

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI ROMA TRE

Facoltà di Scienze della Formazione

Filiera Educativo Professionale

Corso di laurea in “Educatore Professionale di Comunità”

## LUDOTECONOMIA E PROGRAMMAZIONE DELLE ATTIVITÀ E TECNICHE EDUCATIVE

**Prof. Umberto De Angelis**

### DEFINIZIONE E OBIETTIVI DELLA LUDOTECONOMIA

In una prima accezione, il termine “Ludoteconomia”, preso in prestito dalla “Biblioteconomia” ma desunto dalla ricerca pedagogica, indica la disciplina che si occupa della progettazione, organizzazione e gestione della *ludoteca*.

Si tratta di una istituzione a carattere di servizio socio-culturale con una precisa finalizzazione educativa fondata sul gioco e sul giocattolo.

Come si capirà la ludoteca non è un luogo destinato al solo prestito dei giocattoli commerciali, né come centro di ricreazione per bambini, con caratteristiche simili alle sale-gioco dei bar o di centri commerciali; bensì di uno spazio riservato al gioco, diverso, pedagogicamente valido, strutturato tenendo conto dei suggerimenti dati dalla psicologia e dalla pedagogia, quindi realizzato su basi scientifiche, nella quale la vera protagonista è la condizione ludica infantile.

Apparirà chiaro in fin dall’inizio delle prime lezioni di Ludoteconomia, che la concezione di ludoteca si mostra diversa da quella che si va oggi sviluppando nelle varie regioni italiane, dove molti centri gioco chiamati erroneamente “ludoteche”, seguono un’idea pedagogica sbagliata, impostata soprattutto sull’intrattenimento dei bambini con i soli giocattoli industriali.

La ludoteca non è soltanto uno spazio dove si prestano i giocattoli “industriali” ma un luogo per creare, inventare; dove la costruzione dei giocattoli con vari tipi di materiali è l’attività principale del lavoro manuale; dove gioco e lavoro si equivalgono. Non è sufficiente attrezzare una stanza per il gioco e per effettuare il prestito dei giocattoli per chiamarla ludoteca.

Una ludoteca, per essere tale, deve offrire i mezzi mediante i quali il gioco e il lavoro si sviluppano. In termini semplici, possiamo definire ludoteca uno spazio che permette ai bambini di compiere le proprie esperienze ludiche e creatrici. Questo spazio deve essere formato da una *sala gioco*, per giocare, provare i giocattoli, prenderli in prestito, e da un *laboratorio* attrezzato di materiali e mezzi indispensabili per favorire la creatività.

Purtroppo, ci sono ludoteche che limitano le attività “lavorative” e creative dei bambini proprio per la scarsità dei materiali. Ci sono troppe ludoteche in Italia che non hanno un laboratorio, di nessun genere.

Gli operatori di queste ludoteche considerino quali esperienze vengono a far mancare ai loro utenti. Si prenda finalmente consapevolezza che la ludoteca è un *servizio* per l’infanzia, che richiede studio, ricerca, soprattutto esperienza, un punto di riferimento con una struttura ben definita, dove i bambini possono compiere moltissime esperienze ludiche e manipolative, uno spazio per il gioco e il gioco-lavoro: queste sono le condizioni prime per la sua realizzazione.

Il laboratorio della ludoteca si caratterizza e si differenzia da altri laboratori e atelier artistici, per le attività costruttive e, in particolare, per la “costruzione dei giocattoli”.

Questa è l'attività prediletta dai bambini, che stimola la loro fantasia e soddisfa il loro bisogno di possedere un oggetto ludico, nato da una progettazione e realizzato con una tecnica inventata da loro, avendo scelto con intelligenza attrezzi e materiali. Tale attività ha un alto valore educativo, che implica il ragionamento e non soltanto il lavoro delle mani. Costruire i propri giocattoli significa innanzitutto apprendimento, studio, ricerca dei materiali e quindi contatto con il territorio; significa cognizione, conoscenza.

