

Children's Music Laboratory

“TUTTO COL GIOCO, NULLA PER GIOCO”

Il valore didattico - educativo del gioco nel percorso CML

Tesi finale di abilitazione al
Children's Music Laboratory
a cura di
Ivana Antonacci

Insegnante formatore: Elena Enrico

Ringraziamenti...

Al termine di questo ricco e bellissimo percorso di formazione voglio ringraziare prima di tutto mio marito Roberto e mia figlia Cecilia per avermi sostenuta, sotto tutti i punti di vista, ad affrontare questa esperienza.

Ringrazio sia i bambini di Asti che i bambini dell'associazione "Quadrivium" di Baranzate, e le loro famiglie, per la loro disponibilità ad esserci e mettersi in gioco per permettermi di "imparare facendo".

Ringrazio le mie compagne di corso Marta ed Edvige con le quali ho avuto la possibilità di stringere un legame speciale fondato sulla stima reciproca.

Ultimo, ma non perché meno importante, è il mio ringraziamento ad Elena Enrico, insegnante sempre pronta a condividere tutte le sue conoscenze e competenze, mai giudicante ma sempre presente e disponibile ad aiutare i suoi allievi a crescere.

Grazie

INDICE

INTRODUZIONE (PAG. 4)

IL SIGNIFICATO DELL'ESPERIENZA LUDICA NELLA VITA DELL'UOMO (PAG. 5)

IOCUS E PEDAGOGIA ANTICA (PAG. 6)

IL GIOCO NELLA PEDAGOGIA MODERNA E TEORIE PSICO – PEDAGOGICHE SUL GIOCO (PAG. 7)

DALLE TEORIE ALLA LUDODIDATTICA (PAG. 10)

IL GIOCO E LE REGOLE (PAG. 14)

FONDAMENTI DEL CHILDREN'S MUSIC LABORATORY (PAG. 15)

LA PROGETTAZIONE DELLA LEZIONE CML ED I SUOI OTTO PUNTI (PAG. 18)

PAROLA D'ORDINE: GIOCARE! – CONCLUSIONI (PAG. 21)

BIBLIOGRAFIA (PAG. 22)

*“Il gioco è realizzazione dei desideri, è addestramento, è rispetto di regole,
conoscenza e negazione della realtà, è piacere ma anche norma, è
progetto ed esercizio”*

(Riccardo Massa)

INTRODUZIONE

Il gioco è lo strumento privilegiato che ha a disposizione l'insegnante per permettere al bambino di apprendere oltre che essere mezzo di esperienza e conoscenza per il bambino stesso.

A partire da questa consapevolezza ho scelto di affrontare questo argomento a conclusione del percorso CML, percorso durante il quale ho avuto la possibilità di toccare con mano, quanto sia importante per un insegnante proporre attività ludiche strutturate e pensate per perseguire gli obiettivi di crescita ed apprendimento del bambino.

Per il bambino il gioco non è un semplice passatempo, ma un lavoro, un'occupazione, è la sua principale attività attraverso cui vive quelle esperienze concrete che concorrono allo sviluppo del bambino stesso.

Quindi qual è il ruolo dell'adulto nel gioco del bambino?

Se è vero che la capacità di giocare è innata nell'essere umano, è vero anche che la funzione dell'adulto (genitore, educatore o insegnante che sia) è fondamentale in ogni tappa della crescita del bambino, quindi anche nel gioco, soprattutto nelle prime fasi dello sviluppo infantile.

Il gioco promuove positivamente la strutturazione della personalità infantile e può essere utilizzato come un vero e proprio mezzo didattico.

Per il bambino il gioco rappresenta simultaneamente un momento di conoscenza piacevole, ma essendo pur sempre un "lavoro", cioè un'attività che richiede sforzo fisico e/o mentale, stimola la capacità sensoriale e le abilità motorie. Il gioco, non essendo esperienza vera ma simulata, può essere fonte di apprendimento: è l'attività più confacente per introdurre i bambini nel mondo della conoscenza.

Il gioco è un linguaggio pedagogico perché consente di comprendere il carattere del bambino, di esprimere il suo mondo interiore, di rivelare la misura della normalità del suo sviluppo, è un mezzo per la crescita complessiva e non semplicemente uno strumento per conseguire apprendimenti di ordine tecnico – cognitivo.

In questa tesi il tema del gioco viene prima affrontato da un punto di vista storico, ripercorrendo il suo ruolo a partire dagli ideali della pedagogia antica alle teorie della pedagogia moderna.

Successivamente il gioco viene analizzato come strumento didattico con particolare riferimento al suo impiego nel percorso del Children's Music Laboratory.

IL SIGNIFICATO DELL'ESPERIENZA LUDICA NELLA VITA DELL'UOMO

Il gioco è da sempre presente nella vita dell'uomo in ogni tempo ed in ogni luogo.

Esso svolge le sue funzioni in tutto l'arco di vita del soggetto e può essere definito come un fenomeno sia culturale che sociale.

La parola "gioco" deriva dal latino *iocus*, che significa "scherzo, burla" e poi "gioco" e si riferisce a qualcosa che accomuna tutti noi, grandi e piccini, e anche gli animali...tutti amiamo giocare!

Il detto "giocando si impara" non vale solo per i bambini, ma anche per gli adulti, che non dovrebbero perdere mai la voglia di apprendere, mettersi in gioco, emozionarsi e alimentare la propria fantasia, la propria immaginazione e la propria creatività. Giocano i grandi come i piccoli, anche se con modalità e finalità diverse, giocano gli animali assecondando il loro istinto naturale. Il gioco, sia negli animali che nell'uomo, fornisce all'organismo gli stimoli necessari per lo sviluppo del sistema nervoso, conserva e rinnova le attività acquisite, libera da emozioni negative e potenzialmente pericolose, prepara i sentimenti della solidarietà sociale.

Froebel aveva acutamente raccomandato in tal senso:

"I bambini non mandateli via non perdetevi la vostra calma nel rispondere alle loro domande, altrimenti distruggerete una gemma, il tenero germoglio dell'albero della vita. Viviamo con i fanciulli e facciamo che essi vivano con noi. Il gioco è la spirituale manifestazione dell'uomo nell'infanzia".

Forme embrionali di attività ludica si colgono già nel grembo di una donna in gravidanza; da una semplice ecografia si può persino osservare il feto mentre succhia le proprie dita, gioca con il cordone ombelicale o abbozza capriole. Venuto alla luce, il neonato continua a giocare perché è con esso che impara a conoscere il mondo circostante assolvendo a diverse funzioni: soddisfare la sua curiosità, sperimentare le proprie capacità motorie e cognitive. Nel primo periodo di vita si attiva cioè una forma di "apprendistato" durante il quale acquisisce le regole basilari della propria sopravvivenza: mangiare ad orari regolari, dormire quando è buio, tollerare la sofferenza dell'assenza o del distacco momentaneo della madre.

