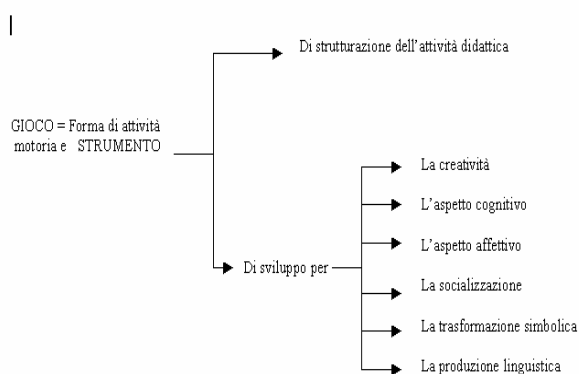


Il gioco educativo o attività ludiforme

Quando si gioca non si è valutati, non si è sottoposti né al giudizio, né alla pressione istituzionale. Il bambino è più libero di esprimersi e creare l'attività che svolge nello spazio ludico. Per questo motivo l'educazione attiva chiede al gioco di essere quello che è: un possibile divertimento e, di conseguenza, una continua occasione di esplorare. Nella parola



divertimento è contenuta la possibilità di prendere la strada diversa, "che diviene", mentre procede divergente rispetto alle solite cose. Come il teatro, anche il gioco è la negazione della realtà e il suo abbandono temporaneo per poter sperimentare o vivere una situazione irreali in un ambiente protetto. Nel gioco si possono esplorare altri aspetti della realtà e modi diversi di vivere la vita in un percorso non

rettilineo, graduale, ma continuo.

Tutto questo è solo una parte di quello che ci interessa nel nostro lavoro; infatti, oltre le dinamiche ludiche caratterizzate dalla gratuità e non finalizzate, dobbiamo affiancarvi quelle dinamiche giocose in collegamento alla didattica e all'insegnamento, identificate con i termini di *esercizio ludico* o di *carattere ludiforme*, utilizzando la definizione di Visalberghi¹.

Facciamo un passo alla volta partendo dal mondo greco-romano dove l'attenzione al gioco infantile era più marcata ed abbiamo la certezza di un certo legame tra gioco e didattica. Infatti non solo troviamo dolci a forma di lettera che erano usati per insegnare a leggere precocemente ai bambini, ma anche giochi di imitazione e di confronto utilizzati per insegnare le vicende degli antenati; incontriamo esempi di pratiche ludiche adoperate come premio per un lavoro o un successo didattico.

Nel mondo greco il termine *skbolè*, che indica il divertimento, il tempo libero è uguale a *skbolè* che indica la scuola. Per i romani *ludus*, il divertimento infantile, viene utilizzato anche in riferimento alla scuola (*ludus scbola*, mentre *ludi*, al plurale, è inizialmente per le ricreazioni sacre delle divinità) ed il verbo *ludere* viene usato sia per indicare i giochi di società, che quelli di tavoliere, quelli linguistici e l'improvvisazione poetica.

¹ Visalberghi, *Esperienza e valutazione*

Come è risaputo, e come abbiamo potuto constatare in queste prime pagine, il termine gioco è alquanto inflazionato e indeterminato. Per questo motivo è importante ribadire come al fianco delle dinamiche ludiche esista un altro tipo di gioco legato a doppio filo alla didattica e all'educazione.

Per spiegare meglio questa seconda struttura di gioco partiamo dalla definizione di Visalberghi il quale all'"*explicandum gioco*" fa corrispondere l'"*explicatum attività ludica*" e dal termine ludico fa derivare il termine ludiforme.

Come accennato nel paragrafo 1.4, l'attività ludica, o ludicità, non va confusa con l'azione cosiddetta "ludiforme". Il pedagogista italiano, infatti, afferma che la ludicità è un insieme di quattro caratteristiche:

- impegnativa,
- continuativa,
- progressiva,
- non funzionale.

