

# FAUSTO PRESUTTI

# GIOCHI DIDATTICI

# ISPEF



# LA METODOLOGIA DEL GIOCO

## *LE CARATTERISTICHE E LE REGOLE DEL GIOCO*

Le caratteristiche fondamentali delle attività di gioco sono:

- a) la **spontaneità**, cioè la mancanza di programmazione dettagliata del processo da svolgere;
- b) l'**interesse**, cioè la curiosità e l'impegno creato da una motivazione interiore;
- c) l'**animazione**, cioè la personalizzazione del gioco nel rispetto degli elementi più importanti e significativi;
- d) l'**improvvisazione**, cioè il seguire le esigenze momentanee, nate durante lo svolgimento del gioco, che consentono di scoprire e di inventare nuove regole.

L'analisi delle caratteristiche del gioco consente un confronto con le caratteristiche del lavoro:

- a) mentre il gioco è un'attività spontanea, il lavoro è un'attività programmata per raggiungere un obiettivo prefissato. Il gioco è un piacere, il lavoro un dovere;
- b) mentre il gioco si basa su una motivazione interiore, il lavoro si basa su un riconoscimento sociale ed economico. Mentre il gioco si attua secondo un crescita personale, il lavoro si attua per realizzare capacità e competenze specifiche;
- c) gli avvenimenti più importanti mentre nel gioco avvengono durante l'esperienza stessa, nel lavoro avvengono nel raggiungimento del risultato finale;
- d) il gioco stimola alla ricerca, alla scoperta e alla sperimentazione creative; il lavoro privilegia il conseguimento di attività già consolidate e verificate.

Queste considerazioni portano a concludere che **le attività di gioco si attuano in situazioni armoniche, naturali e divertenti**, mentre le attività di lavoro si attuano in situazioni programmate, artificiali e senza coinvolgimento emotivo.

Le attività di gioco risultano quindi importanti:

- 1) in situazioni di apprendimento spontaneo,
- 2) oppure, al contrario, per rendere dinamici e motivanti gli ambienti educativi, strutturati scientificamente (ad esempio: insegnamenti scolastici, competizioni sportive, ecc..).

Da quanto esposto si può dedurre che le regole fondamentali del gioco sono:

- a) la **motivazione interiore**, cioè le esigenze, gli interessi e le aspettative personali e momentanee;
- b) la **personalizzazione**, cioè la strutturazione del gioco secondo lo specifico ambiente, la quantità e le capacità dei partecipanti, le dinamiche emotivo-sociali;
- c) la **costruttività evolutiva degli apprendimenti**, cioè l'acquisizione di semplici abilità per una progressiva strutturazione e acquisizione di capacità sempre più complesse e complete;

- d) la **creatività**, cioè la libera espressione di ipotesi e di progetti che partono dalla realtà, per interagire e trasformare la realtà stessa.

## **GIOCO E SOCIETÀ**

Da quanto sopra esposto risulta evidente che il gioco è un'attività sociale avente regole e caratteristiche psicologiche e culturali differenti del lavoro e dal passatempo, poiché è un momento vissuto seriamente e gioiosamente, la cui partecipazione è basata su un coinvolgimento dell'intera personalità.

Il valore antropologico del gioco varia rispetto all'età della persona, al sesso e alla classe sociale, alle condizioni economiche e al gruppo culturale di appartenenza.

Attraverso lo studio dei giochi usati in una determinata epoca di un particolare paese è possibile ricostruire la storia della vita quotidiana vissuta da quel popolo. Ad esempio è molto interessante il confronto tra i giochi rurali, i giochi cittadini e i giochi con materiali tecnologici effettuati in Italia in questo ultimo secolo.

Una regola che scaturisce da questo confronto antropologico è: cambiando usi e costumi sociali, si modificano o si trasformano i giochi e modi di giocare. Dal bambolotto di stoffa al robot di plastica e metallo si può cogliere tutta la storia dell'evoluzione umana.

