

Il gioco, laboratorio per la crescita

Il gioco è una forza naturale insopprimibile presente in tutti i bambini e in tutto il genere umano (e animale).

 di **Gianfranco Staccioli**  4 minuti di lettura 22 novembre 2021

Immaginiamo le prime tre sequenze di un film sui bambini e il gioco:

I sequenza - si vede una madre (ma potrebbe essere anche un padre o un parente) che va a prendere un bambino di 2 anni e mezzo al nido. Lo prende in collo, gli sorride e chiede: “Che cosa hai fatto oggi?”. Il bimbo risponde: “Ho giocato”. La madre lo abbraccia soddisfatta;

II sequenza - si vede una madre che va a prendere un bambino di 5 anni alla scuola dell’infanzia. Lo prende per mano e gli chiede: “Che cosa avete fatto oggi?”. “Abbiamo giocato”, risponde il bambino. La mamma è contenta, ma le sarebbe piaciuto di più se le avesse anche detto che cosa aveva imparato;

III sequenza - si vede una madre che va a prendere un bambino di 10 anni alla scuola primaria. Si incammina e chiede: “Che cosa hai fatto oggi?”. E lui: “Ho giocato”. La madre ha un attimo di silenzio e pensa che forse dovrebbe andare a parlare con la maestra...


IL GIOCO E L’APPRENDIMENTO

L’educazione ha da sempre cercato di piegare la forza del gioco a scopi istruttivi: il gioco didattico non è stato inventato ai nostri tempi, ne abbiamo tracce in popoli vissuti migliaia di anni fa.

La scuola moderna ha tagliato il gioco in due spezzoni:

- il gioco libero, rimasto più o meno a disposizione dei bambini (con una durata sempre più ridotta);
- il gioco didattico, curato dagli adulti, come strumento per rendere piacevoli insegnamenti che altrimenti apparirebbero poco divertenti.

Il gioco ha tanti risvolti, offre tante possibilità arricchenti, ma il verbo “giocare” porta con sé anche tante derive (l’azzardo, l’aggressività, la fuga dalla realtà...).



L'idea che il gioco possa essere fonte primaria di apprendimento è difficile da accettare

QUESTIONI DI LESSICO

È facile notare quanta diffidenza vi sia stata verso il gioco nella storia e quanta ve ne sia ancora oggi, forse anche perché è lo stesso termine “gioco” a essere ambiguo.

Noi italiani non facciamo distinzione fra *game* e *play*, fra gioco come struttura con regole e gioco come atteggiamento.

Molto spesso pensiamo al gioco come a un momento di respiro individuale, un tempo caratterizzato dall'effimero, un'occasione piacevole finché dura, un mezzo funzionale ad alleggerire la fatica. Pensare al gioco come *play*, cioè come a un atteggiamento ludico continuo, è più difficile.

UNA SCUOLA LUDICA

Costruire una scuola ludica non è semplice e non è realizzabile da un giorno all'altro. Perché se ludico significa atteggiamento continuo, ci sarà un *continuum* di impegno per mantenerlo, dato che nella scuola persone, relazioni, situazioni non rimangono mai ferme e stabili.

Detto in termini diversi: non si può essere ludici a orari stabiliti o a giorni alterni. Come non si può pensare di essere ludici solo nelle attività di laboratorio. Un atteggiamento è una costante, non un attimo fuggente.

Essere insegnanti ludici è difficile, perché entra in gioco la persona nella sua interezza. Qualcosa è comunque possibile fare. Per essere educatori ludici, indipendentemente dal livello di scuola e dall'età dei bambini, occorre mettere in atto alcune azioni all'interno di un clima il più possibile sereno e non giudicante. Provo a sintetizzarle, utilizzando solo tre verbi che già sono compresi nel vocabolario degli educatori attenti e impegnati.

TRE AZIONI QUOTIDIANE

1. Predisporre

Maria Montessori ci ha mostrato come i bambini possano procedere, manipolare, scoprire, appassionarsi, utilizzando materiali predisposti e accessibili. Realizzare un ambiente dove vi siano molte possibilità di scelta non solo di tipo individuale, ma di coppia o di piccolo gruppo, non è semplice. Un ambiente dove i materiali non siano usati solo per ottenere un risultato preciso, un ambiente dove le esperienze proposte siano adeguate alle età e in continua trasformazione. Nella scuola dell'infanzia in particolare, le difficoltà ci sono quando è alto il numero dei bambini presenti nella classe.

2. Accompagnare

La funzione degli adulti è quella di favorire quel processo che i bambini compiono quando sono impegnati in qualcosa che li mobilita. Sappiamo come sia importante osservare, mettersi di lato, seguire i processi, sostenere quando ci sono inciampi e difficoltà.

3. Rielaborare

Ripensare a ciò che è avvenuto nel momento del gioco con i materiali, vale per il singolo bambino, vale per il gruppo e vale per gli educatori. Recuperare, rilanciare, intravedere significati, aprire a nuove avventure, possono essere meccanismi formativi "naturali", se gli adulti scelgono un atteggiamento ludico.