

# L'importanza del gioco

Donatella Savio, Commissione nazionale zerosei

Questo contributo si propone di approfondire il paragrafo 7 della Parte III delle *Linee pedagogiche*, dedicato all'*Importanza del gioco*. Si tratta di una scelta dettata da almeno tre ragioni.

La prima concerne il fatto che il gioco è tra i miei principali temi di ricerca e dunque mi interessa illustrare più precisamente il rilievo che gli viene attribuito nel documento. La seconda ragione deriva dalla mia convinzione che il gioco rappresenti un riferimento fondamentale per costruire sul piano culturale lo 0-6. Infatti la sua centralità per la vita dei bambini in questa fascia d'età ne fa una realtà imprescindibile sia per i servizi 0-3 che per le scuole dell'infanzia, rispetto alla quale è possibile attivare dunque una convergenza di interessi, riflessioni, confronti e prospettive educative. In sostanza, il gioco può costituire uno dei perni per il rafforzamento della coerenza educativa e culturale dello 0-6. Un'ultima ragione deriva dalle mie esperienze all'interno delle istituzioni educative per l'infanzia, sia come formatrice che come ricercatrice, dalle quali emerge a volte la tendenza a confondere il gioco con ciò che gioco non è. Mi riferisco a educatrici e insegnanti che considerano gioco qualsiasi attività caratterizzata dal piacere e dal divertimento, compreso il disegno e le proposte dall'adulto strutturate e finalizzate ad apprendimenti specifici (ad esempio, impariamo i colori o come usare il sapone per lavarsi le mani, giocando). Questa tendenza comporta la difficoltà a riconoscere il gioco "autentico" e quindi quella di poterlo mettere al centro delle proprie riflessioni e azioni educative. Da qui l'esigenza di porre ben in evidenza quanto emerge dalle *Linee pedagogiche* rispetto a che cosa si intenda con "gioco" e in che cosa consista la sua importanza.

Nel documento il paragrafo dedicato al gioco si apre con la descrizione degli aspetti che ne caratterizzano la natura e che permettono di riconoscerlo, evitando appunto di confonderlo con ciò che gioco non è. La realtà ludica, in qualsiasi forma si manifesti, è caratterizzata dal fatto di essere scelta spontaneamente; quindi, non è mai la risposta a una richiesta esterna, che rischia di suonare paradossale (dire a qualcuno "gioca" è come dirgli "sii spontaneo"), ma sempre frutto di una libera iniziativa del soggetto. È liberamente scelta ma anche liberamente sviluppata, nel senso che è il giocatore a decidere come far evolvere il gioco, sia che si tratti, ad esempio, del gioco di esplorazione degli oggetti dei bambini più piccoli o che si tratti del gioco del far finta o anche del gioco regolato - ad esempio giocando a "mosca cieca", pur rispettando le regole, si mettono in campo strategie personali che ne determinano gli sviluppi. Inoltre il gioco è improduttivo, nel senso che non è finalizzato ad altro che a se stesso: si gioca per giocare, per il piacere che dà, non per un prodotto o un esito esterno al giocare stesso. Un piacere che non è puro e spensierato divertimento, ma che si intreccia con l'impegno e la concentrazione, facilmente riconoscibili per la difficoltà che si incontra se si tenta di distrarre chi sta giocando. Insomma, pur tenendo presente che la realtà ludica è opaca e non confinata in una definizione rigida e univoca, si può dire che più un'attività è caratterizzata da spontaneità e libertà di iniziativa, piacere concentrato e impegnato senza altre finalità che l'attività stessa, più è gioco. In questa prospettiva, che è quella presentata dalle *Linee pedagogiche*, le attività proposte dagli adulti con una certa struttura - tappe e passaggi predefiniti - e certe finalità di apprendimento, pur se piacevoli e accolte di buon grado dai bambini, non sono gioco.

Il documento prosegue elencando le funzioni evolutive attivate dal gioco libero. Semplicemente giocando, i bambini hanno modo di crescere sul piano della capacità di elaborazione affettiva, della costruzione e integrazione dell'identità corporea e psicologica, dell'intelligenza rappresentativa, della conoscenza del mondo fisico e sociale.

Ma sono principalmente due gli aspetti messi in luce dalle *Linee pedagogiche* rispetto al ruolo della realtà ludica nella "buona" crescita dei bambini: il gioco come *cura di sé* e come *voce* dell'infanzia.

Nel primo caso l'accento è posto sul fatto che mentre giocano i bambini alimentano il loro star bene in vari modi. Al pari delle esperienze esistenziali significative, come quelle religiose o estetiche, il gioco restituisce loro gioia di vivere e il senso che "la vita vale la pena di essere vissuta"; inoltre, in quanto realtà centrata su se stessa, sospende la tensione verso il futuro, cioè l'agire ora per i risultati che si possono ottenere domani come frutto dell'impegno attuale, e regala la possibilità di sostare nel qui e ora dedicandosi integralmente, mente e corpo, a ciò che si sta vivendo nel presente. Dunque, gioco come *cura di sé* perché giocando è possibile dimorare in un tempo e uno spazio dedicati a sé, nei quali ci si può concentrare su ciò che preme dall'interno, sulle curiosità, sulle fantasie, sulle preoccupazioni, sulle domande e sulle risposte suscitate "là fuori", dal rapporto con il mondo non ludico, e che interessa approfondire. In ciò evidentemente si radica il secondo aspetto portato in evidenza dalle *Linee pedagogiche*, cioè il gioco come *voce* dei bambini, nella misura in cui è appunto attraverso il giocare che il loro mondo interno cognitivo (pensieri, attribuzioni di senso) e affettivo (emozioni, vissuti più o meno consapevoli), e dunque la loro posizione rispetto al

mondo ha modo di esprimersi. In questa prospettiva il gioco assume un ruolo centrale per partecipazione dei bambini e dunque per praticare davvero il loro protagonismo nel sistema 0-6. Infatti, se ci si mette in ascolto del gioco, si possono cogliere gli interessi più autentici dei bambini e tenerne conto nella strutturazione delle proposte educative.

Si tratta di un aspetto lasciato sottotraccia dalle *Linee pedagogiche*, ma che deriva inequivocabilmente da quanto fin qui considerato e che trova riscontro nell'ultima parte del paragrafo 7, dove vengono delineate le conseguenze della centralità del gioco sul piano educativo. Si parla di tempo e spazi dedicati al gioco libero, rispetto al quale gli educatori si mettono in ascolto per cogliere quanto emerge sul piano dei contenuti e delle trame (ad esempio il gioco dei pompieri che domani un incendio) per proporre esperienze che permettano di approfondirli (ad esempio visite alla caserma dei pompieri, lettura di racconti sul fuoco ecc.) e quindi di arricchire il gioco stesso. Infine, si suggerisce che gli educatori partecipino al gioco in maniera "delicata e interattiva"; ciò significa adulti che non stanno a lato del gioco, come semplici osservatori o organizzatori esterni, ma che si propongono come compagni ludici a tutti gli effetti, orientati però da un criterio di docilità. Sono i bambini che guidano il gioco; le iniziative degli adulti devono perciò inserirsi nella scia di quelle infantili ed essere finalizzate esclusivamente all'arricchimento del gioco stesso.

In questa prospettiva si può pensare al gioco libero come a una proposta educativa centrale per il curriculum 0-6, che richiede una professionalità precisa rispetto a cui confrontarsi e da assumere come perno per costruire la trasversalità pedagogica del sistema integrato.