

METODOLOGIE E TECNOLOGIE DIDATTICHE M-PED/03

DIDATTICA DEL GIOCO, IL GIOCO NELLA DIDATTICA

UNIFI

a.a. 2018/2019 - P.F. 24

Donatella Fantozzi - donatella.fantozzi@unifi.it

L'importanza del gioco nello sviluppo dell'essere umano non ha ancora assunto il ruolo che gli compete. Da una parte le certezze scientifiche affermate e difese da luminari storici come Freud (1920), che individua nel gioco la funzione catartica rispetto alle esperienze dolorose e traumatiche; Piaget (1945), che riconosce in particolare al gioco simbolico una fondamentale importanza nella costruzione dell'immagine mentale; Vygotskij (2010, p. 155, ed. or. 1930), il quale afferma che "nel gioco il bambino è sempre al di sopra della propria età media, del proprio comportamento quotidiano; nel gioco è come se egli crescesse di un palmo. Come il fuoco di una lente di ingrandimento, il gioco contiene tutte le tendenze dello sviluppo in forma condensata"; tutte competenze necessarie poi anche nello svolgimento del lavoro.

Dewey (1933), che riesce a individuare il nesso profondo tra gioco e lavoro e tra questi e la motivazione, tanto che esorta gli educatori a non esaurire l'attività ludica solo nell'aspetto del divertimento e del fantastico ma a calarla nella realtà, sottolineando quanto il gioco, manifestandosi come un'attività essenzialmente libera quindi intrisa di motivazione, possa essere il preliminare dell'attività lavorativa se questa è significativa e quindi interessante per il soggetto, marcando tuttavia una differenza rilevante: mentre il gioco è un'azione definalizzata dove il processo (e non il prodotto) determina tutto, nel lavoro lo scopo è la produzione; Montessori (1948), che vede nel gioco una sorta di *addestramento* all'attività sensoriale, percettiva e mentale

Anche eminenti studiosi contemporanei come Trisciuzzi (1993), Cambi (Cambi e Staccioli, 2007), Besio (2017) e Zappaterra (2017) hanno focalizzato l'attenzione sul gioco come elemento imprescindibile per garantire un'adeguata costruzione dei referenti mentali astratti corrispondenti alla realtà in tutte le sue componenti adattive, a prescindere dal fatto che esse siano di natura relazionale; ed esso continua ad avere la stessa fondamentale importanza per tutta la vita.

Dall'altra parte troviamo quelle che potremmo definire credenze popolari ma che sono assunte anche dai genitori e (purtroppo) da molti professionisti della scuola: il gioco può sembrare addirittura una perdita di tempo, al limite un passatempo o un momento di relax, ma non viene mai abbinato all'apprendimento in maniera sistematica e strutturata. Ne è la prova il fatto che davanti a un ragazzino che gioca capita di sentir dire tuttora troppo spesso la frase: "*Ormai sei grande per giocare*", mortificando così contemporaneamente sia la funzione che il soggetto.

In riferimento alla didattica tesa all'apprendimento della letto-scrittura, merita ricordare quanto affermato da Trisciuzzi (1993, p. 205): "Poiché il linguaggio forma e trasforma, ma anche deforma l'immagine mentale, e quindi il pensiero, un programma didattico va svolto usando 'materiali' come figure, lettere, espressioni linguistiche e così via, cercando di dare al bambino una certa consapevolezza delle qualità sociali e convenzionali del mezzo. Giochi semplici di anagrammi gli consentono di rendersi conto della funzione delle singole lettere; le espressioni allegoriche sono 'giochi' di pensiero che, come veri giocattoli, aiutano a superare barriere altrimenti invalicabili".

È necessario un riferimento alla distinzione fra azione ludica e azione ludiforme, così come viene magistralmente chiarita da Visalberghi (1958): mentre l'attività ludica si autodefinisce e si autodetermina, ponendosi in un tempo e in uno spazio entrambi riservati esclusivamente *al gioco per il gioco*, l'attività ludiforme si pone come obiettivo l'apprendimento perseguendolo attraverso il veicolo del gioco. Da qui emerge quindi la definizione di attività ludica, dove il gioco è lo scopo, per dirla con Bruner: è il prevalere dei mezzi sui fini (Bruner, Jolly e Sylva, 1976), diversamente dall'attività ludiforme, dove il gioco diventa strumento; per parafrasare Bruner: è il prevalere del fine sui mezzi.

Queste azioni sono indispensabili alla stessa stregua nel processo di apprendimento, l'una perché stimola la curiosità spontanea, l'altra perché, appoggiandosi sulla prima, veicola e sviluppa azioni finalizzate attraverso modalità accettate proprio perché assimilate al gioco.

Nonostante ciò purtroppo la scuola si avvale molto poco delle attività ludiformi, tantomeno delle attività ludiche, e anche quando vengono utilizzate spesso sono relegate a momenti di relax o di svago, non integrate realmente e sistematicamente nella progettazione volta a favorire e incoraggiare sia l'insegnamento che ovviamente l'apprendimento.

Distratta da programmi, valutazioni e prescrizioni, la scuola sottovaluta e trascura che “il Moderno ha, quindi, riscattato il ludico e ne ha legittimata la centralità sociale [...]”, per arrivare poi a delineare nel gioco il paradigma più proprio della specifica formazione umana

Paradigma fin qui inattuato in tutto il suo potenziale, di farsi modello di una società estetica ma che, se è pure regolativo e/o utopico, deve essere costantemente coltivato (e nelle prassi e nella teoria) proprio perché possa essere un modello-di-uscita della nostra civiltà, ormai resa criticamente accorta e delle proprie alienazioni e del proprio disagio e ri-chiamata a ripensarsi secondo libertà, secondo liberazione, secondo anche l'ottica della gioia (di cui il gioco è, alla Fink, un' "oasi protetta") (Cambi e Staccioli, 2007, p. 60).

