

Il gioco come risorsa educativa

Trent'anni fa, prima ancora di diplomarmi all'ISEF, insegnavo Educazione Motoria alle classi di una scuola elementare: un'ora la settimana che concludevo sempre con un gioco diverso. Quei bambini ne erano affascinati: "Che gioco facciamo oggi ?" . Dal 2.000, nel mio paese, organizziamo "La Festa di Primavera" e il Palio di S.Teresa che chiamiamo "Insieme giocando" perché i 4 rioni si confrontano in varie prove: addobbi, torte, giochi di una volta, giochi in piazza...Col pretesto di gareggiare la gente si incontra, collabora, comunica, litiga...

Io stesso ho giocato a Pallavolo fino a 52 anni. Povere ginocchia !

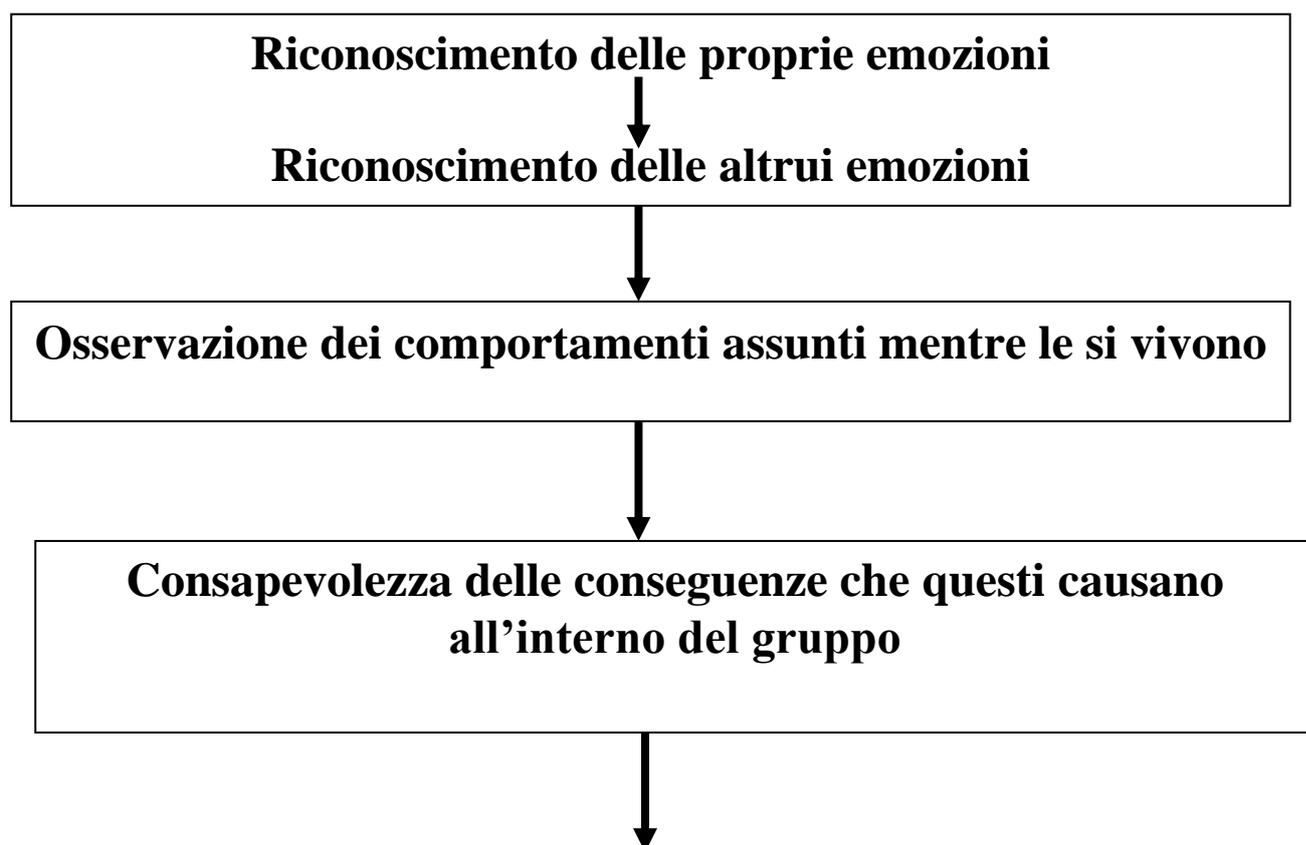
E quanti vivono il gioco come momento rigenerante ?

In palestra, nei momenti ludici, i miei alunni si manifestano per quello che sono: decisi, inibiti, collaborativi, intolleranti...

Allora perché non sfruttare questa naturale predisposizione come opportunità educativa interpersonale ?

Una sperimentazione su un campione di 500 alunni tra gli 11 e i 15 seguiti e monitorati all'ASL di Viterbo con percorsi di rinforzo emotivo-comportamentale ha fatto registrare una diminuzione del 40,9 % dei comportamenti disadattati ed un incremento del 224 % di quelli positivi; mentre il campione di controllo non sottoposto ad alcun intervento ha fatto registrare il 100,7 % di aumento dei comportamenti negativi.(1)

L'acquisizione di una **competenza relazionale** parte dalla capacità di gestire positivamente i propri vissuti emozionali



Scoperta dei vantaggi che la tolleranza verso se stessi e verso gli altri produce per il benessere del gruppo e dei singoli

Ho applicato questi principi a due classi prime della mia scuola secondaria di I grado, avendo a disposizione un'ora aggiuntiva settimanale (ex T.P.), dicendo chiaramente, all'inizio del percorso che **giocare bene** non era facile e che avemmo avuto questo **obiettivo** da raggiungere assieme.

