

1,2,3... si gioca!

L'insegnante artefice della didattica con l'ausilio dei giochi da tavolo

Didattica Laboratoriale - di Calcajani Maria



A differenza dei docenti di altri ordini e gradi, agli insegnanti di scuola primaria viene richiesto di saper insegnare veramente di tutto. Il tempo pieno, con le sue 40 ore settimanali, è certamente il contesto privilegiato per le attività creative in quanto permette una progettazione delle lezioni che tenga conto del rispetto dei tempi del bambino; tuttavia mentre le svolgiamo, lo spazio che dedichiamo alle attività pratiche ci sembra sempre poco.

Attualmente insegno in una scuola organizzata su 29 ore settimanali e, provenendo da una scuola a tempo pieno, il passaggio ha generato in me profonde riflessioni sul valore della gestione del tempo scolastico.

Lavorando in classe da molti anni, probabilmente anche le mie energie sono diminuite in misura inversamente proporzionale alla crescita dell'irrequietezza giovanile e ai continui cambiamenti legislativi del sistema scuola, ma l'esperienza e l'osservazione sistematica delle dinamiche di gruppo mi inducono a ricercare sempre nuovi modi di approccio all'insegnamento.

Un cambio di ciclo o d'Istituto nell'ambito della scuola primaria può comportare, inoltre, una diversa assegnazione di discipline rispetto a quelle precedentemente insegnate e ciò comporta anche una conseguente "dispersione" delle competenze acquisite, ma altresì può rappresentare un'occasione di rinnovamento e **valorizzazione del bagaglio contenuto nella "valigetta a corredo" dell'insegnante**. Impiego il tempo extra scolastico prevalentemente per l'attività "astratta" concettuale, ma in classe mi sento più "artefice" di esperienze diverse che generino curiosità e

voglia di fare negli alunni.

Realizzare nuove attività è "meravigliosamente" faticoso e provoca letteralmente il "tirarsi su le maniche" per fare e ri-fare, imparando dalla revisione delle proprie imperfezioni.

Ho sempre in mente le parole di Maria Montessori: *"Noi vedremo come il bambino lavori da sé al proprio perfezionamento. La strada giusta gli è indicata non solamente dagli oggetti che adopera, ma altresì dalla possibilità di riconoscere da solo i propri errori per mezzo di questi oggetti"*.

Non sono astratte lezioni frontali, ma analisi e verifica di oggetti materiali che divengono mezzo e attraverso il loro utilizzo si generano esperienze; il risultato è l'"agire" che valorizza realmente ogni abilità o linguaggio, favorendo la disponibilità all'apprendimento quale principio insito nella didattica per competenze.

Situazioni di classi sempre più complesse mi hanno spinto verso la riscoperta del valore educativo/didattico di oggetti di uso comune e nello specifico di giochi da tavolo, considerati una tra le principali forme di interazione tra individui.

Chi di noi non ricorda il piacere provato durante una semplice partita a carte o a tombola con gli amici e quanto abbia fatto crescere le nostre capacità psico-cognitive, sociali e indubbiamente anche quelle didattico/disciplinari?

Negli ultimi anni le forme di gioco classiche sono state gradualmente sostituite da quelle virtuali. Il compagno di gioco di bambini e adulti è sempre più un dispositivo tecnologico e sempre meno un coetaneo, con inevitabili conseguenze nelle dinamiche relazionali. Benché il gioco virtuale contribuisca certamente a sviluppare immaginazione e capacità, è possibile che a volte manchi la componente "sociale" insita nel gioco tradizionale.

Il recente piano nazionale promosso dal Miur di **"Educazione al rispetto contro la violenza di genere e la discriminazione tra i banchi"**, può trovare a mio avviso una risposta anche nell'applicazione in classe di una prassi didattico/educativa basata sui giochi da tavolo o di ruolo che offra fin dai primi anni della scuola primaria un'alternativa condivisa e idonea al livello evolutivo del bambino. Ampia e varia è la scelta: dal *Monopoly*, al *Cluedo*, al *Risiko* o *Trivial Pursuit* o semplicemente le Carte o gli Scacchi, per citarne alcuni tra i più conosciuti.

