

«Progettare attraverso il gioco»

Giovanna Ginocchietti

L'utilizzo del gioco a livello didattico per migliorare l'apprendimento

la dimensione ludica dell'insegnamento/apprendimento

Dite: / È faticoso frequentare i bambini, / avete ragione. / Poi aggiungete: / perché bisogna mettersi al loro livello, abbassarsi, / inclinarsi, curvarsi, farsi piccoli. / Ora avete torto. / Non è questo che più stanca. / È piuttosto il fatto di essere obbligati ad innalzarsi / fino all'altezza dei loro sentimenti. / Tirarsi, allungarsi, alzarsi sulla punta dei piedi. / Per non ferirli.

(Janusz Korczak)

Quando ho iniziato ad insegnare nella scuola elementare nel 1973, dopo aver vinto un concorso, mi sono sentita scaraventata dentro un'aula senza alcuna preparazione didattica, dal momento che la mia formazione magistrale era unicamente disciplinare. Dovevo sopravvivere..., ma avevo molto da imparare!

Entrai in contatto con insegnanti, con cui stabilii una buona relazionale, tanto da divenire colleghe-amiche, che lavoravano in gruppo, per provare, in via sperimentale, percorsi conoscitivi prima di proporli alla classe. Passavamo pomeriggi a selezionare fonti, ritagliare, inventare esercizi, costruire «schede» per esercitare l'apprendimento attivo. Ci scambiavamo materiali, esperienze, riflessioni. Io... dovevo apprendere, capire che cosa funzionava per apprendere, che cosa succedeva nella testa e nei sentimenti!

Da allora sono trascorsi anni di esperienza, di studio, di riflessione, di confronto ed ho visto come lo «star bene insieme» consenta di divertirsi e di imparare: relazionarsi al gruppo, ascoltare le emozioni, giocare e mettersi in gioco!

Nell'estate 1999, mentre trascorrevi alcuni giorni di vacanza in Inghilterra con i miei nipotini, mia cognata, di origine inglese, mi propose di visitare un Museo interattivo, per ragazzi fino ai 12 anni, ad Halifax (1): «Eureka! The Museum for Children» (<http://www.eureka.org.uk/>).

Rimasi semplicemente stupita! Mi trovavo in un centro di apprendimento sull'esperienza, progettato specialmente per ragazzi fino a 12 anni, ma adatto a tutti i visitatori, costruito in un grande edificio a due piani, con più di 350 stand interattivi. Un Museo fatto di laboratori!

È stato inevitabile pensare che, per rispondere alle sollecitudini (positive o negative) che le giungono dall'esterno, la scuola deve saper mobilitare nuove competenze, per motivare all'apprendimento, deve promuovere sempre nuove strategie per aiutare la comprensione della realtà circostante, deve insegnare la grammatica di nuovi linguaggi.

La scuola può e deve diventare un laboratorio di ricerca, attenta all'evoluzione dei processi sociali, economici e culturali; capace di mettere in atto strategie di approccio al sapere che tengano conto dello stile cognitivo di ogni studente; preparata ad una strutturazione flessibile delle attività; in grado di indagare i diversi campi della conoscenza e di coniugare la «scuola del sapere» con la «scuola del fare». In quel museo, da dove sono emerse le considerazioni sopra esposte, non potevo apprezzare completamente tutto a causa della non padronanza della lingua inglese, ma ero consapevole che

un bambino poteva rispondere ai suoi mille perché, sulle tre principali aree di esposizione («Io e il mio corpo», «Invento, creo, comunico», «Vivere e lavorare insieme»), operando in maniera attiva e giocosa!

Ricca di questa esperienza, tornata nella mia realtà di vita e di lavoro, ho iniziato a ricercare su testi e riviste scolastiche tutto ciò che esperti dicevano sul «gioco», su come si potesse usare questa modalità a livello didattico, per migliorare l'apprendimento.

«Progettare attraverso il gioco» un percorso di ricerca-azione

In questi anni, in qualità di referente, ho cercato di comunicare quanto appreso nei corsi di formazione, attraverso un gruppo di lavoro, con insegnanti di scuola materna ed elementare, per diffondere lo spirito del progetto, che altro non è, se non «un modo di porsi» nei confronti di chi apprende, e creare situazioni di benessere al fine di riuscire a «tirar fuori» quanto più possibile da ognuno, allo scopo di migliorare l'apprendimento.

