



4

Ottobre 2025

Building Shared Visions: The Role of Play in Early Childhood Professional Development¹

Costruire visioni condivise: il ruolo del gioco nello sviluppo professionale della prima infanzia

Alessia Rosa, Carla Maset

INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione Innovazione e ricerca educativa)

a.rosa@indire.it
masetcarla@gmail.com

Doi: <https://doi.org/>

ABSTRACT

Play, in its different forms, is recognized as a key component of children's growth and learning processes. In early childhood education, play is a basic foundation that helps children explore, socialize, be creative, as well as engage in care activities. These benefits, generated through the practice of play, can be leveraged in different settings and with diverse groups. Based on this belief, "The Ball of Cards: Building the 0-6 System" has been created - a game for educators and teachers to encourage reflection, learning, and a deep understanding of each other's teaching methodologies.

¹ Le autrici hanno condiviso l'impostazione complessiva del contributo. Tuttavia, ai fini dell'attribuzione, Alessia Rosa ha redatto i paragrafi 1; 2; 4; 6 e 9 mentre Carla Maset ha redatto i paragrafi 3; 5; 7 e 8

It aims to spark conversation, enhance effective teaching practices, build shared goals, and help create concrete strategies to ensure smooth educational continuity. This article examines how play can support the professional development of educational staff working with children aged 0-6, through a case study.

Keywords: play, integrated 0-6 system, The Ball of Cards, shared planning, continuity.

RIASSUNTO

Il gioco, nelle sue molteplici declinazioni, è universalmente riconosciuto quale mediatore imprescindibile dei processi di crescita. Nei servizi educativi per l'infanzia, il gioco diviene vera e propria colonna portante atta a sostenere l'esplorazione, la socializzazione, la creatività e la cura. Queste potenzialità ludiche possono essere estese ad ambiti e target potenzialmente infiniti. Sulla base di tale convinzione è stato ideato e realizzato "Il Gomitolo di carte: costruiamo lo 0-6" gioco indirizzato a educatori e insegnanti e finalizzato a promuovere la riflessione, la ricerca e la profonda comprensione delle reciproche pratiche educative, favorendo il confronto e la valorizzazione di buone prassi, con l'obiettivo di costruire visioni condivise e sostenere lo sviluppo di percorsi di continuità concretamente realizzabili. Il contributo intende riflettere sulle potenzialità del gioco nelle pratiche di formazione del personale educativo 0-6 attraverso uno studio di caso.

Parole chiave: gioco, sistema integrato 0-6, Il Gomitolo di carte, progettazione condivisa, continuità.

1. LA CONTINUITÀ 0-6 E LA NECESSITÀ DI COSTRUIRE VISIONI CONDIVISE

La costituzione del sistema integrato 0-6 (Decreto legislativo 65 del 2017) si pone tra le prime e più importanti finalità quella di promuovere la continuità del percorso educativo e scolastico rivolto ai bambini dalla nascita ai sei anni.

La strutturazione di tale sistema è ad oggi in fase di costituzione e richiede ai professionisti del settore, in primis educatori/trici, insegnanti e coordinatori, un impegno complesso, in quanto non si tratta soltanto di progettare percorsi educativi originali orientati alla prima infanzia nel continuum 0-6, ma anche di riconsiderare le competenze professionali degli operatori, il rapporto con i nuclei familiari e le relazioni con il tessuto sociale di pertinenza dei servizi coinvolti (Bobbio, Bondioli & Savio, 2024). I modelli educativi oggi di riferimento per i servizi 0-3 e per le scuole dell'infanzia rappresentano la risposta effettiva a situazioni socioculturali evolutesi nel tempo e a scelte politiche nazionali che hanno trovato nei territori declinazioni non univoche. Al contempo, questi stessi modelli sono il prodotto di valori educativi diversificati e il risultato di una crescita professionale capace di rispondere efficacemente a istanze molteplici e in continua evoluzione (Molinari, 2010, Kanizsa, &

Zaninelli, 2020). La costruzione del sistema integrato non prende dunque le mosse da un unico modello 0-6 condiviso ed esportabile in contesti differenti e pone sfide importanti sia in termini progettuali sia di realizzazione. Si configura in sintesi la necessità di co-costruire una cultura dei servizi 0-6 capace di ridefinire confini e prospettive, senza rinnegare le peculiarità dei contesti di provenienza, ma al contrario valorizzandone le potenzialità e individuando criticamente i limiti, che trovano nel confronto opportunità di crescita e sviluppo.

Affinché ciò avvenga, la formazione congiunta, parallelamente all'esplorazione di contenuti atti a delineare uno sfondo conoscitivo condiviso, deve porsi l'obiettivo di far emergere visioni comuni che costituiscano le basi per un sentire e un agire condiviso, indispensabile alla definizione di percorsi di continuità. Tale prospettiva trova giustificazione in numerose pratiche di eccellenza che hanno dimostrato che: un processo formativo continuo risulta efficace quando favorisce un approccio metacognitivo (Schön, 1993) e di riflessione sulle pratiche, coinvolgendo l'intera équipe pedagogica, supportando lo sviluppo di capacità condivise e consolidando la dimensione collaborativa dell'azione educativa. Il sistema integrato 0-6 potrà così configurarsi come spazio reale di responsabilità condivisa nella cura e nell'educazione infantile (Buccolo, 2024). I processi di riflessione sulle pratiche quotidiane sono il primo passo di questo percorso, ma non sono sempre immediati (Pineau, 2013) e tantomeno di semplice condivisione. Per tale ragione possono giovare di strategie di straniamento, ossia di quell'insieme di tecniche che affondano le proprie radici in ambito artistico, atte a rendere ciò che è familiare nuovo, attraverso prospettive di letture insolite o diversificate, rompendo l'automatismo percettivo e spingendo i soggetti coinvolti verso una nuova e più profonda comprensione della realtà.

