



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

In principio ...il gioco

Romina Nesti





Andate indietro con la memoria...

Quale era il vostro giocattolo preferito da bambini? e il vostro gioco preferito?





Cos'è il gioco?

Il gioco è un'attività umana fondamentale

Il gioco è da sempre presente nella vita dell'uomo, in ogni tempo e in ogni luogo.

È un fenomeno culturale e sociale.

Il gioco svolge le sue funzioni in tutto l'arco della vita del soggetto.

- » Nell'infanzia
- » Nell'adolescenza
- » Nell'età adulta
- » Nella terza età

È un importante dispositivo di cura di sé e degli altri





A caccia di una definizione....

La definizione di gioco che ha messo tutti d'accordo è novecentesca. Due gli autori a cui facciamo riferimento: uno storico Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1939) e un sociologo Roger Caillois (*I giochi e gli uomini*, 1958)

“il gioco è un’azione, o un’occupazione volontaria compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di ‘essere diversi’ dalla vita ordinaria” (Huizinga, p. 35)

Un’attività è gioco solo se è:

libera, regolata, separata, fittizia, improduttiva, incerta.

Caillois definirà anche 4 categorie ludiche: *Agon, Alea, Mimicry, Ilinx*





Gioco e società

Il rapporto tra gioco e società è sempre stato forte e persistente. Tale rapporto si è venuto a modificare nel tempo ma continua ad essere ancora oggi significativo in quanto il gioco è un costruttore e veicolatore di valori, risponde ai bisogni del soggetto e svolge un ruolo educativo fondamentale.

È stato a più riprese legato alla divisione di classe, rappresentante di una determinata classe sociale ma anche di una cultura e di una società.

Il gioco è centrale nell'inculturazione, nell'educazione, nella formazione del soggetto.





Attraverso il gioco la società mostra i propri valori dominanti permettendo a tutti i suoi membri di dividerli e metterli in atto. Può svolgere un'azione conformatrice ma anche liberatrice.

Il gioco come fenomeno sociale permette ai bambini di conoscere, interpretare e comprendere la società nella quale vivono e crescono.

- Il rapporto tra gioco e società è ben rappresentato dai giocattoli!



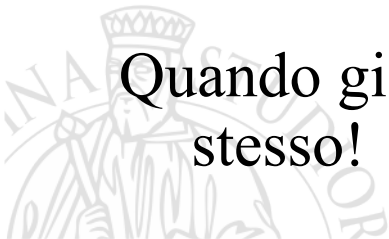


Perché il gioco?

Alle caratteristiche che ci hanno raccontato i teorici noi possiamo aggiungerne altre che lo rendono centrale nell'educazione e nella formazione dei soggetti:

- *Il gioco è libertà*
- *Il gioco è piacere*
- *Il gioco è automotivante*
- *Il gioco è coinvolgente*
- *Il gioco è un'avventura*

Quando gioco io posso essere me stesso ed esprimo tutto me stesso!





Il gioco nella formazione. Le sue “mille” funzioni

“con il gioco si sviluppano l’anima e l’intelligenza [...] Un fanciullo che non sa giocare, un ‘piccolo vecchio’ sarà un adulto che non saprà pensare”

(Chateau)

Il gioco svolge nella crescita del soggetto molteplici funzioni, toccando molteplici aree del soggetto.

Il gioco contribuisce a sviluppare:

- **L’Area senso motoria**
- **Capacità simboliche e fantastiche**
- **Capacità cognitive e apprendimenti**
- **Capacità comunicative e metacomunicative**
- **L’area affettiva ed emotiva**





Ma non basta “lasciar giocare”

Per far sì che il gioco svolga tutte le sue funzioni educative e formative l’adulto-educatore deve svolgere riflessioni e analisi sul gioco, deve preparare il *terreno ludico*





Il terreno ludico...

Come si prepara il terreno ludico? Attraverso riflessioni e azioni volte a creare una pedagogia e una didattica ludica.

Non ricette!





Alcuni principi-guida

- 1) Credere nel gioco*
- 2) Conoscenza ludica*
- 3) Progettazione e programmazione*
- 4) Pensare l'ambiente*
- 5) Flessibilità e rispetto*





Conoscenza ludica

Per conoscenza ludica si intende conoscere approfonditamente i giochi, le loro regole e soprattutto la loro struttura.

Ogni gioco ha una sua “grammatica” o “logica” interna ed esterna (cfr. Parlebas). Quella interna è la struttura del gioco fatta di regole, i punteggi, gli spazi, le forme di comunicazione e relazione presenti nel gioco etc...(tutti questi sono chiamati da Parlebas universali ludici)

Quella esterna fa riferimento al contesto socio-culturale a cui il gioco appartiene, a come il contesto lo considera e a come lo modifica.





Un esempio di analisi ludica...

- ***Nome del gioco***
 - Storia e geografia ludica (da dove viene? e antico o nuovo? etc.)

- **Struttura ludica (grammatica ludica)**
 - Regole
 - Spazi richiesti per giocare
 - Tempi
 - Punteggi (se presenti)
 - Oggetti
 - Ruoli
 - Relazioni (collaborative, cooperative, oppositive, ambivalenti)
 - Varianti possibili

- **Riflessioni educative**
 - Perché giocareci?
 - Per chi è adatto?
 - Quando lo posso far giocare?





Programmare Progettare

Come ogni azione didattica/educativa anche l'attività ludica va progettata e pensata. Ma programmare e progettare il gioco significa pensarlo attraverso momenti mai rigidi, forzati, azioni mai prescrittive. La progettazione ludica è elastica, pronta al cambiamento, vive in situazione, si modifica in itinere.

Possiamo pensare due forme di progettazione:

- 1) Una più legata al gioco come strumento per apprendere
- 2) una rivolta ad una vera e propria educazione ludica

Forme che si intrecciano e si intersecano continuamente.

Il gioco non si può improvvisare. L'educatore ludico deve continuamente riflettere sulle proprie azioni (scopi, motivazioni), deve poter e saper modificare la propria azione anche secondo il contesto nel quale opera.



Pensare l'ambiente

- L'ambiente ludico per far sì che svolga tutte le sue funzioni educative e formative va pensato e progettato. Legato al contesto nel quale si opera.
- L'ambiente è sempre educativo, è di per sé uno strumento educativo. Pensare l'ambiente in senso ludico significa far sì che il gioco e tutti i tipi di gioco possano essere messi in atto e chi gioca possa esprimere al meglio se stesso.





Flessibilità e rispetto

Qual è il ruolo dell'adulto nel gioco?

La questione è complessa, è spesso legata all'idea che ha l'adulto del gioco, a come l'adulto/insegnante/educatore si pone nei confronti dei giocatori.

Molto spesso l'adulto tende a comandare il gioco, a imporlo. Ma il gioco è sempre libero e non è mai rigido (le regole sono sempre modificabili).

L'adulto deve farsi regista e mediatore ludico!

Deve essere flessibile e rispettoso dei giocatori





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

*Grazie a tutti per l'attenzione
e... giocate!!!*

