



APPROFONDIMENTO PEDAGOGICO LA VALENZA EDUCATIVA DEL GIOCO

A CURA DEL PROF. FABIO TOGNI
DOCENTE DI PEDAGOGIA PRESSO L'UNIVERSITÀ DI FIRENZE



LA CREATIVITA'

Sostanzialmente quando evochiamo l'esperienza del gioco filtriamo attraverso la nostra esperienza personale di giocatori, di osservatori e di organizzatori del gioco. Riportiamo vissuti, esperienze, emozioni anche intenzionalità, ovvero quello che speriamo il gioco possa essere, quello che

effettivamente è, quello che registriamo nella realtà, ricordi e, al tempo stesso, siamo in qualche modo invitati ad andare a scavare nel passato e magari anche a proiettare nel nostro futuro. Bene già da questo potremmo tirar fuori qualcosa di molto semplice sull'esperienza della creatività, che è molto banale e riscontrabile, la creatività non vuol dire originalità. Non vuol dire tirar fuori qualcosa da zero. La creatività è stata studiata da psicologi, pedagogisti e si registra che la primaria caratteristica della creatività è la capacità di adattare trasferendo situazioni ad altre situazioni. Quindi è tanto più creativo chi è in grado di ricopiare le cose, quindi, contro anche una certa tradizione scolastica che ci ha variamente insegnato che la creatività significa inventare le cose da zero. Quando invece è virtù della copiatura e del saper copiare nel migliore dei modi possibili, ri-copiando, che vuol dire trovare una trasferibilità in un contesto completamente nuovo, differente di una cosa che abbiamo osservato, sperimentato e vissuto. Quindi non si può essere creativi sullo zero, sul nulla, la tabula rasa non produce creatività e lo sappiamo per due motivi: uno degli horror vacui della nostra esperienza scolastica, soprattutto della scuola primaria era l'agognato, e al tempo stesso temuto, "tema libero", uno non sapeva cosa scrivere. La creatività si attiva nel momento in cui si attiva un "frame", una cornice, quindi se volete sviluppare la vostra e l'altrui creatività dovete creare cornici, altrimenti non succede nulla, c'è l'horror vacui. Ci dà un'indicazione utile sul tema del gioco relativamente alla creatività un compito a casa: un giorno di questa settimana andate su Netflix andate a guardare un interessantissimo docufilm sulla creatività. Un documentario curato molto bene.

ESPERIENZA NATURALE

Il tema del gioco ha tante definizioni, passa dalla nostra esperienza, è una delle nostre espressioni di creatività, perché tutti nel nostro piccolo siamo giocatori.

Proseguiamo, osservando alcune immagini. Abbiamo il quadrifoglio, il vetro, ovvero un solido inerte o liquido ad altissima viscosità. Osservando cose di

questo genere, ma anche più complesse, ad esempio i frattali, come cavolfiore, un filosofo dell'illuminismo, Immanuel Kant, deduce che il gioco è talmente naturale che pure la natura gioca. Sostanzialmente tiriamo fuori una seconda riflessione oltre a quella della creatività, che il gioco è un'esperienza naturale. Dire che il gioco è un'esperienza naturale significa dire che, non si fa giocare qualcuno, ma qualcuno gioca, o per lo meno noi possiamo far giocare qualcuno, perché qualcuno naturalmente gioca. Quindi non siamo noi che insegniamo a giocare, ma noi utilizziamo un repertorio, delle caratteristiche psicomotorie, delle disposizioni evolutive, delle impalcature (uso il termine tecnico della psicopedagogia che ci sono già). Sostanzialmente è un gioco di adattamenti, io adatto quello che faccio a certe caratteristiche; frutto di un adattamento, quindi, tanto più io riesco ad essere vicino alle caratteristiche psico-evolutive di una persona, tanto più sono prossimo all'intento del gioco. Quindi in un certo senso noi abbiamo a che fare con un'esperienza che l'uomo come tutte le esperienze naturali, cerca di culturalizzare, cioè di finalizzare, di trasformare in strumento, per ottenere dei risultati.

