

GIOCO, CULTURE, EDUCAZIONE... PER UNA SCUOLA POSSIBILE

Seminario di formazione



Lavorando a questo numero del GiornAli, dedicato a gioco e scuola, non abbiamo potuto evitare di tornare col pensiero ad un interessante pomeriggio di formazione a cui abbiamo partecipato in settembre a Torino, presso il Polo del 900. L'evento in questione, promosso dall'Assessorato all'Istruzione Torinese e organizzato da Ister-Istituzione Torinese per una Educazione Responsabile, portava il titolo di "Gioco, Culture, Educazione... Per una Scuola possibile." Invitati a parlare della tematica erano il professor Gianfranco Staccioli, pedagogista e docente all'Università di Firenze, segretario della Federazione Italiana dei CEMEA e il Maestro Domenico Chiesa, insegnante CIDI; moderava l'incontro la Professoressa Anna Maria Venera, pedagogista presso l'Assessorato all'Istruzione della città di Torino.

Non sarebbe possibile ripercorrere su queste pagine le tre ore ricchissime di spunti vissute al Seminario, ma ci piacerebbe condividere con i lettori, attraverso le nostre riflessioni, alcuni fra i molti concetti sul Gioco emersi dal dialogo di altissimo livello intessuto in sala.

Senza dubbio, la prima riflessione è che è stato molto formativo e illuminante sentir parlare di gioco e scuola non come due opposti, due concetti in antitesi, ma come categorie che possono compenetrarsi. Sembra scontato, ma non lo è affatto. Spesso, infatti, tendiamo a separare il tempo del gioco, dal tempo dell'apprendimento; il tempo del divertimento da quello della serietà.

Chiesa ci ricorda, a questo proposito, che le esperienze utilizzate dalla scuola nel processo di acculturazione sono fondamentalmente tre: il gioco, lo studio e il lavoro. Purtroppo, l'abitudine è di porle in gerarchia: lo studio è l'elemento più importante; il gioco è marginale, spesso riservato ai più piccoli o usato in modo strumentale per "addolcire" lo studio; il lavoro viene alla fine,

come assaggio della vita adulta. I due esperti invece sottolineano il ruolo fondamentale del gioco nel processo di istruzione: attraverso le sue peculiari caratteristiche un contesto giocoso può rendere l'apprendimento davvero pervasivo e persistente. Ma come faccio a introdurre il gioco a scuola?

Non si tratta di "travestire" un esercizio di matematica da gioco, o un'interrogazione di scienze da quiz. Staccioli parla di "clima ludico", di "giocosità"; ci parla di un atteggiamento da assumere. Riuscendo a ricreare il piacere e il potere del gioco nei momenti di scuola, si può offrire un'esperienza di apprendimento diversa: più vicina al bambino, più "amica", più familiare, proprio perché lui potrà contribuire a costruirla. Ci ricorda che con l'atteggiamento ludico si può fare tutto, non solo ciò che è leggero: si può affrontare ciò che è triste; si possono esplorare tutte le materie; si può andare incontro ai bambini e assecondare, con competenza, i loro pensieri. Cita, a questo proposito, Mario Lodi e il suo modo di fare scuola e di seguire con intelligenza le idee dei bambini.

Sottolinea poi Chiesa che a scuola non bisognerebbe fare ciò che è semplice, ma ciò che è importante... e il gioco è una cosa importantissima: è ciò che coinvolge totalmente e permette di attivare nel bambino competenze e strategie cognitive spesso insospettate, unitamente a passione e entusiasmo. Ma che cosa accomuna veramente gioco e apprendimento?

Chiesa ci guida nella costruzione di un parallelo tra ciò che succede quando si gioca e quando si studia. Nei due momenti, infatti, si costruiscono mondi possibili con degli elementi che ancora non ci sono, con delle invenzioni che alla fine si faranno coincidere con la realtà. Il Maestro ci porta ad osservare come questa sia proprio la definizione di cultura che dà Bruner: un insieme di atteggiamenti, di comportamenti, di abitudini con cui viviamo tutti i giorni e che ci è comodo chiamare realtà.

Ma quali giochi possono essere utili a costruire quel qualcosa in più, quel clima di scoperta, quel mondo "altro", che può essere terreno di crescita e apprendimento?

Staccioli ci parla di giochi provenienti da altre culture, che dobbiamo però stare attenti a non piegare alle dinamiche e ai parametri della nostra cultura occidentale. Ci porta l'esempio del Kabbadi, gioco del "trattenere il respiro", originario dell'India: un giocatore corre emettendo un suono, e dunque trattenendo il respiro, e finché ci riesce non può essere toccato, ma può toccare e fare prigionieri gli altri. È un gioco dissimetrico, uno contro tutti, giocato in spazi aperti e liberi. Ripreso da noi, questo gioco si trasforma: viene proposto un campo strutturato e delimitato, ci sono

NON SI GIOCA PER IMPARARE, MA S'IMPARA GIOCANDO

due squadre, regole più precise; ne facciamo addirittura tornei. In questo modo, però, il Kabbadi viene "snaturato" e perde alcune delle sue preziose peculiarità. Staccioli prosegue, poi, verso i giochi impertinenti: giochi che non presentano modelli relazionali conformi alla cultura o alle culture di provenienza. Ci porta l'esempio di giochi in cui è difficile comprendere, alla fine, chi vince o chi perde; di giochi in cui tra le squadre non c'è parità numerica; di giochi senza avversari, senza limiti di tempo. È un altro modo, questo, per guardare la cultura e le sue regole con occhi diversi: per relativizzarle e per trovare altre prospettive.