Un'altra regola antropologica che ne scaturisce è: analizzando le caratteristiche dei giochi si possono comprendere quali sono gli aspetti che la società tende a sviluppare nelle nuove generazioni. Ciò è evidente ad esempio confrontando “nascondino” (in cui i bambini socializzano notoriamente le loro paure) con i videogiochi di extraterrestri (in cui ogni bambino gioca individualmente, distruggendo esseri e astronavi). Dal nascondino ai videogiochi c'è la sintesi dell'evoluzione sociale che da gruppi di famiglie contadine o paesane si sono trasformate in nuclei essenziali di famiglie cittadine.

## **LE FUNZIONI DEL GIOCO**

Il gioco ha assunto una importante funzione nella società, non solo come momento di crescita dei bambini e di socializzazione con i coetanei, ma anche come:

- a) attività ricreativa degli adulti che, con il progresso tecno-scientifico, si è notevolmente ampliata, lasciando spazio alla creatività e agli interessi personali;
- b) rapporto tra genitori e figli, per una efficace e significativa relazione affettiva e per uno scambio di esperienze;
- c) attività di conoscenza, grazie all'uso di laboratori scolastici, di materiali didattici, di centri di attività istruttivi o, quanto meno, di momenti educativi per imparare divertendosi.

Rispetto all'ottica in cui ci si pone, il gioco assume significati e funzioni diverse:

- 1) i biologi e la psicologia comportamentista studiano il gioco in relazione allo **sviluppo delle funzioni vitali**, come attività di chi reagisce a stimoli di crescita;
- 2) gli etologi studiano i **modelli di comportamento apparentemente “inutili e senza scopo” del gioco** poiché avvengono al di fuori del loro contesto e senza raggiungere fisicamente l’obiettivo previsto (ad esempio: mangiare, lottare, attività sessuali, ecc.);
- 3) gli antropologi, i sociologi e gli psicologi sociali studiano il gioco come momento per **apprendere i propri ruoli sociali e come attività per inserirsi all’interno della gerarchia sociale**;
- 4) la psicologia cognitiva e la psicologia gestaltica e pragmatica studiano il gioco come **attività di esplorazione, di manipolazione e di sperimentazione necessaria per la strutturazione di capacità percettive e intellettive**;
- 5) la psicoanalisi studia il gioco come **espressione dell’IO e delle attività inconscie dell’individuo**;
- 6) la psicologia relazionale studia il gioco come **momento di socializzazione e di rapporto con la realtà**;
- 7) la pedagogia e la filosofia umanistica studiano il gioco come **forma di apprendimento e di sviluppo delle abilità dei bambini, in funzione degli apprendimenti e delle capacità di rappresentazione mentale della realtà**;
- 8) la didattica studia il gioco come:
  - **fase iniziale di sviluppo di esperienze educative,**
  - **attività di ricreazione delle energie fisiche e psichiche,**
  - **base di consolidamento per le conoscenze e i concetti acquisiti.**

## ***METODI DI ATTUAZIONE DEL GIOCO***

I bambini mentre giocano sanno di giocare (“A che gioco giochiamo?”, “Facciamo finta di fare la maestra”, “Facciamo la guerra per finta”, “Intanto è solo un gioco”).

Il primo livello del gioco è l’**imitazione sociale**. Mentre imita il bambino acquisisce le capacità necessarie a giocare. L’importante è che il bambino si senta coinvolto nell’imitazione che compie e quindi diventi parte di sé stesso. Ciò porta ad **interiorizzare** il gioco, facendolo “proprio”. Quindi, per il bambino l’imitazione non è un semplice copiare, ma significa acquisire i requisiti indispensabili per poter giocare con sicurezza e per poter vivere il gioco in armonia con la propria personalità e con le proprie capacità.

Sulla base delle capacità acquisite per imitazione, il bambino sviluppa una serie di strategie e di procedure comportamentali che consentono di attuare o di modificare il gioco a suo piacere.