(VISIONE VIDEO) “La centralità del gioco nello sviluppo cognitivo del bambino - learning world”.

Link: https://www.youtube.com/watch?v=_a3hF-0toRk

La Cina di solito è un esempio di cattive pratiche, se voi andate a vedere i filmati sull'educazione in Cina non sono sempre molto istruttivi. Ci sono scuole per preparare gli atleti, nelle quali vengono usate strategie di sollecitazione corporea fin dai 3 anni. Al di là di questo mi sembra che invece da questo video ci siano elementi utili da poter portare a casa.

LEARNING BY DOING

Learning by doing, apprendere dal fare, sul tema della creatività, un fare finalizzato. Non è un male che i bambini chiedano: “A cosa serve?”, lo chiederanno sempre e non è educativo rispondere: “Non serve a nulla, lo devi fare perché l'ho deciso io”. Manca evidentemente qualche passaggio. Che ci sia uno scopo, un bersaglio. Scopo dal greco significa “vedere”, ma che ci sia qualcosa che finalizza l'attività ludica e in generale, l'azione formativa. È fondamentale. Che sia un cartellone, che sia

costruire qualcosa, bello o brutto che sia poco importa, ma la finalizzazione è una cosa molto importante perché muove l'azione. Tutti noi ci muoviamo mossi da uno scopo. Se non avessimo uno scopo nessuno si muoverebbe. Quindi è corretto che quando si mette in atto anche l'azione ludica si identifichi uno scopo. Che può essere fabulatorio, che può essere uno scopo che magari non ha una finalità economico-commerciale, che quindi non

si finalizza in qualcosa che poi deve essere mostrato, o venduto, o commercializzato, o scambiato, ma che si finalizzi in qualche cosa è molto importante.

UN COMPITO IN AZIONE

Terza considerazione, che è la base dell'apprendimento situato, del "situated base learning", l'azione, e l'azione ludica in particolare, oltre ad essere finalizzata, è un'azione caratterizzata da un compito, da un "frame". Se io dico ad un bambino: "Costruisci qualcosa", oppure "Costruisci una casa", sono due compiti completamente differenti e nel secondo non solo lui, ma anche io raccoglierò più informazioni rispetto al primo. È una delle

basi della cosiddetta teoria della psicomotricità di Aucouturier, che è un grande pensatore della psicomotricità insieme a Le Boulch, che non è la ginnastica dei bambini della scuola dell'infanzia, ma è tutto ciò che ha a che fare con lo sviluppo psicomotorio, quindi non è semplicemente una tecnica che viene utilizzata nella scuola dell'infanzia, ma è un atteggiamento di guardare le cose.

Quando per esempio dei bambini molto piccoli fascia 3 – 6 anni, ma anche 0 – 6, li metto davanti a degli oggetti come il cilindro giallo, il cubo rosso, il prisma blu e così via... e chiedo loro di costruire qualche cosa, io posso interpretare le scelte che vengono fatte dal bambino, anche per apprendere cose su di lui e sul suo sviluppo.

I bambini crescono nell'apprendimento attraverso il gioco, ma anche noi usiamo il gioco per apprendere. Mi pare molto interessante che qui (nel video) vengano utilizzate delle strategie osservative. Il gioco è sempre corredato in un contesto formativo formale, quindi ivi compreso quello che dovete organizzare anche voi, strumenti di osservazione che permettono di valutare l'esperienza ludica.

"Mi sembra che il gioco sia andato bene", cosa vuol dire? Mi sembra che il gioco sia andato bene perché ho visto questo e quest'altro. Questo permette di riaggiustare, di crescere, e di far diventare professionale il lavoro che state facendo, non semplicemente emotivo/empatico, e perché si divertono... si divertono di più se si portano a Gardaland.