Questa tecnica, teorizzata da Viktor Šklovskij e ampiamente usata dal teatro di Bertolt Brecht, mira a indurre un atteggiamento critico e analitico, rendendo visibile ciò che neanche i diretti interessati talvolta percepiscono, e può trovare applicazioni molteplici nell'ambito dell'aggiornamento professionale. È però necessario individuare strumenti ad hoc atti a sostenere la capacità dei professionisti di riflettere sulle pratiche e di configurare spazi di conoscenza reciproca e intersoggettività consapevole. Azioni quest'ultime che si nutrono e si alimentano attraverso lo scambio, il conflitto, la negoziazione e la mediazione (Sannipoli, 2022). Sulla base di tale necessità è stato ideato e realizzato "Il Gomitolo di carte: costruiamo lo 0-6" gioco indirizzato a educatori e insegnanti e finalizzato a promuovere la riflessione, la ricerca e la profonda comprensione delle reciproche pratiche educative, favorendo il confronto e la valorizzazione di buone prassi, con l'obiettivo di costruire visioni condivise e sostenere lo sviluppo di percorsi di continuità concretamente realizzabili.

2. IL GIOCO NELLE ATTIVITÀ DI FORMAZIONE DEGLI ADULTI

I modelli teorici dell'apprendimento in ambito professionale che assegnano alla riflessione una posizione privilegiata nel processo educativo sono molti, ma non vi è un'univoca attribuzione di ruolo alla stessa, considerata sia come momento decisivo che esalta l'esperienza passata e ne plasma quella futura, sia come strumento che agevola la comprensione delle proprie convinzioni implicite.

In tale prospettiva, si parla dunque di riflessione in termini e sfumature diversificate: si pensi alle analisi relative alle "posizioni riflessive" (Striano, 2017), agli studi sul "pensiero riflessivo" (Mortari,

2003), alle considerazioni inerenti “l’apprendimento riflessivo” (Fabbri, 2007) e alla “pratica riflessiva” (Montalbetti, 2005).

Non approfondiremo tale concettualizzazione per ovvie ragioni di sintesi, rimandando alla vasta letteratura sul tema. Intendiamo qui soffermarci su due elementi potenzialmente funzionali a sostenere le pratiche di riflessione all’interno dei percorsi di aggiornamento rivolti ai professionisti dello 0-6 ossia le dinamiche ludiche e l’utilizzo di immagini. L’utilizzo di dinamiche ludiche, nell’ambito dei percorsi di formazione rivolti al personale educativo impegnato a costruire visioni e posture condivise, trova molteplici evidenze nella ricerca sul gioco in quanto, come sottolinea Ligabue “Quello che [...] emerge forte, in tutta la storia, è la capacità del gioco di essere in primo luogo un promotore di cambiamento, di crescita collettiva e individuale, andando a sviluppare quelle che sono le competenze del singolo e della collettività. Anche nell’ambito scolastico, ai giorni nostri, l’attività ludica può costituire un importante supporto allo sviluppo delle competenze e delle life skills. Il gioco, con il suo approccio esperienziale, con la sua forte carica di motivazione intrinseca, con la sua strutturazione chiara ed evidente per obiettivi, diventa uno strumento potente e, oserei dire, imprescindibile nelle mani dell’insegnante e dell’educatore per andare a stimolare, mettere alla prova e sviluppare la vasta gamma di competenze che la scuola oggi richiede” (Ligabue, 2020, p. 43-44).

Non sempre il “mettersi in gioco” è semplice e immediato, ma nel caso di educatori/trici e insegnanti della scuola dell’infanzia è possibile denotare una certa propensione al gioco, il cui ruolo è unanimemente riconosciuto come centrale nelle dinamiche di crescita dei bambini (Jachyra, & Fusco, 2016; Bobbio, & Bondioli, 2019) e che li vede spesso impegnati in prima linea in quanto le abilità di gioco fanno parte del loro bagaglio professionale (Mardell, Solis, & Bray, 2019; Albanese, Cappuccio, & Compagno, 2023).

Le tipologie di gioco atte a sostenere i processi riflessivi inerenti alla propria pratica docente sono molteplici si pensi ad esempio ai giochi di movimento e immedesimazione.

Negli ultimi anni stanno riscontrando ampia diffusione anche i giochi di carte con immagini (Halskov, & Dalsgaard, 2006; Hornecker, 2010) come ad esempio “Ghenos Games imagine” e “Dixit”. Quest’ultimo in modo specifico sta riscontrando un amplissimo utilizzo nelle attività di formazione, soprattutto in ambito medico sanitario (Catalano, & Scaramellini, 2025). Le carte in questi casi servono principalmente per stimolare la creatività e la comunicazione. Ogni carta rappresenta un’immagine che può essere interpretata in vari modi. I giocatori devono raccontare storie o costruire frasi che collegano le carte tra loro, incoraggiando l’espressione di emozioni e pensieri profondi.

Sebbene la consapevolezza del valore dell’immagine sia stata ampiamente esplorata nella tradizione pedagogica (Farnè, 2006), l’attuale cultura visuale ha definito un insieme di strategie interpretative fluide che, accanto all’impiego di immagini esplicative, propone l’utilizzo delle immagini quali strumento di stimolo volutamente ambiguo (De Maurissens, & Pettenati, 2020; Marone, & Navarra, 2023) con l’obiettivo di stimolare la riflessione, la capacità di collegare idee e concetti, la narrazione di sé o dei propri punti di vista.

