

# Il gioco didattico e il gioco libero nella scuola dell'infanzia

---

**Nastasio Poretti, Laura**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2024**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Pula / Sveučilište Jurja Dobrile u Puli**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:137:109842>

*Rights / Prava:* [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-23**



*Repository / Repozitorij:*

[Digital Repository Juraj Dobrila University of Pula](#)



Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti  
Facoltà di Scienze della Formazione

**LAURA NASTASIO PORETTI**

**IL GIOCO DIDATTICO E IL GIOCO LIBERO**

**NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

Tesi di laurea

Pola, 5 giugno 2024  
Sveučilište Jurja Dobrile u Puli  
Università Juraj Dobrila di Pola

Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti  
Facoltà di Scienze della Formazione

**LAURA NASTASIO PORETTI**

**IL GIOCO DIDATTICO E IL GIOCO LIBERO  
NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA**

Tesi di laurea

**DIDAKTIČKE I SLOBODNE IGRE U  
DJEČJEM VRTIĆU**

Diplomski rad

JMBAG / N. MATRICOLA: 0303106454 izvanredani student / studente fuoricorso

Studijski smjer / Corso di laurea: Sveučilišni diplomski studij **Rani i predškolski odgoj i obrazovanje** / Corso universitario di Laurea magistrale in educazione della prima infanzia e prescolare

Predmet / Materia: I giochi tradizionali nella prima e seconda infanzia / Tradicionalne igre u ranoj i predškolskoj dobi

Area scientifico-disciplinare: Scienze sociali

Settore: Scienze dell'educazione

Indirizzo: Scienze pedagogiche

Mentor / Relatore: doc. dr. sc. Snježana Močinić

Pula, 5 lipanj 2024.

Pola, 5 giugno 2024

## **IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI**

Ja, dolje potpisana **Laura Nastasio Poretti**, kandidat za magistru ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja, ovime izjavljujem da je ovaj Diplomski rad rezultat isključivo mojega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Diplomskog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student

U Puli, 5 lipanj 2024. godine

## **DICHIARAZIONE DI INTEGRITÀ ACCADEMICA**

Io, sottoscritta **Laura Nastasio Poretti**, laureando/a in educazione della prima infanzia e prescolare, dichiaro che questa Tesi di Laurea è frutto esclusivamente del mio lavoro, si basa sulle mie ricerche e sulle fonti da me consultate come dimostrano le note e i riferimenti bibliografici. Dichiaro che nella mia tesi non c'è alcuna parte scritta violando le regole accademiche, ovvero copiate da testi non citati, senza rispettare i diritti d'autore degli stessi. Dichiaro, inoltre, che nessuna parte della mia tesi è un'appropriazione totale o parziale di tesi presentate e discusse presso altre istituzioni universitarie o di ricerca.

Lo studente

A Pola, il 5 giugno 2024

## IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, **Laura Nastasio Poretti** dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj diplomski rad pod nazivom **Didaktičke i slobodne igre u dječjem vrtiću**, koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama. Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 5 lipnja 2024.

Potpis

## DICHIARAZIONE sull'uso dell'opera d'autore

Io, sottoscritta **Laura Nastasio Poretti** autorizzo l'Università Juraj Dobrila di Pola, in qualità di portatore dei diritti d'uso, ad inserire l'intera mia tesi di laurea intitolata **Il gioco didattico e il gioco libero nella scuola dell'infanzia** come opera d'autore nella banca dati *on line* della Biblioteca di Ateneo dell'Università Juraj Dobrila di Pola, nonché di renderla pubblicamente disponibile nella banca dati della Biblioteca Universitaria Nazionale, il tutto in accordo con la Legge sui diritti d'autore, gli altri diritti connessi e la buona prassi accademica, in vista della promozione di un accesso libero e aperto alle informazioni scientifiche. Per l'uso dell'opera d'autore descritto sopra, non richiedo alcun compenso.

A Pola, il 5 giugno 2024

Firma

# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	
<b>1. Il gioco: definizione e caratteristiche</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Le molte valenze formative del gioco</b>	<b>3</b>
1.1.1. Il gioco e lo sviluppo sensoriale e motorio	4
1.1.2. Il gioco e lo sviluppo della fantasia	6
1.1.3. Il gioco e lo sviluppo delle capacità cognitive	7
1.1.4. Il gioco e lo sviluppo emotivo-affettivo	8
1.1.5. Il gioco e lo sviluppo sociale	9
<b>1.2. Il gioco tra regole e libertà</b>	<b>10</b>
<b>1.3. L'apprendimento e il gioco: un doppio legame</b>	<b>12</b>
<b>2. Il gioco strutturato e il gioco libero</b>	<b>14</b>
<b>2.1. Le caratteristiche del gioco strutturato</b>	<b>14</b>
<b>2.2. Le caratteristiche del gioco libero</b>	<b>15</b>
<b>2.3. Il gioco, un diritto dell'infanzia negato nella società attuale</b>	<b>17</b>
<b>2.4. Il declino del gioco libero e i problemi di salute dei giovani</b>	<b>21</b>
<b>3. Il gioco nella scuola dell'infanzia</b>	<b>25</b>
<b>3.1 Rapporto tra gioco libero e gioco strutturato nella scuola dell'infanzia</b>	<b>25</b>
<b>3.2 Quali giochi proporre nella scuola dell'infanzia</b>	<b>27</b>
3.2.1 Il gioco simbolico	27
3.2.2 I giochi da tavolo	28
3.2.3 I giochi motori	28
3.3.4 I giochi all'aperto	30
3.3.5 I giochi di costruzione	30
<b>3.4. Il ruolo degli educatori nell'uso del gioco</b>	<b>31</b>
<b>4. La ricerca empirica</b>	<b>33</b>
<b>4.1. Gli obiettivi della ricerca empirica</b>	<b>33</b>

<b>4.2. L'impostazione e la metodologia della ricerca empirica</b>	<b>33</b>
<b>4.3. I soggetti, la durata e il procedimento della ricerca</b>	<b>34</b>
<b>4.4. Discussione sui risultati della ricerca empirica</b>	<b>34</b>
<b>4.5. Riflessioni sui risultati della ricerca empirica</b>	<b>60</b>
<b>5. Conclusione</b>	<b>62</b>
<b>6. Riassunto</b>	<b>64</b>
<b>6.1. Sažetak</b>	<b>66</b>
<b>6.2. Summary</b>	<b>68</b>
<b>7. BIBLIOGRAFIA</b>	<b>71</b>
<b>8. Allegati</b>	<b>74</b>

## **INTRODUZIONE**

Ogni bambino gioca spontaneamente perché il gioco è fonte di benessere e piacere intrinseco. Attraverso il gioco il bambino può conoscere, capire, ordinare e interiorizzare ogni nuova esperienza. Il gioco gli consente di comprendere la realtà esterna alla quale deve imparare ad adattarsi e lo aiuta a conoscere, interpretare e controllare il proprio mondo interno. Attraverso l'esplorazione e la sperimentazione attiva degli oggetti e degli ambienti, nonché l'interazione con gli altri, acquisisce nuove abilità motorie, cognitive e socio-affettive. I bambini liberi di giocare crescono meglio dal punto di vista affettivo e cognitivo, sono più sicuri di sé e riescono a inserire in modo equilibrato gli spazi di svago nella vita quotidiana.

Nella società attuale si assegna al gioco una grande importanza poiché permette alle persone di socializzare, di imparare nuove abilità, di sfidare sé stessi e rilassarsi. Infatti, il gioco rappresenta il primo momento di contatto con la realtà, con coloro che accompagnano il percorso di crescita del bambino, con i suoi sogni e i pensieri, rappresenta il momento di gioia durante la giornata, il divertimento portato all'eccesso, insomma, una parte fondamentale della vita di cui non si può fare a meno. Il bisogno del bambino di giocare spesso si sfrutta per insegnare nuove conoscenze o favorire lo sviluppo di capacità cognitive, emotive, motorie e sociali, in altre parole il gioco si usa come "trucco" per insegnare divertendosi. Le ingerenze e i condizionamenti degli adulti potrebbero rendere tale gioco simile a un'attività didattica qualsiasi, togliendo al gioco alcune sue caratteristiche specifiche.

La tesi affronta la questione della possibilità di conciliare nel gioco realizzato a scuola i vantaggi del gioco libero e di quello strutturato. Nel gioco libero il bambino è il protagonista, detta le regole, i limiti e la durata dell'attività, senza la guida dell'adulto. Così impara a misurarsi con le situazioni, compiere prove, confrontarsi con gli altri, tentare soluzioni nuove. Nel gioco strutturato, proposto, organizzato e monitorato dagli educatori con precisi obiettivi educativi, per quanto sia piacevole per il bambino, si perdono la libertà, l'autonomia, la trasgressività, il gioco fine a sé stesso. D'altra parte, scegliere solo il gioco libero porterebbe l'educatore a rinunciare al suo ruolo educativo, ai doveri che esso comporta. Inoltre, anche il gioco strutturato è importante nel processo di sviluppo del bambino per capire e accettare le norme sociali, mettere in pratica il proprio autocontrollo, ampliare le capacità di attenzione e concentrazione.



## 1. Il gioco: definizione e caratteristiche

Il gioco è “uno dei pochi fenomeni che da sempre ha fatto parte dell’evoluzione dell’uomo”, compare dalla sua nascita, lo segue, lo accompagna nel suo evolversi, nella sua storia, fino alla morte” (Nesti, 2012: 21). Questo fenomeno biologico cambia, si modifica, si adatta e accompagna tutta l’esperienza della vita umana in modo più o meno consapevole e visibile. Infatti, tutti gli uomini nella vita quotidiana giocano costantemente con i pensieri, con le parole, le idee, gli oggetti, ecc. (Nesti, 2012). Loschi (1994) sostiene che il gioco è la vita stessa dei bambini. Con il gioco loro fanno esperienze e soddisfano ogni esigenza, esplorano, si mettono alla prova con sé stessi, con le cose, con gli altri, parlano, si esprimono, è un mezzo perfettamente efficace per liberarsi di tutta quella energia che i bambini hanno in più (Loschi, 1994).

Il gioco non può essere facilmente categorizzato o definito in modo preciso. Può comprendere elementi di diverso tipo e, spesso, può essere difficile da spiegare e comprendere completamente. Definirlo non è semplice e ridurrebbe il suo essere non potendo dare un’immagine nitida e veritiera della sua importanza. Come sostiene Nobile il gioco “nella sua ricchezza fenomenica e nella sua molteplicità di espressioni e di articolazioni (sensoriale, motorio, verbale, imitativo, simbolico, affettivo e intellettuale, individuale, sociale, spontaneo, organizzato...) e nella sua intrinseca complessità problematica, si sottrae a definizioni univoche, onnicomprensive, “chiuse”, tutte unilaterali e riduttive se non dogmatiche.” (Nobile, 1994: 7).

Secondo Andolfi (2010) il gioco è un linguaggio attraverso il quale i bambini esprimono i loro sentimenti, le loro gioie, i loro dolori, la loro tristezza. Per mezzo del gioco comunicano con il mondo, con gli altri bambini e la realtà degli adulti. È fondamentale nel processo di crescita del bambino, lo porta a conoscere sé stessi, le regole dell’ambiente sociale dove vive, dove cresce e della comunità a cui appartiene (Andolfi et al., 2010). Mondoni (2015) sostiene che “Il gioco è un’attività educativa gioiosa, libera e gratificante, che permette al bambino di conoscersi e afferrare il mondo che lo circonda” e viene vissuto dai bambini sia come un momento di ricreazione gioiosa sia come un obbligo importante, infatti “i bambini quando giocano, giocano seriamente e il gioco è il lavoro del bambino” (Mondoni, Salvetti, 2015: 71).

Staccioli vede il gioco come un abito “double face”, da una parte finalizzato al puro divertimento, alla libera scelta, a una soddisfazione senza fini e dall'altra parte lo vede come un modo per imparare, per conoscere, apprendere e diventa un mezzo utilizzato dagli adulti a fini didattici (Staccioli, 2019). Per Perucca e De Canale “il gioco è un fenomeno pervasivo nella vita del bambino, affiora, infatti, e si manifesta in quasi tutte le condotte aprendo spazi impensati di libertà, di azione, di creatività e, soprattutto, di senso”; è visto “come azione libera e pre-esercizio, come proiezione simbolica del desiderio o dell'impulso e come sorgente delle prime regole di interazione sociale, come manifestazione di creatività e di libertà” (Perucca, De Canale, 2012: 92). Coco punta alla valenza sociale del gioco e ritiene che la voglia di giocare sia naturale nell'uomo, si sviluppa già nel ventre materno accompagnandolo per tutta la sua esistenza (Coco, 2013).

Quello che sappiamo è che il gioco deve essere spontaneo, gratuito, deve essere un sinonimo di libertà, di autonomia, un atto improduttivo e auto motivato. Il gioco è un'attività fittizia, irreal e per i bambini diventa un'esperienza totale, coinvolgente per tutta la loro persona, in tutta la loro unità biopsichica e spirituale e rappresenta una fonte di gioia e di intima gratificazione (Nobile, 1994). Infatti, il gioco è un'attività che offre svago, divertimento, sfida e opportunità di crescita personale e può assumere varie forme come giochi da tavolo, videogiochi, giochi di carte, giochi sportivi, giochi di ruolo, giochi di società e molti altri. Un'altra caratteristica del gioco è la sua imprevedibilità, infatti, si possono fare tantissime partite, tantissimi giochi tutti uguali, ma il risultato non sarà mai lo stesso perché il gioco risulta arricchito da diverse strategie, dagli stati emotivi che cambiano, dai differenti meccanismi di gioco (Nesti, 2012).

Il gioco per Salvatore rappresenta la carta d'identità dell'infanzia “nel senso che il gioco viene riconosciuto come il modo naturale del bambino per costruire i propri modelli di conoscenza, di comportamento socio affettivo e di scelta assiologica” (Salvatore, 1992: 19). Nel gioco si seguono a volte regole predefinite, spesso si cerca di raggiungere la vittoria, o un punteggio superiore rispetto ad altri partecipanti. I giochi si possono eseguire da soli o in gruppo.

La spontaneità del gioco è in contrasto con la volontà pedagogica di incanalarlo e guidarlo a scopi educativi. Per mantenerne la libertà, gli interventi educativi non devono essere prescrittivi, né basati su regole rigide.

## **1.1. Le molte valenze formative del gioco**

“L'attività ludica.... si manifesta in concomitanza col maturare delle facoltà immaginative e delle capacità di astrazione; anzi, si può asserire che nella storia dell'umanità, come nello sviluppo del singolo, la comparsa del gioco coincide con la nascita stessa dell'intelligenza e del consolidarsi delle facoltà superiori della psiche.” (Nobile, 1994: 9). L'attività ludica, dunque, rappresenta un importante aspetto dello sviluppo umano, poiché accompagna la nascita dell'intelligenza e delle capacità astratte. Durante il gioco un bambino entra in contatto con il mondo esterno, sperimentando situazioni, ruoli e regole diverse. Attraverso il gioco il bambino impara a osservare, a identificare oggetti, a fare associazioni tra essi e a costruire collegamenti logici. Apprende anche a riconoscere schemi e a risolvere problemi sviluppando abilità cognitive come la memoria, l'attenzione, il ragionamento e la creatività. Inoltre, il gioco stimola anche lo sviluppo delle capacità sociali ed emotive del bambino. “Il gioco investe tutti i campi del comportamento infantile e si arricchisce progressivamente attraverso il plasmarsi successivo dell'intelligenza, della socializzazione, delle influenze ambientali e degli adulti e dell'accettazione delle regole” (Mondoni, Salvetti, 2015: 71). Il gioco del bambino si costruisce sugli schemi motori e posturali che lui conquista durante l'infanzia ed è collegato con lo sviluppo delle abilità cognitive semplici e complesse. Il bambino giocando, sviluppa agilità, forza, intelligenza e per lui il gioco è un vero e proprio lavoro (Perantoni Savaresi, 1999). Durante l'attività ludica il bambino impara a comunicare con gli altri, a condividere, a combattere, a negoziare e a risolvere conflitti. Il gioco aiuta il bambino anche a gestire le proprie emozioni, a sviluppare l'autostima e a comprendere le dinamiche relazionali. L'attività ludica favorisce lo sviluppo motorio del bambino: attraverso il gioco, il bambino sperimenta movimenti, equilibrio, coordinazione, esercita i muscoli. Questo tipo di attività può contribuire a migliorare l'agilità, la resistenza, la forza fisica. In conclusione, l'attività ludica è fondamentale per lo sviluppo dell'intelligenza e delle capacità astratte dei bambini, poiché permette loro di acquisire conoscenze, competenze sociali ed emotive, nonché di sviluppare le loro capacità motorie (Nobile, 1994).

Mentre gioca, il bambino si svincola dalle regole che dominano la realtà e può lasciar libera la sua immaginazione, creando nuove situazioni, nuove condizioni, nuove

regole, riuscendo a dominare nel suo mondo sicuro tutte le cose che non è ancora in grado di gestire nella realtà in cui vive (Perucca, De Canale, 2012).

Il gioco è una necessità biologica universale dell'uomo, segue i suoi istinti e svolge una serie di funzioni sia sul piano dello sviluppo delle abilità, delle competenze e degli apprendimenti, sia sul piano relazionale ed emotivo. Si può dire che il bambino cresce grazie al gioco (Nesti, 2012). Salvatore sostiene che "il gioco è occasione di socializzazione e di apprendimento, in grado di fornire al bambino del duemila le culture (simboliche e materiali) necessarie per conoscere, cavalcare, domare la futura cultura degli alfabeti elettronici. In altre parole, il gioco si offre da terreno fertile alla "coltivazione" dei processi cognitivi, estetici, estetico- sociali, esistenziali del soggetto in età evolutiva" (Salvatore, 1992: 19).

"Il gioco svolge molteplici funzioni che possiamo schematizzare in sei punti:

- 1) il gioco contribuisce allo sviluppo motorio e sensoriale;
- 2) il gioco sviluppa capacità simboliche, fantastiche ed ha un rapporto stretto con la creatività;
- 3) il gioco concorre allo sviluppo delle capacità cognitive e agli apprendimenti;
- 4) il gioco permette la conoscenza della realtà e della società;
- 5) il gioco è comunicazione;
- 6) il gioco è un'attività che coinvolge affetti ed emozioni." (Nesti, 2012: 50).

### **1.1.1. Il gioco e lo sviluppo sensoriale e motorio**

Attraverso il proprio corpo, il bambino si mette in relazione e comunicazione con il mondo e scopre per la prima volta la realtà. I primi giochi partono dal corpo del bambino e sono giochi senso-motori che lo condurranno a far evolvere e strutturare la propria identità corporea. Si tratta di giochi funzionali o di esercizio. Il bambino scuote, afferra, getta tutto quello che tocca e tiene in mano e questo gli permette di costruire la relazione con la realtà circostante che lo porta alla scoperta del mondo. Attraverso questo gioco il bambino conosce per la prima volta il piacere nel giocare. Dimostra il proprio divertimento ridendo mentre compie queste operazioni manuali. Il rapporto tra gioco e movimento non si esaurisce, ma continua e si sviluppa sempre di più durante la vita del bambino (Nesti, 2012). Il corpo stesso del bambino diventa il suo primo giocattolo; le sue scoperte e conoscenze partono proprio dal suo corpo, esplorandolo, giocando con le mani, giocando con i piedi, mettendo le cose in bocca, succhiando,

muovendo tutti gli arti (Perantoni, Savaresi, 1999). Nel gioco di esercizio, il bambino ama ripetere e imitare il gioco motorio con lo scopo di verificare la padronanza delle varie abilità che il gioco propone, come esercizi di equilibrio, di lancio oppure delle prove di resistenza, giochi che nel tempo si trasformeranno in prove motorie di tipo atletico o agonistico (Perucca, De Canale, 2012). Come sostengono Palumbo, Ambretti, Sgambelluri (2019) i giochi senso-motori sono fondamentali per lo sviluppo dell'identità corporale dei bambini, sono l'espressione che accompagna lo sviluppo del bambino e la sua naturale attitudine al movimento che nasce già nella vita intrauterina del feto. Queste attività di gioco richiedono un grande dispendio di energia e l'utilizzo del corpo e della mente del bambino. I giochi di movimento sono la risposta naturale ai bisogni che hanno i bambini di esplorare e soddisfare le loro curiosità nel conoscere il mondo, le persone e le relazioni che si svolgono intorno a loro. Essi aiutano il bambino a sviluppare diverse funzioni come il controllo nel muoversi, la destrezza, la termoregolazione, l'utilizzo delle proprie energie, il rafforzamento del corpo stesso e, naturalmente, hanno anche degli effetti positivi sulle performance cognitive. "La corporeità in movimento, nelle sue forme ludico-espressivo-comunicative, rappresenta, ... la prima ed efficace forma di educazione che .... sollecita l'acquisizione di prerequisiti indispensabili per accedere gradualmente a forme più mature di abilità e competenze fisiologiche, cognitive e sociali" (Palumbo, Ambretti, Sgambelluri, 2019: 168).

Negli anni che i bambini passano alla scuola dell'infanzia i giochi motori sono basilari per un equilibrato sviluppo del bambino. Nelle Indicazioni Nazionali Italiane per il Curricolo si trova il campo di esperienza "Il corpo e il movimento" dove vengono inseriti i traguardi fondamentali che la scuola materna si prefigge di sviluppare nei bambini. Attraverso il gioco motorio i bambini iniziano a scoprire il proprio schema corporeo, sviluppano le capacità coordinative, iniziano a stabilizzare la loro lateralizzazione e gli schemi motori di base. Il bambino che utilizza poco il corpo per giocare rischia di subire dei blocchi nello sviluppo del suo processo di apprendimento, in quanto i giochi motori aiutano lo sviluppo di una vasta gamma di competenze (Valentini, Ventura, 2021). I giochi motori, soprattutto quelli di gruppo che sono limitatamente competitivi, aiutano il bambino a migliorare la propria volontà, a sperimentare le prime sconfitte, i primi successi, le regole sociali che deve rispettare per poter stare all'interno del gruppo. Nasce nel bambino il desiderio di riuscire a farcela, di emergere e vincere. Questa è la base per la formazione di una crescente

volontà del bambino stesso (Mondoni, Salvetti, 2015). Secondo Valentini e Ventura (2021), essendo il gioco una fonte inesauribile di movimento per i bambini, dovrebbe essere stimolato ed incoraggiato in ogni modo.

### **1.1.2. Il gioco e lo sviluppo della fantasia**

Crescendo, il bambino, utilizza le capacità simboliche del gioco, inizia a giocare con la fantasia e inizia a giocare al “come se”, “a far finta”. Questo gioco simbolico cresce e, durante l'infanzia, dura sempre più a lungo, diventa più complesso e si fa da solitario a sociale. Poi, grazie alla comunicazione, il bambino entrerà nel suo gruppo sociale (Nesti, 2012). Il bambino giocando, mescola la fantasia e la realtà, non vi è una separazione netta tra le due cose, hanno una realtà tutta loro. Il gioco diventa la realtà del bambino attraverso il quale lui conosce il proprio corpo, il tempo, lo spazio, le persone che gli stanno intorno e le regole (Mondoni, Salvetti, 2015). Con il gioco simbolico il bambino sembra voler storpiare la realtà, metterla da parte e fa emergere aspetti del suo mondo interiore. Vi è una vera e propria frattura tra il gioco e la realtà in cui vive il bambino. Siamo nel regno della fantasia del bambino, ma anche quando lui è preso dalle sue creazioni fantastiche, riesce lo stesso a rendersi conto di cos'è la realtà e di cos'è frutto della sua immaginazione (Perucca, De Canale, 2012).

Secondo Maisetti Mazzei quando il bambino gioca, entra in uno spazio virtuale, dove costruisce una sua realtà personale e impara ad affrontare le situazioni e a esprimere i sentimenti: “Giocare è possedere il tempo e inventare lo spazio, vivere il sogno e sentirsi padrone del mondo. Se il sogno è una seconda vita, il gioco infantile è un sogno ad occhi aperti per cominciare a vivere” (Maisetti Mazzei, 2004: 88). Per Sidoti (2001), il giocare e la creatività sono interdipendenti, hanno in comune la libertà, il vivere in una realtà personale, lo stare dentro le regole adattandosele alla propria pelle e muovendosi all'interno di esse. “Dal momento che si dichiara “Questo è un gioco”, si entra in uno spazio e in un tempo dove ruoli, relazioni, comunicazioni non sono più quello che rappresentano” (Staccioli, 2019: 14). Per i bambini ogni oggetto può diventare un gioco. Nel gioco si scontrano due mondi differenti, una realtà interna dominata dalla creatività del bambino e una esterna basata sulle regole dettate dalla vita quotidiana. Il bambino può dominare solo la prima realtà ma ha bisogno anche delle regole del mondo esterno. Il fantasticare nei loro giochi non ha limiti e non ha regole. La fantasia è come un ponte tra l'inconscio e la vita quotidiana del bambino. La

mancanza di armonia tra questi due mondi può portare ad una fuga dalla realtà, ad una evasione fantastica e illusoria o può portare anche nevrosi e utilizzo di sostanze stupefacenti (Maisetti Mazzei, 2004).

Per Salvatore la fantasia “è da sempre la “fidanzata” naturale del mondo del gioco. Nel senso che il gioco dispone di una grammatica magica che funge da propellente inventivo e trasfigurativo. L'universo ludico sa mettere in rampa di lancio una fantasia capace di scorrere sul binario di fuga dalla realtà ma anche equipaggiata dal carburante per ritornare dentro alla vita di tutti i giorni dell'infanzia: per assicurare (fuori da ogni fantasticheria o vissuto schizoide) vitalità, lievità, sorriso” (Salvatore, 1992: 20).

### **1.1.3. Il gioco e lo sviluppo delle capacità cognitive**

Attraverso il gioco vengono rafforzate le capacità cognitive del bambino. Nei giochi si utilizzano diverse strategie per la risoluzione dei problemi che richiedono capacità di ragionamento e riflessione. Sono proprio i processi di *problem solving* messi in atto a rafforzare le capacità cognitive. Durante questi giochi il bambino non prova timore di non farcela o delusione per un risultato negativo, come potrebbe succedere se eseguisse un compito vero e proprio, poiché nel gioco la cosa importante è giocare. Infatti, nel gioco è più importante lo svolgimento del gioco stesso rispetto ai risultati ottenuti. Il bambino non prova né frustrazione né ansia, poiché si trova in una realtà virtuale che è quella del gioco stesso in cui questi sentimenti non lo toccano e non lo possono ferire permettendogli di sentirsi libero (Nesti, 2012).

Crescendo il bambino si allontana dai giochi più irrazionali e i suoi giochi si basano sull'imitazione della vita che lo circonda. È la prima forma di apprendimento, imita suoni, gesti, le persone, le immagini e inizia così la costruzione di un'immagine mentale costituita da simboli. Giocando, attraverso le sue esperienze senso-motorie, sviluppa la forma più elementare di intelligenza. I suoi giochi sono sempre basati sul movimento che è fonte dello sviluppo psicologico. Attraverso il gioco sviluppa così le capacità percettive, affettive, costruttive ed espressive (Mondoni, Salvetti, 2015).