MOMENTO RIFLESSIVO

Ultima considerazione, mi sembra molto interessante che il gioco sia sempre corredato da un momento meta-riflessivo. Al termine dell'azione ludica ci si ferma e si chiede: "Cosa ti è piaciuto e cosa no?", "Cosa era difficile e cosa no?". Un momento di circle-time che permette la rielaborazione del vissuto e dell'esperienza ludica.

Ora vi consegno lo slittamento americano della questione del gioco, diciamo che qua inaspettatamente e inauditamente, abbiamo imparato qualcosa, chiediamoci se possiamo anche dall'esperienza americana.

(PROSECUZIONE DEL VIDEO) "La centralità del gioco nello sviluppo cognitivo del bambino - learning world". Link: <https://www.youtube.com/watch?v=a3hF-0toRk>.

Il gioco targettizzato, una delle questioni più spinose intorno al tema del gioco, ovvero la finalizzazione del gioco, il gioco educativo noi normalmente lo intendiamo come un gioco che ha un'intenzione, che serve a qualche cosa, serve per crescere nei valori, nell'acquisire delle regole. Si può tirare all'infinito per riuscire ad entrare a Yale. Ora il gioco evidentemente ha un fine, quando viene proposto e quando viene organizzato. Tuttavia, ed è questa una delle esperienze paradossali dell'educazione, il fine, per quanto viene inserito all'interno di un gioco, diventa vero nel momento in cui viene riconosciuto da colui che gioca. Quindi sostanzialmente questo modello americano ci dà un po' ad intendere che molte volte in campo educativo si applicano dei meccanismi che sono impropri e quindi non abbiamo la possibilità di ottenere e di governare il risultato finale. Ciò non ci esime dall'utilizzare dei fini quando vogliamo raggiungere un orizzonte educativo col nostro gioco. Fatto salvo di stare attenti.

SVILUPPO COGNITIVO

Detto questo direi che possiamo evidentemente recuperare alcune cognizioni: **Sigmund Freud** studia ampiamente l'esperienza ludica nell'ambito della sua teoria e coglie come l'esperienza ludica abbia una funzione fondamentale nell'articolazione dell'immaginario e della finzione con la questione dell'identificazione. Quindi comincia ad intuire che l'esperienza ludica, il far giocare, abbia una funzione fondamentale non solo

per gli apprendimenti cognitivi, ma anche e soprattutto per l'acquisizione dell'identità personale.

Chi però ci ha dato le maggiori acquisizioni è stato **Jean Piaget**. La teoria dello sviluppo del pensatore svizzero, coglie la dinamica doppia del gioco, perché noi dobbiamo sempre tenere in conto che il gioco è naturale, quindi si apre sull'esperienza dei bambini e dei ragazzi e, al tempo stesso, è anche funzionale, serve a qualcosa. Quindi non si possono separare queste due anime dell'esperienza ludica, cioè il gioco che serve a qualcosa e il gioco che per servire a qualcosa deve essere coerente alla finestra che io apro, quell'età evolutiva. Al tempo stesso devo creare le condizioni perché quella realtà evolva e cambi, si modifichi e generi degli apprendimenti e così via. È un po' come il serpente che si morde la coda, non posso evitare di mettere un fine al gioco senza considerarlo un processo, non posso lavorare solo sul processo ludico senza dargli un fine. Non posso far giocare bene se non tengo in conto quali sono le caratteristiche psico-evolutive del bambino e le caratteristiche psico-evolutive del bambino non sono un limite, ma devono in qualche modo essere fatte evolvere perché ci sia reale educazione. Quindi è una dinamica che dobbiamo sempre tenere in conto, anche se ci può generare una certa insoddisfazione perché ad esempio nel gioco devo introdurre degli elementi che tengono alta la motivazione ludica, ad esempio il premio, la competizione, però al tempo stesso non devo farla diventare un'iper-competizione, quindi devo censurare queste cose e non è facilmente risolvibile.

