

EDUCATIONAL MILESTONES

Sfide e strumenti educativi per la prima e la seconda infanzia

Collana diretta da Daniele Fedeli



Comitato Scientifico

Massimo Baldacci (Università di Urbino), *Fabio Bocci* (Università RomaTre),
Lucio Cottini (Università di Udine), *Piero Crispiani* (Università di Macerata),
Franco Fabbro (Università di Udine), *Zbigniew Formella* (Università Salesiana di Roma),
Patrizia Gaspari (Università di Urbino), *Angelo Lascioli* (Università di Verona),
Paolo Meazzini (Università Salesiana di Mestre), *Laura Nota* (Università di Padova),
Rosalba Perini (Direttore Editoriale "Progetto Tre-Sei"), *Maria T. Sgaramella* (Università di Padova),
Bruno Sacher (SOC di Pediatria-S. Daniele del Friuli), *Antonella Valenti* (Università della Calabria)

La collana pubblica opere scientifiche, che si caratterizzano per il rigore metodologico e per l'impostazione operativa. Sono privilegiati i volumi a carattere monografico, con riferimento a problematiche ed a strumenti relativi alla prima ed alla seconda infanzia. Potranno essere considerate opere che, pur relative a fasce d'età diverse, presentino un particolare livello di qualità scientifica e di interesse pratico-operativo. La collana pubblica opere ad invito. Saranno altresì valutate proposte che rispettino specifici standard scientifici e sottoposte a referaggio da parte del Comitato Scientifico.

I volumi pubblicati sono sottoposti a referaggio.

Indice

Presentazione , di <i>Luciana Bellatalla</i>	13
Introduzione	19

PARTE PRIMA
STORIA DEL GIOCO
a cura di Cristina Tonini Cardinali

<i>Capitolo primo</i>	
Che cosa è il gioco?	23
1. Genesi e caratteristiche del gioco	23
2. Il gioco: un po' di storia	25
2.1. <i>L'età antica</i>	25
2.2. <i>Il Medioevo</i>	28
2.3. <i>Il Rinascimento</i>	29
2.4. <i>Il seicento ed il settecento</i>	31
 <i>Capitolo secondo</i>	
Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco	37
1. Il gioco: valenze psico-pedagogiche	37
1.1. <i>L'ottocento e la prima metà del novecento</i>	38
1.2. <i>Dal secondo Novecento all'Età Moderna</i>	53
 <i>Capitolo terzo</i>	
La pedagogia moderna	57
1. Gregory Bateson	58
2. Eugen Fink	59
3. Roger Callois	60
4. Jerome Seymour Bruner	62
5. Piero Bertolini	64

6. Bernard Aucouturier	66
7. Giovanni Genovesi	67
<i>Capitolo quarto</i>	
Il gioco nell'epoca post-moderna e contemporanea	73
<i>Capitolo quinto</i>	
Giocare nel XXI Secolo	77
<i>Capitolo sesto</i>	
Dal gioco infantile al gioco adulto	79
<i>Capitolo settimo</i>	
Riassumendo le teorie del gioco	81

PARTE SECONDA
 IL VIDEOGIOCO: IL GAME DEL *PLAY* NEL III MILLENNIO
a cura di Luca Federici

<i>Capitolo primo</i>	
Videō lūdus	87
1. Le regole del videogioco	91
2. Le regole del game	99
3. Videoludendo docere	102
4. «Quattro chiacchiere con...»	119
5. Game Over. Press start button. Again!	174

PARTE TERZA
 DIRITTO AL GIOCO E ORDINAMENTI
a cura di Cristina Tonini Cardinali

<i>Capitolo primo</i>	
Legislazione sul gioco	181
1. Dichiarazioni Internazionali dei diritti dei bambini	181
2. Convenzione ONU dei Diritti dell'Infanzia	182
3. Diritti dell'infanzia ed Habitat	183
4. Legge 28 agosto 1997 n.285 "Disposizioni per la promozione di diritti e di opportunità per l'infanzia e l'adolescenza"	184

5. Le città amiche dell'infanzia: esempi di attuazione della Legge 285/1997	188
6. Innovazione e sperimentazione di servizi socioeducativi per la prima infanzia: servizi educativi e ricreativi per il tempo libero	192
7. Il gioco nelle istituzioni scolastiche	202

Capitolo secondo

Riassumendo: le principali leggi sul gioco	207
---	-----

PARTE QUARTA
GIOCO E ANIMAZIONE

a cura di Manuela Valentini e Cristina Tonini Cardinali

Capitolo primo

Valore storico-culturale dell'animazione	211
1. Cosa significa animazione	212
2. L'animazione ed il suo ruolo sociale	216
3. Animazione Socio-Culturale	219
4. Anima-Azione: teatro d'animazione e comico-terapia	220
5. Arte	224
6. Lettura e Narrazione	226
7. Musica	228

Capitolo secondo

La figura dell'animatore mediatore di relazioni interpersonali	233
1. Professione Animatore: conseguenza del progresso	235

Capitolo terzo

La comunicazione	243
1. Comunicare attraverso il corpo	247
2. Metodi per incrementare la comunicazione interpersonale all'interno del gruppo	248

Capitolo quarto

Gli strumenti e le tecniche dell'animazione	257
1. Gioco e Animazione	258
2. Giochi giusti nel giusto contesto	264
3. Riflessioni conclusive sul gioco	270

