

Che cos'è il gioco didattico

*Per insegnare bisogna emozionare.
Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari.
(Maria Montessori)*

L'attività ludica è considerata, in maniera ormai unanime, fondamentale per lo sviluppo emotivo, cognitivo, motorio, relazionale del bambino. Con il gioco, il bambino apprende, sviluppa capacità comunicative e creatività; impara a dominare le proprie emozioni e a conoscere la realtà esterna; instaura rapporti con gli altri, attraverso i quali può trasmettere competenze e apprendere nuove abilità.

Il gioco ha dunque un ruolo essenziale nella vita e nello sviluppo di una persona e la sua importanza è anche riconosciuta dalla Convenzione Onu sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza (art. 31).

Eppure, a scuola il gioco è visto generalmente come una pausa tra una lezione e un'altra, che serve per recuperare energie e ritrovare il giusto slancio motivazionale prima di tornare all'impegno dello studio, l'unica attività considerata "seria" nelle scuole superiori.

Bruner, invece, non aveva dubbi, **il gioco dovrebbe essere considerato per tutti uno stimolo all'apprendimento** [...] *motivazione all'azione, prevalenza dei mezzi sui fini, attività svolta in un contesto collocato al di fuori del reale, incentivo alla creatività e disponibilità agli stimoli* (Bruner, 1976).

Dal punto di vista emozionale è necessaria comunque una distinzione **tra "gioco didattico" e gioco vero e proprio**.

Il gioco per definizione è caratterizzato da **motivazione intrinseca**, intesa come gratuità dell'attività, effettuata solo per il piacere che essa produce. Esso implica il coinvolgimento della creatività individuale, dell'immaginazione, della fluidità ideativa, della flessibilità e colloca il soggetto in uno stato di flusso per il quale lo stesso stenta a rendersi conto del tempo che passa e della fatica.

Se invece si tratta di **gioco didattico**, proposto con il solo scopo di esercizio e di applicazione delle conoscenze, il rischio è che esso lasci poco spazio alla creatività e non promuova la mobilitazione delle conoscenze in maniera globale e complessa, **rischiando così di snaturarsi e di perdere il suo potere motivazionale**.

(S.Van Lint, *Quels jeux pour développer quelles compétences*, 2007).

Il gioco didattico dovrebbe far dimenticare allo studente la noia della scuola, la paura dei voti... e non far pensare che sta giocando per imparare.

Un approccio didattico ludico è sempre supportato da una riflessione metacognitiva; favorisce il *problem solving*; sviluppa le competenze comunicative e relazionali; stimola i vari tipi di intelligenza e mira all'apprendimento significativo.

Ma come fare per giocare con Letteratura, con Storia, con Matematica...?

Occorre che la scelta dei giochi da utilizzare per il potenziamento cognitivo tenga conto anche dei criteri motivazionali. Dunque, al fine di favorire uno sviluppo delle facoltà cognitive dello studente occorre **strutturare, scegliere e combinare giochi didattici in maniera mirata**, attraverso la costruzione di **percorsi didattici ludici che abbiano:**

- obiettivi precisi, che rispettino il livello cognitivo raggiunto dal soggetto e che tengano conto delle sue difficoltà (se il gioco è troppo difficile crea frustrazione nello studente);
- regole chiare: però non diamo troppi suggerimenti perché chi gioca vuole trovare da solo le strategie per vincere (... anche sbagliando si impara!)
- ruoli diversi: ruolo centrale dello studente e di guida del docente;
- una gradualità nella stimolazione dei processi cognitivi e un sostegno alla motivazione.

Giocare con le varie discipline dovrebbe diventare interessante come giocare a carte, a nascondino... a calcio, tenendo conto di una felice intuizione di natura filosofica: *"l'intelligenza si sviluppa e porta frutto solo nella gioia"*. (S. Weil, *Lezioni di filosofia*, 1999)

Solo così il gioco didattico può diventare un'esperienza coinvolgente e ricca di stimoli, capace di catturare l'attenzione, attivare e motivare anche gli studenti con maggiori difficoltà, accompagnandoli nell'acquisizione di conoscenze, strategie e competenze.

Le neuroscienze ci ricordano che **l'apprendimento** non è un processo statico di trasmissione e assimilazione di nozioni, ma **è un percorso in cui gli elementi emozionali giocano un ruolo fondamentale**: l'apprendimento incorpora emozioni positive e negative che derivano dal contatto con la realtà e dall'esperienza diretta e che rendono il processo più coinvolgente ed efficace.

La ricerca mostra che anche nella **scuola secondaria i giochi sono strumenti di apprendimento efficaci perché**:

- mettono i giocatori/studenti in situazioni-problema complesse, in cui le sfide sono calibrate per fornire un apprendimento immediato;
- usano feedback basati sui dati per aiutare i giocatori a capire come stanno andando, su cosa hanno bisogno per lavorare ;
- forniscono contesti coinvolgenti per gli studenti per la co-costruzione di conoscenze e abilità come pensiero critico, progettuale, comunicazione, creatività e innovazione;

- sono di forte coinvolgimento per gli studenti: un coinvolgimento piacevole, che, secondo le neuroscienze può aiutare gli studenti a fissare più a lungo nella memoria ciò che imparano;
- attivano un processo di progettazione collaborativo e attivo sia per gli insegnanti che per gli studenti.

*L'uso dei giochi nell'apprendimento è un'area di crescente interesse nell'Istruzione, e l'Institute of Play è all'avanguardia nel progettare, sviluppare e attuare formazione di alta qualità per un efficace sviluppo degli insegnanti in materia di giochi e apprendimento. Attraverso il lavoro in team con le **Quest Schools** a New York City e Chicago, con musei e istituzioni culturali in tutto il mondo e con i distretti scolastici negli Stati Uniti, l'Institute of Play è stato in grado di utilizzare efficacemente i giochi nell'apprendimento lavorando al fianco di educatori e insegnanti.*

[\(Giochi e apprendimento\)](#)

Nelle Scuole Quest si parla di tre categorie di esperienze di gioco utilizzate per l'apprendimento in classe: **gioco, simulazione e gamification**. Ognuno di questi tipi di esperienza supporta l'apprendimento in un modo diverso.

Alcuni esempi:

- **Gioco** - *Un insegnante crea o usa un gioco per aiutare gli studenti nell'apprendimento del concetto di probabilità.*
- **Simulazione** - *Un insegnante crea una lezione che mette gli studenti nel ruolo di medico, per conoscere il sistema corporeo.*
- **Gamification** - *Un insegnante crea una struttura a punti per animare il dibattito in classe."*

(Nel sito dell'ADI è possibile vedere dei video su come nelle Scuole Quest si usino i giochi e le esperienze ludiche come strumenti per l'apprendimento degli studenti.

[\(Giochi e apprendimento\)](#)

E in Italia?

Nel nostro Paese, nel corso degli anni, ci sono stati (e in alcune realtà ci sono ancora!) insegnanti che hanno saputo mettere in campo esperienze didattiche ludiche importanti. Insegnanti che si sono mossi attraverso un approccio di educazione attiva e cooperativa, nell'ambito della quale hanno saputo sviluppare una *didattica operativa*, capace di realizzare una scuola che mette davvero lo studente al centro in tutte le sue dimensioni. Una scuola in cui non sono i giochi in sé che sono potenti, ma piuttosto la trasformazione pedagogica e l'apprendimento che si realizzano in seguito all'utilizzo dei giochi in modi significativi.