ESPERIENZA TRANSAZIONALE

Per chiudere con qualche considerazione, occorre tenere sempre in conto quando si progettano giochi, della loro natura transazionale. Il gioco serve a transitare, è un'esperienza transazionale per eccellenza. Pensiamo al gioco simbolico dei bambini, sapete che la grande tripartizione del gioco piagetiano è tra: gioco di esercizio, gioco simbolico, gioco di regole. Piaget dà

questo tipo di differenziazione in questa progressione, quindi il bambino dagli 0 – 2 anni fa gioco di esercizio, il bambino dai 2 – 6 fa gioco simbolico, dai 6/7 in poi fa giochi di regole. Nella teoria piagetiana o meglio, nella lettura classica della teoria, è una linea, giochi di esercizio, ovvero ripetere tante volte una determinata cosa fino all'acquisizione di uno schema da 0 – 3 anni. Gioco simbolico, simbolizzazione della realtà per acquisire ruoli, sperimentare emozioni e così via, ad esempio: "Faccio la mamma e tu fai il bambino". Per bambini dai 3 ai 6 anni è tutto una simbolizzazione, se sbattono contro il tavolo, dicono: "Brutto e cattivo tavolo!". Poi l'acquisizione dei cosiddetti giochi di regole. Questo tipo di processo, che nella lettura classica di Piaget è un processo lineare, è un processo ricorsivo, nel senso che l'esercizio, la simbolizzazione e la regolazione sono sempre presenti nell'esperienza ludica. Altrimenti non ci si spiegherebbe il perché ad esempio del fare azioni simboliche o simulate come quella del teatro e del gioco di ruolo. Non si esaurisce a 7 anni, arriva anche a 50-60, quindi c'è un approfondimento progressivo di queste tre dimensioni. Sono 3 regole base che si devono utilizzare per fare un buon gioco: esercizio, simbolizzazione e regolazione.

Questo tipo di processo a pensarci bene, è un processo che serve a vivere. La logica del gioco è naturale perché è transazionale e permette l'esperienza concreta vitale. Diciamo che è la modalità simulativa attraverso la quale una persona apprende l'esperienza, come se creasse una specie di parentesi controllata nella quale esercita la vita. Ecco perché il gioco è per definizione divertente, diversivo, rispetto alla realtà, perché diventi poi conversivo rispetto alla realtà. Il termine greco per descrivere il divertimento è "Scholazein", scuola, le scuole e romane e greche si chiamavano "Ludii", luoghi di diversione nei quali si apprende simulativamente quello che poi serve per la vita. Ed è bene che sia chiara questa cosa. Ogni contesto formativo, formale o non formale, oratorio compreso, è un luogo simulativo, è uno spazio di diversione, che deve convergere a qualcosa d'altro. Deve essere transazionale. Quindi il gioco simulativo è un gioco che va benissimo, poi le tecniche, le modalità le forme cambiano a seconda delle sensibilità e delle età dei bambini, ma che la preoccupazione dell'efficacia del gioco stia nella sua transazionalità, credo sia educativa.

APPRENDIMENTO

Seconda considerazione la proceduralità. L'attenzione deve essere posta non tanto agli aspetti finali, ma a quelli procedurali. In un testo classico dei giochi, il notissimo libro di Huizinga, l'autore fa riferimento al problema del rapporto tra gioco e giochi, cioè tra "*l'homo ludens*" e "*l'homo ludicus*". L'esperienza culturale è precedente all'esperienza ludica, oppure viceversa? L'uomo prima gioca e poi apprende i giochi, oppure gioca attraverso i giochi? È l'annoso

problema che si rincorre anche in pedagogia, ovvero il rapporto tra natura e cultura. Vi ho

detto che il gioco è un'esperienza naturale, mi vien da dire che la natura non esiste indipendentemente dalla cultura, quindi le forme del gioco formano la natura del giocatore.