La lezione iniziava con la descrizione del I gioco, delle sue regole e finalità, proseguiva con l'attività ludica per 10-15 minuti interrotta da una breve condivisione in cerchio sulle emozioni vissute, sulle strategie da adottare per collaborare maggiormente o sulla scelta di eventuali varianti e proseguiva con un II gioco.

Questa metodologia l'ho tratta da 2 valide proposte: una sperimentata per 5 anni nella scuola primaria da due colleghe che hanno poi pubblicato l'ottimo schedario "Dall'Attività Ludico Motoria al Gioco-Sport" disponibile presso il CONI di Ferrara con proposte strutturate per corpo, percezione, coordinazione, orientamento, espressività e gioco per alunni dai 5 agli 11 anni (2), l'altra dal testo "Emozioni in gioco" (3), mixandola poi con elementi di esperienza personale tratti dai numerosi percorsi sulla comunicazione e sulle relazioni effettive che ho seguito.

Con i colleghi di lettere, artistica e informatica abbiamo operato per un consolidamento dei vissuti dei ragazzi: descrizione delle esperienze sperimentate, loro raffigurazione pittorica e trasposizione in Word del catalogo dei giochi e in Power Point di fumetti sulle emozioni o di grafici sui vantaggi del giocare bene assieme.

Riporto di seguito un esempio del lavoro degli alunni.



L'itinerario delle attività proposto alle due classi ha seguito una gradualità che rispecchia le fasi che dovrebbero avvenire quando si inizia a stare assieme, dai primi approcci al consolidamento di legami sempre più coinvolgenti.

Eccone la progressione attuata:

- Giochi per conoscersi
- Giochi per giocare
- Giochi per comunicare
- Giochi sulla fiducia
(riflessione sull'amicizia)
- Giochi per vincere e perdere
- Giochi per scoprire le emozioni
(grafico dei valori dell'amicizia)
- Giochi per ascoltare
- Giochi per collaborare
(tema sull'esperienza a metà anno)
(disegni delle emozioni)
(trascrizione ed elaborazione informatica dell'esperienza)
- Giochi sportivi

Questo percorso educativo è stato selezionato dal Centro Territoriale per l'Integrazione della provincia di Rovigo come una delle "Buone prassi di prevenzione

del disagio e, a testimonianza della validità dell'esperienza, riporto le frasi più significative di alcuni allievi relative ai cambiamenti ottenuti.

L. : “Questa attività ha lo scopo di insegnarci a stare con i compagni meno simpatici, a stringere nuove amicizie e accettare le sconfitte”.

E.: “Quando andavo alla scuola elementare ero molto più serio e mi arrabbiavo spesso, però quando sono andato alla scuola media ho cambiato carattere”.

S.: “In questa ora impariamo a stare assieme con tutti, stranieri e italiani”.

E: “...qualche volta litighiamo per la palla, però il più delle volte sappiamo perdonarci e fare il gioco di squadra. Abbiamo sempre voglia di giocare e rigiocare e sappiamo sempre divertirci”.

Saper giocare è una competenza che coinvolge la globalità della persona: le sue emozioni, le sue relazioni con gli altri, le sue capacità tattiche e progettuali, la sua sfera etica...Per questo non è da considerare marginale nel processo educativo. Al contrario ! Merita di essere messa al centro di programmazioni interdisciplinari se vogliamo avere dei risultati nel contrasto del bullismo (che si basa sul minimizzare le conseguenze dei propri comportamenti) e dell'inferiorizzazione degli alunni meno accettati o con una fragile personalità.

Utilizzando gradualmente la raccolta di giochi (che ho assemblato e ideato assieme alla referente della cooperativa educativa “Il Germoglio”), intercalata da domande, disegni, testi descrittivi si potranno ottenere i medesimi risultati di competenza relazionale ottenuti nel campione di studenti di Viterbo del quale si diceva all'inizio.

Anche in molte scuole degli Stati Uniti impostano programmi di educazione emozionale partendo dall'ultimo anno della scuola materna fino alle scuole superiori, chiamati in vari modi:” Scienza del sé”- “Educazione affettiva” – “Competenza sociale” ottenendo risultati quantificati statisticamente in termini di prevenzione della devianza, diminuzione delle dipendenze dall'uso di sostanze e aumento dei comportamenti pro-sociali.

(1) “La prevenzione del disagio e delle dipendenze patologiche”, Ed. F. Angeli

(2) Liverani-Marzocchi “Dall'attività ludico-motoria al giocosport”, CONI Ferrara 07, Nuova Zincografica Ferrarese

(3) D'Alfonso-Garghentini “Emozioni in gioco” (Percorsi didattici), Torino EGA 05

(4) D. Goleman, “Intelligenza emotiva”, Milano, Burr, 99, pag. 303-330; 350-354

Testi utili sull'argomento – Benasayag-Schmit “L'epoca delle passioni tristi”(Crisi attuali e ragioni dei conflitti)Milano,Feltrinelli 05 -.Dobbs “I segreti dell'autostima”.- Ury W. “Il no positivo” (Gestione delle divergenze),Milano,Corbaccio 07 – Goleman D. “Intelligenza Emotiva”, Milano, BUR 99. –

Perna G. “Le emozioni della mente”,S.Paolo 04 ”(Neuro-biologia del cervello affettivo),

Francescato .-Putton...“Star bene a scuola”, Roma, Carrocci 86.-

Loos S. “Novantavove Giochi-Cooperativi”, Torino EGA, 89