Il bisogno di movimento e di esplorazione tipici dell'infanzia spingono al gioco, che nasce per un principio di piacere e poi si carica dell'attribuzione di significato. Il gioco è considerato un bisogno esistenziale per l'uomo che, grazie ad esso, forma la propria personalità, permette di sviluppare lo spirito di cooperazione, socializzazione e autocontrollo.

IOCUS E PEDAGOGIA ANTICA

Il gioco nasce come un complesso di pratiche, regole, tecniche e costruzioni mentali, che aiutano a passare del tempo e dare un senso a cose, altrimenti, un senso non lo avrebbero.

Nel contesto pedagogico della cultura greca, la città di Sparta dava prevalenza all'educazione autoritaria, basata sulla rigida disciplina del sacrificio, l'austerità della vita militare, attraverso la formazione degli eroi – soldati, il cui unico valore era porre la propria vita al servizio della polis per renderla illustre e gloriosa. Ad Atene, invece, la pedagogia era più artistica, incentrata sulle discipline sportive, sull'esercizio del corpo e della musica, per conferire forza e bellezza, *kalokagatia* o euritmia all'individuo e alla città. Lo stesso filosofo Platone sosteneva che l'adulto sarà tanto migliore quanto meglio avrà giocato da bambino. Anche Aristotele accentuò il principio del gioco, come profezia del futuro lavoro, puntualizzando che i giochi dei bambini preparano alle attività che i fanciulli dovranno compiere in età matura.

In questo scenario è doveroso fare riferimento all'ideologia del primo maestro di retorica del I secolo d.C. la cui attività letteraria fu rivolta prevalentemente ai problemi dell'insegnamento e della trasmissione della cultura: Marco Fabio Quintiliano. La parte più valida della sua opera, *l'Institutio oratoria*, è quella pedagogica in cui dimostra una profonda conoscenza dell'animo del fanciullo e dei problemi educativi. Egli segue l'allievo fin dalla nascita: descrive l'ambiente familiare dove si svolge l'infanzia e il rapporto con le nutrici, sostiene la necessità che il futuro oratore fin da piccolo acquisisca una buona cultura generale e si fa sostenitore di una pedagogia umanistica. Quintiliano fu anche il primo pedagogista della storia che ha eliminato le punizioni corporali, usuali nella scuola antica, suggerendo metodi educativi liberali. Nel primo libro afferma che si può fare iniziare lo studio delle lettere ai fanciulli di età inferiore ai sette anni «affinché la loro mente sia formata con i migliori principi che possono essere di profitto per l'adolescenza». Occorre non costringere duramente i fanciulli e che lo studio sia impostato sotto forma di gioco. Scriveva infatti: «Talvolta gareggi e sia indotto a credere che più spesso vince, sia attirato anche dai premi, a cui quell'età tiene molto». Quintiliano inoltre sosteneva il valore della scuola pubblica enumerando i vantaggi che derivano dal contatto con i coetanei e dall'emulazione perché imparare insieme agli altri favorisce la socializzazione, il confronto con i coetanei, l'emulazione, la competizione che può far progredire l'apprendimento, rendere gli alunni più sicuri e disinvolti. Anche il docente, lavorando con più allievi, risulta più motivato, impegnato ed efficace nella sua azione educativa. Quintiliano difendeva pertanto la vita in comune, la socializzazione che è «cosa naturale non solo per gli uomini, ma anche per gli animali». Il buon maestro non doveva caricare molto presto le deboli forze dei discepoli, ma moderare le proprie forze e adeguarsi al livello di intelligenza dello scolaro. Sul piano pedagogico Quintiliano diceva che gli uomini sono inclini ad apprendere a livello potenziale. Conta molto l'ambiente di apprendimento e il ruolo degli insegnanti. I fanciulli hanno la straordinaria capacità di imitare gli adulti, alcuni giovani sembrano geni, ma poi deludono i maestri. Quintiliano era un tradizionalista per la centralità riservata al *magister*. L'insegnamento era da lui concepito come un semplice 'travaso' di sapere dal *magister* al *discipulus*, opposto alla pedagogia odierna in cui è l'allievo a costruire le sue conoscenze e competenze sotto la guida del docente: l'alunno è posto al centro del processo di apprendimento (puerocentrismo), come nell'*Emile* di Rousseau.

IL GIOCO NELLA PEDAGOGIA MODERNA E TEORIE PSICO – PEDAGOGICHE SUL GIOCO

Studiosi come Maria Montessori, Rosa Agazzi, John Dewey e Friedrich Wilhelm August Froebel compresero quanto il bambino riesca ad apprendere giocando e facendo. Anche Jean-Ovide Decroly e Edouard Claparède credevano che il gioco fosse utile per sviluppare integralmente la vita psicofisica del bambino.

Al gioco è stata data importanza nel '900, grazie alle scienze umane e sociali, ma anche grazie agli studi antropologici.

Nella prima parte del '900, il movimento a favore dell'educazione nuova e della pedagogia dell'attivismo si prefissero di tradurre sul piano dei comportamenti educativi e delle prassi scolastiche una nuova visione dell'infanzia: la pedagogia tradizionale poneva al centro dell'evento educativo il programma di studio, il maestro, la disciplina e il metodo, mentre l'educazione nuova si incentrava sul fanciullo. Così avvenne il passaggio da una scuola magistrocentrica, caratterizzata dal ruolo passivo del bambino, ad una scuola puerocentrica.

Maria Montessori con il suo metodo, ha proposto una scuola a misura di bambino, in modo che il piccolo avesse la possibilità di stimolare creatività e immaginazione. Il materiale ludico da lei proposto era graduato al fine di sviluppare le funzioni senso motorie e compito dell'educazione montessoriana non era impartire nozioni e ordini, ma creare un ambiente adatto al bisogno di agire, giocare ed apprendere spontaneamente.

Rosa Agazzi sosteneva che il materiale didattico non dovesse essere preordinato, ma un insieme di "cianfrusaglie", di cui i bambini potevano servirsi per allestire, nella scuola, un "museo" e cercare di favorire lo sviluppo della fantasia e della creatività.

John Dewey riteneva che la scuola dovesse porre l'attenzione su questi interessi fondamentali: conversazione e comunicazione; indagine o scoperta delle cose; fabbricazione o costruzione delle cose per stimolare la creazione artistica nel bambino e considerare il gioco uno strumento di apprendimento e di didattica.