Calois ha identificato 4 forme dei giochi, *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Sono 4 caratteristiche o tipologie di gioco. Il primo è il gioco agonico, competitivo, tipico dell'esperienza ludica e sportiva, l'alea è il gioco caratterizzato dal caso, il superenalotto, in cui ci si abbandona ad una sorta di passività, che può avere anche la forma dell'azzardo, ma anche della filastrocca per fare la conta, "A bi bo, chi sta sotto non lo so". È un gioco, come può essere tirare un dado o una moneta e così via. Terza categoria è quello di mimesi, ovvero il gioco di simulazione di finzione, il teatro, il gioco con la bambola, il travestimento, della costruzione delle case, delle capanne e così via. Il quarto è quello di Gardaland, del brivido, della ricerca del rischio, del dondolare con l'altalena, del girare sulla giostra o andare sulle montagne russe. Diciamo che questa categorizzazione dei giochi ci può essere utile nella progettazione dei giochi stessi, possiamo scegliere di rimanere in questa categorizzazione, ma possiamo anche pensare di costruire dei giochi che abbiano la possibilità di sviluppare alcune o tutte le 4 categorie e vi i garantisco che il tasso di funzionamento, più voi ne mettete più è alto, per ovvi motivi logistici. Non è un caso che ad esempio una persona faccia dei giochi di rischio inserendoli nel quadro della competizione, oppure introducendo degli elementi di affabulazione che permettono la simulazione e la finzione, basterebbe citare le agogniate carte dei giochi di ruolo di una volta, che tengono dentro questi elementi.

CONCLUSIONI

Questa divisione permette di trarre delle considerazioni conclusive. Tanto più sono nelle condizioni di conoscere la realtà concreta delle persone con le quali ho a che fare, tanto più riesco a realizzare il gioco migliore. Quindi mi permetto di chiudere dicendo che se i giochi non funzionano, non è colpa vostra, ma chi fa meglio i giochi è l'animatore più prossimo. Seconda considerazione questo non vi esime dal creare delle cornici. Tanto più voi riuscite a

creare cornici, tanto più voi riuscite ad attivare la creatività delle persone che prenderanno i vostri materiali tra le mani e che guardandoli eserciteranno la loro creatività, trasferendoli alla loro situazione concreta. Quindi non esiste il manuale dei giochi perfetto come il Vopel di una volta, che uno consultava come i giochi transazionali, come il luogo più oracolare del manuale dei giochi, ma al tempo stesso non può esistere un gioco che non abbia avuto un manuale che l'ha raccontato.

Chiudo. Se ci pensate bene, il 99% dei giochi che vengono proposti nei manuali sono la riproposizione dei giochi della tradizione modificati. Vogliamo parlare dello "sparviero" che è la base universale di quasi tutti i giochi olimpicamente riconosciuti nella pratica sportiva. Ci sono due territori, uno deve difendere il proprio territorio e così via. Sostanzialmente non siamo qui a dover inventare chissà che cosa, ma siamo qui a potenziare al massimo la nostra esperienza, il patrimonio, il bagaglio.

In conclusione i giochi buoni li fa la buona memoria.

PER APPROFONDIRE

1. Se dovessimo aiutare i bambini a recuperare il significato di tutte queste riflessioni proposte, di primo acchito mi verrebbe da dire “giociamo con loro”. Riusciresti a dire qualcosa di più?

Due cose: comincio da una base biografica. Non ho avuto una grandissima esperienza dei centri estivi, però ricordo nei magici anni '90, che vivevano ancora l'onda lunga degli anni '80, il periodo d'oro degli oratori, già giocavo a fare il pedagogo in erba. Avevo chiesto agli animatori che stavano con i ragazzi, di dedicare una parte iniziale del Cre-Grest, dalle 14.00 alle 15.00, giocando al gioco che decidevano i ragazzi e solo dopo di fare il gioco organizzato. È stata una rivolta, ogni giorno una rivolta continua perché è più facile andare col gioco organizzato che con quello spontaneo e giocare effettivamente con i ragazzi, però l'esperienza dice che l'efficacia di un gioco sta precisamente in questa dimensione, ovvero creare una permeabilità tra i ruoli e i livelli. Non che ci si debba mettere al livello dei bambini però un gioco è tanto più efficace quando è giocato da tutti, altrimenti è sempre un ruolo di colui che propone e colui che deve giocare, che riproduce un modello poco funzionale all'efficacia del gioco stesso.