Da qui la necessità di progettare, porsi obiettivi e verificarne il percorso e il risultato.

Nei primi anni, con un gruppo di lavoro, abbiamo imparato a progettare insieme, a livello di circolo e di plesso, mentre, in questi ultimi anni, abbiamo sentito la necessità di approfondire tematiche per migliorare il nostro modo di lavorare in gruppo e in classe.

Ipotesi

Il lavoro di *Educazione alla Salute* è stato centrato sul «gioco», cercando di esplorarne le sue potenzialità a livello didattico, perché... a scuola non si può non giocare!

Sappiamo che giocando il bambino può constatare di «essere capace» e di «saper fare» sviluppando la sua personalità perché: «tanto migliore sarà l'adulto quando meglio avrà giocato da bambino; egli crescerà forte e sereno se avrà potuto

compiere le esperienze a lui necessarie» (Platone).

L'apprendimento passa, oltre che attraverso l'affettività, attraverso l'esperienza: occorre la partecipazione attiva di chi apprende, come ci ricorda il proverbio cinese: *se sento «dimentico», se vedo «ricordo», se faccio «capisco».*

Ecco quindi la necessità di «*mettersi in gioco*», come insegnanti, per *ricercare una didattica che utilizzi elementi ludici che facilitino l'apprendimento.* Parlando con la direttrice didattica, sulle modalità di impostare il lavoro, è nata la proposta di effettuare il percorso di ricerca-azione: «*Progettare attraverso il gioco*».

Il gruppo di lavoro di *Educazione alla Salute*, costituito da una insegnante per plesso (11 plessi materna-elementare), ha attivato il percorso di *ricerca-azione*.

Il progetto si inquadra all'interno della Direttiva Ministeriale 292/99: si collega ad alcune esperienze di laboratori, di continuità materna-elementare, elementare-media ed al progetto Perseus di educazione motoria e sportiva.

Gli obiettivi erano:

- Riflettere su che cosa il gioco offra al bambino dal punto di vista motorio, cognitivo ed affettivo-emotivo;
- Effettuare una ricerca-azione da poter trasferire in aula.

Metodo e raccordi disciplinari

Partendo da questi presupposti, nei mesi di marzo, aprile e maggio, con incontri periodici, in qualità di *Referente di Educazione alla Salute*, ho coordinato un gruppo di lavoro con colleghe di scuola materna ed elementare, per cercare spunti di riflessione su cosa il gioco offra al bambino dal punto di vista cognitivo, emotivo e motorio, per lo sviluppo della sua personalità.

Ciascuna insegnante appartenente al gruppo di lavoro ha effettuato una ricerca, anche su testi della nostra Biblioteca Magistrale, per poter proporre, alle colleghe partecipanti al percorso, giochi finalizzati agli obiettivi sopra esposti.

Un insieme di 34 insegnanti ha risposto alla proposta ed «ha giocato...» per sperimentare e poter trasferire in aula le esperienze di: *giochi di interazione* (per rendere le relazioni nel gruppo più autentiche sia tra gli alunni che con le insegnanti), *giochi matematici* (per «mantenere in forma» la mente), *giochi scientifici* (dove lo stupore crea la curiosità di sapere e quindi una forte motivazione ad indagare), *giochi linguistici* (dove «attraverso l'esplosione gioiosa del linguaggio» si sviluppano la riflessione e la fantasia) e *giochi motori* (dove si sviluppano le competenze nel movimento, nella motricità, nella prensione, oltre alla scoperta della «regola»). Il nostro lavoro di ricerca-azione, questo applicare la pratica alla teoria, è stato suddiviso in 5 incontri, della durata di 2 ore ciascuno, secondo questa modalità:

1° incontro: giochi di interazione;

2° incontro: giochi linguistici;

3° incontro: giochi logico-matematici;

4° incontro: giochi scientifici;

5° incontro: giochi motori.

Ogni insegnante del gruppo di lavoro, o partecipante al percorso, ha preparato una scheda del gioco proposto, inserita in uno *schedario* a disposizione di tutti i docenti.

