

# ***Cartoline dall'archivio***



N.5

Proponiamo due immagini, corredate da suggerimenti per tre attività che ogni docente potrà integrare e modificare in base alle sue esigenze, come ulteriore ausilio alla didattica in prospettiva transdisciplinare e verticale.

In questa uscita le immagini scelte rappresentano dei momenti di gioco di diverso tipo: il gioco con regole e il gioco libero non strutturato. Le attività ludiche sono rappresentate anche in due diversi ambienti, quello interno alla scuola, e quello all'aperto. Sebbene in ultima analisi qualunque attività di gioco non può dirsi esente da qualche forma di regola, anche se formulata nella sola mente di chi gioca, appare evidente come la dimensione della regola sia molto diversa tra attività strutturate come i giochi di squadra, i giochi di carte, i giochi di società e l'atto del giocare, da soli o con altri, con modalità svincolate da regole esplicite e condivise.

Se il gioco libero non strutturato si manifesta già dalla prima infanzia sotto forma di gioco senso motorio o simbolico, quello con regole concordate fa la sua apparizione in uno stadio evolutivo più avanzato (dopo i sei anni) ed è strettamente correlato all'acquisizione di specifiche abilità cognitive, come evidenziato dai classici studi piagetiani. Il gioco con regole trova ampia applicazione nella scuola dove è spesso utilizzato con finalità espressamente didattiche e educative. Entrambe le tipologie di gioco possono realizzarsi in ambienti interni o esterni ma sono gli spazi all'aperto e gli elementi naturali a stimolare forme più ricche e complesse di attività ludiche libere e non strutturate.

# Cartoline dall'archivio



N.5

## GIOCO CON REGOLE - GIOCO LIBERO



# Cartoline dall'archivio



N.5

## ATTIVITÀ 1<sup>1</sup>

### LE IMMAGINI PER SVILUPPARE IL METODO CRITICO

**A) Analisi degli stimoli provenienti dalla fonte:** *senza leggere la didascalia*, descrivere l'immagine, i dettagli visibili (chi sono i soggetti, qual è l'ambiente, cosa si 'vede'), e quelli 'invisibili' e deducibili, lasciando spazio anche a interpretazioni 'fantasiose' (che luogo è, che ore sono, chi ci sarà al di fuori della ripresa, cosa stanno facendo i soggetti ritratti, che espressioni ed emozioni mostrano).

↓ [Scarica l'immagine \(cartolina 1\)](#)

↓ [Scarica l'immagine \(cartolina 2\)](#)

**B) Analisi e critica della fonte iconografica:** *leggendo la didascalia* (da fare in seguito alla prima azione, se l'attività è condivisa in video lezione, oppure fornire le didascalie in un secondo momento, o alla restituzione della prima attività, se il compito è stato svolto in autonomia).

↓ [Scarica la didascalia \(cartolina 1\)](#)

↓ [Scarica la didascalia \(cartolina 2\)](#)

Che informazioni in più ci danno le didascalie, rispetto alla riflessione A)?

<sup>1</sup> Attività a cura di Irene Zoppi, Pamela Giorgi, Alessandra Anichini

# ***Cartoline dall'archivio***



N.5

[Prima di tutto sono foto che provengono da un ARCHIVIO, un luogo fisico, la fotografia esiste fisicamente, non è solo digitale, ed è stata scattata in momento specifico]

- ✓ La didascalia ci dice che anno era?
- ✓ Dove siamo (ricognizione geografica)?
- ✓ Che scuola è e che età hanno i soggetti?
- ✓ Che cosa stanno facendo i soggetti fotografati?
- ✓ La didascalia ci dice qualcosa in più su periodo storico?
- ✓ Deduciamo qualcosa di diverso rispetto a cosa avevamo ipotizzato inizialmente?

L'insegnante al termine della discussione offre alcune informazioni che ampliano quelle contenute nella didascalia, avvalendosi anche dei contenuti esposti nella premessa.