Attraverso le carte da gioco con immagini ambigue, che possono assumere il ruolo di facilitatore per l’espressione individuale dei partecipanti, è possibile riflettere su risorse, qualità, dinamiche, relazioni, risposte più o meno funzionali ai contesti e conoscere opinioni e pareri in un ambiente ludico e creativo ed anche attivare percorsi di coprogettazione partecipata (interessante a tal proposito l’esperienza presentata da Wetzel, Rodden e Benford nel 2017 in merito al game design). La strategia visuale mediata dall’uso di immagini simboliche promuove, quindi, lo sviluppo di capacità di negoziare e incoraggia la condivisione di visioni, l’ascolto reciproco e il rispetto dei diversi sguardi

anche nell'ottica della corresponsabilità formativa tra pari. A partire da tale orizzonte teorico è stato ideato e progettato il "Il gomitolo di carte" il cui focus di azione e riflessione è la pratica educativa e di cura.

3. IL KIT "GOMITOLO DI CARTE": COMPOSIZIONE E STRUTTURA

Il kit "Il gomitolo di carte" si configura come uno strumento didattico strutturato, specificamente progettato per supportare i processi formativi dei professionisti dell'educazione, che unisce le peculiarità dell'immagine, sulla base dello sfondo teorico sopra descritto, e delle parole, scelte per il loro valore evocativo, in grado di richiamare alla mente del destinatario pensieri, sensazioni o immagini vivide e complesse, spesso legate alla memoria personale e al contesto culturale.

Più specificatamente il kit comprende quattordici carte "parola", quattordici carte "illustrazione", due carte "neutre", un gomitolo di lana e un gessetto. Descriviamo di seguito gli elementi di cui è composto.

Le carte "parola" sono state selezionate sulla base del documento ministeriale *Linee pedagogiche per il sistema integrato 0-6*, garantendo così un ancoraggio teorico-normativo alla proposta formativa. Il corpus lessicale selezionato per le carte "parola" include i seguenti termini: cura, bambini/e, famiglia, inclusione, spazio, gioco, natura, atelier, tempo, bellezza, materiali, accoglienza, équipe e formazione. Tale selezione riflette alcuni dei costrutti fondamentali della pedagogia 0-6 e le dimensioni qualitative dell'esperienza educativa nella prima infanzia.

Le carte "illustrazione", invece, sono state concepite e realizzate con l'obiettivo di stimolare processi metacognitivi complessi, attraverso il loro carattere evocativo e la capacità di attivare meccanismi associativi. Le due carte "neutre" rappresentano uno spazio aperto alla creatività e alla co-costruzione di significati da parte dei partecipanti, configurandosi come elementi di flessibilità metodologica.

Il gomitolo di lana è un elemento con un valore fortemente simbolico che rappresenta la dimensione sistemica e collaborativa della proposta formativa. La metafora del gomitolo evoca la costruzione progressiva di reti relazionali e professionali attraverso la condivisione di esperienze e competenze. Il filo che si dipana da un punto di origine unico genera connessioni, legami e intrecci progressivamente più articolati e resistenti.

Ogni partecipante all'attività ludica contribuisce alla costruzione di questo intreccio collettivo, arricchendo la rete attraverso il proprio apporto esperienziale e professionale. Il processo di annodamento, sovrapposizione e rafforzamento reciproco riflette le dinamiche collaborative caratteristiche delle comunità educative efficaci. Tale processo generativo permette la costruzione di visioni di sistemi educativi dinamici, inclusivi e capaci di evoluzione continua in risposta alle sfide della contemporaneità.

Il gomitolo, una volta dipanato e successivamente riavvolto, conserva la memoria del processo trasformativo vissuto, presentando caratteristiche strutturali diverse (nodi, variazioni di tensione) che testimoniano il lavoro di elaborazione collettiva. Questa trasformazione simboleggia il passaggio da una configurazione iniziale a una forma rinnovata, frutto dell'impegno consapevole dei partecipanti nel processo di co-costruzione di significati condivisi.

4. IL LABORATORIO 0-6: INSIEME PER CRESCERE QUALE PRIMO SPAZIO DI SPERIMENTAZIONE DEL KIT "IL GOMITOLO DI CARTE"

L'ideazione e la creazione del gioco "Il gomito di carte" hanno preso avvio nel novembre 2023, all'interno del percorso formativo regionale ligure "0-6: insieme per crescere"². La proposta formativa ha coinvolto una platea eterogenea di professionisti dei servizi per l'infanzia: educatori dei nidi d'infanzia, insegnanti della scuola dell'infanzia statali e paritarie, dirigenti e coordinatori pedagogici. Tale composizione ha rappresentato un'opportunità significativa di confronto, favorendo il dialogo tra diverse professionalità impegnate nei servizi educativi 0-6. Accanto a finalità principalmente conoscitive relative alle normative e ai principi pedagogici che orientano il sistema integrato 0-6, perseguiti attraverso incontri teorici svolti in modalità webinar, il percorso ha inteso incentivare la condivisione di pratiche, esperienze e riflessioni pedagogiche, contribuendo alla costruzione di una cultura dell'infanzia condivisa. Questa seconda fase è stata organizzata in modalità laboratoriale e "Il Gomito di Carte" è stato utilizzato quale strumento di riflessione e confronto. L'esperienza qui analizzata costituisce un caso di studio i cui risultati, pur non generalizzabili, possono essere trasferibili a contesti diversi. La finalità dell'esperienza descritta è duplice: acquisire indicazioni sulla valutazione del Kit da parte dei soggetti coinvolti in termini di autopercezione di efficacia formativa e individuare le carte che maggiormente favoriscono il riconoscimento identitario professionale. Sono stati realizzati quattro workshop (uno per ciascuna delle città elencata nella tabella 1) a cui hanno partecipato complessivamente 101 professionisti (45 insegnanti e 56 educatori).