Il messaggio chiaro di questo importante momento di formazione e riflessione è che non esiste una ricetta, un elenco preconfezionato di giochi da portare nella scuola. Ciò che occorre è un contesto fatto di Atteggiamenti, Spazi e Tempo, perché non possiamo dimenticare che il gioco, per poter essere significativo nella scuola come nella vita, ha bisogno di spazio e tempo vuoto, non organizzato o strutturato da regole imposte al di fuori di esso.

Concludiamo questo piccolo assaggio sulla nostra esperienza con due citazioni lette proprio quel giorno da Anna Maria Venera.

"Giocare a scuola significa star bene a scuola. Inserire il gioco a scuola, evitando che sia un passatempo o un mezzo troppo strumentale per specifici apprendimenti, richiede insegnanti competenti e preparati, adulti curiosi di scoprire le infinite possibilità del "come se" ludico, adulti che si divertano a giocare, a far giocare e che non abbiano paura di non insegnare, perché vivono e fanno vivere gli alunni in un clima ludico, che rende divertente l'apprendimento e che fa venire voglia di giocare, senza desiderare che il gioco finisca."

Da "I giochi che fanno crescere. Analisi e proposte di giochi di pedine per una didattica ludica nella scuola primaria", G. Staccioli

"Non si può definire il gioco perché ci perderemmo in un labirinto di riferimenti e in un moltiplicarsi di discussioni. Il gioco ha una struttura a buccia di cipolla. Abbiamo bisogno di pasticci, di intersezioni tra le varie bucce, di gioco tra una cornice e l'altra." Gregory Bateson

...e per chi volesse approfondire, ecco qualche altro consiglio di lettura emerso durante il seminario:

- Mario Lodi "Il paese sbagliato"
- Mario Lodi e i suoi Ragazzi "Cipi"
- Harper Lee "Il buio oltre la siepe"
- Marinella Sclavi "Arte di Ascoltare"
- Gregory Bateson "Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno <Gioca!>"

Simona Ocelli
Roberta Olivero

Se facciamo un Tautogramma, ovvero un componimento con parole che iniziano tutte con la stessa lettera, ci rendiamo subito conto come il divertimento e la difficoltà possono convivere tranquillamente.

Giocare non è sinonimo di "facile", anzi è un modo per confrontarsi con specifici elementi di complessità. Il Tautogramma, infatti, è un gioco linguistico per niente facile. Eppure appassiona bambini e adulti, persone che sono alle prime armi con la lingua e semiologi. Umberto Eco, con i suoi studenti del Corso di laurea in Scienze della Comunicazione durante l'anno accademico 1994/95, riscrive - per gioco - la storia di Pinocchio utilizzando solamente parole che iniziano con la "p": "Povero papà (Peppe), palesemente provato penuria, prende prestito polveroso pezzo pino poi, perfettamente preparatolo, pressatolo, pialla pialla, progetta prefabbricarne pagliaccetto". Ed ecco che un "gioco fatto per gioco" permette di entrare nei segreti della lingua, risultando coinvolgente e suscitando stupore.

Se proviamo a proporre "Ruba bandiera" con una piccola variante dicendo il calcolo da fare per scoprire il numero di chi deve correre, ad esempio 12-5 per chiamare il 7, con maggiore interesse alle sottrazioni che a tutte le sfumature ludiche, potrebbe accadere che il gioco risulti poco interessante. Eppure, inserire un calcolo potrebbe essere un interessante tocco di novità. Non solo, in questo modo, chi è meno abile fisicamente ma competente nei calcoli, potrebbe avere una carta in più da giocare. Tuttavia, nonostante ciò, "dirottando" il gioco verso il calcolo, anche chi potrebbe usufruire di questo vantaggio non è detto che si lasci coinvolgere.

A partire da questi due esempi, perché il Tautogramma viene considerato gioco e Ruba bandiera con i calcoli non è considerato del tutto tale?

Soffermiamoci almeno su tre motivi.

Il primo dipende dal fatto che l'errore nel Tautogramma fa parte del gioco, nel senso che è inevitabile scrivere in modo "sgrammaticato". In un certo senso, il gioco stesso legittima l'errore. E ciò è molto rassicurante quando s'impara, come mi ha detto un bambino qualche giorno fa: "A scuola si sbaglia, perché si viene ad imparare. Se non sbaglio mai, vuol dire che so tutto... e che ci vengo a fare a scuola?". In Ruba bandiera con il calcolo, finalizzato al "far di conto", l'errore è difficile da sostenere (da soli e davanti a tutti), soprattutto se non si può suggerire, come invece avviene abitualmente all'interno di una squadra durante un gioco.

Il secondo dipende da "come" si propone il gioco. Quando giochiamo, se puntiamo più all'apprendimen-