

# *Dal ludico al ludiforme*

# Un paradosso



Tutto ciò che apprendiamo,  
lo apprendiamo *nel gioco* o  
attraverso *il gioco*.

**eppure il gioco raramente è considerato un'attività seria**

# Vantaggi del gioco

- Favorisce il passaggio dal ludico al ludiforme (da attività spontanee ad attività più complesse e impegnative, con scopi ulteriori)
- Sviluppa l'impegno e la perseveranza (motivazione ad applicarsi), senza imposizione. Nei contesti di istruzione formali generalmente si realizza un salto brusco dal gioco al *lavoro forzato*
- Favorisce l'apprendimento spontaneo

## *Funzione centrale del gioco in educazione*

1. Insegnare e apprendere hanno sempre a che fare con il gioco. Tutto ciò che apprendiamo lo apprendiamo o nel gioco o attraverso il gioco
2. Oggi nelle nostre classi si avverte l'assenza di gioco. Dove gioco significa sentirsi parte di un gruppo e partecipare spontaneamente ad attività comuni
3. Indipendentemente dall'età dei discenti (bambini o adulti) a scuola si dovrebbe giocare
4. Il bambino gioca, l'adulto giocherella
5. Il gioco non si insegna. O si gioca o non si gioca. Non basta insegnare a giocare per giocare.
6. Tutti i giochi hanno delle regole (chi più chi meno, chi più semplici chi più complicate), non sono *sregolati*.
7. Chi decide di giocare accetta le regole e non le sente come qualcosa di spiacevole. Nel gioco troviamo una forma di controllo sociale sugli individui senza violare la loro libertà individuale.
8. Il gioco come esercizio/allenamento. Nel gioco apprendiamo che ci è possibile imparare, cioè uscire dalle regole, metterci in gioco, assumere diversi ruoli. Una volta che il gioco è finito, possiamo trasferire la capacità sregolante che abbiamo acquisito, nelle altre dimensioni della nostra vita.

Rovatti – Zoletto, *La scuola dei giochi*, 2005

## Dal *ludico* al ludiforme: *il gioco*

*Il nostro patrimonio di conoscenze e abilità si acquisisce attraverso il gioco.*

*Si deve rifiutare il carattere "frivolo" generalmente attribuito al gioco e riconoscere gli elementi di continuità che esistono tra aspetto ludico e ludiforme.*

John Dewey (1859-1952) definisce il gioco come un'attività che si svolge senza bisogno di stimoli esterni, che tende ad essere impegnativa, continuativa e progressiva e che non persegue fini o scopi a essa esterni se non nella misura in cui questi sono necessari allo svolgimento dell'attività stessa, funzionano cioè come semplici mezzi procedurali necessari alla messa in opera dei mezzi materiali (le attività stesse) in modo appunto impegnativo, continuativo e progressivo. Non ci si chiede se serviranno ulteriormente a qualcosa quando il gioco sarà finito. Il *fine in vista* (cioè consapevole) dell'attività giocosa, una volta raggiunto, segna la *fine* dell'attività stessa e non serve ad altro.

## Diapositiva 5

---

**F1**

Leggere pagina 33-35  
Visalvberghi Insegnare ed apprendere  
FILMAFIR; 05/04/2006

L'attività umana così come il gioco deve soddisfare tre caratteristiche

1. **Impegnare** e stimolare la mente e il fisico delle persone.  
*(Un gioco troppo facile annoia)*
2. Mantenere una **continuità** nel tempo. *(Il gioco deve muovere dall'esperienza degli individui, essere in qualche modo familiare. Un gioco di cui non si capisce il senso non diverte)*
3. Arricchirsi in qualche misura di elementi di innovazione in modo da assicurare una certa **progressività** che impedisca di decadere nel meccanico e nel ripetitivo e quindi di perdere quel carattere di impegnatività dovuto al fatto che le operazioni in gioco possono avvenire tramite associazioni automatiche. *(Chi è molto bravo a un gioco, per continuare a giocarci deve rendere più difficile il gioco, aggiungendo nuove regole o trovando avversari del proprio livello)*