E la conoscenza per il bambino non è fare da spettatore, restare a guardare. Egli non vuole soltanto vedere le cose, ma entrarvi dentro, esplorarle, scoprire i meccanismi, le caratteristiche, trasformarle. La sua funzione nel processo educativo è di particolare importanza: arricchisce progressivamente l'intelletto, suscita un'inesauribile creatività, dà l'occasione di stabilire dei rapporti; sviluppa il controllo senso motorio e la destrezza manuale.

Occorre, allora, che ci siano "veri" laboratori che permettano la costruzione senza proibizioni e limitazioni. E' necessario istituire ludoteche che permettano l'uso di una notevole quantità di materiale se si vuole andare incontro ai bisogni creativi dei bambini. La costruzione dei giocattoli, dunque, deve trovare posto nelle attività ludiche perché essa ha una parte insostituibile nell'acquisizione delle conoscenze e delle abilità.

La costruzione dei giocattoli è l'attività principale del lavoro manuale presente nel laboratorio e, per questo motivo, possiamo affermare che "la ludoteca è il laboratorio dei giocattoli"!

La ludoteca, tra l'altro, si pone come punto d'incontro di bambini, di genitori e anziani per trovarvi propri spazi di esperienza, dibattito e organizzazione di attività ludiche. Il gioco assume così un'importanza anche per l'adulto e può divenire un ottimo mezzo di comunicazione con il bambino. In questa prospettiva la ludoteca assume un ampio significato educativo che coinvolge non solo i bambini ma anche gli adulti.

In questo percorso di studio si evince meglio la concezione di "ludoteca".

Dopo avere mostrato le varie tipologie di ludoteche italiane (ludoteca in ospedale, ludoteca nelle carceri, ludoteca scolastica, ludoteca di tipo privatistico, ecc.) il settore disciplinare proietta la riflessione teorica sulle finalità e caratteristiche di una ludoteca di tipo "territoriale": vale a dire che sorge *sul* e per *il territorio* in stretto contatto con le strutture che la caratterizzano, diversa, quindi, da quella di tipo "commerciale".

E' necessario chiarire però che l'oggetto di studio principale della Ludoteconomia, non è unicamente "la ludoteca", sarebbe sbagliato crederlo, bensì il *gioco*, quello autentico.

Il gioco, qui inteso, si configura in primo luogo come un'attività *autotelica*: si esercita solo in vista di se stesso, svincolato da altri fini o da altre necessità ad esso, comunque, esterne; il gioco come attività libera e spontanea, in una parola "fine a se stesso".

Esso, infatti, è in grado di sviluppare un'azione immaginativa e creativa mediante la quale il bambino diventa il protagonista dell'azione, prende coscienza della realtà circostante e la modifica secondo i suoi desideri.

Ma il gioco è anche qualcos'altro ancora, poiché esso esercita nell'individuo una funzione di equilibrio psichico ed è fonte di sviluppo culturale.

Volutamente la "Ludoteconomia" seleziona ed esamina i pensieri ragguardevoli dei vari autorevoli studiosi che hanno considerato il gioco dal punto di vista della sua libertà e spontaneità; studia le riflessioni relative al gioco elaborate nel corso della storia del pensiero.

Inoltre, le questioni specifiche contenute nel programma formativo riservato al gioco, intendono far emergere l'idea che al giocare appartiene la *serietà universale*. Questo significa, in primo luogo, riequilibrare l'opinione di chi pensa che il giocare sia futile.

Intenzionalmente la disciplina prende le distanze da quelle incomprensioni che hanno come comune denominatore l'ingiustificato pregiudizio sulla superficialità del gioco.

Il carattere disinteressato che si sperimenta nel gioco non è inevitabilmente spreco, né negazione di fecondità speculativa. Nell'attività ludica si dona un'esperienza di liberazione che non può essere fraintesa come un semplice effetto di frivolezza.

Le scienze umane, dall'etologia alla psicanalisi, dall'antropologia alla linguistica, non hanno dubbi sulla serietà del giocare; la pedagogia ne fa un insostituibile momento formativo, la psicologia ne riconosce addirittura il valore terapeutico; la sociologia, in particolare, attraverso la constatazione del progressivo dilatarsi del tempo libero, vede oggi la *capacità ludica* un'impegnativa emergenza.

