

IL GIOCO



*Il gioco come
atto libero*



*Limiti di luogo
e tempo*



*Ripensare e aprire
nuove possibilità
di serietà*



*Apertura a nuove
opportunità*



*Disponibilità alla
trasformazione*



*Emozioni e
apprendimento*

“Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero. Gioco non è la vita ordinaria o vera, è un allontanarsi da quella per entrare in una sfera temporanea di attività con finalità tutta propria. Gioco è un’azione che si svolge entro certi limiti di luogo, tempo e senso, in un ordine visibile, secondo regole liberamente accettate e fuori dalla

sfera dell’utilità” (Huizinga, 1946). Il gioco, in quanto motore di emozioni, rende possibile apprendere comportamenti e abilità. L’esperienza ludica consente di ripensare la serietà stessa, non con l’intento di distruggerla, ma per aprire nuove possibilità e modalità di viverla. Attraverso il gioco le persone riescono a distaccarsi dalla propria realtà, ad uscirne mentalmente e a svincolarsi dalle chiusure in cui usualmente si trovano a vivere, aprendosi a nuove opportunità di sperimentazione libera e piacevole. L’attività ludica si contraddistingue per astrazione dal consueto e per accettazione di rischi che generalmente si ha difficoltà ad assumere, dando l’opportunità di allentare le proprie rigidità, rendendo chi gioca disponibile alla trasformazione. Il potere di un’attività ludica risiede nella capacità di nascondere, di velare (e al contempo di svelare), di permettere a un individuo di trasformarsi e di diventare almeno per un attimo qualcun altro, introducendo una maschera e un elemento di estraniamento dal quotidiano. Quando giochiamo il cervello produce dopamina, sostanza che crea lo sviluppo di reti nervine in tutto il cervello: recenti ricerche hanno rilevato

“La maturità
dell’essere umano
è ritornare alla
serietà del gioco di
un bimbo”
J. W. Goethe

che in pazienti affetti da morbo di Parkinson e in bambini con sindrome di deficit dell’attenzione, il livello di dopamina è molto basso. Tutto questo spiega l’importanza del gioco per prevenire difficoltà nell’apprendimento. Durante il gioco più dell’80% del nostro sistema nervoso è occupato a integrare gli input sensoriali provenienti dal nostro corpo e dall’ambiente circostante: in questo senso il nostro cervello funziona come una macchina a elaborazione sensoriale e il gioco è la chiave d’accesso a questa “macchina”. Apprendimento e memoria sono facilitati e potenziati se si verifica un’associazione con l’attività emotiva, in quanto il sistema limbico, considerato il “centro emotivo” del cervello, si situa in stretta prossimità all’area responsabile della memoria a lungo termine. Per questo motivo, un’attività come il gioco, in grado di sollecitare forti emozioni, come eccitazione, curiosità, sorpresa, consente di ricordare più facilmente quanto accaduto e appreso.

Aspetti neurobiologici correlati al
gioco: apprendere attraverso le
emozioni, la novità e l’interesse



L'APPROCCIO LUDICO



L'utilizzo del gioco
in aula



Verso un cambiamento
di paradigma

1+1

Gioco d'aula
vs
approccio ludico



Contributo dei
partecipanti
all'aula



Realtà simulate e
realtà co-costruite

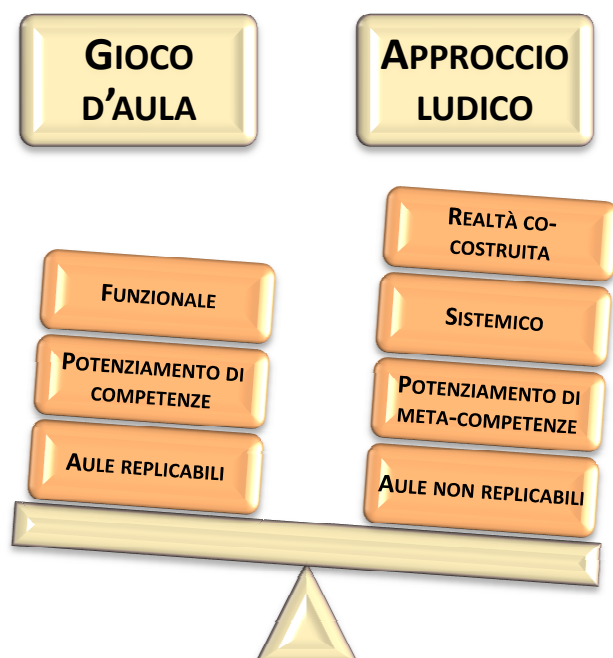


Le caratteristiche
distintive

Attualmente il gioco è sempre più utilizzato all'interno di attività formative, come metodologia in grado di facilitare il coinvolgimento dei partecipanti e di favorirne i processi di socializzazione. Pur essendo ampiamente diffusa, l'adozione di tale metodologia non ha comportato alcun cambiamento di paradigma nei modelli formativi applicati, ma soltanto un uso strumentale del gioco, alla pari di altre tecniche d'aula. L'approccio ludico, al contrario, consiste nell'introduzione di un vero e proprio modello di formazione "centrato" sul gioco, non basato sull'utilizzo del gioco come semplice momento esercitatorio, ma come modello di interpretazione di ciò che accade in aula.

