

L'euristica: un'officina di gioco potenziale

Il libro di Antonio Di Pietro porta l'euristica, come modalità di formazione attiva, nel campo della pedagogia del gioco, e ne definisce gli ambiti essenziali nell'esperienza ludica infantile

Si narra che il grande matematico e fisico Archimede di Siracusa – siamo nel terzo secolo A.C. – entrando nella vasca da bagno e notando l'innalzamento del livello dell'acqua abbia avuto l'intuizione di quella legge fisica che avrebbe portato il suo nome e che afferma, in sintesi, che un corpo immerso in un fluido riceve una spinta dal basso verso l'alto uguale al peso del volume di fluido spostato.

Chissà quante persone avranno fatto prima e al tempo di Archimede la stessa esperienza, notando la stessa cosa, ma solo lui gridò *èureka!* che significa "Ho trovato!" (dal verbo *heurískō* che in greco significa *trovo*).

La cosa interessante è che Archimede non stava studiando il galleggiamento dei corpi, né aveva fatto ipotesi o ricerche empiriche su questo problema; una semplice esperienza di vita quotidiana aveva sollecitato la sua attenzione e la sua curiosità scientifica: perché quando entro nella vasca da bagno l'acqua si alza...? Intuizione impossibile facendo la doccia, verrebbe da dire...

Da quella esclamazione prende nome e significato l'euristica come approccio scientifico, cioè un procedimento di indagine che non si basa sull'applicazione di un metodo definito, ma privilegia l'intuizione a partire dal rapporto diretto con l'esperienza e da ciò che essa suggerisce, per prove ed errori, assumendo una certa provvisorieta dei risultati che si ottengono e che sono aperti a nuove soluzioni. L'euristica non va confusa con l'aleatorietà o la casualità, poiché richiede una relazione ricorsiva fra realtà, pensiero e azione che agisce sulla realtà: da cosa nasce cosa, ma anche pensiero sulla cosa.

È facile cogliere come l'euristica riguardi la scienza come l'arte nelle loro diverse espressioni, i processi sono sostanzialmente analoghi, mentre si differenziano gli esiti e le intenzionalità.

Tutto questo per presentare il libro di Antonio Di Pietro *Giocare con niente* (Edizioni Junior, 2020) che porta, nel

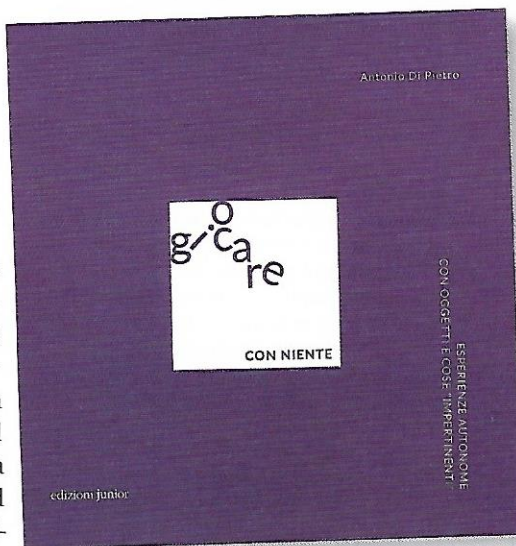
campo della pedagogia del gioco, l'euristica come modalità di educazione attiva, trattata con un eccellente apparato testuale e visivo. È un libro non solo scientificamente rigoroso nella sua impostazione ordinata, descrittiva, tassonomica, ma anche particolarmente bello da guardare e da scoprire. A questo felice connubio contribuisce il ricco apparato fotografico dello stesso Di Pietro e il sapiente, raffinato lavoro di grafica e impaginazione di Martina Zonca che ha reso la dimensione visiva – sostenuta da un'eccellente qualità di stampa – essa stessa un testo in sinergia con le pagine scritte.

L'autore si colloca in una tradizione pedagogica che ha i suoi punti di riferimento, a volte espliciti altre volte impliciti, nei CEMEA e nell'educazione attiva e nei lavori, tra gli altri, di Eleonor Goldshmid (a lei si deve l'ideazione del famoso "cestino dei tesori" e del concetto di "gioco euristico"), John Dewey (in particolare le due opere *Esperienza e educazione* e *Come pensiamo*), ma anche Maria Montessori, fino al "Reggio Children Approach".