Friedrich Wilhelm August Froebel fu il primo a dare valore al gioco, non considerandolo più un'inutile perdita di tempo. Per Froebel, il gioco favorisce lo sviluppo del bambino, poiché lo aiuta a capire come relazionarsi con gli altri e quali sono le forme generali dell'universo (grazie a "giochi" detti "doni"). F. Froebel ha equiparato il gioco alla vita stessa del fanciullo, perché include i suoi aspetti fondamentali: fantasia e azione. Froebel valorizza la fantasia nei suoi "giardini dell'infanzia" e volle che i giochi fossero compiuti attraverso un materiale che doveva servire ad alimentare la libera creatività. Il fanciullo è anche azione, curiosità, esplorazione, manifestazione dell'attività creatrice dello spirito. Agire, muoversi, saltare sono necessari per il suo sviluppo fisico e spirituale. La vita della fanciullezza si esprime nel gioco che è la vita stessa del fanciullo ovvero il suo lavoro. Da una parte il gioco assume un valore psicologico per l'educatore, perché il bambino è lì che esprime la sua spontaneità, dall'altra è principio educatore, perché dal gioco trae stimoli efficaci ed utili per la sua maturazione. L'infanzia prepara la fanciullezza che, a sua volta, è premessa dell'adolescenza e così via fino alla formazione completa dell'adulto. Per Froebel non si può diventare veramente uomini se non si è stati veramente bambini; attribuiva in tal senso un significato duplice al gioco: da una parte permetteva di conoscere l'animo del fanciullo, promuovendo il processo di formazione, dall'altra investiva l'educazione e l'insegnamento ponendo le basi per l'autoapprendimento e l'educazione.

Edouard Claparède nel 1912 fonda a Ginevra l'istituto "J.-J. Rousseau" per ricerche di psicologia dell'età evolutiva. Grazie al suo progetto di una scuola "su misura" dell'allievo, può essere considerato uno dei più importanti psico-pedagogisti moderni. Il motto della sua scuola fu "*il maestro vada a scuola dal fanciullo*". Claparède fu il promotore della teoria dell'educazione funzionale, secondo cui il fondamento dell'educazione non deve essere né il timore di un castigo né il desiderio di una ricompensa, ma l'interesse profondo per ciò che si deve assimilare o eseguire. Il bambino, quindi, non deve lavorare o comportarsi bene per far piacere ad un altro, ma perché questo modo di comportarsi compiace sé stesso, così la disciplina interiore sostituisce quella esteriore. Claparède considerava il gioco un importante esercizio educativo spontaneo. Non era importante che il bambino imparasse, ma era importante che il bambino avesse tempo e modo di aprirsi ad un ventaglio di capacità, senza la mortificazione di una specializzazione precoce. Ecco che, quindi, la scuola doveva essere introdotta al momento giusto per evitare che l'evoluzione e il processo di auto-formazione fossero pregiudicati. Secondo la teoria di Claparède (1920), il gioco è un'attività efficace per soddisfare i bisogni naturali e permettere che i desideri diventino reali.

Jean Piaget afferma che l'attività ludica orienta verso uno sviluppo completo e il gioco per i bambini è un vero e proprio addestramento alla futura vita adulta, oltre che un modo per socializzare e impiegare energia in eccedenza ed imparare a controllare i momenti di frustrazione. Secondo Piaget, inoltre, i bambini tendono a trasferire nel gioco eventi concreti (anche di carattere negativo), che, in una dimensione fittizia, risultano prevedibili e meglio gestibili, rispetto alla realtà. Anche l'apprendimento del linguaggio, in fondo, risulta basato su un'attività ludica: nel gioco, le forme linguistiche ludiche diventano un prolungamento dell'azione e si trasformano in veri e propri dialoghi con oggetti e personaggi del pensiero fantastico. L'uso del linguaggio durante i giochi e la scoperta di nuove forme espressive permettono al bambino di introdurre queste competenze nelle relazioni con gli altri. Gioco ed imitazione sono parti integranti dello sviluppo dell'intelligenza che si evolve attraverso la fase senso-motoria, nella quale il bambino si affida ai sensi e la fase preoperatoria, quando impara che le parole possono avere diversi significati e fungere da simboli. Piaget ha distinto i vari giochi considerando la teoria della 'ricapitolazione', secondo la quale il bambino, durante l'infanzia, rivive nei giochi le tappe più salienti della storia culturale dell'uomo: gattona come l'uomo, caccia e si nasconde come faceva l'uomo allo stato selvaggio, alleva i piccoli animali come i nomadi, scava la terra come gli agricoltori delle età preistoriche, replica gli stessi caratteri dello stato tribale nei giochi di gruppo. Piaget osservava che i giochi di esercizio, i primi ad apparire, sono quelli ripetuti dal bambino più volte senza mai stancarsi (ad esempio creare e distruggere più volte delle forme di sabbia).

Lev Vygotskij ritiene che il gioco sia un fenomeno complesso (che racchiude storia, socializzazione, cultura, confronto logico-linguisticità, distacco dalla realtà ecc.) e che il bambino posseda una forma diversa di intelligenza (l'intelligenza creativa), che ricorda la capacità di produrre eventi. Anche Piaget credeva esistesse una forma simile d'intelligenza infantile, ma non le dava connotazioni emotive.

Sigmund Freud sostiene che gli aspetti del gioco sono:

- aspetto catartico: il gioco aiuta a controllare l'ansia, riproponendo nell'attività ludica una situazione angosciante
- controllo della realtà interna ed esterna: con il gioco il bambino può passare da una situazione fittizia ad una reale con minore ansia e può esteriorizzare il proprio mondo interiore, concretizzandolo negli oggetti.

Winnicott sostiene che la vita psichica del bambino può essere divisa in tre fasi:

- 1) dipendenza assoluta;

- 2) dipendenza relativa;
- 3) indipendenza.

Le prime due fasi sono le più cruciali, perché si struttura il dialogo madre – bambino sul piano verbale e non verbale e, da questo dialogo scaturirà il meccanismo di apprendimento linguistico.

Winnicott ritiene che, nella prima fase, gli stimoli non verbali (carezze, attenzione affettiva, ecc.) sviluppano nel neonato il sé, mentre nella fase successiva si svilupperà l'io. Se il bambino in età evolutiva è stato oggetto di cure parentali materne, può gradualmente emanciparsi dalla sensazione di sentirsi un'entità non distinta dalla madre, entrando in una fase d'interazione ed elaborazione dei simboli radicati nella sua esperienza nel mondo.

Winnicott considera il gioco tra i fenomeni transizionali, come altre attività in cui il soggetto in età evolutiva esperisce il passaggio dalla dipendenza all'autonomia, imparando a star solo e mantenendo una certa fiducia in una realtà positiva che lo protegge.

Dagli oggetti transazionali (giocattoli o cose come coperte, foulard, etc...), secondo Winnicott, il bambino trae senso di sicurezza immediato, paragonabile alla sicurezza esperita nei futuri rapporti affettivi interpersonali.

DALLE TEORIE ALLA LUDODIDATTICA

Le ricerche degli ultimi decenni hanno mostrato come, proprio con il gioco, in particolare il gioco simbolico, il bambino possa maturare competenze cognitive, affettive e sociali. Attraverso il gioco, infatti, il bambino mette alla prova emozioni e sentimenti allenandosi ad affrontare con sicurezza e padronanza la realtà.