Proviamo a vedere quali sono le principali differenze tra il gioco d'aula e l'adozione dell'approccio ludico. Il gioco è usato in formazione per potenziare alcune competenze, come ad es. il problem solving o la capacità di lavorare in gruppo; nell'approccio ludico il lavoro è volto allo sviluppo e al potenziamento di meta-competenze, come la flessibilità, la fantasia, la resilienza. Nel gioco le aule sono replicabili, i partecipanti sono coinvolti all'interno di uno schema fisso, rigido e preconstituito; nell'approccio ludico le aule non sono replicabili, ogni aula è una realtà unica e a sé stante, in cui il contributo dei partecipanti è determinante. Nel gioco le regole sono un aspetto centrale per l'attività che si andrà a svolgere; nell'approccio ludico ciò che risulta centrale è la libertà che gli individui sperimentano in rapporto alle regole. Nel gioco la realtà è semplicemente simulata; nell'approccio ludico la realtà è co-costruita attraverso il contributo dei partecipanti con la guida del formatore. Nel gioco è presente competizione tra i partecipanti; l'approccio ludico favorisce per lo più la *coopetition*, in quanto privilegia un atteggiamento di competizione cooperativa.

L'approccio
ludico come
modello
"centrato" sul
gioco





FORMATORE O GIOCATORE?



Passaggio dal piano ludico al piano di realtà



Analisi e riflessione



Promozione della conoscenza di sé



Attenzione al compito e alla relazione



Formatore al servizio del gruppo

La fase di lavoro più importante che contraddistingue l'approccio ludico è il momento di passaggio dal piano ludico al piano di realtà, che avviene nell'ultima fase, attraverso l'analisi di ciò che accade mentre si gioca e dei processi che si innescano. Si tratta di un momento di riflessione, in cui gli individui sono accompagnati nell'analizzare ciò che hanno vissuto in prima persona e a ricondurlo alle proprie realtà di provenienza ed esperienze professionali. L'esperienza diretta diventa determinante per la promozione della conoscenza di sé e delle dinamiche presenti all'interno di un gruppo, per il potenziamento delle risorse, per consentire di sperimentare anche errori, vivendoli non come fallimenti, ma come elementi di informazione per migliorare le proprie strategie. Il formatore non si limita a trasmettere un sapere, ma svolge una meta-funzione di guida per i partecipanti, ponendosi al servizio del gruppo. Presta attenzione, contemporaneamente, a due dimensioni che s'intrecciano all'interno dell'aula: al compito e alla relazione. Al compito, in quanto concentrato sull'obiettivo da raggiungere; alla relazione, perché costantemente in ascolto di ciò che accade nell'aula, in termini di necessità dei partecipanti, di rapporti interpersonali esistenti, di emozioni derivanti dal confronto delle diverse identità. Compito del formatore è saper gestire con equilibrio entrambe le dimensioni. Il formatore interviene il meno possibile nel gioco, agisce in modo che i partecipanti siano indotti a fare domande e a trovare soluzioni.

Il ruolo del formatore

CARATTERE

La Newsletter è stata stampata utilizzando il carattere ECOFONT realizzato dalla SPRANQ Creative Communications (Utrecht).



ECOFONT consente un risparmio del 20% dell'inchiostro. Il risparmio di inchiostro deriva da dei microfori presenti all'interno di ciascun carattere percepibili solo in caso di ingrandimento. Per informazioni: www.ecofont.eu

CONTATTI

Via S. Tommaso d'Aquino, 66
00136 Roma (RM)
Tel. 06.97.61.60.75
Fax 06.97.61.95.67



LO STAFF DI EULAB CONSULTING

Tel. 06.97.61.60.75
Fax 06.97.61.95.67
E-mail: newsletter@eulabconsulting.it

COPYRIGHT ©

Eulab Consulting s.r.l - Tutti i diritti riservati

Ciascun marchio di fabbrica citato in questa newsletter è proprietà delle rispettive aziende.

Ricevi questo messaggio perché hai espresso interesse per i prodotti e i servizi di Eulab Consulting.

Eulab Consulting protegge la tua riservatezza non cedendo in nessun modo il tuo indirizzo e-mail a terze parti.