nei giochi specifici proposti a scuola attraverso l'insiemistica.

Nella scuola dell'infanzia il gioco deve essere inteso come peculiarità propedeutica per l'apprendimento e per la relazione educativa, quindi distintivo della flessibilità mentale e della spontaneità infantile. I vari campi esperienziali offrono

⁵ Cfr., a tal riguardo, G. Bollea, *Genitori grandi maestri di felicità*, Milano Feltrinelli, 2005.

variegata tipologie di giochi utili per aiutare i bambini a vivere o a elaborare situazioni positive realizzando i propri obiettivi di crescita⁶.

Nei confronti del gioco l'odierna società, essendo complessa, produce pregiudizi perché ne limita la pratica. Ciò che manca non è lo spazio per giocare, ma il tempo scarso a disposizione dei genitori. Questi, a causa dei ritmi di lavoro logoranti, non si dedicano sufficientemente ai giochi all'aperto dei loro figli. In passato, invece, i bambini esploravano liberamente anche gli angoli della casa per trovare oggetti, magari dimenticati, e per giocare. Oggi gli adulti sono troppo preoccupati di proporre solo giochi con precise finalità (magari anticipatorie di apprendimenti), dimenticando, invece, che ogni gioco o ogni oggetto è educativo se il minore si rende rispettoso di sé e degli altri.⁷ Il bambino, infatti, deve scoprire con la propria esperienza tutto ciò che lo circonda senza subire forzature nella crescita. Cosa, questa, dettata più dall'egoità genitoriale che non dalle reali abilità del bambino. Chi gioca apprende ad 'essere', instaura un rapporto positivo con gli altri, con il mondo sia umano sia naturale comprendendone e confrontandosi con postulati biologici⁸. I bambini guardano, ascoltano, fiutano, toccano, assaporano, quindi attraverso i cinque sensi

⁶ Cfr. R. Laporta, *Avviamento alla pedagogia*, Milano, Vita e Pensiero, 1978.

⁷ A tal riguardo si rimanda al pensiero pedagogico di Rosa e Carolina Agazzi, in particolare a *Come intendi il museo didattico dell'educazione dell'infanzia e della fanciullezza* del 1922.

⁸ Cfr. M. Montessori, *La scoperta del bambino*, Milano, Garzanti, 1981.

conquistano il mondo e lo 'assorbono'⁹. Tale forma di relazione/conoscenza dell'ambiente esterno è attiva già dalla nascita tanto che, attraverso questa relazione, si instaura il rapporto (educativo) con la madre, ricevendone rinforzi utili per la soddisfazione dei propri bisogni. Cose, queste, che possono essere espresse dal bambino attraverso la comunicazione non verbale¹⁰.

In seguito a tali risposte, si modella il pensiero relativo alla prima esperienza nell'ambiente; al provare amore e protezione; alla fiducia negli altri e al crescere nella stima di sé. Il primo gioco si compie con il seno e con gli occhi della madre, poi, a pochi mesi, con la propria mano e con il proprio piede da portare alla bocca e, successivamente, con tutti gli oggetti a portata di mano del bambino¹¹. Il gioco è il prodotto più edificante del bimbo, proprio perché lo aiuta nella crescita psicofisica agevolando lo sviluppo del pensiero, della creatività e della socialità. I minori si servono del gioco per rinnovare e rielaborare la realtà in cui vivono, conoscendola e rappresentandola nel momento dell'attività ludica. Essi, sono talmente impegnati nel gioco da intenderlo alla stregua di un vero e proprio lavoro in cui la tenacia è il connotato principe¹². L'adulto non deve mai impedire o ironizzare o, peggio, interrompere il gioco dei bambini, piuttosto può partecipare,

⁹ Cfr. M. Montessori, *Mente assorbente*, Milano, Garzanti, 1952.

¹⁰ *Ibidem*.

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Ibidem*.

senza intromissioni o tentativi di imposizioni o prescrizioni, rispettando l'attività ludica e il tempo di evoluzione personale del soggetto. Studiosi come J. Dewey, O. Decroly, J. Piaget ed E. Claparède hanno concepito il gioco come un mezzo capace di sviluppare la vita psicofisica del bambino. Il gioco, quindi, per il bimbo è un modo di vivere; 'giocando' afferma le abilità già acquisite e ne sperimenta altre conquistandole e individuando una relazione fra la realtà interiore e quella esterna¹³.

