



Vol. 4 (1), Abril 2015, 125-133

ISSN: 2255-0666

Fecha de recepción: 19-03-2015

Fecha de aceptación: 24-04-2015

## **Il valore della normalità, oggetti e materiali didattici che raccontano storie possibili e quotidiane.**

**Laura Malavasi**

Italia

### **Riassunto**

Giocare e sperimentare con giochi e giocattoli è un elemento essenziale della scuola dell'infanzia, perché aiuta i bambini a crescere ed inserirsi nel loro ambiente. E' per questa ragione che sia la loro scelta come l'uso che se ne fa, rappresentano funzioni educative molto importanti che gli educatori non possono lasciare nelle mani interessate del mercato commerciale. I linguaggi digitali non devono sostituire il valore dei giochi semplici, ma pieni di storia e di significato, che offrono modalità ricche e polivalenti di relazione con gli oggetti. Il presente contributo sostiene l'idea che le caratteristiche degli oggetti utilizzati per il gioco influenzano fortemente il valore educativo di questi.

**Parole chiave:** Gioco; Giocattoli; Educazione Infantile; Giochi Digitali; Giochi della vita quotidiana.

## **El valor de la normalidad: objetos y materiales didácticos que cuentan historias posibles y cotidianas.**

**Laura Malavasi**

Italia

### **Resumen**

Jugar y experimentar con juegos y juguetes constituye un elemento esencial de la escuela infantil porque ayuda a los niños a crecer e insertarse en su entorno. Es por ello, que tanto su elección como su uso representan funciones educativas muy relevantes que los educadores no pueden dejar en las manos interesadas del mercado. Los lenguajes digitales no deberían suplantar el valor de los juegos sencillos pero cargados de historia y de significado que ofrecen modalidades ricas y polivalentes de relación con los objetos. El presente trabajo defiende la idea de que las características de los objetos utilizados para el juego condicionan fuertemente el valor educativo de estos.

**Palabras clave:** Juego; Juguete; Educación Infantil, Juegos digitales, Juegos de la vida cotidiana.

## The value of normality: objects and materials that tell everyday and credible stories.

### Abstract

Play and experiment with games and toys is an essential element in Childhood Education. It helps children grow and integrate into their environment. For this reason both, election and use of games and toys, are very relevant educational functions that educators cannot leave in the hands of the market. Digital languages should not replace the value of the everyday games, simple but full of history and meaning, that offer rich and versatile modalities of relation to objects. This paper defends the idea that the characteristics of the objects used for playing strongly influence their educational value.

**Keywords:** Play; Toys; Childhood Education; Digital Games, Everyday Games.

## La scuola dell'infanzia come luogo di gioco e sperimentazione

La scuola dell'infanzia si propone come un luogo in cui poter sperimentare nuove modalità di gioco e di relazioni, in cui poter incontrare nuove scoperte e in cui crescere in consapevolezza, apprendimenti e socialità. Da sempre la scuola dell'infanzia ma certamente anche il nido d'infanzia, cura i luoghi educativi e gli insegnanti si occupano di allestire i numerosi e differenti spazi vissuti e abitati dai bambini.



Fotografie 1 e 2. **Diversi modi per intendere il gioco delle bambole che implicano dimensioni degli spazi e possibilità di gioco differenti.** (Fonte: elaborazione propria).

La scelta dei diversi materiali e dei tanti giochi e giocattoli rappresenta un elemento fondamentale assai delicato in relazione alle possibilità, opportunità e vincoli che i bambini possono sperimentare nella relazione con questi.



Fotografia 3. **Spazio.** (Fonte: elaborazione propria).

Nonostante “il cosa” utilizzare negli spazi della scuola e perché no, anche in quelli esterni, “il cosa” presentare ai bambini non sempre è frutto di una scelta consapevole e profondamente ragionata; a volte perché mancano le risorse, a volte perché manca il tempo oppure perché le risorse economiche non vengono governate e gestite dal personale insegnante. Tutte ragioni valide e concrete ma non sufficienti affinché la scelta del tipo di materiale didattico, di giochi e di oggetti che andranno a completare gli spazi della sezione non sia frutto di una riflessione, di un pensiero progettuale il più possibile condiviso dall'intero gruppo di insegnanti e di educatori.





Fotografie 4, 5 e 6. **Differenti modi per intendere la proposta di esplorazioni sensoriali e materiche.**  
(Fonte: elaborazione propria).