I giochi, soprattutto quelli svolti all'aria aperta, hanno notevoli benefici cognitivi, aiutano lo sviluppo del pensiero, fanno riflettere il bambino su quello che avviene intorno a lui, lo stimolano a osservare, fare previsioni, fare domande e ipotesi. Lo aiutano anche a rilassarsi dal notevole e faticoso carico mentale a cui è sottoposto

durante la giornata a causa dello sforzo cognitivo (Natalini, Orecchio, 2022). La voglia di conoscere, di sapere, di comprendere tutto quello che avviene intorno a lui si esternalizza tramite l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione di elementi della realtà circostante. Il gioco di esplorazione rappresenta un mezzo che aiuterà il bambino a creare dei simboli, a comprendere cosa succede, a formulare ipotesi e ragionamenti, a cercare legami di causa-effetto (Salvatore, 1992).

#### **1.1.4. Il gioco e lo sviluppo emotivo-affettivo**

Il gioco può essere visto come un modo per riuscire a sbirciare il mondo interiore del bambino, per vedere il suo conscio e il suo inconscio, per capire come il bambino si interpreta, come affronta il mondo, quali problemi lo affliggono e vedere tutte quelle cose che il bambino non riesce a tradurre attraverso le parole. Nel mondo ludico il bambino riesce a gestire le paure, le ansie e i desideri e proprio durante il gioco si riesce a comprendere questa parte del bambino. Per gli psicoterapeuti il gioco è un importantissimo mezzo per conoscere la realtà e il sé del bambino. Particolare importanza si dà al gioco simbolico: attraverso l'attività ludica, il bambino scarica le tensioni, gli stress, riesce anche a ricontrollare la realtà che vive e a tollerare determinati desideri insoddisfatti e controllare l'ansia. Quando gioca, il bambino utilizza liberamente tutta la propria personalità e le potenzialità, entrando in relazione col proprio sé (Nesti, 2012).

Il gioco è la manifestazione attraverso la quale i bambini esprimono i loro stati d'animo, i loro sentimenti, i momenti di gioia e di tristezza, è un modo con cui comunicano tra di loro, un mezzo attraverso il quale conoscono sé stessi e il loro essere interiore. Anche se i giochi cambiano durante le varie fasi di crescita dei bambini, osservandoli giocare, ci si può rendere conto del livello di serenità del bambino stesso (Andolfi et al, 2010). L'osservazione del gioco dei bambini è un mezzo importantissimo attraverso il quale si può capire i loro pensieri, gli stati d'animo ed è anche un modo per coglierne la personalità e lo sviluppo emotivo. Un bambino che giocando è aggressivo, distruttivo, non riesce a condividere le cose con gli altri oppure gioca sempre da solo o richiede la costante attenzione degli adulti, o fa fatica a tollerare le piccole frustrazioni potrebbe avere qualche disturbo psicologico (Fontana, 1996).

Il gioco contribuisce anche maturazione del bambino e all'acquisizione delle capacità di base di un comportamento autonomo. "Il *fare-da-sé* trova a contatto con il



gioco un terreno irripetibile per fiorire e affermarsi nella vita del bambino: il gioco comporta scelte autonome e libere decisioni quando il bambino è coinvolto cognitivamente ed emotivamente a contatto con oggetti “inediti” di conoscenza” (Salvatore, 1992: 20).

### **1.1.5. Il gioco e lo sviluppo sociale**

Il gioco è un bisogno biologico del bambino, ma dal gioco spontaneo e innato ben presto si passa al gioco sociale appreso dalla cultura di appartenenza del soggetto. Naturalmente il gioco cambia a seconda dell'età, della società e da chi e dove gioca. Il gioco viene acquisito attraverso il contatto con la vita sociale, con le relazioni che si instaurano con gli altri bambini e con le altre persone che partecipano. L'assenza di una disposizione ludica è considerata un presupposto di gravi problematiche infantili. Il gioco è fondamentale in tutte le aree di crescita, sia quella cognitiva che quella affettiva. È un atto libero, spontaneo, produttivo, un'esperienza formativa e educativa per tutti i bambini (Nesti, 2012).

Per il bambino il gioco non è fare qualcosa per passare il tempo ma viene concepito molto profondamente; con il gioco il bambino impara a confrontarsi con le altre persone, con un'altra realtà “è allora che ci si sente forti anche nell'incontrare una realtà complessa, perché c'è questo senso di alleanza, di condivisione che è alla base del senso del con-vivere, cioè di vivere insieme, dell'affrontare insieme le difficoltà” (Perucca, De Canale, 2012: 109). La socializzazione trova nel gioco la sua realizzazione in quanto il gioco spinge i partecipanti all'aggregazione in piccoli, medi e grandi gruppi. Inoltre, nel gioco collettivo si superano le barriere culturali perché favorisce l'incontro tra persone di diversa etnia, sesso, età, habitat geografico o stato sociale. Giocare in gruppo favorisce il fiorire di sentimenti come la tolleranza, la cooperazione, l'impegno comune e la responsabilità (Salvatore, 1992).

Quando il bambino non ha la possibilità di avere contatti con altri compagni può entrare in relazione con qualsiasi cosa o qualcuno al di fuori di lui, con personaggi immaginari, con gesti, con i movimenti, e facilmente lo si può trovare a parlare da solo (Mondoni, Salvetti, 2015). Crescendo, il bambino passa dal gioco “solitario” al gioco “in parallelo”, iniziando a interagire con i propri compagni e instaurando le prime relazioni. L'egocentrismo infantile continua a essere presente nel bambino che fa fatica ad accettare le opinioni altrui perché i suoi impulsi e i suoi bisogni sono prioritari. I

giochi di regole lo aiuteranno a conciliare la sua libertà e le sue iniziative rispetto ai limiti imposti dalle regole e dalla necessità di cooperare durante il gioco. Durante i giochi sociali i compagni diventeranno degli alleati e crescerà il senso di appartenenza al gruppo (Coco, 2013). Il bambino deve raggiungere delle intese con gli altri, deve essere affidabile e inserirsi in un sistema di regole comuni. “Il gioco non è totale disimpegno; spesso è ardua gestione dell'equilibrio fra adesione al mondo e distinzione da esso, fra accoglienza del mondo e azione sul mondo, fra appartenenza al mondo e autenticità personale. Questo equilibrio richiede delle regole” (Perucca, De Canale 2012: 96).

## **1.2. Il gioco tra regole e libertà**

Il gioco deve seguire il piacere di un individuo, deve essere libero e gestito in modo autonomo. Pur mantenendo queste caratteristiche di libertà ogni gioco ha delle regole. Sembra una situazione paradossale, però le regole dei giochi, a differenza di quelle della nostra società, possono essere modificate dai giocatori che esercitano in questo modo dei processi di negoziazione, compromesso, trovano accordi. Il gioco, perciò, rappresenta il primo campo di educazione etico-civile che il bambino affronta nella sua vita. Il sistema che regola il gioco lo definisce sia dentro che fuori, decreta cosa è lecito cosa non è lecito; quindi, la libertà del gioco sta proprio nell'accettare o non accettare queste regole. Di conseguenza, si dovrebbe dare la possibilità di scelta al giocatore, inclusa quella di mettere in discussione la regola ludica. Le regole possono essere sia esplicite che implicite, evidenti o celate. Anche nei giochi che sembrano più sfrenati, come ad esempio le corse dei bambini o i giochi simbolici, sono presenti delle regole che permettono al giocatore di partecipare al gioco. Le regole non sono sempre formulate in anticipo e possono mutare durante il gioco stesso perché derivano dall'immaginario dei giocatori. Vi sono anche dei giochi in cui si può giocare senza regole, però anche in essi esistono delle regole implicite. La presenza della regola è un meccanismo sociale che permette ai giocatori di socializzare perché le regole devono essere conosciute, condivise, scambiate, rispettate e producono un'interazione sociale importante tra i giocatori. Attraverso l'esercizio ludico è possibile comprendere i ruoli sociali il che permette di mettere in luce la struttura del gioco

simbolico. Tra i vari aspetti della socializzazione i giochi permettono anche la cooperazione sociale dei giocatori (Nesti, 2012).

Secondo De Puig e Satiro “il gioco “puro”, senza regole non esiste” (De Puig, Satiro, 2006: 69). È necessario far capire ai bambini l'importanza delle regole e far accettare delle regole di base che saranno successivamente modificate, raffinate e adattate a ogni gruppo; una volta interiorizzate non saranno un ostacolo bensì una forma di autocontrollo e autodisciplina del bambino. L'accettazione delle regole nei giochi di gruppo permette ai bambini l'interazione con gli altri (De Puig, Satiro, 2006).

Nel gioco con le regole i bambini sono in competizione e si scontrano per provare chi è il più bravo. Queste gare servono a far emergere le differenze tra di loro che valorizzano le abilità singole di ogni giocatore. Il giocare è fondamentale per i bambini per la costruzione della loro personalità all'interno del gruppo sociale. Crescendo riusciranno a sviluppare le loro idee, il loro modo di essere e pensare riuscendo a relazionarsi in un gruppo con gli altri attraverso le regole. Condivideranno significati e dei valori comuni grazie proprio agli accordi presi giocando tra di loro, che serviranno poi ad arricchire la realtà futura (Perucca, De Canale, 2012). Ma chi insegna le regole nei giochi? Di solito sono i più grandi che le insegnano ai più piccoli trasmettendole di generazione in generazione. Questo esercizio del conoscere le regole, accettarle e rispettarle permette di comprendere la necessità della loro presenza nel mondo sociale perché ci sia ordine. La regola pone un vincolo, un limite che struttura il gioco. Tali limiti vengono modificati attraverso le scelte dei giocatori, scelte che devono essere condivise da tutti i partecipanti. Di conseguenza, le regole assicurano la scelta, il poter sbagliare, il poter giocare con esse ed evitare conflitti. Nel gioco si apprende anche per errori, proprio come si fa nella realtà. Si possono sperimentare nuove soluzioni, trovare nuove strade, nuove regole, oppure trasgredirle (Nesti, 2012).

Secondo Staccioli “Se si gioca secondo le regole del gioco... allora scatta la capacità di trovare strade personali e innovative, di ricercare soluzioni ai problemi, si sviluppa la creatività nell'uso delle cose e delle regole, matura la presa di coscienza delle competenze e dei limiti personali e interpersonali” (Staccioli, 2019: 15). Coco (2013) sostiene che il gioco sociale aiuta i bambini a prepararsi a un'accettazione positiva delle leggi, favorendo lo sviluppo di sentimenti di lealtà e di fedeltà al proprio gruppo di amici e li prepara ai futuri inserimenti sociali. Inoltre, li aiuta a gestire i loro impulsi egoistici e aggressivi, migliorando sia il senso civico che il rispetto per la collettività e favorendo il crescere di una propria autocoscienza.

### **1.3. L'apprendimento e il gioco: un doppio legame**

Secondo Nesti (2012) si possono insegnare le regole e le strutture del gioco, ma per apprendere un gioco bisogna “starci dentro”, vivere appieno questa esperienza immergendosi completamente e, per fare questo, è necessaria la motivazione. L'apprendimento è legato proprio alla motivazione e al coinvolgimento del bambino all'interno del gioco. Quando si sceglie di fare un gioco deve essere presente la motivazione che esercita la volontà di apprendere. Il piacere di giocare aiuta ad apprendere qualcosa di nuovo. Quando i bambini giocano, vengono catturati e assorbiti dalla magia del giocare e in tale atto ludico il bambino diventa un attore attivo, il protagonista assoluto di quest'esperienza. Così il gioco risulta essere formativo e educativo, un mezzo fondamentale per l'apprendimento (Nesti, 2012). “Giocando imparo” è una frase che spesso sentiamo ripetere nelle varie scuole dell'infanzia, però può essere fraintesa perché il gioco è certamente una sorgente inestimabile di materie prime per sviluppare nel bambino la creatività, la produttività, l'autenticità, ma se nel gioco manca lo stupore, la gioia, la novità, l'entusiasmo diventa una cosa banale, illusoria e perde il suo valore. Molto spesso bisogna insegnare al bambino a giocare (Perucca, De Canale, 2012).

Per Salvatore (1992) il gioco può essere considerato come un “controveleno vincente” contro la moderna società che impone ai bambini una vita sedentaria passata davanti ai mezzi tecnologici che lo costringono in uno stato di passività, isolamento e immobilità. I bambini dovrebbero poter apprendere in maniera naturale attraverso il gioco, l'osservazione, la manipolazione degli oggetti e l'azione sull'ambiente dove vivono. Il gioco viene riconosciuto dall'autore come elemento indispensabile per la costruzione degli apprendimenti fondamentali del bambino e un salvagente contro i media e la tecnologia. Ad esempio, alcuni tipi di giocattoli tecnologici limitano l'esplorazione del bambino favoriscono la sedentarietà precludendo l'uscita in spazi aperti, portando i bambini alla reclusione all'interno degli appartamenti (Cattanei, 1994). Anche Loschi sostiene che il gioco risulta essere una fonte primaria per l'apprendimento, in particolare lo sviluppo delle relazioni sociali. Giocando, il bambino crea delle relazioni attive che influiscono sul suo sviluppo cognitivo e relazionale, realizza le sue potenzialità, i suoi desideri, mette in evidenza

sé stesso, piega la realtà alle sue esigenze interiori seguendo i suoi desideri e i suoi sogni (Loschi, 1994). Perucca e De Canale (2012) sostengono che con il gioco il bambino cresce e si educa: perché attraverso il gioco il bambino sviluppa le strutture affettive, cognitive e motivazionali e si educa perché col gioco riesce a scoprire sé stesso e la sua identità, le sue capacità, il relazionarsi con gli altri; fondamentale però è mantenere il gioco libero, creativo e costruttivo.

Nel mondo del gioco del bambino, la realtà e l'irrealtà sono interscambiabili. Giocare è come un lungo tirocinio tra i dati della realtà e gli schemi acquisiti dal bambino. Quando gioca il bambino prova e riprova passando fra le cose e i suoi vissuti, tra i fatti e gli schemi mentali già acquisiti, tra la realtà e l'irrealtà. L'esito di questo processo è proprio l'apprendimento (Paparella, 2009). Per usare il gioco come strumento didattico, però, è importante imparare a proporlo nel modo giusto e al momento giusto, assumendo un ruolo non invasivo di mediatore e animatore.

## **2. Il gioco strutturato e il gioco libero**

Il gioco strutturato viene visto come uno strumento evolutivo, ma solo nella misura in cui viene usato come un mezzo per raggiungere un obiettivo riguardante l'apprendimento di contenuti o abilità. Nella nostra cultura esso si usa come strumento o strategia formativa soprattutto nei primi gradi scolastici. Secondo Puggioni (2023) il vero gioco ha una natura spontanea, deve essere scelto ed eseguito liberamente: nessuno può imporre di giocare. Non ha dei fini particolari perché si gioca solo per rincorrere il piacere di giocare e di essere impegnati in una realtà ludica.

### **2.1. Le caratteristiche del gioco strutturato**

Il gioco strutturato o gioco didattico, è quel gioco, guidato dall'adulto, che favorisce l'apprendimento attraverso il giocare. Nel campo dell'istruzione, questo favorire l'apprendimento attraverso il gioco è un meccanismo molto diffuso, che ha suscitato a volte, delle reazioni negative da parte di psicologi, pedagogisti e educatori. Molti hanno utilizzato il termine "addolcire pillole amare" e sostenuto che questo è un modo da parte dell'adulto di costringere il bambino a imparare qualcosa contro la sua volontà. Ne consegue che nell'attività ludica strutturata il bambino non gioca veramente, ma nel gioco didattico si utilizzano la forza e la voglia di giocare per insegnare (Staccioli, 2019). Partendo dall'idea di insegnare in modo divertente, molti artigiani, scienziati, industriali hanno creato, costruito e commercializzato dei giocattoli educativi che sono stati dati ai bambini nei vari periodi storici con l'intento di aiutare lo sviluppo dei bambini, istruendoli mentre giocano (Staccioli, 2019). Il gioco strutturato diviene così un "trucco" per incoraggiare l'apprendimento dei bambini e fargli accettare quei compiti che risulterebbero sgradevoli e non sarebbero assunti facilmente (Cattanei, 1994).

Se usato come un mezzo per far imparare e istruire il gioco perde i suoi caratteri di spontaneità e scelta libera. Lo dimostra la relazione fra gioco e scuola che, da una prima "ludicizzazione" della scuola, si assiste a un cambio di tendenza in cui si osserva un'accentuata scolarizzazione del gioco che viene visto come un anticipatore della scuola stessa. È comune l'opinione che, se il bambino eseguirà certi tipi di giochi, potrà affrontare meglio la scuola (Cattanei, 1994). Anche nella scuola dell'infanzia il gioco viene utilizzato per l'apprendimento in ogni campo d'esperienza. I bambini giocano

così con le parole, con i libri, con i colori ma questo giocare cela spesso un apprendimento specifico che viene ricercato dagli insegnanti. Queste attività possono risultare più o meno divertenti, possono essere piacevoli, gradevoli, però non rappresentano l'essenza vera e propria del gioco (Staccioli, 1987). Già nei primissimi anni di scolarizzazione si vede la tendenza a utilizzare giochi proposti dagli adulti, giochi molto meno infantili che hanno degli intenti didattici, come imparare a scrivere, a leggere, a gestire i conflitti con degli schemi di lavoro preimpostati. Vi è un dislivello a favore delle attività ludiche con finalità didattiche, a sfavore di quelle attività ricreative e di gioco autonomo che vanno sempre più riducendosi (Digennaro, 2019).

Secondo Sidoti, "Il gioco è ... una cosa delicata: è un territorio che ha dei confini da rispettare. Spiegare, insegnare, tenere una lezione all'interno del gioco rischia di rompere la magia del gioco, ricordando a tutti i giocatori che in fin dei conti si sta studiando" (Sidoti, 2001: 19). "Ludendo docere" è diventato un motto assunto dai docenti per migliorare le attività didattiche, per aumentare la motivazione nei lavori di gruppi e imparare attraverso simulazioni e giochi (Sidoti, 2001). Ma allora cosa può rappresentare il gioco didattico? È una manipolazione del gioco? Un gioco travestito? Sicuramente non è un gioco vero e proprio quello fatto dai bambini. È un gioco che viene strumentalizzato, piegato a dei voleri altrui. Il gioco didattico è un'altra cosa rispetto al gioco vero e proprio (Staccioli, 1987). Comunque, per i bambini lo scopo del gioco è unicamente il divertimento e anche quando vengono impegnati in giochi strutturati, gestiti e organizzati dagli adulti con intenti puramente formativi e di apprendimento, li vedono come attività offerte per il loro divertimento (Fontana, 1996).

## **2.2. Le caratteristiche del gioco libero**

"Nel gioco non vi è altra giustificazione che il gioco stesso e non vi sono pressioni esterne o attese sociali che inducono tale comportamento. Si gioca per il piacere di farlo e non vi sono altre ragioni al di fuori di questa." (Baumgartner, 2003: 12). Il gioco libero è legato al divertimento, al piacere, alla volontà del singolo di trascorrere del tempo giocando. È quel gioco in cui prevalgono i mezzi sui fini ed è legato all'idea di ricreazione, di passatempo, di rilassamento. Lo associamo alle risate dei bambini, all'entusiasmo, alla spensieratezza, ai momenti di leggerezza e di felicità (Staccioli, 2019). Secondo Digennaro "Il gioco libero rappresenta la più ampia forma di spontaneità e di autogestione possibile" (Digennaro, 2019: 105). Quando il bambino è

impegnato in questo tipo di gioco dirige e controlla tutto lo svolgimento, la relazione con gli altri partecipanti all'interno di un insieme di regole accettate e gestite dai giocatori stessi. La situazione ludica si modifica secondo il volere dei giocatori, si adatta alla situazione e i bambini possono sperimentare le relazioni, modificare gli schemi, adattarsi ai vari contesti che vengono a crearsi nella più completa autonomia senza disturbi o condizionamenti da parte di altri al di fuori del gruppo di giocatori (Digennaro, 2019).

Secondo Fontana la società occidentale ha puntato molto sul lavoro e su tutte quelle attività che vengono intraprese per il raggiungimento di un beneficio economico e non considera positivamente le attività svolte solamente per provarne piacere. Ma gli psicologi ritengono che le attività che contribuiscono a migliorare la salute psicologica dell'individuo sono importanti e dovrebbero essere favorite e valorizzate. Negare a un bambino queste esperienze di gioco libero significa privarlo di una forma di gioia. Gli insegnanti dovrebbero non considerare l'infanzia come un momento di preparazione alla vita adulta, ma consentire e incentivare in più occasioni i giochi liberi. Considerando queste esperienze di gioco frivole, negano le esperienze, i benefici che danno dal punto di vista sia fisiologico che psicologico che sono invece di inestimabile valore per il futuro dei bambini. Secondo Fontana (1996) il gioco dovrebbe essere un'esperienza da valorizzare anche per gli adulti che dovrebbero concederselo senza sensi di colpa, perché il gioco sviluppa atteggiamenti positivi nel corso della vita, anche nell'età adulta.

Alcune scuole di pensiero sostengono che il gioco dovrebbe rimanere spontaneo e libero per i bambini. Perucca e De Canale (2012) chiedono di lasciare i bambini liberi di giocare in modo che possano vivere nel loro mondo di fantasie, creare situazioni immaginarie, luoghi, azioni, illusioni e, perché in questo modo riusciranno ad avere una visione della realtà unica, personale riusciranno a crearsi i loro significati, a ottenere il consenso sociale, migliorando le capacità di provare e capire e di adattarsi alla futura vita. "E poi c'è il divertimento, quello che accompagna sempre il giocare, divertimento e piacere sono molle portanti di tutti gli apprendimenti del bambino" (Staccioli 2000: 16).

Maisetti Mazzei (2004: 93) afferma che "il gioco infantile è caratterizzato dalla libertà da ogni regola salvo quelle imposte dal bambino, dal massiccio impiego della fantasia, e dall'assenza di qualunque finalità che non sia il gioco stesso". Secondo l'autrice, nella vita la fantasia e il desiderio sono corroboranti per rendere la vita degna



di essere vissuta, mentre nella nostra società è lasciato poco spazio all'immaginario individuale, perché siamo sommersi da prodotti di massa che soffocano i futuri desideri. Inoltre, se si guidano i bambini nelle scelte dei giochi, tutto questo uccide la fantasia e toglie la libertà, con il rischio di confondere la gioia con la soddisfazione (Maisetti Mazzei, 2004). “Quando i bambini si dedicano ai loro giochi indubbiamente si divertono, ma litigano anche soffrono esclusioni e sconfitte, si trovano in condizioni di dover controllare costantemente i propri comportamenti, non sempre positivi nei confronti dei compagni, devono superare difficoltà con sforzo, devono fare delle ipotesi, devono usare strategie, decodificare segnali, orientarsi in un ambiente. E nello stesso tempo lo scopo del loro gioco non è mai qualcosa di esterno al gioco; il fine del gioco è il gioco stesso” (Staccioli, 1987: 58).

Secondo Perantoni Savaresi (1999) durante il gioco libero il bambino agisce in un modo naturale e spontaneo rivelando perciò le sue potenzialità, le ricchezze e le carenze. Il gioco risulta essere, così, un perfetto mezzo di osservazione del bambino stesso (Perantoni Savaresi, 1999). Sono tutte ragioni per cui gli insegnanti dovrebbero offrire una varietà di scelta dei giochi e il bambino dovrebbe esercitare la facoltà di scelta e di iniziativa nell'intraprenderli. L'importante è che questi giochi rimangano sempre una fonte di felicità per loro (Fontana, 1996).

### **2.3. Il gioco, un diritto dell'infanzia negato nella società attuale**

Digennaro (2019) afferma che durante l'infanzia non esiste una distinzione tra gioco o non gioco, a meno che questa non venga posta dal mondo degli adulti. Nel passato l'adulto, segnando questa linea di confine, lasciava lo spazio di gioco al bambino, spazio che veniva sempre presidiato dall'adulto, ma che ne rimaneva al di fuori. All'interno di questo spazio molto ampio il bambino era libero di giocare, poteva esplorare, vivere varie dimensioni del gioco in modo indipendente. Aveva la possibilità di muoversi senza un controllo rigido e gli sconfinamenti dell'adulto erano abbastanza rari. Se l'adulto fosse entrato nel gioco, avrebbe cercato di adattarsi e non di imporre il suo controllo. Il bambino aveva la libertà di poter vivere la sua infanzia in maniera autonoma, con i suoi pari, gestendo le dinamiche del gioco, immerso nella propria autonomia. Nel corso del tempo, però, questo spazio di gioco e di libertà ha cominciato a ridursi molto, subendo delle grandi limitazioni. E gli sconfinamenti degli adulti si sono fatti più frequenti, riducendo sempre di più lo spazio di gioco a disposizione. Oggi

l'adulto sente un continuo bisogno di monitorare il bambino, di indirizzarlo verso giochi più utili e educativi con obiettivi ben precisi. Tutto questo ha dato vita al cosiddetto declino del gioco libero, stretto in una morsa sempre più serrata di controllo da parte degli adulti (Digennaro, 2019).

Secondo Digennaro (2019) questo fenomeno sembra rappresentare l'inizio della scomparsa dell'infanzia. Il bambino entra in contatto con gli adulti, con le informazioni della vita adulta, con gli strumenti della vita adulta pensati dagli adulti: il modo di parlare, di giudicare, di ragionare, di prendere decisioni secondo schemi di adulti. In questa maniera l'infanzia, che una volta era protetta da un sottile guscio di protezione che dava la possibilità ai bambini di crescere in una certa maniera, non permette più al bambino di maturare e lo spinge a doversi cimentare subito con gli impegni della vita adulta. Il bozzolo dell'infanzia inizia a disgregarsi e si dissolve anche il gioco libero (Digennaro, 2019).

Maisetti Mazzei sostiene che durante il gioco del bambino si svolgono attività di pensiero atte a inventare storie per elaborare la realtà da conoscere e dalla quale difendersi o per elaborare delle fantasie che rappresentano la realtà stessa. Questi sono dei piccoli spazi mentali del bambino in cui eserciterà i propri sentimenti, le proprie emozioni e riuscirà a capire come affrontare e gestire le sue frustrazioni. In questo modo costruisce positivamente la sua personalità, conosce la sua vita affettiva, morale e sessuale. Purtroppo, si assiste ad una crescita accelerata e artificiale dei bambini che possono diventare ragazzi disorientati e adolescenti inquieti. "La funzione del gioco come strumento di crescita è determinante, purché non diventi anch'esso costrizione, mortificazione e asservimento alle logiche genitoriali o ai diktat della pubblicità" (Maisetti Mazzei, 2004: 89). Controllando e dirigendo la vita dei loro bambini e bambine gli adulti deviano la dimensione del gioco verso giochi educativi finalizzati a scopi molto più precisi e meno infantili. Sono giochi controllati e utilizzati per scopi didattici, proposti senza spontaneità, sotto l'attenta sorveglianza degli adulti e con un intenso livello competitivo. Cambiare l'idea sociale del gioco non avviene senza conseguenze, ma priva i bambini e le bambine di un passaggio fondamentale della loro vita e li catapulta in un mondo che non gli appartiene (Digennaro, 2019).

