



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

**DIPARTIMENTO DI FILOSOFIA, SOCIOLOGIA, PEDAGOGIA E  
PSICOLOGIA APPLICATA-FISSPA**

**CORSO DI STUDIO  
IN SCIENZE DELL'EDUCAZIONE E DELLA FORMAZIONE  
CURRICOLO SERVIZI EDUCATIVI PER L'INFANZIA**

**Relazione finale**

L'importanza del gioco nello sviluppo del bambino da zero a tre anni

**RELATORE**

**Prof. ALESSANDRA CESARO**

**CORRELATORE**

**Dott./Prof.**

**LAUREANDO/A FERRO ANNA**

**MATRICOLA 1236787**

**Anno accademico**

**2021/22**

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	Pag. 3
Capitolo 1	
<b>L'ORIGINE DELLA STORIA DEL GIOCO</b>	Pag. 5
1.1 La storia del gioco	Pag. 5
1.2 Il significato della parola gioco	Pag. 9
1.3 Le metafore associate al gioco	Pag. 11
Capitolo 2	
<b>LE TEORIE SUL GIOCO</b>	Pag. 15
2.1 Le varie teorie inerenti al gioco	Pag. 15
2.2 Piaget	Pag. 15
2.3 Vygotskij	Pag. 19
2.4 Winnicott	Pag. 20
2.5 Bruner	Pag. 22
Capitolo 3	
<b>IMMAGINAZIONE E CREATIVITÀ DEL BAMBINO</b>	Pag. 27
3.1 Concetto di attività creativa	Pag. 27
3.2 Le quattro forme che legano l'immaginazione alla realtà	Pag. 30
3.3 L'importanza dell'immaginazione creativa nel bambino	Pag. 33
<b>CONCLUSIONE</b>	Pag. 35
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	Pag. 37
<b>MATERIALE GRIGIO</b>	Pag. 37

## INTRODUZIONE

La relazione finale tratta della tematica legata al gioco e in particolare della sua importanza durante il periodo legato alla prima infanzia. Ho scelto di approfondire questo argomento per far capire quanto il gioco sia essenziale fin da piccoli, soprattutto perché la sua mancanza potrebbe incidere in modo negativo nel loro sviluppo educativo. Giocare sin dalla fanciullezza aiuta i bambini sia a relazionarsi con le persone sia ad imparare a vedere e a conoscere la realtà che li circonda: attraverso il gioco essi scoprono un mondo a loro del tutto nuovo. Apprendere fin da bambini attraverso il gioco è molto importante perché si mettono in atto una serie di meccanismi dello sviluppo cognitivo, emotivo, sociale e fisico che favoriscono la formazione del bambino verso l'età adulta. L'esperienza del gioco insegna al bambino ad avere fiducia nelle proprie capacità, acquisire la consapevolezza del proprio mondo interiore e del mondo esterno.

Il mio obiettivo è quello di far capire quanto sia significativo far giocare i bambini fin dalla tenera età, perché non c'è cosa più bella nel vedere il sorriso di un bambino mentre gioca, mostrandoci quanta fantasia può esserci in un piccolo gioco. I bambini, infatti, hanno la capacità di farci aprire gli occhi e mostrarci quante cose immaginarie si possono fare o creare tramite il gioco; indipendentemente dal luogo dove si trovano, che sia il parco o l'interno della scuola, a loro basta davvero poco per iniziare a giocare. L'elaborato finale sarà suddiviso in tre capitoli.

Nel primo capitolo si spiegherà l'evoluzione del gioco nella storia, partendo dall'Antico Egitto fino ad arrivare alla fine dell'Ottocento, analizzando come le varie epoche passate hanno studiato ed esaminato l'elemento del gioco, portando alcuni esempi del passato. Successivamente si cercherà di dare una definizione della parola "gioco", nonostante sia un concetto difficile da sviscerare dato che ogni studioso ha cercato di dare una sua interpretazione personale. Parlando del concetto di gioco ci si collegherà anche alle diverse metafore che sono state legate ad esso, citando fra tutte quella degli scacchi di Franco Frabboni<sup>1</sup>.

Nel secondo capitolo saranno riportate e analizzate alcune delle teorie e degli studi di alcuni pedagogisti, tra i quali Piaget che mette in correlazione lo sviluppo del gioco

---

<sup>1</sup> Bobbio A. (2014). *Pedagogia del gioco e teorie della formazione*. Brescia: La Scuola, pp. 28-29.

con quello cognitivo, Vygotskij che considera il gioco come frutto di una rappresentazione mentale, Winnicott con la sua teoria della serietà, quale principale caratteristica del gioco e Bruner che esamina le diverse potenzialità del gioco nei processi di apprendimento. Si tratta di teorie che andranno a analizzare il ruolo determinate del gioco in tutti i suoi diversi aspetti.

Nel terzo e ultimo capitolo si porrà l'attenzione su come l'immaginazione si evolve nello sviluppo del bambino attraverso il gioco simbolico. Fin dalla prima infanzia, infatti, i bambini sono in grado di sviluppare una forte capacità di creatività immaginaria utilizzando i loro giocattoli: quello che per un adulto è un bastone per un bambino può diventare, mettendosi a cavalcioni, un bellissimo cavallo. Vedremo infine che ogni periodo dell'infanzia ha una sua propria forma di creatività che nasce nelle forme più semplici per giungere progressivamente a quelle sempre più complesse.

## Capitolo 1

### L'ORGINE DELLA STORIA DEL GIOCO

#### 1.1 La storia del gioco

Grazie alle fonti storiche e letterarie possiamo affermare che il concetto del gioco nel passato è sempre esistito in molti popoli antichi e che nel corso della storia ha assunto diversi significati simbolici. Tutti noi sappiamo che l'infanzia esiste da un tempo immemorabile, ma non ha sempre avuto un'identità propria: i bambini ci sono sempre stati, ma il loro riconoscimento come persone, come portatori di una specifica cultura, lo possiamo osservare solo in epoche recenti. Infatti diversi manoscritti antichi ci riportano varie testimonianze di come le varie popolazioni passate utilizzavano il gioco. Un esempio lo troviamo nel testo di "Onomasticon"<sup>2</sup>, una sorta di dizionario suddiviso in vari volumi dove al suo interno vengono descritte molte indicazioni inerenti ai giochi.

Nella popolazione dell'Antico Egitto c'erano diversi artigiani che andavano a produrre vari giocattoli per i bambini e il gioco che appariva più frequentemente nelle immagini e nelle tombe dei faraoni era quello del Senet. Il "Senet"<sup>3</sup>, il cui significato è riconducibile a "passaggio", era il gioco più diffuso nel periodo egiziano e aveva una funzione multipla: prima fu un gioco solo per i faraoni e successivamente divenne un gioco per tutta la popolazione. Come in ogni gioco dell'antichità, anche quello del Senet aveva un significato religioso: si cominciò a credere che le sorti dopo la morte fossero legate al risultato di una partita giocata fra il defunto e il destino in persona. Infatti veniva spesso raffigurato nei vari geroglifici egiziani che vanno a raccontare la vita quotidiana e il passaggio dalla vita alla morte. Tuttavia esso non aveva solo un legame religioso, ma assunse anche un carattere didattico divenendo un mezzo per memorizzare tutti i simboli che venivano raffigurati nelle varie caselle di gioco, per ricordare tutto il testo sacro.

Nel mondo greco-romano, invece, l'attenzione del gioco infantile era molto marcata perché sperimentavano già il forte legame che c'era tra il gioco e la didattica nei vari insegnamenti. Nell'antica Grecia i bambini si sperimentavano nei giochi come quello della corsa, della palla, del tiro con la fune o con l'arco, mentre le bambine nell'utilizzo

---

<sup>2</sup> Staccioli G. (2008). *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*. Roma: Carocci, pp. 9-10.

<sup>3</sup> Ivi, pp. 10-11.

delle bambole. Il tutto durava fino ai sette anni perché per i greci dopo quel passaggio d'età, iniziava un percorso basato molto sull'addestramento alla vita militare e civile. L'educazione greca era rivolta allo sviluppo dei vari aspetti della personalità e cura del corpo, attraverso l'attività fisica come lo sport perché il cittadino greco doveva essere formato per diventare sia un buon cittadino sia un buon soldato, senza tralasciare i piaceri della vita.

Ogni epoca antica interpretava a modo suo il valore simbolico del gioco, andando così a valorizzare il suo aspetto nelle varie competenze ludiche.

Il periodo medievale non fu diverso dai secoli precedenti, i bambini avevano sempre a loro disposizione biglie, cerchi, bastoni o palle, ma il gioco assunse la funzione di andare a influenzare il destino e la posizione sociale del bambino. “Questo atteggiamento di condanna al gioco era determinato dal fatto che la Chiesa considerava tutti i giochi come oggetti demoniaci, fatti apposta per distogliere l'attenzione del credente dal pensiero di Dio e dalla preghiera”<sup>4</sup>. Per fortuna questa visione del gioco venne superata e cancellata nel corso degli anni della storia.