## Dal *ludico* al ludiforme: *il gioco*

«In un gioco il fine, o scopo, o meta che state perseguendo, non lo si pensa come destinato a diventare, a un certo momento, un'acquisizione più o meno stabile per ulteriori attività (non si pensa cioè che i mezzi procedurali siano destinati a farsi mezzi materiali). Quando il castello di sabbia è finito, normalmente il gioco è finito, non solo il gioco di costruirlo, ma ogni attività con quello connessa. Forse il bambino si impegnerà nel nuovo gioco di buttarlo giù. Ma in questo caso il gioco consiste nel costruire e buttar giù un castello di sabbia, e nessun prodotto *previsto* dall'intera attività aiuterà ulteriormente la stessa attività o un'altra qualsiasi. Le abilità acquisite non sono conseguenze *previste* o *anticipate* dal gioco *in quanto* gioco. Il *fine-meta* del gioco risulta essere, una volta raggiunto, *fine-termine* delle attività in un senso temporale. Questo criterio ci dà anche ragione, in modo soddisfacente, dei casi che occupano un posto intermedio fra gioco e lavoro come quello di bambini che costruiscano una pista di sabbia per farvi correre le palline, o quello in cui lavorino alla costruzione di un carrettino » (Visalberghi, *Esperienza e valutazione*, 1966, p. 154)



## Dal *ludico* al ludiforme: *funzione del gioco*

L'utilità dell'esercizio fatto attraverso il gioco e degli apprendimenti conseguiti pur se grandissima non è un *fine cosciente* e spesso passa inavvertita dal soggetto e spesso anche dall'adulto e dall'educatore.

*«Il gioco sarebbe quindi una sorta di esercizio o allenamento, necessariamente limitato e incompleto, per attività più genuinamente e pienamente umane» (Visalberghi, 1988, p.34).*

*«Per essere riconosciuta come ludica un'attività umana deve presentare il carattere generale di essere automotivata, cioè svolta in quanto direttamente autograticificante e non perché si vogliono conseguire particolari obiettivi in qualche modo utili e di per sé validi» (Visalberghi, 1988, p.35)*

*«Solo le attività automotivate, cioè le attività ludiche o comunque ludiformi sono capaci di strutturare insieme in modo innovativo e flessibile i comportamenti umani. Le attività coatte e di routine, eterodirette o tali da sacrificare troppo la gratificazione presente a presunti vantaggi futuri sono prive di fecondità spirituale» (Visalberghi, 1988, p.73)*

## Dal ludico al *ludiforme*: il lavoro

Nell'attività di lavoro il fine ha una funzione più complessa, non solo è indispensabile come mezzo procedurale per organizzare le attività presenti intese a conseguirlo, ma è anche un mezzo materiale per altre attività una volta realizzato.

Se il lavoro conserva i caratteri di *impegnatività*, *continuità* e *progressività* allora siamo di fronte ad un'attività ludiforme che non è semplice gioco.