Se si guarda la settimana di un bambino ci si accorgere che il suo tempo libero, i suoi momenti di autonomia, di sperimentazione non esistono senza la presenza di un adulto o se ci sono, sono ai minimi termini. La presenza dell'adulto è costante e lo si può vedere nei parchi giochi dove i genitori seguono i bambini in tutti i loro movimenti.

I bambini passano dalla supervisione di un'insegnante, a quella del genitore, a quella di un allenatore o successivamente di qualche educatore perché nei pomeriggi i bambini sono impegnati in altre attività. Se capita qualche momento libero tra un'attività e un'altra si tende immediatamente a coprirlo inserendo qualcosa di istruttivo (Digennaro, 2019). Anche quando un adulto cerca di giocare con il bambino la sua presenza all'interno del gioco cambia totalmente le regole, il bambino non gioca più al suo gioco, ma viene portato nel gioco dell'adulto che trasforma e modifica quello del bambino. Ne consegue che anche le relazioni genitori e figli non hanno una base spontanea e sincera, e questo, nel lungo corso della vita, può portare a delle crisi di relazione. È proprio cambiata la gestione del gioco: non è più il bambino che segue il suo istinto ludico, ma è l'adulto che stimola il bambino e lo indirizza verso le pratiche che ritiene più consone alla sua istruzione. Ne consegue che non esiste più spontaneità, naturalezza, imprevedibilità, indeterminatezza del gioco che sono le qualità essenziali per far sbocciare il potere educativo e sociale del gioco stesso (Digennaro, 2019).

Secondo Perucca e De Canale (2012) gli adolescenti di oggi sono disorientati. Secondo loro questo disorientamento è dovuto al fatto che da piccoli non hanno imparato a capire se stessi e gli altri attraverso il gioco. Esso non ha permesso di far emergere “il mondo interiore del bambino che è lo specchio del mondo esterno e complesso, frammentato, disorientato, ove la realtà è piena di differenze incomprensibili e di conflitti... Tutto ciò diventa possibile se, attraverso il gioco, si insegna al bambino a gestire la differenza e la complessità, attraverso l'autenticità delle relazioni.” (Perucca, De Canale, 2012: 108).

Se pensiamo che questo problema riguarda solo la categoria dei genitori e dei bambini ci sbagliamo in quanto come ci ricorda Farné (2015) la “*Convenzione sui Diritti dell'Infanzia dell'Adolescenza*” (1989) stabilisce che il gioco è un vero e proprio diritto a cui i bambini non possono rinunciare. Questa Convenzione è stata approvata dalle Nazioni Unite e sottoscritta da più di 200 Stati che hanno convenuto che il gioco è un bisogno fondamentale per i bambini e deve essere favorito e tutelato legalmente. Diventa così un problema politico e i governi sono chiamati a tutelare questo diritto fondamentale dei bambini e creare le condizioni necessarie affinché i bambini possano giocare bene, dove e come vogliono, offrendo loro posti adeguati e sicuri che permettano lo sviluppo delle capacità ludiche.

I bambini di oggi hanno un'aspettativa di vita maggiore rispetto a un tempo, sono bambini che hanno alti livelli di istruzione, la possibilità di partecipare ad eventi culturali della società, hanno meno problemi di salute rispetto ai bambini di un tempo, hanno giocattoli, vestiti, accesso alle informazioni e vivono in una situazione di notevole benessere. Purtroppo, però, questo nasconde dei problemi profondi, in quanto la nostra società opprime proprio la forma di gioco libero, indispensabile per una crescita sana ed equilibrata (Digennaro, 2019). L'autore inserisce la crescente mancanza di questo tipo di gioco nelle forme di povertà educativa che è multidimensionale e può essere intesa come povertà materiale, isolamento sociale, mancanza d'istruzione o di accesso ai servizi. Può presentarsi come difficoltà nell'integrazione sociale, sotto forma di difficoltà scolastiche, d'impossibilità nel raggiungimento di determinati livelli d'istruzione o di formazione. La povertà educativa impedisce al soggetto di godere pienamente della propria vita, di crescere in modo positivo all'interno della società, diminuendo il benessere sociale dell'individuo, minando la sua crescita personale all'interno della società (Digennaro, 2020).

Anche la Commissione europea nel 2013 si è occupata di pubblicare delle raccomandazioni e invitare gli Stati membri a "investire nell'infanzia per spezzare il circolo vizioso dello svantaggio sociale". Inoltre, precisa di "eliminare gli ostacoli collegati al costo, all'accesso e alle differenze culturali, in modo che tutti i minori possano partecipare ad attività ludiche, ricreative, sportive e culturali al di fuori della scuola" (Tortella, Manzo, Fumagalli, 2020: 155). Per Tortella, Manzo, Fumagalli il concetto di povertà educativa fa riferimento a una condizione in cui un bambino non può godere del suo diritto all'apprendimento, non può avere delle opportunità culturali ed educative e viene privato del diritto di giocare. Gli autori riportano la Carta dei diritti umani riscritta da Martha Nussbaum<sup>1</sup>, nella quale sono elencate le "capacità essenziali del funzionamento umano" necessarie a garantire una vita degna di essere vissuta. La Nussbaum pone l'accento sia sulla salute e sull'integrità fisica, sull'immaginazione, il pensiero, le emozioni, la possibilità di controllo sul proprio ambiente politico e materiale, ma soprattutto mette in evidenza l'importanza del gioco, il poter ridere, divertirsi e godere di attività ricreative. Infatti, gli uomini dovrebbero potersi sentire liberi di fare ciò che hanno scelto di fare e realizzare nel migliore dei modi i propri potenziali. Parlando di bambini, si fa riferimento alla necessità di muoversi, di giocare, di avere

---

<sup>1</sup> Filosofa di etica e politica, insegnante e membro del "Human Rights Program" degli Stati Uniti d'America, nonché autrice di numerose pubblicazioni.

uno sviluppo fisico sano ed equilibrato, di poter stare con i compagni e instaurare relazioni positive in contesti ludici e sviluppare la propria personalità e la propria competenza e autostima (Tortella, Manzo, Fumagalli, 2020).

Secondo Digennaro (2020) alcune caratteristiche e capacità delle persone permettono di contrastare la povertà educativa. Quando le persone sono resilienti e creative riescono ad agire in maniera autonoma e indipendente, ad affrontare gli eventi negativi che si presentano nella propria esistenza, a contrastare i disagi. Queste capacità influiscono non solo su quel determinato individuo ma su tutti i soggetti che interagiscono con lui. Lo sviluppo della resilienza e della creatività nei bambini e negli adolescenti permette di prevenire la povertà educativa della società (Digennaro, 2020).

I bambini non devono essere lasciati soli, ma avere il supporto delle istituzioni, delle scuole, delle associazioni e con un impegno comune di tutti si può far fronte alla povertà educativa e affrontare i problemi (Tortella, Manzo, Fumagalli, 2020). Coloro che hanno la possibilità di vivere situazioni di gioco libero, frequentare le scuole per l'infanzia, fare sport, instaurare relazioni positive, possono affrontare meglio i problemi futuri, proprio perché possono sviluppare più facilmente sia resilienza che la creatività.

#### **2.4. Il declino del gioco libero e i problemi di salute dei giovani**

Secondo Farné "... il gioco è un campo d'esperienza naturale e fondamentale per la crescita del bambino. La quantità e la qualità delle sue esperienze ludiche, che lo accompagnano lungo tutto il corso dell'infanzia, fino all'adolescenza, sono un fattore decisivo per la formazione della sua personalità..." (Farné, 2015: 89). Partendo da questo principio, Farné (2015) sostiene che impedire a un bambino di giocare è una cosa contro natura, ma non mette a rischio la sua sopravvivenza fisica bensì il suo sviluppo psicofisico. Se si impedisce a un bambino di andare a scuola facciamo una cosa contro la legge perché nella nostra società, il processo di alfabetizzazione è un valore indispensabile e fondamentale definito "capitale sociale", mentre per aver impedito al bambino di giocare non esistono sanzioni.

Il gioco è "una ragion d'essere biologica, mentre l'apprendimento del leggere e dello scrivere è un bisogno culturale indotto" (Farné, 2015: 89). Infatti, nelle scuole l'insegnamento e tutte le attività che si svolgono non sono certo "naturali", mentre i bambini giocano senza che qualcuno glielo abbia insegnato perché è un bisogno che

loro hanno dalla nascita e a cui sono predisposti. Maisetti Mazzei (2004) afferma che “Il giocare è l’attività più seria dell’infanzia. Un bambino cui è negato il gioco è come una farfalla alla quale sono state strappate le ali”. I bambini hanno questo bisogno primordiale di giocare; con il gioco si esprimono, comunicano i propri desideri, bisogni, costruiscono le fondamenta della loro personalità, innalzano le prime difese contro l’ansia e si preparano ad affrontare la vita adulta.

Catalano (2018) sostiene che negli ultimi cinquant’anni vi è un aumento di ansia, depressione, impotenza e narcisismo tra bambini, adolescenti e giovani. Non è possibile avere la certezza che l’insorgere di questi problemi sia causato dalla mancanza del gioco libero nei bambini, ma si è notato che quest’attività diminuisce drasticamente nel corso della vita e viene sostituita da un’alfabetizzazione istituzionalizzata da parte della società. I bambini giocano liberamente fino ai sei anni e successivamente vengono inglobati nei programmi scolastici dove le attività di gioco libero sono ridotte notevolmente (Catalano, 2018) (traduzione personale).

Secondo Gray dal 1955 in poi c’è stato un progressivo declino del gioco libero dei bambini interessando soprattutto i giochi all’aperto. Prendendo in esame una ricerca fatta dai ricercatori dell’Università del Michigan, Gray (2011) ha evidenziato che dal 1981 al 1997 la quantità di tempo alla settimana che i bambini passavano a giocare è diminuita del 25% mentre è aumentato del 145% il tempo trascorso nel fare i compiti a casa e del 168% il tempo trascorso nel seguire i genitori nelle varie attività quotidiane come andare a fare la spesa (Gray, 2011).

In un’altra ricerca riferita da Gray (2011), ma condotta da Rhonda Clements, è stato chiesto a 830 madri di confrontare il gioco all’aperto dei loro figli con il proprio gioco da bambini. Dai risultati ottenuti si evince che i bambini giocavano all’aperto molto meno rispetto a quanto giocavano i genitori alla stessa età. Infatti, la maggioranza dei genitori giocava all’aperto ogni giorno per tre e più ore, mentre i figli giocano dal 22 al 31% di questo tempo. Secondo i genitori i bambini continuavano a preferire il gioco con i coetanei all’aperto ma, erano i genitori a limitare il gioco fuori casa a causa del traffico intenso, della paura di molestie da estranei, della paura dei bulli, ecc. Molte di queste convinzioni venivano sostenute e amplificate dai mass media che sottolineano i casi di cronaca nera con protagonisti i bambini. Un’altra causa del declino del gioco libero è legata all’aumento del tempo e del peso dedicato alle attività extrascolastiche dirette dagli adulti (Gray, 2011).

Un altro motivo è l'aumento delle ore trascorse a scuola, delle ore impiegate a fare i compiti e il fatto che la scuola materna include la stragrande maggioranza dei bambini fin dalla primissima infanzia. Purtroppo, la diminuzione del gioco libero è accompagnata dall'aumento dei problemi di salute dei bambini e dei giovani. Con analisi standard e questionari di valutazione Jean Twenge, alla San Diego State University, è stato un leader in questa ricerca i cui risultati affermano che l'85% dei giovani intervistati avevano livelli di ansia e depressione superiori ai loro coetanei del 1950 (Gray, 2011).

Tra il 1950 e il 2005 i livelli dei tassi di suicidio dei giovani americani sotto i 15 anni si sono quadruplicati, mentre tra i giovani dai 15 ai 24 anni sono più che raddoppiati, a differenza del tasso di suicidi in età adulta (25-40 anni) che è solo leggermente salito. Secondo i medici l'ansia e la depressione sono legati alla mancanza di controllo sulla propria vita, mentre chi ha la possibilità di gestire il proprio futuro ha meno probabilità di sviluppare questi problemi. Si potrebbe pensare che nella società attuale questo sia un controsenso visto che abbiamo più controllo sui problemi di salute, più sicurezza economica, meno pregiudizi verso ceti o razze sociali, ma i dati delle ricerche affermano che i giovani credono di avere meno controllo sul loro destino, il che fa aumentare gli stati di ansia e depressione (Gray, 2011).

Analizzando i risultati delle ricerche effettuate Twenge e colleghi hanno rilevato che il livello di narcisismo degli studenti era aumentato quasi del 70 per cento (Gray, 2011). Il narcisismo viene ritenuto una fragilità psicologica come una forma di difesa dell'autostima del soggetto e in psichiatria è definito come un disturbo della personalità che porta ad essere più focalizzati su sé stessi e quindi disinteressati agli altri e meno empatici. (Treccani, online). Non possiamo essere sicuri che la diminuzione del gioco libero sia una causa dello sviluppo di queste patologie tuttavia secondo le ricerche di Twenge (in Gray, 2011) le motivazioni si possono ritrovare nei cambiamenti culturali della società, come l'isolamento sociale e la riduzione della vita in comunità, l'aumento di famiglie sole e isolate senza supporti sociali, un aumento generalizzato dell'individualismo, una ridotta attenzione verso gli altri, sostenuti dalla commercializzazione dei beni di consumo di massa attraverso i mass media che punta a un individualismo portato all'eccesso. Anche l'eccedere di lodi ingiustificate nei confronti dei bambini favorisce il nascere di queste patologie.

Secondo le ricerche condotte da Natalini e Orecchio (2022) il benessere e la salute sono connessi all'ambiente in cui si vive. I servizi territoriali che si occupano

dell'ambiente per prevenire le malattie e le problematiche delle persone dovrebbero elaborare dei servizi che si occupano di attività ludiche e ricreative in ambienti esterni per offrire una consulenza educativa, ascolto per la sofferenza e la vulnerabilità dei giovani. Purtroppo, le unità operative di pronto soccorso denunciano continui tentativi di suicidio, atti di autolesionismo, disturbi alimentari e abuso di alcol da parte di giovani. Preoccupante è anche il fenomeno degli hikikomori, cioè coloro che evitano di uscire e vogliono rimanere al chiuso. Tutte queste attività, laboratori artistici, attività fisiche e musicali, teatrali dovrebbero ricreare lo spirito di aggregazione, dare momenti di gioco e svago e influire sullo sviluppo della resilienza nei giovani. Secondo la World Health Organization Constitution “la salute deve intendersi come uno stato di completamento fisico, benessere mentale e sociale e non semplicemente come assenza di malattia o infermità” (Natalini, Orecchio, 2022: 397).

Ma se queste ricerche non evidenziano sempre il valore del gioco libero, si sa che esso aiuta i bambini a sviluppare gli interessi e le competenze, a fare amicizia, a confrontarsi con gli altri, a regolare e controllare le emozioni, a seguire le regole, a vivere esperienze di gioco sociale, a gioire. Possiamo concludere che il gioco libero è la base fondamentale per promuovere la salute mentale dei bambini.



### **3. Il gioco nella scuola dell'infanzia**

La scuola dell'infanzia svolge un ruolo cruciale nel fornire esperienze di vita e benessere attraverso il gioco. Durante questo periodo formativo i bambini hanno l'opportunità di apprendere in un ambiente sicuro e strutturato, sperimentando una varietà di attività ludiche che favoriscono il loro sviluppo. Puggioni (2014) descrive una scuola dell'infanzia competente nell'accogliere i bambini, nell'incoraggiare e incrementare le esperienze concrete di vita reale per assicurare una crescita sana e uno sviluppo graduale delle abilità rapportato alle diverse età.

“Le attività ludiche sono tradizionalmente il piatto forte della scuola dell'infanzia.” (Staccioli, 1987: 58) e sono essenziali per il benessere emotivo e lo sviluppo sano dei bambini, fornendo loro le basi per affrontare la vita con fiducia e successo. “Il gioco, individuale o di gruppo, è il grande sfondo integratore all'interno del quale si possono contestualizzare esperienze di tipo emotivo, cognitivo e relazionale” (Bellandi, 2019: 192). Secondo quest'autrice le attività presentate sotto forma di gioco “... facilitano l'esplorazione libera prima di passare alla scoperta guidata, all'esperienza corporea e all'attività pratica” (Bellandi, 2019: 194). Anche Loschi conferma che “il gioco costituisce, in questa età, una risorsa privilegiata di apprendimento e di relazioni. Esso ... favorisce i rapporti attivi e creativi sul terreno sia cognitivo che relazionale, consente al bambino di trasformare la realtà secondo le sue esigenze interiori, di realizzare le sue potenzialità e di rivelarsi a se stessi e agli altri in una molteplicità di aspetti, di desideri, di funzioni.” (Loschi, 1994: 45). Il gioco nella scuola dell'infanzia risulta essere non solo un'attività divertente, ma è anche uno strumento educativo potente che aiuta i bambini a sviluppare abilità fondamentali per la vita.

#### **3.1 Rapporto tra gioco libero e gioco strutturato nella scuola dell'infanzia**

Ci interessa chiarire la questione se un'attività proposta dall'educatrice con un obiettivo predefinito sia un gioco oppure un'attività didattica come le altre, visto che il bambino non la sceglie in base alle proprie preferenze, non decide quando e dove svolgerla, non vi è spinto da una motivazione intrinseca e, spesso, non sceglie i compagni di gioco.

Esistono alcuni modi fondamentali in cui si può inserire il gioco nel processo educativo della scuola dell'infanzia: come gioco libero, come gioco strutturato, oppure trovando un equilibrio tra i due. Staccioli (2008) distingue tra attività ludiformi,

assimilabili ai giochi didattici strutturati e le attività ludiche vere e proprie in cui rientrano i giochi tradizionali, i giochi di movimento all'aperto, i giochi creativi, svolti senza l'intervento e il controllo degli adulti. La posizione che possono assumere gli educatori nei confronti delle due forme di gioco da inserire nel processo educativo della scuola sono quattro.

La prima è di **condiscendenza** verso il gioco libero, ma solo se relegato ai momenti di ricreazione, riposo e rilassamento, mentre va escluso dai momenti seri, dedicati all'apprendimento.

La seconda è di **confisca** del gioco libero, dando spazio solo a quello didatticamente utile e funzionale agli apprendimenti scolastici. L'educatore, quindi, usa solo i giochi ludiformi ed elimina tutti quelli che non assicurano l'apprendimento di contenuti e/o abilità. A tale scopo l'educatore manipola spesso le regole e i procedimenti del gioco per sfruttarlo ai fini dell'apprendimento, imponendolo come attività allettante e divertente.

La terza posizione è quella del **lasciar giocare** consentendo ai bambini di usare liberamente i materiali disponibili e pianificare le ricerche e assumendo un ruolo di osservatore. L'educatore interviene solo in casi estremi di pericolo serio per i bambini, rapporti interpersonali degenerati in liti violente o altre situazioni gravi. Dall'osservazione si trae spunto per organizzare l'ambiente d'apprendimento e si segue con cura il processo di sviluppo di ogni bambino.

La quarta posizione è basata sulla **fiducia pedagogica** nel valore del gioco. È una posizione intermedia fra la negazione e la strumentalizzazione didattica del gioco. Quest'angolazione richiede all'educatore di accogliere nella scuola dell'infanzia sia il gioco libero che quello strutturato cercando di equilibrarne la presenza. Per farlo l'educatore dovrebbe limitare il proprio controllo nel gioco strutturato e rilanciare e animare il gioco libero, potenziandone gli aspetti educativi (Staccioli, 2008: 20- 21).

Borghi (in Braga, 2005) distingue tra attività ludiche spontanee e quelle guidate. Anche secondo lui nella scuola dell'infanzia i due tipi di gioco dovrebbero essere presenti in modo equilibrato e integrato. Optare solo per il gioco libero porterebbe a un discutibile disimpegno dell'educatore nei confronti del suo ruolo educativo. D'altra parte, scegliere solo il gioco guidato vorrebbe dire voler forzare lo sviluppo del bambino togliendogli libertà e autonomia nella scelta e nella partecipazione ai giochi. Secondo Borghi il gioco libero e quello strutturato camminano insieme e anche se "non sono la

stessa cosa, hanno il comune compito di promuovere lo sviluppo” del bambino (Borghi, in Braga, 2005: 164). Tutte le attività nel nido e nella scuola dell'infanzia dovrebbero avere una dimensione ludica. Gli educatori dovrebbero garantire non solo spazi, tempi e numerose forme di gioco, ma insegnare a giocare sia nella attività ludiche spontanee che in quelle strutturate (Borghi, in Braga, 2005, 163-165).

### **3.2 Quali giochi proporre nella scuola dell'infanzia**

Ci siamo posti la domanda se esistono dei giochi privilegiati o scelti con maggior frequenza nella scuola dell'infanzia e se nel decidere di proporli si riflette sulla possibilità o meno di usare il gioco nel processo formativo senza deformare i suoi aspetti intrinseci.

#### **3.2.1 Il gioco simbolico**

I giochi simbolici sono per lo più giochi a disposizione dei bambini per un uso libero e spontaneo. In questo tipo di gioco l'intervento dell'educatrice è in genere minimo e si limita al sostegno e eventuale aiuto per assicurare lo spazio e i mezzi necessari. “Il gioco simbolico permette ai bambini di vivere una situazione reale in simulazione e di sviluppare le loro capacità di rappresentazione, di immaginazione, di rielaborazione. All'interno della scuola assume un ruolo importante perché favorisce, oltre alle competenze cognitive, quelle comunicative” (Loschi, 1994: 130). Questo tipo di gioco viene offerto ai bambini di tutte le età nella scuola dell'infanzia, ma per i più piccoli (quelli che frequentano il nido) può assumere una funzione di rassicurazione, di superamento delle proprie paure, dà la possibilità di relazionarsi con i coetanei e di costruire la propria identità. Il gioco del “far finta di...” li porta ad imitare la vita familiare o degli adulti in un “gioco in parallelo” che li aiuta ad assumere diversi ruoli e rivivere momenti (Beretta, Giordani, 2007).

Capra e Lovecchio sostengono che i bambini, assumendo i ruoli delle persone che li seguono, raccontano i loro sentimenti, i loro pensieri creando una relazione tra il proprio mondo e quello che li circonda con uno “scambio delle parti” che permetterà loro di gestire e vivere la propria realtà positivamente (Capra, Lovecchio, 2021). Lo spazio più comune di questo tipo di gioco è la casetta dove i bambini entrano ed escono a piacimento, che può essere attrezzata con lo spazio cucina, camera da letto

e rappresenta una casa vera e propria. Anche gli angoli dedicati alla cura delle bambole rientrano nei giochi simbolici e sono muniti di vestitini, lettini, fasciatoi, lenzuolini o copertine nonché bambole di vario genere (Beretta, Giordani, 2007). Un altro angolo che può essere dedicato al gioco simbolico è lo spazio morbido dotato di divanetti o cuscini dove i bambini possono leggere, rilassarsi ma anche trasformarli in letti, nascondigli, treni a seconda della loro fantasia. Un altro gioco simbolico viene offerto nell'angolo dei travestimenti dotato di vestiti differenti, accessori e scarpe, dove uno specchio permette ai bambini di vedersi trasformati in un'altra persona (Beretta, Giordani, 2007). Spesso vengono offerti anche altri materiali ad uso libero dei bambini come scatole di cartone di varie dimensioni che i bambini possono trasformare in tane, fortini, barche, auto ecc. (Beretta, Giordani, 2007).

### **3.2.2 I giochi da tavolo**

Dato che sono importanti tutti e due i tipi di giochi, quelli liberi e quelli strutturati, i giochi da tavolo sono un ottimo esempio di giochi strutturati da proporre ai bambini. Essi seguono regole ben definite, richiedono una certa organizzazione e strategia da parte dei giocatori, promuovono il rispetto delle regole e dei ruoli, un'attenzione sostenuta nel tempo per portare a termine un compito, il controllo dell'impulsività. "Molti giochi da tavoliere richiedono pensiero logico, strategia, calcolo, previsione ... che sono quasi tutti aspetti legati alla matematica" (Staccioli, 2019: 58).

Nella società moderna il problema proposto dai giochi da tavolo spesso viene interpretato come una sfida tra i contendenti, un duello dove l'avversario è visto come il nemico da sopraffare. Sarà cura dell'educatrice far sì che tra gli avversari ci sia un rapporto di rispetto, nonché comprensione ed empatia per chi perde. Tra questo genere di giochi possiamo trovare labirinti, indovinelli, enigmi, puzzle, solitari, giochi con i dadi, giochi di logica, giochi topologici. Nei giochi di squadra, nelle conte, nei vari giochi ritmici con la palla, l'uso del corpo è intrinsecamente legato al gioco stesso. La maggior parte di questi giochi sono dei giochi di regole con strutture predefinite che devono essere seguite per la buona riuscita del gioco stesso (Staccioli, 2019).

### **3.2.3 I giochi motori**

Nella scuola d'infanzia si scelgono spesso attività definite di "gioco-movimento" in cui il bambino trae piacere dal vivere il proprio corpo tramite esercizi spontanei e movimenti liberi. Se svolto come gioco libero si offre al bambino un'occasione per

risolvere in autonomia nuove situazioni problematiche, usando l'immaginazione e adattandosi a situazioni sociali in continuo cambiamento. Le attività motorie in forma di gioco sono fondamentali non solo perché influiscono sulla crescita fisica del bambino in modo sano e armonioso ma diventano un mezzo didattico che influirà sull'accrescimento di tutte le sfere della personalità bambino, emozionale, intellettuale, motoria, etica, nonché lo porterà ad una socializzazione positiva all'interno del gruppo (Mondoni, Salvetti, 2015). In questa età i bambini sono molto esuberanti e hanno bisogno di esternare la loro energia attraverso attività motorie sia negli ambienti scolastici che in quelli esterni. Esse sono una manifestazione libera del bambino utili come svago ma anche il modo migliore per migliorare le proprie conoscenze e abilità (Mondoni, Salvetti, 2015). Infatti, "... il movimento [è] parte essenziale del gioco stesso e fonte di sviluppo non solo sul piano strettamente organico e funzionale, ma anche sul piano psichico" (Mondoni, Salvetti, 2015: 73). Questo tipo di gioco aiuta i bambini a comprendere i propri limiti e migliorare la propria consapevolezza corporea.

Gamelli (2016) sottolinea l'importanza degli spazi dove si svolgono i giochi motori che devono essere opportunamente organizzati, avere ampie dimensioni per dar modo ai bambini di muoversi e molto accurati nella proposta dei materiali. Ci devono essere vari attrezzi e oggetti a disposizione per poter stimolare il tono muscolare e la sensibilità vestibolare. Tramite giochi di equilibrio e disequilibrio che permettono scivolamenti, dondoli, rotolamenti, cadute, il bambino si immerge in questa esperienza di gioco libero utilizzando diversi attrezzi che ha a disposizione come i grandi materassi, scivoli, palle, palloni, cuscini (Gamelli, 2016). "Il bambino in questo luogo è in grado di procurarsi il piacere da sé, salta, si tuffa, gira su se stesso, si arrampica, lo spazio intorno a lui si dilata e si anima, tutto diventa occasione per sperimentare i propri confini corporei" (Gamelli, 2016: 51)

Un criterio per scegliere giochi liberi oppure strutturati può essere anche l'età dei bambini. Per i bambini più piccoli i giochi spontanei scelti da loro sono da privilegiare in quanto possono aiutarli a vivere momenti di apprendimento in gruppo o in coppie. Tramite essi miglioreranno i concetti spaziali, di percezione, di strutturazione del proprio io corporeo, e potranno eseguirli sia all'aperto che in strutture predisposte. Per i più grandi gli educatori possono strutturare il gioco motorio attraverso l'inserimento di varie regole che serviranno sia all'apprendimento e allo sviluppo corporeo, sia al

capire e rispettare regole e norme di comportamento all'interno del gruppo sociale (Mondoni, Salvetti, 2015).