La definizione di gioco che ha messo tutti d'accordo è novecentesca.

Due gli autori a cui facciamo riferimento: uno storico Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1939) e un sociologo Roger Caillois (*I giochi e gli uomini*, 1958).

Secondo questa definizione: *“il gioco è un’azione, o un’occupazione volontaria compiuta entro certi limiti definiti di tempo e di spazio, secondo una regola volontariamente assunta, e che tuttavia impegna in maniera assoluta, che ha un fine in se stessa; accompagnata da un senso di tensione e di gioia, e dalla coscienza di ‘essere diversi’ dalla vita ordinaria”* (Huizinga – *Homo Ludens*)

Un’attività è gioco solo se è: libera, regolata, separata, fittizia, improduttiva, incerta.

Il gioco svolge nella crescita del soggetto molteplici funzioni, toccando molteplici aree di sviluppo.

“Con il gioco si sviluppano l’anima e l’intelligenza. Un fanciullo che non sa giocare, un ‘piccolo vecchio’ sarà un adulto che non saprà pensare” (Chateau).

Il benessere che il bambino percepisce giocando è esso stesso indice di un insieme di competenze chiave della sua formazione: capacità di stare da solo; capacità di concentrarsi; capacità di astrarre concetti; capacità di finalizzare il pensato; capacità di manipolare la realtà sul piano simbolico e materiale; capacità di leggere le qualità estetiche dei materiali e di utilizzarle a fini espressivi.

Il gioco contribuisce a sviluppare:

- l’aria senso – motoria
- capacità simboliche e fantastiche
- capacità cognitive e apprendimenti
- capacità comunicative e metacomunicative
- l’area affettiva ed emotiva

Il gioco ha un valore euristico particolare, perché portatore di quella cifra di autenticità tale da permettere di *“coltivare fin dalle prime età della vita qualità umane evolute come: pro-socialità, comprensione, ascolto e comunicazione intenzionale, cooperazione, autoconsapevolezza emotiva, riflessione”* (Dozza 2016), e, nel contempo, *“di rispettare quelle condizioni di maturazione e di sviluppo che non pregiudicano la possibilità della mente di continuare ad apprendere per tutta la vita”* (Fabbri 2016)

Il gioco non è allora un “trucco” per apprendere, non è esercizio di capacità, non è la via regia verso la maturità ma è il modo attraverso cui il bambino dice di sé e “resiste” all’ “addomesticamento” dell’adulto. La valorizzazione del gioco come “voce” del bambino, modalità primaria di espressione del suo punto di vista e della sua *agency*, va infatti garantito e tutelato non solo in quanto “diritto”,

proclamato dalla *Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza* del 1989 ma in quanto modalità attraverso la quale il bambino può affermarsi come "attore sociale", influenzare il mondo e la cultura adulta, esprimere e realizzare una propria cultura – la cultura dei pari -, che fiorisce soprattutto nelle situazioni di gioco condiviso.

Per far sì che il gioco svolga tutte le sue funzioni educative e formative l'insegnante deve svolgere riflessioni e analisi sul gioco, deve preparare il terreno ludico.

Il terreno ludico si prepara attraverso riflessioni e azioni volte a creare una pedagogia e una didattica ludica.

Come ogni azione didattico/educativa anche l'attività ludica va progettata e pensata. Ma programmare e progettare il gioco significa pensarlo attraverso momenti mai rigidi, forzati, mai prescrittivi. La progettazione ludica è elastica, pronta al cambiamento, vive in situazione, si modifica in itinere.

Il gioco non si può improvvisare. L'insegnante deve continuamente riflettere sulle proprie azioni (scopi, motivazioni), deve poter e saper modificare la propria azione anche secondo il contesto nel quale opera.

Ascoltatore attento dei bisogni espressivi e conoscitivi dei bambini, pronto a cogliere all'amo le domande e l'inventiva infantile, aiutante competente nel mettere a disposizione la sua presenza quando serve, compagno di avventure capace di seguire i percorsi ondivaghi dei bambini sostenendo le loro iniziative, l'educatore svolge un ruolo di facilitazione e di promozione delle spontanee tendenze infantili all'espressione e all'investigazione. Un compito non facile per il quale risulta necessaria un'apertura "ludica" verso l'infanzia, le sue manifestazioni e le sue possibilità.

L'ambiente ludico per far sì che svolga tutte le sue funzioni educative e formative va pensato e progettato. Legato al contesto nel quale si opera. Pensare l'ambiente in senso ludico significa far sì che il gioco e tutti i tipi di gioco possano essere messi in atto e chi gioca possa esprimere al meglio sé stesso.

In questo contesto si inserisce la ludodidattica, che trova una collocazione metodologica solo nel secolo scorso, soprattutto dopo i lavori di Piaget, Vygotskij e altri pedagogisti che, per primi, hanno messo in luce la valenza formativa del gioco nello sviluppo del bambino.

Lev Vygotskij, nel suo saggio "Il ruolo del gioco nello sviluppo", scrive:

"[...] è impossibile ignorare il fatto che il bambino soddisfa certi bisogni nel gioco. Se non comprendiamo il carattere speciale di questi bisogni, non possiamo capire l'unicità del gioco come forma di attività"(Vigotskij 1987)

Con lo sviluppo dell'approccio umanistico - affettivo, che pone al centro l'alunno e la sua esperienza di apprendimento, la didattica ludica diventa una metodologia riconosciuta: il gioco infatti è in grado di eliminare il filtro affettivo (ansia, paura di non farcela, paura del giudizio) che intralcia l'apprendimento, innescando quella che in ambito glottodidattico Krashen ha chiamato *Rule of Forgetting* (Krashen 1982): ovvero, l'importanza di scordarsi di stare imparando quando si impara. Inoltre, con il gioco lo studente è pienamente protagonista del processo di apprendimento, poiché coinvolto attivamente nella costruzione del sapere.

Caon e Rutka hanno scritto il libro "La lingua in gioco", in cui la didattica ludica è collocata nel più ampio insieme dell'apprendimento significativo (Rogers 1973). Con questo termine si intende indicare un apprendimento olistico (cioè che investe la dimensione affettiva ed emozionale del soggetto, non solo quella conoscitiva), fortemente basato sull'esperienza e in grado di stimolare gli

interessi dell'apprendente; poiché legato direttamente agli interessi di chi apprende, è anche automotivato e autovalutato: l'interesse è per il gioco stesso, l'obiettivo è portarlo a compimento.

Ma cosa si debba intendere per didattica ludica non è ancora propriamente chiaro. Non si tratta solo di una cornice, meno ansiogena e stressante dell'insegnamento tradizionale: non cambia molto se il docente fa una domanda a bruciapelo o se la formula dopo aver detto «facciamo un gioco: chi risponde bene prende 10». Per strutturare seriamente una didattica ludica, dunque, non basta che il docente dica «facciamo un gioco».

