



SPUNTO PEDAGOGICO: TUTTO È (IN) GIOCO

ORATORIO ESTIVO 2021

La parola "gioco" deriva dal latino *iocare*, "scherzare, abbandonarsi, divertirsi". È possibile notare dunque che il gioco abbia in sé caratteristiche che rimandano al coinvolgimento e all'abbandono totale senza nessuna costrizione.

Tutti giocano. E si gioca sempre. Il bambino che costruisce una capanna tra i divani sta giocando. Lo sportivo che inizia una gara sta giocando. Il calcetto del giovedì sera è giocare. Cercare l'*outfit* giusto scegliendo tra mille vestiti su un'app è giocare. Dipingere è giocare. Il pensionato, abile con gli strumenti da lavoro, che costruisce mobili, sta giocando. Giocare fa parte di noi, perché è uno strumento che prende la persona in tutta la sua interezza, in tutta la sua umanità. **Tutto ciò che porta da un'altra parte rispetto alla realtà è gioco.**

Dalla nascita all'età adulta, tutto è (in) gioco: le forme geometriche da posizionare nel posto corretto consentono al neonato di iniziare a ordinare la realtà; negli anni della scuola dell'infanzia i numerosi pupazzi danno la possibilità ai bambini di sviluppare narrazioni di ciò che capita loro e di come lo vivono; i giochi motori nell'età della scuola primaria permettono di scoprire se stessi e il mondo intorno. Giocare insieme è una prerogativa degli adolescenti, strumento fondamentale per conoscersi e relazionarsi con l'altro. I giochi per i più grandi permettono di stare insieme, conoscere, evadere rivestendo i panni altrui (giochi di ruolo), scoprire, mettersi ancora in gioco.

Platone, riferendosi al gioco, diceva: «Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione».

Il valore del gioco

Numerosi pedagogisti ed esperti focalizzano l'azione educativa sul gioco.

Per il fondatore della corrente del costruttivismo, J. Dewey, il pensiero scaturisce dall'esperienza. Educare significa ricostruire e riorganizzare le esperienze personali e sociali. **L'uomo risulta essere un soggetto attivo che, anche attraverso il gioco, scopre e costruisce se stesso.**

La visione del gioco come strumento creativo è centrale nel pensiero del pedagogista tedesco Fröbel. Esso è visto come momento in cui nel bambino si sperimenta il concetto di unità, poiché il gioco gli permette in un certo senso di penetrare nelle cose, facendole sue, e fa sì che le cose possano penetrare in lui, prestandogli i loro attributi nel gioco di finzione. Fondamentale, per l'autore, è predisporre un ambiente adatto, dove il bambino possa vivere questa sua naturale tendenza. Fröbel identificava questo ambiente nel giardino (*Kindergarten*), dove ogni bambino poteva muoversi liberamente per vivere occasioni di gioco. Risulta naturale il parallelismo con il cortile e i campi dei nostri oratori.

Per il pedagogista russo L. S. Vygotskij il gioco diviene transizione nell'acquisizione di significati, attraverso cui il bambino crea situazioni nuove. Per lo psicologo J. Bruner **giocare è apprendere in una situazione a rischio controllato.**

Per molti autori, quindi, risulta centrale il valore educativo del gioco sia come ambiente in cui fare esperienza sia come forma di conoscenza della realtà (e di se stessi).

La psicologia positiva

Quando ci capita di risolvere un problema proviamo tutti una certa emozione, assai gradevole, che corrisponde a un rilascio di endorfine, con cui il nostro cervello ci suggerisce di non dimenticare più quello che abbiamo fatto, vincolandolo a un senso di benessere profondo. La funzione di questa gratificazione risiede nel fatto che trovare la giusta soluzione ha facilitato all'uomo la sopravvivenza lungo la sua lunga storia, facendo la differenza nella selezione naturale.





ORATORIO ESTIVO 2021

Nel campo dei giochi, questa consapevolezza indica che finché un'attività ha qualcosa da darci (pensiamo alle immense profondità di esplorazione nel mondo degli scacchi), ci porterà sempre piacere, perché ci sarà sempre qualcosa da scoprire. Al contrario, quando un'attività ci ha dato tutto (o è troppo difficile per noi), subentra la noia, che ci comunica che non abbiamo più nulla da prendere.

Passando dal mondo del gioco a quello dell'educazione, possiamo trarre alcuni insegnamenti: **un'attività è appagante quando non è troppo facile o troppo difficile, ma alla nostra portata.** Una volta raggiunta la bravura necessaria, subentra la noia, che ci indica che dobbiamo cambiare livello di difficoltà se vogliamo provare lo stesso piacere ("stato di flusso"). Se le difficoltà sono troppe e ci bloccano, bisogna abbassare il livello degli ostacoli per ritrovare motivazione e appagamento significativi.

La consapevolezza dello "stato di flusso" è l'atteggiamento ideale che l'educatore deve essere in grado di trasmettere, e l'esperienza significativa di gioco contribuisce a educare a riconoscere e utilizzare positivamente questo stato nei diversi ambiti dell'esperienza quotidiana, permettendo di dare alla propria vita l'aspetto di un percorso infinito di apprendimento continuo.

<https://www.leducazione.it/10-numeri-arretrati/56-il-valore-educativo-dei-giochi-da-tavolo.html>



Apprezzare il gioco



È fondamentale quindi riscoprire il valore del gioco, apprezzandone le potenzialità nell'ambito formativo e educativo. La dimensione ludica è centrale nello sviluppo di numerose competenze ed è anche lo strumento principale di apprendimento di concetti e contenuti, poiché ognuno mette in gioco tutte le sue abilità fisiche e mentali partecipando a un'attività per lui sfidante.



Citiamo ora alcune delle potenzialità che il gioco offre dal punto di vista educativo.



Collaborare è fondamentale

Oggi le occasioni per i bambini (e i più grandi) di giocare con gli altri sono sempre più strutturate: si gioca soprattutto nelle attività sportive, a scuola e in oratorio. Rispetto al passato, dove ci si trovava nei classici campetti o nelle piazze, l'attività ludica di gruppo oggi richiama una strutturazione e un'intenzionalità che prima non c'erano. Se una volta quindi era naturale che i bambini stessero sempre insieme agli altri (anche perché nella stessa famiglia erano presenti più fratelli) e sviluppassero la capacità di collaborare, stare con persone diverse, accettare difficoltà e punti di forza altrui, comunicare oggi questo aspetto richiede un'attenzione particolare, un'intenzionalità progettuale e educativa a scuola, nello sport e in oratorio.



Il gioco risulta essere lo strumento principale per capire che nel mondo non si è da soli ma si è inseriti in una rete di relazioni che permettono di crescere, maturare, migliorare, raggiungere particolari obiettivi che unicamente con le proprie forze non si potrebbero centrare. In qualsiasi gioco si crea relazione. Si generano ponti tra le diverse vite che, appunto, si *mettono in gioco*. Basti pensare alle tecniche per rompere il ghiaccio all'interno di un gruppo: si trova sempre una piccola attività che permetta di spostarsi dalla propria zona di comfort, perché obbliga ad "andare verso" gli altri, a smuoversi e ad allontanare la mente da ciò che si sta vivendo per concentrarsi su altro.



Ripercorrendo la storia dell'oratorio, si capisce subito come lo strumento principale per creare gruppo e aggregazione fosse inizialmente un pallone da calcio.



Il gioco è strumento e allenamento per imparare a collaborare e a stare con gli altri: bisogna sapersi fidare, metter in gioco le proprie capacità, farsi supportare nelle proprie debolezze, attuare strategie comuni per raggiungere un obiettivo, avere una comunicazione efficace, sostenere chi è in difficoltà, saper trasformare le sconfitte e le vittorie in occasioni di crescita.





Nb. Anche i videogiochi, che possono sembrare attività da fare in solitudine, negli anni hanno sempre più virato verso modalità collaborative, attraverso il gioco on-line. Sebbene questo non risolve il problema delle troppe ore passate in solitudine davanti a uno schermo, questa tendenza sempre più marcata dice però di una tensione del gioco a essere sempre con e tramite gli altri.