### **3.3.4 I giochi all'aperto**

I giochi all'aperto sono un'ottima opportunità per i bambini per divertirsi, esplorare e apprendere in un ambiente naturale. Sono giochi che offrono numerosi benefici per lo sviluppo fisico del bambino, servono a sviluppare l'osservazione, l'esplorazione degli spazi esterni e migliorare le abilità motorie. "E in cortile, con i più piccoli della scuola dell'infanzia, ma anche con i più grandicelli alla primaria, si può giocare con vermi e materiali naturali: costruire una casa per loro (grazie ad un tronco bello grosso) e partire alla scoperta della natura come piccoli e/o grandi esploratori" (Capra, Lovecchio, 2021: 313).

Altri giochi che si possono fare all'aperto sono giochi con attrezzi come palle e corde per saltare, giocattoli per scavare, numerosi giochi tradizionali che vengono tuttora svolti nelle scuole dell'infanzia. Sgambelluri (2015) sottolinea come i giochi svolti con la palla siano importanti per il bambino per uno sviluppo psicofisico completo e per il miglioramento di tutte le sue abilità e delle sue capacità. I giochi tradizionali, per esempio, una volta acquisite le regole e il procedimento, possono essere svolti in modo autonomo, sotto la supervisione dell'educatore, ma senza interventi se non sono strettamente indispensabili. In tal modo i bambini possono gestire le situazioni di gioco senza il controllo rigido dell'adulto, imparando a sapersi confrontare con gli altri, ad essere responsabili e indipendenti nel superare frustrazioni e risolvere eventuali conflitti tra i partecipanti.

### **3.3.5 I giochi di costruzione**

I giochi di costruzione non possono mancare nelle sezioni della scuola dell'infanzia. Solitamente i materiali per le costruzioni sono disposti in "contenitori con costruzioni di plastica, di legno, di piccole e grandi dimensioni, giochi strutturati a tavolino... per giocare, da soli o in piccolo gruppo, inventando, costruendo e assemblando, per scoprire le caratteristiche degli oggetti e realizzare strutture, sviluppando la motricità fine, la creatività e il pensiero logico" (Beretta, Giordani, 2007: 85). Attraverso le costruzioni il bambino può inventare varie soluzioni per realizzare uno stesso oggetto, dando libero sfogo alla propria fantasia nel creare edifici, mezzi di trasporto, personaggi e qualsiasi altra cosa decida di realizzare. Grazie alla creatività

e alla dinamicità che questi giochi consentono di sviluppare, impareranno a pensare in modo critico e divergente, a vedere le cose diverse prospettive e risolvere problemi che le costruzioni presentano.

### **3.4. Il ruolo degli educatori nell'uso del gioco**

Secondo Mondoni e Salvetti (2018) nella scuola dell'Infanzia le educatrici dedicano grande attenzione alle curiosità e alle proposte dei bambini, le valorizzano e creano opportune occasioni di apprendimento attraverso il gioco, l'esperienza diretta e il procedere per tentativi ed errori. Attraverso la riflessione sistematizzano gli apprendimenti, favorendo lo sviluppo delle competenze. Le educatrici dovrebbero integrare il gioco nel processo educativo e guidare il bambino attraverso le sue esperienze ludiche creando un ambiente che favorisca il gioco spontaneo e quello strutturato in modo che i bambini possano imparare divertendosi. Loro hanno un ruolo chiave nel garantire che il gioco sia parte integrante del percorso educativo dei bambini. L'educatore non è un semplice insegnante ma, come sostengono Capra e Lovecchio (2021), "una figura che sia esperta della didattica, che sappia animare e rianimare gli individui e che sia in grado di tirare fuori il meglio dai bambini" e non riempirli, trasmettendo loro delle nozioni. Una figura più complessa e variegata rispetto a quello che viene inquadrato oggi come insegnante, cioè un'animatrice che può rendere diversa la didattica e la scuola stessa tanto che i bambini ci andrebbero anche di domenica (Capra, Lovecchio, 2021: 313).

Nel presentare un gioco è necessaria sensibilità pedagogica e psicologica. Bernardi e collaboratori (2013) affermano che, per rendere un gioco interessante, è importante trasmettere entusiasmo e curiosità. Se il tutto risulta accattivante, il gioco verrà vissuto in modo completo, altrimenti ci sarà la necessità di intervenire per ravvivarlo o modificarlo. Indispensabile sarà usare termini semplici, comprensibili a tutti. Durante la spiegazione del gioco, l'educatore deve incoraggiare la partecipazione attiva dei bambini, creando anche un clima di collaborazione, di divertimento e apprendimento. Per il buon funzionamento di un gioco è necessario avere a disposizione un luogo adatto opportunamente selezionato che offra i requisiti per svolgere il gioco stesso. Bellandi (2019: 160) afferma che "gli spazi dovrebbero essere organizzati dall'equipe pedagogica in modo tale che i bambini possano utilizzarli in

maniera flessibile, perché lo spazio cambia, si modifica, cresce e si evolve insieme alla crescita del bambino”. Secondo Bernardi e collaboratori (2013) la scelta dello spazio è fondamentale per garantire il successo di un gioco. È fondamentale una valutazione dei possibili rischi perché la sicurezza dei bambini deve essere prioritaria. Per poter garantire un piacere completo del gioco bisogna scegliere con cura gli spazi, gli attrezzi da usare, i tempi, le regole e anche un finale per il gioco stesso.

La questione che preoccupa da sempre le educatrici è come scegliere il gioco più educativo e interessante rispetto a tutti gli altri. Secondo Bernardi e collaboratori (2013) il gioco più adatto è quello che si adegua ai bambini che si hanno di fronte. Deve entusiasmarli, coinvolgerli e possibilmente raggiungere anche gli obiettivi previsti. Sono gli educatori che, dopo avere osservato il gruppo, devono raccogliere le loro particolarità, i loro interessi, capire l’atmosfera che si deve creare nella stanza, decidere su cosa deve puntare un gioco e gli obiettivi da raggiungere. Bellandi (2019) sostiene che l’osservazione è uno strumento operativo indispensabile per conoscere i bambini e costruire relazioni positive. Non è uno strumento preconfezionato e pronto per l’uso, ma richiede di essere adeguato al gruppo educativo utilizzando di volta in volta le tecniche più opportune. Nella scelta del gioco l’educatore deve decidere per un’attività libera o strutturata lasciandosi guidare dalla sua professionalità, dalle conoscenze delle pratiche ludiche, dal saper leggere le situazioni educative per predisporre strumenti, materiali e attività. Nelle proposte ludiche deve avere la consapevolezza che il gioco è l’attività principale nella prima infanzia da trasformare in intenzionalità pedagogica in base a esperienza e preparazione professionale (Beretta, Giordani, 2007). Come sostengono gli autori nella scuola dell’infanzia i giochi e le attività didattiche si specchiano l’uno nell’altro in un rapporto inscindibile perché i bambini apprendono tramite il gioco.



## **4. La ricerca empirica**

### **4.1. Gli obiettivi della ricerca empirica**

L'obiettivo generale di questa ricerca empirica era accertare l'opinione degli educatori sul gioco libero e quello strutturato e sulla necessità della loro presenza nel processo di sviluppo del bambino.

Dall'obiettivo generale derivano i seguenti obiettivi secondari:

- accertare quale definizione del gioco libero e di quello strutturato preferiscono gli educatori intervistati
- accertare l'opinione degli educatori intervistati sui vantaggi che porta il gioco libero e quali quello strutturato
- scoprire quanto gli intervistati ritengono indispensabile il gioco libero per una crescita ottimale del bambino
- scoprire quanto ritengono indispensabile il gioco strutturato per una crescita ottimale del bambino
- capire se il gioco viene in qualche forma discriminato nelle nostre istituzioni e per quale motivo
- capire se i bambini hanno abbastanza tempo da dedicare al gioco all'interno delle istituzioni prescolari
- scoprire quali tipi di giochi vengono offerti ai bambini dagli intervistati
- accertare le opinioni degli intervistati sulle cause della mancanza del gioco libero nella società attuale
- accertare le opinioni degli intervistati sulle conseguenze o problemi futuri nella vita dei bambini causate dalla scarsa presenza del gioco libero.

### **4.2. L'impostazione e la metodologia della ricerca empirica**

Per questo lavoro di ricerca ci siamo avvalsi del metodo dell'inchiesta e come strumento che è stato usato un questionario creato per questo scopo. Il questionario è stato inviato alle educatrici/tori e lavoratori nel settore educativo-istitutivo delle varie istituzioni prescolari dell'Istria. Nel questionario gli interpellati dovevano rispondere a

15 domande di cui 2 domande richiedevano una risposta “aperta” in cui gli intervistati hanno potuto scrivere la loro opinione personale, 5 domande rilevavano i dati demografici dell'intervistato in modo da capire l'esperienza lavorativa, il genere, l'età anagrafica, e il gruppo in cui lavoravano i soggetti. Le rimanenti otto domande presentavano delle risposte basate sulla scala Likert che consente l'espressione di un giudizio di accordo o disaccordo su una scala a cinque valori: 1- non sono per niente d'accordo, 2- sono parzialmente d'accordo, 3- sono indeciso/a, 4- sono d'accordo, 5 – sono assolutamente d'accordo. In alcune domande vi erano dei significati alternativi come: mai, raramente, a volte, spesso, sempre, oppure: per niente, poco, abbastanza, molto, moltissimo. Queste 8 domande avevano delle “sottodomande” molto specifiche che ci hanno permesso di scoprire determinate informazioni e approfondire l'argomento.

#### **4.3. I soggetti, la durata e il procedimento della ricerca**

A questa inchiesta hanno aderito quarantasei educatrici/tori e lavoratori del settore educativo-istruttivo delle varie istituzioni prescolari dell'Istria. Il questionario è stato presentato in lingua italiana ma alcuni dei rispondenti lavorano nelle istituzioni prescolari in lingua croata pur conoscendo la lingua italiana per poter rispondere alle domande. Il questionario è stato pubblicato su Google forms e attraverso la condivisione di un link è stato inviato ai partecipanti che lo hanno successivamente compilato. È stato possibile rispondere alle domande per circa dieci settimane (dai primi di dicembre a metà febbraio), ma la maggior parte delle risposte è arrivata nelle prime settimane di pubblicazione.

#### **4.4. Discussione sui risultati della ricerca empirica**

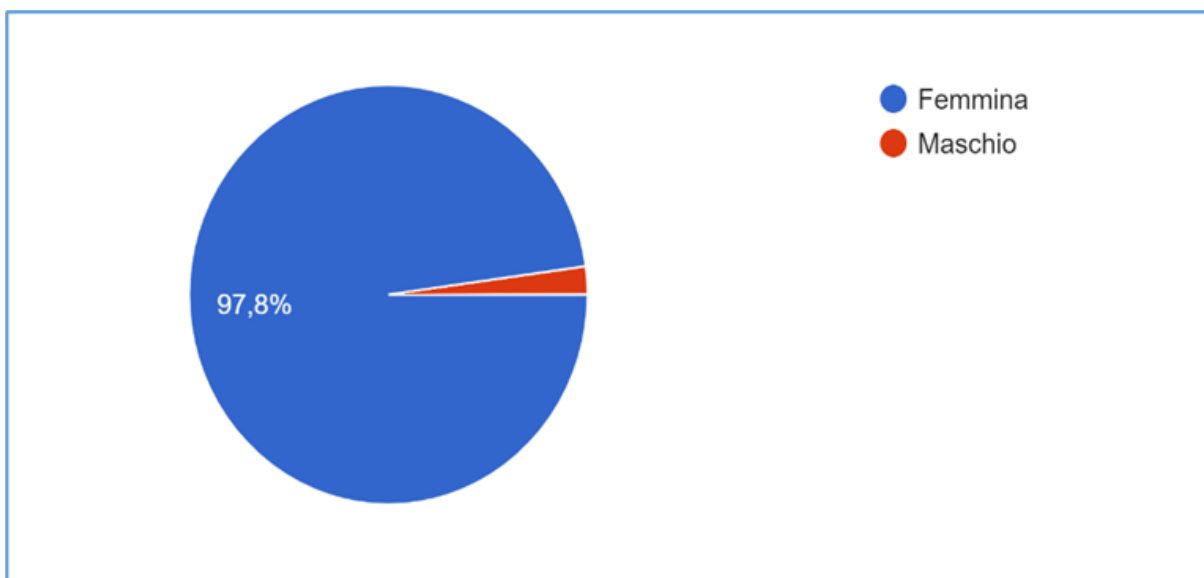


Grafico n. 1: Il genere dei soggetti partecipanti

All'inchiesta hanno partecipato 45 persone di sesso femminile e 1 di sesso maschile. Come si può notare anche quest'inchiesta conferma che la professione dell'educatrice è totalmente femminilizzata.

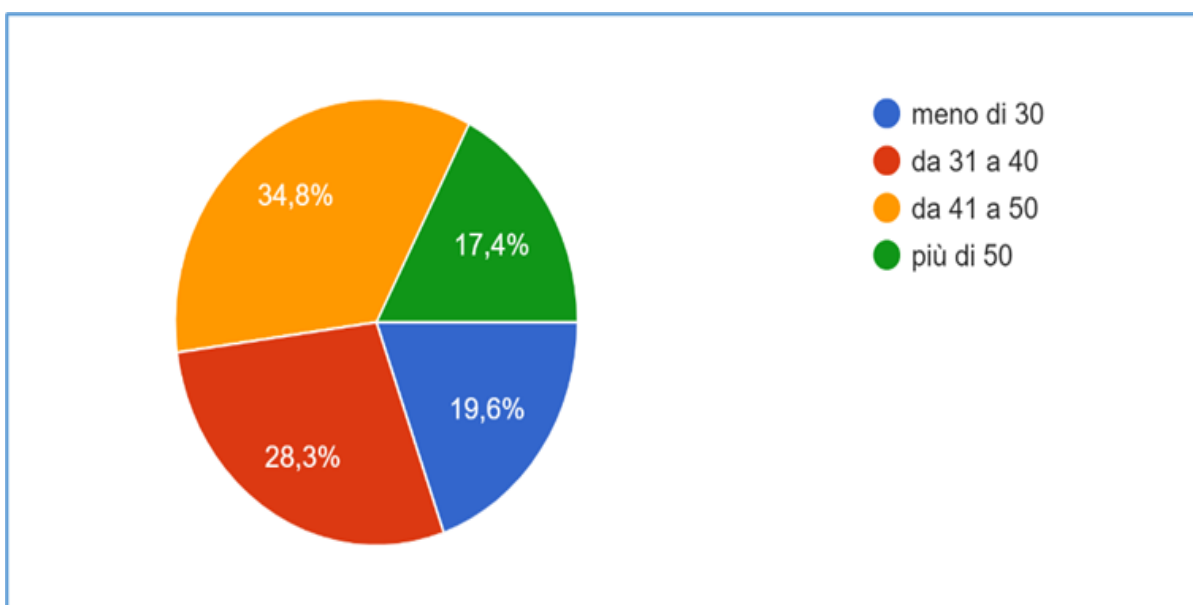


Grafico n. 2: Anni di età dei partecipanti

Dei 46 partecipanti all'inchiesta 8 hanno più di cinquant'anni, 16 hanno dai 41 ai 50 anni, 13 dai 31 ai 40 anni e 9 meno di trent'anni. La maggior parte dei soggetti ha un'età media.

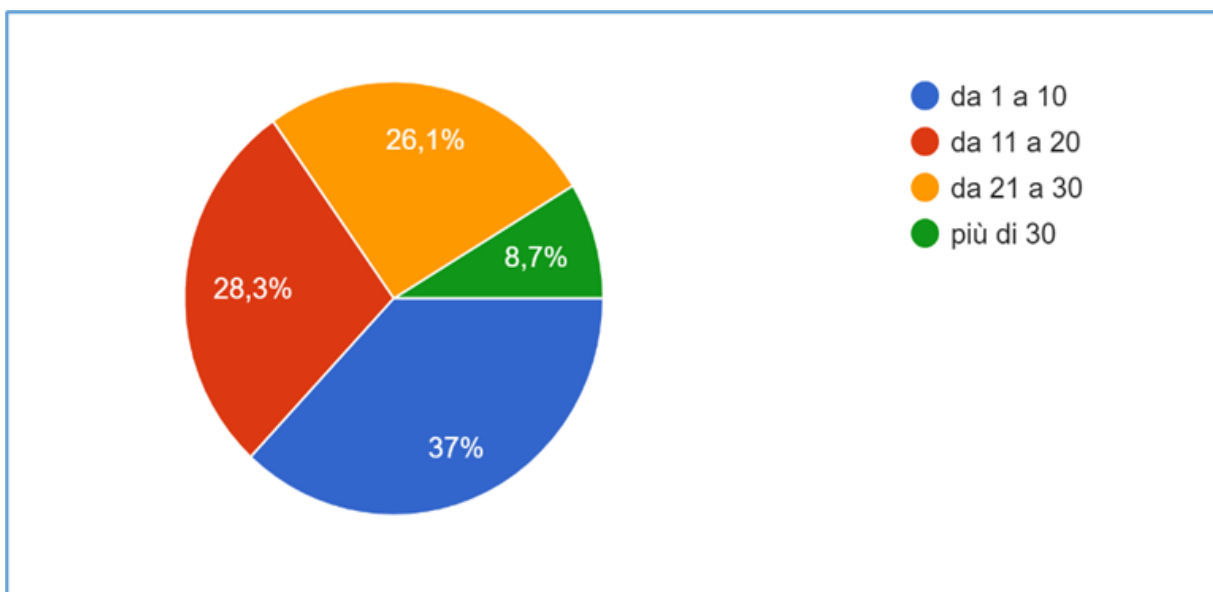


Grafico n. 3: Anni di lavoro dei partecipanti

Dei 46 partecipanti all'inchiesta 17 hanno da 1 a 10 anni di lavoro, 13 partecipanti hanno da 11 a 20 anni di lavoro, 12 partecipanti da 21 a 30 anni di lavoro e 4 partecipanti hanno più di 30 anni di lavoro. Dai dati ottenuti si nota che hanno partecipato all'inchiesta molte educatrici che hanno diversi anni di esperienza alle spalle e la loro opinione diventa ancora più preziosa.

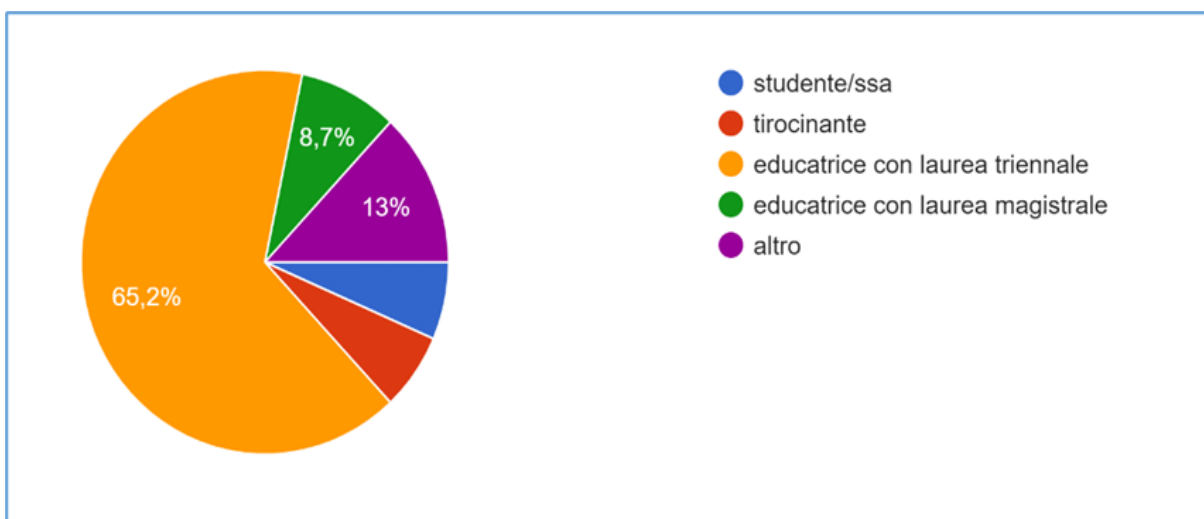


Grafico n. 4: Titolo di studio dei partecipanti

Dei 46 partecipanti all'inchiesta 3 sono studenti, 3 tirocinanti, 30 educatori con laurea triennale, 4 con laurea magistrale, 13 non hanno specificato il titolo di studio.

La maggioranza dei soggetti possiede la laurea triennale. Sorprende un po' l'alto numero di quelli che non hanno risposto a questa domanda. Probabilmente si tratta di educatrici che hanno terminato il corso biennale, o potrebbe esserci qualcuno che lavora senza qualifica adatta perché mancano educatrici con i titoli di studio richiesti dalla legge.

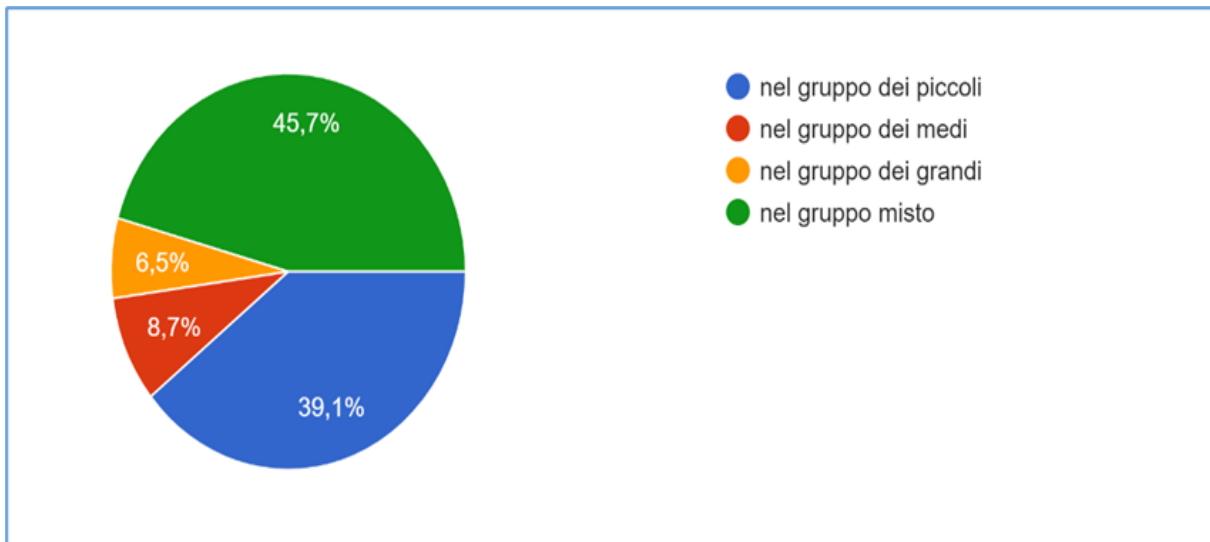


Grafico n. 5: La sezione educativa dei partecipanti

Dei 46 partecipanti all'inchiesta 18 lavorano nel gruppo dei piccoli, 4 nel gruppo dei medi, 3 nel gruppo dei grandi, 21 in un gruppo misto. La maggior parte dei partecipanti lavora nel gruppo misto il che fa pensare che questa sia l'organizzazione del lavoro più frequente. Molti lavorano anche nel gruppo dei piccoli e ciò potrebbe segnalare l'aumento dei bambini piccoli iscritti ai nidi.

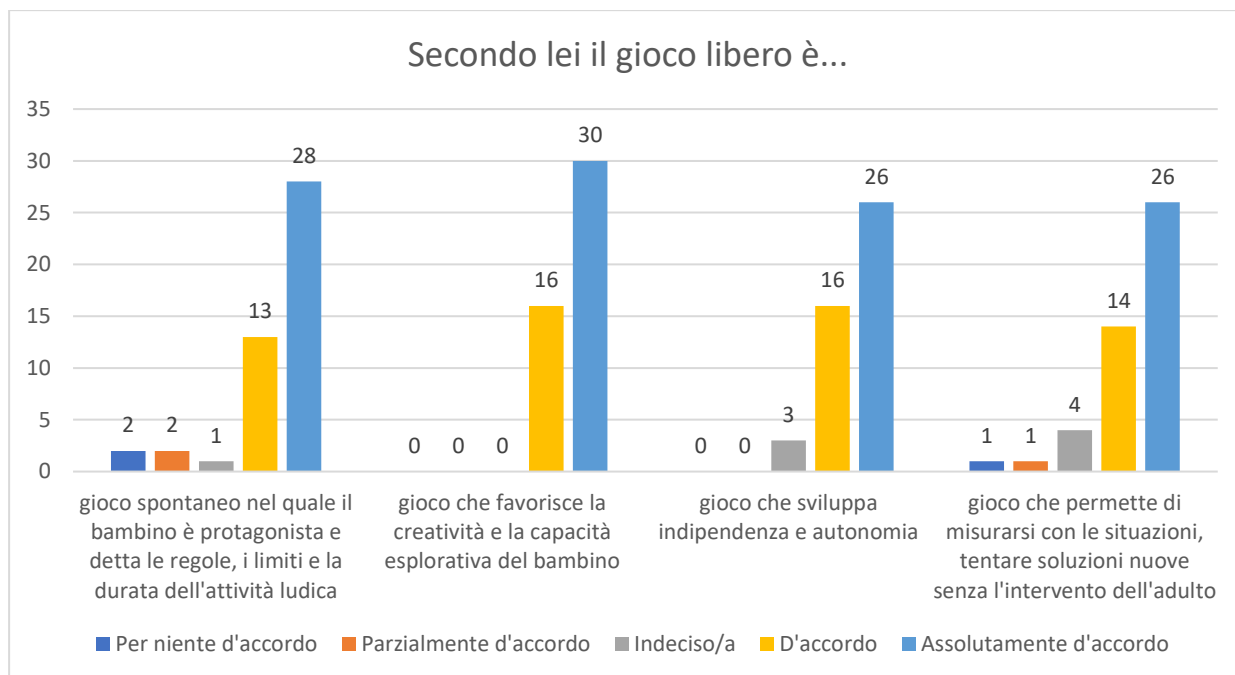


Grafico n. 6: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sul gioco libero

Con l'affermazione che definiva il gioco libero come un “gioco spontaneo, nel quale il bambino è protagonista e detta le regole, i limiti e la durata dell'attività ludica”, 28 partecipanti all'inchiesta erano pienamente d'accordo, 13 di loro erano d'accordo, 1 era indeciso, 2 erano parzialmente d'accordo e 2 negavano completamente quest'affermazione.