Persino i matematici, attraverso la *teoria dei giochi* e consapevoli d'aver a che fare non solo con *funzioni* ma anche con *finzioni*, riconoscono la serietà del giocare.

Eppure nell'epoca attuale assistiamo ad un declino del gioco libero e spontaneo e ad una totale scomparsa dei importanti giochi tradizionali. Innumerevoli ricerche svolte in Italia e all'estero, confermano questa spiacevole situazione.

Per comprendere al meglio l'importanza del gioco è necessario prima di tutto essere consapevoli del suo valore insostituibile nello sviluppo globale del bambino; conoscerne le funzioni e fuoriuscire da quel luogo comune che lo ritiene un'attività che si contrappone alla "serietà" della vita adulta.

La Ludoteconomia fornisce concetti e teorie necessari per uno studio efficace del gioco e prende in esame la figura professionale dell'*educatore ludico* e delle sue *conoscenze tecniche e psicopedagogiche*.

Per conoscenza delle tecniche si intende la capacità di saper condurre le attività, di inserirsi in un gruppo di gioco, di saper guidare una situazione ludica.

E ancora: conoscere un numero svariato di giochi rapportati alle diverse età di sviluppo, padroneggiare l'animazione del giocattolo e/o senza giocattoli, avere una competenza reale che dia la possibilità di dominare le tecniche usate per l'animazione.

Ma per una formazione completa tutto questo non è sufficiente.

I requisiti necessari per un buon educatore ludico sono in larga misura fraintesi. L'opinione comune che egli debba essere un animatore è altrettanto sbagliata quanto il credere che debba avere la capacità di divertire nel gioco i bambini e avere dimestichezza con tanti giocherelli.

Chi lavora con i bambini deve possedere, in particolare, capacità sulle tecniche di progettazione e realizzazione di diversa natura: giochi, attività teatrali, costruzione dei giocattoli, laboratori artistici.

La conoscenza delle tecniche è importante per il buon andamento delle attività, ma quello che è altrettanto importante sono le *conoscenze psicopedagogiche*.

Esse si acquisiscono, considerando le applicazioni pedagogiche, con uno studio attento della psicologia, con l'osservazione e con un contatto diretto con i bambini.

Con l'aiuto della psicologia l'educatore ludico riuscirà a comprendere la loro personalità, la motivazione, la loro capacità di apprendere, gli stili cognitivi, i comportamenti interpersonali; giorno dopo giorno, imparerà a conoscere i bambini come "persone" e non semplicemente come uomini in miniatura che trascorrono alcune ore stabilite in uno spazio destinato al gioco.

L'aiuto della psicologia contribuisce a definire i criteri generali e ottimali di un intervento educativo e poi suggerisce i metodi con i quali attuare una particolare forma di attività.

Alla pedagogia spettano compiti di varia natura: la pedagogia constata, verifica i fenomeni dell'educazione; fissa gli obiettivi, orienta, guida il processo di formazione dell'uomo.

Essa si avvale delle tecniche di *osservazione sistematica e di sperimentazione*, impiegate del resto anche da altre scienze come la psicologia, la sociologia, l'antropologia culturale.

L'educatore ludico è chiamato ad avvalersi di queste tecniche: deve acquisire cioè, il *metodo di ricerca scientifica*. La sua formazione non è compiuta, se egli stesso non possiede gli strumenti di ricerca scientifica.

Nella seconda parte del percorso disciplinare, la Ludoteconomia assume un carattere più laboratoriale proponendo studi e approfondimenti relativi alle principali tecniche di animazione utilizzate in ambito educativo e formativo mirando alla formazione di competenze attinenti all'uso strategico di metodologie e strumenti per un'animazione efficace.

Il laboratorio intende presentare l'animazione come un autorevole "metodo" capace di sviluppare nel soggetto competenze comunicative, relazionali, organizzative e rispondere alla domanda di quali strumenti l'educatore debba servirsi per fare del "gioco" un'efficace tecnica pedagogica di animazione e di quali tecniche e metodologie debba utilizzare.

Un altro obiettivo che persegue la Ludoteconomia in questo percorso didattico, è quello di avvicinare lo studente alla comprensione dei fenomeni di gruppo, in particolare alla dimensione del lavoro di gruppo.

