

ELOGIO DI UNA SCUOLA CHE GIOCA

«A scuola si va per imparare, non per giocare!». Quanti bambine e bambini si sono sentiti ripetere questa frase da insegnanti e genitori? Nulla di più sbagliato!

SI APPRENDE GIOCANDO



In tutte le specie di mammiferi, il gioco è per definizione 'la scuola' in cui i cuccioli apprendono una serie di abilità fondamentali per la sopravvivenza: si pensi ad esempio ai leoncini, che apprendono nel gioco come si combatte o si caccia; oppure i piccoli scimpanzé imparano ad arrampicarsi sugli alberi; o ancora, i piccoli roditori imparano a nascondersi per sfuggire ai pericoli. Insomma, in questi e tanti altri casi, il gioco rappresenta la palestra ideale per l'apprendimento: è nel gioco che l'individuo manifesta il massimo del suo impegno e della sua persistenza. Il senso di piacere connesso al gioco, infatti, da un lato consente di sopportare l'eventuale fatica o stanchezza; dall'altro lato, aiuta a rimanere concentrati sull'attività in corso, ignorando tutti gli stimoli irrilevanti o disturbanti.

Eppure, per qualche oscuro motivo, noi essere umani abbiamo ad un certo punto deciso di separare nettamente ed artificialmente il momento dell'apprendimento strutturato da quello del gioco, come se fossero due entità contrapposte. In realtà, sarebbe sufficiente pensare quante abilità di autonomia il bambino apprende attraverso il gioco, ad esempio quando osserva ed imita il genitore nell'utilizzo delle posate o della penna o di qualsiasi altro oggetto di vita quotidiana: in quel momento, il piccolo sta giocando, ma al

contempo apprende. E se non giocasse, non apprenderebbe.

Ed è sempre nel gioco che il bambino esercita ed affina altre abilità, come ad esempio quelle percettive, linguistiche, motorie, ecc.: Roger Caillois, nel suo volume "I giochi e gli uomini" (edizioni Bompiani, 1981), sosteneva che le diverse tipologie di gioco rispondono a differenti bisogni ed esigenze universali dell'essere umano. Come ho discusso in un articolo del 2015 ("Ludica-mente. Un percorso ludico per la valutazione delle abilità di autoregolazione", *Psicologia e Scuola*, 37, 49-57), quelle stesse categorie di gioco descritte da Caillois possono essere ricondotte a specifiche abilità e funzioni autoregolative del bambino: così ad esempio i giochi di vertigine possono essere un'ottima palestra per esercitare la gestione dei livelli di attivazione emozionale.

È evidente allora che il gioco rappresenta un momento imprescindibile nella crescita cognitiva, emotiva e comportamentale di un bambino. In che modo allora possiamo riportarlo al centro anche della vita scolastica?

LE ATTIVITÀ LUDICHE A SCUOLA

Innanzitutto, il gioco può entrare a scuola (e spesso già avviene) sotto forma di attività ludiche strutturate e mirate all'esercizio di specifiche abilità cognitive o strumentali: ad esempio, si pensi alla proposta di giochi da tavolo specificamente progettati per potenziare le funzioni esecutive come ad esempio la pianificazione o la memoria di lavoro. Ma possiamo utilizzare anche giochi tradizionali: ad esempio, pensiamo al gioco degli scacchi, che richiede grandi capacità di rappresentarsi mentalmente le mosse proprie e altrui nonché la flessibilità nel modo di procedere. Possiamo però ritrovare un'alta valenza educativa in tanti altri giochi da tavolo (si pensi al Memory) ma anche nei troppo spesso vituperati videogiochi, che esercitano abilità attentive, percettive, ecc.

Nella stessa direzione, possiamo anche annoverare i numerosi giochi esistenti per esercitare abilità più strettamente strumentali, come ad esempio la discriminazione e l'appaiamento di immagini come esercizio per i prerequisiti della lettura, oppure i giochi fonologici e metafonologici, quelli di comprensione, ecc. Ancora possiamo citare i tanti giochi, spontanei o organizzati, basati sul

LA SCUOLA DEL GIOCO

movimento o le prassie: palla-prigioniera, lupoghiaccio, nascondino, calcio, ecc.