Per produrre una relazione educativa fruttuosa è opportuno fare riferimento a giochi e disegni simbolici che descrivono esplicitamente la complessità della detta relazione sia interpersonale sia intergenerazionale. Educare al gioco appare più importante per la crescita del bambino rispetto all'organizzazione del suo tempo libero¹⁴. Il bambino deve essere aiutato dall'adulto, senza sostituirsi a lui nella scelta con i modi e i mezzi opportuni, a seguire le proprie e peculiari inclinazioni per occupare il tempo libero. A tal proposito vorrei sottolineare quanto molti adulti, essendo abituati a organizzare il proprio tempo libero, pensano che anche i bambini lo pianifichino nell'identico modo. Un bambino, invece, gioca sempre senza poterne fare a meno. Spesso gioca senza giocattoli attraverso la sua fantasia dominando e trasformando la realtà a

¹³ Cfr. M. Lanno, *Manuale di pedagogia*, Milano, Newton, 1985.

¹⁴ Cfr. C. Scurati, *Profili dell'educazione*, Milano, Vita e Pensiero, 2001.

proprio piacimento¹⁵. Questo significa che il bambino nel giocare è creativo.

J. Piaget sostiene che l'attività ludica, soprattutto senso-motoria, orienta il piccolo verso uno sviluppo completo. A suo avviso il gioco infantile è una sorta di addestramento al futuro, alle attività proprie della vita adulta. Il gioco è, perciò, un modo per impiegare l'energia in eccesso e controllare gli eventuali momenti di frustrazione dettati dalle avversità o dai dispiaceri¹⁶. Lo sviluppo del gioco è parallelo a quello mentale ed è il mezzo privilegiato per lo studio del percorso cognitivo del bambino. J. Piaget, non a torto, è convinto che il gioco rappresenti la pratica infantile più spontanea e consona per favorire lo sviluppo intellettuale, poiché incoraggia molte attività tra cui la memoria, l'attenzione e la concentrazione; contemporaneamente con esso si provvede allo sviluppo di schemi percettivi, di capacità di confronto e di relazioni. Di conseguenza, una mancanza di attività ludica nel bambino, rappresenta la dichiarata imputazione di insufficienze più o meno gravi a livello cognitivo¹⁷. L'attività ludica, perciò, grazie ai giochi di tipo collaborativo, facilita, nel bambino, l'adattamento alla realtà agevolandone anche la socialità. Con questo percorso si ottiene anche l'assimilazione di principi che, da questo momento in

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Cfr. G. Reale, *Filosofia e pedagogia dalle origini ad oggi*, Brescia, La Scuola, 1996.

¹⁷ Cfr. J. Piaget, *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1972.

poi, favoriranno il rispetto delle regole sociali¹⁸. È importante, comunque, riconoscere al gioco una funzione centrale nello sviluppo dell'intelligenza, perché le varie fasi cognitive ritmano la crescita individuale nell'interazione *con* il mondo e *nel* mondo. Tali fasi sono come tanti frammenti che, una volta ricomposti, consentiranno al minore di costruirsi la personalità ed elaborare una serie di conoscenze utili alla formazione della sfera cognitiva. Secondo J. Piaget la crescita del bambino si attua per tappe correlate al gioco, di cui i primi tre livelli utili allo sviluppo cognitivo sono i giochi d'esercizio, i giochi simbolici e i giochi delle regole¹⁹.

1. I giochi d'esercizio corrispondono allo sviluppo cognitivo dell'intelligenza sensorio-motoria. Sono senso-motorie quelle azioni/attività basate sul gioco-esercizio e rappresentano una conquista sempre più sicura di apprendimento e di affinamento di gesti, di movimenti, di schemi motori e delle altre conoscenze relative al mondo. Una delle forme più importanti e tipiche di questa gamma di giochi è l'imitazione, attività che, attraverso sperimentazioni sensoriali, linguaggio e mimica facciale, permette di apprendere, riconoscere ed esprimere le emozioni.

