



Giocare è cosa seria:

L'importanza del gioco nello sviluppo

È un'iniziativa nata nell'ambito del Modello Educreando© Binazionale, nella quale le scuole coinvolte sviluppano un tema che interessa bambini e adolescenti, attraverso modalità che consentono la condivisione di problematiche comuni a tutti loro: il gioco.

Il bambino che gioca spontaneamente esprime il proprio stato evolutivo.

Il gioco è differente dal fare e dal sapere perché si tratta di un'interazione primaria che avviene attraverso un atto ludico. L'essere umano, grazie a tale attività crea le "regole del gioco" e le norme basiche della cultura e della convivenza.¹ Il bambino gioca con "un sapere non pensato"². È un sapere non pensato, che non si traduce in parole, è un sapere dell'inconscio che riunisce esperienze e concetti che procedono dalla vita di relazioni. La scuola ha l'opportunità di entrare in contatto con l'atto ludico che trasmette tale "sapere non pensato". Quando ciò avviene in presenza di un altro, come ad esempio il docente, è possibile *negoziare* progetti condivisi. In questi casi il gioco permette di trasformare un problema in un'opportunità, utilizzando i linguaggi espressivi che consentono l'elaborazione delle relazioni che possono essere per loro problematiche. Pertanto, rappresenta una modalità per prevenire l'aggressività distruttiva.

Così inteso il gioco diventa un'esperienza evolutiva fondamentale per entrare nel mondo: con la guida di un caregiver che lo accompagna a comprendere il senso di tale sapere inconscio.

Gratuità e coinvolgimento sono due condizioni che implicano motivazione, protagonismo, sviluppo di competenze cognitive e psicosociali³.

I giochi e i giocattoli sono compagni di vita per ogni persona. Giocare è riconosciuto come un diritto di ogni bambino il cui rispetto garantisce una crescita armonica e integrata.

¹ Cfr.: Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Paris: Gallimard

² Bollas, C. (2002). *La sombra del objeto: psicoanálisis de lo sabido no pensado*. Buenos Aires: Amorrortu. Bollas, C. (2018). *L'ombra dell'oggetto. Psicoanalisi del conosciuto non pensato*. Milano: Raffaello Cortina Editore.

³ Farello, P., Bianchi, F. (2001). *Laboratorio dell'autobiografia Ricordi e progetto di sé*. Trento: Erickson.



"Giocare è cosa seria" sottolinea un principio fondamentale spesso trascurato nel contesto educativo: il gioco non è solo una forma di svago, ma un elemento cruciale per l'apprendimento e lo sviluppo integrale della fantasia, della simbolizzazione dei bambini e degli adolescenti. In questa prospettiva favorisce la mentalizzazione e l'elaborazione di conflitti, sia evolutivi, sia connessi alle particolarità del soggetto.

Partecipare a questa iniziativa significa riconoscere e valorizzare il potenziale educativo del gioco, integrandolo in modo intenzionale all'interno delle attività scolastiche.

OBIETTIVI PER STUDENTI:

1. Promuovere la creatività per significare e interpretare il gioco e lo scherzo come veicoli di cultura, mediatori di realtà e di stati emotivi che devono essere comunicati per produrre crescita simbolica.
2. Abitare e far crescere gli spazi ludici istituzionali e personali per prevenire le interazioni "violentatrici".
3. Recuperare il senso dell'umorismo, così diluito nelle situazioni attuali.

METODOLOGIA:

Gli insegnanti svolgono un ruolo cruciale nell'implementazione del gioco come strumento psico-socio-educativo, che rinnova il desiderio di insegnare ed imparare.

In questa prospettiva l'intervento dei docenti non può prescindere da tali fondamentali:

1. Essere convinti dell'importanza del gioco, nella costruzione della soggettività.
2. Acquisire la consapevolezza che "mettersi in gioco" è il fondamento per attuare un processo virtuoso e divertente, che favorisce lo sviluppo del bambino e dell'adolescente. Solo un docente che si diverte e si mette in gioco trasmette il desiderio di giocare, come stimolo per lo sviluppo.

PROPOSTE OPERATIVE

Per favorire questo processo abbiamo individuato il tema dell'**inclusione delle diversità**.

Il concetto di inclusione per noi implica un cambio di mentalità perché permette di *visibilizzare* la diversità presente in ogni aula: diversità di intelligenza, del grado di maturazione, di genere, del modo di imparare e di comunicare, differenze culturali, sociali, etniche, linguistiche. Essendo gli alunni tutti diversi bisogna uscire da un'ottica "normalizzante" che omogenizza le



differenze, valorizzando la soggettività di ciascuno, senza stress. Per favorire il benessere del docente, la proposta presenta pratiche semplici, che alleggeriscono le attività da svolgere.

