

# Play

Claudio Biffi, redattore di *Scuola ticinese*

- 61 | Giovanni Pellegrì  
**I bambini e la scienza: sette racconti dal mondo de L'ideatorio**
- 67 | Massimo Bonini  
**Racconti per riflettere. Cinquant'anni di educazione attiva con i Cemea in Ticino**
- 73 | Sara Camponovo, Zoe Moody, Ayuko Berchtold-Sedooka  
**La multidimensionalità del tragitto casa-scuola**

## Note

<sup>1</sup> Long, Fiachra, *Educating the Postmodern Child*, London, Bloomsbury, 2013, p. 19.

<sup>2</sup> Dewey, John, *How We Think*, Boston, D.C. Heath & CO, 1910, p. 162.

*Play*. Sotto forma di parola (*p-l-a-y*) o di simbolo (▶) ci imbattiamo in continuazione in questo invito. Lo troviamo in bella mostra nelle interfacce delle piattaforme di *streaming* e nelle *app* che popolano i nostri tablet o smartphone. Ai più nostalgici appare sui pulsanti dei mangiacassette, lettori cd o videoregistratori. Io, a casa, me lo ritrovo anche sulla lavatrice.

Grazie alla plasticità della lingua inglese, *play* – gioca! – diventa un incentivo (un imperativo?) a intraprendere un'azione, ad avviare la riproduzione di un contenuto, a vivere un'esperienza che immaginiamo almeno piacevole se non divertente.

In italiano il campo semantico del verbo è invece più ristretto, più circoscritto. 'Giocare' indica il partecipare o praticare un gioco, da soli o in gruppo, per divertirsi; per passare il tempo. A ben vedere, però, le finalità del gioco non sono così limitate quanto la definizione lasci intendere. Ammessa l'indispensabilità della componente ludica, attraverso il gioco – oltre a divertirsi o a svagarsi – ci si può guadagnare da vivere o mettere in competizione; creare legami e relazioni; si può imparare e si può crescere.

Questi ultimi due aspetti ci interessano da vicino. Senza scomodare Jean Jacques Rousseau o Jean Piaget, basta forse ricordare il triangolo etimologico che formano, nel greco antico, *paîs* (bambino), *paidiá* (gioco) e *paidéia* (educazione)<sup>1</sup>. Oppure, facendo un balzo avanti nel tempo, rievocare con un altro anglicismo la *playfulness* ('giocosità'): un'attitudine che in ambito educativo John Dewey riteneva ancora più importante dell'atto stesso di giocare<sup>2</sup>.

Il numero di *Scuola ticinese* che state per leggere affronta solo marginalmente un'indagine sulla relazione tra gioco, educazione e apprendimento. Altri lo hanno già fatto prima di noi, e i cantieri della ricerca in questo ambito sono ancora aperti. Piuttosto, il numero si limita ad accostare ai contributi che si soffermano su alcuni fenomeni sociali – l'espansione 'imperiale' dei videogiochi ma anche le problematiche generate da alcuni tipi di gioco –, degli esempi di come la componente ludica possa essere utilizzata nella didattica dell'apprendimento delle lingue seconde, delle scienze sperimentali e informatiche, oppure della matematica. Di quest'ultima è la giocosità intrinseca all'enigma a essere sviscerata: una giocosità che ci sfida, ci frustra, ma nel contempo ci diverte. Il motivo dell'enigma, a sua volta, troverà spazio nell'articolo che chiude le pagine di approfondimento della rivista, dedicato all'impiego didattico di un formato di gioco relativamente nuovo, l'*escape room*.

A porsi invece come una soglia al gruppo eterogeneo di contributi raccolti nel numero, una breve ma densa entrata in materia di Davide Zoletto che – richiamando due delle voci che hanno fondato nel corso del Novecento un'antropologia del gioco (Johan Huizinga e Roger Caillois) –, propone di interrogarsi su come la creazione di comunità e di luoghi di gioco possa contribuire a costruire, o rafforzare, pratiche educanti eque ed inclusive. Una visione fiduciosa e positiva del potere del gioco che, tuttavia, non deve farci dimenticare

4 |

che non tutto, nella vita, nell'insegnamento e nell'apprendimento, può essere 'ludicizzato'.

Un'ultima cosa. Prima di congedarmi voglio menzionare un articolo difficile da classificare. Può essere letto come un consiglio di lettura per un libro che spiega ai ragazzi e agli adolescenti il mondo digitale nel quale ci troviamo a vivere. Allo stesso tempo, però, è il rendiconto di come un'esperienza di scrittura e di lavoro possa essere vissuta come un gioco. Sara Beltrame racconta infatti il tortuoso ma stimolante percorso che l'ha portata a trasporre per un pubblico più giovane *The Game* di Alessandro Baricco<sup>3</sup>. Si affaccia allora un terzo tipo di fruizione: un appello a interpretare i più recenti sviluppi sociali e tecnologici adottando la tesi che sta alla radice del saggio di Baricco. Senza troppo anticipare, ve la accenno. Primo, le nuove tecnologie non hanno creato il mondo di oggi; è piuttosto la volontà di costruire un mondo diverso da quello sperimentato nel 'secolo breve' ad aver portato alla nascita del web, di internet e dell'iPhone. Secondo, il tipo di esperienza immaginata nel disegnare l'architettura del nuovo mondo era sostanzialmente ispirata – lo indovinate? – a un'esperienza di gioco.

**Nota**

3

Baricco, Alessandro, *The Game*,  
Torino, Einaudi, 2018.