¹⁸ Cfr. N. Abbagnano, *Linee di storia della pedagogia*, Torino, Paravia, 1957.

¹⁹ Cfr. www.galileo.it

2. I giochi simbolici coincidono con la fase dell'intelligenza pre-operatoria in cui il soggetto conquista la 'formazione' del concetto e l'attitudine a trasformare la realtà in simboli. Quindi, sotto l'egida della creatività, dell'immaginazione, dell'imitazione e della drammatizzazione si rivela il gioco simbolo, che consente di distinguere la realtà interiore da quella esteriore. Con il gioco simbolico, il bambino matura competenze cognitive, affettive e sociali. Attraverso di esso, infatti, il piccolo sperimenta le proprie emozioni e i propri sentimenti preparandosi ad affrontare con sicurezza e determinazione la realtà. Così è possibile, per il bambino, valicare i confini della realtà circostante acquistando consapevolezza della propria esistenza e delle regole del reale²⁰.

3. I giochi delle regole corrispondono alla conquista delle operazioni concrete e formali. Il soggetto, avendo conseguito il pensiero reversibile, è in grado di comprendere sia gli aspetti della realtà sia la possibilità di individuare più percorsi per la risoluzione di un problema. Da questo momento il soggetto apprende la tolleranza e la frustrazione, la vittoria e la sconfitta, il rispetto della regola per il buon esito del gioco fino all'acquisizione di uno scopo preciso da raggiungere. In tal senso sono da intendere i giochi come la dama, gli scacchi, i *puzzle*, ecc., fino a trasformare le abilità di gioco in abilità di lavoro poiché il minore avrà conquistato la capacità di autoregolazione, di perseguire obiettivi a lungo termine e di

²⁰ A. Rosati, *Manuale pedagogico*, Milano, Mondadori, 1978.

rispettare le regole sociali transitando verso il principio di realtà. In sostanza, in questa fase, bisogna favorire il raccordo fra il gioco o l'attività ludica (lavoro manuale) e l'intelletto o l'attività intellettuale (lavoro mentale).

Dall'analisi dei fatti fin qui riportati, si comprende perché il gioco è un fenomeno complesso composto di elementi quali la storia, la socialità, la cultura e la formazione dell'uomo a cui bisogna aggiungere il confronto logico-linguistico con l'ambiente, le cose e le persone. Il gioco, inoltre, può fornire i mezzi per ridurre un eccesso di tensione e di frustrazione, come nel caso dell'attività ludica implicante funzioni di attualizzazione di desideri, di preparazione, di obbedienza a un determinato sistema di regole, di disconoscimento o di adeguamento alla realtà, di divertimento, di addestramento, ecc.²¹.

Il gioco ha un ruolo centrale nella dinamica inerente lo *sviluppo dell'intelligenza*. È un'attività che scaturisce da molti meccanismi studiati dalle scienze dell'educazione; racchiude le qualità essenziali di ordine affettivo, cognitivo, motorio, relazionale, agonistico²². Il gioco comunica uno scambio nel quale è possibile dominare gli oggetti e comprendere il significato delle cose; permette, inoltre, di evitare la ripetitività privilegiando la creatività e lasciando sviluppare, nel contempo, la crescita emotiva e cognitiva favorendo la conquista

²¹ Cfr. P. Ferri, *Cultura pedagogica*, Milano, Avallardi, 1992.

²² Cfr. A. Ronco, *Introduzione alla pedagogia*, Milano, Vita e Pensiero, 1978.

dell'autonomia personale. Si è così compreso che, per il bambino, il gioco rappresenta la serenità corredata di spontaneità e fantasia. Con questa il bambino gioca e sperimenta la socialità nel rapporto con se stesso e con gli altri. Queste abitudini, apprese grazie al gioco infantile, si trasferiranno nelle attività del soggetto durante la vita adulta²³.

La rilevanza del gioco nella vita emozionale, affettiva, educativa, psicologica, ha indotto gli adulti a inserire il gioco nei programmi di ri-abilitazione psichica e psicoterapia, ma raramente squisitamente pedagogica. Eppure l'attività ludica incoraggia lo sviluppo intellettuale e senso motorio, permettendo di cogliere indicazioni manifestanti la situazione affettivo-emotiva del bambino, nonché di indicare soluzioni nel caso si rimarcassero problematiche particolarmente significative ai fini della corretta crescita educativa personale.

