

Introduzione alla didattica ludica

Nell'ambito della didattica scolastica, gioco e apprendimento sono due immagini contrapposte, che secondo l'opinione comune non sono coniugabili nella scuola italiana, sentita come un ambiente che richiede impegno e serietà. Generalmente si attribuisce al gioco soltanto una funzione ricreativa, con scarsa rilevanza pedagogica; esso è visto come un'attività di svago che trova spazio, ad esempio, nella pausa tra una lezione e un'altra e che serve per ricaricarsi prima di tornare allo studio, attività considerata "seria" in quanto connessa con l'idea di fatica e di obbligo (Caon, Rutka, 2004). Le potenzialità educative del gioco in ambito scolastico, invece, sono sorprendenti. È necessario però liberarsi da pregiudizi e luoghi comuni che lo relegano ad attività frivola, per considerarlo invece una pratica che può rendere la didattica tradizionale più motivante e accattivante.

In genere, l'approccio ludico all'apprendimento viene adottato soprattutto da chi lavora con i bambini, perché si ritiene che il gioco costituisca la modalità privilegiata di apprendimento e scoperta del mondo in età infantile. In realtà il gioco può assumere valore matetico fino all'età adulta, a patto che venga adattato alle peculiarità del singolo studente o della classe. È bene dunque entrare in un'ottica in cui gioco e didattica non costituiscono un ossimoro, ma un binomio vincente, a prova del fatto che è possibile apprendere giocando o che "giocando si impara". Sfruttare le potenzialità del gioco in ambito didattico-educativo è lo scopo della didattica ludica, una metodologia di insegnamento basata su tecniche e attività ludiche che si può applicare a tutte le discipline e a tutte le età. Il concetto alla base è quello secondo cui imparare divertendosi è produttivo ed efficace.

La didattica ludica, o ludodidattica, nasce dall'approccio umanistico-affettivo all'insegnamento/apprendimento, che pone al centro l'alunno e la sua esperienza di apprendimento (Sudati, 2013). Il gioco, infatti, coinvolge il discente nel processo educativo come soggetto dinamico e produttivo, pienamente protagonista del processo di apprendimento in quanto costruisce il sapere attivamente e impara facendo.

Inoltre, la psicologia umanista attribuisce una grande importanza a tutte quelle componenti psico-affettive e motivazionali dello studente che possono influenzare il suo processo di apprendimento. Questi principi vengono assunti come fondamento teorico della didattica ludica. L'impiego di una metodologia ludica, infatti, creando in classe un clima piacevole e sereno, attenua ogni sorta di difficoltà e di resistenza di ordine psicologico; il gioco, cioè, è in grado di eliminare il filtro affettivo, attivato da ansia, stress, paura del giudizio, insicurezza, che ostacola l'apprendimento. In aggiunta, l'attività ludica innesca la motivazione profonda negli studenti, il piacere della sfida, del gioco di squadra e del gioco in sé. Essendo l'allievo direttamente coinvolto in un *continuum* dinamico, è costantemente motivato nel suo percorso formativo dalla curiosità, dal desiderio e dal piacere nell'imparare.

In aggiunta, le tecniche ludiche promuovono lo sviluppo globale dell'alunno perché coinvolgono più aspetti della persona: quello cognitivo, comportamentale, quello emotivo, quello sociale e relazionale. Ogni gioco, adattato alle età, diventa un'esperienza significativa per la persona perché totalizzante, nel senso che coinvolge l'individuo grazie alla varietà degli sti-

moli che essa propone. Se il gioco funziona, le sue potenzialità educative sono sorprendenti. Esso è in grado di sviluppare competenze del singolo e della collettività, unitamente a *life skills* che saranno preziose risorse nei diversi contesti in cui lo studente andrà a inserirsi (Ligabue, 2020). Ciò che si impara da un gioco sono “competenze trasversali”, cioè «un insieme di abilità a largo spettro relative ad aspetti comportamentali, cognitivi, emotivi, sociali, declinabili come risorse nei diversi contesti in cui il soggetto si trova a vivere e operare» (Farnè, 2020). In particolare, la didattica ludica è in grado di stimolare tre aree di competenza.