UN ESEMPIO: LA LUDOLINGUISTICA

Il cruciverba

La caratteristica peculiare del cruciverba è il vincolo che pone la sua stessa struttura: poiché a ogni casella corrisponde una lettera è possibile acquisire subito consapevolezza di un eventuale errore. Inoltre, la necessità di scrivere una lettera alla volta (nei modelli più complessi è possibile passare anche alla scrittura di sillabe) predispone all'attivazione della consapevolezza metafonologica: prima ancora di scrivere, il soggetto deve rievocare il suono e quindi il grafema.

Ai fini dell'arricchimento lessicale e semantico, fin dai primi cruciverba è possibile orientare il soggetto alla ricerca di soluzioni ma anche di definizioni corrette ed esatte (nel caso in cui il soggetto sia coinvolto nella costruzione del cruciverba) anche attraverso l'uso del dizionario.

Il rebus

Il rebus offre la possibilità, attraverso l'intreccio di immagini e lettere, di analizzare in anteprima la parola che comparirà; anche in questo caso la consapevolezza metafonologica è indispensabile poiché il gioco si basa sulla rievocazione di nomi/parole che poi vanno analizzati nei singoli grafemi per verificare l'esattezza o meno della risposta.

Inoltre, il fatto di avere come indicazione il numero di parole e il numero di lettere che compongono la soluzione aiuta a tendere ad annullare la possibilità di errore.

Infine, la costruzione di un rebus impone la scomposizione di ogni singolo termine e la ricerca di nuove creative possibilità.

Lo scarto, la sciarada, il logogrifo, la zeppa, il cambio, il metagramma

Anche in questi casi le potenzialità didattiche offerte da questi giochi sono totalmente legate alla metodologia di insegnamento/apprendimento della letto-scrittura che fonda il proprio impianto sulle evidenze scientifiche a supporto di quanto la via indiretta sia la più aderente alle strutture cognitive umane.

Lo scarto

Si tolgono lettere o sillabe all'inizio, alla fine o nel mezzo di una parola, con lo scopo di ottenerne un'altra di significato diverso.

Il Logogrifo

si basa sulla capacità di cercare, all'interno di una parola, altre parole formate con tutte o solo alcune delle lettere contenute nel termine iniziale (a differenza dell'anagramma le lettere possono essere utilizzate anche più volte e non è necessario usarle tutte, è quindi più adatto ai bambini più piccoli o comunque alle prime armi).

La sciarada

L'attività consiste nel dividere le parole in due o più parole di senso compiuto.

La zeppa e il cambio

Consistono in una rielaborazione di un termine dato nel quale inserire o cambiare una lettera per ottenerne un altro di significato diverso.

Il metagramma

Consiste nel graduale passaggio da una parola all'altra attraverso una successione di cambi di lettera.

I giochi linguistici, siano essi utilizzati per il solo divertimento fine a se stesso oppure orientati a potenziare lo sviluppo lessicale e semantico del linguaggio, rappresentano un esercizio presente fin dall'antichità (Cambi e Staccioli, 2007; Lepri, 2013); sono stati e sono tuttora oggetto di studi scientifici filosofici, psicologici e pedagogici, eppure ancora non riescono ad affrancarsi dell'errata etichetta di *passatempo* nella sua accezione negativa, ed assegnata loro proprio dai programmi scolastici, dai libri di testo, dai docenti.

I rebus, ma anche altri giochi simili quali l'incastro, la zeppa, lo scarto, il cambio, il cruciverba, l'anagramma, generano direttamente l'attivazione della funzione conosciuta come *consapevolezza metafonologica*.

Per **consapevolezza metafonologica** si intende la capacità di richiamare alla mente, e successivamente di pronunciare, il suono corrispondente a un segno convenzionale riconosciuto come lettera alfabetica; coincide con la possibilità, avendone assimilato la corrispondenza, di rievocare mentalmente la sequenza segno-significato-suono e, viceversa, di saper decodificare il grafema in fonema e di associare il fonema al grafema giusto.

Rodari, Zamponi, Queneau e Dahal, attraverso la sperimentazione dell'uso creativo delle parole, della lingua e del linguaggio, hanno dimostrato quanto sia significativo l'uso sistematico della ludolinguistica soprattutto per l'apprendimento della letto-scrittura, ma non solo: giocare con la lingua e con le parole veicola in maniera più facile e più adeguata l'apprendimento ortografico, nondimeno quello sintattico e quello semantico.

Tali autori hanno saputo dimostrare con magistrale genialità quanto il gioco, il giocare, il divertirsi, possa essere un efficace strumento di attrazione per incoraggiare l'apprendimento ma anche per scoprire quanto l'insegnamento possa dissociarsi dall'idea di severità e serietà nel senso classico.

Giocare con le parole, con la lingua e il linguaggio significa sperimentare in modalità creativa la possibilità di scrivere, di leggere, e anche di pensare (De Mauro, 2002); significa offrire uno strumento apparentemente leggero per affrontare un apprendimento sostanzialmente pesante, favorendone l'acquisizione secondo criteri validi e aderenti a metodologie riconosciute dalla comunità scientifica.