In questa prospettiva, il corso assume un carattere pienamente formativo, che si basa sulla convinzione che non è possibile un uso professionale dei metodi e delle tecniche di gruppo, in presenza esclusiva delle sole conoscenze teoriche.

Dal punto di vista metodologico, la trattazione delle tematiche che si affronteranno, conterranno riferimenti di ordine teorico ma anche approfondimenti tecnici e pratici.

Dal punto di vista contenutistico, invece, il corso vuole introdurre all'uso dei metodi e delle *tecniche di animazione*, permettendo una rassegna dei temi principali della dinamica di gruppo e dei gruppi di lavoro.

Le tecniche di animazione sono esperienze organizzate a cui l'animatore ricorre per favorire la capacità di un gruppo, di lavorare insieme in maniera costruttiva e produttiva. Esse attivano relazioni interpersonali ricche di stimoli, incoraggiano un clima affettivo positivo, sostengono l'animatore nella gestione dei conflitti.

Le tecniche sono, dunque, lo strumento concreto dell'animatore e rappresentano una parte dei suoi strumenti di lavoro. Una buona tecnica di animazione aiuta il gruppo favorendo una favorevole dinamica all'interno.

Attenzione, però! Le tecniche sono esperienze utili nella gestione del gruppo e non espedienti per creare momenti ludici e di svago. Non sono trucchi per meravigliare i partecipanti o per rendere più accettabile il lavoro divenuto troppo serio!

Esse sono "mezzi per un fine" e non possono essere in alcun modo fine a se stesse.

Prima della loro utilizzazione è necessario stabilire l'obiettivo da raggiungere e il percorso che si deve intraprendere. Ogni tecnica va preparata anticipatamente tenendo ben chiaro l'obiettivo che ci si propone di raggiungere. E' sconsigliabile l'uso delle tecniche se non si ha una preparazione accurata che permette di gestire e orientare in senso educativo le dinamiche che vengono attivate.

Il loro uso presuppone una competenza educativa relativamente alla situazione del gruppo.

La Ludoteconomia, dunque, è una disciplina "poliedrica" che si occupa di gioco, di tecniche di animazione e del lavoro di gruppo, ma anche della *programmazione delle attività ludiche*.

Al giorno d'oggi le attività ludiche, sia esse scolastiche che extrascolastiche, sono sempre maggiormente oggetto di attenzione e di formazione. I più recenti studi psicopedagogici ci indicano educatori sempre più professionali e preparati nel proporre giochi con funzioni di aiuto nello sviluppo dei bambini.

Da qui, si comprende già tutto il valore educativo del gioco e tutto l'interesse pedagogico dell'*educatore ludico*. Per adempiere bene a questo ruolo, bisogna andare oltre il "far divertire i bambini" e cercare invece di comprenderli attraverso un continuo contatto diretto e uno studio sistematico sul gioco.

Il compito dell'educatore ludico non è quello di "dar da fare" ai bambini, ma aiutarli a divenire adulti: deve imparare a servirsi del gioco come di uno strumento meraviglioso, ma delicato.

Il gioco deve trasformarsi per lui un mezzo: divenire strumento essenziale al servizio dei bisogni dei bambini. L'educatore ludico deve saper gestire il rapporto educativo e deve conoscere i giochi da proporre ai bambini per permettere di soddisfare pienamente il loro bisogno. Tali giochi devono consentire di raggiungere gli obiettivi prefissati (obiettivi comportamentali, obiettivi psicomotori, obiettivi cognitivi, ecc.).

Egli deve essere pienamente cosciente delle potenzialità del gioco in ordine alla promozione e alla formazione del bambino.

A tutti è possibile far divertire bambini e ragazzi e giocare con loro: ma occorre più esperienza e abnegazione per utilizzare il gioco in vista dello sviluppo di ciascuno di essi.

Le lezioni di Ludoteconomia intendono aiutare gli studenti a scoprire questo ruolo importantissimo e le varie possibilità educative che il gioco mette a disposizione.