Nel periodo del Rinascimento si verificò un vero salto di qualità per quanto riguarda il giocattolo perché comparvero le prime fabbriche nella produzione delle bambole attorno al XV secolo in Germania. Verso la fine del medesimo secolo, si cominciano già a formare diverse corporazioni di maestri artigiani specializzati nella fabbricazione del legno, nel quale andavano a produrre diverse raffigurazioni di bambole in legno. Nel Seicento il gioco inizia ad essere inserito nei programmi scolastici come momento sportivo, a patto che fossero regolati e controllati dagli educatori. Qui la persona ha la possibilità di dedicarsi ai giochi di abilità e destrezza e quindi il corpo viene educato secondo il concetto della “pedagogia delle buone maniere”<sup>5</sup>. Per riuscire a mantenere una posizione eretta durante le varie lezioni di ginnastica, si usavano delle fascette o dei corsetti che ti permettevano di assumere la giusta posizione del corpo. Un importante autore fu John Locke<sup>6</sup> perché ebbe una grande influenza sull'educazione sportiva-ludica mirando ad ottenere una buona formazione dei bambini, della loro salute e dell'efficienza del corpo attraverso una sana e fondamentale alimentazione. Locke riteneva importante che i bambini apprendessero attraverso il gioco: “Dei piccoli sassi, un pezzo di carta, il

---

<sup>4</sup> Ivi, pp. 55-56.

<sup>5</sup> Ivi, p. 95.

<sup>6</sup> Ivi, pp. 50-51.

mazzo di chiavi della madre e qualche altra cosa simile, con cui non si possano fare del male, servono di divertimento ai bambini, quanto tutte le cose che si comprano a caro prezzo nelle botteghe e che essi guastano o spezzano in pochissimo tempo. Quanto più sono piccoli si divertono d'ogni cosa che cada loro fra le mani"<sup>7</sup>.

Infatti secondo il filosofo i bambini dovrebbero considerare il piacere del giocare simile a quello dell'apprendimento: stimolare il bambino a capire che il piacere ludico può essere associato a quello dello studiare.

Nel Settecento, invece, si inizia a riconoscere una pedagogia basata sui valori sociali e civili cioè una cultura che è più aperta al cambiamento e al rinnovamento. Di fatto questo è anche il periodo storico che va a riconoscere il valore dell'educazione per la formazione del cittadino, in cui si va dalla conoscenza delle leggi fino alla possibilità di cambiarle in futuro. Quindi abbiamo un'educazione molto più aperta e democratica senza più pregiudizi e tradizioni, ma attenta "alla formazione globale dell'educando"<sup>8</sup>. Un importante figura pedagogica di questo nuovo rapporto fra il gioco e la cultura è Fénelon<sup>9</sup> che ci insegna come l'educazione dovrebbe essere meno costringente e più a contatto con la realtà naturale e sociale. Lo studioso osserva che il leggere e lo scrivere possono essere appresi attraverso il gioco: "ho visto diversi fanciulli che hanno imparato a leggere giocando"<sup>10</sup>. Da qui possiamo capire, come sosteneva anche Locke<sup>11</sup>, che il piacere del bambino si crea proprio attraverso il meccanismo del gioco, ma bisogna affiancare ad esso quello dello studio così che l'apprendimento assume l'aspetto del piacere.

Un enorme svolta avviene nell'Ottocento dove emerge una pedagogia che esorta al gioco e nella quale cominciano a nascere e ad aprirsi diversi asili, anche in Italia.

L'educatore pedagogista tedesco Fröbel<sup>12</sup> affermava che il gioco è la vera attività naturale del bambino, riconoscendone l'insostituibile valore. Lo studioso vede nel gioco il manifestarsi dello spirito divino cioè una forza attiva e spontanea propria di ogni bambino che si realizza nell'agire e nel produrre: non è solo un semplice passatempo. Educare significa quindi andare a promuovere l'attività creatrice dello spirito e ciò si

---

<sup>7</sup> Ivi, p. 50.

<sup>8</sup> Ivi, pp. 33-34.

<sup>9</sup> Ivi, p. 39.

<sup>10</sup> Ivi, pp. 40 – 41.

<sup>11</sup> Ivi, p. 51.

<sup>12</sup> Cajola C. L. (2014). *Didattica del gioco e integrazione*. Roma: Carocci, p. 75.

concretizza attraverso il gioco. Per questo motivo lui creò il Giardino dell'Infanzia<sup>13</sup> per trovare un uso e una valorizzazione dei giochi educativi. Per i bambini più piccoli lo studioso ideò i Doni; si tratta di oggetti di legno offerti in tempi diversi al bambino per indurlo alla scoperta della realtà e di sé stesso: una palla, una sfera, un cubo e un cilindro. L'autore per ogni dono andava ad indicare il tipo di uso che se ne poteva fare per stimolare così tutte le potenzialità del bambino: osservazione, esercizio tattile, separazione e ricostruzione. Si nota come i suoi Giardini d'Infanzia abbiano modificato l'idea nell'educazione del bambino nella prima infanzia.

Tra la fine dell'Ottocento e inizi del Novecento le sorelle Agazzi<sup>14</sup> hanno fornito una visione più completa del gioco, il quale dovrebbe andare a valorizzare la personalità integrale del bambino. Infatti loro riconobbero nel gioco l'attività spontanea principale del fanciullo e lo ritennero espressione fondamentale della vita infantile. Nel loro metodo erano previsti esercizi gioco con l'uso di materiali vari provenienti dalla quotidianità della vita, in accordo con le famiglie dei bambini. L'uso ludico e in comune con altri compagni delle cosiddette "cianfrusaglie", degli oggetti semplici e di facile reperimento, permetteva al bambino di sperimentare sia la solidarietà e socialità, sia l'immaginazione e il bisogno del fare. Un materiale semplice nel quale l'educatore deve avere la capacità di riproporre attività che fanno conoscere il mondo ai bambini per diventare autonomi e creativi.

In Italia e all'estero, nel corso del Novecento cominciò ad affermarsi la studiosa pedagogista Maria Montessori<sup>15</sup> che propose l'idea di un bambino laborioso rispetto a quella tradizionale del bambino tutto gioco e immaginazione. La studiosa era convinta che il bambino possedesse una capacità di concentrazione, di rapporto con gli altri e con l'ambiente attorno a lui e che fosse in grado di andare a svolgere le attività adeguate alla sua età. Maria Montessori fondò la Casa dei Bambini<sup>16</sup> in cui i materiali di lavoro erano anche di gioco e di sviluppo, cioè uno scopo da poterli usare sia per un'educazione intellettuale sia per quella sensoriale. Il suo principio fondamentale era quello di libera scelta in cui il bambino poteva dedicarsi alle sue attività preferite per tutto il tempo che

---

<sup>13</sup> Cajola C. L. (2014). *Didattica del gioco e integrazione*. Roma: Carocci, pp. 75-99-100.

<sup>14</sup> Ivi, p. 76.

<sup>15</sup> Ivi, pp. 76-77-78.

<sup>16</sup> Ivi, p. 77.



lui riteneva opportuno e di utilizzare i vari oggetti a sua disposizione. Gli oggetti sono stati definiti da Maria “come astrazioni materializzate di ciò che vi è nel mondo”<sup>17</sup>.

## 1.2 Il significato della parola gioco

Non è facile riuscire a dare una definizione vera e propria della parola gioco perché il gioco in sé può avere diversi significati. Come dice Andrea Bobbio “parlare del gioco significa, parlare dell’uomo e della sua complessità, del suo essere soggetto desiderante, con il suo contraddittorio, tragico, carico di bios, di eros, di agape, di philia e di thanatos”<sup>18</sup>. Il gioco, infatti, è un “atto estetico integrale”<sup>19</sup>, cioè si attiva contemporaneamente alla persona nella sua totalità nel quale “la persona mira a ad attuarsi secondo un processo unitario a base sinergica e interfunzionale, fondato sull’interazione tra le singole dimensioni della personalità”<sup>20</sup>. Per un bambino giocare è fondamentale perché il gioco nelle sue diverse forme rappresenta una transizione tra il bambino e il suo ambiente, un’attività spontanea, un’area di esperienza ed è un modo con cui esplora ed impara a destreggiarsi nel mondo. Anche lo studioso Huizinga<sup>21</sup> riteneva che nel gioco partecipasse qualcosa che oltrepassasse l’immediato istinto a mantenere la vita, e che mettesse un senso nell’azione del giocare: quindi il giocare diviene in sostanza una diversa esperienza di rapporto con la realtà.

Caillois<sup>22</sup> classifica il gioco come un’attività cioè che può essere:

1. libero: il gioco deve essere spontaneo;
2. separato: ogni tipo di gioco deve svolgersi in uno spazio e in un tempo previsto;
3. incerto: lo svolgimento e risultato del gioco non possono essere già dati anticipatamente;
4. improduttivo: il gioco non crea ricchezza poiché i giocatori ritornano sempre nella loro situazione iniziale;
5. regolato: nel gioco viene instaurata una convenzione tra i giocatori;

---

<sup>17</sup> Cajola C. L. (2014). *Didattica del gioco e integrazione*. Roma: Carocci, p. 77.

<sup>18</sup> Bobbio A. (2014). Op. cit., p. 10.

<sup>19</sup> Ivi, p. 5.

<sup>20</sup> Ibidem.

<sup>21</sup> Cajola C. L. (2014). Op. cit., p. 42.

<sup>22</sup> Ivi, pp. 42-43.

6. fittizio: nel gioco viene annullata la dimensione del reale.

Quindi in sostanza il gioco è prima di tutto un'attività ludica libera e non può essere imposta da nessuno.