Formazione 0-6 Liguria	Num. insegnanti scuola infanzia paritaria e statale	Num. educatrici nido d'infanzia	Tot. partecipanti
Savona	10	14	24
Genova	12	13	25
Sanremo	12	15	27
La Spezia	11	14	25

Tab. 1: Distribuzione dei partecipanti ai workshop.

5. LA STRUTTURA DEL WORKSHOP

L'ingresso in aula ha segnato l'inizio di un tempo diverso, un tempo dedicato alla cura della formazione e alla riscoperta del significato profondo del fare educativo. Dopo un momento di accoglienza, ognuno con il proprio ruolo e la propria storia professionale, è stato introdotto uno degli elementi essenziali e simbolici del gioco: un semplice gomito di lana, custodito in una scatola, la metafora perfetta per descrivere il processo educativo e la costruzione del sistema integrato 0-6. Il laboratorio ha avuto inizio con un'attività individuale, di carattere simbolico e introspettivo, pensata per attivare un primo livello di riflessione personale e professionale. Conoscere sé stessi significa

² Questo percorso formativo è stato promosso dall'Ufficio Scolastico Regionale per la Liguria, in collaborazione con le Scuole Polo per la formazione del personale scolastico e con il DISFOR dell'Università degli Studi di Genova.

riflettere sulla propria esperienza, analizzare i propri comportamenti in diverse situazioni, comprendere le credenze che orientano le nostre decisioni pratiche, riconoscere le sfumature emotive che influenzano i nostri vissuti in determinati contesti e capire come queste emozioni esercitino un'influenza significativa sulle nostre azioni. La cura di sé è una pratica fondamentale non solo per chi la mette in atto, ma anche per chi la riceve. Imparare l'arte della cura di sé rappresenta un elemento cardine in quanto nella sua dimensione profonda, non riguarda solo la persona nella sua singolarità, ma anche la capacità di prendersi cura degli altri, guidati da sentimenti di affetto, empatia e gentilezza (Mortari, 2006). A ciascuna partecipante è stato chiesto di scegliere una carta “parola” tratta dal kit de *Il Gomitolo di Carte*. La scelta è avvenuta per risonanza emotiva, affinità valoriale o esigenza personale. A partire dalla parola scelta, le partecipanti sono state invitate a realizzare un collage cioè una composizione visiva, con la parola scelta al centro e altre parole selezionate tra ritagli di riviste e giornali. Il collage, una volta realizzato, è diventato una rappresentazione grafica (una fotografia) delle parole fondanti della propria professione. Questo tipo di produzione grafico-espressiva, ampiamente utilizzato in contesti educativi e formativi, ha facilitato l'esplorazione dei vissuti e delle rappresentazioni legate alla propria identità professionale. A conclusione dell'attività di collage, il laboratorio ha previsto un secondo momento di lavoro individuale: la scrittura di una lettera rivolta a sé stesse (partendo dalla parola precedentemente scelta) da rileggere tra un anno. La carta parola ha dunque continuato a fungere da filo conduttore e da catalizzatore del pensiero riflessivo. Al fine di agevolare la scrittura della lettera sono state condivise alcune domande guida che hanno sollecitato una riflessione sul proprio vissuto professionale e sul percorso evolutivo: *Chi sei oggi, in questo momento? Che cosa ti ha portato a scegliere questa parola? Come ti immagini tra un anno, nel tuo ruolo professionale? Quali obiettivi ti poni? Quali cambiamenti auspichi?* Le lettere sono state scritte in forma privata, custodite in una busta chiusa con l'impegno di aprirle dopo un anno esatto dalla formazione. Questa attività ha rafforzato l'idea che ogni processo di cambiamento autentico prende avvio da un lavoro di consapevolezza personale, sostenendo l'assunzione di responsabilità individuale nel percorso di crescita professionale. Dopo questa prima parte di cura di sé, si è entrati nel vivo della sperimentazione del gioco “*Il Gomitolo di Carte, costruiamo lo 0-6*”. Le partecipanti sono state suddivise in gruppi eterogenei, guidati e supportati da una facilitatrice, con l'obiettivo di favorire il dialogo e la costruzione condivisa di idee e riflessioni. A seguire, è stato presentato il gioco. Le carte sono state distribuite sui tavoli suddividendole in tre categorie: da un lato le carte “parola”, dall'altro le carte “illustrazione” e, al centro, le due carte “neutre”. Le partecipanti sono state invitate ad avvicinarsi ai tavoli per osservare e interagire direttamente con il materiale, che potevano gestire e manipolare. Terminata questa prima fase, a ciascun gruppo è stato consegnato un foglio di documentazione del lavoro, che prevedeva la compilazione delle seguenti parti:

1. L'identificazione dei partecipanti al gruppo (nominativo e ruolo professionale).
2. La scelta delle carte. Il gruppo ha individuato due parole e due immagini ritenute fondamentali nel contesto dei servizi in cui opera (2 carte “parola” e 2 carte “illustrazione”), concordandole collettivamente.
3. Motivazione dell'associazione tra parola e immagine. È stata richiesta una riflessione sulla relazione tra le parole scelte e le immagini selezionate.
4. Descrizione di un'idea per la progettazione di un percorso di continuità educativa tra i servizi per la prima infanzia e la scuola dell'infanzia, approfondendo le connessioni

tra i due contesti e delineando possibili strategie di integrazione.