### **Giocando, si impara a giocare.**

È importante all’inizio lasciare che i bambini giochino liberamente. Su questa attività spontanea occorre poi strutturare progressivamente una serie di ordini e di regole che rendono

sempre più complesso il gioco. A questo proposito è fondamentale che l'educatore tenga presente la **Metodologia del Gioco**:

- Esplorazione: attività di investigazione dell'ambiente e di sperimentazione del gioco. Questa attività è prevalentemente senso-motoria.
- Rappresentazione simbolica: attività di animiamo e di simbolizzazione emotiva con cui si entra nella situazione di gioco, diventando parte del gioco. Questa attività è prevalentemente psico-emozionale.
- Costruzione regole: attività di acquisizione, di astrazione e di generalizzazione del gioco, mediante costruzione di strategie intellettive, di rappresentazioni mentali e di ipotesi progettuali. Questa attività è prevalentemente logico-conoscitiva.
- Comunicazione sociale: attività di codificazione simbolica, di realizzazione operativa e di espressione linguistica delle acquisizioni, delle scoperte e delle esperienze vissute durante il gioco. Questa attività è prevalentemente comunicativa-relazionale.
- Ricreazione: momento di non attività utile a scaricare le tensioni accumulate e a ricreare l'attenzione e le energie necessarie per ricominciare lo stesso gioco ad un livello più complesso oppure un gioco diverso. Questa attività è prevalentemente di libera espressione.

La Metodologia del Gioco si basa su una struttura di apprendimenti ciclici evolutivi, in cui un gioco è la base per l'acquisizione del gioco successivo ed è il rinforzo per quelli precedenti.

La Metodologia del Gioco si basa sulla naturale capacità di apprendimento dei bambini e per questo risulta spontanea e di facile attuazione nell'esperienza educativa.

Realizzando la Metodologia del Gioco l'educatore deve diventare un animatore stimolante capace di osservare, di strutturare un ambiente ricco di sensazioni e, se richiesto dai bambini, capace di programmare una serie di attività-gioco strutturate in ordine progressivo con personale fantasia e creatività.

In seguito sono gli stessi bambini a strutturare e a reinventare il gioco.

Dunque, da un momento di gioco libero, si passa ad attività di gioco strutturato direttamente o indirettamente dall'educatore, per poi concludere con situazioni di gioco strutturato o creato dagli stessi bambini.

È importante che l'educatore e i bambini non abbiano timore di sbagliare, ma che, analizzando gli errori, riescano a comprendere e a sviluppare le caratteristiche del gioco.

L'analisi delle caratteristiche del gioco, la scoperta degli errori, le associazioni libere e la considerazione di oggetti o di elementi assenti sono attività fondamentali per sviluppare la logica e la creatività, che, unite ad una partecipazione emotivo-sociale, rendono il gioco uno strumento unico e indispensabile per l'acquisizione di capacità intellettive e per lo sviluppo della personalità dei bambini.

## ***I TIPI DI GIOCO***

Concludendo, i vari tipi di gioco che si realizzano sono:

- a) **Giochi senso-motori**, basati prevalentemente sull'acquisizione di abilità, di capacità e di competenze corporee o comportamentali;
- b) **Giochi di manipolazione e di costruzione**, basati prevalentemente sulla percezione visivo-uditiva e sull'organizzazione mnemonica, spaziale, temporale o concettuale;
- c) **Giochi logico-conoscitivi**, basati prevalentemente sull'acquisizione e sullo sviluppo di capacità di informazione e di ragionamento e sulla strutturazione di strategie mentali;
- d) **Giochi logico-creativi**, basati prevalentemente sulla progettazione e sull'espressione di capacità di scoperta, di invenzione e di immaginazione;
- e) **Giochi psico-affettivi**, basati prevalentemente sullo sviluppo della propria personalità e sull'espressione dei propri stati emozionali;
- f) **Giochi socio-comunicativi**, basati prevalentemente sull'incentivazione di capacità di comunicazione e di relazioni sociali.

Le potenzialità di un gioco sono determinate dalle possibilità di appartenere a più di un tipo di gioco, stimolandoli sia contemporaneamente che in fasi successive.

*Per approfondimenti riguardo ai Test Didattici o ai Giochi Didattici ISPEF si rinvia alla lettura del libro "Il Gioco Educativo" ISBN 978-88-96887-06-6, pubblicato nella serie *Infanzia* dell'I.S.P.E.F. ed acquistabile on line su <http://eshop.ispef.info> .*