Vi sono giochi divertenti in grado di esercitare un vero e proprio *brain training* (allenamento della mente), di sviluppare capacità strategiche, gestionali, matematiche, mnemoniche e linguistiche che possono essere allenate e verificate. Sono giochi in cui l'essere "maschietto" o "femminuccia", italiano, straniero, BES, DSA o disabile non ha importanza, l'obiettivo è divertirsi insieme imparando.

Nell'insegnamento della matematica dedico già dalla prima classe circa un'ora a settimana al gioco con le carte, attività utile a sostenere i primi apprendimenti logici, la memoria e le regole sociali. Pensiamo solo a quanti calcoli mentali sono necessari per gestire una partita a "Rubamazetto" o all'importanza dello stare seduti, condividere lo spazio con un compagno di gioco, rispettare il turno, prendere, tenere in mano e gettare le carte, riconoscere il valore dei segni, comprendere le regole, tollerare la frustrazione dell'errore, della perdita della partita, ecc.

L'utilizzo di oggetti di uso comune come le carte da gioco investe pertanto un gran numero di abilità e competenze sociali, senza sottovalutare il loro uso in funzione degli apprendimenti matematici, come il riconoscimento di quantità e numeri, il loro ordine, la manipolazione, memorizzazione e automatizzazione di procedimenti per il calcolo veloce, ecc.

In una prima fase, per cominciare a insegnare a giocare, tengo tutto il gruppo classe unito, seduto in cerchio, distribuendo le 40 carte in parti uguali fra i giocatori; in mezzo al campo vengono poste le carte avanzate. Se gli alunni a turno hanno una carta che vale quanto una delle carte messe in mezzo al campo, la prendono, oppure possono prendere quelle che sommate fra loro danno il valore di una carta ricevuta (es.: un 3 e un 2 si possono prendere entrambe con un 5). Se i giocatori non hanno nessuna carta devono porre la loro al centro. Le carte prese dovranno essere messe in un mazzetto in vista, che può essere "rubato" dagli altri giocatori, nel caso abbiano la stessa in mano, al loro turno di gioco. Vince chi ha più carte.

In una seconda fase gioco io "contro" un piccolo gruppo di tre alunni mentre gli altri osservano.

Acquisite le regole del gioco, in una terza fase i bambini in piccoli gruppi di tre o quattro giocano fra di loro con la mia supervisione. Alla luce dei riscontri didattico/educativi avuti sul campo ed anche da una conferma interiore che ognuno può trovare nella propria esperienza, ritengo sarebbe bello, oltre che auspicabile, che il gioco inteso come momento concreto di aggregazione di gruppo, attraverso l'applicazione dinamica di regole prestabilite, fosse inserito in maniera stabile nelle attività di classe e/o nei percorsi formativi dedicati agli insegnanti.

Attraverso il gioco, qualunque esso sia, bambini, ragazzi e adulti condividono consapevoli vissuti esperienziali che adeguatamente canalizzati fanno emergere la disponibilità al dialogo e favoriscono molti dei processi caratteristici dell'apprendimento, soprattutto e non solo in fasce orarie dove i bambini sono stanchi perché già stimolati in maniera impegnativa da altre discipline precedenti.

In conclusione, in una scuola in cui c'è molto da fare e si ha spesso la sensazione di avere poco tempo per costruire competenze, è auspicabile un riconoscimento formale ai giochi non tecnologici come quelli da tavolo, che rappresentano rinforzi per velocizzare l'acquisizione di concetti matematici o semplificare le procedure di apprendimento, in un'ottica di buone pratiche di inclusione ed educazione al rispetto.

Si indicano i link dei siti per l'approfondimento dei contenuti trattati nell'articolo:

-Orizzonte Scuola, *Piano per l'educazione al rispetto*, www.orizzontescuola.it/presentato-piano-leducazione-al-rispetto-fedeli,





-Flavio Fogarolo, *L'inclusione del fare; Attività educative e didattiche con le carte da gioco*, www.flaviofogarolo.it/wp-content/uploads/2015/03/Articolo_Fogarolo-Munaro_DADI_2-3.pdf

Maria Calcagni, docente presso I.C. "Boville Ernica" di Frosinone e Pedagogista clinico

Un saluto dall'utrice: