



13 aprile 2021

Pagina 1 di 2



Il gioco, l'adolescenza e la pandemia

(a cura di Riccardo Mattioli, per l'équipe educativa di Spazio di Opportunità presidio educativo di Bologna, dagli 11 ai 17 anni)

Una delle fasce d'età più danneggiata dalla pandemia (in termini di occasioni e opportunità perdute) è quella degli adolescenti. L'esperienza fatta attraverso il confronto con l'altro è determinante nella crescita; sappiamo quanto la formazione della personalità possa dipendere dalle sfide evolutive dell'adolescenza. Uno dei modi più facili per confrontarsi è il gioco.

Come educatori di Spazio di Opportunità abbiamo tentato diversi approcci al gioco e osservato alcune fasi differenti nel coinvolgimento.

La prima fase che consideriamo è quella precedente al Covid-19. Il gioco non aveva confini, composto da giochi fisici e da giochi di società. Certamente i dispositivi (*devices*) erano presenti e usati; spesso durante le attività venivano sfoderati *smartphones* di ultima generazione che distraevano i partecipanti.

La fase successiva, ovvero quella del *lockdown* totale, ci ha portato a cambiare completamente abitudini quotidiane e metodi lavorativi. Dopo un'analisi della situazione ci siamo riconvertiti a un'azione educativa basata sullo svago a distanza. Non avendo la possibilità di incontrarci né fra di noi né coi ragazzi ci siamo attrezzati con gruppi e chat, ripensando i nostri laboratori e le nostre attività perché fossero *tutorial* replicabili da ognuno a casa propria o contributi e recensioni dei ragazzi su film e serie. Infine abbiamo proposto quasi quotidianamente giochi di società online, come quelli che si possono trovare su *Board Game Arena*; oppure il più noto e ancora più semplice *skribbl.io*. Questo impianto di socialità virtuale era sostenuto dalle nostre chat con i ragazzi.

Inizialmente i ragazzi hanno seguito la nostra proposta variegata, ma dopo alcune settimane abbiamo notato un calo delle presenze. Abbiamo immaginato che questo potesse dipendere soprattutto dalla fatica di seguire ogni possibile aspetto dell'interazione sociale attraverso schermi e *devices*. Dunque ci siamo riorganizzati: non più frequenti attività con basso grado di coinvolgimento, ma una sola e importante narrazione ludica, cioè una caccia al tesoro online.

Mettendo insieme competenze trasversali e riferimenti crossmediali (video, utilizzo di mappe, conoscenze di cultura generale, immagini, capacità calcolatorie) abbiamo creato un quiz basato sull'esplorazione. Il punteggio finale è stato dato in base al tempo e alla percentuale di risposte esatte. Questo ha stimolato i ragazzi a partecipare, proprio perché la caccia al tesoro era qualcosa di unico, creato apposta per loro e da condividere con amici.

Nel corso dell'estate 2020 lo Spazio di Opportunità, progetto selezionato da Con I Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile e co-finanziato da Fondazione Golinelli, ha aperto di nuovo al pubblico, proponendo laboratori per una decina di ragazzi a turno, così da rispettare le restrizioni attive in quel periodo.

Fra gli altri abbiamo sperimentato Scratch con cui ci siamo approcciati al gaming, inteso sia come esperienza di gioco virtuale che come costruzione del gioco stesso.



13 aprile 2021

Pagina 2 di 2

Arriviamo così alla fase ottobre 2020 - marzo 2021, in cui siamo stati aperti, ovviamente con ingressi contingentati basati sulla capienza delle stanze. Sono stati proposti laboratori su diversi argomenti (fumetto, web radio, cineforum, ciclofficina), sempre coniugati all'esigenza dei ragazzi di studiare e ritrovarsi, riacquistando un po' di quella socialità che oggi non è semplice trovare.

Abbiamo notato come alcuni preferissero rimanere connessi al wi-fi con i loro *device* piuttosto che interagire col gruppo dei pari o fare attività strutturate. Una dinamica di isolamento che colpisce soprattutto chi è poco socievole; una tendenza che potrebbe risalire alla timidezza caratteriale, una disattenzione verso il momento che si sta vivendo. La maggior parte però ha partecipato attivamente ai giochi e alle attività proposte, soprattutto i più grandi, interessati a rendere più sociale l'esperienza.

Anche oggi, dopo un'ulteriore chiusura, vediamo cambiare il valore attribuito al gioco: continua ad assumere significati differenti a seconda dell'interazione permessa.