

PSICOLOGIA E GIOCO: IL MECCANISMO SPECCHIO NELL'APPRENDIMENTO

Io, me e il gioco (di Irene)

Non sarà il film del secolo, e probabilmente Jim Carrey non vincerà mai un oscar, ma almeno un paio di suoi film sono da ricordare. In "Io, me e Irene" il protagonista Jim Carrey è un uomo che potremmo definire affetto da personalità multiple, da un lato il mite Charlie, da un altro il ben più spavaldo Frank.

E questo cosa c'entra con la psicologia e il gioco? La connessione l'ho fatta grazie ad un libro studiato per l'esame di Psicologia Sociale che aveva come tema l'intersoggettività, un tema relativamente nuovo nell'ambito degli studi di psicologia che abbraccia fondamentalmente tre macrotemi:

- la teoria dell'apprendimento
- psicologia sociale
- neurobiologia

Il tutto nasce dalla scoperta dei neuroni specchio e dal ben più importante meccanismo specchio da parte di tre scienziati italiani: Giacomo Rizzolatti, Massimo Ammaniti e Vittorio Gallese.

Parlerò volutamente poco di gioco in quest'articolo, lasciando al lettore la possibilità di creare associazioni con la propria esperienza ludica, che si tratti di un genitore, un educatore, un costruttore o semplicemente un appassionato.

Ci porremo quindi due domande: cos'è il meccanismo specchio e cosa centra con l'apprendimento, per arrivare a confutare o meno la possibile correlazione tra i due.

Che cosa sono i neuroni specchio e come funziona il meccanismo specchio?



Vi è mai capitato di sbadigliare vedendo qualcun altro farlo? Certo che sì! È "colpa" dei neuroni specchio. Rizzolatti, Gallese e Ammaniti hanno scoperto l'esistenza di questi neuroni nel nostro cervello che si attivano quando una persona fa un'azione, ma anche quando si osserva un'altra persona compiere quell'azione. Insomma, proprio come uno specchio di ciò che fanno gli altri. Ovviamente esiste poi un meccanismo che ci impedisce di rifare immediatamente ciò che si è

visto e che gli altri stanno facendo. (tranne... nel caso dello sbadiglio, ma questa è un'altra storia!)

La scoperta del meccanismo specchio è alla base di una nuova teoria dell'apprendimento fondata sull'imitazione, ed è una colonna portante della teoria dell'intersoggettività, che definisce le continue relazioni e gli scambi tipicamente umani che si sviluppano fin dai primi giorni di vita, come parte di un processo che conduce alla capacità di comprendere se stessi e gli altri.

Il meccanismo specchio: una nuova forma di apprendimento?



La neuroscienziata Cinzia di Dio descrive così il meccanismo specchio: "Da un punto di vista anatomico, il ponte di collegamento che traduce le nostre espressioni corporee (elaborate dal sistema motorio) in stati emotivi (elaborati da un sistema emozionale), e viceversa, è un'area del cervello chiamata insula, detta così per via della sua particolare forma a isola. Quando quest'area si accende nel nostro cervello, i movimenti e le espressioni osservati negli altri si legano alle nostre emozioni e noi facciamo esperienza in prima persona di ciò che provano gli altri".

Vittorio Gallese ha chiamato questo meccanismo "a specchio" simulazione incarnata, ovvero la tendenza a riportare sul proprio corpo (incarnata) ciò che vediamo fare agli altri (simulazione) e questo avviene solo in presenza di un gesto motorio finalizzato ad uno scopo ben preciso.

Nella letteratura classica della psicologia dell'apprendimento troviamo:

- apprendimento per prove ed errori
- condizionamento classico e operante
- apprendimento latente e per insight
- apprendimento imitativo (o osservativo, come definito da A. Bandura)
- apprendimento culturale.

In questo contesto il meccanismo specchio si inserisce in ciascuna di queste teorie, da un lato ribaltandole, dall'altro confermandole.