Gli aspetti psicologici del gioco si possono descrivere attraverso la combinazione di sei componenti:

1. La motivazione intrinseca nel quale si gioca per il piacere di giocare senza avere delle pressioni esterne;
2. La priorità dei mezzi sul fine cioè che quando si gioca il procedimento è molto più importante del risultato. Infatti i bambini si divertono molto nella fase preoperatoria cioè nell'allestire lo scenario, nel pianificare i ruoli o nel disporre i materiali;
3. La dominanza dell'individuo rispetto alla realtà esterna; qui il bambino domina la realtà, la trasforma, la esplora e la reinventa. Il gioco diventa un meccanismo di esplorazione nel quale va a produrre eccitazione e stimola molto la fantasia del bambino;
4. La non letteralità del gioco dove i bambini non trattano l'oggetto per ciò che è in realtà; quindi, per esempio, un bastone per loro può diventare una scopa magica o un cavallo immaginario;
5. La libertà dei vincoli in cui le varie regole del gioco vanno decise insieme e si decide come si deve giocare se ovviamente non ci sono già regole prestabilite;
6. Il coinvolgimento attivo nel quale in ogni tipologia di gioco richiede impegno da parte del giocatore.

Con queste sei principali caratteristiche psicologiche possiamo notare come il gioco può essere distinto da altre tipologie di attività perché, come vedremo, esso verrà studiato in più direzioni. Notiamo che l'attività ludica è un luogo privilegiato della crescita e dell'apprendimento dove i bambini imparano a conoscere sé stessi e il mondo che gli sta attorno. La prima cosa che fanno fin da piccoli è imparare proprio a giocare perché è giocando che si apprende. Tuttavia il gioco per il bambino può assumere diverse varietà di significati come di divertimento, di esplorazione del territorio o all'esercizio delle

proprie capacità individuali, cognitive, fisiche e sociali. All'interno del processo di sviluppo psicosociale il gioco assume diverse funzioni come:

1. esplorativa cioè alla scoperta di sé stessi e del mondo;
2. catartica nel senso che il bambino può prendere in maniera momentanea la distanza dalla realtà per lasciare spazio alla scoperta delle proprie emozioni;
3. simulativa, il concetto del fare finta nel gioco è una sorta di agire per prova consentendo al bambino di sperimentare le azioni;
4. normativa nel quale il bambino impara il senso del rispettare le regole.

### 1.3 Le metafore associate al gioco

Ci sono numerose espressioni che vengono collegate al concetto di gioco, non solo le varie metafore legate ad esso, ma anche le diverse interpretazioni dei modi di dire associate ai giochi. Possiamo notare che il nostro linguaggio naturale è da sempre disseminato da varie metafore ludiche che vanno a riflettere sulla pluralità dei vari significati che vengono espressi dal gioco. Dal gioco delle carte, ad esempio, possiamo ricavare molti modi di dire:

- “asso della manica”, un elemento sconosciuto agli altri che può risolvere a proprio favore un contrasto, una gara o una disputa;
- “essere un asso”, ovvero nell'eccellere in qualcosa, essere superiore a chiunque altro;
- “piantare in asso”, cioè lasciare qualcuno, abbandonarlo in una situazione a lui difficile da superare<sup>23</sup>.

Tutti questi modi di dire, mentre giochiamo a diverse attività, li troviamo molto spesso nel nostro linguaggio quotidiano che a volte nemmeno ci rendiamo conto. Anche il gioco degli scacchi e della dama esprimono un forte significato collegato alla nostra vita perché “essere pedine, stare in una scacchiera, essere mangiati”<sup>24</sup> sono espressioni del nostro linguaggio quotidiano.

Un altro modo di utilizzare la metafora del gioco, in senso più epistemologico, è quello impiegato dallo studioso Franco Frabboni. Attraverso il gioco degli scacchi,

---

<sup>23</sup> Bobbio A. (2014). Op. cit., p. 24.

<sup>24</sup> Ivi, p. 25.

esprime una chiara “visualizzazione dell’assetto formale della disciplina, nonché un’efficace esemplificazione della funzione creativa del gioco di squadra”<sup>25</sup>. Il sistema metaforico dello studioso Franco Frabboni viene suddiviso in questa modalità:

1. le pedine nella nostra metafora rappresentano gli oggetti, i contenuti;
2. gli alfieri rappresentano la pluralità dei linguaggi con cui la pedagogia legge e interpreta la complessità dei fatti;
3. le torri rappresentano la logica ermeneutica;
4. i cavalli si muovono a salti rappresentano il modello investigativo cioè il metodo della ricerca;
5. la regina è il pezzo che può agire in campo, impersona il principio euristico
6. il re rappresenta il paradigma di legittimazione, un suo passo falso si traduce in sconfitta<sup>26</sup>.

I riferimenti alle metafore del gioco possono essere usati oltre ad uno specifico apparato combinatorio, anche ad un insieme di varie posizioni relazionali. Infatti, notiamo che la figura del campione colui al quale si cerca di assomigliare per vincere, lo vediamo come un modello da imitare, una vera e propria incarnazione perfetta della figura dell’eroe, che assume due significati. Il primo è che il riferimento del campione lo può portare allo “sbilanciamento superomistico e al pervenimento del fine del gioco cioè che la sua condizione lo estranea dalle leggi della storia che è fatta di sconfitte e di vittorie”<sup>27</sup>. Il secondo svolge una funzione regolativa essenziale cioè può “assolvere il compito di mentore nascosto, di rafforzatore della capacità di resistere alle frustrazioni e di dilazionare la soddisfazione degli stimoli”<sup>28</sup>. Successivamente c’è la figura del baro, colui che stravolge le regole del gioco, fingendo di rispettarle ed è un personaggio ipocrita e disonesto. Lo troviamo soprattutto nel mondo degli affari e in politica con la figura del corrotto o del corruttore. Il giullare è un essere multiplo cioè è un musicista, un poeta, un attore, una sorta di addetto ai piaceri della corte del re, agisce come “reificazione dello spirito del gioco, colui che attraverso l’arte della dissacrazione, può ardire alla piena

---

<sup>25</sup> Bobbio A. (2014). op. cit., p.28.

<sup>26</sup> Ivi, pp. 28-29.

<sup>27</sup> Ivi, p. 29.

<sup>28</sup> Ibidem.

trasparenza di sé”<sup>29</sup>. Mentre lo stratega, colui che sa maneggiare con sapienza l’arte della seduzione, è un inganno situato al confine tra il lecito/illecito cui segue lo scacco, ovvero la vittoria definitiva del gioco. Infine abbiamo l’arbitro che decide chi ha la libertà di fare e non fare una cosa cioè impersona la norma che ha l’autorità di far rispettare le regole. Lui agisce “come una forma di riequilibrio, crea una situazione di sospensione dell’azione, addirittura permettendo la ripetizione di uno stesso atto o l’annullamento dell’azione”<sup>30</sup>.

---

<sup>29</sup> Bobbio A. (2014). op. cit., p. 30.

<sup>30</sup> Ivi, pp. 31-32-33.



## Capitolo 2

### LE TEORIE SUL GIOCO

#### 2.1 Le varie teorie inerenti al gioco

Diverse sono state le teorie che hanno cercato di spiegare il gioco nello sviluppo del bambino. L'analisi verterà unicamente sulle teorie più significative, partendo da Piaget nel quale mette in correlazione lo sviluppo del gioco con quello mentale, Vygotskij che considera il gioco come frutto di una rappresentazione mentale, Winnicott con la sua teoria della serietà che la considera una delle principali caratteristiche del gioco e infine Bruner che esamina le diverse potenzialità del gioco nei processi di apprendimento.

#### 2.2 PIAGET

Piaget<sup>31</sup> si accorse che le teorie pedagogiche formulate in precedenza non erano adeguate a spiegare la maturazione della specie umana. I due principi universali che determinano, anche per la specie umana, i comportamenti e lo sviluppo sono: assimilazione e accomodamento. L'assimilazione sono le informazioni che provengono dall'ambiente, mentre l'accomodamento progressivo è la co-costruzione del patrimonio di conoscenza che ciascuno di noi ha integrato, le informazioni che riceve con quelle che già possiede. Se andiamo a considerare i processi evolutivi e di sviluppo, Piaget fonda un metodo sperimentale chiamato "colloquio clinico": il pedagogo si pone delle domande per capire cosa i bambini comprendono nelle diverse fasi d'età. Nasce così un "modello stadiale" secondo cui la nostra specie si evolve passando per periodi caratterizzati da funzioni universali uguali per tutti gli individui. Questo modello è strutturato per diversi gradi o step del periodo evolutivo nei quali i bambini passano attraverso un accrescimento quantitativo di competenze; mentre tra uno stadio e l'altro c'è un cambio di direzione qualitativa. Per lo studioso ogni fase dello sviluppo è caratterizzata da una diversa modalità ludica in cui nei primi due anni di vita appare il gioco dell'esercizio, successivamente il gioco simbolico e infine il gioco delle regole. Per Piaget sono fondamentali "due funzioni:

1. il consolidare le capacità già acquisite attraverso la ripetizione e l'esercizio;

---

<sup>31</sup> Cajola C. L. (2014). *Didattica del gioco e integrazione*. Roma: Carocci, pp. 66-67.

2. il rafforzare nel bambino il sentimento di poter agire efficacemente sulla realtà perché nel mondo della fantasia non si verificano insuccessi né si è vincolati alle proprietà degli oggetti o delle situazioni reali”<sup>32</sup>.