5. Definizione delle carte “mancanti”. È stato chiesto di elencare eventuali parole o immagini ritenute essenziali ma assenti tra quelle disponibili, con l’obiettivo di ampliare la riflessione sulla costruzione del sistema integrato 0-6.

Questa attività ha permesso di avviare un processo di analisi condivisa e di co-costruzione, stimolando il dialogo tra i partecipanti e favorendo una riflessione collettiva sui principi fondamentali della continuità educativa.

Ai gruppi è stato assegnato un tempo di 30 minuti per lo svolgimento del lavoro. Al termine, ciascun gruppo ha individuato un portavoce incaricato di presentare il lavoro svolto, condividendo le riflessioni emerse e le proposte elaborate.

6. GLI STRUMENTI DI RILEVAZIONE E DI ANALISI

Al fine di delineare una valutazione sistematica del Kit e dell'intervento laboratoriale da parte dei soggetti coinvolti, l'analisi si è focalizzata sulla rilevazione dell'autopercezione di efficacia formativa e sull'identificazione degli elementi del gioco che facilitano maggiormente il riconoscimento identitario professionale.

Il corpus empirico è costituito dai materiali prodotti durante le attività laboratoriali, specificatamente: i collage individuali precedentemente descritti e i fogli di lavoro utilizzati per la riflessione nei piccoli gruppi misti (insegnanti e educatori/trici). Tali materiali hanno integrato i dati provenienti da uno strumento di autovalutazione metacognitiva, distribuito prima della conclusione di ciascun laboratorio. Nello specifico i partecipanti hanno completato una *Thinking Routine* (Ritchhart, Church e Morrison, 2011), articolata in due sezioni: "Prima pensavo..." e "Ora penso...". Tale strumento, compilato individualmente e in forma anonima, ha consentito di rilevare le rappresentazioni iniziali e finali dei partecipanti rispetto all'esperienza formativa, fornendo indicatori sull'efficacia percepita dello strumento in relazione al coinvolgimento e alla partecipazione.

I dati sono stati ulteriormente integrati con le osservazioni sistematiche condotte da un osservatore esterno (pedagogista esperto) presente in ciascun incontro. Tale figura assume una funzione strategica di documentazione e analisi dei processi attivati durante l'utilizzo dello strumento "Il Gomitolo di carte", consentendo di rilevare dinamiche relazionali, nodi critici e aspetti generativi dell'esperienza. L'osservazione partecipante si configura come elemento metodologico chiave per l'implementazione e il perfezionamento dello strumento formativo: attraverso la restituzione sistematica e l'elaborazione riflessiva degli esiti, il dispositivo può essere progressivamente calibrato e ottimizzato.

L'analisi del contenuto è stata condotta secondo il modello proposto da Mortari e Ghirotto (2010), che concepisce tale processo come un'operazione interpretativa finalizzata all'accesso profondo al significato dei testi. Il procedimento analitico ha previsto: una lettura immersiva del materiale per cogliere il senso globale; la segmentazione dei testi in unità di significato; la codifica delle unità individuate e la costruzione di categorie interpretative emergenti dai dati, non imposte a priori. Tale approccio si configura come "un esercizio di ascolto profondo e responsabilità etica, volto a restituire senso ai vissuti educativi attraverso una scrittura densa e fedele alla voce dei partecipanti" (Mori, Panzavolta, Rosa, 2025).

Più specificatamente la procedura di codifica dei dati ha seguito un protocollo strutturato in tre fasi successive. Nella prima fase, la conduttrice e l'osservatrice hanno analizzato indipendentemente il

30% del corpus con l'intento di individuare le categorie interpretative. Nella seconda fase, le due *coder* hanno discusso sistematicamente le categorie individuate e le divergenze emerse, chiarendo i criteri di inclusione ed esclusione per ciascuna categoria e definendo con maggiore precisione gli indicatori testuali e visuali. Questo confronto ha prodotto un *codebook* condiviso. Nella terza fase, l'intero corpus è stato codificato applicando il framework validato e le residue divergenze sono state risolte attraverso discussione fino al raggiungimento del consenso. I criteri di validazione adottati includono: la triangolazione dei ricercatori attraverso doppio coding indipendente; (b) la saturazione tematica; (c) l'esemplarità nella selezione dei casi rappresentativi; (d) la documentazione del processo decisionale.

L'analisi che segue da conto dei dati raccolti.

7. LA POLISEMIA DELLE CARTE: PAROLE E IMMAGINI

L'analisi delle carte maggiormente selezionate durante i laboratori evidenzia l'emergere di concetti fondamentali nel contesto educativo 0-6, caratterizzati da una ricchezza semantica che riflette la complessità dell'agire professionale. Identifichiamo di seguito le parole maggiormente prescelte e le immagini ad esse associate

La cura rappresenta una delle dimensioni concettuali maggiormente esplorate dai partecipanti. Il termine è stato interpretato secondo una duplice accezione: da un lato come azione concreta di "dare e ricevere cura", dall'altro come postura educativa più ampia che comprende la cura degli ambienti e dei materiali, delle relazioni con bambini, famiglie e colleghi, nonché delle scelte didattiche. La parola è stata prevalentemente associata all'immagine n. 7, interpretando le mani come "il primo strumento della cura che ci permette di prenderci cura, con il cuore, che racchiude tutto e permette di fiorire", e all'illustrazione n. 2, dove la cura viene concettualizzata come "rispettare i tempi del bambino. Il tempo del bambino (clessidra) deve prevalere rispetto al tempo dell'adulto (orologio). Rispetto del 'fare niente' del bambino, il piacere dell'attesa". La cura emerge così come relazione e agire pedagogico fondato sulla reciprocità, configurandosi come "parola chiave del sistema integrato" che abbraccia la cura di sé, degli spazi, del tempo e delle relazioni.