In particolare si conosceranno giochi per bambini e ragazzi, divisi in giochi di gruppo, giochi all'aperto, al chiuso, giochi di abilità e da tavolo. In questo modo il settore disciplinare cercherà di essere completo senza essere inaccessibile, così da offrire a tutti, in termini chiari e semplici, la teoria, e nello stesso tempo, la tecnica e il repertorio dell'*educatore ludico*.

Riflettere su questo importante argomento significa porsi il problema del ruolo, della capacità e delle funzioni dell'educatore professionale incaricato di gestire servizi ludo-educativi.

Un altro tema molto importante che la Ludoteconomia prende fortemente in considerazione è il *giocattolo*.

Si tratta di un argomento di cui si è parlato molto e a cui si sono dati considerevoli spazi di attenzione in molti contesti (da quello familiare a quello scolastico, da quello commerciale a quello scientifico).

Tuttavia, quello del rapporto tra il bambino e il giocattolo è un tema che richiede di essere esaminato e mantenuto attuale per evitare di perderne le rilevanti e significative implicazioni a livello psicologico ed educativo. Il giocattolo ha un'importanza nello sviluppo psicologico del bambino, questo è un dato indubbiamente noto a tutti gli educatori, ludotecari, genitori, insegnanti che siano. Meno noti, tuttavia, sono i meccanismi e le dinamiche che il suo utilizzo consente di attivare rispetto alle diverse dimensioni della personalità infantile (da quella affettiva a quella sociale a quella cognitiva). Partendo da una panoramica sulla storia del giocattolo (dall'antichità alla società odierna) questo percorso formativo passa ad approfondire il significato psicologico del giocattolo nelle diverse età (dall'infanzia all'adolescenza) analizzando i processi evolutivi maggiormente coinvolti a questo livello.

Le lezioni sono arricchite, inoltre, da alcuni approfondimenti legati alla classificazione, ai "criteri di scelta" da adottare di fronte all'acquisto del giocattolo (sia per bambini normali che con bambini in condizioni di disabilità) e da opportune informazioni sulla sua "sicurezza" prendendo in esame la normativa vigente.

Dopo un'accurata analisi psico-pedagogica e sociologica sul giocattolo di tipo "commerciale", uno spazio rilevante è rivolto a due altre importanti tipologie di giocattoli: *giocattoli creativi*, e *giocattoli della tradizione popolare*.

Possiamo definire creativi i giocattoli realizzati con il "materiale povero".

L'uso di questo materiale spinge il bambino a sviluppare doti di originalità, di invenzione, di creatività. Ecco, allora, rotoli di cartoncino trasformarsi in fortino per il gioco dei soldatini, bottiglie di plastica in maschere oppure in automobili, carta di caramelle in collane, scatole di fiammiferi in cassette, ecc.

E' sorprendente osservare la trasformazione ingegnosa di questi oggetti. Il giocattolo creativo, così importante per l'infanzia, è proprio quello che maggiormente tarda a imporsi nella società odierna. I

bambini sono obbligati a giocare in spazi sempre più ristretti dove è diventato pressoché impossibile manipolare, costruire; dove i giocattoli sono sempre più standardizzati.

I giocattoli della tradizione popolare, invece, sono il retroterra ludico-culturale per comprendere meglio la realtà ludica odierna. Essi cadenzano la storia dell'infanzia, raccontano dell'esperienza ludica vissuta dai bambini; contribuiscono alla rinascita del dialogo fra creatività e gioco, fra giocattoli e manualità fra bambini e natura. Sapere come si giocava una volta, far conoscere i giocattoli appartenuti ai nostri nonni, vuol dire mettere in condizione i bambini di comprendere meglio la storia del territorio; far capire che il giocattolo, oltre ad essere uno strumento di gioco, è anche un documento della vita, dei tempi, dei popoli.

Ritorno al passato, quindi, alla memoria non come nostalgia ma come arricchimento di tutti quei processi ludici di cui i bambini erano i principali protagonisti; dove il "gioco", libero e creativo, era chiamato a garantire lo sviluppo psico-fisico e culturale dei bambini.

Conseguentemente allo studio dei giocattoli appartenuti ai nostri nonni, la Ludoteconomia prende in esame *la ricerca, il recupero e il ripristino delle tradizioni popolari scomparse*.

