



Le tre dimensioni dell'insegnare

Giocare, costruire, comprendere: dall'invito di Mario Lodi

 di **Davide Tamagnini**  5 minuti di lettura 19 novembre 2020

“L'uomo, fin da piccolo, ha diritto a mantenere la sua interezza fondata su tre dimensioni che la moderna società tende in ogni campo a separare al fine di 'specializzare': l'homo ludens, l'homo faber, l'homo sapiens. La scuola che vuole rispettare l'uomo e contribuire a formarlo in modo equilibrato ha il compito di riunire queste tre sezioni separate. Ed è la cosa più facile perché il bambino le ha già unite nella pratica quotidiana della sua esperienza”.

Questo invito di Mario Lodi è una base solida, un treppiedi che sorregge la cornice dentro cui pennellare la figura dell'insegnante. Per alcuni, le tre dimensioni evocate appaiono insufficienti, per altri sono gerarchicamente ordinabili. Giocare, costruire, comprendere per me sono tutte, allo stesso modo, necessarie.

1. Giocare

Il gioco è il luogo della leggerezza del presente, della finzione consapevole e dunque del possibile, dell'immaginazione avvolta di emozioni; è relazione, crea una comunità che non ha paura di spendere il tempo giocando. L'educazione non è un gioco, ma per abitare educativamente i contesti in cui lavoriamo dobbiamo, noi insegnanti per primi e in tutti i sensi, metterci in gioco. Si può insegnare un gioco, ma non a giocare. I bambini in questo sono maestri. Giocando si diventa grandi, come loro e con loro.

2. Costruire

Lavoro è responsabilità. Costruire è un'attività che lega mano e testa. Costruiamo nella misura in cui diamo un orientamento al nostro agire, progettiamo, e agendo sulla materia lasciamo traccia del nostro pensiero, possiamo così vederlo, riflettere. Da questo punto di vista possiamo dire che l'insegnante è l'artigiano che, con pazienza, seleziona i propri utensili e cura il proprio lavoro. Ama il proprio lavoro perché mette sé stesso in quel che fa e può stimolare negli studenti la stessa dinamica.

3. Comprendere

Solo dalla comprensione del processo del fare passa la realizzazione di una vita materiale più umana. Comprendere è il risultato di una lettura, un dare senso a quello che viviamo. L'intelligenza, l'etimo ce lo ricorda, è saper leggere il mondo, trovare le soluzioni ai problemi, porsi interrogativi per migliorare. Questo è il sapere che deve sostenere i passi eretti della nostra specie: afferrare il gusto delle cose, attribuire loro un significato per far dialogare i diversi sapori col cervello. L'insegnante che lavora per le intelligenze è consapevole della loro natura plastica e flessibile; agisce sul presente per stimolare l'inedito. Anche se queste tre dimensioni hanno sovrapposizioni apparentemente in conflitto, dobbiamo tentare di tenerle insieme, per non ridurre i processi di insegnamento e apprendimento a dei programmi prestabiliti, i soggetti a oggetti, la vita a un copione. Senza la dimensione del gioco, non ci sarebbe piacere e libertà e il costruire diverrebbe un alienante produzione in serie finalizzata al consumo; senza creazione non ci sarebbero le intelligenze. Ripartiamo da qui.

per saperne di più

- Antonacci, F. (2016). Puer ludens. Antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri. Milano: Franco Angeli.
- Bateson, G. (1996). Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno «Gioca!». Milano: Raffaello Cortina.
- Freinet, C. (2002). La scuola del fare. Bergamo: Junior.
- Huizinga, J. (1946). Homo ludens. Torino: Einaudi.
- Lodi, M. (1963). C'è speranza se questo accade al Vho. Torino: Einaudi.
- Lodi, M. (1983). La scuola e i diritti del bambino. Torino: Einaudi.

100 ANNI DI MARIO LODI

Vuoi leggere altri contributi di e su Mario Lodi? Visita la nostra pagina [100 ANNI DI MARIO LODI](#).