Lo Spazio è stato concepito come ambiente educativo che "deve essere bello e stimolante come la natura, fornendo elementi da mettere a disposizione del bambino". L'organizzazione spaziale viene riconosciuta come veicolo di messaggi impliciti relativi ad accoglienza, rispetto, fiducia e possibilità. L'immagine maggiormente associata è risultata la n. 10, che rappresenta lo spazio come luogo di benessere, bellezza, memoria e identità. È emersa l'importanza di considerare lo spazio esterno come aula didattica a tutti gli effetti, capace di "creare una continuità tra l'ambiente interno (indoor) e l'ambiente esterno (outdoor)", offrendo opportunità di apprendimento che si estendono oltre i confini fisici dei servizi educativi. Questa concezione promuove una visione di continuità spaziale dove l'ambiente fisico diventa contesto attivo e co-costruttore di apprendimento (immagine n. 9): "uno spazio da costruire, dove lasciare spazio ai bambini e alle bambine, alle famiglie, alla comunità".

La Natura, strettamente connessa al concetto di cura, è stata interpretata simultaneamente come oggetto e soggetto di responsabilità educativa, evidenziando la "responsabilità nel prenderci cura della natura che ci circonda e nel rispetto della crescita spontanea della natura stessa, fonte di bellezza da scoprire". L'attenzione alla dimensione naturale viene concepita non come elemento meramente esterno, ma come componente integrante di un processo educativo che promuove rispetto e connessione ambientale. Attraverso l'interazione con la natura, i bambini sperimentano processi di causa-effetto, trasformazione, ciclicità e temporalità rallentata. Le immagini narranti n. 1 e 11

sottolineano la "necessità per educatori e insegnanti di conoscere e stare bene in natura", "allenare lo sguardo ai dettagli", "riconoscere e raccogliere il materiale", "valorizzare i bambini con le tasche piene di tesori".

Il Gioco assume un ruolo di rilevanza fondamentale, essendo identificato come "modalità principale per entrare in relazione" e strumento che "favorisce la comunicazione tra i bambini e il gruppo di lavoro". Il termine è stato prevalentemente associato alla carta n. 11: "abbiamo associato l'immagine del materiale destrutturato al termine gioco perché giocando con i diversi elementi si aprono per il bambino/a possibilità di creatività, fantasia, pensiero divergente, socializzazione e condivisione". Il gioco emerge simultaneamente come divertimento e modalità di apprendimento attivo, evidenziando che "si può apprendere giocando anche da adulti".



Fig.1: Carte Parole



Fig.2: Carte Immagini

I bambini e le bambine si collocano al centro della riflessione pedagogica, ribadendo il loro ruolo attivo e la concezione dei bambini come "protagonisti attivi di questo percorso". L'immagine n. 12 "non rappresenta un intervento dell'adulto ma lascia aperte le possibilità che risiedono dentro i bambini", evidenziando l'importanza di valorizzare autonomia e creatività nel processo di apprendimento. In questa prospettiva, l'adulto non assume una funzione autoritaria, ma si configura come facilitatore che apre spazi di possibilità, consentendo al bambino di esplorare e sviluppare il proprio potenziale.

L'analisi delle carte selezionate dai partecipanti rivela come "Il Gomitolo di carte" abbia efficacemente stimolato un processo di riflessione condivisa sui fondamenti teorico-pratici del sistema integrato 0-6. La polisemia emersa dalle interpretazioni delle carte parola e immagine testimonia la ricchezza del linguaggio pedagogico professionale e la necessità di costruire significati condivisi attraverso il dialogo e il confronto. Lo strumento si configura così non solo come dispositivo ludico, ma come mediatore culturale capace di attivare processi metacognitivi e di facilitare la costruzione di una grammatica comune tra educatori e insegnanti. I risultati evidenziano come la dimensione simbolica e narrativa delle carte consenta di accedere a livelli profondi di significazione professionale, promuovendo quella continuità educativa che costituisce l'obiettivo primario del sistema integrato. Tale esperienza conferma il potenziale delle metodologie ludiche nella formazione degli adulti, aprendo prospettive interessanti per ulteriori sviluppi e implementazioni dello strumento in contesti formativi diversificati.