- ▶ **Competenze cognitive.** Le attività ludiche incoraggiano l'allievo a esprimere la sua creatività, stimolano l'inventiva e la fantasia e lavorano sulla capacità di *problem solving* e metacognizione. Diversamente da quanto accade con i metodi di insegnamento tradizionali, che influenzano il pensiero verticale, cioè logico-razionale, i giochi didattici strutturati sul *problem solving*, ovvero la risoluzione di problemi, stimolano il pensiero laterale. Se il discente si trova di fronte a ostacoli che non riesce a superare avvalendosi di strategie a lui note, la necessità di cercare soluzioni nuove lo spinge all'utilizzo di una modalità di pensiero creativo (non semplicemente riproduttivo) e a elaborare strategie innovative (Lombardo, 2006).
- ▶ In più, attraverso lo strumento ludico è possibile stimolare un approccio metacognitivo allo studio, grazie al quale il discente ricerca le conoscenze in maniera autonoma, consapevole e responsabile. Fa quindi esperienza di quello che C. Rogers chiama “un apprendimento significativo”.
- ▶ **Competenze sociali.** La componente sociale è alla base del gioco, a partire dal rispetto delle regole, inteso come forma di condivisione che permette al singolo di trovare la sua direzione nel gruppo. Sapersi relazionare con il gruppo o la squadra; collaborare in modo positivo e proficuo per raggiungere uno scopo comune e dividersi i compiti, alternarsi nei ruoli; litigare e discutere; vivere una competizione sana e leale: questi e altri elementi costitutivi del gioco aiutano il discente a sviluppare le sue abilità relazionali, che favoriscono la buona interazione con gli altri.
- ▶ **Competenze emotive.** Il gioco insegna a riconoscere le proprie emozioni, come la paura o la tensione per la sfida e a controllarle con l'autoregolazione. Il gioco allena a imparare ad affrontare non solo le vittorie, ma anche le sconfitte; lavorare sull'esperienza fallimentare e sulla gestione delle emozioni ad essa connesse è un processo che nel gioco va considerato con particolare attenzione.

Questo ampio ventaglio di competenze stimulate dall'attività ludica ne dimostra l'enorme potenziale e costituisce il punto di innesto per lo sviluppo di percorsi educativi e di insegnamento. Perché il gioco abbia ricadute efficaci tuttavia, non bisogna dimenticare un principio cardine: la didattica ludica è una metodologia che da un lato mantiene alcuni punti cardine, quali la centralità dell'esperienza, l'automotivazione e l'apprendimento significativo, ma allo stesso tempo varia i suoi strumenti al variare delle esigenze educative. La progettazione del gioco e delle regole, dunque, devono essere elaborate e adattate in relazione alle peculiari caratteristiche di ogni contesto classe. La didattica ludica non è un elenco di giochi da proporre in classe, ma è un'officina di strumenti che il bravo docente sa coniugare con i bisogni educativi e con gli obiettivi didattici prefissati.

1. LA DIDATTICA LUDICA DELL'ITALIANO

La didattica ludica ha attecchito in particolar modo nell'insegnamento linguistico: l'insegnamento di una lingua straniera integrando elementi basati sul gioco viene definito “glottodidattica ludica” e si basa sul concetto secondo cui attraverso un'attività svolta in forma giocosa si può insegnare qualsiasi aspetto della L2, dal lessico alla grammatica, dalla fonetica alle funzioni comunicative. In realtà le potenzialità educative del gioco possono essere sfruttate in diverse discipline del curriculum scolastico, come la matematica, la storia, la geografia ecc.,

assumendo la dicitura più generica di “didattica ludica”. In questo libro ci occuperemo della didattica ludica dell’italiano, intesa come metodologia rivolta non a una classe di allievi che imparano l’italiano come L2, ma a studenti che già conoscono la lingua e che attraverso il gioco possano raggiungere livelli più profondi di consapevolezza. Un conto, infatti, è sapere una lingua, un altro è possederla al punto tale da avere la capacità ludica di manipolarla e padroneggiarla.

Nelle pagine seguenti ci soffermeremo in particolare su strumenti pedagogici dal valore didattico conclamato, quali i giochi da tavolo, l’enigmistica, la ludolinguistica, ed esamineremo una serie di risorse ludiche reperibili online.

1.1 Giochi da tavolo

Con questa espressione intendiamo giochi che richiedono una determinata superficie di gioco, denominata “plancia” o “tabellone”, su cui vengono spostati i diversi pezzi o segnalini. Nella nostra selezione abbiamo incluso giochi da tavolo linguistici, in grado cioè di sviluppare le competenze comunicative sintattiche, legate alla capacità di produrre frasi grammaticamente corrette; semantiche, ovvero relative al significato delle parole; pragmatiche, che riguardano la capacità di comunicare in maniera pertinente e adatta al contesto (Ligabue, 2020).

Essere in grado di esprimersi e di comunicare con gli altri è la base del vivere sociale e, come per altre competenze, il contesto ludico è un terreno fertile nel quale allenare il dialogo e l’espressione di sé.

