

## Azione, gioco, didattica. L'insegnamento e la “filosofia del gioco”

Il titolo di questo breve articolo richiama il volume, edito da Liviana nel 1990, *Azione, gioco, lingua* di Giovanni Freddi, pioniere degli studi sull'importanza del gioco per la didattica (in modo particolare per la glottodidattica). Lo studioso italiano, nel testo appena citato, non manca di annotare, infatti, come «il gioco [sia] una caratteristica di tutta l'esistenza» e, anche «se i comportamenti ludici del bambino sono qualitativamente e quantitativamente diversi da quelli dell'adulto», non possiamo non notare «un dato» e cioè «che anche l'adulto ha la sua dimensione ludica» (pp. 29-30).

Questa citazione introduce l'argomento di questo articolo: l'importanza del gioco nella didattica, cogliere «la “ludicità”» – come dice sempre Freddi (p. 139) – «[nel] suo significato vitale e in tutto il suo potenziale educativo e istruttivo» e considerarla come strumento in più per la docenza, evitando, *ça va sans dire*, di «ampliare in modo indebito l'ambito del gioco, perché non solo se ne perderebbe la specificità, ma si correrebbe il rischio di affrontare la realtà con un atteggiamento sbagliato» (J. A. Lombo - F. Russo, *Antropologia filosofica*, Edusc, Roma 2007, p. 288).

Detto ciò, vediamo cosa ci dice il dizionario di filosofia. L'edizione Garzanti ci parla del gioco come di «attività strutturata mirante a una gratificazione individuale o di un gruppo, e svincolata da fini immediati di produzione (lavoro), così come da necessità immediate di difesa individuale o della specie». Già da questa prime battute possiamo cogliere l'importanza di alcune qualità fondamentali del gioco: “gratificazione” e, per così dire, “inutilità” (per tale ragione, cioè perché non «necessario» Aristotele avvicina, nell'*Etica nicomachea*, X, 6, 1176 b 6, il gioco alla felicità e alla virtù). Queste due proprietà permettono al docente, che fa utilizzo dell'attività ludica, di spingere la persona che ha di fronte ad imparare superando lo sforzo perché l'attività di apprendimento compie un “tragitto” diverso: raggiunge il fine (la conoscenza) attraverso un'attività (il gioco) che alleggerisce il carico di lavoro. Naturalmente, l'attività va adattata alla persona che si ha di fronte: il bambino ha determinate esigenze e un modo di giocare diverso dall'adolescente; le cose cambiano ulteriormente con l'adulto (si pensi alle difficoltà dei percorsi di istruzione per adulti stranieri e non). Tenendo conto di queste differenze, qualsiasi contesto potrebbe accogliere l'attività ludica come strumento didattico per alleggerire senza sminuire.

**Giovanni Covino**

[bricioledifilosofia.com](http://bricioledifilosofia.com)