8. ANALISI DELLA *THINKING ROUTINE* "PRIMA PENSAVO - ORA PENSO": TRASFORMAZIONI NELLE RAPPRESENTAZIONI PROFESSIONALI

Dall'analisi dei dati emersi dalla *Thinking Routine* "Prima pensavo - Ora penso", somministrata al termine dell'esperienza laboratoriale, emerge una significativa trasformazione nelle rappresentazioni professionali dei partecipanti. La totalità dei soggetti coinvolti ha riconosciuto il valore formativo dello strumento ludico nel facilitare processi collaborativi, identificando l'esperienza come "momento di arricchimento e condivisione di pensieri ed esperienze con altre professioniste". Particolarmente significativa appare la riflessione secondo cui "gli educatori e gli insegnanti possono fare la differenza se riescono a non farsi soffocare dalla burocrazia e dagli impegni, ma soprattutto dal 'si è sempre fatto così'", evidenziando una presa di coscienza rispetto ai condizionamenti che limitano l'innovazione pedagogica. Le testimonianze raccolte possono essere categorizzate secondo quattro dimensioni principali di trasformazione:

a) *Dimensione epistemologica - Apertura cognitiva e superamento dei pregiudizi:*

- "Prima pensavo che questo spazio mi avrebbe lasciato solo un piccolo bagaglio di conoscenze. Ora penso che mi sia davvero servito ad aprire la mente e a conoscere opinioni diverse dalla mia. L'idea delle carte mi ha molto sorpreso perché davvero ogni immagine mi ha suscitato una diversa emozione"

b) *Dimensione sistemica - Agency professionale e possibilità di cambiamento:*

- "Prima pensavo che l'idea di unire due mondi scolastici, così spesso separati da una struttura organizzativa che si ripiega su sé stessa fosse troppo lontana. Ora penso che ogni persona che

lavora nella scuola, o per la scuola, possa fare la propria parte per favorire il cambiamento, senza aspettare che questo parta sempre dall'alto"

c) *Dimensione metodologica - Valorizzazione dell'esperienza pratica:*

- "All'inizio, quando sono arrivata, non avevo idea di come fosse impostato il laboratorio e davo per scontato che ci sarebbe stata molta teoria. Ora penso che sia stato molto utile e collaborativo, e mi ha offerto nuovi spunti in maniera autentica e originale"

d) *Dimensione identitaria - Autoefficacia e sviluppo professionale:*

- "Prima pensavo di non avere le competenze necessarie, ora credo di avere del materiale su cui riflettere e da cui partire per il mio lavoro"
- "Prima pensavo di non avere più niente da imparare. Ora penso che questo gioco abbia nutrito la mia curiosità e attivato un cambiamento. È stato un laboratorio estremamente stimolante, innovativo e costruttivo, che ha dimostrato come insieme si possano realizzare grandi cose"

Tali testimonianze evidenziano come l'esperienza laboratoriale abbia facilitato un processo di decostruzione-ricostruzione delle rappresentazioni professionali, confermando il potenziale trasformativo dell'approccio ludico nella formazione degli adulti. La metafora del gomito che "inizia a dipanarsi" attraverso l'incontro con l'altro rivela le potenzialità generative dello strumento, dimostrando che l'esperienza pratica e il "mettersi in gioco" costituiscono opportunità significative di crescita professionale e ampliamento delle prospettive pedagogiche.

9. CONCLUSIONI

La presente ricerca ha documentato l'efficacia de "Il Gomito di carte" come strumento innovativo per la formazione congiunta di educatori e insegnanti nell'ambito del sistema integrato 0-6. L'analisi dei dati raccolti attraverso metodologie qualitative ha evidenziato come l'approccio ludico faciliti processi di riflessione metacognitiva e co-costruzione di significati condivisi, elementi fondamentali per la realizzazione di percorsi di continuità educativa.

L'esperienza ha dimostrato che la polisemia delle carte parola e immagine costituisce una risorsa preziosa per condividere visioni congiunte rispetto alla complessità del linguaggio pedagogico professionale, favorendo il dialogo tra diverse figure educative e promuovendo quella "grammatica comune" indispensabile al funzionamento del sistema integrato. Le trasformazioni nelle rappresentazioni professionali emerse dall'analisi della *Thinking Routine* confermano il potenziale dell'approccio ludico nel generare cambiamenti significativi nelle posture educative e nell'agency professionale dei partecipanti. Il caso di studio qui descritto presenta alcune limitazioni che ne circoscrivono la portata. In primo luogo, la natura esplorativa della ricerca e la dimensione campionaria limitata (101 professionisti). La concentrazione geografica dell'indagine nella regione Liguria costituisce un ulteriore elemento di specificità che potrebbe influire sui dati raccolti. I sistemi di educazione 0-6 hanno una grande relazione con i contesti sociali e culturali in cui si sono sviluppati, per tale ragione potrebbe essere interessante verificare eventuali differenze rilevabili in altre regioni.

I risultati descritti consentono l'individuazione di diverse direzioni di sviluppo.

Particolarmente promettente appare l'estensione dell'uso dello strumento al coinvolgimento delle altre figure che compongono il sistema integrato 0-6, in primis le famiglie.

I genitori, insieme ai professionisti dell'educazione, non solo partecipano alla costruzione della