Dopo una ricca introduzione dell'autore, il libro sviluppa in sette capitoli il concetto di gioco euristico definendone altrettanti ambiti essenziali nell'esperienza ludica dell'infanzia 0-6, la fascia d'età a cui si rivolge soprattutto una pedagogia del gioco che assume questo orientamento.

Ci troviamo di fronte a cataloghi di oggetti, i più disparati e i più comuni, che tutti noi conosciamo per i loro "valori d'uso", ma che i bambini possono scoprire sulla base delle "provocazioni" sonore o tattili, motorie o combinatorie, simboliche o logiche, raggruppati per categorie o secondo una intelligente casualità.

Come negli erbari o nei bestiari, o negli antichi trattati di storia naturale, ciò che ci viene mostrato qui ha una sua logica catalografica, essa risponde alle azioni di gioco possibili



che tali oggetti possono suscitare nei bambini. Non a caso essi, che si tratti di tappi di sughero, di un cucchiaino, di una cassetta da frutta, di una spazzola, di una vecchia macchina da scrivere, di mollette da bucato, sono prevalentemente rappresentati in forma decontestualizzata, scontornati come figurine ritagliate e incollate su un foglio.

Oggetti allo stato puro, come se fossero insetti o foglie la cui visualizzazione deve esaltarne le forme, i dettagli; fino a diventare, in un certo senso, forme astratte di cose che come

e l'impertinenza identifica qualcosa o un'azione che non si attiene a un canone di significato o di aspettativa comuni.

In questo senso Piero Bertolini ha scritto nel suo trattato di Pedagogia fenomenologica (*L'esistere pedagogico*, 1988), che giocare nel senso non banale e ripetitivo, non consumistico di tale modo di agire, può rappresentare "un'azione di autentica pericolosità. E spiega perché l'*homo ludens* per questo tipo di società, non può non essere considerato un *uomo scomodo*".



tali si aprono alla categoria del "possibile", per cui nel gioco una certa cosa è così, ma può anche essere diversa da così.

Appare quindi come una scelta interessante (provocatoria) di "pedagogia visiva" quella di non mostrare bambini intenti a giocare, ma solo materiali che preludono al gioco dei bambini e che provocano noi adulti ad intuire "euristicamente" o a immaginare bambini intenti a giocare con ciò che viene mostrato.

Di Pietro chiama questi oggetti "giocattoli non identificati", ma parafrasando il celebre OULIPO francese, l'Officina di Letteratura Potenziale di cui facevano parte, tra gli altri, George Perec, Raymond Queneau, Marcel Duchamp, Italo Calvino, mi piace definire questo libro un "Catalogo di gioco potenziale".

Arriviamo così al concetto di "impertinenza" che fa da filo conduttore alla modalità ludica descritta dall'autore: "Esperienze autonome con oggetti e cose impertinenti" recita il sottotitolo.

Termini come "impertinenza" e "divertimento" nel loro significato originario sono legati al gioco, nel senso che lo connotano come un'azione che esce dai binari prefissati della vita ordinaria: *di-vergere* significa appunto prendere una direzione diversa, essere in qualche modo "divergenti"

Dunque, non sono le cose a essere impertinenti, esse sono e rimangono cose, come il libro ce le mostra, nella loro suggestiva nudità; l'impertinenza è data, eventualmente, dalle azioni sulle cose e quindi dalle trasformazioni che, per gioco, quelle cose assumono.

L'impertinenza è quindi un atto di intenzionalità che nella relazione fra soggetto e oggetto attribuisce senso alla cosa e la pone su un piano di significazione altro.

La cosa può suggerire l'impertinenza, ma perché questa avvenga serve la soggettività "impertinente" di chi riesce a guardarla e ad agirla da un punto di vista non convenzionale. Qui non può sfuggire il riferimento al libro *Impertinenti* che Marco Dallari, Cristina Francucci e Rinaldo Novali pubblicarono nel 1997 per Fatatrac (fortunato chi ce l'ha perché è introvabile); un catalogo di impertinenze ludiche e creative che suggeriva percorsi di educazione estetica di cui si sente un estremo bisogno in una scuola sempre più omologata.

E così un filo pedagogico lega il libro di Antonio Di Pietro a quello di Marco Dallari (che è proseguito con altre "impertinenze" oltre quel libro) lungo tutto l'arco dell'infanzia, avendo Archimede e Duchamp, Dewey e Munari come maestri e "compagni di gioco".