Il gioco, quindi, si genera e si sviluppa per favorire la maturazione dell'individuo e inizia con l'impegno e la fatica di attività psico-motorie. Ogni essere umano cresce, impegnandosi attraverso esperienze e ritmi di sviluppo personali, con tempi diversi di apprendimento perché diverse sono le provenienze, le condizioni sociali, i condizionamenti biologici, familiari, scolastici e extrascolastici, il rapporto con i pari. L'importante è ricordare che l'educazione genera apprendimento e, per questo, l'adulto non solo deve rispettare il minore *qua talis*, ma

²³ Cfr. V. Magi, *Sintesi pedagogica*, Milano, Vallardi, 2001.

deve sempre ricordare che il bambino è portatore di emozioni in grado di condizionarlo, di bisogni, di peculiarità e di predisposizioni naturali.

A questo punto ritorna la domanda iniziale: perché il gioco?

La risposta è naturale ed è ormai palese: per crescere: esplorando, conoscendo, apprendendo e maturando.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV., *Pensiero e attività educativa*, Palumbo, Palermo, 1979
- Abbagnano N., *Linee di storia della pedagogia*, Paravia, Torino, 1957
- Bollea G., *Genitori grandi maestri di felicità*, Feltrinelli, Milano, 2005
- Cornoldi C., *Memoria e metacognizione*, Erickson, Trento, 1991
- De Martino E., *Il mondo magico*, Boringhieri, Torino, 1973
- De Santis M. G. (a cura di), *Convivere nell'integrazione. Temi di pedagogia sociale, familiare e interculturale*, Mondostudio, Cassino, 2008
- Ferri P., *Cultura pedagogica*, Avallardi, Milano, 1992
- Giugni G., *Introduzione allo studio della pedagogia*, SEI, Torino, 1998
- Lanno M., *Manuale di pedagogia*, Newton, Milano, 1985
- Laporta R., *Avviamento alla pedagogia*, Vita e Pensiero, Milano, 1978
- Magi V., *Sintesi pedagogica*, Vallardi, Milano, 2001
- Montessori M., *Manuale di pedagogia scientifica*, Alberto Morano, Napoli, 1921
- , *Il segreto dell'infanzia*, Bellinzona, Istituto Editoriale Ticinese, 1938
- , *La scoperta del bambino*, Garzanti, Milano, 1950
- , *La mente del bambino. Mente assorbente*, Garzanti, Milano, 1952
- , *Mente assorbente*, Garzanti, Milano, 1952
- Piaget J., *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, La Nuova Italia, Firenze, 1972
- , *L'immagine mentale nel Bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1974
- , *Memoria e intelligenza*, La Nuova Italia, 1976
- , *La costruzione del reale nel bambino*, La Nuova Italia, 1979
- , *Immagine e rappresentazione*, La Nuova Italia, 1979
- , *La nascita dell'intelligenza nel fanciullo*, Giunti e Barbera, Firenze, 1991
- Reale G., *Filosofia e pedagogia dalle origini ad oggi*, La Scuola, Brescia, 1996
- Ronco A., *Introduzione alla pedagogia*, Vita e Pensiero, Milano, 1978
- Rosati A., *Manuale pedagogico*, Mondadori, Milano, 1978
- Scurati C., *Profili dell'educazione*, Vita e Pensiero, Milano, 2001

Riferimenti sitografici

www.galileo.it

Hanno collaborato: L'Istituto Compresivo L.Caetani di Cisterna di Latina (Lt) e l'Istituto Comprensivo di Castelforte (Lt). Si ringraziano i dirigenti scolastici Patrizia Pochesci e Salvatore Forte.

Annunziata Marciano: Dirigente scolastico Direzione Didattica di Formia (Lt), dottore di ricerca in teoria e storia dei processi formativi (Università di Cassino). E' esperta in letteratuta dell'infanzia ed è autrice di varie opere pedagogiche, inoltre, collabora con varie riviste del settore.

ISBN 9788895700250



9 788895 700250 >

€ 13,00