

L'importanza del gioco per lo sviluppo dell'apprendimento

di Alessandro Savy



Il gioco, focus dell'attività OSCOM dal 1999 al 2004, rappresenta una pratica fondamentale per lo sviluppo della personalità del bambino. La didattica del gioco per l'infanzia risale a Pestalozzi, la sua importanza per la vita dell'uomo è stata da molti autori estesa alla vita dell'uomo. È il segreto del linguaggio dei media che nella televisione ha il suo nome: intrattenimento.¹ Casolo insiste sull'importanza del gioco infantile: "L'attività ludica di movimento caratterizza maggiormente il bambino in età evolutiva, che attraverso il gioco impara le prime forme di traslocazione nello spazio (rotolare, strisciare, camminare,

ecc.), effettua le prime attività ludo-motorie che richiedono schemi motori nuovi [...], per arrivare a affrontare i primi giochi-sport".² Con Piaget, le età dell'infanzia si definiscono proprio attraverso le diverse modalità del gioco, da cui si risale alle fasi della psicologia infantile.

Il gioco assolve a molteplici funzioni, innanzitutto concorre allo sviluppo cognitivo poiché "stimola la memoria, l'attenzione, la concentrazione, la costanza, che permette di comprendere come funzionano le cose e la realtà circostante",³ inoltre promuove uno sviluppo fisico/motorio mantenendo il bambino attivo e in movimento, nonché uno sviluppo morale in quanto "è occasione educativa che permette l'avvicinamento del bambino alle regole della vita sociale ed alla formazione dei sensi di responsabilità, di onestà e, di socialità".⁴

Quindi il gioco contribuisce allo sviluppo relazionale, poiché il rispetto delle regole nell'attività ludica viene riproposto nella vita quotidiana.

¹ G. Gily, *In-lusio. Il gioco come formazione estetica*, Graus 2003,

² F. Casolo, *Didattica delle attività motorie per l'età evolutiva*, Vita e Pensiero 2011, p. 42

³ G. Alessandro, e M. Paciaroni, *Appunti sull'uso ludico delle tecnologie*. Morlacchi 2013, p. 58.

⁴ Ivi, p. 62.

Per tutte queste ragioni il gioco è ritenuto particolarmente educativo e formativo nella scuola, ma in concreto lo si riserva all'extracurricolare tranne che nelle scuole dell'infanzia. Solo qui nella scuola si valorizza l'esperienza ludica in ampi spazi appositamente pensati, strutturati ed attrezzati con giochi e materiale adatto.

La definizione di gioco, oggi, non può prescindere dalle tecnologie, che regolano le messe in scena attuali delle diverse attività. Solo lo sport seguita ad avere spazi ed attenzione che per l'attività personale restano ovviamente lontani dagli schermi. Ciò implica che di solito non entrano a pieno titolo nei contesti educativi, mentre la *messa in scena* delle discipline si è sempre attuata nei laboratori scientifici ed in quelli extracurricolari: ma ormai entra già nelle sperimentazioni pedagogiche avanzate. È cambiato lo stesso atteggiamento del giocare, che ormai si presta ad acquisire abilità e competenze, oltre a dare a disposizione di tutti tutte le enciclopedia on line.⁵

Quindi le modalità ludiche oggi sono anche molto condizionate dall'uso dei dispositivi digitali; è pur vero che le stesse tecnologie sono di per sé ludiche, almeno quelle ampiamente utilizzate nella vita quotidiana.

Baumgarten nel '700 suggeriva l'opportunità di aggiornare il repertorio dei giochi infantili, Montessori parlò di *gioco intelligente* - il gioco simbolico e la libera conversazione consentono di dare spazio alla fantasia ed alla espressione di sentimenti personali – consentono di influire sugli affetti e sui i processi cognitivi dei bambini. Il gioco è primo nell'elenco delle fondamentali abilità sociali e competenze culturali che i giovani a detta di Jenkins, che si occupa della cultura convergente dei videogiochi e della TV: "dovrebbero acquisire per essere attivi, creativi, attori consapevoli nell'ambito dell'emergente cultura partecipativa. Il gioco in particolare è un'abilità di interpretare e costruire modelli dinamici dei processi del mondo reale".⁶ Suggerisce perciò di garantire un accesso al gioco da sostenere come forma di sperimentazione libera e di speculazione illimitata, perché "la tecnologia non si presenta più come una mera panoplia di strumenti tramite cui risolvere problemi, assolvere funzioni o adottare l'ambiente, assumendo invece il volto di una tecno magia utile a congiungere soggettività sociali attorno a vibrazioni emotive, a piaceri info-estetici e a pulsioni ludiche".⁷

L'insegnante Paola Limone, asserisce che: "il gioco elettronico / on line se regolamentato ed inserito in una seria programmazione didattica costituisce un'attività appagante coinvolgente e sana contribuendo a sviluppare competenze di tipo motorio, spaziale, cognitivo al fine di acquisire concetti e dati per accrescere la creatività per vivere in un ambiente di simulazione di esperienze altrimenti impossibili a scuola o pericolose"⁸.

Dunque la proposta recente di consentire l'uso didattico dell'iPOD a scuola non è l'assurdo che può apparire, se si considera che non sempre il corpo docente è preparato alla bisogna. Chi conosce la scuola sa bene che la formazione sui videogiochi e iPOD sarà insufficiente senza una

⁵ Alessandri G., e Paciaroni M., Appunti sull'uso ludico delle tecnologie, Morlacchi Editore, 2013, p 64

⁶ Paciaroni, Arthur B., La natura della tecnologia. Che cos'è e come evolve. Codice Edizione, Torino, p 35

⁷ ibidem P. 36

⁸ Ibidem p. 23

didattica adeguata per non fare della uno dei tavolini dei Bar dove la conversazione comune, il collaborare nella compagnia, sono una realtà che divide.

Occorre dunque portare anche lì la didattica dell'interconnessione la cui teoria OSCOM ha sviluppato con i programmi di media education, con una vera e propria didattica alternativa, che oggi propone soluzioni per non abbandona il patrimonio tradizionale, andando verso il futuro presente.

Infatti, la proposta attuale era già stata prevista dalla didattica del telefono, di cui OSCOM parla dal 2004, come risulta dalla presentazione, in questo numero, di Paolo Graziano, allora docente in un liceo, che già dimostrava l'opportunità di ragionare sui media per innovare la conoscenza.