

"Educare tra scuola e territorio",
Dipartimento della Formazione, Repubblica di San Marino.

Gioco e Tecnologia

Un corso tra (storia, teoria e pratica del) gioco e didattica. Una breve premessa.

"Conoscere il gioco per giocare con la conoscenza": può sembrare un mero "gioco" di parole, ma è stato davvero questo uno dei temi fondamentali che ha permeato **"Gioco e tecnologia", corso presentato all'interno degli itinerari formativi di "Educare tra scuola e territorio", iniziativa offerta dal Dipartimento della Formazione della Repubblica di San Marino per l'anno 2004/2005.**

Il corso, tenuto in cinque incontri pomeridiani da due ore ciascuno nel periodo tra Febbraio e Marzo, ha cercato di affrontare **alcune tappe fondamentali della storia del gioco e dell'evoluzione dei sistemi ludici, sia dal punto di vista concettuale, sia per ciò che concerne la struttura e le meccaniche di gioco, cercando di fornire idee, materiali ed esperienze che potessero contribuire alla dimensione didattica e formativa degli insegnanti.**

La partecipazione a questa proposta formativa dal punto di vista quantitativo è stata molto positiva: **il corso ha ottenuto una quindicina di iscrizioni, includendo insegnanti provenienti da vari ordini di scuola: scuole dell'infanzia, scuole elementari, medie inferiori e superiori;** segno, questo, che la curiosità per l'accostamento tra la dimensione ludica e quella didattica riguarda un'ampia fascia che si estende fino alle scuole superiori, dove spesso - anche per alcuni pre-concetti - la dimensione ludica è scarsamente o per nulla affatto considerata.

Il dato numerico è certamente indicativo ma non sufficiente per delineare in modo esaustivo la qualità del feedback ricevuto: **aspetti preminenti del corso sono stati infatti il tenore di partecipazione e di coinvolgimento da parte degli insegnanti che lo hanno seguito.** Del resto la natura stessa del corso, dato l'argomento centrato sulla dimensione ludica, aveva come presupposto stesso la messa in pratica di sistemi di gioco e quindi l'opportunità di esperire un grado di interazione abbastanza elevato. In effetti il fenomeno del giocare, come d'altronde quello legato al conoscere o all'apprendere, può essere definito (e quindi de-limitato) con puntiglio in modo teorico (la "letteratura" in entrambi i campi è certamente e fortunatamente - o sfortunatamente?- sconfinata) ma tutto ciò non è esaustivo in sé se non riesce ad essere esplorato come una pratica, un modo di vivere: in altri termini stiamo parlando del rapporto tra conoscenza ed esperienza.

Non si riesce ad imparare un gioco (e non solo quello) se non si inizia a giocarlo.

Ed è stato proprio questo uno dei fulcri su cui si è mossa la dinamica del corso.

Presentando alcuni temi del corso in forma scritta, ho suddiviso la trattazione nei cinque moduli che si sono tenuti: da una premessa teorica supportata da una sperimentazione che parte dall'esperienza viva dei partecipanti, il corso passa poi in rassegna alcune tappe della storia del gioco, dalle bambole alle simulazioni fino ai giochi di ruolo e ai più recenti e ormai pervasivi videogiochi, cercando di individuare i punti di contatto tra dimensione ludica e quella didattica. Vengono proposte anche tracce

per alcune sperimentazioni pratiche, che ovviamente nel corso hanno avuto un ruolo più marcato.

Non ultimo, alcuni ringraziamenti sentiti vanno al Dipartimento della Formazione: in particolare vorrei ringraziare Assunta Meloni, che mi ha supportato con entusiasmo nella preparazione e nella messa in pratica di questo corso. Un altro doveroso ringraziamento va a Luigi Guerra e al suo interessamento per questa iniziativa.

Infine ringrazio Cristina, che mi è stata vicina, come sempre, in questo appassionante viaggio carico di "luoghi" affascinanti ed intriganti, come quelli rappresentati dal gioco e dal giocare.