Dopo ogni incontro, nell'ambito delle proprie discipline, ciascuno riproponeva in classe i giochi valutandone la validità, le difficoltà e il raggiungimento degli obiettivi che si poneva.

Queste sono state le riflessioni emerse al termine degli incontri.

GIOCHI DI INTERAZIONE

«Il gioco è una esperienza essenziale della vita; è l'attività più completa: impegna la personalità del bambino in tutte le sue potenzialità, è una verifica della sua abilità e degli aspetti della sua intelligenza (osservazione, percezione dello spazio e del tempo, attenzione, memoria, creatività). È indispensabile per uno sviluppo verso l'autonomia. Il gioco impegna la motricità in ogni aspetto, dalle capacità verbali, dalle attività ludiche che favoriscono la socializzazione, a quelle che impegnano le opera-

proposte

di **A**ggiornamento

**Agenzia Agorà
di Lecce**

concessionaria dell'Editrice La Scuola

propone:

DIDATTICA DELLA LINGUA ITALIANA

Riflessione
sulla lingua

Relatrice: **Ines Pianca**

LECCE
18-19-20 aprile 2001

Orario: **16-19**

Programma

La Riflessione Linguistica nei Programmi Didattici per la Scuola Elementare '85. Premessa Generale.

Un aspetto della Formazione Linguistica: la Riflessione sulla Lingua. La Grammatica "dentro" alla Lingua. Introduzione Particolare.

Un Progetto con esempi per la Riflessione Linguistica. Testi, frasi, parole, suoni. Esempi didattici per ogni punto.

Presentazione della linea metodologica per: vedere il testo, la frase, le parti del discorso nel loro funzionamento concreto gradualmente per passare dall'uso alla consapevolezza.

Presentazione del testo come un tutto organico:

- vedere i nessi fra le frasi, capoversi;
- notare la struttura a "cassetta";
- ricavare le frasi ed isolarle. Esempi didattici.

Partire dal testo ed arrivare alle frasi, saperle isolare. La subordinazione. I due blocchi: Gruppo Soggetto e Gruppo Predicato. Dentro il Gruppo Soggetto: capire le funzioni delle varie parti. Dentro il Gruppo Predicato: montare e smontare e frasi. Riconoscere alcune determinazioni. I complementi. Esempi didattici.

Nome e Aggettivo. Avverbio. Pronome che svolge tutte le funzioni. Verbo. Esempi didattici di sintesi.

Coesione e Coerenza, caratteristiche di qualsiasi tipo di testo. Esempi didattici di sintesi.

Per informazioni e iscrizioni:

Agenzia Agorà

via Marinosci, 173100 Lecce
tel. 0832.311352 - fax 0832.311354

zioni logiche, ma in tutti i casi privilegia la relazionalità, l'interazione, l'interscambio».

– *I giochi d'interazione sono una esperienza coinvolgente e significativa per imparare l'alfabeto del convivere.*

– *Le relazioni nel gruppo diventano via via più significative sia tra gli alunni che con gli insegnanti.*

GIOCHI LINGUISTICI

«Il piacere senso-motorio che il bambino fino a 6-7 anni prova quando tocca, manipola, stringe, abbraccia e si rotola, è la chiave che lo aprirà alla comunicazione. Permettergli di fare giochi simbolici, cioè di usare il proprio corpo e gli oggetti alla luce di una forte proiezione affettiva e di attribuire alle cose una diversa identità, favorisce la nascita della capacità rappresentativa e, di conseguenza, di quella creativa intesa come capacità di dare il maggior senso possibile agli oggetti. Il grande collaboratore del bambino in questa complessa conquista è il giocattolo.

Ma se gioco e giocattolo sono così importanti, perché non giocare anche con le parole? Le parole, infatti, al pari dei giochi, attraverso il simbolo significano le cose e il manipolarle come fossero mattoncini Lego costituisce il fondamentale momento di passaggio dall'elaborazione degli oggetti all'elaborazione dei concetti.

Ciò significa far entrare il bambino nel mondo del simbolo senza dover rinunciare al piacere di toccare e di fare; significa aiutarlo a crescere senza salti pericolosi e spesso "mortalità" (ins. Adriana Lafranconi Betti).