Con l'asserzione che “il gioco libero è un gioco che favorisce la creatività e la capacità esplorativa del bambino” 30 soggetti erano assolutamente d'accordo mentre 16 erano d'accordo.

Con la caratteristica del gioco libero che “sviluppa indipendenza e autonomia” 26 partecipanti erano in assoluto d'accordo, 16 erano d'accordo e 3 erano indecisi.

Con l'affermazione secondo la quale “il gioco libero permette di misurarsi con le situazioni, tentare soluzioni nuove senza l'intervento dell'adulto” solo 1 soggetto non era d'accordo, 1 era parzialmente d'accordo, 4 di loro erano indecisi, 14 erano d'accordo e 26 assolutamente d'accordo.

Seguono i commenti liberi dei partecipanti che rappresentano il punto di vista di alcuni di loro che hanno voluto puntualizzare aspetti specifici del gioco libero

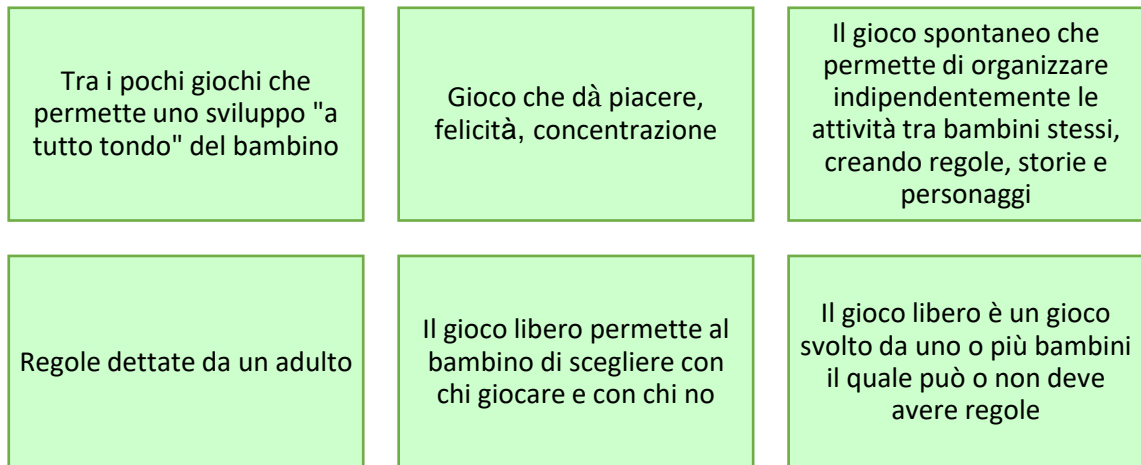


Grafico n. 7: Commenti liberi dei partecipanti all'inchiesta sul gioco libero

La definizione di gioco libero per alcuni soggetti punta soprattutto a rimarcare la felicità e il piacere che dà al bambino, il fatto che permette uno sviluppo "a tutto tondo" del fanciullo, gli offre la libertà di scegliere con chi giocare, le regole da adottare. È un'attività gestita dai bambini stessi che li aiuta a creare storie e personaggi. Un commento definisce il gioco libero come un gioco con regole dettate dagli adulti, segnalando così il fatto che gli adulti hanno invaso completamente la gestione del gioco spontaneo.

## Secondo lei il gioco strutturato è...

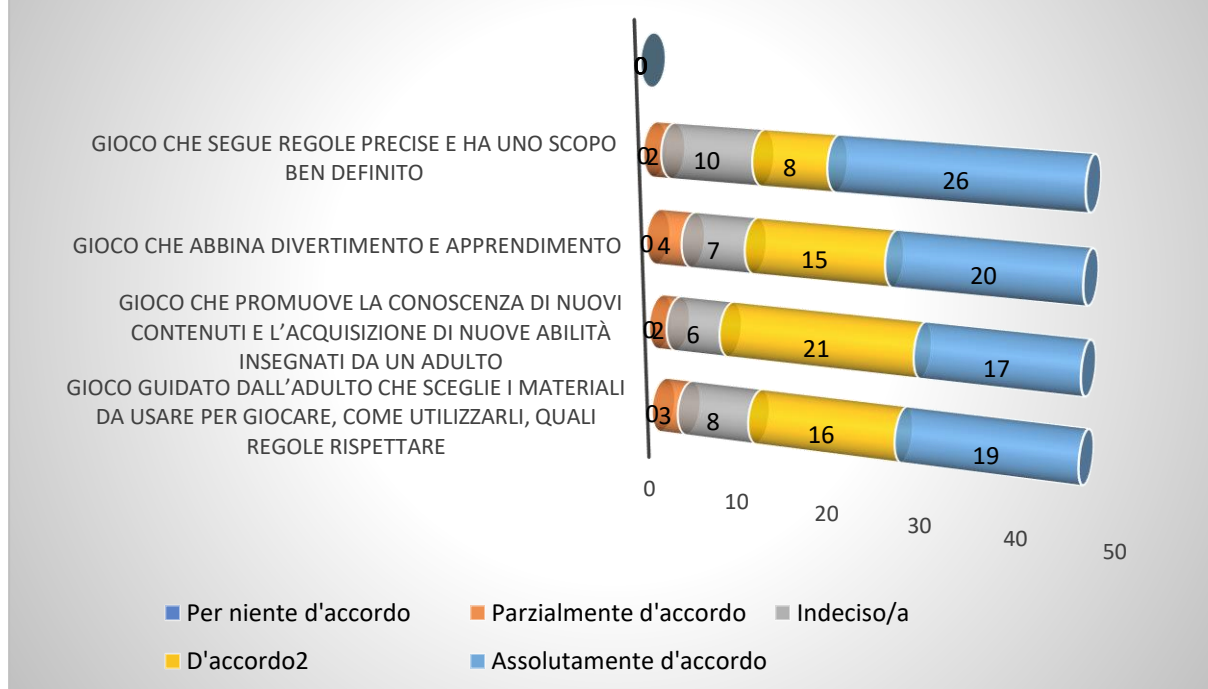


Grafico n. 8: Opinioni dei partecipanti sul gioco strutturato

Alla domanda se il gioco strutturato è quel tipo di gioco “guidato dall'adulto che sceglie i materiali da usare per giocare, come utilizzarli, quali regole rispettare”, gli intervistati che si sono trovati assolutamente d'accordo erano 19, 16 di loro erano d'accordo, 8 risultavano indecisi, 3 erano parzialmente d'accordo, mentre nessuno era in disaccordo.

Alla proposizione che descrive il gioco strutturato come un gioco che “promuove la conoscenza di nuovi contenuti e l'acquisizione di nuove abilità insegnati da un adulto”, 17 intervistati erano assolutamente d'accordo, 21 si sono trovati d'accordo, 6 erano indecisi sulla risposta da segnare, 2 erano parzialmente d'accordo. Anche a questa domanda nessuno si è sentito in completo disaccordo.

All'affermazione che descrive il gioco strutturato come un gioco che “abbina divertimento e apprendimento”, 20 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 15 erano d'accordo con questa affermazione, 7 si sentivano indecisi, 4 erano parzialmente d'accordo mentre nessuno era in disaccordo.

Con l'asserzione che definisce il gioco strutturato come “un gioco che segue regole precise e ha uno scopo ben definito”, 26 partecipanti erano assolutamente



d'accordo, 8 erano d'accordo, 10 erano gli indecisi, 2 erano solo parzialmente d'accordo e nessuno era in disaccordo.



Grafico n. 9: Commenti liberi sul gioco strutturato

Nei pochi commenti liberi dei partecipanti sul gioco strutturato esso viene definito come un gioco con regole dettate da un adulto, il cui scopo è quello di apprendere qualcosa seguendo un insieme vario di regole diverse. Ne trapela una visione del gioco strutturato abbastanza rigida con un controllo accentuato dell'adulto e regole fisse.

Dalle risposte alle domande si evince che alcuni intervistati sono risultati indecisi sulla risposta da dare, denunciando così una incertezza nella valutazione di questo tipo di gioco.

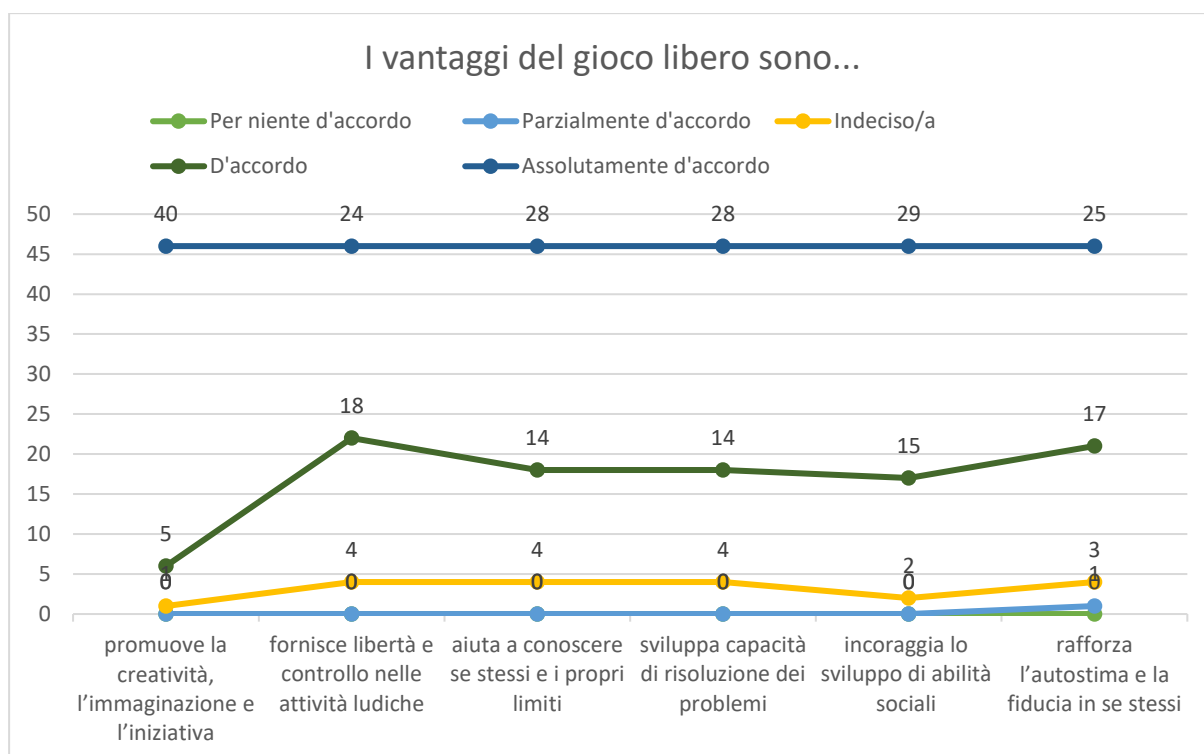


Grafico n. 10: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sui vantaggi del gioco libero

Riguardo all'affermazione che “i vantaggi del gioco libero sono la promozione della creatività, dell'immaginazione e dell'iniziativa”, 40 intervistati si sono trovati perfettamente d'accordo, 5 d'accordo e 1 indeciso. Nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo con questa affermazione.

Sugli aspetti positivi del gioco libero che “fornisce libertà e controllo nelle attività ludiche”, 24 intervistati erano assolutamente d'accordo, 18 d'accordo e 4 erano indecisi. Anche in questa domanda nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo.

Sui vantaggi del gioco libero che “aiuta a conoscere sé stessi e i propri limiti”, 28 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 14 erano d'accordo, 4 erano indecisi. Nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo con questa affermazione.

Riguardo ai vantaggi del gioco libero che “sviluppa capacità di risoluzione dei problemi”, 28 intervistati erano assolutamente d'accordo, 14 erano d'accordo e 4 erano indecisi. Nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo con questa affermazione.

Sugli aspetti positivi del gioco libero che “incoraggia lo sviluppo di abilità sociali”, 29 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 15 d'accordo, 2 erano indecisi. Anche in questa domanda nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo.

Sui vantaggi del gioco libero che “rafforza l'autostima e la fiducia in sé stessi”, 25 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 17 erano d'accordo, 3 erano indecisi e solo 1 risultava parzialmente d'accordo.

Riguardo a tutte le affermazioni sui vantaggi del gioco libero, nessuno si è sentito in disaccordo. Se ne deduce che i partecipanti all'inchiesta convengono sul fatto che il gioco libero aiuta a sviluppare abilità cognitive, motorie ed emotivo-affettive, cioè tutti gli aspetti della personalità del bambino.



Grafico n. 11: Commenti liberi sui vantaggi del gioco libero

I commenti liberi scaturiti da questa domanda affermano che i vantaggi del gioco libero si possono riassumere in creatività, espressione della propria personalità, sviluppo dell'autostima del bambino, della personalità, e dell'immaginazione.

Se ne deduce che secondo i partecipanti questo tipo di gioco sia un fondamentale strumento per lo sviluppo del bambino.

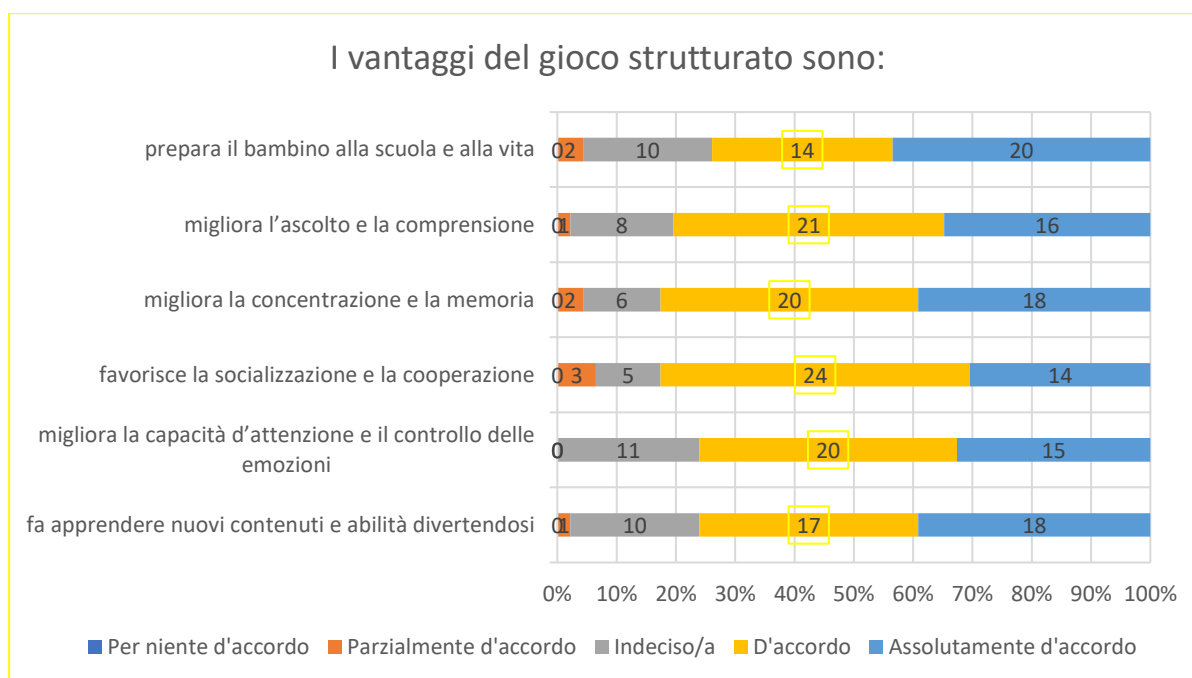


Grafico n. 12: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sui vantaggi del gioco strutturato

Con i vantaggi del gioco strutturato che “fa apprendere nuovi contenuti e abilità divertendosi”, 18 rispondenti erano assolutamente d'accordo, 17 d'accordo, 10 sono risultati gli indecisi e 1 era parzialmente d'accordo.

Riguardo ai vantaggi del gioco strutturato che “migliora la capacità di attenzione e il controllo delle emozioni”, 15 partecipanti si sono trovati perfettamente d'accordo, 20 erano d'accordo e 11 erano indecisi.

Nelle due affermazioni precedenti nessun partecipante si è trovato in completo disaccordo ma il numero elevato degli indecisi (11) potrebbe indicare che i rispondenti non sanno se effettivamente il gioco strutturato sia uno strumento valido per migliorare l'attenzione e il controllo emotivo e che forse puntino di più sull'utilizzo di altre strategie educative per ottenere risultati simili.

Con l'affermazione sui vantaggi del gioco strutturato che “favorisce la socializzazione e la cooperazione”, 14 soggetti si sono trovati assolutamente d'accordo, 24 erano d'accordo, 5 erano gli indecisi e 3 erano solo parzialmente d'accordo.

Riguardo ai vantaggi del gioco strutturato il quale “migliora la concentrazione e la memoria”, 18 soggetti erano assolutamente d'accordo, 20 d'accordo, 6 erano indecisi, mentre 2 erano parzialmente d'accordo.

Con i vantaggi del gioco strutturato che “migliora l'ascolto e la comprensione”, 16 intervistati erano assolutamente d'accordo, 21 erano d'accordo, 8 erano indecisi e 1 era solo parzialmente d'accordo.

Con l'affermazione sui vantaggi del gioco strutturato consistenti nel “preparare il bambino alla scuola e alla vita”, 20 soggetti erano assolutamente d'accordo, 14 erano d'accordo, 2 parzialmente d'accordo. Gli indecisi erano 10.

Nessuno dei soggetti intervistati era in disaccordo con le quattro affermazioni precedenti portandoci a pensare che anche il gioco strutturato viene considerato un valido strumento per favorire lo sviluppo delle abilità cognitive, sociali ed emotivo-affettive ovvero uno sviluppo a tutto tondo del bimbo.

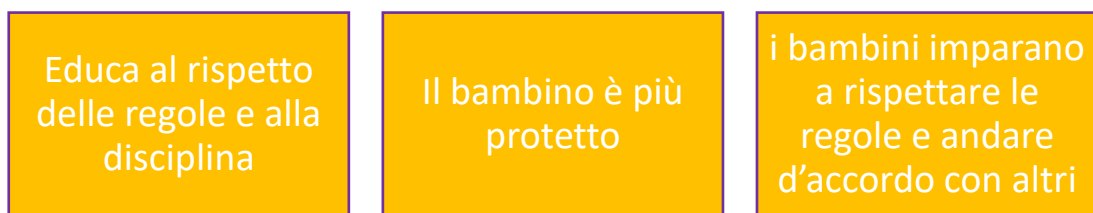


Grafico n. 13: Commenti liberi ai vantaggi del gioco strutturato

I partecipanti hanno voluto dare anche dei commenti liberi sui vantaggi del gioco strutturato confermando di ritenere che il gioco strutturato aiuta a rispettare le regole e ad andare d'accordo con gli altri. Rappresenta anche un gioco nel quale il bambino è più protetto e lo fa sentire più sicuro. I commenti confermano le tendenze degli adulti, riscontrate dai ricercatori, di controllare e indirizzare il gioco dei bambini.

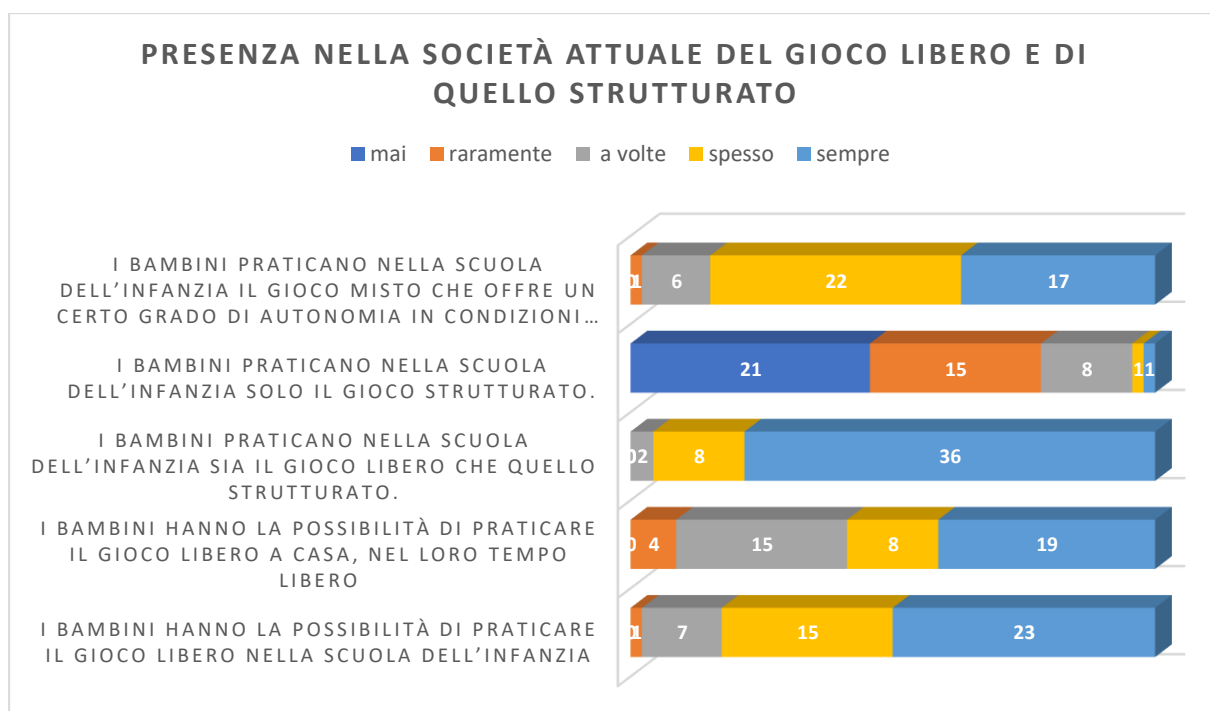


Grafico n. 14: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sulla presenza nella società attuale del gioco libero e di quello strutturato

All'affermazione che chiede di valutare quanto “i bambini praticano nella scuola dell'infanzia il gioco misto che offre un certo grado di autonomia in condizioni controllate”, 17 soggetti hanno risposto sempre, 22 spesso, 6 a volte e 1 ha risposto raramente.

Nel valutare quanto “i bambini praticano nella scuola dell'infanzia solo il gioco strutturato”, 21 soggetti ha risposto mai, 15 raramente, 8 a volte, mentre 1 spesso e 1 sempre. Dalle risposte ottenute si evince che almeno in una scuola dell'infanzia si pratica unicamente il gioco strutturato mentre in un'altra viene spesso praticato.

Nel valutare quanto “i bambini praticano nella scuola dell'infanzia sia il gioco libero che quello strutturato”, 36 partecipanti hanno risposto sempre, 8 spesso, mentre 2 a volte.

Valutando quanto i bambini abbiano “la possibilità di praticare il gioco libero a casa nel loro tempo libero”, 19 hanno risposto sempre, 8 spesso, 15 a volte e 4 raramente.

I 15 soggetti che hanno scelto la risposta “a volte” ci offrono uno spunto di riflessione sul fatto che gli educatori e/o le persone che lavorano coi bambini ritengono

che effettivamente i bambini abbiano poche possibilità di praticare il gioco libero a casa loro.

Nel valutare quanto i bambini abbiano “la possibilità di praticare il gioco libero nella scuola dell'infanzia”, 23 partecipanti hanno risposto sempre, 15 spesso, 7 a volte e 1 raramente.

Dalle risposte ottenute possiamo desumere che nella maggior parte delle scuole dell'infanzia si pratica sia il gioco libero che quello strutturato anche se riteniamo che molte delle caratteristiche del gioco libero non siano realizzabili nella scuola dell'infanzia dove la possibilità di decidere quando, dove e con chi giocare è limitata dal contesto in cui i bambini si trovano ad agire.

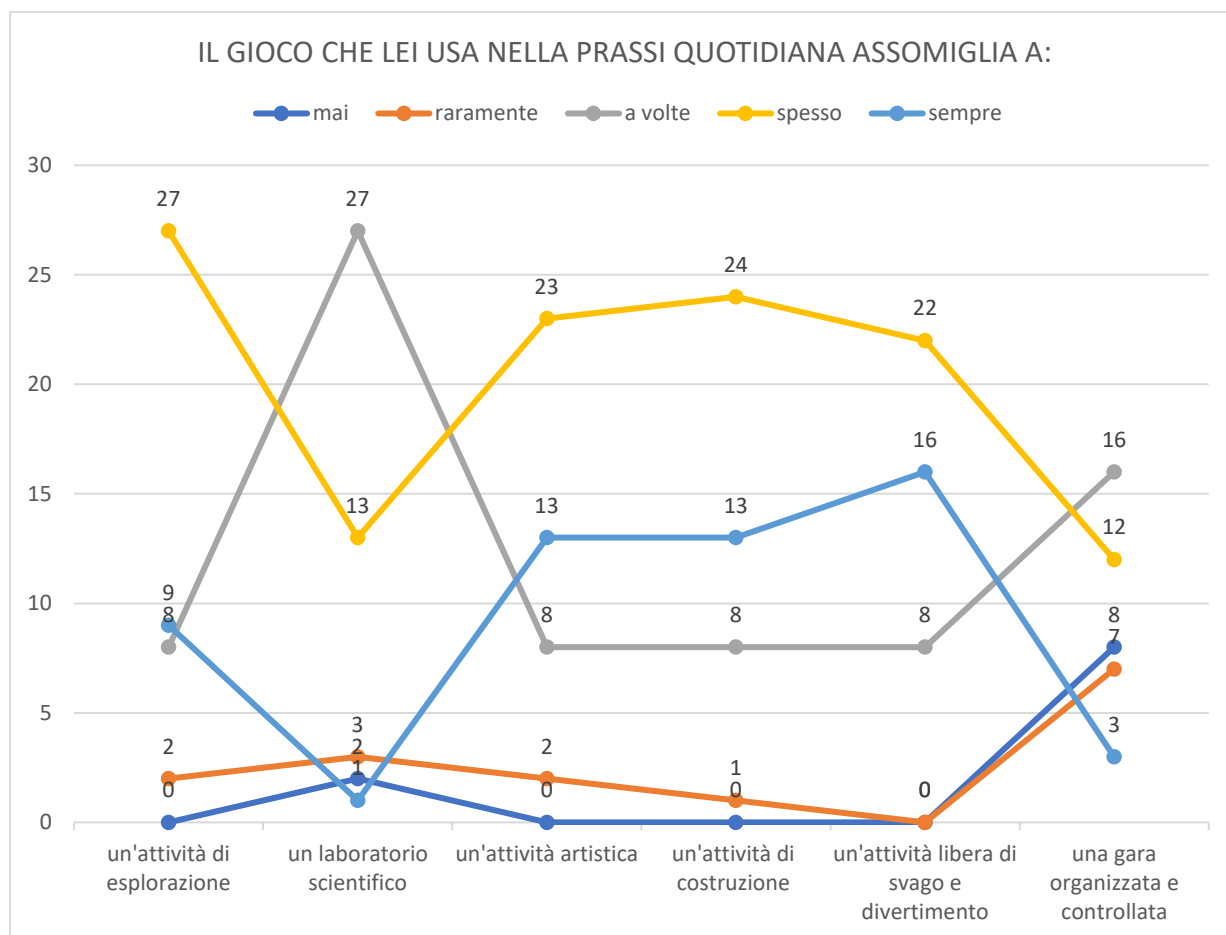


Grafico n. 15: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sui tipi di gioco usati nella prassi quotidiana della scuola d'infanzia

Alle affermazioni sull'aspetto che il gioco assume nella prassi quotidiana dei soggetti intervistati, abbiamo ottenuto i risultati riportati nel grafico n. 15, insieme a un confronto incrociato delle risposte sui tipi di giochi usati dai partecipanti.