Il modello evolutivo di Piaget<sup>33</sup> si divide in cinque stadi:

1. Stadio senso-motorio 0-18 mesi: da zero a diciotto mesi diverse ricerche contemporanee hanno confermato che il cervello è progressivamente impegnato nel coordinamento dell'intenzionalità motoria. Nei primi due mesi di vita il bambino impara a controllare il collo, il quale gli consente di coordinare la centralina sensoriale (naso, bocca, occhi, orecchie) e gli permette di rimanere in connessione comunicativa con la madre. Successivamente il cervello comincia ad apprendere la comunicazione grosso-motoria degli arti superiori e poi quello dello stare seduto. Invece, dai sei mesi ai dodici mesi, sono impiegati per la coordinazione degli arti inferiori fino alla deambulazione intorno all'anno di vita. In questo stadio il bambino impara ad utilizzare i sensi e le abilità motorie per esplorare e relazionarsi con tutto ciò che li circonda. È una fase in cui il bambino assimila, incorpora le caratteristiche percettive e motorie della realtà traducendosi in atti prima isolati e semplici come afferrare o mordere un oggetto e successivamente più complessi e coordinati come afferrarli e lanciarli;
2. Stadio simbolico 18-36 mesi: in questa fase di sviluppo compaiono funzioni superiori rispetto al semplice controllo del movimento e dell'integrazione percettiva. Sono funzioni simboliche perché consentono un livello di elaborazione interpretativa: imitazione differita, gioco simbolico e linguaggio. L'imitazione differita compare quando il bambino imita i comportamenti motori e la loro intenzione, mentre l'imitazione motoria verso i sette/otto mesi consente di imitare azioni coordinate quando il bambino saluta come per esempio, “fai ciao, ciao”. A questa fase segue quella del gioco simbolico che si sviluppa durante la prima infanzia fino ai

---

<sup>32</sup> Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.

<sup>33</sup> Ibidem.



sei anni e sostiene lo sviluppo del pensiero simbolico caratterizzato da un processo di significazione indiretta. Nel gioco simbolico il bambino definisce, da solo o in gruppo, un contesto immaginario della propria attività ludica che conserva, tuttavia, una relazione con la realtà affettiva e agisce coerentemente a esso. Questo gioco simbolico è caratterizzato dalle azioni abituali che il bambino compie fuori dalle circostanze usuali e avviene quando il bambino è in grado di compiere azioni di routine e di utilizzare oggetti al di fuori delle loro funzioni, ruoli e contesti tipici. Il bambino può fingere di mangiare da un piatto vuoto, di dormire anche se non ha sonno o di bere il caffè da una tazzina giocattolo: sono tutte azioni compiute per mettere in atto una scena. Il gioco simbolico ha due caratteristiche fondamentali:

- Gioco di manipolazione: consente l'esplorazione percettiva e il determinarsi della stabilità della coerenza centrale;

- Gioco di funzione: quando l'oggetto è stabile cioè riconosciuto nelle caratteristiche percettive in una coerenza semantica e comincia una fase di funzione in cui il bambino mostra di saper utilizzare l'oggetto con modalità coerenti alla sua funzione propria: cucchiaio per mangiare, palla da tirare o una scatola da riempire.

L'attività simbolica compare all'improvviso nella mente del bambino quando ad esempio il cucchiaio diventa un aereo o un bastone diventa un cavallo da cavalcare. Esso si evolve con il passaggio delle varie età; infatti, intorno ai cinque anni avviene il passaggio dai giochi simbolici individuali a quelli sociali, con arricchimento degli schemi simbolici. Lo sviluppo del comportamento ludico culmina verso i sette anni con i giochi di regole, che sopravvivono anche nell'età adulta in cui l'attività ludica è governata da regole poste in modo astratto ma interne al gioco. Secondo Piaget "le regole dei giochi differiscono radicalmente dalle regole imposte dall'adulto; esse vengono stabilite dal bambino stesso e lui le chiama regole di autolimitazione e di autodeterminazione"<sup>34</sup>. Il linguaggio invece è uno dei processi più affascinanti e complessi della specie umana ed è rappresentato dal sistema di comunicazione. In termini comportamentali la comunicazione implica il passaggio di una informazione dall'emittente al destinatario

---

<sup>34</sup> Cajola C. L. (2014). op.cit., p. 69.

attraverso un media comunicativo. Per Piaget il gioco simbolico, l'imitazione differita e il linguaggio sono manifestazioni simultanee di una sottostante funzione simbolica: l'abilità di agire come se, di simulare eventi, azioni e circostanze del mondo reale;

3. Stadio preoperatorio 3-6 anni: è un periodo di tempo delicato e complesso della maturazione cognitiva perché consente la preparazione alle strutture logiche. In questa fase il bambino è in grado di usare i simboli per rappresentare oggetti ed eventi astratti. Il bambino sperimenta e affina la propria capacità di ragionamento. Le caratteristiche di questo periodo sono:

-L'egocentrismo: il bambino non riesce a differenziare il sé dal mondo;

-La rigidità di pensiero: riesce a prestare attenzione ad una sola caratteristica di un oggetto trascurando le altre;

-Il ragionamento semi-logico: i pensieri spesso sono collegati tra loro in maniera slegata piuttosto che secondo una relazione logica e lineare;

4. Stadio operatorio-concreto 6-10 anni: tra i sei e dieci anni circa, quindi prima della preadolescenza, c'è un lungo stadio evolutivo caratterizzato dalla conquista progressiva di molteplici competenze cognitive che maturano tutte nella direzione di vere e proprie operazioni logiche: spazio-tempo-modo-causa. In questo lungo stadio i bambini imparano a intendere attraverso strutture che maturano la capacità di identificare il tempo, lo spazio come criteri fondamentali di realtà e il modo e la causa come criteri fondamentali per comprenderla. In particolare, Piaget ritiene che "In questo periodo dello sviluppo attraverso esperienze concrete, riflesse e ragionate sia possibile supportare la motivazione delle categorie logiche indispensabili all'intelligenza: categoria del tempo risponde alla domanda quando; la categoria dello spazio consente di orientarsi nelle relazioni e nelle coordinate di riferimento [...]"<sup>35</sup>. È in questo periodo che il pensiero comincia a liberarsi dalle sue caratteristiche di egocentrismo e irreversibilità e assume la forma che è tipica del pensiero logico. Il pensiero del bambino diventa più flessibile ed efficace ed è in grado di classificare gli oggetti, di

---

<sup>35</sup> Lucangeli D., Appunti della lezione di Psicologia dello sviluppo, a.a. 2020-2021.

fare la seriazione cioè l'abilità di organizzare mentalmente gli elementi per criteri come l'altezza, il peso, il tempo o la velocità in modo da disporli su un continuo;

5. Stadio operatorio formale/ipotetico deduttivo 11-15 anni: questo è il livello più avanzato di pensiero perché i bambini sono capaci di ragionare su rappresentazioni e quindi su oggetti astratti. Le operazioni non sono più concrete ma diventano logico-formali. Queste operazioni formali si differenziano da quelle concrete perché permettono al bambino di fare dei ragionamenti su delle astrazioni. I bambini sono in grado di ragionare sul futuro e creare realtà diverse usando l'immaginazione. Possiamo affermare quindi che lo studioso Piaget mette il gioco nella teoria dello sviluppo dell'intelligenza e più precisamente nel processo di formazione del simbolo. Infatti notiamo come lo studioso attraverso i diversi stadi assegni al gioco, soprattutto quello simbolico, un ruolo così significativo e fondamentale nello sviluppo cognitivo nel bambino.

### 2.3 VYGOTSKIJ

Alcune idee di Vygotskij<sup>36</sup> coincidono con quelle del pensiero di Piaget perché entrambi condividono l'opinione che il gioco implica una rappresentazione mentale; tuttavia Vygotskij ritiene limitante la concezione di gioco in termini cognitivi. Infatti lui focalizza la sua attenzione agli aspetti affettivi, motivazionali e interpersonali che influenzerebbero il gioco. Secondo l'autore "il gioco è la principale fonte di sviluppo nell'età prescolare, l'atto ludico permette al bambino di affrontare la tensione che si crea tra i desideri e l'impossibilità di soddisfarli istantaneamente; quindi, è realizzazione immaginaria e illusoria di desideri"<sup>37</sup>. È solo crescendo che il bambino capisce che tutti i suoi desideri non possono essere immediatamente soddisfatti e che quindi il gioco rappresenta una risposta originale ai bisogni non soddisfatti. Durante la prima infanzia il gioco del bambino è serio perché non sa distinguere le situazioni fittizie da quelle reali, successivamente sarà egli stesso a creare quelle situazioni. Il bambino riesce così a separare l'oggetto, il pensiero e acquisisce la capacità di immaginazione, nascono le idee

---

<sup>36</sup> Cajola C. L. (2014). op. cit., p. 70.

