

CAMERA DEI DEPUTATI

N. 3588

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DELLE DEPUTATE

**BOSSA, BRAGA, CARRA, D'OTTAVIO, FERRARI, MARIANI,
MARTELLA, MURER, PES, ANDREA ROMANO**

Istituzione del « Giorno scolastico del gioco » dedicato al
gioco come strumento di valore sociale ed educativo

Presentata il 5 febbraio 2016

ONOREVOLI COLLEGHI! — La Convenzione dell'Organizzazione delle Nazioni Unite (ONU) sui diritti del fanciullo, fatta a New York il 20 novembre 1989 e resa esecutiva dalla legge n. 176 del 1991, all'articolo 3 recita: « 1. Gli Stati parti riconoscono al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

2. Gli Stati parti rispettano e favoriscono il diritto del fanciullo di partecipare pienamente alla vita culturale e artistica ed incoraggiano l'organizzazione, in condizioni di uguaglianza, di mezzi appropriati di divertimento e di attività ricreative, artistiche e culturali ».

Il gioco, insieme alle attività culturali e artistiche, è quindi considerato un diritto del fanciullo, che impegna gli Stati al suo

rispetto e anche a favorire, con politiche adeguate, l'organizzazione di questo spazio garantendo uguaglianza e mezzi.

Il gioco, del resto, è una delle attività umane in grado di generare soddisfazione e piacere. Tutti noi scegliamo il « nostro » gioco sulla base del nostro interesse e del nostro piacere. I bambini, in particolare, fanno del gioco la loro occupazione principale: attraverso il gioco trovano, pur senza cercarle in modo consapevole, soluzioni nuove di adattamento alla realtà che li circonda. Il gioco per il fanciullo non è solo ricreazione, ma è formazione. È « allenamento alla vita », un luogo privilegiato in cui il bambino è in grado di apprendere comportamenti specifici che in seguito gli saranno utili. Ciò che il bambino esperisce, in particolare durante il gioco, è la sua idea o, meglio, l'essenza di

sé in un ruolo. È possibile, per questo, offrire ai bambini opportunità ludiche orientate al raggiungimento di finalità educative, ma è opportuno non perdere di vista quanto sia determinante quell'autentica « spinta » interiore a giocare, senza la quale qualsiasi ambiente, anche il più ricco di stimoli, apparirebbe inadeguato.

Le parole riposo, svago, gioco e attività ricreative, benché sembrino apparentemente sinonimi, implicano differenze sostanziali.

Riposo sottintende la necessità di rilassarsi mentalmente e fisicamente, nonché di dormire. Svago è un termine dal significato più ampio, che fa riferimento al tempo libero e alla libertà di fare ciò che uno più desidera. L'espressione « attività ricreative » abbraccia la vasta gamma di azioni svolte per libera scelta, il cui scopo sono il piacere e il divertimento: lo sport, le arti creative, i passatempi di carattere scientifico, tecnico, artigianale o agricolo.

Il gioco, invece, ha una sua specificità. Il gioco include tutte le attività dei bambini che non sono controllate dagli adulti e che non richiedono il rispetto di regole precise. Uno spazio di libertà creativa, di azione emozionale in cui il fanciullo impiega sé, le sue risorse, la sua mente e la sua energia. Per questa sua caratteristica il gioco, per il bambino, appare un'attività trasversale, che si inserisce in tutte le fasi della giornata. Si può studiare giocando, si può fare sport giocando. Ma il gioco, in quanto tale, ha l'identità del libero esercizio, dello spazio e della forma della libertà creativa in cui il fanciullo esercita senza vincoli la sua fantasia.

Nell'accezione comune il termine « gioco » si discosta completamente da qualsiasi connotazione di « serietà ». Se però ci soffermiamo sulla citazione di Montaigne, notiamo come esso sia sinonimo di un'azione seria quando ci riferiamo a un bambino (« i giochi dei bambini non sono dei giochi, bisogna invece valutarli come le loro azioni più serie »). Ogni bambino gioca naturalmente, perché prova una sensazione di benessere; nulla quindi è tolto all'aspetto ludico in se stesso ma, anzi, è proprio il piacere intrinseco nel gioco che comporta e

che favorisce nuove componenti. Per i bambini, che giocano per divertirsi, non c'è nessuna differenza tra il gioco e ciò che un adulto potrebbe considerare come un lavoro. Solo più tardi, una volta che giungono ad associare un'attività alla ricompensa, essi iniziano a considerare un comportamento mentre lo pongono in atto in vista di benefici a lungo termine piuttosto che per la gratificazione immediata. Ciò è dovuto allo sviluppo di abilità cognitive che consentono al bambino di vedere il legame tra causa ed effetto. Attraverso il gioco, infatti, il bambino incomincia a comprendere come funzionano le cose, quello che si può o che non si può fare con determinati oggetti, si rende conto dell'esistenza delle leggi del caso e della probabilità e di regole di comportamento che vanno rispettate. L'esperienza del gioco insegna al bambino a essere perseverante e ad avere fiducia nelle proprie capacità; è un processo attraverso il quale diventa consapevole del proprio mondo interiore e di quello esteriore, incominciando ad accettare le legittime esigenze di queste sue due realtà.

