

Recensione. Frison D., Menichetti L. (2020). *Metodi ludici. Tendenze e didattiche innovative 0-11*. Pensa MultiMedia.

---

Il volume di Daniela Frison e Laura Menichetti si articola in sei capitoli e racchiude, alla luce della letteratura scientifica, riflessioni teoriche e prassi metodologico-didattiche. Il volume è rivolto a educatrici, educatori e insegnanti dei servizi integrati 0-6 e della scuola primaria affinché possano essere supportati nella progettazione di curricula e attività play-based, muovendo dalla consapevolezza che l'introduzione di elementi di gamification in contesti educativi e formativi richieda una trasformazione non solo didattica ma anche organizzativa e culturale. Secondo le convinzioni di chi opera nel campo dell'educazione e della formazione e secondo la normativa scolastica italiana, infatti, sembra quasi che un maggior livello di apprendimento debba ottenersi allontanandosi progressivamente dalla dimensione ludica. In passato la maggior parte degli studi relativi al gioco si sono concentrati sulla prima infanzia ed è relativamente recente la rilevanza che il gioco sta assumendo in prospettiva lifelong e lifewide. La scelta delle autrici di indagare il gioco come elemento chiave della continuità 0-11 non isola il fenomeno, bensì apre a nuove piste di ricerca, per affrontare la tematica in relazione ad altri contesti e ad altre fasce d'età.

Il lavoro può essere concettualmente letto operandone una suddivisione in tre parti. La prima (capitolo I) definisce la cornice di senso che guida tutta la trattazione. Si apre con due interrogativi: se le forme ludiche possano sostenere i processi di apprendimento e se il gioco, atto libero, deliberatamente scelto, possa essere inserito in un'azione didattica progettata e guidata da obiettivi educativi specifici. La correlazione tra l'applicabilità dei metodi ludici nella progettazione didattica e gli obiettivi che la stessa intende perseguire obbliga a una riflessione, a partire dai framework esistenti, sulle competenze del XXI secolo, le quali, anche per la loro trasversalità, conducono al ripensamento di contenuti e metodi di insegnamento e apprendimento. Come ogni metodo – afferma Federighi nella prefazione – anche quello ludico è in costante evoluzione per rispondere in maniera sempre più appropriata a cambiamenti e a nuove sfide. Menichetti, a tal proposito, richiama le *active learning methodologies*, in cui rientra anche il play-based learning. Il gioco, infatti, si configura come elemento sostenibile, attivando di per sé conoscenze, skill, literacy, competenze, attitudini e qualità personali richieste per abitare la società del XXI secolo.

La seconda parte (capitoli II, III, IV, V) propone metodi ludici per lo sviluppo di alcune competenze incluse nei più condivisi framework per il XXI secolo e mette in luce la cifra originale del volume che affronta il gioco non come strumento, ma come “metodo agito dal soggetto in apprendimento” (p. 293). Come sottolinea anche Del Gobbo nella sua postfazione, infatti, le autrici fanno perno sulla valenza educativa del gioco, piuttosto che sull'azione eterodiretta che ne sfrutta le potenzialità: il gioco in sé genera processi di apprendimento embedded. Il secondo capitolo individua alcune forme ludiche coinvolte nello sviluppo della competenza del *critical thinking / problem solving*, partendo dall'assunto che questo richieda, accanto a capacità cognitive, anche volontà, motivazione e soddisfazione. Al di là del fatto che alcuni giochi siano “problem solving in sé” (p. 88), Menichetti si concentra su come il pensiero computazionale possa contribuire allo sviluppo di tale competenza e come esso possa essere inserito in percorsi ludici. Il richiamo è anche al coding che permette di interiorizzare modelli replicabili di soluzione ai problemi. Il supporto al problem solving rappresentato dai digital games apre una riflessione sull'intelligenza artificiale, che, svincolata dalle critiche oggi imperanti, può trovare