La seconda cosa è l'inesco, come tutte le azioni, la motivazione del gioco consta in 4 cose molto banali, ma da tenere in conto quando si crea una qualunque forma di azione formativa. La prima è la piacevolezza, giochi troppo complessi e cervellotici non generano un favorevole innesco dell'attività ludica perché evidentemente creano frustrazione in chi li sente raccontare. Immaginate se dovessi spiegarvi come ho fatto prima, la composizione chimica del vetro, vi sentireste frustrati perché non attiva le connessioni e le motivazioni. La seconda caratteristica complementare a questa è, ogni forma di azione è attivata dal rifuggire il dolore e tutti noi siamo mossi dal piacere e allo stesso tempo dalla fuga da situazioni complesse. Poi ci sono la 3^a e la 4^a caratteristica, anch'esse complementari tra di loro, che sono frutto di un certo equilibrio, ovvero il gusto per le cose facili e il piacere per le cose difficili. Tutti noi abbiamo un livello di motivazione che vien mantenuto medio e medio alto, nel momento in cui abbiamo la percezione di riuscire a fare una cosa. Se io vi chiedessi di fare una cosa di cui voi proiettivamente riuscite a trovare un analogo nella vostra esperienza, qualcosa che vi fa sentire sicuri, siete motivati a farla. Quindi tutti noi abbiamo facilità nel fare cose che sono possibili e come vi dicevo, cose troppo cervellotiche e complesse innescano poco la nostra motivazione. Al tempo stesso però, e qui deve esserci l'abilità creativa di colui che genera azioni educative, comprese quelle ludiche, è quella di inserire qualche elemento di sfida, perché le cose troppo facili annoiano. Infatti il tutor- player introduce degli elementi di innovazione all'interno del gioco, partendo dal presupposto che il gioco è un processo, ovvero il gioco non inizia e finisce, ma si adatta, si modifica in base all'azione ludica. Il tutor è in grado di introdurre degli elementi di difficoltà che aiutano a mantenere la motivazione medio-alta.

Molti di voi magari si occupano di propedeutica alla pratica sportiva, o fa l'allenatore in età evolutiva. Tutti i manuali, calcio escluso, che è il più pessimo tra gli sport, tutte le federazioni hanno prodotto dei manuali di propedeutica alla pratica sportiva su base cognitivista, cioè sono stati stimolati ad esempio da Le Boulch. Nei manuali si introducono progressivamente i fondamentali, la modalità più classica attraverso la quale si faceva apprendere questa forma particolare di gioco che lo sport prevedeva: i fondamentali. Dai

fondamentali poi si passava alle competenze spazio temporali, fino ad arrivare al gioco vero e proprio.

Attualmente si cerca di invertire l'ordine dei fattori introducendo progressivamente i fondamentali come elementi di sfida all'interno del processo di apprendimento. Faccio l'esempio del basket, se io prima faccio fare un gioco, una modifica rispetto allo sparviero, introduco il palleggio come elemento che aumenta la difficoltà del gioco. Oppure introduco il tiro a canestro e i 3 passi del 3° tempo per aumentare la difficoltà del gioco, mantenendo la motivazione del gioco via a via progressiva. Lo stesso per analogia lo possiamo utilizzare nei giochi.

2. Volevo avere una sua idea al concetto del gioco solitario, abbinato ai giochi che troviamo gratuitamente nelle applicazioni sui cellulari. Qual è la sua posizione a riguardo?