progettualità pedagogica (Bondioli, Savio, 2017) ma si confrontano anche sui modelli educativi di riferimento, contribuendo così ad una genitorialità più consapevole. Questo processo di co-costruzione richiede una relazione “alla pari”, in cui il riconoscimento dei diversi ruoli e della professionalità degli educatori e insegnanti si accompagna alla disponibilità di mettersi in gioco, favorendo una riflessione critica e una crescita condivisa. Significa, come afferma Mortari, “essere ospitali della soggettività dell’altro”, evitando di ridurre la sua esperienza a schemi predefiniti che ne limiterebbero il valore e il contributo (Mortari, 2015). Grazie all’utilizzo del Gomitolo di carte, durante le riunioni con le famiglie è possibile porre le basi di un confronto creativo e partecipato, in cui ogni genitore viene invitato a condividere e a mettere in comune con gli altri pensieri e riflessioni sul proprio agire educativo, “narrando il proprio mestiere” attraverso immagini e parole e la partecipazione attiva a un gioco condiviso.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Albanese, M., Cappuccio, G., & Compagno, G. (2023). *Gioco nella fascia 0-6. Didattica, osservazione e valutazione*. Parma: Edizioni Junior.
- Bobbio, A., & Bondioli, A. (2019). *Gioco e infanzia. Teorie e scenari educativi*. Roma: Carocci.
- Bobbio, A., Bondioli, A., & Savio, D. (2024). *Materiali per il sistema integrato 0-6*. Milano: Mondadori Education.
- Buccolo, M. (2024). Verso una pedagogia dell'infanzia 0-6. Comunità di pratiche per un sistema formativo integrato degli insegnanti e degli educatori. *Rivista di Pedagogia dell'Infanzia*, 21(44), 383-393.
- Bondioli, A. & Savio, D. (2017). *Crescere bambini. Immagini d'infanzia in educazione e formazione degli adulti*. Edizioni Junior.
- Caprino, F., Chipa, S., Galletti, A., Moscato, G., Orlandini, L., & Panzavolta, S. (2022). Quando lo spazio include: Progettare ambienti di apprendimento inclusivi. *L'integrazione sociale e scolastica*, 21, 31-53. <https://doi.org/10.14605/ISS2112202>
- Catalano, S., & Scaramellini, A. (2025). La narrazione con le carte Dixit come strategia di pensiero visuale nella pratica formativa blended in sanità. *IUSVEducation*, 26 Supplemento, 197-205.
- De Maurissens, I., & Pettenati, M. (2020). "Vale più di mille parole" La polisemia delle immagini nella formazione degli insegnanti ai temi globali. *Formazione & Insegnamento*, 18(1). https://doi.org/10.7346/-fei-XVIII-01-20_27
- Fabbri, L. (2007). *Comunità di pratiche e apprendimento riflessivo*. Roma: Carocci.
- Farnè, R. (2006). *Diletto e giovamento*. Torino: UTET.
- Frison, D., Fedeli, M., & Minnoni, E. (2017). Il ruolo della riflessione nell'apprendimento degli adulti: rappresentazioni e pratiche nella didattica universitaria e nella formazione. *Formazione & Insegnamento*, 15(1), 255-268.
- Halskov, K., & Dalsgaard, P. (2006). Inspiration Card Workshops. In *Proceedings of the 6th Conference on Designing Interactive Systems, DIS '06* (pp. 2-11). New York: ACM.
- Hornecker, E. (2010). Creative Idea Exploration Within the Structure of a Guiding Framework: The Card Brainstorming Game. In *Proceedings of the Fourth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction, TEI '10* (pp. 101-108). New York: ACM.
- Jachyra, P., & Fusco, C. (2016). The place of play: From playground to policy to classroom well-

- being. *Education & Society*, 21(2), 217-238.
- Kanizsa, S., & Zaninelli, F. L. (eds.). (2020). *La vita a scuola*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Ligabue, A. (2020). *Didattica ludica. Competenze in gioco*. Trento: Erickson.
- Mardell, B., Solis, L., & Bray, O. (2019). The state of play in school: Defining and promoting playful learning in formal education settings. *International Journal of Play*, 8(3), 232-236.
- Marone, F., & Navarra, M. (2023). Visual thinking strategies nei percorsi di formazione sanitaria: un'analisi della letteratura. *Tutor*, 22(1), 24-32.
- Molinari, L. (2010). *Alunni e insegnanti. Costruire culture a scuola*. Bologna: Il Mulino.
- Montalbetti, K. (2005). *La pratica riflessiva come ricerca educativa dell'insegnante*. Milano: V&P.
- Mori, S., Panzavolta, S., & Rosa, A. (2025). *Neuroscienze educative e cambiamento professionale: promuovere una didattica efficace*. Milano: IUL Press.
- Mortari, L. (2006). *La pratica dell'aver cura*. Milano: Mondadori Bruno.
- Mortari, L. (2003). *Apprendere dall'esperienza. Il pensiero riflessivo nella formazione*. Roma: Carocci.
- Mortari, L. (2015). *Filosofia della cura*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Mortari, L., & Ghirotto, L. (2010). La ricerca qualitativa: una risorsa per il sapere pedagogico. *Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 5(2), 1-21.
- Pineau, G. (2013). Les réflexions sur les pratiques au cœur du tournant réflexif. *Education Permanente*, 196, 9-24.
- Ritchhart, R., Church, M., & Morrison, K. (2011). *Making thinking visible: How to promote engagement, understanding, and independence for all learners*. New York: John Wiley & Sons.
- Sannipoli, M. (2022). *I Poli per l'infanzia: la sfida dello 0-6*. Città di Castello: Zeroseiup.
- Schön, D. A. (1993). *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*. Bari: Dedalo.
- Striano, M. (2001). *La razionalità riflessiva nell'agire educativo*. Napoli: Liguori.
- Striano, M. (2017). Riflessione e riflessività. In P. C. Rivoltella & P. G. Rossi (eds.), *L'agire didattico* (pp. 349-361). Brescia: La Scuola SEI.
- Wetzel, R., Rodden, T., & Benford, S. (2017). Developing ideation cards for mixed reality game design. *Transactions of the Digital Games Research Association*, 3(2), 175-211.

Copyright (©) Alessia Rosa, Carla Maset



This work is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

How to cite this paper: Rosa, A., Maset, C. (2025). Costruire visioni condivise: il ruolo del gioco nello sviluppo professionale della prima infanzia [Building Shared Visions: The Role of Play in Early Childhood Professional Development]. *QTimes webmagazine*, anno XVII, n. 4,

Doi: <https://doi.org/>