Non tutti i giochi sono uguali: la tipologia (da tavola, di interpretazione, di carte, di movimento), il genere (competitivo e cooperativo: ognuno ha i suoi pro e i suo contro), l'ambientazione (fiabesco, detective, avventura...), il contenuto (nozionistico, logico, relazionale) hanno delle ricadute sulla motivazione, sono legati alla predisposizione e alle passioni di ognuno.

La didattica ludica è una metodologia: varia i suoi strumenti al variare delle esigenze educative, ma tiene fermi alcuni punti quali la centralità dell'esperienza, l'automotivazione e l'autovalutazione. Il gioco e le regole, dunque, devono essere pensate ed elaborate caso per caso: la didattica ludica non è, come molti vorrebbero, un libro di ricette, è più un'officina di strumenti che il bravo docente sa declinare rispetto alle esigenze educative. In questo senso ogni gioco (dai giochi da tavola ai giochi di una volta, dai giochi di interpretazione a giochi costruiti ad hoc) è funzionale a un obiettivo, congeniale a uno stile di apprendimento.

Spesso non ci accorgiamo che, nel voler agghindare un'attività didattica con i nastri del gioco, stiamo solo snaturando un qualcosa che, per il bambino, è sacro. Memori della lezione lucreziana sulla difficoltà della filosofia, ci ostiniamo a voler ingannare i bambini.

*“Come i medici, quando cercano di dare ai fanciulli
il ripugnante assenzio, prima gli orli, tutt'attorno al bicchiere,
cospargono col dolce e biondo liquore del miele,
perché nell'imprevidenza della loro età i fanciulli siano ingannati,
non oltre le labbra, e intanto bevano interamente l'amara
bevanda dell'assenzio e dall'inganno non ricevano danno,
ma al contrario in tal modo risanati riacquistino vigore [...]” (De Rerum Natura, libro IV, vv. 936-942)*

Ma forse, se i fanciulli di Lucrezio non ricevono danno, potrebbe non essere lo stesso per i nostri bambini. Il nostro modo di cospargere di miele l'orlo della coppa è, spesso, un maldestro tentativo che genera più ritrosia di quanta non ne prevenga.

Il gioco è una sfida e quindi non deve essere né troppo semplice, né troppo difficile. Non deve dare motivo di ansia e deve garantire a tutti di arrivare alla fine della sfida. Deve essere libero ma regolato. Deve essere divertente. Insomma, il gioco didattico deve essere a tutti gli effetti un gioco, e non una verifica mascherata da gioco, fatta per “ingannare” l'alunno che, anzi, ne sa molto di più (di giochi) e subodora subito l'inganno. Il gioco non è una cornice, non è un contenitore, ma può essere il volano didattico stesso. E il bravo docente deve saper fondere perfettamente contenitore e contenuto.

Per far sì che il gioco svolga tutte le sue funzioni l'insegnante deve svolgere riflessioni e analisi sul gioco, deve preparare il terreno ludico attraverso riflessioni e azioni volte a creare una pedagogia e una didattica ludica.

Per far questo è necessario tenere a mente alcuni principi – guida:

- 1) credere nel gioco
- 2) conoscenza ludica
- 3) progettazione e programmazione
- 4) pensare l'ambiente

5) flessibilità e rispetto

Per conoscenza ludica si intende conoscere approfonditamente i giochi, le loro regole e soprattutto la loro struttura. Ogni gioco ha una sua “grammatica” o “logica” interna ed esterna. Quella interna è la struttura del gioco fatta di regole, i punteggi, gli spazi, le forme di comunicazione e relazione presenti nel gioco, tutti quegli elementi che Parlebas definisce *universali ludici*. La “grammatica esterna” fa riferimento al contesto socioculturale a cui il gioco appartiene, a come il contesto lo considera e a come lo modifica.

Come ogni azione didattico/educativa anche l’attività ludica va progettata e pensata. La progettazione ludica è elastica, pronta al cambiamento, vive in situazione, si modifica in itinere. Esistono due forme di progettazione:

- 1) una più legata al gioco come strumento per apprendere
- 2) una rivolta ad una vera e propria educazione ludica

Attraverso il gioco si può realizzare quello che studiosi di ambiti differenti quali Carl Rogers, David Ausubel, e Joseph D. Novak definiscono “apprendimento significativo”, il tipo di apprendimento più efficace e duraturo che le persone possano sperimentare.

IL GIOCO E LE REGOLE

Il termine regola, rispetto al mondo dei bambini, viene spesso confuso con i concetti di obbedienza, rispetto, ascolto assoluto. Come dice la stessa etimologia del termine, regola è una misura organizzativa che consente di calibrare la convivenza.

Per i bambini è uno spazio di libertà. Attraverso indicazioni chiare riconoscono quando è il momento di giocare, di mangiare, di lavarsi i denti, di dormire. La regola rappresenta il contrario del dispotismo e permette ai bambini e alle bambine di utilizzare al meglio la loro predisposizione alle consuetudini, alle abitudini, alle ripetizioni e alle routine. Bambini e bambine hanno un innato senso organizzativo basato sul bisogno di sicurezza che proviene dal ritrovare sempre nello stesso spazio/tempo le abitudini necessarie.

Le regole devono essere condivise dagli adulti che curano il bambino, devono essere chiare e soprattutto corrispondenti all'età del bambino.

I bambini amano le abitudini e le regole chiare. Il loro è un mondo concreto e magico, lontano da astrazioni e densi ragionamenti verbali.

Costruire regole chiare e sostenibili sia a scuola sia in famiglia è il primo passo per garantire ai bambini una crescita sana e felice.

Il gioco è per sua natura e statuto un'attività *educante*; attraverso di esso il soggetto impara a conoscere il mondo, a sperimentare il valore delle regole, la reciprocità, l'alterità, a stare con gli altri, a gestire le proprie emozioni, a scoprire nuovi percorsi di autonomia e a sperimentare per tentativi ed errori le convinzioni sulle cose e sugli altri.

Giocando s'impara a stare con gli altri, a rispettare le regole, a vincere e a perdere.

La regola è presupposto e creazione del gioco e si può paragonare alla struttura della lingua, che permette agli interlocutori di comunicare. Non esiste un gioco senza regole. Nei bambini, la consapevolezza del rispetto delle regole ci permette di capire il loro livello di apprendimento delle strutture formali.

L'attività ludica implica l'obbedienza a un determinato sistema di regole, quindi è divertimento, ma anche norma, progetto e addestramento, con un ruolo centrale nella dinamica inerente allo sviluppo dell'intelligenza.

Vygotskij afferma che le attività ludiche possono essere definite tali solo in presenza di regole, non esiste gioco senza norme; è anche vero che la dimensione ludica offre piacevoli sensazioni di libertà, il che può risultare in contraddizione con l'aspetto normativo. Questa ambiguità è in realtà solo apparente, in quanto ciò che conta è la possibilità di scelta, la quale rappresenta una delle caratteristiche principali della dimensione ludica, che la differenziano dalla vita quotidiana.