Possibili attività per lavorare sull'inclusione delle diversità:

- Giochi di costruzione, giochi linguistici, enigmi e giochi di strategia sfidano i bambini a pensare in modo strategico e a trovare soluzioni innovative, migliorando la loro capacità di analisi e di ragionamento.
- Giochi di squadra, attività ludiche e giochi di ruolo aiutano i bambini a comprendere l'importanza del lavoro di squadra, della leadership e dell'empatia. Queste esperienze contribuiscono a costruire relazioni positive e a sviluppare un senso di comunità all'interno della classe.
- Attività ludiche come il teatro, il disegno e il gioco simbolico permettono agli studenti di esplorare le proprie emozioni in un ambiente sicuro e supportivo, promuovendo così l'autostima e la resilienza.
- Attività con il coinvolgimento corporeo e l'educazione motoria.
- Valorizzazione dei vissuti personali con la narrazione autobiografica.

DATA DELL'EVENTO: 30 OTTOBRE 2024

SEDE DELL'EVENTO: la propria classe/scuola/organizzazione.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Le scuole si possono cimentare in base all'età e alla creatività di studenti e insegnanti inviando la propria candidatura sul modulo Google: <https://forms.gle/yZ7ixN77Hpt2y4VQ9>

DOCUMENTAZIONE DELL'ESPERIENZA

Le attività svolte possono essere documentate con:

- Disegno
- Fumetto
- Ballo
- Scherzi e barzellette
- Rappresentazione teatrale
- Scrittura creativa
- Video
- Power Point





I prodotti realizzati potranno essere caricati sul drive attraverso il link⁴:
<https://drive.google.com/drive/folders/1lvr7jPVjUAMxLONh6-uRuNJgafe3vzJN?usp=sharing>

Una selezione dei lavori, a giudizio insindacabile del comitato scientifico, verrà pubblicata online sul Padlet di Educreando© Binazionale in apposita sezione dedicata all'iniziativa.

LA PARTECIPAZIONE ALLA MANIFESTAZIONE È LIBERA, VOLONTARIA, GRATUITA.

CONTATTI ITALIA: NEWSLETTEREDUCREANDOBINAZIONAL@GMAIL.COM

FONDAMENTI E ESPERIENZE PREGRESSE DEL GRUPPO DI LAVORO SU CUI È FONDATA L'INIZIATIVA (CON NOTE BIBLIOGRAFICHE)

"Giocare è cosa seria" ci ricorda che il gioco non è solo un passatempo ma è un'attività che permette lo sviluppo della curiosità per affrontare le sfide del futuro.

È un'iniziativa ispirata a una fortunata esperienza condotta per 7 anni dalla coordinatrice argentina presso l'Istituto Superiore di Formazione Docente n° 1 della città di Avellaneda (provincia di Buenos Aires), i cui risultati sono stati pubblicati nel libro [*Caja de herramientas para la educación emocional*](#) (Mansione, I, Temelini J. P. y Zac, D.)⁵.

Esperienze sul gioco sono state condotte anche in Italia, presentate a convegni nazionali e internazionali da parte della coordinatrice italiana come sintesi delle esperienze condotte presso IC 1° Don Bosco Melloni di Portici e pubblicati nel volume⁶ [*Intervento psicologico per la scuola e metodi narrativi. Strategie per la costruzione dell'intervento*](#). (Improta, A.).

Inoltre, nell'ambito del Modello Educreando© Binazionale è stato realizzato l'ebook "[*Scuola ludens*](#)"⁷ dall'equipe dell'IC Mattei di Vittorio di Pioltello (MI) (Salzano, A.M, Acampora, A., 2022).

⁴ Nel drive trovi già caricata la brochure dell'evento.

⁵ Mansione, I, Temelini J. P. y Zac, D. (2016) [*Caja de herramientas para la educación emocional*](#). Buenos Aires: Editorial Noveduc

⁶ Improta, A. (2015). [*Intervento psicologico per la scuola e metodi narrativi. Strategie per la costruzione dell'intervento*](#). Francavilla al Mare: Psiconline.

⁷ Salzano, A.M, Acampora, A., (2022) [*Scuola ludens*](#). consultabile al link:

<https://read.bookcreator.com/o0o6qUoBHVbD6fCt9iI9G1ZrvK92/avuClC5dSC-XooEijWAUlw/BIR3RI98QhGz6iKe8vmGIQ>