<sup>37</sup> Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.

come, per esempio, un pezzo di legno inizia ad essere una bambola e un bastone diviene un cavallo. Secondo Vygotskij il gioco in tutte le sue forme favorisce “lo sviluppo del pensiero astratto, la capacità di separare le parole dalle cose, i significati dagli oggetti ed è proprio grazie l’immaginazione che fa del gioco una fonte di sviluppo”<sup>38</sup>. Lo studioso non fa nessuna distinzione tra il gioco simbolico e il gioco di regole perché dal momento in cui il bambino crea una situazione immaginaria, crea comunque delle regole che siano esse manifestate o nascoste. In questi vari passaggi è molto importante il ruolo degli adulti considerando che il modello dello studioso si basa sulla teoria dell’apprendimento e sul concetto di zona di sviluppo prossimale<sup>39</sup>; quindi, l’apprendimento avviene con l’aiuto degli adulti, come adulto esperto. L’adulto competente deve cercare di mantenere alto l’interesse del piccolo per l’attività, per motivarlo e coinvolgerlo nei diversi progetti. Vygotskij dice che “il gioco è la fonte dello sviluppo e crea la zona di sviluppo prossimale perché è come una lente d’ingrandimento, il gioco contiene in forma condensata tutte le tendenze di sviluppo”<sup>40</sup>. Con zona di sviluppo prossimale intendiamo la distanza tra il livello educativo reale e il livello di sviluppo potenziale, ovvero la distanza tra ciò che il bambino è capace di fare da solo in base al suo livello di sviluppo effettivo e ciò che riesce a realizzare sotto la guida dell’adulto. L’apprendimento socializzato nell’area di sviluppo prossimale avviene attraverso relazioni significative con gli adulti, con i compagni, con i libri e con i media. Quindi il gioco rappresenta nel bambino piccolo una risposta originale alla frustrazione derivante dall’impossibilità di soddisfare immediatamente i suoi desideri. Infatti il gioco è un’attività importante per lo sviluppo intellettuale, e per di più il mezzo migliore a sviluppare il pensiero astratto. Dunque, per lo studioso Vygotskij, “il gioco è già da subito attività interpersonale e sociale e l’immaginazione è sempre un valore aggiunto che, almeno in linea massima, può essere condiviso con gli altri”<sup>41</sup>.

## 2.4 WINNICOTT

Winnicott<sup>42</sup> dedicò molta attenzione al gioco: attività mediante la quale i bambini entrano in contatto contemporaneamente sia con il mondo esterno sia con il mondo

---

<sup>38</sup> Torre R., *Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell’animazione*, a.a. 2020-2021.

<sup>39</sup> Cajola C. L. (2014). *op. cit.*, p. 21.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

<sup>41</sup> *Ibidem*.

<sup>42</sup> Baumgartner E. (2020). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci, pp. 19-20.

interno. Lo studioso indica il “tema della serietà”<sup>43</sup> come una delle caratteristiche principali del gioco e attribuisce all’attività ludica un ruolo determinante per la formazione del sé del bambino. Per Winnicott è molto importante la primissima infanzia del bambino; infatti crea la sua teoria del gioco mediante lo studio degli oggetti transazionali: tutti quegli oggetti, come ad esempio un lembo di un lenzuolino, un peluche, un fazzoletto, che supportano il bambino nei momenti d’ansia quando si separa dalla mamma o nel momento della nanna. Un esempio molto famoso e conosciuto è la copertina di Linus, nel fumetto di Schultz, in cui Linus se la porta ovunque. Gli oggetti transazionali, così come il gioco, si collocano in un’area intermedia di esperienza reale per il bambino, che non deve essere messa in dubbio dagli adulti e nasce dal bisogno di conciliare il mondo interno con i vincoli della realtà esterna. Quindi attraverso questa esperienza il bambino si toglie l’illusione di essere tutt’uno con la madre e inizia lentamente ad affrontare l’esperienza autonoma. Una cosa importante è che l’adulto non faccia commenti negativi sull’oggetto transazionale cioè dei commenti che incitino il suo abbandono: perché è proprio attraverso questi oggetti che il bambino si avvicina al mondo reale. Per Winnicott “il gioco si situa in una situazione di confine fra il sé e non sé; tale confine permette sia la realizzazione del sé, sia la conoscenza del reale”<sup>44</sup>. Per questo motivo nel gioco infantile la serietà è una delle principali caratteristiche distintive, e Winnicott parla, a tale riguardo, di bambini perduti nel gioco e definisce lo spazio-tempo del giocare “un’area che non può essere facilmente lasciata e che non ammette intrusioni”<sup>45</sup>. In questo modo, solo attraverso un atteggiamento ludico verso il mondo, in questa area neutra e intermedia tra il soggettivo e l’oggettivo, può comparire l’atto creativo che permette al bambino di trovare sé stesso. La creatività è essenziale ed è proprio la percezione creativa che permette di avere l’impressione che la vita vale la pena che venga vissuta. Il gioco è eccitante perché rappresenta un esercizio di un controllo sul reale, anche se si tratta di un controllo precario che va continuamente ristabilito, come fanno i bambini quando ricordano sé stessi e gli altri a cosa stanno giocando e quali sono le regole del gioco. Le principali caratteristiche del gioco sono:

1. assorta partecipazione in uno stato di quasi isolamento;
2. il bambino manipola fenomeni esterni al servizio del gioco;

---

<sup>43</sup> Ibidem.

<sup>44</sup> Cajola C. L. (2014). op. cit., p. 66.

<sup>45</sup> Ibidem.

3. il gioco implica fiducia nell'ambiente e la capacità di stare solo;
4. il gioco coinvolge il corpo.

È solo attraverso il gioco che i bambini riescono ad essere molto creativi usando la loro personalità e scoprendo sé stessi, con l'obiettivo di formarsi come persona intera e diversa dagli altri con cui è in relazione. Possiamo quindi affermare che qualsiasi tipologia di gioco che il bambino afferra, prende, lancia, mette in bocca o si tiene stretto fra le sua braccia, fanno tutti parte di un riferimento simbolico. Quando entra in gioco il concetto del "simbolismo;" notiamo che il bambino è già in grado di saper distinguere la fantasia dalla realtà perché l'attività del giocare li aiuta a capirne la differenza. Infatti riguardo al nesso tra la ricerca di sé e della creatività, lo studioso afferma che "è nel giocare e soltanto mentre gioca che l'individuo, bambino o adulto, è in grado di essere creativo e di fare uso dell'intera personalità, ed è solo nell'essere creativo che l'individuo scopre il sé. Legato a questo è il fatto che solo nel giocare è possibile la comunicazione [...]"<sup>46</sup>. La teoria di Winnicott<sup>47</sup> è molto importante e ancora oggi per diversi esperti è un aiuto per quanto riguarda gli studi sul rapporto del bambino e dell'attività ludica.

## 2.5 BRUNER

È stato uno degli psicologi statunitensi<sup>48</sup> più famosi ed incisivi per quanto riguarda lo sviluppo della psicologia cognitiva. Gli studi da lui condotti sul funzionamento dei processi cognitivi hanno influenzato in maniera decisiva la pedagogia, soprattutto in campo educativo. Lo studioso<sup>49</sup> rivolse un particolare interesse ai problemi riguardanti l'apprendimento e l'istruzione a livello scolastico e alle potenzialità del gioco nei processi di apprendimento. L'apprendimento consiste nella trasmissione di contenuti di conoscenza che vengono trasmessi al fanciullo in specifici contesti sociali, come la scuola. I saperi di cui si riferisce Bruner sono socialmente definiti "saperi" che il bambino acquisisce attraverso le proprie esperienze all'interno del contesto sociale e culturale. I bambini necessitano di essere motivati ad apprendere, quindi la motivazione svolge un ruolo importante, come anche le conoscenze ed il rispetto da parte dell'insegnante dei ritmi e degli stili cognitivi di ciascun alunno. Ad una prima fase di rappresentazione

---

<sup>46</sup> Cajola C. L. (2014). op. cit., p. 94.

<sup>47</sup> Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.

<sup>48</sup> Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.

<sup>49</sup> Baumgartner E. (2020). op.cit., pp. 20-22.

operativa in cui il fanciullo impara a conoscere un oggetto in funzione del suo utilizzo segue la fase di rappresentazione iconica basata sulla rappresentazione concreta degli oggetti e infine quella della rappresentazione simbolica in cui un ruolo essenziale è svolto dal linguaggio orale e scritto. Quando le tre fasi coincidono diventa possibile trasmettere al fanciullo qualsiasi sapere disciplinare. Bruner definisce l'apprendimento “come collaborativo e considera l'intelligenza distribuita”<sup>50</sup>; è collaborativo poiché si realizza all'interno di uno spazio intrapsichico, cioè ricco di rapporti interpersonali. Infatti ogni soggetto per lo studioso possiede due forme di pensiero: paradigmatico e narrativo. Il primo consente all'individuo di spiegare, facendo ricorso alla scienza, eventi e situazioni; il secondo consente nell'interpretare gli eventi alla luce delle proprie esperienze. L'intelligenza non è pertanto situata nella testa del soggetto ma è situata in un contesto storico e culturale<sup>51</sup>. Questa teoria mette in luce lo stretto legame tra cultura e educazione. Tuttavia Bruner grazie ai suoi vari studi ed esperimenti, portò alla luce diverse strategie utilizzate dai soggetti studiando come le persone si muovono di fronte a determinati compiti. Egli individuò quattro categorie di selezione utilizzate per individuare il concetto:

- Strategia di messa a fuoco conservativa/ottimale: permette di stabilire con poche scelte e con certezza il concetto stabilito dallo sperimentatore;
- Strategia a esame successivo: consiste nel controllare una sola ipotesi per volta;
- Strategia di esame simultaneo: consiste nell'usare ciascun caso incontrato come occasione per dedurre quali ipotesi possano essere mantenute e quali restino da eliminare;
- Strategia di messa a fuoco variabile: il soggetto utilizza un caso positivo come fuoco e poi cambia più di un valore di attributo per volta<sup>52</sup>.