Al fine di definire il valore di ogni gioco bisogna analizzarne le regole generali tramite gli "Universali ludici", parametri presenti in ogni cultura, area geografica ed epoca. Questi riguardano il rapporto

che il giocatore intrattiene con i seguenti elementi fondamentali: tempi, spazi, oggetti, relazioni e punteggi; essi costituiscono la Carta d'identità del gioco.

FONDAMENTI DEL CHILDREN'S MUSIC LABORATORY

Il Children's Music Laboratory (CML) nasce nel 1985 ad opera del M° Elena Enrico con la finalità di anticipare e supportare lo studio dello strumento attraverso la metodologia Suzuki, denominata anche come *"metodo della lingua madre"*.

Quest'ultima definizione è fondamentale per capire quanto sia importante il ruolo della famiglia nel percorso CML, che si caratterizza per il fatto che attraverso il "gioco della musica" fornisce al bambino, e anche alle famiglie, gli strumenti per sviluppare non solo le competenze prettamente musicali, ma tutte quelle competenze che forgeranno la personalità del bambino nella sua globalità.

Il corso CML si rivolge ai bambini a partire dai tre anni, un anno primo dell'approccio allo strumento, e la partecipazione dei genitori durante il corso può essere definita *"semi-diretta"*, perché alterna fasi di osservazione a fasi di partecipazione diretta, sperimentando ed elaborando le personali modalità di intervento educativo giornaliero, sul proprio bambino. I genitori durante le lezioni canteranno le canzoni e gli esercizi di vocalità insieme al gruppo, risponderanno alle richieste dell'insegnante ed aiuteranno i bambini permettendogli di acquisire indipendenza e sicurezza in sé stessi.

Il lavoro del genitore si svolgerà a casa durante la settimana stimolando il bambino all'imitazione e alla ripetizione di quanto è stato fatto a lezione.

Incentivare allo studio della musica sin da piccolissimi è importante perché la pratica musicale iniziata in tenera età e condotta per un tempo significativo porta a modificazioni nell'organizzazione della struttura cerebrale proprio in forza della plasticità cerebrale.

La musica contribuisce a migliorare la costruzione del complesso sistema neuronale a livello cerebrale e aiuta il bambino a delineare la propria identità, a sviluppare una maggiore consapevolezza di sé, a conoscere e controllare i propri stati emotivi. A costruire più facilmente relazioni significative con gli altri, ad affrontare con maggiore sicurezza un compito, ad accrescere la propria motivazione all'impegno, a prevenire disturbi a livello di coordinamento motorio, di padronanza dello schema corporeo e disturbi del linguaggio sia scritto che orale.

Riprendendo la denominazione di Children's Music Laboratory ritengo importante approfondire l'aspetto della "didattica laboratoriale" che caratterizza il percorso.

Il laboratorio didattico, in particolar modo a tema artistico, riconduce al concetto del "fare".

Sfruttando l'esperienza partecipativa come strategia d'apprendimento, esso si può valutare per tre principali aspetti che lo caratterizzano: l'ambiente, l'oggetto e l'attività.

Queste sono le tre coordinate attorno le quali si articola la struttura del laboratorio che ha visto la sua applicazione in ambiti sempre più disparati, e il suo sviluppo soprattutto in materia di didattica d'arte. Esso si può concepire come un luogo, ma si deve soprattutto intendere come attività e non necessariamente come spazio fisico. Si tratta infatti di analizzarlo nell'ottica di strategia di apprendimento, valutandolo come approccio alla comprensione dell'arte e focalizzandosi sulle fasi che lo costituiscono. Il laboratorio è in grado di tagliare le distanze con il pubblico, in particolare il pubblico bambino, senza la pretesa di "spiegare", ma con la volontà di far "comprendere" e "fare esperienza" dell'arte e dei suoi autori.

La specificità del laboratorio è la sperimentazione.

È presupposto fondamentale programmare le fasi di laboratorio secondo obiettivi precisi, ma è anche importante evitare schemi troppo rigidi e rispettare l'imprevedibilità, la spontaneità e l'individualità del bambino. Il laboratorio deve puntare a far vivere ai bambini un'esperienza ricca che abbia per oggetto, prima che la creazione di un prodotto tangibile, la garanzia di un prodotto formativo.

Nel percorso CML il bambino è messo nelle condizioni di apprendere efficacemente attraverso la sperimentazione diretta, attraverso il gioco.

I bambini possiedono l'istinto del gioco ed esso è una delle componenti principali nella formazione psico/fisica dell'individuo, è occasione di socializzazione, di apprendimento, stimola l'inventiva, la curiosità, l'ingegno, la manualità, la creatività; esso abitua alla competizione, alla riflessione, al rispetto delle regole, attraverso il gioco si potenziano le capacità motorie.

Giocando il bambino ritrova il sorriso e la spensieratezza, misura l'ambiente, prende coscienza dello spazio, misura le reazioni dell'adulto e impara a vivere.

Con riferimento al "fare" inteso nella Scuola Attiva delle sorelle Agazzi come "agire educativo", il bambino apprende in prima persona, conquista autonomia e abilità, competenze specifiche e autostima.

Il fare motivante muta il bambino da "caos a ordine".

Francois Delalande parla di pedagogia del risveglio – "l'éveil musical", ovvero un lavoro pedagogico basato sull'attivazione e lo sviluppo progressivo delle attitudini, motivazioni e capacità del bambino. In riferimento a questo, l'insegnante si apre ad una nuova prospettiva, quella di guida e "facilitatore" della crescita musicale del bambino. Pone particolare attenzione all'analisi delle trovate, di un "gesto o suono, nuovo rispetto al già sentito", che sorprende il bambino e dal quale egli è particolarmente attratto tanto da volerlo sperimentare anche fissandosi su di esso. Il gesto non rappresenta il punto cardine del fare musica, ma le trovate sono più musicali quanto più possiedono la qualità di gioco, e la qualità più importante del gioco è la gratuità: si gioca per giocare. Ciò non significa che giocando non si apprende, "il gioco è una fonte di sviluppo potenziale"; nel gioco il bambino è sempre al sopra del suo abituale comportamento quotidiano; nel gioco egli è in qualche modo di una testa più alto di sé stesso". Il gioco motorio – musicale, in particolare offre interessanti possibilità di composizione creativa, in cui attraverso le regole del gioco stesso, si possono operativamente trasferire schemi cognitivi di una disciplina ad un'altra. Le ricerche svolte da Delalande hanno messo in evidenza che i bambini sono mirabili esploratori e inventori.

Lo sviluppo del gioco infantile, secondo Piaget (senso-motorio, simbolico, di regole) offre a Delalande una linea guida chiara e precisa, per sostenere la relazione tra attività musicale del bambino e dell'adulto.

