

Sommario

Introduzione	5
Capitolo primo	
<i>Gioco e cultura per un nuovo umanesimo</i>	9
1. Il gioco come dispositivo culturale, 9 - 2. Oltre il meccanismo: il <i>sui generis</i> del gioco nelle suggestioni dell'immaginario, 16 - 3. Figure del gioco. La metafora ludica come dispositivo latente, 23 - 4. Fuori gioco. Il bambino e l'immaginario, 34 - 5. Gioco e antigioco. Tra pedagogia e antipedagogia, 38 - 6. Gioco, utopia, distopia, 42	
Capitolo secondo	
<i>Il gioco come dispositivo pedagogico</i>	59
1. Il gioco come diritto. Ambienti, contesti, scenari, 59 - 2. Interpretare il gioco. Sviluppi e prospettive, 68 - 3. Pedagogie in gioco, 75 - 4. Custodire i ricordi e attraversare le età: il gioco come dispositivo formativo intergenerazionale, 80 - 5. Gioco, pedagogia, educazione, 87 - 6. Conclusioni, 103	
Capitolo terzo	
<i>Il gioco come metodo: la scuola dell'infanzia</i>	105
1. Gioco come metodo, 105 - 2. Scuola dell'infanzia come scuola del gioco. Le radici agazziane tra <i>Orientamenti</i> '69 e <i>Orientamenti</i> '91, 106 - 3. Scuola dell'infanzia e <i>Indicazioni nazionali</i> : dagli <i>Orientamenti</i> ad oggi, 114 - 4. La scuola dell'infanzia oggi: tra ricerca e innovazione, 124 - 5. Tra formale e informale. Ap-	

Sommario

prendere con il gioco nelle situazioni complesse, 127 - 6. Il “gioco” dei condizionamenti educativi: uguali e disuguali, 131

Capitolo quarto

Il gioco come metodo: lo scoutismo 137

1. La proposta scout: gioca, non stare a guardare, 137 - 2. Ambiente e avventura come sfondi evolutivi, 140 - 3. Scoutismo e scuola, 147 - 4. Mario Mazza pedagogista, 149 - 5. Orizzonti dello scoutismo contemporaneo, 164 - 6. Congedo, 172

Bibliografia 175

Indice dei nomi 185