Nel linguaggio corrente la parola « gioco » indica un'attività gratuita, più o meno fittizia, che procura un piacere di tipo particolare. Quest'attività è anche chiamata ludica, termine che deriva dal latino *ludus*, cioè gioco. Il gioco è significativo per lo sviluppo intellettuale del bambino, perché il bambino, quando gioca, sorprende se stesso e nella sorpresa acquisisce nuove modalità per entrare in relazione con il mondo esterno. Nel gioco il bambino sviluppa le proprie potenzialità intellettive, affettive e relazionali. A seconda dell'età, il bambino nel giocare impara a essere creativo, sperimenta le sue capacità cognitive, scopre se stesso, entra in relazione con i suoi coetanei e sviluppa, quindi, la sua personalità. Al di là delle diverse correnti di pensiero, risulta evidente come il gioco sia quindi altamente significativo per la crescita del bambino, perché svolge una funzione strutturante dell'intera personalità. Ciò che va però sottolineato è che il gioco, pur essendo uno spazio di libertà del fanciullo, non esclude

i genitori, non taglia fuori gli adulti. Anzi, esso deve coinvolgere in prima persona sia i genitori che gli educatori. Essi, innanzitutto, devono trovare il tempo da dedicare al gioco dei loro figli, per dare loro l'opportunità di misurare e di sviluppare le proprie risorse e le proprie potenzialità. Del resto i bambini reagiscono con entusiasmo alla disponibilità dei genitori a giocare con loro: lo scoprire che possano mostrare interesse e che possano coinvolgersi in un'attività da loro considerata seria è motivo di grande felicità ed è un modo che consente loro di rafforzare il senso di sicurezza e di protezione. La capacità dei genitori di giocare con i propri figli è sicuramente un buon indice di armonia familiare, così come la capacità di giocare da parte degli educatori con i bambini garantisce a questi ultimi una sensazione di benessere psichico oltre a costituire la condizione di base per consentire loro di sviluppare una buona capacità ludica. È necessario garantire e restituire ai bambini il tempo e lo spazio per dare libero sfogo a tutte le loro pulsioni interne e per assicurare loro una certa complicità senza svestirsi del ruolo di guide.

Va quindi affermato con forza il diritto al gioco del bambino come bisogno prevalente e vitale dell'infanzia, motivato da esigenze e da implicazioni di ordine fisiologico, psichico, spirituale e sociale e basato sul riconoscimento della pienezza umana in ogni fase della vita. Tale diritto va esercitato insieme alle figure adulte, genitoriali, che devono essere parte del gioco.

Ed è proprio dalla necessità di fissare e di riconoscere tale diritto che nasce la presente proposta di legge, che ha come obiettivo l'istituzione nell'ambito del sistema scolastico primario e secondario, del «Giorno scolastico del gioco»: una giornata celebrativa del gioco, da vivere a scuola, per l'occasione aperta all'esterno, come momento per l'infanzia e l'adolescenza.

Un giorno intero, celebrato il secondo mercoledì del mese di maggio di ogni anno, per esercitare, celebrare e organizzare il gioco per l'infanzia. Una giornata in cui le scuole sono chiamate a prevedere, nell'ambito della loro autonomia, iniziative di valorizzazione del ruolo del gioco in maniera originale e creativa, per discutere e approfondire il tema relativo al rapporto tra minori, gioco e sostenibilità dell'ambiente urbano.

Lo stesso coinvolgimento è previsto per il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, che «emana le opportune direttive affinché, in occasione della celebrazione del "Giorno scolastico del gioco", le scuole di ogni ordine e grado, pubbliche e private, nell'ambito della loro autonomia, prevedano iniziative volte a discutere e ad approfondire il tema relativo al rapporto tra minori, gioco e sostenibilità dell'ambiente urbano».

Il senso dell'istituzione del «Giorno scolastico del gioco» è quindi la previsione non, ovviamente, di un'altra giornata festiva, ma di un giorno di festa nel senso pieno del termine: una celebrazione che diventa un'azione.

PROPOSTA DI LEGGE

ART. 1.

1. È istituito nell'ambito del sistema di istruzione e formazione primario e secondario di primo grado e di secondo grado il «Giorno scolastico del gioco», quale momento per celebrare il valore sociale ed educativo per l'infanzia e per l'adolescenza del gioco nella società civile, contribuendo a ricostruire un tessuto sociale e un clima di cooperazione e di solidarietà fondamentali per migliorare la qualità della vita urbana, coinvolgendo gli enti locali, le scuole di ogni ordine e grado, pubbliche e private, nonché le categorie produttive, commerciali e di servizio.

2. Il «Giorno scolastico del gioco» è celebrato il secondo mercoledì del mese di maggio di ogni anno e non determina gli effetti civili di cui alla legge 27 maggio 1949, n. 260.

ART. 2.

1. Il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca emana le opportune direttive affinché, in occasione della celebrazione del «Giorno scolastico del gioco», le scuole di ogni ordine e grado, pubbliche e private, nell'ambito della loro autonomia, prevedano iniziative per la promozione e per l'esercizio del gioco, nonché per la valorizzazione del ruolo del gioco in maniera originale e creativa, volte a discutere e ad approfondire il tema relativo al rapporto tra minori, gioco e sostenibilità dell'ambiente urbano.

2. Le regioni, le province e i comuni, in occasione della celebrazione del «Giorno scolastico del gioco», prevedono, nell'ambito della loro autonomia e delle rispettive competenze, iniziative sul tema in collaborazione con la rete scolastica del territorio di competenza.