# Cartoline dall'archivio



N.5

## ATTIVITÀ 2

### STIMOLI EDUCATIVI SUGGERITI DALLE IMMAGINI

- A)** Far scrivere ai ragazzi (singolarmente o con un lavoro di gruppo) una breve storia che sia collegata ad uno dei due temi prescelti, “gioco libero” e “gioco con regole”: dare un nome a uno o più personaggi rappresentati nella fotografia e inventare la sua/loro storia, immaginando quello che può essere successo prima e dopo lo scatto (la foto cattura un momento, ma si inserisce in un flusso temporale che può essere immaginato...), provare a ideare ed esplicitare quali possano essere i loro pensieri.
- B)** Provare a inventare o reinventare un gioco pensando alle nuove esigenze di distanza e sicurezza. In gruppo o singolarmente descrivere le regole e illustrarle con un disegno.

## ATTIVITÀ 3<sup>2</sup>

### DAL PRESENTE AL PASSATO (E RITORNO): GIOCO LIBERO E GIOCO CON REGOLE FUORI E DENTRO LA SCUOLA

#### A) DISCUSSIONE E AUTO-OSSERVAZIONE

Il docente dopo aver fornito delle brevi spiegazioni sulle diverse tipologie di gioco propone una discussione, chiedendo alla classe di discutere quali sono i giochi più praticati, quali i preferiti, in quali contesti si realizzano (negli spazi scolastici al chiuso o all'aperto, a casa, nelle strade, nei cortili ecc.), quanto tempo vi si dedica e con chi si gioca.



# Cartoline dall'archivio



N.5

La presenza di alunni di origine non italiana può essere un'eccellente opportunità per esplorare in questa sede analogie e differenze tra giochi tradizionali di vario tipo tra le diverse culture<sup>3</sup>.

Queste attività di auto-osservazione possono essere realizzate anche per mezzo di un diario che gli alunni compileranno, con l'aiuto di una griglia, per alcuni giorni.

## B) NARRAZIONI LUDICHE

Il docente chiede ai bambini di realizzare delle interviste ai genitori, ai nonni o ad altri adulti<sup>4</sup>, chiedendo loro di raccontare le proprie esperienze ludiche infantili.

Le interviste possono essere fatte individualmente o dal gruppo classe se è possibile prevedere la presenza dell'intervistato a scuola.

In quest'ultimo caso all'intervista-narrazione può fare seguito l'esecuzione di uno dei giochi esperiti e narrati dall'adulto.

Anche in questa sotto-attività si presta a letture di tipo interculturale.

## C) RIFLESSIONE

La classe viene invitata a raffrontare le proprie esperienze di gioco con quelle delle generazioni precedenti. I "grandi" giocavano di più o di meno? Quali erano le attività di gioco più frequenti e dove si svolgevano?

Con alunni più grandi (dalla primaria in poi) è possibile avviare una riflessione sui motivi dei cambiamenti avvenuti nella sfera del gioco nel corso delle generazioni.

---

<sup>3</sup> Un modello di intervista sulle attività ludiche ("Raccontami un gioco"), sviluppato per attività interculturali e rivolto ad adulti (ma utilizzabile anche con bambini e ragazzi) è reperibile sul sito dell'editore Giunti <https://www.giuntiscuola.it/lavitascolastica/magazine/articoli/giochi-e-competenza-interculturale/>

<sup>4</sup> Vedi nota n.3

# Cartoline dall'archivio



N.5

I bambini di oggi hanno più o meno opportunità dei bambini di ieri in termini di spazi, tempi, relazioni e strumenti?

📄 Quest'ultima attività potrebbe proficuamente collegarsi a quella proposta nell'**Attività 3 della cartolina N.4** dedicata agli spazi scolastici chiusi e all'aperto, avendo cura di declinare i lavori proposti al tema del gioco.



Per l'attività 3: gli insegnanti che fossero interessati a documentare e condividere il lavoro svolto con le classi possono contattare la dott.ssa Caprino, ricercatrice INDIRE, all'indirizzo di posta elettronica [f.caprino@indire.it](mailto:f.caprino@indire.it).