News

1,2,3... si gioca!

Il gioco e la scuola non sono sempre andati d'accordo. I bambini e le bambine che giocano non imparano, il **tempo del gioco** deve essere separato da quello della didattica, il gioco è bello quando consente di imparare qualcosa... ma è proprio così?

Secondo lo storico e linguista **Johan Huizinga**, il gioco è innanzitutto -e sopra ogni altra cosa- un atto libero. Il gioco comandato non è più gioco. Tutt'al più può essere una riproduzione obbligata. Questo dovrebbe escludere dal panorama ludico tutte le attività intenzionalmente istruttive che talvolta, anzi spesso, si propongono a scuola.

Con il gioco si impara, sì, ma non necessariamente tabelline o analisi grammaticale. A ben vedere, la parola gioco si muove all'interno di una straordinaria **polisemia**. Gioco è sicuramente l'attività improduttiva che fa divertire gli esseri umani e che i bambini e le bambine conoscono e mettono in pratica in maniera istintiva appena si incontrano.

Si chiama gioco, però, anche lo spazio lasciato libero tra due ingranaggi diversi. Quando un artigiano, o un'artigiana, ovvio, non riesce a stringere tra loro due diversi pezzi, usa spesso l'espressione "fa gioco". Questa accezione è sicuramente interessante e, insieme al divertimento tipico dell'attività ludica, parla direttamente all'azione dei/delle docenti. Una **progettazione didattica**, per essere accattivante e motivante, deve avere entrambi questi due significati: l'interesse suscitato dall'azione ludica e lo spazio di libertà garantito dal "fare gioco".

Non basta, però: la parola gioco richiama un'ulteriore suggestione, che è quella dell'"entrare in gioco". Si entra in gioco quando si **partecipa attivamente**, ci si sente pienamente coinvolti nella realtà che si costruisce insieme ad altri. Rimanere ai bordi del campo, osservare decisioni e schemi dall'esterno dà un senso di frustrazione e di estraneità. Questo terzo significato, quindi, chiarisce la necessità dell'inclusione di tutte le diversità nella didattica.

Il gioco a scuola, quindi, non come stratagemma per rendere più appetibili contenuti indigesti, ma come riferimento culturale e **schema mentale** dei/delle docenti per interpretare una realtà complessa come quella didattica. Non resta che indossare

© 2024 Rizzoli Education

scarpe comode ed entrare in campo.

Uno, due, tre...si gioca!

© 2024 Rizzoli Education