Bruner da avvio a qualcosa di nuovo, concependo la mente non più come insieme di contenuti, ma in quanto organizzazione di strategie. Grazie alla ricerca si è riusciti a

---

<sup>50</sup> Cera R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: Franco Angeli, pp. 33-34.

<sup>51</sup> Ivi, p. 33.

<sup>52</sup> Bruner J. S. (2009). *Il pensiero. Strategie e categorie*. Roma: Armando, p. 115

stabilire che i soggetti preferiscono strategie conservative che permettono di variare una caratteristica per volta. Questo conferma l'assunto che i soggetti procedono utilizzando le strategie e mostrano più facilità nel manipolare alcune relazioni logiche piuttosto che altre. Vediamo che lo stimolo del gioco dell'apprendimento è caratterizzato da:

- motivazione intrinseca all'azione: nell'attività giocosa il bambino sperimenta e ripete qualcosa che lo diverte;

- prevalenza dei mezzi sui fini: l'azione di giocare viene percepita più importante del suo risultato;

- attività svolta in un contesto collocato al di fuori del reale: il rischio dell'insuccesso non è percepito come possibilità di fallimento ma come perdita di interesse;

- preparatorio alle difficoltà: la presenza di ostacoli può essere affrontata con leggerezza in quanto non comporta un fallimento in senso reale;

- predispone agli stimoli: durante il gioco possono essere presi in considerazione stimoli irrilevanti, sperimentando nuovi modi di guardare la realtà e costruendo nuovi significati<sup>53</sup>.

Inoltre nei suoi diversi studi e lavori, lui approfondisce le considerazioni sui i tre tipi di rappresentazione delle conoscenze, sottolineandone la connessione con le dimensioni di apprendimento:

- Il sistema di rappresentazione attiva o operativa: l'identificazione degli oggetti dipende dalle azioni evocate piuttosto che dalla loro natura effettiva; il bambino impara a conoscere un oggetto in funzione del suo utilizzo;

- Il sistema di rappresentazione iconica: l'azione costituisce lo strumento intellettuale essenziale; il soggetto riesce a rappresentare attraverso un'immagine, sperimentazione con i sensi;

- Il sistema di rappresentazione simbolica: il pensiero si organizza e si specializza attraverso il linguaggio<sup>54</sup>.

Tali sistemi, naturalmente, sono strettamente legati e l'evoluzione porta all'interiorizzazione e all'interpretazione simbolica della realtà attraverso l'uso del linguaggio. Con la teoria dei tre sistemi Bruner risulta innovativo per due aspetti. Il primo

---

<sup>53</sup> Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.

<sup>54</sup> Ibidem.



pone l'accento su come le tre diverse abilità costituiscano altrettante modalità differenti di rappresentare lo stesso contenuto. Mentre il secondo sottolinea il peso determinante che la competenza linguista assume per lo sviluppo del pensiero stesso, in particolare nel periodo del pensiero formale. La comparsa del linguaggio e del suo sviluppo avvicina Bruner allo studio dell'infanzia, approfondendo i processi mentali nei primi anni di vita del bambino ed evidenziando anche i comportamenti intelligenti in bambini molto piccoli.



## IMMAGINAZIONE E CREATIVITÀ DEL BAMBINO

### 3.1 Concetto di attività creativa

La creatività per molti anni è stata considerata una capacità solo di alcune persone, come una dote innata che non poteva essere insegnata. Per questo motivo fino a poco tempo fa il mondo della scuola se ne è occupato solo in piccola parte. Gli studi psicologici-pedagogici, che si sono occupati di questo termine, hanno rivelato che in realtà il pensiero creativo o divergente può essere stimolato e gli insegnanti/educatori possono facilitarne e favorirne lo sviluppo. La creatività è presente in ogni singola persona, il fatto che si sviluppi in modo più o meno evidente dipende dal contesto in cui ognuno cresce e dalle stimolazioni che riceve durante il suo percorso formativo. Lo studioso Vygotskij ha affermato che “l’attività creativa è quella che rende l’uomo un essere rivolto al futuro, capace di dare forma a quest’ultimo e di mutare il presente”<sup>55</sup>. Quindi la creatività<sup>56</sup> è la capacità di trasformare il mondo attraverso l’azione intrecciata di sensorialità e logica, ragione e immaginazione. È capace di affrontare e risolvere la varietà dei problemi che contrassegnano la quotidianità del vivere, di scoprire i nessi tra esperienze differenti, di individuare i collegamenti tra realtà disgiunte e contrapposte. Il termine “creatività” non possiede infatti un significato chiaro e univoco perché è una voce impiegata in molteplici contesti che molto spesso il suo ambito semantico si sovrappone a quello di altre parole come fantasia, immaginazione o innovazione. Etimologicamente il concetto di creatività<sup>57</sup> deriva dal latino “creare”, verbo dotato di una radice “kar”, che si ritrova nel sanscrito “kar-oti” che significa colui che fa o colui che crea. Il significato della parola creatività, nel corso degli anni ha avuto molte traduzioni e spiegazioni da diversi dizionari italiani. Infatti il vocabolario della lingua italiana della Treccani definisce la creatività come “la capacità di creare con l’intelletto, con la fantasia, caratterizzata dalla flessibilità di principi, dall’originalità nell’ideare, da un’attitudine a definire e strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze”.<sup>58</sup> Mentre nella prospettiva della teoria della Gestalt, la creatività “sarebbe una capacità di risolvere

---

<sup>55</sup> Lev S. V. (1972). *Immaginazione e creatività nell’età infantile*. Roma: Riuniti, p. 5.

<sup>56</sup> Minerva P. F. V. M. (2013). *La creatività a scuola*. Bari: Latenza, p. 5.

<sup>57</sup> Cinque M. (2010). *Agire educativo. Teoria, formazione e prassi dell’innovazione personale*. Roma-Milano: Franco Angeli, p. 23.

<sup>58</sup> Vocabolario della lingua italiana Treccani. (1998).

problemi che si manifesta come illuminazione improvvisa attraverso una ristrutturazione del campo percettivo e cognitivo, ottenuta collegando fra loro in modo nuovo gli elementi utili alla soluzione”<sup>59</sup>. In tutte queste molteplici definizioni possiamo vedere come si passi dalla capacità di creare e costruire a un ambito più ampio che implica l’intervento della fantasia, e poi a uno ancora più vasto che include sia la facoltà di creare idee originali sia quella di strutturare in modo nuovo le proprie esperienze, risolvendo determinati problemi. Quindi l’attività creativa è “qualunque attività umana che produca qualcosa di nuovo, sia poi questo suo prodotto un oggetto del mondo esterno o una certa costruzione dell’intelligenza o del sentimento, che solo nell’intimo dell’uomo sussista e si manifesti”<sup>60</sup>. La creatività è una delle qualità più potenti nell’essere umano e nei bambini piccoli che, se adeguatamente stimolati, possono trasformare questa abilità in qualcosa di molto bello: come la capacità di creare cose che non esistono oppure la destrezza di risolvere problemi complessi. Infatti quando noi andiamo a ricordare qualcosa del passato come la casa dove abbiamo trascorso la nostra infanzia o i diversi luoghi che abbiamo visitato, non facciamo altro che riprodurre delle tracce di quelle impressioni da noi percepite dalla nostra prima infanzia. E allo stesso modo, quando disegniamo dal vero, o scriviamo, o eseguiamo una cosa secondo un modello dato, non facciamo che riprodurre ciò che esiste di fronte a noi, o ciò che è stato assimilato e rielaborato in precedenza. In tutti questi casi, c’è di comune il fatto che le nostre attività non creano nulla di nuovo, e che, fondamentalmente, essi si riducono a una più o meno esatta ripetizione di ciò che già c’era. Vediamo che la base organica di tale attività riproduttrice, di tale memoria, è la plasticità della nostra sostanza nervosa: “plasticità è l’attitudine, propria d’una sostanza, a modificarsi e a conservare le tracce delle sue modificazioni”<sup>61</sup>. Il nostro cervello e i nostri nervi, dotati d’una plasticità grandissima, sono facili a modificare la loro finissima struttura sotto l’influsso degli stimoli esterni e di tali modificazioni ne conservano le tracce. Risulta così che il nostro cervello è un organo atto a conservare le esperienze anteriori, ed a facilitare il loro reiterarsi<sup>62</sup>. Tuttavia accanto a questa funzione di conservazione, il cervello è dotato anche di un’altra funzione: quella combinatrice o

---

<sup>59</sup> Cinque M. (2010). op. cit., p. 24.

<sup>60</sup> Luciano M. (2011). op. cit., p. 17.

<sup>61</sup> Ivi, p. 18.