– *Le parole, al pari dei giochi, attraverso il simbolo significano le cose e il manipolarle costituisce il fondamentale momento di passaggio dall'elaborazione degli oggetti all'elaborazione dei concetti.*

– *Giocando con le parole si stimola la fantasia e la creatività.*

GIOCHI LOGICO-MATEMATICI

«Come l'avvento della meccanizzazione ha creato un nuovo pericolo per l'uomo, la sedentarietà, e l'ha spinto ad inventare rimedi come lo jogging e a rivalutare gli

sport aerobici, così l'espansione dell'informatica e della telematica pone l'uomo di fronte a un nuovo grave e analogo pericolo e lo mette nell'impellente necessità di mantenere in forma la mente" (Michael Atiyah).

Ed è nel gioco, e soprattutto nel gioco "mentale inteso come attività che faccia lavorare l'intelletto a livelli superiori", che l'autore della citazione individua uno dei possibili rimedi. "Esso si presenta nella veste di un problema che richiede molta attività di ragionamento e pochissime conoscenze matematiche; è perciò praticabile da tutti e contribuisce a tener sveglia la mente".

– *Affinare le capacità logiche.*

– *Avviare al pensiero astratto e simbolico.*

– *Tenere in forma la mente.*

GIOCHI SCIENTIFICI

«Jerome Bruner afferma che "... i fanciulli avvertono una grande moltiplicazione di energia quando affrontano un argomento che a loro piace...". "... Per dare loro il senso di aver realizzato qualcosa, è necessario che il compito abbia un inizio e una fine...".

Le scienze possono considerarsi una materia per se stessa motivante, poiché contengono proposte di operatività e atteggiamenti per apprendere con gusto: la curiosità di conoscere e l'esplorazione, l'attività concreta manuale e osservativa, la padronanza e la competenza per conoscere, comprendere e rapportarsi con il mondo.

Il campo d'indagine offerto dalle scienze è tale da favorire il sorgere dell'interesse e da diventare la motivazione intrinseca. La partecipazione operativa dà gusto all'apprendimento commisurato alle capacità degli alunni; per studiare la teoria c'è tempo in età successiva, ... ma allora si cercheranno altre motivazioni diverse dal gioco».

– *Curiosità di conoscere.*

– *Esplorazione.*

– *Attività concreta manuale e di osservazione.*

– *Forte motivazione: stupore prima, conoscenza poi.*

GIOCHI MOTORI

«... il primo stadio di ogni esperienza, il primo livello di conoscenza e di apprendimento, da parte del bambino, deve essere riferito alla corporeità. Non a caso l'ordine di presentazione dei vari campi di esperienza, ambiti dell'agire e del fare del bambino, vede al primo posto il campo d'esperienza del corpo e del movimento. La scoperta del corpo, delle sue molteplici possibilità di movimento permettono al bambino di poter accedere alle altre proposte di esperienza educativa e di sviluppare e di accrescere le potenzialità di apprendimento di cui dispone...» (Danilo Arteritano).

– *Avviare alla vita di gruppo, favorendo il processo di socializzazione.*

– *Favorire un sano equilibrio emotivo-affettivo.*

– *Avviare all'autocontrollo, all'attenzione e alla concentrazione mentale.*

– *Favorire un sano accrescimento corporeo.*

Valutazione

Le insegnanti hanno voluto «mettersi in gioco» per verificare come a scuola l'apprendimento possa avvenire in forma giocosa ed operativa con una didattica che utilizzi degli elementi ludici per fornire un contributo prezioso alla maturazione del bambino.

«Giocare» coinvolge sia cognitivamente che affettivamente e favorisce la maturazione e l'equilibrio in tutti gli aspetti della personalità.

L'esperienza, documentata a livello fotografico, è risultata coinvolgente, e soprattutto... divertente!

Lo scambio di esperienze ha arricchito ciascuna del lavoro dell'altra e ha dato modo di interrogarsi su quanto ognuno di noi sappia veramente accettare e rispettare il bambino, consentendogli modi di esprimersi che gli siano congeniali.

Giocare davvero, quindi, è una cosa seria: non solo per gioco!

(1) Gran Bretagna - West Yorkshire.