

# THE BIG PLAYER



«Tutto col gioco. Niente per gioco».  
Baden Powell

«Avete mai visto insegnare a giocare a pallone a un bambino con un manuale facendo passare anni prima che il bambino dia un solo calcio?».

La dichiarazione di Thomas Kalil, direttore dell'ufficio delle politiche scientifiche e tecnologiche della Casa Bianca, è legata al tema centrale delle modalità didattiche e formative che si affacciano, in modo sempre più frastagliato, nel mondo dell'educazione, scolastica e non. E che vedono la progettazione, il fare e il giocare come pilastri dell'educazione a venire. Abbiamo scritto 'didattiche e formative' perché incontriamo un primo bivio che non è solo semantico: 'didattica', ambito della pedagogia che ha per oggetto lo studio dei metodi per l'insegnamento; 'formazione', ampia disciplina con l'obiettivo di una maturazione delle facoltà psichiche e

intellettuali grazie a una miscela di studio ed esperienze. Questa differenza, che nella storia dell'insegnamento ha avuto confini e pesi assolutamente distinti e definiti, vede in questi anni mutare i suoi paradigmi. È uno dei punti che concorrono a una nuova profilazione del mondo accademico e, soprattutto, di tutto quello che sta al di fuori del mondo istituzionale dell'istruzione. Normalmente (e un po' grossolanamente) si parla di didattica riferendosi a un target più giovane e comune legato a passaggi precisi in ambito pedagogico, mentre nella formazione si pone più l'accento sull'aspetto esperienziale. Che cosa è successo in questi anni nel rapporto tra didattica e formazione? E quanto hanno influito le tecnologie? Certamente è cambiato moltissimo senza che avvenisse una vera e

propria formalizzazione di questi cambiamenti. E sicuramente si è rovesciato un processo. Se prima era *top down* adesso è assolutamente *bottom up*. Le proposte, le novità, gli approcci, il fluire dinamico della didattica avvengono da pratiche che hanno origine 'dal basso' e non solo da addetti ai lavori, ma anche da altre figure e ambienti.

Il millennio appena iniziato ha visto affacciarsi prepotentemente la scienza al centro del palcoscenico di ogni tessitura sociale, economica e politica. Una scienza intesa in un'accezione fin troppo complessa e vasta, con perimetri continuamente in divenire che configurano una frammentazione e una biodiversità didattica sempre più ampia. Stiamo assistendo alla rottura del rapporto tra i percorsi didattici e formativi e il mondo del lavoro, caratteristica che invece aveva attraversato (e rassicurato) tutto il Novecento.

Si sono frammentate, più dal basso che dall'alto, le dinamiche didattiche istituzionali, sotto il peso dell'infinita disponibilità di conoscenza e della enorme quantità di strumenti, più o meno tecnologici, che nascono quotidianamente, per tutti gli ambiti e per tutte le età.

### La società del DNA. Formazione permanente, lavoro ridondante

Che cosa sono didattica e formazione oggi? Come cambiano i paradigmi mentre bio, nano e info-scienze producono in continuità nuova conoscenza?

Siamo diventati 'discenti a vita', a partire dagli ambiti pre-scolari via via fino alle università e, più tardi, alle specializzazioni e ai *refill* necessari allo svolgimento di buona parte di ogni attività.

E, d'altra parte, che cosa è il lavoro oggi, quanto è necessario, quali competenze servono? A parte una generica richiesta, esclusivamente quantitativa, di aumento di produttività, quasi a prescindere dallo specifico contesto, si fa fatica a dare un ruolo oggi al lavoro, in continuità con la sua centralità del secolo scorso. Anzi, moltissimi lavori, forse la maggior parte, sono diventati inutili o ridondanti.

Due punti di riferimento reciproci, formazione e lavoro, stanno quindi cambiando contemporaneamente i loro orizzonti e le rispettive posizioni. Non è facile immaginare o interpretare le nuove coordinate. Che cosa può derivare da questa separazione sempre più evidente tra modalità e contenuti della formazione e necessità, se ancora ci sono, del mondo lavorativo?

Sta avvenendo un fenomeno che alcuni epistemologi

hanno già ipotizzato per l'intera società: il superamento della serialità e dei flussi costanti che le società del Novecento, disegnate dalla rivoluzione industriale, proponevano (lavoro fisso, certezze assolute, sapere come *asset* immutabile), con la necessità di produzione di una conoscenza nuova ma sempre coerente e granitica, almeno nei suoi fondamentali e nelle sue applicazioni.