Nel giudicare quanto il gioco usato con i bambini "assomiglia a un'attività di esplorazione", 9 partecipanti hanno risposto sempre, 27 spesso, 8 a volte e 2 raramente.

Nel valutare quanto "assomiglia a un laboratorio scientifico", 1 partecipante ha risposto sempre, 13 spesso, 27 a volte, 3 raramente e 2 mai.

Valutando quanto il gioco usato nella prassi quotidiana "assomiglia a un'attività artistica", 13 partecipanti hanno risposto sempre, 23 spesso, 8 a volte e 2 raramente.

Nel giudicare quanto il gioco "assomiglia a un'attività di costruzione", 13 partecipanti hanno risposto sempre, 24 spesso, 8 a volte e 1 raramente.

Nel valutare quanto il gioco usato nella prassi quotidiana "assomiglia a un'attività libera di svago e divertimento", 16 soggetti hanno risposto sempre, 22 spesso, 8 a volte. Dato che non ci sono stati partecipanti che hanno scelto raramente o mai si può concludere che i soggetti cercano di offrire molto spesso giochi che siano portatori di svago e divertimento.

Nel giudicare quanto il gioco usato dai soggetti "assomiglia a una gara organizzata e controllata", 3 hanno risposto sempre, 12 spesso, 16 a volte, 7 raramente e 8 mai.

La domanda intendeva far luce sul tipo di giochi che vengono proposti dagli educatori nella scuola dell'infanzia. Nel grafico possiamo notare che gran parte dei tipi di gioco proposti agli intervistati ha ottenuto la risposta "spesso" per quantificare quello che usano nella prassi quotidiana. Da ciò si può desumere che gli educatori alternano i vari tipi di giochi durante la giornata. Quelli che non usano molto sono giochi che assomigliano a una gara o a un laboratorio scientifico. Le risposte ottenute fanno pensare che gli educatori intervistati offrano soprattutto giochi di esplorazione, di costruzione, di creazione artistica, volti a suscitare svago e divertimento e utilizzino poco giochi molto strutturati e controllati come lo è una competizione. A giudicare dai risultati nemmeno le attività di tipo scolastico come i laboratori scientifici non trovano molto spazio nella prassi quotidiana delle scuole d'infanzia



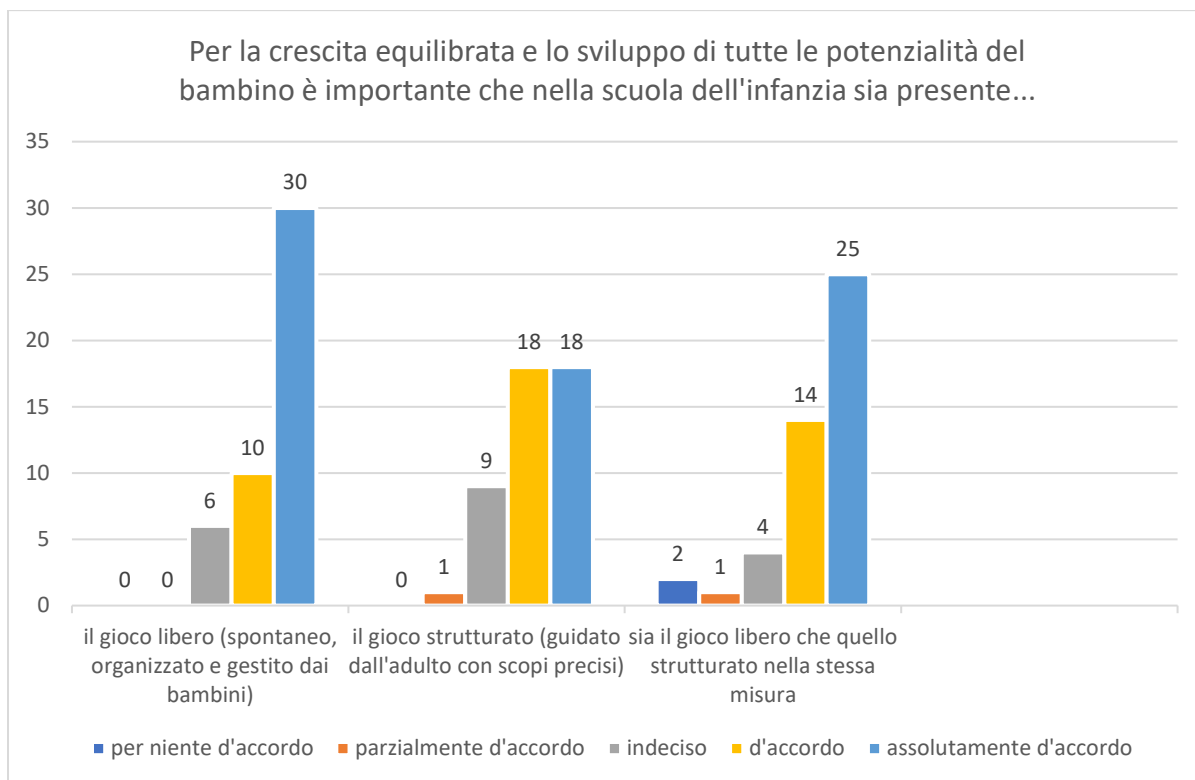


Grafico n. 16: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sull'importanza del gioco libero e di quello strutturato

Le risposte del grafico n. 16 si riferiscono alla domanda se i soggetti considerano importante la presenza nella scuola dell'infanzia dei vari tipi di gioco per una crescita equilibrata e lo sviluppo delle potenzialità del bambino.

Sull'importanza di usare il gioco libero si sono trovati assolutamente d'accordo 30 partecipanti all'inchiesta, 10 erano d'accordo e 6 indecisi.

Sull'importanza di usare il gioco strutturato, 18 soggetti erano assolutamente d'accordo, 18 erano d'accordo, 9 erano indecisi e 1 era parzialmente d'accordo.

Sull'importanza di usare nella stessa misura sia il gioco libero che quello strutturato, 25 soggetti erano assolutamente d'accordo, 14 d'accordo, 4 indecisi, 1 parzialmente d'accordo e 2 per niente d'accordo.

In base alle risposte ottenute possiamo concludere che il gioco libero viene recepito come un gioco importantissimo per lo sviluppo del bambino tanto che ha ottenuto un altissimo numero di risposte "assolutamente d'accordo". Anche il gioco strutturato viene considerato importante, infatti, lo stesso numero di soggetti (18) era d'accordo e assolutamente d'accordo. Una presenza mista tra gioco libero e gioco

strutturato ha portato degli ottimi risultati con 25 partecipanti che hanno affermato di essere assolutamente d'accordo.

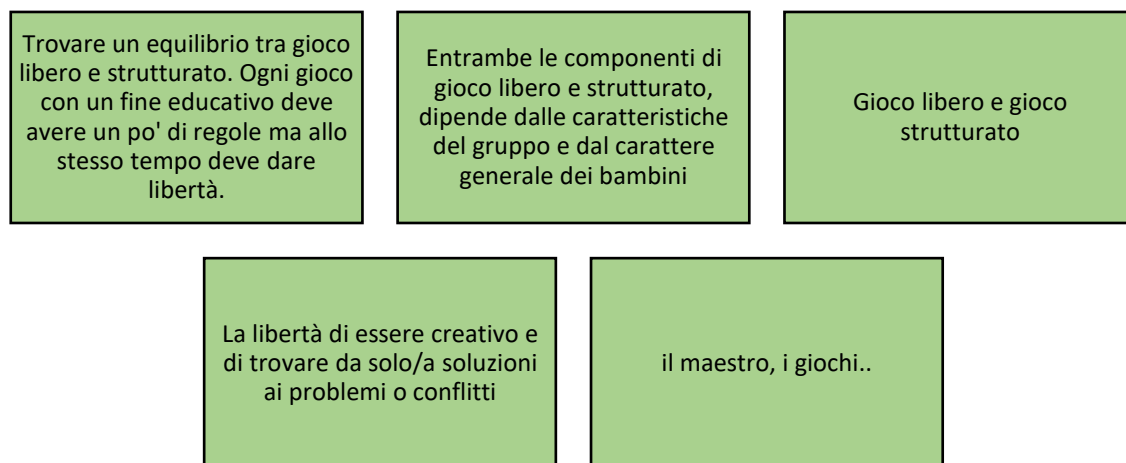


Grafico n. 17: Commenti liberi all'inchiesta sull'importanza del gioco libero e di quello strutturato

Alla domanda del grafico n.16 ci sono stati commenti liberi di cui la maggior parte punta su un equilibrio tra gioco libero e gioco strutturato, ambedue ritenuti importanti per lo sviluppo del bambino. Secondo gli intervistati gli obiettivi educativi devono essere perseguiti sia seguendo le regole, ma anche offrendo libertà di scelta, rispettando il carattere dei bambini, permettendo di risolvere da soli conflitti e problemi, offrendo la possibilità di essere creativi e tenendo conto delle caratteristiche dei bambini singoli e del gruppo che si ha davanti.

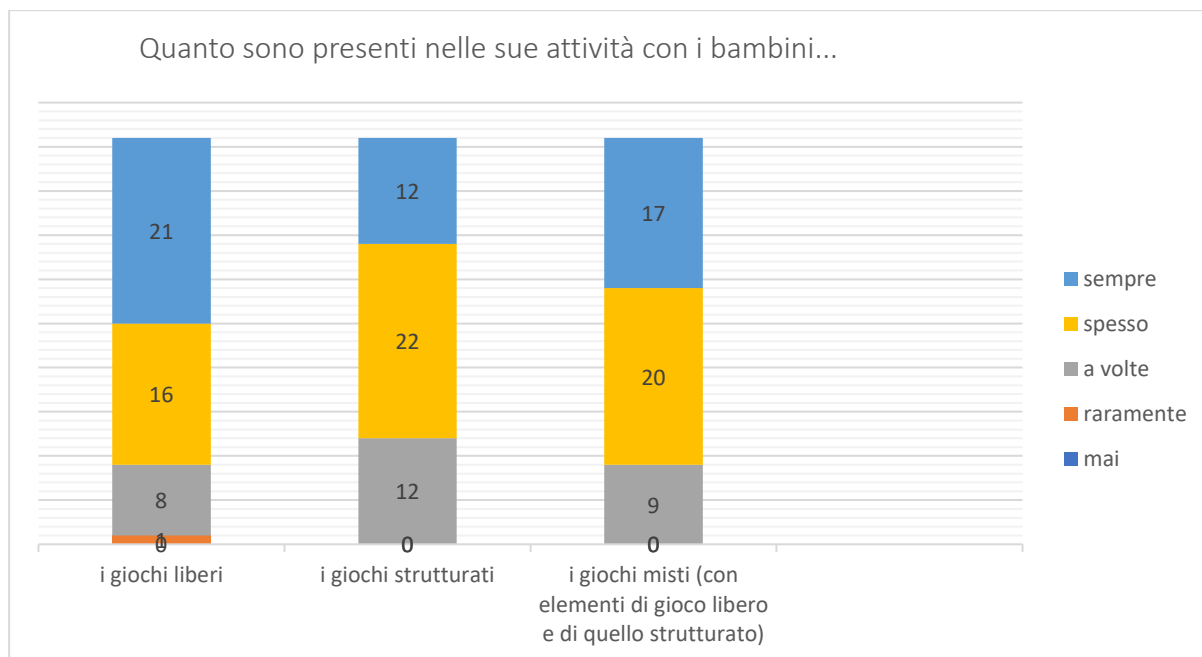


Grafico n. 18: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sulla presenza di vari tipi di giochi nelle attività della scuola dell'infanzia

Il grafico n. 18 riporta le risposte a una domanda simile a quella precedente, ma invece di chiedere l'opinione degli intervistati sull'importanza dei giochi liberi e strutturati per lo sviluppo del bambino, chiede quanto sono presenti tali giochi nelle attività dell'intervistato/a.

Alla domanda "quanto sono presenti nelle attività con i bambini i giochi liberi?", 21 soggetti hanno risposto sempre, 16 spesso, 8 a volte e 1 raramente.

Al quesito "quanto sono presenti nelle sue attività con i bambini i giochi strutturati?", 12 soggetti hanno risposto sempre, 22 spesso, 12 a volte e nessuno ha risposto raramente o mai.

Alla domanda "quanto sono presenti nelle sue attività con i bambini i giochi misti", 17 soggetti hanno risposto sempre, 20 spesso, 9 a volte e non c'è stato nessuno che ha risposto raramente o mai.

Le risposte a queste domande evidenziano che il gioco libero è utilizzato molto spesso dagli intervistati, mentre il gioco strutturato viene usato spesso. Solo un partecipante ha affermato di utilizzare raramente il gioco libero nelle sue attività.

Le risposte sono in contraddizione con la definizione del gioco libero come attività ludica in cui il bambino ha pieno controllo della scelta del gioco, ne gestisce le dinamiche in maniera autonoma, collaborando con gli altri partecipanti, senza nessuna imposizione da parte di un adulto, all'interno di uno spazio scelto dai giocatori stessi e

nell'ambito di uno schema di regole stabilite dai bambini. È più probabile che si tratti di gioco autonomo che Digennaro (2020) afferma sia caratterizzato da “un minore grado di libertà e ... uno spazio di gioco comunque circoscritto, basato sulla concessione che un soggetto adulto offre al bambino, all'interno di un contesto generalmente controllato in cui viene delineata una cornice entro cui è concessa libertà di azione” (2020: 296).

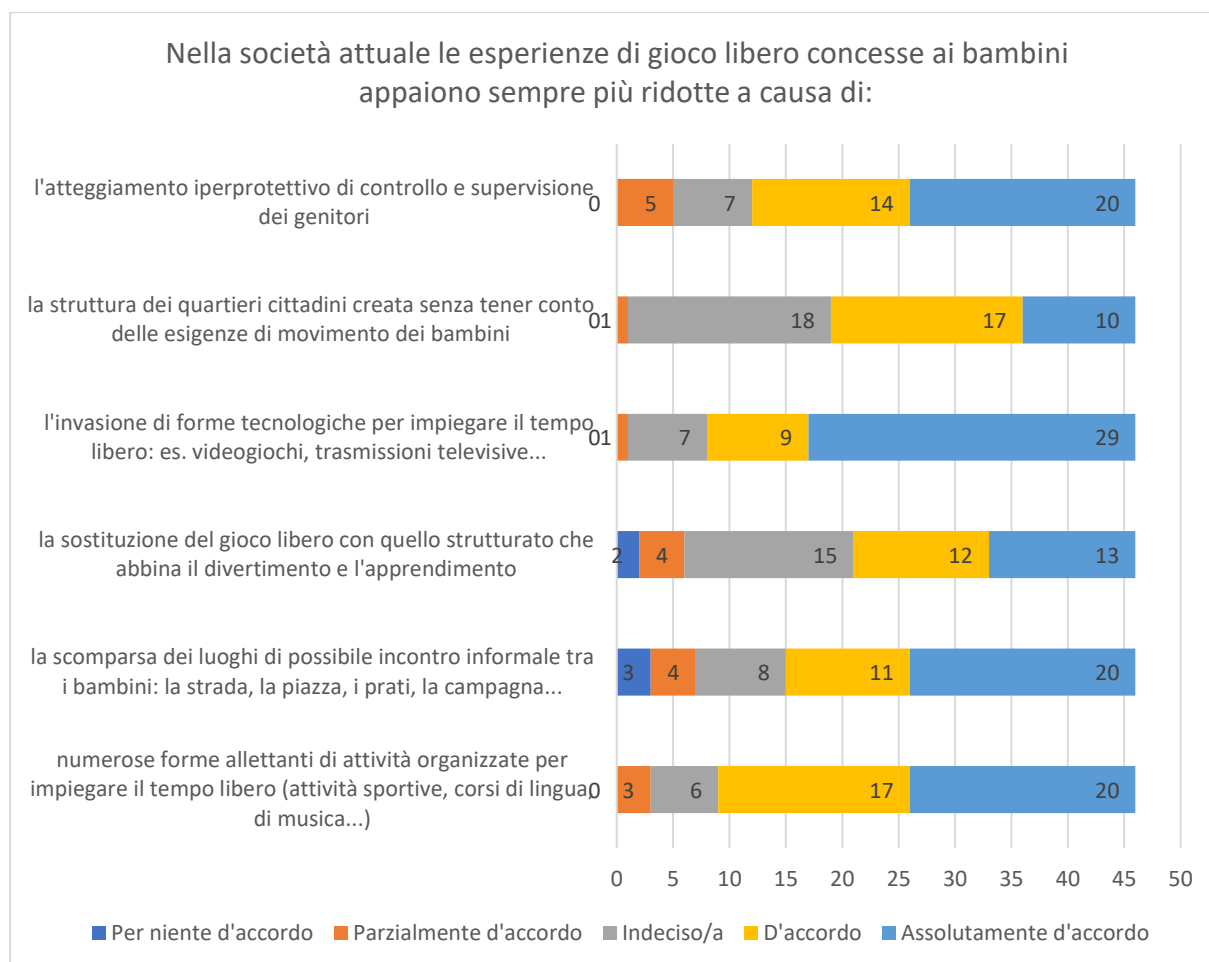


Grafico n. 19: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sugli impedimenti al gioco libero nella società attuale

Il grafico n. 19 si riferisce alle opinioni degli intervistati sui motivi per cui le esperienze di gioco libero concesse ai bambini appaiono sempre più ridotte nella società attuale. Le risposte ottenute sono le seguenti.

L'affermazione che la presenza del gioco libero è limitata dalle numerose forme allettanti di attività organizzate per impiegare il tempo libero (attività sportive, corsi di lingua, di musica...), ha trovato perfettamente d'accordo 20 intervistati, 17 erano d'accordo, 6 erano indecisi e 3 solo parzialmente d'accordo. Nessuno era in disaccordo.

Nel valutare la scomparsa dei luoghi di possibile incontro informale tra i bambini (la strada, la piazza, i prati, la campagna...) come causa della scarsa presenza del gioco libero, ha trovato 20 soggetti perfettamente d'accordo, 11 erano d'accordo, 8 indecisi, 4 parzialmente d'accordo e 3 erano in disaccordo.

Con l'affermazione che il motivo è la sostituzione del gioco libero con quello strutturato che abbina il divertimento e l'apprendimento, 13 partecipanti erano perfettamente d'accordo, 12 erano d'accordo, 15 erano indecisi, 4 solo parzialmente d'accordo e 2 erano in disaccordo.

L'affermazione che la causa è l'invasione di forme tecnologiche per impiegare il tempo libero: es. videogiochi, trasmissioni televisive..., ha trovato 29 soggetti perfettamente d'accordo, 9 d'accordo, 7 indecisi, 1 parzialmente d'accordo e nessuno in disaccordo.

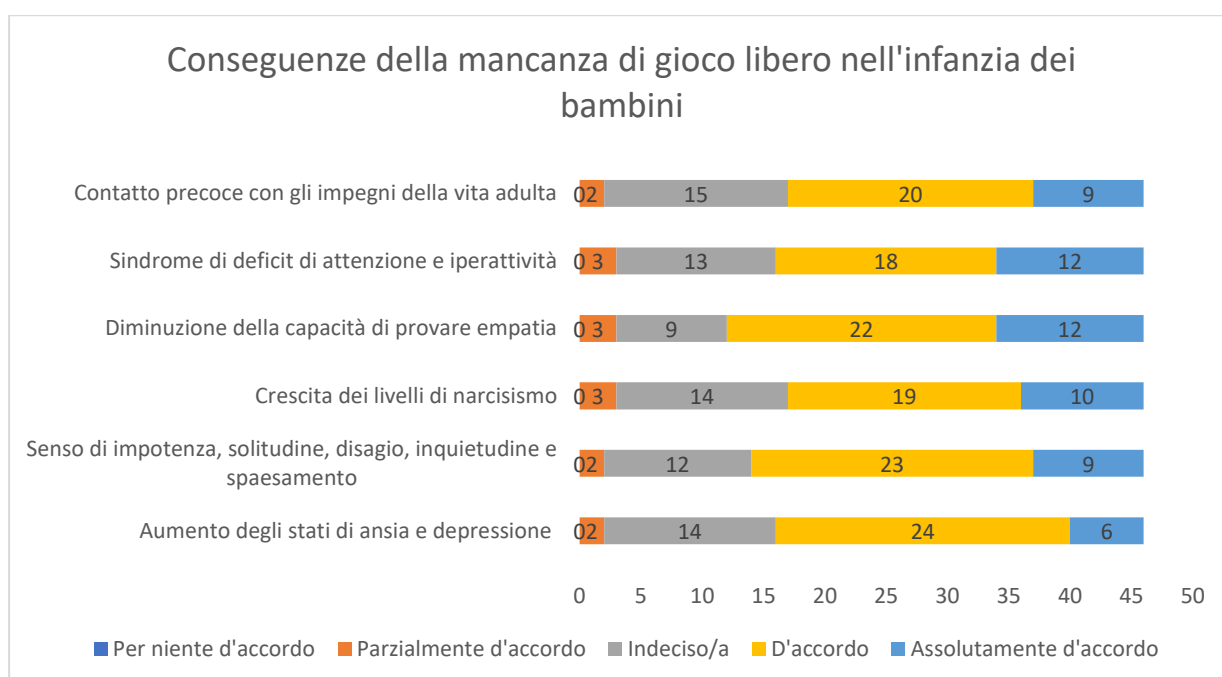
Con l'affermazione che la causa sta nella struttura dei quartieri cittadini creata senza tener conto delle esigenze di movimento dei bambini, 10 partecipanti erano in perfetto accordo, 17 erano d'accordo, 18 erano indecisi, 1 era solo parzialmente d'accordo e nessuno si è sentito in disaccordo con tale affermazione.

Con l'indicazione della causa di mancata presenza del gioco libero nell'atteggiamento iperprotettivo di controllo e supervisione dei genitori 20 partecipanti perfettamente d'accordo, 14 d'accordo, 7 erano indecisi, 5 erano parzialmente d'accordo e nessuno in disaccordo.

Dalle risposte ottenute si evince che le invasioni di forme tecnologiche sono considerate come una delle principali cause della scomparsa del gioco libero tra i bambini. L'atteggiamento iperprotettivo dei genitori, le numerose attività organizzate nel tempo libero insieme alla scomparsa di luoghi d'incontro informale hanno trovato 20 partecipanti che si considerano completamente d'accordo. La sostituzione del gioco libero con quello strutturato non è stata vista come una delle cause su cui puntare anche perché alcuni partecipanti erano in disaccordo con quest'affermazione.

Dai commenti liberi a questa domanda si può notare che i soggetti ritengono troppo frequente l'atteggiamento iperprotettivo che hanno i genitori nei confronti dei bambini rendendoli poco autonomi nel gioco. I genitori cercano di evitare che i figli abbiano alcuno spazio libero nella giornata iscrivendoli a infinite attività organizzate e gestite da altri adulti. I partecipanti all'inchiesta sono convinti che in questo modo i bambini diventino incapaci a giocare da soli e gestirsi autonomamente nel gioco, stabilendo da soli le regole da rispettare. Senza avere del tempo libero non si può

imparare a gestirlo e trovare da soli giochi interessanti da fare. Nel caso che succeda loro di non partecipare a qualche attività organizzata, si annoiano senza saper cosa fare. Secondo Digennaro (2020, 2019) non è più il bambino che sceglie i giochi assecondando i propri interessi e le proprie motivazioni, ma l'adulto che indirizza il bambino verso attività ritenute utili per la vita futura facendo perdere naturalezza, spontaneità e gratuità alle attività ludiche che sono qualità essenziali per attivare il potere educativo e sociale del gioco libero.



**Grafico n. 20: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta sulle conseguenze della mancanza di gioco libero nell'infanzia dei bambini**

Il grafico n. 20 presenta le opinioni degli intervistati sulle “conseguenze della mancanza di gioco libero nell'infanzia dei bambini”.

Con l'affermazione che una conseguenza potrebbe essere “l'aumento degli stati di ansia e depressione” 6 soggetti erano assolutamente d'accordo, 24 d'accordo, 14 erano indecisi 2 parzialmente d'accordo, mentre nessuno era in disaccordo.

Con l'affermazione che una conseguenza potrebbe essere “il senso d'impotenza, solitudine, disagio, inquietudine e spaesamento”, 9 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 23 d'accordo, 12 erano indecisi e 2 parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

Nel valutare la conseguenza come “crescita dei livelli di narcisismo nei bambini” 10 soggetti erano assolutamente d'accordo, 19 erano d'accordo, 14 sono risultati indecisi e 3 erano parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

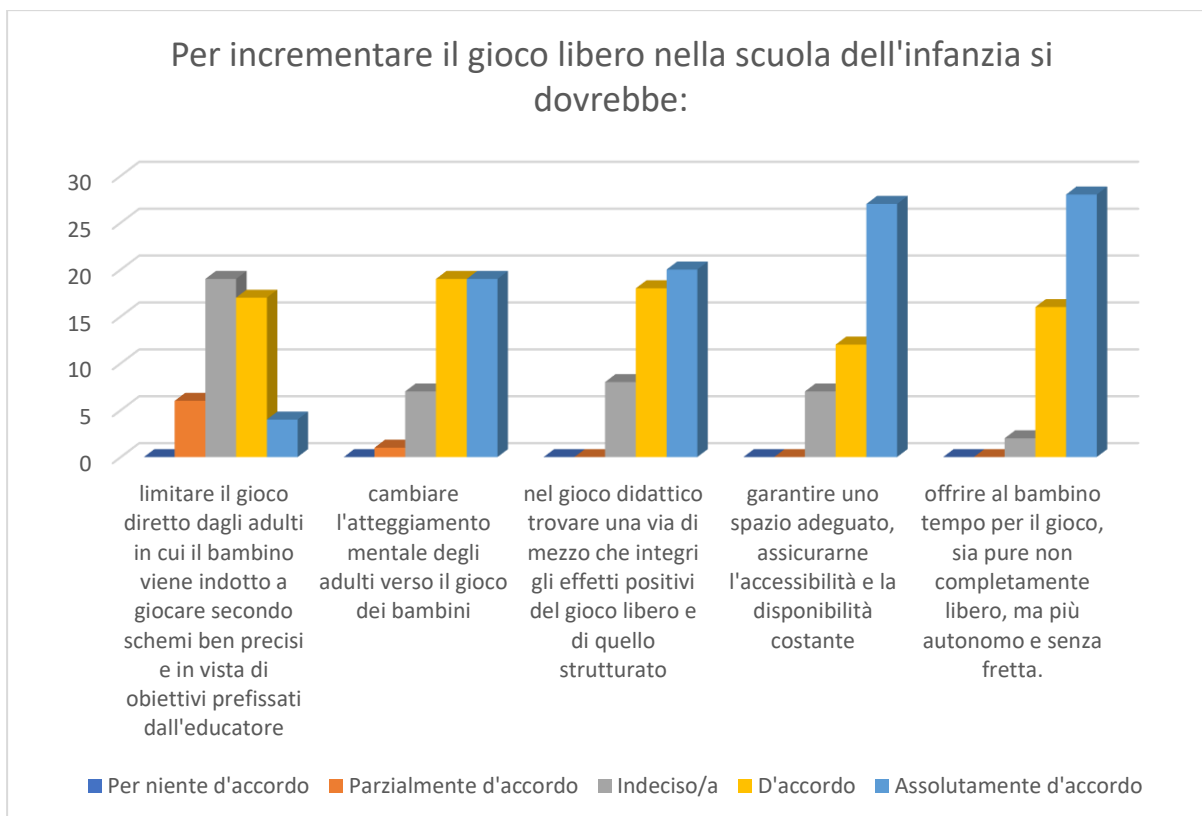
Con l'affermazione che una conseguenza potrebbe essere “la diminuzione della capacità di provare empatia nei bambini” 12 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 22 erano d'accordo, 9 erano indecisi e 3 solo parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

Con l'affermazione che una conseguenza potrebbe essere “la sindrome di deficit d'attenzione e iperattività” 12 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 18 erano d'accordo, 13 erano gli indecisi e 3 erano parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

Nel valutare la conseguenza come un “contatto precoce con gli impegni della vita adulta” 9 partecipanti erano assolutamente d'accordo, 20 erano d'accordo, 15 erano gli indecisi e 2 parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

Dalle risposte a questa domanda possiamo notare che un gran numero di soggetti era indeciso nel rispondere. Credo che ciò sia indice del fatto che le persone non siano convinte che questi problemi, sorti negli ultimi tempi, siano causati dalla mancanza di gioco libero, anche se molti hanno sostenuto le ipotesi individuate dai ricercatori che, comunque, sono ancora da confermare con ulteriori ricerche. Un dato interessante da riscontrare è che nessuno era in disaccordo totale con queste nostre affermazioni.