GIOCO, SCUOLA, APPRENDIMENTO

La terza domanda, un po' a tradimento, riguarda il gioco: cosa centra l'apprendimento, il meccanismo specchio e il gioco?



Mi limiterò ad una serie di domande che mi sono posto io stesso quando mi sono trovato in contesti ludici e mi è venuto in mente il meccanismo specchio.

-Quante volte mi fermo ad osservare ciò che gli altri osservano? Spesso mi è capitato invece di dire: "questo si gioca così!" prima di scoprire come un giocatore si avvicina al gioco.

-Imitare gli altri è un modo per imparare a giocare, ma ne limita la creatività? Spesso ho osservato bambini e adulti ripetere esclusivamente la mossa che avevano visto fare da qualcun altro, senza sperimentarne altre (ovviamente nel caso di una mossa tatticamente efficace)

-Quanto la semplicità o complessità di un gioco influisce sul meccanismo specchio e il relativo apprendimento? Anche in questo caso la questione è quanto mai aperta: ho osservato giochi complessi ma facili da imparare e giochi facili ma difficili da comprendere (almeno nelle dinamiche di gioco).

Ad ognuno la sua conclusione ludica ed alla prossima.

BIBLIOGRAFIA MINIMA: M. Ammaniti, V. Gallese. La nascita dell'intersoggettività. Lo sviluppo del sé tra psicodinamica e neurobiologia, Raffaello Cortina Editore.

Alberto Segale

"Perché non ho imparato queste cose a scuola?", dice con entusiasmo il pensionato che ha scoperto la costruzione di forni solari e mi insegna quanto, giocando con almeno alluminio e termometro da forno, si possa sperimentare la scienza; "Mi appassiona così tanto da quando sono in pensione che ci avrei costruito una carriera, e, guarda cosa so fare e cosa insegno quando vado io, ora, nelle scuole."

Quando penso alla "mia" scuola, mi vengono in mente i cancelli e gli ambienti chiusi. Quando penso alla "mia" scuola, penso all'ansia confondente che penetrava in ogni fibra del mio corpo.

Mi sono chiesta quali sono le origini storiche della scuola moderna, la scuola pubblica, per tutti.

Quindi, ho svolto delle ricerche, ed ecco cosa ho scoperto.

Di fronte alla diffusione capillare di tendenze rivoluzionarie che, attorno alla seconda metà del XVIII secolo, rivendicavano libertà, uguaglianza e fraternità in tutta Europa, il re di Prussia identificò nel sistema di addestramento e selezione militare della Sparta antica un modello che ben si prestava per mantenere lo status quo dei regimi monarchici. Perciò, si rese obbligatoria questa forma di istruzione a tutta la cittadinanza, mentre nei secoli precedenti la conoscenza si tramandava in vari modi sempre elitari: negli ordini ecclesiastici, nei ambienti aristocratici con i precettori privati o inserendo i figli nei collegi. Il sistema che fu generato si rivelò assai efficace nel controllo e nella selezione dei principi comuni e delle conoscenze a disposizione del popolo, ovvero si costruì una serie di modelli di persone funzionali alle esigenze dello stato moderno.

Alla luce di questo dato storico, quando si parla della scuola odierna ben si chiarisce come essa sia un ambiente che non pone al centro, nonostante tutto, l'apprendimento e come sia poco propensa alla libera espressione dell'individuo e alla valorizzazione dei talenti che ognuno porta come specifica della propria identità ed essere.

E il gioco, libero, gratuito e spontaneo, come viene inteso in questo sistema?

Nella memoria, le mie sensazioni della scuola si allontanano parecchio dalle sensazioni piacevoli del gioco, motorio o relazionale.

Oggi si studiano diversi modelli di educazione, ma l'istruzione tradizionale fa fatica a sperimentare quei validi modelli di apprendimento che si fondano sull'esperienza, e ben sappiamo che poche cose creano occasione di esperienza autentica come il gioco.

C'è nella scuola istituzionale di oggi volontà e spazio per esplorare questi modelli e integrarli nel canone tradizionale?