

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.

SBAGLIA CHI LIMITA LA RICREAZIONE SCOLASTICA



Le "unità didattiche" (le ore scolastiche, per capirci) durano soltanto quarantacinque minuti e sono intervallate da pause-gioco di un quarto d'ora.

Il programma di studi è personalizzato. Nelle scuole medie, ad esempio, gli insegnanti elaborano un progetto educativo su ogni studente e questo permette loro di accedere alle materie di maggior interesse, seguendo ognuno le proprie attitudini e capacità. I giochi vengono utilizzati in modo didattico e in modo totalmente "improduttivo". Per questo motivo la scuola finlandese è la più inclusiva al mondo: non esistono scuole speciali, non esistono scuole private, ma la priorità dello Stato è quella di curare e crescere le nuove generazioni su un base di equità e pari opportunità e questo è possibile grazie al gioco come base fondamentale di apprendimento.

Per concludere anche il ruolo dell'insegnante è estremamente importante: per diventare insegnanti di qualunque grado scolastico è necessario un percorso di studi paragonabile a quello del medico e soltanto il 10% degli iscritti ai corsi universitari riesce a completarlo e diventare effettivamente un insegnante.

Queste esperienze ci fanno comprendere che un modo nuovo di intendere la scuola è possibile, che anche l'Italia ha bisogno di un cambiamento per venire incontro alle esigenze dei ragazzi e crescere giovani consapevoli, capaci di pensare e di assumere ruoli di responsabilità e con responsabilità all'interno della società. Giocare è politica, è costruire cittadinanza attiva e attenta a ciascuno, è inclusione. L'apprendimento in tutto questo è solo un piacevole effetto collaterale.

Luisa Colapinto

Limitare e/o rimuovere il tempo del gioco nella scuola come forma di punizione è una forma di infrazione ai diritti umani dei Bambini e delle Bambine, ed è una prassi che dovrebbe essere fermata

Con un documento formale, il 14 giugno 2019, la Divisione di Educazione e Psicologia del Bambino, Dipartimento della Società Britannica degli Psicologi_BPS, afferma con fermezza che le scuole non dovrebbero mai minacciare i singoli o la classe di annullare il tempo della ricreazione come forma di punizione verso la "cattiva condotta", come non dovrebbero mai permettere che tutta o parte della ricreazione sia temporalmente diminuita come espediente per avere più tempo per correggere i compiti e/o recuperare lezioni arretrate.

Questo richiamo viene fatto alla luce dei dati raccolti da una interessante indagine longitudinale svolta nelle scuole britanniche a partire dagli anni '90 e di quanto viene sostenuto nel commento Generale n°17 all'articolo 31 della CRC (Diritto al Gioco) curato dalla commissione sulla Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza delle Nazioni Unite; richiamo che è stato seguito da un documento di posizione sul Diritto al Gioco dello stesso Dipartimento.

Quando si parla di limiti al gioco ci si riferisce soprattutto al gioco non-strutturato, quello organizzato e condotto dagli stessi bambini/e, in quanto utile e decisivo per sviluppare benessere relazionale e non solo. Un tipo di Gioco che sarebbe buona prassi incoraggiare, in quanto le odierne "generazioni in erba" hanno minori possibilità di esercitarlo rispetto al passato.

È un effetto positivo del gioco che esso incrementi il benessere fisico ed emotivo, generando relazioni di amicizia più forti, tanto nella famiglia come nella comunità via via più allargata, progressivamente sperimentata man mano che si cresce tanto nella scuola come nella vita quotidiana; e la Scuola è certamente un luogo dove non possono essere limitate o vietate le occasioni per un libero incontro giocoso tra pari. Il Dipartimento inglese sostiene energicamente come sia fondamentale il diritto al gioco, sia esercitato all'interno della Scuola sia nella vita al di fuori di essa.

Per questi motivi il documento incoraggia i colleghi psicologi dell'età evolutiva e dell'educazione ad usare la loro influenza per mettere al bando queste pratiche scolastiche di restrizione e riduzione dell'accesso alla