Una destrutturazione ormai costante porta invece la società a configurarsi come una struttura del DNA. Basata, cioè, sulla discontinuità, sulla mancanza di una visione semplificata ma anzi ridondante e replicante, proprio come buona parte del genoma. Una società che si stacca dal modello, forse eccessivamente protettivo, delle regole dei sistemi produttivi legati all'economia e alla finanza e si focalizza su temi più legati alla condivisione, alle prospettive, a utopie rese più urgenti e vive dall'aumento delle disuguaglianze all'interno delle stesse aree geografiche.

Una società più creativa e più fragile. Più esposta e più diseguale.

### Autoformazione, autonomia, autostima

Nel nuovo millennio le tecnologie da una parte e, soprattutto, la finanza dall'altra, tolgono centralità al ruolo del lavoro, mentre l'accademia cerca di mantenere saldi i suoi principi eludendo, in parte, gli eventi salienti:

- l'interrompersi del flusso naturale tra livelli di formazione e livelli di lavoro (anche e soprattutto per un eccesso di domanda di lavoro dovuto alla sua sempre maggiore inessentialità);
- la difficoltà della maggior parte degli impianti didattici e accademici di dare risposte, oggettivamente difficili, a una domanda di formazione che possa avere un collegamento diretto con i mondi che hanno a che fare con un lavoro realmente legato e utile alla contemporaneità;
- la necessità sempre più urgente degli individui, causa delle due condizioni di cui sopra, dell'*autoformazione* permanente, della sempre maggiore *autonomia* rispetto al lavoro e del rafforzamento di una *autostima* individuale.

Tre 'A', queste ultime, che sovrappongono vita e lavoro, aumentando le difficoltà di approccio a un mondo che ha caratteristiche urgenti e importanti di novità. Un mondo davvero nuovo.

In questo magma indistinto dove è difficile, proprio per le ondate sempre più frequenti di nuova conoscenza, anche solo trovare sentieri per un orientamento quantomeno basico, uno degli esercizi più frequenti e dibattuti è dato dagli approcci, dalle metodologie, dalle dinamiche create (e continuamente modificate) dall'uso delle tecnologie.

Se partiamo dai primi anni di vita del bambino e dalla presunta o acclarata necessità di programmazione (*coding*), è chiaro fin da subito che i metodi di ingaggio e di interesse hanno modalità che sono soprattutto figlie delle tecnologie. Senza voler entrare nelle dinamiche massmediali sull'esistenza o meno dei nativi digitali, in fondo un'etichetta indistinta che accompagna in parallelo gli anni di nascita con l'introduzione di interfacce particolarmente intuitive per i giovanissimi utenti, è ormai assodato, a livello didattico, il peso sempre maggiore che il fare e il giocare, la sperimentazione e l'errore hanno nell'apprendi-

mento strettamente legato alla progettazione individuale e collettiva. Il che avvicina didattica e formazione in maniera significativa. Crescere le nuove generazioni, soprattutto in ambito scientifico, è, in realtà, un sottoinsieme del grande ombrello del formare e del tenere in costante aggiornamento anche una grande parte delle generazioni più e meno giovani, che hanno bisogno di strumentazioni cognitive sempre diverse in modo da essere almeno adeguate alla convivenza sociale e anche a eventuali attività. Oppure necessarie a una nuova sceneggiatura lavorativa, quasi sempre autonoma, magari all'interno di reti e di ecosistemi.

Tra gli effetti collaterali della globalizzazione finanziaria e della crescita impetuosa della strumentazione tecnologica troviamo, inoltre, una riduzione consistente del numero di persone legate ad attività lavorative garantite e durature, nelle grandi così come nelle piccole e medie aziende.



**C'è meno lavoro dipendente, c'è più lavoro autonomo, c'è un lavoro sempre più distribuito, c'è una necessità globale di flessibilità mentale per avere visione, ma anche per un apprendimento sempre più veloce e costante delle tecnologie che abilitano e definiscono professioni sempre più diverse, sempre più specialistiche, sempre più liquide.**

### Design, Make, Play

*Design, Make e Play* sono oggi le parole d'ordine di una formazione allo stato nascente e, al contempo, già matura, ma sono anche le radici delle attività più ambite o semplicemente possibili per le giovani generazioni:

- il *designer* (progettista) nelle sue forme e accezioni più ampie;
- il *maker*, artigiano che utilizza una gamma di tecnologie sempre più ampie e specifiche;
- il *player*, giocatore-utente che, attraverso il gioco, apprende e crea trasferendo e acquisendo competenze necessarie per le sue attività attuali e potenziali.