## **G** ioco e giocattoli al di là del mercato

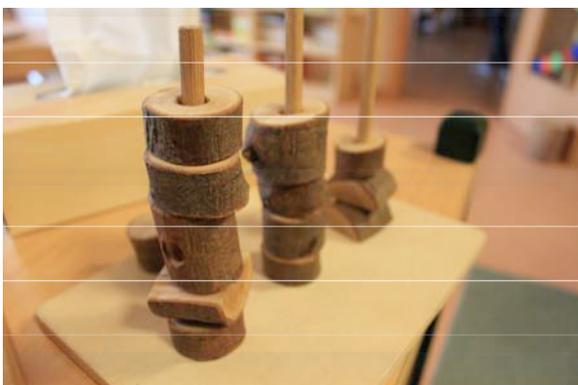
Il mercato commerciale propone una miriade di possibilità in termini di giochi, giocattoli e materiali didattici più o meno sofisticati, “l’industria della precocizzazione” – sempre prima sempre di più – propone moltissimi strumenti digitali che offrono ai bambini la possibilità di accedere al mondo tecnologico digitale per imparare e familiarizzare con parole, numeri, storie in modo da favorire precocemente diversi tipi di apprendimento. Non si tratta di voler giudicare i tanti possibili tablet, computer per bambini, le numerosissime applicazioni, alcune di queste veramente interessanti, non è questa la sede ma si tratta di ricollocare al centro del dibattito il bambino provando a ridirsi che, oltre a tutti queste curiosità e a tutti questi interessi, ve ne sono altri che rimangono fondamentali e universali e che rispondono a bisogni, nonché diritti, che l’infanzia ancora oggi manifesta e rappresenta.





Fotografie 7, 8, 9, 10, 11, 12 e 13. **Costruire, realizzare e passare alla tridimensionalità risponde ad una reale esigenza di gioco dei bambini che necessitano di mettersi alla prova e di provare a dare forma ai propri pensieri. Utilizzare tanti tipi di materiali anche molto naturali a sostegno della costruttività significa proporre ai bambini differenti livelli di complessità a partire dal materiale che richiede, il più delle volte di essere reinterpretato.** (Fonte: elaborazione propria).

Il mondo va veloce, decisamente più veloce di quanto possano andare le varie riforme della scuola e più concretamente anche di quanto spesso possano realizzare i percorsi di formazione e di aggiornamento degli insegnanti; bambini che davvero crescono a “tablet e biberon” di cosa possono avere necessità? Quali possono essere i materiali utili e necessari per sviluppare una propria dimensione ludica e di scoperta? La velocità e la reticolarità proprie degli apprendimenti sostenuti dai linguaggi digitali, come possono e debbono, aggiungiamo noi, incrociare altre modalità di scoperta di conoscenza che inducano ad una profondità maggiore, ad una ricerca in cui il tempo, la relazione con l’oggetto stesso, in cui il porsi domande divengono elementi sostanziali nei processi di conoscenza / apprendimento?





Fotografie 14, 15, 16 e 17. **Esperienze di logico – matematica.** (Fonte: elaborazione propria).

Ecco che allora la scelta dei tanti materiali didattici che abitano le scuole, la loro qualità, la loro diversificazione divengono assolutamente centrali in relazione all'idea di conoscenza, di sapere, di possibilità di gioco e di esperienza. Provare ad individuare elementi e oggetti che prima di tutto abbiano una storia, abbiano qualcosa da raccontare e sostengano un dialogo tra il bambino e l'oggetto stesso è assolutamente importante. Oggetti vecchi, inconsueti per lo più sconosciuti ai bambini, e a volte agli adulti, di oggi; oggetti che appartengono e che sono appartenuti al quotidiano, vicino o lontano.



Fotografie 18 e 19. **L'utilizzo di materiali e oggetti veri, reali e concreti contribuisce a dare concretezza al gioco e alle esperienze dei bambini.** (Fonte: elaborazione propria).

Fondamentalmente oggetti veri che offrono la possibilità di trasformare il gioco del bambino dal gioco del “far finta” al gioco “per davvero”.



Fotografie 20 e 21. **Poter ritrovare i medesimi oggetti in luoghi differenti aiuta a pensare il gioco in forme plurime e differenti.** (Fonte: elaborazione propria).