un suo spazio non contrapponendosi all'intelligenza umana, bensì potenziandola con un buon grado di efficienza nell'esecuzione di compiti risolutivi. Il terzo capitolo può essere letto come un'espansione del precedente, in quanto la competenza della *creativity*, definendosi come capacità di immaginare nuovi modi, talvolta inconsueti, per affrontare i problemi, concorre allo sviluppo di un *problem solving* che supera il livello analitico. La creatività, nel suo essere altro dall'innovazione, che in qualche modo fornisce una direzione all'atto creativo in uno specifico contesto, può essere allenata attraverso metodi ludici caratterizzati da un forte protagonismo del soggetto nel creare, come nel caso dello *storytelling*, e nel fare, dalla progettazione alla messa in atto di soluzioni, come nel caso dei *maker spaces*. Il quarto capitolo opera un affondo sull'*initiative*, accanto alla perseveranza e alla curiosità, come qualità personali che possono essere incoraggiate dal *risky play*. Frison cerca di espandere tale costrutto, superando una visione connessa a contesti outdoor e al rischio fisico, approdando ad una categoria più ampia, quella delle esperienze sfidanti e al concetto di *beneficial risk*, fino ad approfondire la *risk literacy*, sviluppata grazie alla proattività del soggetto in esperienze che richiedono una corretta postura di educatori e insegnanti e una consolidata fiducia da parte delle famiglie. La formazione e la sensibilizzazione, l'esposizione a esperienze sfidanti e la strutturazione degli ambienti di apprendimento rappresentano i fattori chiave per incoraggiare l'iniziativa e il *risk taking* a partire dalla prima infanzia. Il quinto capitolo si interroga sul ruolo del gioco nel favorire lo sviluppo della *social and cultural awareness*, alla base dell'esercizio di una cittadinanza globale. Emerge la dimensione culturale del gioco, che svela differenze, valori, evoluzioni culturali, ma anche credenze e visioni del mondo personali. Frison, nel tentativo di superare la difficoltà a intercettare tra le sperimentazioni giochi che sviluppino consapevolezza socio-culturale, opera una categorizzazione in cui è possibile vedere una pista operativa per la mobilitazione di questa competenza.

La terza parte (capitolo VI) richiama l'expertise del docente nell'attuare didattiche innovative. Il discorso prosegue, da un lato, con una messa a fuoco, nell'ambito dei metodi ludici, delle competenze digitali, quali chiave per superare la tendenza di adesione a mode, dall'altro, con un approfondimento inevitabile sull'aspetto della valutazione. Sono, infatti, chiare le difficoltà di verifica e monitoraggio all'interno di una didattica *play-based*, complessa già di per sé nell'attuazione, soprattutto in relazione allo sviluppo di competenze per le quali non sono noti indicatori. Tali aspetti chiedono un investimento sulla formazione iniziale e sullo sviluppo professionale di educatori e di insegnanti, affinché essi siano in grado di allestire progettazioni *play-based* orientate allo sviluppo di competenze e di proporre modalità di valutazione per monitorarne i progressi.

Il volume, con il suo procedere interrogativo, consente al lettore di essere avviato a processi di riflessione critica ancora prima di cogliere le proposte delle autrici. Lo stile di lezione dialogata che caratterizza il libro è sostenuto dall'esplicitazione degli obiettivi all'inizio di ogni capitolo, come un vero patto d'aula, e dagli ulteriori spunti di riflessione offerti in chiusura. Il lettore può, infine, apprezzare schede operative predisposte in conclusione di ciascun capitolo, frutto del lavoro di educatori, educatrici e insegnanti, in grado di offrire piste ludiche da sperimentare nella fascia di età da 0 a 11 anni, dai servizi educativi della prima infanzia fino a tutta la scuola primaria.

Francesca Marotti  
Università degli Studi di Firenze, [francesca.marotti@unifi.it](mailto:francesca.marotti@unifi.it)