Anche i commenti liberi hanno rimarcato l'indecisione dei partecipanti che si nota nello scarso numero dei commenti stessi di cui uno afferma di non sapere quali siano le conseguenze della mancanza di gioco spontaneo. Un altro soggetto vede la conseguenza nella crescente insicurezza dei bambini.



**Grafico n. 21: Opinioni delle educatrici partecipanti all'inchiesta su cosa si dovrebbe fare per incrementare il gioco libero nella scuola dell'infanzia**

Nel grafico n. 21 sono riportate le opinioni dei soggetti intervistati riguardanti varie proposte "per incrementare il gioco libero nella scuola dell'infanzia".

Con la soluzione di limitare il gioco diretto dagli adulti in cui il bambino viene indotto a giocare secondo schemi ben precisi e in vista di obiettivi prefissati dall'educatore, solo 4 partecipanti sono assolutamente d'accordo, 17 sono d'accordo, 19 indecisi e 6 parzialmente d'accordo. Non ci sono stati partecipanti in disaccordo.

La proposta di "cambiare l'atteggiamento mentale degli adulti verso il gioco dei bambini" vede 19 partecipanti assolutamente d'accordo, 19 d'accordo, 7 indecisi e solo 1 parzialmente d'accordo. Non c'erano partecipanti in disaccordo.

La proposta di "trovare nel gioco didattico una via di mezzo che integri gli effetti positivi del gioco libero e di quello strutturato" ha trovato 20 partecipanti assolutamente d'accordo, 18 erano d'accordo e 8 erano gli indecisi. Non ci sono stati partecipanti parzialmente d'accordo o in disaccordo.



Con la soluzione di “garantire uno spazio adeguato, assicurarne l'accessibilità e la disponibilità costante” trova 27 partecipanti assolutamente d'accordo, 12 d'accordo, 7 indecisi e nessuno parzialmente o totalmente in disaccordo.

La proposta di “offrire al bambino tempo per il gioco, sia pure non completamente libero, ma più autonomo e senza fretta” ha prodotto 28 partecipanti assolutamente d'accordo, 16 d'accordo e 2 indecisi. Anche con questa affermazione non c'erano partecipanti in parziale o totale disaccordo.

I partecipanti all'inchiesta sembrano puntare l'attenzione soprattutto sulla possibilità di offrire al bambino uno spazio adeguato con una disponibilità costante e il tempo per poter giocare anche se non in uno stato di completa libertà e autonomia.

Il fatto che nessuno dei partecipanti si è sentito in disaccordo con queste affermazioni dimostra che tutte le teorie proposte sono ben accettate e apprezzate.

Segue l'analisi delle domande a risposta libera. La prima domanda chiedeva se “i bambini del gruppo preferiscono i giochi liberi o quelli strutturati” e “quali sono i giochi più amati dal gruppo dell'intervistato/a. Non tutti i partecipanti hanno risposto alle due domande a risposta libera. Per renderle più leggibili le risposte sono state raggruppate e rappresentate nel grafico n. 21 e nei commenti che seguono.

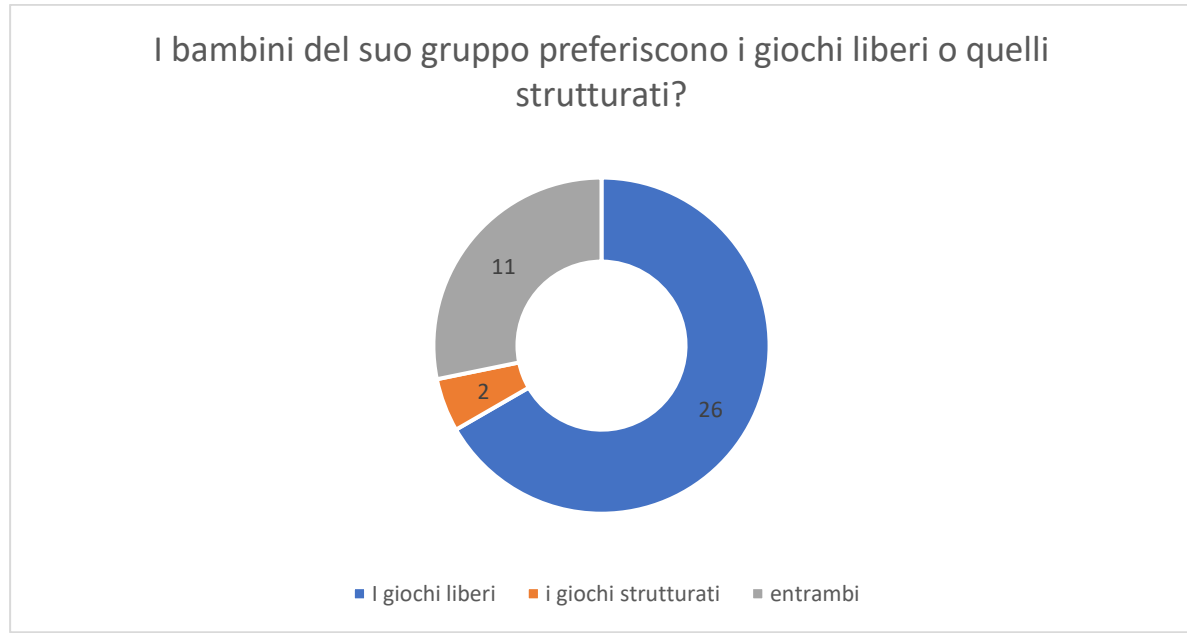


Grafico n.22: Opinione degli intervistati sulla preferenza dei bambini per giochi liberi o strutturati

Tra i partecipanti all'inchiesta che hanno risposto alla domanda “I bambini del suo gruppo preferiscono i giochi liberi o quelli strutturati?” 26 hanno scelto il gioco libero,

11 hanno risposto che i bambini amano entrambi i tipi di gioco, mentre 2 hanno asserito che preferiscono il gioco strutturato.

Possiamo denotare che il gioco libero continua ad essere il gioco più praticato nelle scuole dell'infanzia seguito dal gioco misto.

Alla domanda "quali sono i giochi più amati dal suo gruppo" i soggetti hanno risposto nel modo seguente:

- a) 7 partecipanti hanno risposto che preferiscono i giochi all'aperto (giocare all'aperto in giardino, giochi liberi in giardino, dove possono correre e sfogarsi, rincorrersi, saltare, scavare la terra, fare giochi di esplorazione, fare giochi tradizionali, giochi all'aperto con vasi, secchi, scatole, sperimentare, costruire)
- b) 8 partecipanti hanno risposto i giochi motori: (mettersi in competizione con giochi sportivi, giochi motori dove possono usare lo spazio e l'arredo come sembra più consono a loro, giochi di movimento, nascondino, giochi in due gruppi facendo delle gare, il gioco delle sedie musicali, i giochi dove possono essere fisicamente attivi)
- c) 9 hanno nominato i giochi di costruzione: (giochi di costruzione, giochi con i mattoncini Lego)
- d) 11 hanno risposto i giochi simbolico-imitativi: (fatti in gruppo imitando la vita degli adulti o i personaggi dei cartoni animati, nel centro della cucina, imitazioni di ruolo in cucina, mamma, casetta, impersonare super eroi)
- e) 5 hanno nominato i giochi da tavolo: (vari giochi da tavolo, scacchi, puzzle, giochi ad incastro, ma anche giochi in legno, giochi con i dadi)
- f) 5 hanno risposto i giochi con i giocattoli: (giochi con pupazzi, macchinine con la pista, con le bambole, con gli animaletti di plastica, il gioco dei travasi, con i mezzi di trasporto).

Passiamo denotare che la maggior parte dei partecipanti, ha nominato i giochi simbolico-imitativi, ma si deve considerare che un gran numero di loro è impiegato nei gruppi di bambini piccoli e questo tipo di gioco è il più pratico in questa età. Un elevato numero di rispondenti ha menzionato i giochi all'aperto e i giochi motori che sono fondamentali per uno sviluppo psicofisico completo del bambino.

“Ciò che un bambino può imparare stando fuori, per esempio nel giardino della scuola, giocando, esplorando, reagendo alle sollecitazioni sensoriali e alle stimolazioni che riceve nella sua interattività con ciò che l'ambiente gli offre, costituisce il più formidabile ambiente di apprendimento di cui l'infanzia possa disporre.” (Farnè, 2015: 97).

I giochi da tavolo e quelli con i giocattoli continuano a essere praticati dai bambini anche se i giochi di costruzioni sono stati menzionati da un numero superiore di partecipanti segno che sono molto amati dai bambini.

Le risposte alla seconda domanda a risposta libera: “Secondo lei, i bambini giocano abbastanza nella scuola dell’infanzia?” sono state raggruppate nel grafico n. 23.

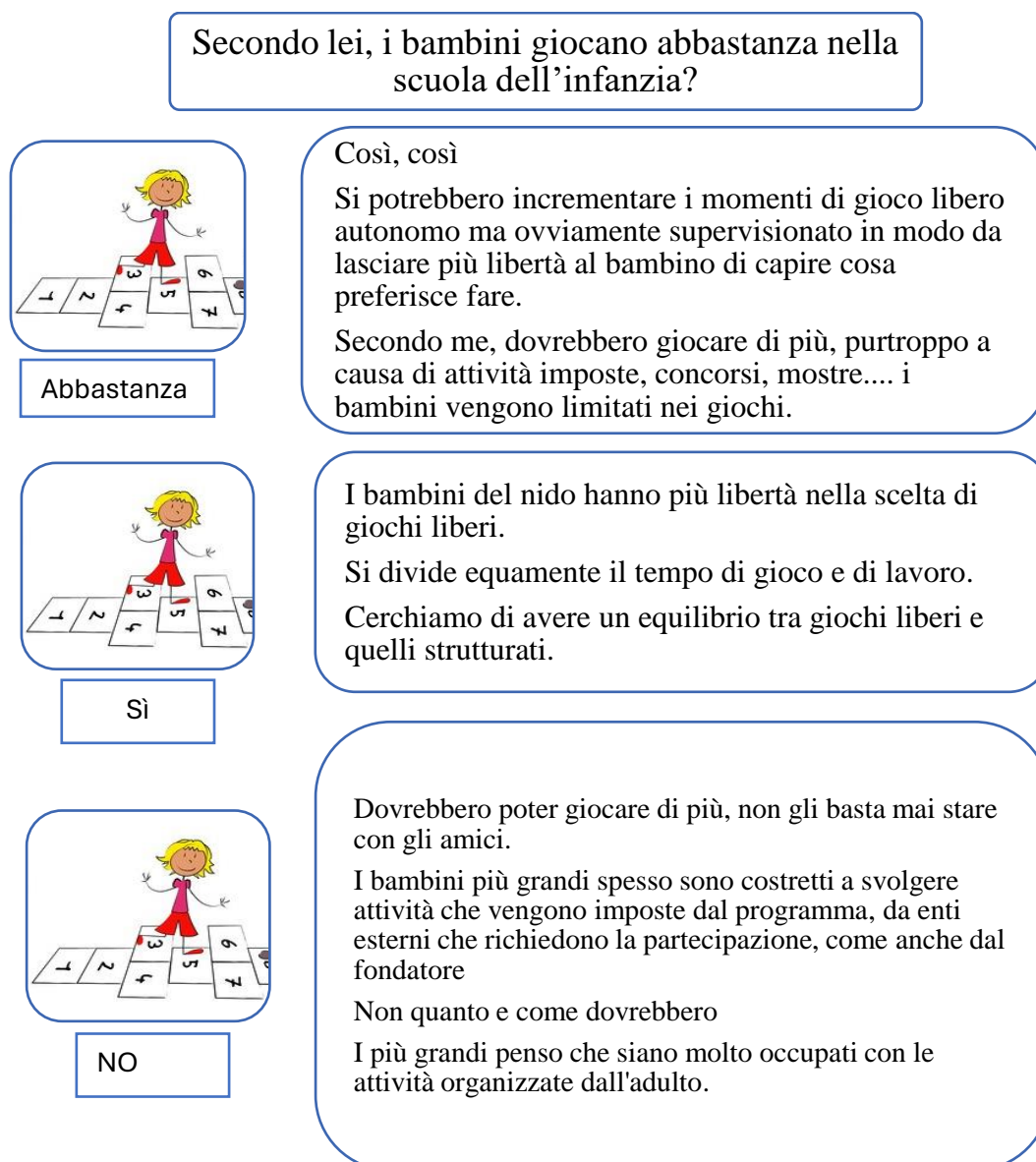


Grafico n. 23: Le opinioni dei partecipanti sulla quantità di tempo dedicata al gioco nella scuola dell'infanzia

Le opinioni degli intervistati sulla quantità di tempo dedicata al gioco nella scuola dell'infanzia sono molto interessanti. Le risposte libere confermano che, soprattutto nei gruppi prescolari, i bambini sono spesso impegnati in attività imposte e organizzate dagli adulti per cui hanno poco tempo per i giochi liberi. Sembra che i bambini si stiano preparando al ritmo del lavoro scolastico e a “Una rincorsa frenetica ad accelerare il più possibile la transizione verso la vita adulta, e in un'idea funzionale di gioco che viene a essere manipolato verso delle finalità e degli scopi precisi” (Di Gennaro, 2019: 103).

I bambini più piccoli non sembra soffrano di una privazione del momento dei giochi che la scuola dell'infanzia continua ad assicurare.

#### **4.5 Riflessioni sui risultati della ricerca empirica**

In base ai dati raccolti nel corso della ricerca il gioco libero continua a rimanere il gioco preferito dai bambini e viene considerato fondamentale dagli educatori. Tutti gli intervistati appoggiano le teorie che lo indicano come mezzo migliore per uno sviluppo completo del bambino, per procurargli piacere e fargli vivere momenti felici. Dai commenti si nota come il gioco libero viene in qualche modo “inquinato” dalla supervisione degli adulti, e che nelle nostre istituzioni risulta difficile praticarlo nella versione dei tempi passati. Purtroppo, è emerso che nella scuola dell'infanzia alcune caratteristiche del gioco libero vengono sacrificate a causa di un contesto particolare in cui non è possibile scegliere autonomamente dove, quando e con chi giocare. D'altra parte, il gioco strutturato sembra essere considerato un valido mezzo educativo ma mi ha colpito il fatto che alcuni partecipanti lo considerano una fonte di certezza e stabilità per i piccoli partecipanti. Ciò mi fa pensare che molti bambini abbiano bisogno di una continua iniezione di sicurezza che può celare delle situazioni problematiche in cui i bambini sono insicuri e poco propensi a prendere decisioni autonome. Se il gioco libero viene valutato come fonte di creatività, il gioco strutturato si propone come sicuro, stabile e collaborativo per educare i bambini alle regole e allo stare in gruppo.

Dalle risposte degli intervistati possiamo capire che apprezzano entrambi i tipi di giochi e affermano che tutte e due vengono utilizzati nelle scuole dell'infanzia. Tra i giochi offerti dagli intervistati viene data la preferenza a quelli mirati allo svago e al divertimento e questo ci fa capire come la scuola dell'infanzia non sia vista solo come un posto dove imparare, ma si cerca di renderla il luogo favorito dai bambini perché vi trascorrono il loro tempo divertendosi. Per quanto riguarda le cause della scomparsa del gioco libero vengono indicati gli atteggiamenti iperprotettivi dei genitori, le invasioni di forme tecnologiche e le numerose attività extrascolastiche offerte ai bambini. Gli educatori puntano il dito sui genitori che gestiscono il tempo dei bambini con una formazione prescolastica che dovrebbe prepararli per il futuro non lasciando loro libertà di scelta e tempo per giocare. La noia non deve toccare i bambini che vivono in uno stato di iperstimolazione, sacrificando così una gestione autonoma dei giochi. Riguardo ai problemi che la mancanza del gioco libero può dare alle future generazioni i soggetti non hanno espresso un'opinione favorevole, ma nemmeno del tutto contraria. Inoltre, non vedono come un problema, la mancanza di luoghi d'incontro per il gioco libero, ma la scarsità di tempo a disposizione.

Un dato che risulta comune a tutte le istituzioni e che ci dimostra come lo stile di vita viene condiviso in molte località dell'Istria, è che nelle scuole dell'infanzia i bambini hanno la possibilità di dedicare gran parte del loro tempo al gioco. Solo i bambini prescolari vengono limitati in questo perché devono iniziare a prepararsi per la scuola primaria, privandoli, così, di un diritto che dovrebbero continuare ad avere. Su questo si potrebbe aprire un'eventuale discussione perché mi è sembrato di capire che le educatrici non siano favorevoli a questa perdita di gioco per i bambini più grandi segnalata nelle risposte al questionario.

## 5. Conclusione

Il gioco libero e il gioco strutturato sono due tipi di giochi utilizzati nella scuola dell'infanzia. Essi sono entrambi importanti per uno sviluppo regolare del bambino. Un giusto equilibrio tra questi giochi può favorire lo sviluppo di abilità e contribuire alla crescita fisica, emotiva e sociale. Il piacere di giocare aiuta ad apprendere contenuti e abilità nuove. Il gioco libero permette ai bambini di sperimentare, di esplorare, di creare in modo spontaneo senza restrizioni dell'adulto o regole rigide il mondo circostante, seguendo i propri interessi, utilizzando l'immaginazione, sviluppando la fantasia. Il gioco strutturato implica l'accettazione delle regole e presenta obiettivi che si devono raggiungere, definiti in precedenza. È un tipo di gioco che prevede attività ludiche guidate dall'adulto e specificatamente programmate. Questo tipo di gioco aiuta i bambini a imparare a seguire le istruzioni, a collaborare con gli altri, a sviluppare abilità specifiche che vengono stabilite da chi propone il gioco. Su questo tema molti autori hanno fatto ricerche e riportato il loro punto di vista, ma la maggior parte concorda sul fatto che sia il gioco libero che quello strutturato contribuiscono allo sviluppo delle abilità cognitive, emotive, sociali e motorie del bambino.

Nella società attuale si nota il declino del gioco libero, stretto in una morsa sempre più serrata di controllo da parte degli adulti. Controllando e dirigendo il gioco dei bambini gli adulti strumentalizzano la dimensione del gioco libero verso giochi educativi finalizzati all'apprendimento. Secondo alcune ricerche la mancanza di gioco libero, in particolare dei giochi all'aperto, può mettere a rischio lo sviluppo psicofisico del bambino provocando un aumento di ansia, depressione, impotenza, difficoltà nelle relazioni sociali tra i bambini. Le cause della diminuzione del gioco libero dipendono dall'aumento del tempo e del peso dedicato alle attività extrascolastiche dei bambini dirette dagli adulti, nonché ai giochi educativi strumentalizzati a fini didattici. Spetta proprio alla scuola dell'infanzia accogliere e promuovere sia il gioco libero che quello strutturato cercando di equilibrarne e integrarne la presenza. Secondo le fonti consultate tutte le attività nella scuola dell'infanzia dovrebbero avere una dimensione ludica e gli educatori dovrebbero limitare i propri interventi offrendo quanto più spazio possibile alla gestione autonoma dei giochi da parte dei bambini.

Dai risultati della ricerca empirica abbiamo constatato che nelle scuole dell'infanzia il gioco libero e il gioco strutturato sono entrambi proposti ai bambini nelle varie sezioni e quasi tutti i bambini possono giocare liberamente. Abbiamo potuto

riscontrare che nei gruppi prescolari il gioco sia libero che strutturato viene messo un po' da parte a causa dei numerosi impegni che i bambini hanno nell'arco della giornata, impegni che li aiuteranno ad avere un'adeguata preparazione per l'entrata nella scuola dell'obbligo ma che tolgono il tempo per il gioco al bambino. I partecipanti all'inchiesta ritengono che i giochi motori svolti all'aria aperta siano i preferiti dai bambini e li utilizzano regolarmente. Questa opinione risulta importante in quanto ci conferma che i bambini riescono a soggiornare all'aria aperta per giocare, forse non come si faceva una volta, quando si poteva giocare liberi nelle strade, ma possono lo stesso usufruire di questi soggiorni per divertirsi e giocare insieme anche se sotto il controllo degli adulti.

Questa ricerca empirica ha voluto proporre all'attenzione degli intervistati alcune problematiche che possono presentarsi durante la crescita dei bambini come ansia e depressione, sindrome di mancanza di attenzione, senso di disagio sociale, contatto precoce con la vita adulta, scarsa capacità di provare empatia, alti livelli di narcisismo, tutti disagi sempre più presenti negli adolescenti moderni. Si è chiesto agli educatori se pensano che la mancanza di un gioco libero possa influenzare la comparsa di queste patologie e molti sono stati concordi nel considerare la possibilità che questa relazione esista. Risulta così importante incoraggiare il gioco libero nei bambini fin dalla prima infanzia per favorire uno sviluppo sano ed equilibrato. Il gioco libero fornisce un'occasione per esprimersi, sperimentare, costruire le fondamenta di una buona salute mentale e un benessere emotivo nella vita adulta. L'opinione degli educatori intervistati ha confermato che nelle scuole dell'infanzia incluse nella ricerca, si assicura la possibilità al bambino di crescere e imparare attraverso il gioco, sia libero che strutturato, come richiesto dai ricercatori consultati nella parte teorica. Questa conclusione ci fa sperare che le nuove generazioni possano maturare e progredire in un clima giocoso che li aiuterà a promuovere un futuro migliore per tutti. Vorrei terminare affermando che il gioco libero e quello strutturato costituiscono la base fondamentale per uno sviluppo ottimale del bambino e forniscono un modo divertente e significativo per imparare e crescere, ma bisogna trovare il modo per alternarli o integrarli durante la giornata senza perdere i vantaggi di nessuno dei due.

## 6. Riassunto

Nella presente tesi è stato approfondito il rapporto tra gioco libero e quello strutturato nella scuola dell'infanzia, analizzando i vantaggi e gli svantaggi di entrambi e le possibilità di inserirli nel processo formativo senza snaturare il significato che il gioco ha per i bambini. Nonostante le numerose definizioni del gioco, formulate da psicologi, sociologi, antropologi, pedagogisti e numerosi esperti che lavorano nel settore pedagogico e formativo, il gioco non può essere facilmente categorizzato e definito in modo preciso. Esso costituisce per il bambino un'esperienza totale, coinvolgente nel campo fisico e spirituale e rappresenta una fonte di gioia e di intima gratificazione. Possiede pure forti valenze formative, ma ha un doppio legame con l'apprendimento, essendo da una parte finalizzato al puro divertimento, alla libertà di scelta, dall'altra parte viene usato come metodo per imparare conoscenze e apprendere nuove abilità. Nel caso sia strumentalizzato dagli adulti a fini didattici, ne vengono alterate le caratteristiche essenziali. Alcuni autori non ritengono possibile conciliare il gioco strutturato con quello libero, soprattutto nelle condizioni istituzionali della scuola dell'infanzia, anche se ambedue portano benefici allo sviluppo psicologico e alla crescita sana dei bambini. Paradossalmente, nella nostra società il gioco è riconosciuto come un diritto fondamentale del bambino, ma viene spesso negato all'infanzia in forma di gioco libero, cioè, gestito in modo autonomo dai bambini per cercare strade personali e innovative, trovare soluzioni ai problemi e sviluppare la creatività nell'uso delle cose e delle regole. Alcune ricerche compiute in diverse università degli Stati Uniti d'America dimostrano che il gioco libero è diminuito molto negli ultimi cinquant'anni e questi cambiamenti hanno influito sulla comparsa di patologie come depressione, ansia, mancanza di empatia e altre. Come cause della riduzione dei giochi liberi si ipotizzano le numerose attività organizzate e gestite da adulti e frequentate dai bambini nel loro tempo libero, nonché le tentazioni offerte dai giochi elettronici e dai programmi per bambini trasmessi dai media nel corso di tutta la giornata. Anche nelle scuole dell'infanzia il gioco libero è spesso sostituito da attività ludiche strutturate, durante le quali il bambino non gioca veramente, ma si utilizzano il suo bisogno e la voglia di giocare per insegnare concetti e abilità. Il gioco viene piegato a scopi didattici come imparare a riconoscere lettere e numeri, classificare e ordinare oggetti, gestire conflitti, ecc., il tutto con regole e percorsi imposti. Per ridurre gli effetti della scomparsa dei giochi liberi nella società attuale, l'educatore dovrebbe garantire



spazi e tempi sia al gioco libero, che a quello strutturato, rilanciando e animando il primo e limitando il proprio controllo nel secondo. Fondamentale è mantenere la motivazione e l'interesse del bambino e potenziare gli aspetti creativi, costruttivi ed educativi del gioco.

La ricerca empirica è stata realizzata tramite un'inchiesta realizzata con un questionario sottoposto agli educatori/trici di alcune scuole dell'infanzia dell'Istria tramite Google forms nei mesi di dicembre 2023, gennaio e metà febbraio del 2024. Le domande richiedevano l'opinione dei partecipanti sull'importanza dei giochi liberi e di quelli strutturati, sulla possibilità che hanno i bambini di praticarli sia nella scuola che a casa loro, sulle motivazioni per le quali il gioco libero diminuisce nella nostra società e se ritengono che questa drastica diminuzione possa influire sullo sviluppo di determinate patologie come ansia, stress, deficit di attenzione, iperattività, contatti precoci con la vita adulta. Il questionario conteneva alcune domande aperte su quanto i partecipanti ritengono che i bambini possano giocare nella scuola dell'infanzia e su quali siano i giochi preferiti e più praticati.