Lo studioso ha offerto un quadro globale della maturazione del bambino riprendendo, come si è già osservato, la teoria del gioco e la struttura dell'intelligenza, applicando l'una e l'altra al fenomeno sonoro vi ha introdotto il concetto di "condotta musicale". L'espressione indica un insieme di azioni coordinate che perseguono una finalità.

Le condotte che stanno alla base dell'attività musicale del bambino come dell'adulto, sono tre:

- 1) condotta esplorativa, di scoperta e sperimentazione sonora, che nel bambino si traduce in manipolazione di qualsiasi oggetto arrivi alla sua portata e conseguente sviluppo di gestualità differenti a seconda delle potenzialità sonore dello stesso. Ugualmente dicasi per l'esplorazione vocale, strettamente legata al piacere dato dalla produzione di vibrazioni sonore all'interno della cavità orale. Nel musicista adulto, troviamo la medesima condotta esplorativa nel momento in cui egli cerca una particolare e precisa sonorità dallo strumento o dalla voce.
- 2) l'espressione: il bambino attribuisce al suono la capacità di rappresentare, di avere un senso e di evocare personaggi, movimenti o situazioni. In questa fase, la produzione sonora non è più solo il risultato di un'esplorazione, bensì di una precisa volontà di esprimersi col suono. Va da sé la dimensione del musicista adulto in merito a questo punto.
- 3) l'organizzazione: riguarda la volontà e capacità di organizzare (il gioco con le regole); il bambino tra i cinque e sette anni scopre il piacere di applicare delle regole ai propri giochi e di crearne di nuovi; in merito al nostro focus, parliamo del piacere di organizzare i suoni scoperti secondo regole stabilite dal bambino stesso. Nell'adulto invece, troviamo l'attività compositiva ed analitica.

Di seguito riporto un parallelismo schematizzato tra i primi tre stadi di sviluppo cognitivo individuati da Piaget e le condotte musicali individuate da Delalande.

**TRE TIPOLOGIE DI GIOCO SECONDO PIAGET
DELALANDE**

CONDOTTE MUSICALI

GIOCO DI ESERCIZIO
(gioco senso - motorio)

CONDOTTA ESPLORATIVA
il bambino esplora potenzialità
sonore di oggetti e della propria
voce

GIOCO SIMBOLICO

CONDOTTA ESPRESSIVA
la musica è il risultato
intenzionale della volontà di
esprimersi con i suoni

GIOCO DI REGOLE

CONDOTTA ORGANIZZATIVA
organizzazione di suoni secondo
regole

LA PROGETTAZIONE DELLA LEZIONE CML ED I SUOI OTTO PUNTI

Nella progettazione di una lezione CML il gioco ha una valenza significativa sia dal punto di vista dell'insegnante, che deve diventare capace di utilizzare fantasia e creatività nella progettazione delle attività, che dal punto di vista del bambino, oltre che essere uno strumento che il genitore può riutilizzare a casa come modalità di studio per il ripasso.

Insegnante, bambino e genitore devono *“imparare a giocare”*, perché *la creatività ludica è quella poiesis che aiuta a trasformare i saperi per renderli belli.*

L'insegnante CML nel progetto di lezione deve pensare al gioco come veicolo per creare apprendimento, ricorrendo ad una *“didattica ludica”*, un metodo di insegnamento basato su attività di gioco stimolanti e divertenti, con la finalità di creare un contesto di apprendimento ludico, interessante e stimolante.

Inoltre nella progettazione della lezione è importante pensare ad attività in cui il bambino apprende a partire dai sensi perché il gioco è un'esperienza complessa e coinvolgente che permette ai bambini di partecipare, di essere protagonisti, di apprendere attraverso il fare, in modo costante e naturale, accrescendo le loro conoscenze e competenze.

A tal proposito è bene sottolineare che la presenza dell'essere umano è prima di tutto corporea. Esiste uno stretto rapporto tra attività nervosa, attività muscolare e attività mentale. Montessori ha sottolineato l'importanza di concepire il corpo e l'intelligenza come facenti parte dello stesso sistema. L'intelligenza è in unità col corpo. L'educazione prescinde dalla vita biologica. Montessori propone un parallelismo tra sviluppo del corpo e sviluppo della psiche. Secondo lei, i bambini pensano con le mani; la mano è l'organo dell'intelligenza; esistono formidabili apparati neurali dietro ogni gesto del bambino. Il perfezionamento mentale dipende essenzialmente dal perfezionamento dei poteri sensoriali.

Il metodo pedagogico Montessori si basa su un profondo lavoro di ricerca psicologica che tende a valorizzare l'esperienza sensoriale. Con Montessori l'apprendimento diventa un ambiente strutturato molto stimolante per il bambino. Le attività senso – motorie possono essere sviluppate attraverso un materiale didattico organizzato scientificamente.

“Apprendere attraverso il fare” è un presupposto fondamentale nella progettazione della lezione CML, in quanto il bambino apprende a partire dalla stimolazione ed esercizio dei sensi.

La lezione CML si propone di perseguire diversi obiettivi:

- 1) acquisire la conoscenza dei brani che fanno parte del repertorio strumentale (canzoni di repertorio);
- 2) uso dello spazio e delle funzioni motorie legate alla musica
- 3) interiorizzazione del fraseggio, dei tempi, della dinamica e dell'agogica;
- 4) sviluppo della motricità fine attuata su strumenti specifici;
- 5) conoscenza delle basi tecniche necessarie all'approccio strumentale;
- 6) sviluppo dell'intonazione, della vocalità e dell'espressività;
- 7) potenziamento delle memorie visiva, uditiva, ritmica, melodica, del movimento, armonica, linguistica, ecc;
- 8) insegnare al bambino la disciplina;
- 9) sperimentare il rapporto educativo – disciplinare con il proprio genitore;
- 10) fare musica con gli altri e quindi utilizzare in gruppo questo nuovo linguaggio, queste nuove abilità.

La lezione CML si struttura in otto punti (fissi nei primi due anni):