Negli anni Sessanta si è riscontrata una forte diminuzione d'interesse per le tradizioni popolari dovuta ad un rapido cambiamento della società, con la derivante perdita delle abitudini e delle proprie radici.

In quanto "sopravvivenze" di usi e costumi di epoche passate, le tradizioni sono la testimonianza del modo di vivere, sentire e pensare di una popolazione.

E' quanto mai necessario riscoprirle, ripristinarle, perché esse sono *beni culturali*, riconosciute come tali dalla legislazione attuale (*Dlgs 22- 01- 2004 n° 42*).

Le istituzioni pubbliche dovrebbero valorizzare le tradizioni, conservarne la memoria, perché esse fanno parte del patrimonio del nostro passato. La scomparsa delle tradizioni popolari oggi giorno diventa ancora più rapida con l'avanzare del progresso tecnologico. L'interesse per le tradizioni e, soprattutto, la presenza dei bambini alle varie manifestazioni è fortemente diminuito.

Anticamente la partecipazione dei bambini alle feste di tradizione era sentita e molto intensa. Non c'era comunità o etnia che non poneva il bambino partecipe delle feste popolari. L'adulto incoraggiava i bambini a prendervi parte per assicurare la continuità della tradizione; insegnava loro ad apprendere i codici che regolano la ritualità. A parte qualche manifestazione a scopo prevalentemente religioso, la partecipazione dei bambini alle feste oggi è limitata. Addirittura il Carnevale, la festa laica per eccellenza, tra le feste più antiche che conosciamo, è cambiato: da momento trasgressivo e liberatorio, che ha da sempre espresso il rovesciamento dei ruoli, si è trasformato in "festa consumistica" e di routine.

I cambiamenti sociali, culturali, di vita provocano a poco a poco il perdersi delle tradizioni popolari che coinvolgevano in particolar modo i bambini.

La Ludoteconomia, disciplina centrata sul gioco e sul giocattolo e in generale sulle attività ludico-culturali, si inserisce in questo contesto sensibilizzando gli studenti-educatori affinché svolgano opera di recupero di tutte quelle tradizioni scomparse dove il bambino era attore protagonista.

Coinvolgere gli educatori professionali nella ricerca, nel ripristino e nella partecipazione con i bambini alle feste popolari attraverso il gioco è un altro obiettivo considerevole che la Ludoteconomia si prefigge di raggiungere.

E' il gioco il mezzo più adeguato a rendere partecipi ed attivi i bambini verso qualsiasi attività.

E' attraverso le attività ludiche che si può raggiungere con entusiasmo l'obiettivo della riscoperta e ripristino delle tradizioni scomparse coinvolgendo bambini e ragazzi.

Per raggiungere questo obiettivo, la Ludoteconomia fornisce elementi di base legati al metodo dell'antropologia culturale con cui operano le ricerche sul campo le scienze etnoantropologiche; tratta della *ricerca delle tradizioni popolari* e in generale di quelle feste in cui il bambino ha da sempre rivestito un ruolo di interprete principale; farà conoscere, a titolo di esempio, il lungo lavoro

etnografico effettuato dai due operatori della Ludoteca Comunale “Orso Rosso” di Sezze (LT) in relazione allo studio e ricostruzione dei giocattoli di tradizione e alla rinascita di alcune manifestazioni popolari scomparse in collaborazione con i bambini e ragazzi del territorio.

Inoltre, gli studenti che parteciperanno alle lezioni, avranno l’opportunità di conoscere più da vicino il lavoro dell’etnografo: recarsi tra coloro che si vuole studiare, ricavare informazioni e utilizzare alcune tecniche di ricerca (*osservazione partecipante, intervista, ecc.*) allo scopo di collezionare i dati che, una volta interpretati, rendano possibile la comprensione della cultura o della tradizione da recuperare presa in esame.

Le lezioni di Ludoteconomia saranno facilitate dalla visualizzazione di originali filmati relativi agli argomenti trattati (*Diatape, DVD*) e integrate dalla distribuzione on line di vario materiale (*dispense*).