In tutti questi casi, il gioco entra a scuola sotto forma di attività, più o meno strutturata e più o meno progettata e guidata dall'adulto, con lo scopo di potenziare una serie di abilità. Si tratta di iniziative assolutamente positive e utili, ma con una cautela: il rischio infatti è quello di spostare eccessivamente il fine del gioco verso l'esterno, accentuando l'aspetto etero-regolato dell'attività.

IL GIOCO A SCUOLA

Il gioco a scuola, però, può e deve entrare anche in un altro modo. Giocare infatti è innanzitutto un atteggiamento verso il mondo, un modo di porsi nei confronti della realtà, come suggerisce l'opera di Caillois. In questo senso, allora, ogni momento della vita scolastica può diventare occasione di gioco: l'interrogazione, il lavoro di gruppo, lo studio di una mappa concettuale, ecc. E addirittura l'errore, come mostrato concretamente dalle parole di Gianni Rodari: "Se un bambino scrive nel suo quaderno «l'ago di Garda», ho la scelta tra correggere l'errore con un segnaio rosso o blu, o seguirne l'ardito suggerimento e scrivere la storia e la geografia di questo «ago» importantissimo, segnato anche nella carta d'Italia. La Luna si specchierà sulla punta o nella cruna? Si pungerà il naso?" (Grammatica della fantasia, Edizioni Einaudi, 1973).

Cosa sta facendo Rodari? Sta giocando! Sta giocando con le parole, con la grammatica, con la fantasia, in definitiva sta giocando con i bambini. Ed è un gioco sofisticato, affatto banale, che passa dalla storia alla geografia, dall'errore del bambino (oggi parleremmo di 'separazione illegale') a parole 'ardite'. Ecco cosa vuol dire portare il gioco a scuola: prima ancora che un'attività, è un atteggiamento mentale, che usa e trasforma la realtà (in questo caso l'errore del bambino) in un processo di crescita ed apprendimento. E Rodari ci mostra direttamente come sia possibile tutto ciò, da maestro qual era: maestro in tutti i sensi!

Daniele Fedeli
(Università degli Studi di Udine)



Finlandia. Che la scuola in Finlandia sia un passo avanti ormai è risaputo. Aule attrezzate con angoli relax, tisane, amache appese, cyclette, librerie, tavoli e sedie ergonomici, gruppi e collaborazione tra gli studenti sono la base di questo nuovo modello scolastico a cui, a mio parere, l'intero mondo dovrebbe ispirarsi!

Ma la domanda che nasce spontanea è: cosa c'è di differente tra la scuola finlandese e quella italiana? Cos'è che nell'evoluzione scolastica ha fatto sì che si arrivasse a questo modello e invece nel resto del mondo no?

Ho fatto alcune ricerche per darmi una risposta e con stupore ho scoperto una meravigliosa verità: i finlandesi hanno messo a punto un sistema scolastico basato essenzialmente su attività di tipo ludico. Sappiamo che psicologi e pedagogisti nel corso del tempo hanno portato evidenze su come il gioco sia elemento fondamentale dell'apprendimento. La scuola finlandese ha deciso di sposare questo assunto e mettere il gioco alla base di tutte le attività di apprendimento a scuola. Perché? Beh, perché il gioco rappresenta un'esperienza coinvolgente e stimolante, nella quale apprendere diventa molto più semplice e immediato. Il gioco consente di attivare e motivare anche gli studenti che presentano maggiori difficoltà all'interno di una "classica scuola", perché si basa sull'attivazione delle intelligenze multiple, permettendo a tutti di raggiungere obiettivi e sviluppare strategie di problem solving estremamente creative e personali. Il trucco di questo modello scolastico è proprio quello di stimolare l'attenzione del bambino e del ragazzo focalizzandola su cose che possano divertirlo e interessarlo. Non esistono lezioni frontali o compiti a casa. Molto spazio è occupato da laboratori di artigianato, legno, ceramica, sartoria, musica, cucina, tecnologia.