- 1) **SALUTO INIZIALE**: questo momento definisce l'inizio della lezione. I bambini sono al loro posto, affiancati dai genitori, e nel primo anno il saluto sarà prima collettivo e poi individuale, verificando l'autonomia dei bambini, l'intonazione ed il senso ritmico.
- 2) **TUFFO**: si tratta di una canzoncina/esercizio per l'apprendimento della cadenza, scale, arpeggi, intervalli e funzioni tonali.
- 3) **VARIAZIONI RITMICHE**: durante il primo anno di corso vengono insegnati 10 ritmi sul tema di "Bella Stella". Questi dieci ritmi vengono insegnati in associazione a testi e movimenti del corpo utili all'interiorizzazione dei ritmi stessi. Questi stessi ritmi verranno ripresi in diverse modalità come ad esempio per il ripasso delle scale o negli esercizi di manualità. A partire dal secondo anno viene invece introdotta la lettura ritmica.
- 4) **ESERCIZI DI MANUALITA'**: questi esercizi hanno la finalità di sviluppare la manualità fine del bambino, propedeutica allo studio dello strumento, utilizzando elementi ritmici e melodici già interiorizzati.
- 5) **CANZONI DI REPERTORIO**: i bambini imparano a cantare le melodie del repertorio strumentale, ed interiorizzano attraverso il corpo, attraverso specifiche coreografie, gli elementi principali del fraseggio, dinamica, agogica.
- 6) **CANZONI PER FARE**: si tratta delle canzoncine che hanno l'obiettivo di ottenere determinate abilità motorie, conoscenza dello spazio, sequenza dei movimenti, etc...
- 7) **FILASTROCCHES/SCIOGLILINGUA**: durante il primo anno vengono insegnate le filastrocche, mentre al secondo anno gli scioglilingua. Anche questi sono accompagnati da dei movimenti corporei che ne facilitano la memorizzazione. Le filastrocche oltre ad essere funzionali allo sviluppo linguistico e cognitivo, costituiscono un ulteriore passo verso la maturazione affettiva. Il bambino sembra impraticarsi dei gesti e dei movimenti, delle onomatopee e dei ritmi, dei suoni dei versi e dei modi musicali, come un vero e proprio apprendista, che piano piano costruisce il suo ruolo nel gioco, in quanto anche lui inizia a produrre, a costruire, a inventare. Le filastrocche hanno tutte le funzioni di un buon giocattolo, non solo quelle affettive e cognitive, ma anche quelle di divertire, di far ridere, di lasciare spazio ad

inventare. La filastrocca si presenta come ponte tra adulto e bambino che da un lato genera un rapporto affettivo ma anche allo stesso tempo diventa momento di esplorazione e conoscenza. Il gioco rappresenta l'elemento cardine intorno al quale si dovrebbero far ruotare le proposte didattiche: attraverso il gioco intuitivamente il bambino differenzia, organizza gli eventi nel tempo, risponde a ciò che percepisce, memorizza gli eventi passati, rappresenta, attribuisce significato ai simboli. Quando si suona entrano in azione strettissima azione e percezione: colui che emette un suono ascolta ciò che sta producendo o modula la sua energia di conseguenza nelle produzioni successive.

8) **SALUTO FINALE:** in questo momento ci si saluta al termine della lezione.

Nel progettare la lezione CML bisogna tener conto anche dell'utilizzo degli strumenti contenuti nella valigetta, parte integrante della progettazione dell'ambiente ludico – didattico.

Questi materiali si caratterizzano per la loro versatilità che permette di utilizzarli in modalità e per finalità differenti e potrebbero essere definiti come "materiali non strutturati", intendendo con questa definizione materiali che permettono al bambino e all'insegnante di liberarli dal loro potere vincolante attraverso il gioco.

"Nel gioco il pensiero è separato dagli oggetti e l'azione nasce dalle idee più che dalle cose: un pezzo di legno comincia ad essere una bambola e un bastone diventa un cavallo" (L.S. Vygotskij, Il ruolo del gioco nello sviluppo, 1966)

Ecco così che ad esempio i legnetti oltre ad essere utilizzati per riprodurre un ritmo possono diventare i manubri di una moto per allenare la scioltezza dei polsi o una pallina diventare un porcospino da far rotolare per aiutare l'articolazione delle dita.

Quindi si tratta di materiali utilizzati per riprodurre ritmi e sviluppare la motricità fine, quest'ultima propedeutica all'approccio allo strumento oltre che fondamentale per acquisire la capacità di controllare il proprio corpo su specifici movimenti eseguiti con le mani e con le dita.

Infine questi materiali vengono utilizzati anche per le loro effettive funzioni come ad esempio impostare la postura per suonare il violino, utilizzando il violino in plexiglass ed il suo arco.

PAROLA D'ORDINE: GIOCARE! – CONCLUSIONI

Spesso i genitori si interrogano su come prendersi cura dei propri figli, quali alimenti proporre e quali evitare, come prevenire eventuali malanni, per quanto tempo concedere tablet, telefoni o televisione, ma raramente si interrogano sull'importanza che il gioco ha nella vita del loro bambino.

Il gioco è un elemento centrale del processo di crescita, sin dalla nascita. Esso incide positivamente sullo sviluppo cerebrale, rinforzando le connessioni neurali ed è, quindi, fondamentale durante l'infanzia, un momento in cui la plasticità cerebrale, cioè la capacità del cervello di modificarsi in base all'attività dei propri neuroni, ovvero agli stimoli ricevuti dall'ambiente, è massima.

Ciò che si impara da piccoli giocando stimola lo sviluppo cognitivo e costruisce abilità che serviranno nella vita adulta.

Giocare è anche un'occasione d'oro per stimolare il linguaggio dei piccoli, sin dalle primissime fasi di vita. Il sistema uditivo è uno dei primi a svilupparsi nel feto e ciò permette ai bambini di conoscere i suoni della lingua madre già in fasi molto precoci della crescita.

Per concludere, il gioco, è sì momento di svago e divertimento, ma è soprattutto occasione di crescita, relazione con l'altro e sviluppo delle competenze, elementi importanti nello sviluppo di ogni bambino. I genitori sono i primi educatori dei propri figli e per questo è importante che essi riescano a dedicare tempo, spazio e pensiero al gioco con i bambini e dei bambini.

Il destino di un bambino è nelle mani dei suoi genitori. La base dell'educazione consiste nel far crescere i bambini con grande attenzione, sviluppando in loro abilità di diventare dei raffinati esseri umani, senza essere ostacolati dalle loro caratteristiche individuali. La responsabilità dell'educazione risiede nella propria casa. Delle elevate abilità possono essere amorevolmente sviluppate in ogni bambino. (Shinichi Suzuki, Lo sviluppo precoce delle abilità a partire da zero anni)

BIBLIOGRAFIA

Bobbio A. – Bondioli A., *Gioco e infanzia*, Carocci editore

Bonafin A., *Giocando s'impara. Per una pedagogia del gioco*, Edizioni Volta la carta – Ferrara

Deladande F., *La musica è un gioco da bambini*, FrancoAngeli

Enrico E., *Suonare come parlare*, Edizioni Didattica Attiva

Huizinga J., *Homo ludens*, Piccola Biblioteca Einaudi

Montessori M., *Montessori La scoperta del bambino*, Garzanti

H. R. Schaffer, *Psicologia dello sviluppo*, Raffaello Cortina Editore

S. Suzuki, *Lo sviluppo precoce delle abilità a partire da zero anni*, Volontè&Co

S. Suzuki, *Crescere con la musica*, Volontè&Co

RISORSE DALLA RETE

<https://www.docsity.com/it/giocare-con-i-suoni-esperienze-e-scoperte-musicali-nella-prima-infanzia-4/5247722/>

<https://site.unibo.it/griseldaonline/it/didattica/marcella-di-franco-arte-gioco-valore-educativo>