<sup>62</sup> Ibidem.

creativa<sup>63</sup>. Quando con la fantasia cerchiamo di immaginare un avvenimento futuro, per esempio le guerre del passato, non facciamo altro che riprodurre delle impressioni, che già certe volte ci è capitato di sperimentare. Ogni attività di questo genere, del creare immagini o azioni nuove, apparterrà per l'appunto a questo secondo tipo di comportamento creativo o combinatorio. Notiamo che il nostro cervello non è soltanto un organo conservatore e riproduttore delle nostre esperienze, ma è anche un organo che combina, che rielabora creativamente, e dagli elementi della nostra esperienza, forma delle nuove situazioni e un nuovo comportamento. Quindi "l'attività creativa è quella che rende l'uomo un essere rivolto al futuro, capace di dar forma a quest'ultimo e di mutare il proprio presente"<sup>64</sup>. A questa attività creativa, fondata sulle facoltà combinatorie del nostro cervello, la psicologia dà il nome "d'immaginazione o fantasia"<sup>65</sup>. L'immaginazione e la fantasia contribuiscono in modo notevole ad aprire la mente facendola uscire dagli schemi precostituiti, appianando la strada alla creatività. Tuttavia sappiamo che l'immaginazione in quanto fondamento d'ogni attività creativa, si manifesta in tutti gli aspetti della vita culturale, rendendo possibile la creatività artistica, scientifica e tecnica. Una caratteristica importante del pensiero creativo è la flessibilità, cioè "la capacità di passare da una categoria di idee a un'altra, in modo da sviluppare idee flessibili"<sup>66</sup>. Un'attività che può essere organizzata a scuola, utile per sviluppare questa caratteristica, è la proposta di oggetti differenti ai bambini con la richiesta di individuare nuovi utilizzi per ciascun oggetto in situazioni differenti. In questo modo i bambini sono stimolati a pensare a utilizzi differenti e rendono più flessibile il loro pensiero, capendo che la funzione di un oggetto non è solo quella più comune. Quindi la creatività è sinonimo di quel pensiero divergente che è capace di rompere continuamente gli schemi dell'esperienza: "È creativa una mente sempre al lavoro, sempre a far domande, a scoprire problemi dove gli altri trovano risposte soddisfacenti, a suo agio nelle situazioni fluide nelle quali gli altri fiutano solo pericoli, capace di giudizi autonomi e indipendenti, che rifiuta il codificato, che rimanipegola oggetti e concetti senza lasciarsi inibire dai conformismi"<sup>67</sup>.

---

<sup>63</sup> Ivi, p. 19.

<sup>64</sup> Ibidem.

<sup>65</sup> Luciano M. (2011). op. cit., pp. 19-20.

<sup>66</sup> Benetton M., Appunti della lezione di Pedagogia e storia dell'educazione dell'infanzia. a.a. 2021.

<sup>67</sup> Ibidem.

### 3.2 Le quattro forme che legano l'immaginazione alla realtà

L'attività creativa non nasce sin da subito, ma si sviluppa lentamente e gradatamente passando da forme più elementari, più semplici, a forme più complicate o complesse e per ogni stadio del suo sviluppo, trova la sua peculiare espressione. Infatti ogni periodo dell'infanzia ha la sua propria forma di creatività e d'immaginazione. Se vogliamo comprendere il meccanismo psicologico dell'immaginazione e dell'attività creativa ad esso collegata, dobbiamo chiarire e spiegare il tipo di rapporto che sussiste tra fantasia e realtà nel comportamento umano<sup>68</sup>. Per fare ciò dobbiamo fare riferimento alle “quattro tipologie di forme, che legano l'immaginazione alla realtà”<sup>69</sup>. Queste forme sono:

1. La prima è costituita dal fatto che ogni creazione dell'immaginazione si compone sempre di elementi presi dalla realtà e già inseriti nell'esperienza passata dell'individuo. Per capire questo meccanismo prendiamo in considerazione un piccolo esempio di rappresentazione di un'immagine fiabesca di Puskin: “In riva a un golfo c'è una quercia verde; su quella quercia c'è una catena d'oro: e, e giorno e notte, un gatto sapiente, legato a quella catena, gira e rigira tondo. Se procede verso destra, esso intona una canzoncina; verso sinistra, racconta una favola [...]”<sup>70</sup>. Se andiamo ad analizzare con attenzione questo piccolo frammento, possiamo notare che di fantastico c'è solo il raggruppamento degli elementi, mentre questi stessi elementi sono attinti dalla realtà. Infatti la quercia, la catena d'oro, un gatto, delle canzoni, sono tutte cose che esistono veramente nel mondo reale: soltanto l'immaginazione di quel gatto legato alla catena d'oro nel quale gira e rigira raccontando favole, risulta solo fiabesca. Quindi l'immaginazione può raggiungere via via, nel suo processo combinatorio, sempre nuovi livelli, partendo dalla combinazione di elementi primari della realtà e proseguendo con quella di immagini della fantasia;

---

<sup>68</sup> Luciano M. (2011). op. cit., p. 25.

<sup>69</sup> Ivi, pp. 25-29-31-34-35.

<sup>70</sup> Ivi, p. 26.

2. La seconda forma di legame tra fantasia e realtà è un diverso e più complesso legame, non più intercorrente fra gli elementi della costruzione fantastica, bensì fra il prodotto già pronto della fantasia e un qualche complesso fenomeno della realtà. L'immaginazione assume una forza di grande rilievo del comportamento dello sviluppo dell'uomo, e diviene un mezzo di dilatazione della sua esperienza, giacché egli è in grado di immaginare ciò che non ha mai visto, di figurarsi secondo il racconto e la descrizione di ciò che nella sua immediata esperienza non c'è mai stato. Quindi non si trova più confinato nel cerchio ristretto e nei limiti della sua particolare esperienza, ma può oltrepassarli andando oltre, appropriandosi grazie all'aiuto dell'immaginazione, dell'esperienza storica sociale degli altri. Si dimostra che l'immaginazione è una condizione indispensabile per tutte le attività intellettuali dell'uomo;
3. La terza forma di legame tra attività immaginativa e realtà è quella emozionale. È un legame in cui possiamo distinguere due aspetti diversi. Da un lato, ogni sentimento ed ogni emozione tendono a prender corpo in determinate immagini, ad essi corrispondenti. L'emozione è dotata in parte di una capacità di selezionare certe impressioni, pensieri e immagini, affini allo stato d'animo che ci domina in quel preciso momento. Da diverso tempo molti studiosi psicologi hanno rilevato che ogni sentimento non ha solo un aspetto esteriore, ma anche un aspetto interiore, che si manifesta in una certa selezione di pensieri, immagini e impressioni. Infatti vediamo che la paura non viene solo espressa nel tremore, nel pallore o nell'alterazione del battito cardiaco, ma anche dal fatto che tutte le impressioni o i pensieri ricevuti dalla persona in quel dato momento, sono avvolti nella maggior parte dei casi, dal sentimento che lo domina. Di fatto associamo l'emozione della paura come quella del dolore o del lutto, al colore nero, mentre il sentimento della gioia al bianco, la tranquillità all'azzurro e la rabbia al rosso. Ogni singolo colore viene associato a quel tipo di sentimento che stiamo provando in quel preciso istante, di fronte a quella determinato problema o situazione. Questo fattore emozionale sull'attività combinatrice della fantasia è definita dagli psicologici come "legge del segno emozionale

comune: legge che indica il fatto che le impressioni ho l'immagine dotate di un comune segno emozionale, hanno la tendenza a riunirsi insieme, sebbene nessun legame, né dissomiglianza né di continuità a sussista palesemente fra esse”<sup>71</sup>. Tuttavia ci sarebbe anche un altro legame tra immaginazione ed emozione. Se nel primo caso, abbiamo descritto che i sentimenti influiscono sull'immaginazione, nel secondo caso invece, è l'immaginazione che va ad influire sul sentimento. Questo fenomeno si potrebbe definire come “legge della realtà dell'immaginazione”<sup>72</sup>. Lo studioso Ribot<sup>73</sup> la formula in modo diverso dicendo che: “Tutte le forme dell'immaginazione creatrice includono degli elementi affettivi”<sup>74</sup>. Questo significa che ogni costruzione della fantasia influisce, a sua volta, sui nostri sentimenti, cosicché, seppur non si tratti di una costruzione che corrisponda alla realtà, il sentimento da essa suscitato è però un sentimento affettivo realmente tale che afferra tutto individuo;

La quarta e ultima forma del legame tra fantasia e realtà è la forma. Quest'ultima che sotto un certo aspetto è strettamente connessa con quella appena descritta, mentre, sotto un altro aspetto si distingue in modo sostanziale. Essa si può ridurre al fatto che una costruzione della fantasia può costituire qualcosa di effettivamente nuovo, qualcosa che non è mai esistito anteriormente nell'esperienza dell'uomo, e che non corrisponde a nessun oggetto realmente esistente. Eppure una volta realizzata all'esterno e concretizzata, incomincia realmente a sussistere nel mondo e ad agire sulle altre cose. Nell'atto della creazione sono indispensabili due fattori: uno intellettuale e l'altro emozionale. Lo studioso Robert a proposito afferma che: “Ogni idea dominante si appoggia su qualche esigenza, tendenza o desiderio, insomma su un elemento affettivo, giacché sarebbe assurdo credere nella consistenza di un'idea che, per ipotesi, si trovasse allo stato puramente razionale, inteso questo nella sua più assoluta aridità e freddezza”<sup>75</sup>. Notiamo così che questi due fattori cioè quello intellettuale ed emozionale, sono quasi uguali

---

<sup>71</sup> Ivi, p. 32.

<sup>72</sup> Ivi, p. 33.

<sup>73</sup> Ivi, p. 34.

<sup>74</sup> Ivi, p. 33.

<sup>75</sup> Ivi, p. 35.



perché entrambi includono due elementi che stanno a indicare soltanto la prevalenza dell'uno o dell'altro.

