

***Apprendere giocando - giocare apprendendo: il gioco come strumento di conoscenza di sé,
dell'altro e del mondo***

Monica de Chiro

Dottoranda di Ricerca in Human Sciences

Università degli studi di Macerata

Fin dai primi mesi di vita il gioco riveste un ruolo fondamentale per lo sviluppo del soggetto, offrendo dapprima l'occasione per esplorare il proprio corpo e successivamente per agire sulla realtà circostante in maniera piacevole ma nondimeno. Attraverso l'esperienza del gioco il bambino scopre nuovi modi di guardare alla realtà e costruisce significati, spinto dal senso di efficacia che sperimenta nel fare qualcosa che lo motiva e lo diverte. Mentre è impegnato in questo tipo di attività, infatti, esercita un ampio spettro di abilità - sensoriali, motorie, cognitive, affettive, espressive, sociali, comunicative, linguistiche e morali - in modo quasi del tutto inconsapevole, sostenuto da una motivazione intrinseca ad agire in un contesto che si colloca "al di fuori del reale", dove il rischio dell'insuccesso non è percepito come possibilità di fallimento ma piuttosto come perdita di interesse e la presenza di ostacoli può essere affrontata con leggerezza in quanto non comporta un fallimento in senso reale (Bruner et al. 1981).

Come dimostrato da autorevoli psicologi quali Piaget, Vygotskij e Bruner, gli apprendimenti sviluppati attraverso il gioco in modo *informale* e *non-formale*, in particolare durante l'infanzia, risultano fondamentali per porre le basi agli apprendimenti successivi, veicolati da contesti *formali* come la scuola. Ad esempio mediante il *gioco socio-drammatico*, che fa la sua comparsa con la conquista del pensiero simbolico tra i 18 e i 24 mesi (Piaget 1945), il bambino inizia a sperimentare diversi ruoli identificandosi con modelli significativi e adotta comportamenti condivisi dal gruppo di appartenenza (Mead 1934). L'interazione ludica permette al contempo di relazionarsi con gli altri e di consolidare competenze conversazionali e pragmatiche, ad esempio nell'alternanza dei turni, così come di sperimentare l'utilizzo delle regole (Vygotskij 1981). Successivamente il *gioco linguistico* permette di lavorare sulla consapevolezza metalinguistica, di sperimentare le norme della propria lingua e di incrementare la competenza semantica (Dowker 1998).

Raccogliendo i contributi elaborati da diversi autori sul tema, il mio lavoro si pone l'obiettivo di mettere in luce il dinamismo esistente tra apprendimenti *informali* e *non-formali ludici* con quelli *formali scolastici*, sostenendo che il gioco può essere considerato un potente stimolo all'apprendimento e inserito con effetti positivi considerevoli in percorsi di apprendimento formali come quelli scolastici. In particolare sarà proposta l'analisi di alcuni giochi scelti come studio di caso.

Bibliografia:

- BRUNER J.S., JOLLY A., SYLVA K. [1976], *Il gioco. Ruolo e sviluppo del comportamento ludico negli animali e nell'uomo*, trad. it., Vol. IV, Armando, Roma 1981.
- DOWKER [1998], «Linguistic play», *Cahiers de Psychologie Cognitive*, 17 (2), 360-370.
- MEAD G. H. [1934], *Mente, sé e società*, trad. it., Editrice Universitaria, Firenze 1965.
- PIAGET J. [1945], *La formazione del simbolo nel bambino. Imitazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione*, trad. it., La Nuova Italia, Firenze 1972.
- VYGOTSKIJ L. S., *Il ruolo del gioco nello sviluppo mentale del bambino*, in Bruner J.S., Jolly A. e Sylva K., *Il gioco. Il gioco in un mondo di simboli*, vol. 4, Armando, Roma 1981.