Nella scelta di una definizione del gioco libero alcuni soggetti hanno messo in evidenza la felicità e il piacere che esso dà al bambino, il fatto che permette uno sviluppo completo del fanciullo gli offre la libertà di scegliere con chi giocare e le regole da adottare. Nel definire il gioco strutturato, alcuni educatori sono risultati indecisi sulla risposta da dare, denunciando un'incertezza nel valutare questo tipo di gioco. Nonostante i suoi aspetti negativi, i partecipanti lo considerano necessario per apprendere le norme sociali di comportamento, imparare a collaborare con gli altri in un'atmosfera protetta e apprendere conoscenze e abilità. A giudicare dalle risposte ottenute, nelle scuole dell'infanzia incluse nella ricerca, il gioco libero e il gioco strutturato sono entrambi proposti ai bambini cercando di equilibrarne la presenza. I partecipanti affermano di alternare vari tipi di giochi durante la giornata, tra i quali soprattutto giochi di esplorazione, costruzione, creazione artistica, mentre utilizzano poco giochi molto strutturati e controllati, simili ad attività di tipo scolastico. Secondo gli intervistati gli obiettivi educativi devono essere perseguiti sia seguendo le regole, ma anche offrendo libertà di scelta, rispettando il carattere dei bambini, permettendo di risolvere da soli conflitti e problemi, offrendo la possibilità di essere creativi e tenendo conto delle caratteristiche dei singoli bambini nel gruppo educativo. Nella scuola dell'infanzia non è possibile realizzare un gioco del tutto libero, ma si può offrire

uno spazio di gioco circoscritto all'interno di un contesto controllato in cui viene delineata una cornice entro cui al bambino si concede libertà d'azione.

Parole chiave: gioco, gioco strutturato, gioco libero, scuola dell'infanzia, bambini.

## 6.1. Sažetak

U ovom završnom radu detaljno je istražen odnos između slobodne i strukturirane igre u dječjem vrtiću analizirajući prednosti i nedostatke obje te mogućnosti njihovog uključivanja u odgojno-obrazovni proces bez narušavanja značenja koje igra ima za djecu. Unatoč brojnim teorijama o igri koje su istraživali psiholozi, sociolozi, antropolozi, pedagozi i brojni stručnjaci koji rade u pedagoškom i obrazovnom sustavu, igru nije lako kategorizirati i precizno definirati.

Za dijete igra predstavlja sveobuhvatno iskustvo koje uključuje fizički i duhovni aspekt te je izvor radosti i unutarnjeg zadovoljstva. Također, igra ima snažne obrazovne vrijednosti: s jedne strane je namijenjena čistoj zabavi i slobodi izbora, a s druge strane se koristi kao metoda za stjecanje znanja i novih vještina.

Ako je igra odabrana od strane odraslih za didaktičke svrhe, njezine se bitne karakteristike mijenjaju. Neki autori smatraju da nije moguće uskladiti strukturiranu igru sa slobodnom igrom iako obje donose koristi za psihološki razvoj i zdrav rast djece.

U našem društvu igra je prepoznata kao temeljno pravo djeteta, ali mu je često uskraćena kao slobodna igra, tj. igra kojom djeca samostalno upravljaju kako bi tražila osobne i inovativne putove, pronalazila rješenja za probleme i razvijala vlastitu kreativnost u donošenju pravila.

Neka istraživanja provedena na raznim sveučilištima u Sjedinjenim Američkim Državama pokazuju da se slobodna igra značajno smanjila u posljednjih pedesetak godina te su te promjene utjecale na pojavu patologija poput depresije, anksioznosti, nedostatka empatije i drugih. Pretpostavlja se da su uzroci smanjenja slobodne igre brojne aktivnosti koje organiziraju i vode odrasli, a kojima sudjeluju i djeca u svoje slobodno vrijeme, kao i iskušenja elektroničkih igrica i programa za djecu koje mediji emitiraju tijekom dana.

Čak i u vrtićima slobodna se igra često zamjenjuje strukturiranim aktivnostima u kojima se dijete zapravo ne igra slobodno, već se njegovu potrebu i želju za igrom koristi za podučavanje konceptata i vještina. Igra se prilagođava didaktičkim ciljevima poput

učenja prepoznavanja slova i brojeva, klasificiranja i razvrstavanja predmeta, rješavanja sukoba itd., sve s nametnutim pravilima. Kako bi se smanjili učinci nestanka slobodnih igara u današnjem društvu, odgajatelj bi trebao osigurati prostor i vrijeme i za slobodnu i za strukturiranu igru potičući i oživljavajući prvu te ograničavajući vlastitu kontrolu u drugoj. Ključno je održati motivaciju i interes djeteta te unaprijediti kreativne, konstruktivne i obrazovne aspekte igre.

Empirijsko istraživanje provedeno je putem ankete s upitnikom koji je poslan odgajateljima i odgajateljicama iz nekoliko vrtića u Istri putem Google Forms-a od prosinca 2023. godine do sredine veljače 2024. godine. Pitanja su tražila mišljenje sudionika o važnosti slobodnih i strukturiranih igara, o mogućnosti da djeca sudjeluju u njima i u vrtiću i kod kuće, o razlozima zbog kojih slobodna igra opada u našem društvu te smatraju li da ovaj drastični pad može utjecati na razvoj određenih poremećaja poput anksioznosti, stresa, poremećaja pažnje, hiperaktivnosti, i ranih kontakata s odraslim životom. Upitnik je sadržavao i nekoliko otvorenih pitanja o tome koliko sudionici smatraju da djeca mogu igrati u vrtiću te koji su im najdraži i najčešće prakticirani oblici igara. Na pitanje o definiciji slobodne igre neki su ispitanici istaknuli sreću i zadovoljstvo koje ona pruža djetetu, činjenicu da omogućuje cjelovit razvoj djeteta te mu pruža slobodu da bira s kim će se igrati i pravila koja će primijeniti. Na pitanje o definiranju strukturirane igre neki su odgajatelji bili neodlučni u svojim odgovorima pokazujući nesigurnost u procjeni ove vrste igre. Unatoč negativnim aspektima, sudionici je smatraju nužnom za učenje društvenih normi ponašanja, suradnju s drugima u sigurnom okruženju te stjecanje znanja i vještina. Sudeći prema dobivenim odgovorima, u vrtićima obuhvaćenim istraživanjem, prisutna je slobodna i strukturirana igra, s nastojanjem da se uspostavi ravnoteža između njih. Sudionici navode da tijekom dana izmjenjuju različite vrste igara među kojima su najčešće igre istraživanja, i umjetničkog stvaranja, dok se manje koriste vrlo strukturirane i kontrolirane igre slične školskim aktivnostima.

Prema mišljenju ispitanika odgojni ciljevi trebaju se postići tako da se poštuju pravila i nudi sloboda izbora poštujući karakter djece, omogućujući im da sami rješavaju sukobe i probleme, pružajući priliku za kreativnost i uzimajući u obzir karakteristike pojedine djece unutar grupe.

U dječjem vrtiću nije moguće ostvariti potpuno slobodnu igru, ali se može ponuditi ograničen prostor za igru unutar kontroliranog okruženja u kojem se postavljaju granice unutar kojih se djeci dopušta sloboda djelovanja.

Ključne riječi: igra, strukturirana igra, slobodna igra, vrtić, djeca.

## **6.2. Summary**

In this thesis, the relationship between a free play and the structured one in kindergarten has been deepened, analysing the advantages and disadvantages of both and the possibilities of including them in the training process without distorting the meaning that the game has for children. Despite the numerous definitions of the game, formulated by psychologists, sociologists, anthropologists, educators and numerous experts working in the educational and pedagogical field, the game cannot be easily categorized and defined precisely.

The game constitutes a total experience for a child, involving both the physical and spiritual fields and represents a source of joy and intimate gratification. It also has strong educational values, but has a double link with learning, being aimed at pure fun and freedom of choice on one hand, while on the other hand it is used as a method to acquire the knowledge and learn new skills. If it is used for educational purposes by adults, its essential characteristics are altered. Some authors do not consider it possible to reconcile structured play with free play, especially in the institutional conditions of kindergarten, although both bring benefits to psychological development and healthy growth of children.

Paradoxically, in our society the game is recognized as a fundamental right of the child, but it is often denied to childhood in the form of free play, which is run independently by children to search for personal and innovative paths, find solutions to problems and develop creativity in the use of things and rules. Research carried out at several universities in the United States of America shows that free play has declined significantly in the last fifty years and these changes have affected the appearance of pathologies, such as depression, anxiety, lack of empathy and others.

The causes of the reduction of free games are linked to many activities organized and managed by adults and attended by children in their free time, as well as temptations offered by electronic games and children's programs broadcast by the media throughout the day. Even in kindergartens, free play is often replaced by structured play activities, during which the child does not really play, but his need and desire to

play are used to teach concepts and skills. The game is distorted for educational purposes such as learning to recognize letters and numbers, classifying and sorting objects, managing conflicts, etc., all activities where rules and routes are imposed. To reduce the effects of the disappearance of free games in today's society, the educator should provide space and time for both free and structured play, relaunching and animating the first and limiting their control in the second. It is essential to maintain the motivation and interest of the child and enhance the creative, constructive and educational aspects of the game.

The empirical research was carried out through a survey conducted via questionnaire, which was submitted to the educators of some Istrian kindergartens through Google forms in December 2023, January and mid-February 2024. The questions required the participants' opinion on the importance of free and structured games, the possibility that children have to practice them both in school and at home, the reasons why free play decreases in our society and whether they believe that this drastic decrease can affect the development of certain pathologies such as anxiety, stress, attention deficit, hyperactivity and early contact with adult life.

The questionnaire contained some open questions on how many participants believe that children can play in kindergarten and which games are preferred and most practiced. In choosing a definition of a free play, some subjects have highlighted the happiness and pleasure that it gives to a child, the fact that it allows a complete development of a child and gives him the freedom to choose who to play with, as well as the rules to be adopted. In defining the structured game, some educators were undecided on the answer to be given, denouncing an uncertainty in evaluating this type of a game.

Despite its negative aspects, participants consider the structured game necessary to learn social norms of behaviour, learn to collaborate with others in a protected atmosphere, and learn knowledge and skills. Judging by the answers obtained, in the kindergartens included in the research, the presence of a free play and structured play are well balanced and both proposed to children. Participants claim to alternate various types of games during the day, including especially games of exploration, construction, artistic creation, while the very structured and controlled games, similar to school-type activities, are less used.

According to the respondents, educational goals must be pursued by following the rules, but also by offering freedom of choice, respecting the children's characters, allowing to solve conflicts and problems on their own, offering the opportunity to be creative and considering the characteristics of each child in the educational group. In kindergarten it is not possible to make a completely free game, but you can offer a confined playing space within a controlled context where a child is granted freedom of action.

Keywords: game, structured play, free play, kindergarten, children.

## 7. BIBLIOGRAFIA

- Andolfi, M. Andreoli, V. Boncinelli, E. Borgna, E. Callieri, B. Crepet, P. (2010). Perché siamo infelici. Torino: Einaudi.
- Baumgartner, E. (2003). Il gioco dei bambini. Roma: Carocci editore.
- Bellandi, M. (2019). Insegnare nella scuola dell'infanzia. Manuale per la formazione dei futuri insegnanti della Scuola dell'infanzia e degli educatori. Milano: Pearson Academy.
- Beretta, A., Giordani, M. E., (2007). Zerotre nido. Guida operativa per i Nidi d'infanzia. Monte San Vito (An): Gruppo Editoriale Raffaello.
- Bernardi, M. et al. (2013). Bambini in movimento. Dalla postura al gioco attraverso la coordinazione e le progressioni dinamiche. Perugia: Calzetti Mariucci editori.
- Braga, P. (2005). (a cura di) Gioco, cultura e formazione. Temi e problemi di pedagogia dell'infanzia. Bergamo: Edizioni Junior.
- Capra, L., Lovecchio, N. (2021). Imparare giocando. *Formazione & Insegnamento*, vol. XIX, n. 2, Pensa MultiMedia Editore, pp. 308-314.
- Catalano, H. (2018). The Importance of Free Play in Early Childhood and Primary School Education: Critical Analysis for Romania. *Educational Research Application: ERCA-150*, vol. 2018, n.2, pp. 1-6. DOI: 10.29011/2575-7032/100050
- Cattanei, G. et al. (1994). Civiltà del gioco nella società complessa. Scuola materna e gioco educativo. Brescia: Editrice La Scuola.
- Coco, D. (2013). Lo sviluppo delle competenze sociali dai primi gesti motori alle prime forme ludiche. *Formazione e Insegnamento*, vol. XI, n. 4, pp. 185-191.
- De Puig, I., Satiro, A. (2006). Giocare a pensare. Proposte per imparare a pensare. Parma: Edizioni Junior.
- Digennaro, S. (2019). Fine dei giochi. La scomparsa del gioco libero e le sue ricadute sul benessere dei bambini e delle bambine. *Formazione e Insegnamento*, vol. XVII, n. 3, pp. 97-107.
- Digennaro, S. (2020). La riduzione del tempo di gioco libero come forma di povertà educativa In: G. Cappuccio, G. Compagno, S. Polenghi, 30 anni dopo

la Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia. Quale pedagogia per i minori? Pensa MultiMedia Editore, pp. 295-304.

- Digennaro, S. (2020). Povertà educative e welfare generativo: un possibile modello d'intervento. *Educare.it*, vol. 20, n. 3, pp. 37-52.
- Farné, R. (2015). Play Literacy. *Studium Educationis*, anno XVI, n. 3, pp. 87-100.
- Fontana, D. (1996). Manuale di psicologia per gli insegnanti. Trento: Erickson.
- Gamelli, I. (2016). Il piacere del movimento nella cornice della pedagogia del corpo. *Formazione & Insegnamento*, vol. XIV, n. 3, Supplemento, Pensa Multimedia Editore, pp. 47-54.
- Gray, P. (2011). The Decline of Play and the Rise of Psychopathology in Children and Adolescents. *American journal of play*, vol. 3, n. 4, pp. 443-463.
- Loschi, T. (1994). I discorsi e le parole. Un percorso curricolare per lo sviluppo delle competenze linguistiche. Bologna: Nicola Milano Editore.
- Maisetti Mazzei, F. (2004). Gioco e fantasia. *Segni e comprensione*, vol. XVIII, n. 53, pp. 88-98.
- Mondoni, M., Salvetti, C. (2015). Didattica del movimento per la scuola dell'infanzia. Milano: Vita e Pensiero.
- Narcisismo Disponibile su: <https://www.treccani.it/enciclopedia/narcisismo>, [consultato il 26 ottobre 2023].
- Natalini, A., Orecchio, F. (2022). Attività e gioco all'aperto tra benefici, apprendimento e benessere fisico, cognitivo e sociale. *Formazione & Insegnamento*, vol. XX, n. 2, pp. 387-403.
- Nesti, R. (2012). Frontiere attuali del gioco. Per una lettura pedagogica. Milano: Edizioni Unicopli.
- Nobile, A. (1994). Gioco e infanzia. Brescia: Editrice La Scuola.
- Palumbo, C. Ambretti, A. Sgambelluri, R. (2019). Psicomotricità infantile: implicazioni didattiche secondo una prospettiva prasseologica. *Formazione & Insegnamento*, vol. XVII, n. 3, Pensa MultiMedia Editore, pp. 160-173.
- Paparella, N. (2009). Pedagogia dell'infanzia. Principi e criteri. Roma: Armando Editore.
- Perantoni Savaresi, G. (1999). L'educazione psicomotoria fisica e sanitaria nella scuola materna. Brescia: Editrice La Scuola.



- Perucca, A., De Canale, B. (2012). L'educazione dell'infanzia e il futuro del mondo. Roma: Armando Editore.
- Puggioni, M. (2014). Giragira Mondo. Guida didattica. Casalecchio di Reno (Bo): Edizioni del Borgo.
- Puggioni, M. (2023). L'isola Arcobaleno. Guida didattica per la scuola dell'infanzia. Casalecchio di Reno (Bo): Edizioni del Borgo.
- Sidoti, B. (2001). Giochi con storie. Modi, esercizi e tecniche per leggere, scrivere e raccontare. Molfetta (Ba): Edizioni La Meridiana.
- Salvatore, A. (1992). Nuovi Orientamenti. Proposte didattiche e operative per la nuova scuola materna. Segrate (Milano): Editrice Theorema libri.
- Sgambelluri, R. (2015). Il gioco come strumento di cura educativa: cenni storici e codici pedagogici a confronto. *Formazione & Insegnamento*, vol. XIII, n. 2, Pensa MultiMedia Editore, pp. 73-80.
- Staccioli, G. (1987). Se si gioca bisogna saper giocare bene. I giochi di regole nella scuola dell'infanzia. "*Bambini*", n. 1, Città di Torino, Divisione Servizi Educativi-Settore Servizi per l'infanzia, pp. 58-62.
- Staccioli, G. (2019). Giocare a imparare. Per una scuola di-vertente. Firenze: Giunti Scuola.
- Staccioli, G. (2008). Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica. Roma: Carocci editore.
- Tortella, P., Manzo, G., Fumagalli, G. (2020). Educazione motoria ecologica e sviluppo motorio nella scuola dell'infanzia per combattere la povertà educativa. *Formazione & Insegnamento*, vol. XVIII, n. 3, Pensa MultiMedia Editore, pp. 151-161.
- Valentini, M., Venturi, L. (2021). Il momento ricreativo-motorio nella Scuola dell'Infanzia. *Formazione & Insegnamento*, vol. XIX, n. 2, Pensa MultiMedia Editore, pp. 452-465.

## 8. Allegati

### QUESTIONARIO

Gentile educatrice!

Il presente questionario fa parte di una ricerca sull'uso del gioco libero e strutturato nella scuola dell'infanzia. Per una migliore analisi e comprensione della questione Le chiediamo gentilmente di rispondere alle domande del presente questionario. La sua esperienza ci sarà di grande aiuto. I dati sono strettamente confidenziali e verranno utilizzati esclusivamente ai fini dell'analisi scientifica.

Grazie per la sua gentile collaborazione!

**Istruzioni:** Cerchi il numero che rispecchia meglio la Sua opinione. Il significato dei numeri è: 1- non sono per niente d'accordo, 2- sono parzialmente d'accordo, 3- sono indeciso/a, 4- sono d'accordo, 5 – sono assolutamente d'accordo. Significati alternativi: mai, raramente, a volte, spesso, sempre, oppure: per niente, poco, abbastanza, molto, moltissimo.

1.	Le definizioni e i vantaggi del “gioco libero” e del „gioco strutturato“	per niente	parzialmente	indeciso/a	d'accordo	assolutamente
1.1	<i>Che intende per “gioco libero”?</i>					
1.1	Il gioco spontaneo nel quale il bambino è protagonista e detta le regole, i limiti e la durata dell'attività ludica.	1	2	3	4	5
1.1	Il gioco che favorisce la creatività e la capacità esplorativa del bambino.	1	2	3	4	5
1.1	Il gioco che sviluppa indipendenza e autonomia.	1	2	3	4	5
1.1	Il gioco che permette di misurarsi con le situazioni, effettuare prove, cercare conferme, tentare soluzioni nuove senza l'intervento dell'adulto.	1	2	3	4	5
1.1	Altro (precisare):					
1.2	<i>Che intende per “gioco strutturato”?</i>					
1.2	Il gioco guidato dall'adulto che sceglie i materiali da usare per giocare, come utilizzarli, quali regole rispettare.	1	2	3	4	5
1.2	Il gioco che promuove la conoscenza di nuovi contenuti e l'acquisizione di nuove abilità insegnati da un adulto.	1	2	3	4	5
1.2	Il gioco che abbina divertimento e apprendimento.	1	2	3	4	5
1.2	Un'attività ludica che segue regole precise e ha uno scopo ben definito.	1	2	3	4	5

1.2 .5	Altro (precisare):	1	2	3	4	5
1.3 .	<i>I vantaggi del gioco libero sono:</i>					
1.3 .1	promuove la creatività, l'immaginazione e l'iniziativa	1	2	3	4	5
1.3 .2	fornisce libertà e controllo nelle attività ludiche	1	2	3	4	5
1.3 .3	aiuta a conoscere sé stessi e i propri limiti	1	2	3	4	5
1.3 .4	sviluppa capacità di risoluzione dei problemi	1	2	3	4	5
1.3 .5	incoraggia abilità sociali come collaborare con gli altri, adattarsi e inserirsi nel gruppo, negoziare rispettare gli accordi	1	2	3	4	5
1.3 .6	rafforza l'autostima e la fiducia in sé stessi	1	2	3	4	5
1.3 .7	Altri (elencare):					
1.4 .	<i>I vantaggi del gioco strutturato sono:</i>					
1.4 .1	fa apprendere nuovi contenuti e abilità divertendosi	1	2	3	4	5
1.4 .2	migliora la capacità d'attenzione e il controllo delle emozioni	1	2	3	4	5
1.4 .3	favorisce la socializzazione e la cooperazione	1	2	3	4	5
1.4 .4	migliora la concentrazione e la memoria	1	2	3	4	5
1.4 .5	migliora l'ascolto e la comprensione	1	2	3	4	5
1.4 .6	prepara il bambino alla scuola e alla vita	1	2	3	4	5
1.4 .7	Altri (elencare):					
2.	<b>Presenza nella società attuale del gioco libero e di quello strutturato</b>	mai	raramente	a volte	spesso	sempre
2.1 .	I bambini hanno la possibilità di praticare il gioco libero nella scuola dell'infanzia.	1	2	3	4	5
2.2 .	I bambini hanno la possibilità di praticare il gioco libero a casa, nel loro tempo libero.	1	2	3	4	5
2.3 .	I bambini praticano nella scuola dell'infanzia sia il gioco libero che quello strutturato.	1	2	3	4	5
2.4 .	I bambini praticano nella scuola dell'infanzia solo il gioco strutturato.	1	2	3	4	5

2.5	I bambini praticano nella scuola dell'infanzia il gioco misto che offre un certo grado di autonomia in condizioni controllate.	1	2	3	4	5
<b>3.</b>	<b>Il gioco che lei usa nella prassi quotidiana assomiglia a:</b>					
3.1	un'attività di esplorazione	1	2	3	4	5
3.2	un laboratorio scientifico	1	2	3	4	5
3.3	un'attività artistica	1	2	3	4	5
3.4	un'attività di costruzione	1	2	3	4	5
3.5	un'attività libera di svago e divertimento	1	2	3	4	5
3.6	una gara organizzata e controllata	1	2	3	4	5
<b>4.</b>	<b>Importanza del gioco libero e di quello strutturato</b> Per la crescita equilibrata e lo sviluppo di tutte le potenzialità del bambino è importante che nella scuola dell'infanzia sia presente:					
4.1	il gioco libero (spontaneo, organizzato e gestito dai bambini)	1	2	3	4	5
4.2	il gioco strutturato (guidato dall'adulto con scopi precisi)	1	2	3	4	5
4.3	sia il gioco libero che quello strutturato nella stessa misura	1	2	3	4	5
4.4	Altro (precisare):					
<b>5.</b>	<b>Presenza di vari tipi di giochi nelle attività della scuola dell'infanzia</b>  Quanto sono presenti nelle sue attività con i bambini ...	per niente	poco	abbastanz	molto	molttissimo
5.1	i giochi liberi	1	2	3	4	5
5.2	i giochi strutturati	1	2	3	4	5
5.3	i giochi misti (con elementi di gioco libero e di quello strutturato)	1	2	3	4	5
<b>6.</b>	<b>Impedimenti al gioco libero nella società attuale</b>  Nella società attuale le esperienze di gioco libero concesse ai bambini appaiono sempre più ridotte a causa di:	per niente	poco	abbastanza	molto	molttissimo
6.1	numerose forme allettanti di attività organizzate per impiegare il tempo libero (attività sportive, corsi di lingua, di musica...)	1	2	3	4	5

6.2	la scomparsa dei luoghi di possibile incontro informale tra i bambini: la strada, la piazza, i prati, la campagna...	1	2	3	4	5
6.3	la sostituzione del gioco libero con quello strutturato che abbina il divertimento e l'apprendimento	1	2	3	4	5
6.4	l'invasione di forme tecnologiche per impiegare il tempo libero: es. videogiochi, trasmissioni televisive...	1	2	3	4	5
6.5	la struttura dei quartieri cittadini creata senza tener conto delle esigenze di movimento dei bambini	1	2	3	4	5
6.6	l'atteggiamento iperprotettivo di controllo e supervisione dei genitori	1	2	3	4	5
6.7	Altro (precisare):					
7.	<b>Conseguenze della mancanza di gioco libero nell'infanzia dei bambini</b>	mai	raramente	spesso	molto spesso	sempre
7.1	Aumento degli stati di ansia e depressione	1	2	3	4	5
7.2	Senso di impotenza, solitudine, disagio, inquietudine e spaesamento	1	2	3	4	5
7.3	Crescita dei livelli di narcisismo	1	2	3	4	5
7.4	Diminuzione della capacità di provare empatia	1	2	3	4	5
7.5	Sindrome di deficit di attenzione e iperattività	1	2	3	4	5
7.6	Contatto precoce con gli impegni della vita adulta	1	2	3	4	5
7.7	Altro (precisare):					
8.	<b>Per incrementare il gioco libero nella scuola dell'infanzia si dovrebbe:</b>					
8.1	limitare il gioco diretto dagli adulti in cui il bambino viene indotto a giocare secondo schemi ben precisi e in vista di obiettivi prefissati dall'educatore	1	2	3	4	5
8.2	cambiare l'atteggiamento mentale degli adulti verso il gioco dei bambini	1	2	3	4	5
8.3	nel gioco didattico trovare una via di mezzo che integri gli effetti positivi del gioco libero e di quello strutturato	1	2	3	4	5
8.4	garantire uno spazio adeguato, assicurarne l'accessibilità e la disponibilità costanti	1	2	3	4	5
8.5	offrire al bambino tempo per il gioco, sia pure non completamente libero, ma più autonomo e senza fretta.	1	2	3	4	5

9. I bambini del suo gruppo preferiscono i giochi liberi o quelli strutturati? Quali sono i giochi più amati dal suo gruppo?

---

---

10. Secondo lei, i bambini giocano abbastanza nella scuola dell'infanzia?

---

---

Nonostante il questionario sia anonimo, ai fini della ricerca si rende necessaria la conoscenza di alcuni dati personali che Lei è gentilmente pregato/a di fornire. Sui dati richiesti Le sarà garantito un assoluto riserbo.

11. Sesso: F    M

12. Anni d'età:

- a) meno di 30
- b) da 31 a 40
- c) da 41 a 50
- d) più di 50

13. Anni di lavoro:

- a) da 1 a 10
- b) da 11 a 20
- c) da 21 a 30
- d) più di 30

14. Titolo di studio:

- a) studente/ssa
- b) tirocinante
- c) educatrice con laurea triennale
- d) educatrice con laurea magistrale
- e) altro: \_\_\_\_\_

15. Attualmente lavora:

- a) nel gruppo dei piccoli
- b) nel gruppo dei medi
- c) nel gruppo dei grandi
- d) nel gruppo misto