La creatività è dunque la capacità di cambiare, uscire fuori dagli schemi, dalle cose comunemente accettate. La nostra mente creativa è pronta ad imparare ciò che gli serve in ogni occasione e a modificare le proprie opinioni quando se ne presenta una più giusta e completa. È una mente che è in grado di selezionare e di combinare, di definire e di strutturare in modo nuovo le proprie esperienze e conoscenze.

### **3.3 L'importanza dell'immaginazione creativa nel bambino**

Il gioco creativo è una parte vitale sin dalla primissima infanzia e dello sviluppo di ogni bambino: permette di condividere i propri pensieri, i sentimenti e le idee, nonché di sviluppare il pensiero critico e le abilità di risolvere i problemi in modo creativo. L'immaginazione aiuta i bambini a crescere, contemplare varie soluzioni, dividerle con altri e aumentare la fiducia in sé e nelle proprie capacità. L'utilizzo della fantasia e dell'immaginazione aiuta a stabilire un rapporto attivo con il reale, a progettare, dare senso e rimodellare la realtà. Sin dalla nascita, bambine e bambini hanno modo di attivare il potenziale di creatività, di cui naturalmente dispongono, attraverso "l'organizzazione della pluralità delle esperienze percettive ed emotive che si realizzano a contatto dapprima con il corpo materno e, gradualmente, a contatto con l'alterità che li circonda, fatta di persone e di cose"<sup>76</sup>. Infatti il bambino gioca con il suo corpo, con il corpo della mamma, con i diversi oggetti-giocattoli e anche con il suono delle sue prime costruzioni fonetiche. Ed è così, attraverso le esperienze ludiche, che egli si appropria dello spazio e del tempo, sperimenta il vicino e il lontano e i fenomeni percettivi e sensoriali con cui costruire percorsi logici e fantastici elaborando idee, pensieri e conoscenze. Questo scambio tra mondo interno e mondo esterno trova nell'azione costruttiva della fantasia e dell'immaginazione, nel quale il bambino mette in atto la drammatizzazione del gioco e le narrazioni fiabesche, la possibilità di una creativa e produttiva integrazione<sup>77</sup>. Nel gioco del movimento, il bambino esplora e manipola, acquisisce consapevolezza delle proprie abilità fisiche attraverso le diverse attività di gioco come lo scivolare, il gattonare, correre, il saltare, arrampicarsi e afferrare i vari oggetti che catturano la sua attenzione.

---

<sup>76</sup> Cinque M. (2010). op. cit., pp. 5-6.

<sup>77</sup> Ivi, p. 6.

Tutte queste attività vanno ad arricchire sia lo sviluppo fisico, emotivo e sociale, sia la sua curiosità, l'esperienza di libertà e la vita mentale. Gli sforzi per definire la creatività in termini psicologici risalgono a Guilford<sup>78</sup>; infatti, secondo lo studioso i caratteri "primari" della creatività sono in relazione con:

1. la fluidità: capacità di produrre abbondanti idee, senza riferimento alla loro adeguatezza ai fini della risoluzione del problema;
2. la flessibilità: capacità di cambiare strategia ideativa, quindi di passare da una successione di idee ad un'altra, da uno schema a un altro;
3. la originalità: capacità di trovare risposte uniche, particolari e insolite;
4. l'elaborazione: il percorrere fino alla fine una strada ideativa con ricchezza di particolari collegati in maniera sensata tra di loro;
5. la sensibilità ai problemi: il selezionare idee e organizzarle in forme nuove, capire cosa non va e cosa può essere perfezionato negli oggetti di uso comune.

La creatività, quindi, esige una capacità di connessione e di relazione, uno stile che permette la ricomposizione delle fratture e della conseguente realizzazione delle potenzialità basilari della crescita. Infatti lo studioso Winnicott osserva che la creatività "è la condizione attraverso cui la nostra soggettività si apre al mondo ed esprime le sue potenzialità. La creatività concerne l'ideare, l'inventare, il suscitare, il realizzare, il dar vita, il plasmare, l'originare, il produrre, il fare dal nulla, dare forma all'informe"<sup>79</sup>.

---

<sup>78</sup> Joy P. G. (1972). *Elementi caratteristici della creatività*, in H. H. ANDERSON. *La creatività e le sue prospettive*. Brescia: La Scuola p. 263.

<sup>79</sup> Donald W. W. (1989). *Sulla natura umana*. Milano: Raffaello Cortina, p. 55.

## CONCLUSIONE

Affrontare l'importanza del gioco nella prima infanzia è stata un'opportunità per approfondire alcune tematiche e conoscenze legate alle tappe fondamentali dello sviluppo del gioco nel bambino. Grazie al gioco i bambini hanno la possibilità di poter apprendere, comprendere, capire e scoprire determinate caratteristiche legate sia al mondo attorno che li circonda sia alle diverse attività ripetute nella vita quotidiana a casa e a scuola. Il gioco consente al bambino di sperimentare ed elaborare in maniera attiva la rappresentazione della realtà esterna imparando a conoscere sé stesso, il mondo circostante e a consolidare le prime forme di autocontrollo e di interazione sociale. Tutte le attività di gioco si modificano e crescono di pari passo con lo sviluppo intellettuale e psicologico del bambino; di fatto il bisogno del piacere del giocare permane durante tutto il corso della vita, facilitando con modalità di volta in volta differenti l'espressione delle proprie emozioni, il confronto con gli altri ma parte anche del raggiungimento del benessere individuale. Ogni singolo bambino è una persona unica dotata di competenze e caratteristiche proprie, nel quale è necessario rispettarle e riconoscerle: per questo motivo si cerca di adattare l'azione e la relazione educativa in base ai tempi del singolo, rendendolo così un soggetto attivo del proprio percorso di formazione. Essere un'educatrice non significa solo cogliere gli aspetti dello stare assieme o del giocare insieme al bambino ma ampliare le conoscenze di determinate caratteristiche in modo tale da raggiungere un adeguato programma formativo per ciascun fanciullo. Un'educatrice sa che ogni bambino ha bisogno del proprio tempo e spazio per abituarsi di fronte ad un certo tipo di situazioni di gioco, di attività che vengono svolte in classe o all'aperto o momenti delicati come il cambio: per questo è necessario avere pazienza comprendere le esigenze e i bisogni del bambino. Questo per consentire ad ogni piccolo uno sviluppo sociale e fisico rispettando la sua storia, i suoi spazi, i suoi tempi e le sue capacità. Di fatto le educatrici competenti sanno che oltre a conoscere i vari aspetti legati alle caratteristiche del bambino, devono approfondire, anzi mettere in campo tutte le conoscenze acquisite e maturate nel loro percorso di formazione.

È nel momento della pratica che si capisce se un'educatrice è in grado sia di promuovere e sostenere lo sviluppo sociale, fisico, emotivo e relazionale del bambino sia di saper stimolare la sua crescita sul piano cognitivo.

Possedere una dimestichezza e un ampliamento approfondito della conoscenza del gioco e dei suoi diversi aspetti collegati ad esso, ci aiutano a capire e a comprendere il motivo per cui i bambini attuano un certo tipo comportamento a scuola, il perché utilizzano quei giochi o quel giocattolo al quale sono particolarmente affezionati e di come attraverso la loro immaginazione o fantasia riescano a creare mondi fantastici semplicemente con un gioco. Fantasia, creatività e immaginazione prendono vita nel gioco e dal gioco sono alimentate, aiutando il bambino a esprimersi e farsi capire dall'educatrice. L'attività del giocare non deve essere sottovalutata né dall'educatrice e né dal genitore, perché è solo attraverso l'atto del giocare che possiamo comprendere ogni singolo aspetto di quel bambino.

Essere educatrici non significa solo far capire di aver appreso e studiato i diversi aspetti dello sviluppo del bambino, ma utilizzare il bagaglio di conoscenze costruito durante il lungo percorso di studio per instaurare una relazione educativa con il bambino.

## BIBLIOGRAFIA

- Bobbio A. (2014). *Pedagogia del gioco e teorie della formazione*. Brescia: La Scuola.
- Baumgartner E. (2020). *Il gioco dei bambini*. Roma: Carocci.
- Bruner J. S. (2009). *Il pensiero. Strategie e categorie*. Roma: Armando.
- Cajola C. L. (2014). *Didattica del gioco e integrazione*. Roma: Carocci.
- Cera R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: Franco. Angeli.
- Cinque M. (2010). *Agire educativo. Teoria, formazione e prassi dell'innovazione personale*. Roma-Milano: Franco A .
- Donald W. W. (1989). *Sulla natura umana*. Milano: Raffaello C.
- Guilford J. P. (1972). *Elementi caratteristici della creatività, in H. ANDERSON. La creatività e le sue prospettive*. Brescia: La Scuola.
- Lev S. V. (1972). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Roma: Riuniti.
- Meccacci L. (2011). *Immaginazione e creatività nell'età infantile*. Roma : Riuniti.
- Minerva P. F. V. M. (2013). *La creatività a scuola*. Bari : Latenza.
- Staccioli. G. (2008). *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*. Roma: Carocci.

## MATERIALE GRIGIO

- Benetton M., Appunti della lezione di Pedagogia e storia dell'educazione dell'infanzia. a.a. 2021.
- Torre R., Appunti delle lezioni di Metodologia del gioco e dell'animazione, a.a. 2020-2021.
- Lucangeli D., Appunti della lezione di Psicologia dello sviluppo, a.a. 2020-2021.
- Vocabolario della lingua italiana Treccani. (1998).