<i>Capitolo quinto</i>	
I Laboratori	273
<i>Capitolo sesto</i>	
Interventi ricreativi ed educativi per il tempo libero	277
<i>Capitolo settimo</i>	
La Progettazione	285
<i>Capitolo ottavo</i>	
Centri aggregativi ed educativi per l'Infanzia e per l'Adolescenza	291
<i>Capitolo nono</i>	
Servizi per l'integrazione ed il rispetto delle diverse culture	299
<i>Capitolo decimo</i>	
Animazione ed attività ricreative per la Terza Età	303
<i>Capitolo undicesimo</i>	
Osservazione: quando, come e perché	305
<i>Capitolo dodicesimo</i>	
Ruoli scolastici/ruoli sociali e stili di personalità	313

PARTE QUINTA
 GIOCO ED ATTIVITÀ SOCIALI: STUDI SCIENTIFICI E REVIEW
a cura di Cristina Tonini Cardinali e Manuela Valentini

<i>Capitolo primo</i>	
Contesti e funzioni	325
<i>Capitolo secondo</i>	
Visione storico-culturale	329
<i>Capitolo terzo</i>	
Studi Scientifici e Review	331
<i>Capitolo quarto</i>	
Review: metodi di Ricerca	339
1. Criteri di inclusione	339
2. Studi che riguardano l'infanzia	347

3. Studi che riguardano l'adolescenza e la maturità	348
4. Studi che riguardano la vecchiaia	352
5. Studi che riguardano il corpo e le sue alterazioni: la malattia e la disabilità	354

PARTE SESTA
ATTIVITÀ MOTORIA E DISABILITÀ
a cura di Manuela Valentini

<i>Capitolo primo</i>	
Quale disabilità	365
<i>Capitolo secondo</i>	
Dall'integrazione all'inclusione: l'iter legislativo	373
1. Il nuovo modello P.E.I.	387
<i>Capitolo terzo</i>	
Trasformare la scuola e l'apprendimento per realizzare l'educazione inclusiva	391
<i>Capitolo quarto</i>	
Stili cognitivi, stili di apprendimento, stili e strategie di insegnamento per una scuola inclusiva	397
<i>Capitolo quinto</i>	
Strategie e strumenti per la partecipazione e l'inclusione	403
<i>Capitolo sesto</i>	
L'attività motorio-sportiva come opportunità formativa di inclusione	409
<i>Capitolo settimo</i>	
Qualità dell'inclusione e adattamento della lezione	413
<i>Capitolo ottavo</i>	
Dall'attività fisica adattata alla pratica sportiva integrata	417
<i>Conclusioni</i>	425
<i>Bibliografia</i>	429
<i>Sitografia</i>	443

Introduzione

«Perché in natura esiste il gioco? Come mai gli animali superiori e gli esseri umani dedicano parte del loro tempo a giocare? Quale senso ha questa attività apparentemente inutile?

Il significato del gioco ha appassionato filosofi e biologi, sociologi e psicologi, antropologi ed etologi.

Nel corso del XIX e del XX secolo sono state proposte diverse teorie.

In linea di massima le ricerche coincidono con un progressivo riconoscimento del suo valore e con la consapevolezza crescente che le attività ludiche hanno senso e dignità».¹

Il testo intende analizzare l'aspetto antropologico, sociologico e filosofico del gioco per arrivare all'aspetto pedagogico.

L'attività ludica è un fenomeno di natura ad un tempo pre-culturale (giocano anche gli animali) culturale (è la cultura del gruppo che plasma le forme di ogni gioco presso chi lo pratica) ma anche omni-culturale, di forma strutturante o modello di tutta la cultura (Huizinga).

Si può giocare per divertimento, per passione o per evasione, ma sempre con la massima serietà ed il pieno rispetto delle regole.

I diversi aspetti insiti nel gioco contribuiscono a renderlo un fenomeno, complesso e ricco, che genera manifestazioni con valenze diverse a seconda della cultura a cui appartiene.

Ognuno possiede una concezione propria, anche se non si è in grado di dargli una definizione coerente e comprensiva di tutte le sue sfaccettature.

Il termine *gioco* nella nostra cultura identifica una «qualsiasi attività a cui si dedicano adulti o bambini a scopo di svago, e anche per esercitare il corpo o la mente».²

Un altro significato che gli viene attribuito è quello che lo vede come una «competizione di vario tipo tra due o più persone, basata su regole, il cui esito dipende dall'abilità o dalla sorte».³

¹ http://guide.supereva.it/grafologia_e_test/interventi/2009/06/il-gioco

² Colletti V., Sabatini F., *Dizionario della lingua italiana* [http://dizionari.corriere.it/dizionario_italiano/G/gioco.shtml]

³ *Ibidem.*

Non conosciamo i suoi confini, un fenomeno complesso che da sempre ha affascinato gli studi pedagogici e sociologici per capirne le sue valenze educative e didattiche.

In questo saggio passeremo in rassegna i principali contributi teorici sul tema, per cercare di dare una definizione in ambito sociologico, filosofico e pedagogico capace di racchiudere in sé il significato del gioco stesso che, direttamente o indirettamente, coinvolge scienze, saperi, linguaggi, età, professioni.

Una concezione olistica dell'attività ludica che preveda anche una teoria che incontri la pratica, fuse insieme, offrendo, suggerendo, a chi si prenderà cura della Persona nel lungo viaggio dell'educazione e della formazione, al professionista, contenuti che lo possano aiutare, far riflettere, e perché no, anche mettere in crisi, sul compito di accompagnare nel percorso di crescita, di vita, le giovani generazioni e non solo.