

A che gioco giochiamo

di Pier Cesare Rivoltella, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano



Nello scorso mese di ottobre, il centro di ricerca CREMIT (che dirigo) insieme a Pepita ONLUS (un'organizzazione attiva nel campo della prevenzione del cyberbullismo e della formazione degli animatori) ha presentato i risultati di una ricerca condotta su un campione di bambini e adolescenti lombardi. La ricerca partiva dai risultati di un'indagine precedente, del 2009, e intendeva stressarne due aspetti interessanti: il rapporto tra gioco tradizionale e videogiochi e la relazione genitori-figli in materia di gioco. Chiaramente il campione non si può ritenere rappresentativo: quindi non possiamo dire che i bambini e i ragazzi italiani (ma nemmeno quelli lombardi) siano così come la ricerca li descrive. Tuttavia essa è di certo significativa per qualche linea di lettura che suggerisce, per alcuni luoghi comuni che contribuisce a sfatare, per le prospettive di lavoro che apre agli operatori dell'educazione e della scuola.

Insieme, all'aria aperta

I tre sottocampioni della ricerca sono rappresentati da bambini tra gli 8 e gli 11 anni, ragazzi tra i 12 e i 16, e genitori. Quel che accomuna bambini e ragazzi è la preferenza indiscutibile accordata al gioco all'aria aperta insieme ai coetanei. È un dato interessante, in controtendenza rispetto all'immagine stereotipata del "nativo digitale" sempre in casa, chino sul suo joystick, impegnato in un ossessivo e smodato consumo di tempo sulla play-station. I videogiochi piacciono, certo, sono parte integrante dell'agenda di bambini e ragazzi, ma se possono preferiscono giocare all'aria aperta, con gli altri. Da cosa dipende la possibilità di farlo? La disponibilità del genitore (soprattutto nel caso dei più piccoli) è fondamentale: se non decide di spendere del tempo per accompagnare il figlio al parco, o se la sua rappresentazione della sicurezza dello spazio urbano è troppo preoccupata, il bambino dovrà stare inevitabilmente a casa. E qui il videogioco può facilmente funzionare come surrogato, non potendo fare di meglio.

I genitori, terzo cluster del questionario, hanno dichiarato di passare in media mezz'ora al giorno con i propri figli. Ma stare con loro non significa necessariamente giocarci. Anzi, quelli che giocano con i figli sono molto pochi. Le loro motivazioni verso il gioco sono molto diverse da quelli di bambini e ragazzi. Per i genitori il gioco stimola la fantasia, sviluppa la creatività. Per i bambini, invece, è essenziale lo stare insieme; per i ragazzi, la competizione e la possibilità di sfogarsi e rilassarsi. Sono idee del giocare diverse, che rendono ragione del fatto che bambini e ragazzi non riconoscano al gioco un particolare valore educativo o di apprendimento, al contrario dei genitori. Salvo poi non giocare con i figli.

Se volessimo sintetizzare, dunque, in relazione alle due questioni-chiave alla base dell'indagine potremmo dire che i videogiochi hanno il loro spazio ma non stravincono, anzi, e che i genitori sono probabilmente l'ago della bilancia in funzione di un'educazione completa dei minori che abbia alla propria base anche il gioco.

Giocando si impara

Il valore educativo e didattico del gioco non si discute. Lo si può organizzare attorno ad alcuni punti-chiave.

Il primo ha a che fare con le regole. Se si vuole giocare, occorre rispettarle. Questo introduce un criterio di regolazione e di organizzazione che è fondamentale in età evolutiva. Non solo. Costringe il soggetto a fare i conti con se stesso, a sforzarsi, a impegnarsi: le regole sono un limite, ma anche uno stimolo a fare bene, proprio misurandosi con il vincolo. L'autonomia, il rispetto, l'autocontrollo, sono competenze trasversali che si sviluppano attraverso il gioco, come la dimensione collaborativa e sociale (di qui il particolare valore dei giochi di squadra).

Un secondo punto-chiave si può cercare nelle caratteristiche del gioco in quanto dispositivo semiotico. Fare questa affermazione – che il gioco sia un dispositivo semiotico – significa aver capito che prima che un'attività, il gioco è un campo di significato, è un contesto all'interno del quale alcuni elementi e alcune azioni assumono un certo valore. In quanto dispositivo semiotico il gioco gode di tre caratteristiche essenziali. Anzitutto le sue grammatiche si apprendono implicitamente: non ho bisogno di leggere prima le istruzioni, ma giocando imparo a giocare. In secondo luogo, il gioco fa nascere intorno a sé un gruppo di interesse: i bambini costruiscono sapere e scambiano discorsi sulle figurine, i più grandi (anche noi adulti) sviluppano sapere attorno al Fantacalcio. Il bello del giocare non è solo giocare, ma discutere sul giocare, suggerirsi strategie, trovare insieme nuove soluzioni per le situazioni problematiche. Infine, il gioco ha valore perché favorisce che si investa la propria identità in esso, impegnandosi, mettendocela tutta, provandoci fino in fondo.

Il terzo punto-chiave lo abbiamo già toccato: giocare insieme. Giocando si impara a essere leader e gregari, a sostenere discussioni, a negoziare soluzioni. Sono competenze che nel grande gioco della società e delle organizzazioni torneranno sicuramente utili al bambino diventato adulto.

Il gioco e la scuola

Questi elementi spiegano bene perché il gioco sia così importante in età evolutiva e perché nella didattica, soprattutto della scuola primaria, non se ne possa fare a meno. La partita si gioca, come si capisce, proprio nella capacità della scuola di adattare il "suo" gioco a quelli che i bambini sono abituati a giocare nel loro tempo libero.

Capire che le grammatiche devono essere implicite significa superare il modello tradizionale di apprendimento secondo il quale prima occorre capire e studiare la teoria e poi applicarla nella pratica. Il gioco libero ci insegna invece che vale esattamente il contrario: mentre gioco imparo le regole, la teoria nasce dalla pratica, viene guadagnata solo in un secondo tempo, occupa lo spazio della riflessione.

Il gruppo di interesse. Come si fa a crearlo? Occorre non annoiare i bambini. Non solo. Serve sfidarli sul piano della riuscita, assegnare loro compiti impegnativi. Nessun bambino vorrebbe un puzzle troppo facile, con pochi pezzi: lo finirebbero subito, non ci sarebbe divertimento. Dovremmo essere così bravi da fare in modo che anche per i compiti di scuola fosse così.

Da ultimo, le identità in gioco. Decidere di investire, mettercela tutta, capire che mi interessa risolvere il problema e diventare bravo nel gioco, sono elementi di motivazione che stanno alla base della riuscita. Il gioco – proprio come la scuola – richiede applicazione, fatica, la voglia di giocare e di farlo seriamente. Quel che guida questo tipo di scelta e di atteggiamento è la percezione che ne valga la pena, l'appello della proposta, il divertimento che si pensa ne possa derivare. A scuola non nasce tutto per caso. Occorre che l'insegnante ci lavori sopra, studi strategie di coinvolgimento, impari a rendere quello che fa in classe tutti i giorni un'avventura continua per i suoi bambini. Che tornino a casa aspettando che arrivi il giorno dopo per capire come si andrà avanti o come andrà a finire: ecco l'obiettivo da raggiungere.