Donald Trump, interrogato sulle pistole e sulla violenza, sui morti che le pistole generano, per non affrontare la questione delle lobby delle armi dice: "Colpa dei videogiochi". L'esperienza videoludica è particolare, ma non è diversa dalle altre esperienze ludiche, il che vuol dire che gli elementi simulativi e quelli elencati prima, sono tutti presenti. I videogiochi generano violenza o la violenza che già c'è, è amplificata dal videogioco? Tenete presente che esistono vere e proprie cattedre, insegnamenti di videogioco. Proprio teoria sociopsicopedagogica del gioco, hanno stabilito che non esiste una correlazione diretta tra l'esperienza videoludica e cattivi comportamenti e viceversa, non esistono automatismi, sarebbe come dire che chi gioca al calcio sarebbe rovinato. Sarebbe come dire che chi fa determinate cose per automatismo arriva a comportarsi in un determinato modo. Vorrebbe dar ragione a quelle profezie che si auto-avverano, o principi di retribuzione che vengono spesso applicati in contesto educativo e che dicono: "Quel ragazzino è così, vedi, basta guardare i suoi genitori". Che ci sia una correlazione può darsi, ma che sia automatico no. Non sono negativi in sé, come tutte le cose. Evidentemente stiamo parlando di videogiochi di un certo tipo, un conto è parlare di sparatutto, un conto è se sto parlando di altre tipologie di gioco, un conto è se vado a vedere l'effetto che hanno avuto i videogiochi educativi, perché esiste tutta una corrente che ha cercato di sviluppare una serie di videogiochi che avevano una funzione educativa e che sono finiti tutti male. Quindi è materia complessa, ma non cadiamo nell'illusione di creare automatismi o alibi. Se un ragazzino agisce comportamenti violenti, non è solo perché usa i videogiochi.

Dico solo una cosa sul gioco solitario, sempre nella logica della ricomposizione come l'ho usata quando si parlava di processo e di finalità nel gioco: non posso accontentarmi di lavorare solo sulla finalità, così come non posso accontentarmi di lavorare solo sul processo. Mi interessa che loro arrivino a prendere in mano qualche cosa alla fine, ma al tempo stesso mi interessa il processo e queste due cose non possono essere separate, vanno tenute insieme. Nella logica della ricomposizione il gioco solitario e quello di gruppo non sono separabili, sarebbe come pensare che il bene individuale è diverso dal bene comune. La risolvo con una frase di tipo logico: se è bene è bene, quindi se è bene individuale è anche bene comune altrimenti non è bene. Il gioco individuale e di gruppo non possono essere considerati tra di loro oppositivi. Il bambino cresce sia nel gioco individuale che in quello di gruppo, non esistono mitologie secondo le quali cresce meglio da una parte o dall'altra. Il gioco alla base è un'esperienza di differenziazione, anche quando sono da solo e gioco con le costruzioni sto differenziando qualcosa da me, sto tirando fuori qualcosa da me e lo metto davanti a me e dice qualcosa di me a me. È solitario fino ad un certo punto. È come se io stessi dialogando con qualcosa che è me stesso e mi sto differenziando. L'educazione è differenziazione, è un processo di differenziazione e il gioco solitario è una forma di differenziazione. Quindi c'è un altro che non è solo fuori ma

c'è una altro che mi abita. Si potrebbe parlare anche dell'esperienza autoerotica e degli sfondi psicanalitici della questione. Tutti i comportamenti da Freud in poi, che hanno cercato di indagare la sessualità come luogo di rivelazione della natura dell'esperienza umana, hanno scoperto che l'esperienza autoerotica del bambino, fino a raggiungere l'adolescenza, ha una configurazione ludica piacevole, come una funzione evolutiva e di crescita.

3. All'interno di un gioco quanto è utile o deleteria, all'interno di un meccanismo transazionale, l'introduzione di un modello? Negli oratori chiedo all'animatore più grande, di giocare con le squadre, da una parte risulta più preparato e forte e a da un'altra parte rappresenta un modello per la sua squadra e mostra come giocare il gioco. Questa cosa aiuta?

