

# 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 *sui generis* 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 antigiochi. 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 *Orientamenti* '69 e *Orientamenti* '91, 106 - 3. Scuola dell'infanzia e *Indicazioni nazionali*: dagli *Orientamenti* 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 pedagogo, 149 - 5. Orizzonti dello scoutismo contemporaneo, 164 - 6. Congedo, 172

Bibliografia 175

Indice dei nomi 185