



Università  
degli studi  
di Udine



*“Iniziativa a sostegno dell’educazione scientifica e degli apprendimenti di base nelle istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado della regione Friuli Venezia Giulia.”*

*Udine, 20 settembre 2005*





## Università degli Studi di Udine

Iniziative a sostegno dell'educazione scientifica e degli apprendimenti di base nelle istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado della regione Friuli Venezia Giulia.

# Il gioco nell'educazione scientifica

Dott. Davide Zoletto

Facoltà di Scienze della Formazione



# Il gioco come

- ambito **culturale, professionale** e di **ricerca** per la formazione e il lavoro dell'insegnante di scuola dell'infanzia e scuola primaria
- dimensione **trasversale** sia sul piano **formativo** che **disciplinare**



# Il gioco come ambito di ricerca partecipata e situata nella

- formazione **iniziale** (corsi, laboratori, tesi).
- formazione **in servizio** (progetti e percorsi progettati insieme a scuole e altre agenzie formative del territorio sui temi dell'educazione interculturale, alla cittadinanza e allo sviluppo sostenibile).



# Il gioco del “far finta”

**Rappresentazione** della realtà:  
non una copia, ma una **versione** che  
**sottolinea** gli **aspetti essenziali** che  
definiscono una situazione: da qui  
l’abbreviazione, l’enfasi, la caricatura, la  
ripetizione.



# Importanza del gioco del “far finta”

(A. Bondioli, *Gioco e educazione*, FrancoAngeli, Milano 1996)

1. Le azioni e gli oggetti **cessano di essere puri stimoli motivanti l'azione** e acquistano significato nell'uso comune.
2. Vengono esplorati quei significati sociali – **i significati abituali di oggetti, azioni, situazioni** – che il bambino sta apprendendo e che solo successivamente potranno dare luogo a una ricombinazione dei significati in forme nuove o meno comuni.
3. Giocando con questi significati si acquisisce **conoscenza** – soprattutto nel senso di “**confidenza**” – con oggetti, azioni e situazioni.



# Un esercizio epistemologico

Giocare con la realtà e con le sue versioni (i futuri modelli?) permette di sviluppare la capacità di:

- decontestualizzare
- decentrarsi
- verbalizzare in modo sempre più astratto
- cooperare



# Un esercizio epistemologico

Promuovere il gioco del “far finta” significa:

- superare la **tradizionale dicotomia tra gioco euristico** (che si presume propedeutico a un pensiero scientifico) e **gioco simbolico** (che si presume propedeutico al pensiero creativo e alla produttività artistica);
- sostenere un tipo di procedimento cognitivo volto a **produrre, con mezzi noti e dati certi vincoli, combinazioni inedite, nuove esecuzioni** (gioco come pensiero divergente, comune ad arte e scienza).

(A. Bondioli, *Gioco e educazione*, FrancoAngeli, Milano 1996)





G. Rodari, *Grammatica della fantasia*,  
Einaudi, Torino 1973

“... toccherà a me, di volta in volta, capire se il bambino in un dato momento del suo interesse per le cose desidera **‘informazioni sul rubinetto’** o vuole **‘giocare con il rubinetto’**, per ricavare a suo modo le informazioni che gli servono [...]. Se gli racconto da dove viene l’acqua, parole come ‘sorgente’, ‘bacino’, ‘acquedotto’, ‘fiume’, ‘lago’ ecc. rimarranno in lui sospese, alla ricerca di un oggetto, fin quando non avrà visto e toccato le cose che indicano” (p. 103)”.

# Un esempio: “Gocciolo, il Babao e Sabelina”

di S. Trovato, EMI, Bologna 2005

## Obiettivi:

Portare i bambini a conoscere e fare confidenza con forme, funzioni e significati dell’elemento acqua

Esempi: travasi, schizzi, spruzzi, galleggiamenti, metafore, storie, giochi...





“nuotano allegre tenendosi per mano /  
le goccioline che vanno lontano...”



“salgono allegre senza la mano /  
le goccioline nel cielo lontano...”



La zia pr  
funzione  
finisce su  
Il Babao p  
il suo cal  
in vapore  
man  
lor



“scendono allegre salutandosi con la mano /  
le goccioline che vengono da lontano”

na.  
con  
ne  
a



ente, /  
ine che

