


Ambienti ludici

Il gioco è un'area di esperienza, che contiene ed esprime connessioni importanti a livello emotivo, relazionale e cognitivo.

 di **Sonia Iozzelli**  15 minuti di lettura 14 febbraio 2021

Il gioco consente, infatti, al bambino di misurarsi con sé stesso e con gli altri, di scoprire e sperimentare i materiali e le loro regole di uso, di entrare nei ruoli più diversi, raccontare e comunicare. Giocando i bambini possono vivere situazioni paritarie di scambio, di reciproco aiuto, anche di litigio e talvolta di confronto “sfidante”.

Il gioco è perciò un forte tramite di dialogo, di relazione e di comunicazione tra pari, ma anche un'occasione di grande valore educativo nella condivisione tra adulto e bambino.

Quando si progetta il contesto educativo, non si può non fare i conti con la dimensione ludica dell'esperienza infantile: l'esperienza del nido d'infanzia *I Cuccioli* offre indicazioni interessanti e utili per rinnovare pensieri e idee in modo da sollecitare e sostenere il “giocare” come prospettiva educante e potenziale creativo.

IL NIDO SI PRESENTA

Nel nido d'infanzia *I Cuccioli* di Imperia Oneglia la cooperativa *Jobel*, che lo gestisce dal 2019, ha deciso di contribuire a un importante cambiamento degli spazi e a una riorganizzazione secondo la filosofia di appartenenza, centrata sull'idea che il bambino fin dai suoi primi anni di vita deve essere pensato come persona e ha diritto a un'interazione tra pari in un contesto di qualità.

Ha contribuito alla stesura Manuela Bruno, responsabile del coordinamento pedagogico.

Gli spazi del gioco

IL PROGETTO PEDAGOGICO

Il progetto pedagogico e culturale del nido si fonda sull'idea che ogni bambino, anche piccolissimo, sia costruttore del proprio sapere.

Abbiamo perciò dedicato attenzione, attraverso lo sviluppo di tutti i linguaggi, a molteplici dimensioni: relazionali, comunicative, cognitive, simboliche, etiche, metaforiche, espressive.

Dimensioni che trovano appunto nel gioco l'elemento unificante del tempo educativo.

Il gioco è l'attività attraverso la quale il bambino conosce e rinforza le sue competenze, per l'adulto è occasione di intervento educativo, se pensato in un contesto creativo e stimolante.

Gli educatori, nei momenti di gioco spontaneo o strutturato hanno l'opportunità di essere registi, mediatori o partecipanti attivi, cercando di facilitare gli scambi, portando a interiorizzare le regole (il rispetto dello spazio altrui...) e a sviluppare competenze sociali (condividere e relazionarsi con l'altro, gestire i conflitti).



◀ ▲ L'organizzazione e la cura dei contesti permettono la valorizzazione del gioco quale dimensione privilegiata di consolidamento delle esperienze.

COME ALLESTIRE LO SPAZIO GIOCO

Occorre prestare una particolare attenzione nell'allestimento dell'intero spazio di gioco.

Sostenere il gioco significa per il gruppo educativo nella sua collegialità:

- avere cura sia degli spazi della sezione che di quelli comuni o di connessione (corridoi, scale), nella prospettiva di potenziare l'offerta del gioco simbolico;
- prevedere angoli del gioco di finzione organizzati secondo una duplice direzione, cioè verso il piccolo gruppo di



bambini come verso il grande gruppo, in modo da facilitare la partecipazione di tutti;

- organizzare, anche nello spazio esterno, diverse possibilità di azione, dalla cucina al garage, dal castello alle costruzioni.

LUOGHI E MATERIALI

Per organizzare angoli del gioco simbolico tematicamente differenziati, abbiamo messo in atto una duplice attenzione: verso lo spazio e i materiali.

La regola che seguiamo è la flessibilità degli angoli di gioco: un esempio è quello dei travestimenti caratterizzato da oggetti fortemente evocativi che mutano nel tempo a seconda dei percorsi ludici da esplorare.

Per lo stesso motivo il raggruppamento di tutto ciò che ricorda la “casa”, tutto ciò che serve per entrare nei “panni di...”, una valigia o un cesto, ma anche un piccolo castello su una pedana, che richiami e rafforzi l'identità della narrazione del “C'era una volta...” può essere rinnovato e variato, per esempio con l'aggiunta del ristorante e dell'ufficio, luoghi che si rapportano alla vita familiare.

- Il gioco simbolico abita la sezione principale, nella quale si fa accoglienza al mattino, e comprende: l'angolo cucina/casetta, la bancarella del mercato, l'angolo della cura delle bambole, i travestimenti... In quello stesso ambiente si trova un'offerta di materiale naturale e destrutturato per sostenere situazioni durante il gioco spontaneo dei bambini.