Le attività ludiformi sostituiscono l'elemento non funzionale con un'azione seria e privilegiata nella quale è consciamente perseguita la funzione ulteriore del fine da conseguire attraverso il gioco. Quindi le attività ludiformi sono giochi didattici perché il fine che si persegue non è interno a ciò che si fa (o meglio non solo interno) e non si conclude con il gioco; il fine rimane esterno al giocare e, normalmente, il fine è stabilito da un adulto.

Un'altra definizione del gioco utilizzato al servizio della didattica è quella data dal pedagogista slovacco Ladislav Duric che chiama "*gioco educativo*" quel dispositivo complesso che abbina sceneggiature ludiche a situazioni-problemi dell'apprendimento, che conduce *il bambino a fare ricorso non solo alle conoscenze acquisite in questa o quella disciplina, ma a tutte le sue risorse intellettuali*, in particolare alle sue capacità induttive e ipotetico-deduttive.

Se ne deduce dunque che il gioco educativo mette in moto competenze trasversali, metacognizioni collegate più all'acquisizione delle conoscenze, "all'imparare a imparare" che a un sapere precisato. Tuttavia è indispensabile avere di mira una conoscenza specifica, non solo per condurre l'alunno alla padronanza di quella stessa nozione/sapere, ma anche per esercitare le competenze trasversali. Le modalità di utilizzazione di un gioco educativo sono, in effetti, strettamente dipendenti dal contenuto epistemico, dal livello a cui è destinato e dal momento del processo di apprendimento al quale dovrebbe corrispondere. Questo tipo di gioco sarà adatto per far scoprire una materia, oppure per rivedere conoscenze già acquisite, ancora per collegare conoscenze diverse in un progetto pluridisciplinare e infine per esercitare competenze transdisciplinari.

La didattica ludica sembra essere la più appropriata per costruire e rinforzare le capacità di transfert di una conoscenza o di una competenza e questo per tre ragioni:

- perché il gioco rappresenta uno spazio e un discorso diverso dal contesto prettamente scolastico;
- definisce a priori un numero limitato di tipi di situazioni: il regolamento;
- a partire da queste regole, genera un numero infinito di occasioni situazionali: le partite.

In questo caso quindi il gioco non è soltanto un divertimento, ma non è nemmeno la base dell'apprendimento; può però essere identificato come tale dal discente solo in funzione di una conoscenza la cui acquisizione sia posta come obiettivo del contratto didattico. Per apprendere il bambino deve innanzi tutto differenziare le conoscenze che l'istituzione gli chiede di acquisire: distinguere cioè la lingua dalla matematica, la biologia dalla geografia e così di seguito. L'obiettivo del gioco è... LUDICO. Bisogna vincere la partita.

Il gioco, ad ogni modo, non mette mai esattamente in moto tutte le conoscenze di un dato livello per una data disciplina e per fortuna! altrimenti nessun bambino si lascerebbe coinvolgere: sarebbe troppo noioso, gli ricorderebbe troppo la scuola. Bisogna piuttosto considerare il gioco una mediazione e uno strumento di rinforzo, una ricostruzione e una rielaborazione delle conoscenze acquisite. Il gioco è uno spazio vicino alla realtà, per la rappresentazione che ne dà, anche se molto semplificata, e nel contempo è differente, poiché non ha nessuna incidenza sulla realtà stessa; deve restare gratuito², (in ambito scolastico significa che non deve avere un voto) e inoltre permette di immaginare situazioni e problemi senza dipenderne, come accade invece nella vita. Il gioco è uno spazio di simulazione e di allenamento, meno angosciante e più attraente della situazione reale di apprendimento.

Facendo parte della sfera culturale dell'infanzia e dell'adolescenza, il gioco è un fattore inevitabile di comunicazione e di motivazione. Nel triangolo didattico svolge altrettanto bene la funzione di:

- supporto di apprendimento, se legato a una determinata sequenza (relazione insegnante-conoscenza)
- oggetto di apprendimento, se diventa l'obiettivo didattico (relazione alunno-conoscenza)
- strumento didattico, se ne sistematizza l'uso basandosi su teorie dell'apprendimento e dei modelli didattici (relazione alunno-insegnante).

² Huizinga, *Homo Ludens*