Materiale e dimensione degli oggetti stessi incidono poi notevolmente sulla qualità del gioco e delle esperienze dei bambini; giocare con oggetti e materiali di plastica che tutto sommato offrono un range molto limitato di esplorazioni sensoriali, in cui i colori stessi sono artificiali e molto spesso piatti certamente incide nelle possibilità immaginative, narrative, negli stimoli investigativi e di ricerca che gli oggetti stessi richiamano e invitano a condurre. La dimensione degli oggetti, che molto spesso induce a rendere un gioco reale e o finto, incide sulle possibilità esplorative e di realizzazione; è facile che si cada in una specie di trappola per cui siccome si parla di bambini tutti i materiali, i giochi, gli oggetti si riducono, si rimpiccioliscono: la cucina è piccola, il più delle volte caramellosa, i pentolini sono piccoli, il martello è finto e rigorosamente di plastica, tutto è di dimensioni piccole, il che rischia di ridurre anche la percezione del gioco che da vero e concreto diviene finto, piccolo, ridotto.

Prende allora posto l'idea che gli oggetti e i materiali didattici che esplicano e sostanziano l'agire educativo degli adulti nei confronti dei bambini, a fronte di una massiccia produzione e scelta di mercato, si semplificano, si fanno sempre meno raffinati ed elaborati, tendono a puntare al reale significato, tendono ad una essenzialità che lascia spazio all'azione di gioco e di scoperta del bambino. Nella sottrazione di particolari e orpelli, nell'assoluta negazione “dell'oggetto barocco”, si espande il concetto che ciò che deve sempre più risaltare è l'azione del bambino, è la modalità di fare esperienza e di costruire conoscenza. In questo senso la semplicità,

intesa come ricerca dell'essenzialità, diviene forse il primo e più importante criterio attraverso cui pensare e scegliere il materiale da collocare a scuola.



Fotografie 22, 23, 24 e 25. La semplicità può essere ricercata nella natura e in ciò che ci propone, la natura complessifica il gioco, nel suo essere assolutamente semplice richiede uno sguardo attento e investigativo; oggetti semplici come le valigie possono divenire elementi molto interessanti se proposti ai bambini come possibilità di creare luoghi nei luoghi, come piccoli laboratori in valigia, come spazi per la propria privacy e intimità. (Fonte: elaborazione propria).

## C omplessità contro semplicità

Le cose semplici, reali, dense di significato, divengono così, una grande "cassa di risonanza" delle nostre idee, passioni, attività, fantasie.

Quando poi è possibile far transitare questi materiali, che raccontano di una didattica in cui l'adulto accompagna, predispone, osserva in modo discreto, tra il dentro e il fuori ecco che l'esperienza di gioco e conoscenza cresce e si moltiplica in modo esponenziale. Per i bambini significa avere occasioni in cui fare e rifare in luoghi differenti, in contesti altri in cui i giochi e gli oggetti - attraversando spazi - connettono i pensieri, le idee i racconti. Significa arricchire giochi e relazioni in un tempo e in uno spazio, quello quotidiano, che divengono la dimensione reale e concreta in cui conoscere e sperimentare.



Fotografia 26. Il gioco della cucina tra dentro e fuori

Artículo concluido el 19 de marzo de 2015

Malavasi, L. (2015). Il valore della normalità, oggetti e materiali didattici che raccontano storie possibili e quotidiane. *RELAdEI - Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 4 (1), 125-133.

Disponibile en <http://www.reladei.net>

**Laura Malavasi**

Consulente pedagogica  
Italia

**Mail: [lauramalavasi1@gmail.com](mailto:lauramalavasi1@gmail.com)**



Pedagogista e formatrice, si occupa di formazione di educatori, insegnanti e pedagogisti di servizi per l'infanzia 0/6 anni collaborando con numerosi Enti pubblici e privati oltre che di ricerca e sviluppo di esperienze innovative e sperimentali. Ha approfondito in particolare modo i temi della documentazione delle didattiche e della pedagogia naturale, ha scritto tra le altre cose con Barbara Zoccatelli "Documentare le progettualità nei servizi e nelle scuole per l'infanzia" (2012), Edizioni Junior, tradotto in fiammingo e portoghese; "L'educazione naturale nei servizi e nelle scuole dell'infanzia" (2013), Edizioni Junior; "Fare/Making" (2015), Zeroseiup, tradotto in spagnolo e portoghese.