1.2 Enigmistica e ludolinguistica

L’enigmistica è l’arte di nascondere un soggetto qualsiasi sotto false sembianze; i componenti di cui si serve sono ad esempio enigmi, indovinelli, cruciverba. La ludolinguistica è invece una branca della linguistica che si occupa di giochi di parole. S’interessa, nello specifico, di giochi linguistici in chiaro, che non prevedono cioè una soluzione, ma perseguono finalità ludiche ed estetiche. Essi sono considerati come validi strumenti di apprendimento di una lingua seconda o di approfondimento della conoscenza della propria lingua madre. Tra i meccanismi più comuni oggetto di studio della ludolinguistica vi sono l’acrostico, l’anagramma, il lipogramma, il metanagramma, il palindromo, il tautogramma. La nostra analisi verterà solo sull’anagramma e sull’acrostico, in quanto sono sembrati i più adatti da proporre in una classe di scuola secondaria.

Alcuni studiosi, come Anthony Mollica, tendono a fondere l’enigmistica nella ludolinguistica, considerandole un tutt’uno. Altri invece (Rossi, Dossena), le considerano come campi distinti. Paola Begotti (2006) ha proposto una ulteriore differenziazione tra i giochi propri della ludolinguistica e dell’enigmistica, e quelli della didattica ludica, distinguendo «i giochi per lo sviluppo della lingua, adattati a un fine glottodidattico, da quelli in cui prevale l’elemento creativo della lingua (ludolinguistica) e da quelli in cui invece si cerca di trovare una soluzione attraverso la lingua (enigmistica).» (Sudati, 2013).

Nella trattazione che segue ci atterremo al filone che separa le due discipline, accogliendo l’interpretazione secondo cui la differenza sostanziale fra ludolinguistica ed enigmistica è insita nell’ambiguità, nel mistero, fondante nella seconda e assente nella prima.

Al di là delle definizioni, ciò che più ci preme è soffermarci sul valore didattico dell’enigmistica e della ludolinguistica in una prospettiva orientata all’insegnamento dell’italiano ed evidenziarne i benefici: permettono un insegnamento nella dimensione del gioco, piacevole sia per gli studenti sia per i docenti; sviluppano la creatività e le capacità logiche primarie; aiutano a veicolare contemporaneamente contenuti linguistici e curricolari, favorendo una costruzione del sapere attiva, ragionata e interiorizzata, e quindi significativa; agevolano il riconoscimento delle strutture e caratteristiche morfosintattiche della lingua. In sintesi, una mente che si cimenta con giochi enigmistici e linguistici è una mente che ha affinato

le sue doti di comprensione, che sa esprimersi con migliore competenza strumentale, che sa selezionare, sintetizzare e rielaborare le sue conoscenze: competenze fondamentali in ambito scolastico-formativo e nella vita di tutti i giorni.

Nell'ambito dell'insegnamento, le esperienze di ludolinguistica ed enigmistica sono state maggiormente approfondite nella didattica delle L2, mentre su parlanti madrelingua la sperimentazione di questi metodi è ancora poco diffusa. Il fine di questo libro è proprio quello di mostrare come invece la didattica ludica abbia tutte le carte in regola per entrare a pieno titolo tra le metodologie utilizzate per l'insegnamento dell'italiano.

1.3 Risorse ludiche nel Web

In considerazione del ruolo fondamentale che la didattica digitale ha assunto negli ultimi tempi, abbiamo ritenuto opportuno proporre una serie di risorse ludiche reperibili online, che si compongono di piattaforme, siti e *web app* (dall'inglese "web application", in italiano "applicazione web"), cioè applicazioni che non hanno bisogno di alcuna installazione perché vengono eseguite direttamente sul browser. Sono state selezionate sia risorse più generiche, la cui duttilità le rende adatte anche all'insegnamento dell'italiano, sia strumenti più specifici, il cui *focus* risiede nello stimolo di abilità prettamente linguistiche. Ciò che li accomuna è il fatto di prefiggersi il raggiungimento di obiettivi cognitivi e formativi attraverso il gioco. Le risorse proposte possono essere utilizzate in classe per integrare le attività in presenza oppure ben si adattano all'*e-learning* o al *blended-learning*.

Ci auguriamo che le riflessioni e gli strumenti forniti al docente in queste pagine siano di aiuto per approcciarsi al gioco in maniera differente, con una maggior consapevolezza della sua valenza educativa, delle dinamiche e delle competenze che sviluppa.