Direi che è un escamotage tecnico interessante perché tiene alla base una delle strategie che dal punto di vista psicopedagogico è stata molto studiata, cioè quella dell'apprendimento tutoriale, la vituperata zona di sviluppo prossimale di Vygotskij, cioè se metto un ragazzino "scarso", con uno bravissimo, si deprime e quello più bravo si annoia. Devo tenere una certa prossimità per fare in modo che ci sia quella sufficiente differenza che lo riattiva, quella dissonanza cognitiva che permette di non deprimere la motivazione. Applicatelo a tutti i contesti di apprendimento dell'esperienza ludica. Se si prende il più bravo del gruppo, può diventare un'arma a doppio taglio, quindi teniamo l'escamotage tecnico, ma non assolutizziamo le componenti tecniche come soluzioni etiche. Non è detto che sia necessariamente buono. Devo tenere in conto la situazione concreta. A volte ci sono gruppi che funzionano meglio se io metto qualcuno di più bravo, altre volte non funzionano. Queste sono scelte tecniche e le scelte tecniche non sempre sono scelte etiche. È il problema del rapporto tra utile e bene. Non sempre tutto ciò che è utile è bene, di solito tutto ciò che è buono è anche utile.

4. Riallacciandomi alla domanda di prima riguardo i videogiochi su smartphone e tablet, ormai sono naturali anche quelli per i bambini, le chiedo se è necessario che venga fatta una rieducazione del gioco classico ai bambini, oppure è necessario che quello che per noi è sempre stato il gioco tradizionale venga aggiornato.

Nei miei ambienti è la questione dell'*outdoor education* versus *media education*, ovvero è il problema di come io accordo due contesti tra loro apparentemente disomogenei. Mi permetto di dire che anche gli altri giochi sono tecnologici. Anche quelli che noi abbiamo l'apparenza di trattare come giochi analogici, che non hanno nessun tipo di contatto con elementi tecnologici, di per sé sono sempre stati tecnologici. Non perché c'è un tablet o uno smartphone, ma perché necessitano di "media", di mediazione, che può essere la palla, la storia. Sono sempre giochi che hanno avuto le caratteristiche di medialità diversa, che hanno anche i giochi che passano attraverso i videogiochi. Sono più vicini di quanto noi possiamo immaginare perché sono entrambi culturali, non sono privi di elementi culturali. La versione strong e purista dell'*outdoor education* dice che devi abbandonare nel bosco i bambini e fare in modo che sia la natura ad educarli, in modo un po' spontaneistico, un po' adamitico... Diciamo pure che è un po' illusoria, perché parte dal presupposto che la natura sia priva di qualunque mediazione culturale, ma noi abbiamo sempre un rapporto culturale con le cose, quindi sempre mediato. Io sarei molto sereno nel confronto. Diciamo che non è vero quanto diceva Prensky, che lui stesso di è corretto nell'ultima versione della teoria, ovvero che esistono i nativi digitali, non c'è un cambiamento generale delle persone. Le nuove generazioni dei cosiddetti nativi digitali, non è diversa da tutte le altre semplicemente ha avuto un rapporto con uno strumento

immediato che noi non avevamo, per cui mio nipote di 2 anni sa già che se fa così o così sullo schermo di un device, succede qualcosa. Viceversa io sapevo con qualche altro strumento tecnico, magari meno raffinato, che se facevo un'azione corrispondeva un'altra azione. Giochi di esercizio permettono di costruire degli schemi. Non hanno una testa diversa, la teoria dei nativi digitali che hanno una testa diversa rispetto alla nostra, è stata sconfessata anche da chi l'ha inventata. Prensky, che è l'inventore della teoria dei nativi digitali, nell'ultima versione ha parlato di "saggi digitali" e di "smanettoni digitali". Ha aggiustato in qualche modo le cose. Non è che adesso abbiamo a che fare con un'umanità differente e la generazione attuale è diversa dalla X generation, dalla Z generation e andando a ritroso, con tutta la classificazione delle generazioni. Sarei più per un atteggiamento "*friendly*" nei confronti di tutte le cose. Si usa tutto. Nessun "tabelanesimo" ha mai fatto bene a nessuno. Se c'è da usare lo smartphone, il computer, e qualche App, facciamolo. Con intelligenza si può usare tutto. Si possono fare quiz molto belli sul tablet, a cui aggiungere magari qualche esperienza di outdoor.