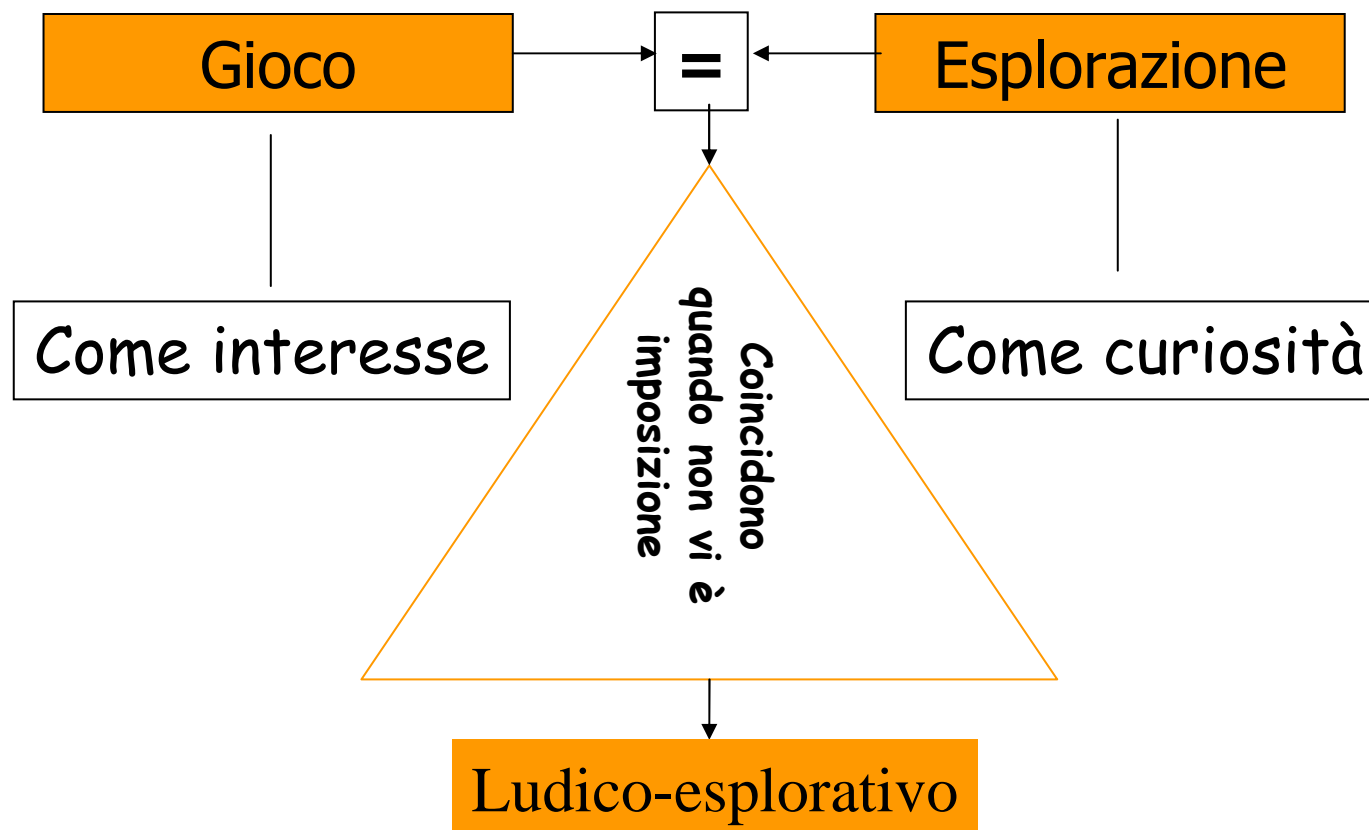
*«Le attività serie, quali un lavoro a buon livello di progettualità originale e flessibile, sono più ricche e appaganti del puro gioco per la presenza di prospettive ulteriori che entrano in modo determinante nelle valutazioni e nelle scelte presenti» (Visalberghi, 1988, p.34)*

## Dal ludico al *ludiforme*: il *ludiforme* come concetto centrale

«Il concetto di "ludiforme" è quindi complesso e sfuggente. Ma è centrale nella problematica educativa. Si connette con la coscienza di una crescita intellettuale che può avere (e normalmente ha) orientamenti applicativi, ma deve anche mantenere un respiro di libera avventura "spirituale"» (Visalberghi, 1988, p.35)

## Rapporto tra gioco ed esplorazione (pp.35-38, 41-42)

Dal ludico al ludiforme



Solo le attività automotivate, perché *impegnative*, *continuative* e anche in qualche misura *progressive*, cioè le attività ludiche o ludiforme sono capaci di strutturare in modo insieme innovativo e flessibile i comportamenti umani.

## Lavoro e gioco

Dal ludico al ludiforme

«Nell'attività ludica i fini intenzionali, pur necessari a svolgerla, hanno soltanto la funzione di mezzo procedurale: il fine del gioco, una volta conseguito, segna la fine del gioco stesso (l'utilità del gioco come esercizio non è presente nelle intenzioni di chi gioca, soprattutto se si tratta di un bambino). Ma non è affatto vero che, per converso, nell'attività lavorativa "seria" sia importante soltanto la seconda funzione "utilitaria" dei fini, e la prima non conti nulla o quasi nulla. Ciò significherebbe che la qualità della nostra esistenza, finché lavoriamo, non conta nulla, che la vita è sacrificio, e che occorre tenere in conto solo l'utilità futura, per noi e per gli altri, dei fini che perseguiamo. Vero è invece che il valore di un'attività produttiva sta anche e soprattutto nel suo presente carattere gratificante, cui collabora, in modo determinante ma non prevaricante, la consapevolezza del significato di ciò che stiamo facendo per un futuro migliore».

(Visalberghi, *Pedagogia e scienze dell'educazione*, 1978, p. 57)