◀ Nella sezione dei grandi è stato introdotto l'angolo del dottore.

- Nel giardino, grazie a un laboratorio svolto con i genitori, è stata realizzata una grande cucina con materiale di recupero, che consente la manipolazione di materiali naturali... pietre, pigne, foglie con cui procedere a esperienze di manipolazione e di invenzione di “pasti gustosi”
- Si è scelto di proporre il gioco simbolico non solo in angoli dedicati, ma in tutte quelle opportunità di connessione come il corridoio, il bagno o il giardino.



L'angolo della cucina all'esterno.



Nell'area dedicata ai piccolissimi/medi mentre le educatrici si occupano dell'igiene dei piccoli, chi è in attesa “fa finta di” cambiare le bambole.

GLI OGGETTI

Ogni sezione offre ai bambini opportunità quotidiane di incontro con differenti materiali e linguaggi espressivi, molteplici idee e punti di vista. È lo spazio per eccellenza dove mano, mente ed emozioni sono esercitate contemporaneamente, valorizzando il processo creativo di ciascun bambino e del gruppo.

La prevalenza di materiali semi-strutturati e informali viene privilegiata quale scelta intenzionale a sostegno dell'attivazione di processi simbolici e creativi: i bambini diventano protagonisti nell'utilizzarlo e nella programmazione del gioco in un continuo processo di decostruzione e ricostruzione.

Stimolano la creatività del bambino che esplora con tutti i cinque sensi, sviluppa le sue abilità di ricerca estetico/artistiche, compositive ed espressive, scientifiche e narrative, di simbolizzazione e di concentrazione.

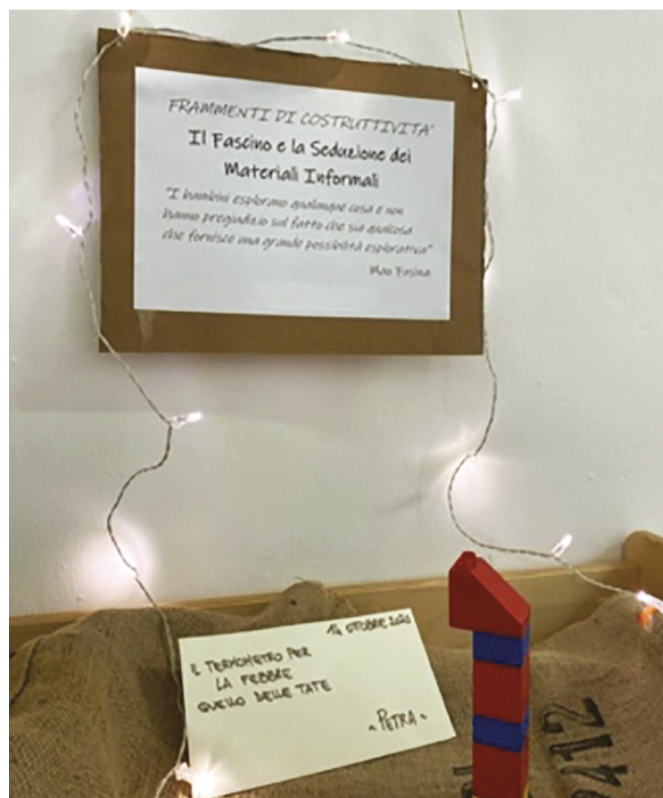


I materiali destrutturati portano con loro frammenti di mondo, tracce di vita e contribuiscono a rivitalizzare l'ambiente educativo.

GIOCARRE AL PRESENTE

C'è una quotidianità che suggerisce ipotesi ludiche riferite anche all'attuale situazione, a dimostrazione delle capacità di adattamento dei bambini.

Sono risonanze che supportano gli adulti di riferimento in una riflessione sul fatto che un buon intervento possa aiutare a interiorizzare nuove pratiche, ma anche momenti di scambio e contatto affettivo che riescono a superare gli ostacoli del momento.



Petra ha costruito un termometro digitale, quello con cui ogni mattina viene misurata la temperatura.

SOSTENIAMO IL GIOCO

Divertirsi è un termine che deriva da divergenza: l'occasione del gioco ci permette di divergere, un'immagine bellissima che apre a opportunità diverse.

Se un bambino viene lasciato libero di esplorare il gioco, per il piacere di farlo, avremo modo di osservarne la creatività e la ricerca di possibilità inedite.

I bambini devono esplorare, toccare, scoprire. L'offerta del gioco non è mai banale e quando le occasioni, all'interno dei servizi educativi sono pensate, offrono competenza.

I bambini non hanno necessità di essere troppo guidati a fare qualcosa che per loro è innato, come esplorare, e l'adulto deve solo avere la capacità di sostenere.



Un'educatrice abbassa la mascherina in un momento in cui è divisa dai bambini attraverso un vetro e si ricreano i contatti.