Regole che rendono liberi

Quando si inizia a giocare, la prima domanda che di solito emerge è: «Quali sono le regole?». Questa richiesta nasce spontanea perché, senza regole condivise da tutti, i giochi non funzionano e non divertono. I limiti che le regole danno consentono a tutti i giocatori di partire da una medesima situazione che permette di valorizzare la capacità di ognuno. Quindi, le regole fanno sì che le capacità del singolo possano essere “messe sul tavolo” e sostenute per poter essere sfruttate al meglio.

Una regola condivisa da tutti è una regola che dà libertà. Se a palla prigioniera anche solo un giocatore non rispettasse la regola di stare nel proprio campo, andando in giro col pallone dove vuole, tutti gli altri giocatori non potrebbero essere nelle condizioni di giocare.

Riflettere sul valore delle regole permette a tutti di capire come, anche nella nostra società, il rispetto delle regole apre alla libertà di ciascuno.

Saper perdere e vincere

È più difficile imparare a vincere che a perdere. La società di oggi ci chiede di essere sempre vincenti, a qualunque costo, con qualunque mezzo. Siamo nell'era in cui *il gioco vale SEMPRE la candela*. E il secondo è sempre il primo degli sconfitti. Si studia per prendere un bel voto. Ci si allena solo per battere gli avversari. Si lavora in oratorio solo per avere dei riconoscimenti. Si ha sempre più bisogno di vittorie visibili da tutti.

Invece la potenzialità del gioco risiede nella sua capacità di dare alla sconfitta e alla vittoria un valore che va oltre quello che è stato descritto.

C'è modo e modo di vincere e di perdere. Si può essere sconfitti avendo dato tutto ciò che si poteva e avere la possibilità di capire dove si ha sbagliato, o si può vincere ingannando e trovando degli *escamotage*. Si può perdere accusando gli altri e trovando scuse, si può vincere facendo i complimenti agli avversari e dandosi nuovi obiettivi per ripartire. È tutta una questione di punti di vista!

Cercare (e superare) i propri limiti

L'apprendimento passa (soprattutto) attraverso il gioco. Sebbene la scuola l'abbia un po' dimenticato, fin da piccoli lo strumento per conoscere la realtà è, appunto, il gioco. Anche nel mondo animale è così: da piccoli i cuccioli di leone giocano a fare la lotta o a cacciare. Si impara, in un contesto protetto, ciò che si è in grado o meno di fare e come si può migliorare. Si capisce come, ripetendo più volte lo stesso movimento o risolvendo più volte la stessa situazione, ciò che risultava essere difficile diventa familiare e semplice e si cerca di affrontare *livelli* sempre più complessi.

Le esperienze che si vivono, la gestione delle sconfitte e delle vittorie, l'accettazione delle regole, l'abilità di collaborare con gli altri diventano occasioni di allenamento anche per la vita reale.

Superare un ostacolo che sembrava insormontabile in un contesto ludico permette di comprendere come anche in altri aspetti della vita questo sia possibile. Con costanza, esperienza e allenamento.

Divertimento & passione

La **dimensione principale del gioco è il divertimento**. Fondamentale per i bambini, rischia di essere trascurato dagli adulti, che non si rendono conto che esso è una componente necessaria per affrontare la vita quotidiana. Nell'età adulta, il divertimento potrebbe essere definito con la parola *passione*.





ORATORIO ESTIVO 2021

Entrambe le condizioni hanno alcune caratteristiche in comune, che risiedono nel valore principale del gioco: mettere tutto se stesso in ciò che si fa, non avere la percezione del tempo che trascorre, impegnarsi con tutti i sensi e tutte le facoltà, tanto da dimenticare ciò che si ha intorno (o dentro di sé). È un immergersi, un vivere il presente nella sua interezza.

Certo, c'è divertimento e divertimento, c'è passione e passione. Educarsi (e educare) a divertimenti belli, che fanno crescere, o a passioni sane, che portano frutto, permette a ciascuno di poter vivere appieno ciò che si sta facendo.