Se la prima attività ha allargato competenze e ambiti di un mestiere, quello del *designer*, nato sostanzialmente prima delle tecnologie e figlio di una progettazione espressione del saper fare artigiano e della manifattura novecentesca, *maker* e *player* vedono ridefinire il proprio significato.

Proprio partendo dalla radice latina 'ludo', che presuppone un piacere nella pratica del gioco, è sempre più definita una figura a metà tra l'utente e il creatore. Una figura che, nell'ambito più stretto e specifico delle tecnologie, prende il nome di *prosumer*, consumatore e produttore allo stesso tempo. Le modalità dell'imparare e quelle del lavorare convergono sempre di più perché il mondo digitale fa da acceleratore, offrendo una strumentazione comune.

Così come il confine tra ambienti didattici e formativi, più o meno formali, è stato quanto meno modificato

attraverso sconfinamenti successivi, fino a essere quasi completamente abbattuto da una completa ibridazione dei criteri che informano i due diversi ambiti. Dove l'accesso ai saperi può diventare sempre più casuale. Una sorta di *knowledge random access*.

### The big player

La figura del *player*, sempre più centrale, non nasce dal nulla. Tutte le dinamiche del gioco (da *try and error*, competizione, collaborazione per la competizione, *what if*, 'facciamo che tu...', sperimentazione e scambio di ruoli) sono modalità spontanee che l'uomo mette in campo per imparare da sempre, soprattutto nei primi anni di età.

Perché lo definiamo con l'etimo anglosassone (dove, tra le altre cose, significa anche suonare)? Perché, se dobbiamo avvicinarci a una figura professionale che può trarre, molto spesso in autonomia, il massimo dei vantaggi da un contesto scientifico-tecnologico di siffatte caratteristiche, il rapporto con il gioco (e, ovviamente, con le sue regole) trova radici fertili in quei Paesi che creano tecnologie e che ne formalizzano gli utilizzi. Senza dimenticare che la natura dello scopo dà forma all'azione in sé e il gioco per imparare è strutturalmente diverso dal gioco che serve per far passare il tempo. Il cooperare per competere è anche una delle caratteristiche di qualsiasi gioco di squadra, di qualsiasi team. Le ondate di conoscenza successive e ravvicinate, la necessità di essere in rete continuamente per avere una strumentazione adeguata di saperi, l'impossibilità di essere 'uno nessuno e centomila' in un processo che spesso necessita di skill diversi, porta a mettere al centro la figura di colui che gioca, con il suo portato di passione e di autonomia, che spesso ha bisogno della competenza e dell'abilità degli altri. Anche solo per misurarsi. Che può anche, in questo caso, ridefinire le modalità di gioco (crea, progetta, sperimenta, cambia

di volta in volta fonti conoscitive, regole, sovrverte paradigmi consolidati). La formazione che si sta affacciando, con le sue dinamiche che non si discostano dai meccanismi della ricerca che lavora per addizione e per scarti logici, necessita di una mole di dati sempre più importante per poi interpretarli in un'ottica spesso inconsueta. In fondo, la stessa improvvisazione musicale si basa sulla migliore conoscenza delle regole possibili, che poi sono superate e trasgredite. I metodi di formazione alla musica che si sono succeduti tendono a modificare il processo di accumulazione del sapere passando continuamente dalla teoria alla pratica e non attendendo di aver imparato tutte le basi teoriche adeguate per poter provare, cioè suonare (*play*), cioè giocare (*play*). Per continuare in questa metafora pensiamo all'esplosione della musica rock negli ultimi sessant'anni, alla quantità di talento, sintesi efficacissime di testi, musica, *action*, espressioni quasi polisensoriali dei periodi in cui sono state realizzate e fruite. E quanto gioco, quanta gioia, quanta identità hanno saputo dare a milioni di persone, basandosi spesso su una ristretta competenza tecnica.

Didattica e formazione, sempre di più e sempre più naturalmente, trovano (e qualche volta subiscono) gioco e giocatori al centro dei loro percorsi mentre bio, nano, info-scienze, da una parte, e la centralità della strumentazione scientifica e tecnologica dall'altra, sono i paradigmi su cui avviene il confronto. *Design, Make e Play* sono i pilastri di un sistema che oggi si riferisce soprattutto ai cosiddetti STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*), le basi della cultura scientifica oggi dominante. In realtà sono i pilastri di un sistema che tende alla riprogettazione, alla riorganizzazione, al ripensamento di tutte le discipline, nessuna esclusa, in maniera più libera e senza confini. Ancora una volta, in questi anni, la multidisciplinarietà sta al centro e cambia le regole del gioco. Un gioco sempre più ampio e interessante.

