

LABlearning ^{FLASH 03} estate 2012

Il progetto LABlearning è finanziato dal Lifelong Learning Program della Commissione Europea. Ha lo scopo di rimotivare giovani svantaggiati attraverso il loro coinvolgimento in progetti e laboratori basati sull'utilizzo dei nuovi media. In tal modo verrà offerta una guida utile agli istituti e ai docenti interessati in tutta Europa.

Per contatti consulta il sito web di progetto <http://www.lablearning.eu/>

INTRATTENIMENTO O GIOCO IMPEGNATIVO?



I giochi e l'apprendimento appartengono tradizionalmente a due mondi diversi: il mondo dell'insegnamento accademico e il mondo dell'intrattenimento. Questo scenario però è cambiato radicalmente. Molti giochi sociali e *serious game* sono stati sviluppati con un crescente interesse da parte dell'istruzione proprio nell'utilizzare questi giochi per cambiare il classico insegnamento frontale, offrendo ai giovani esperienze di apprendimento più accattivanti.

Questi tipi di giochi ben si inseriscono nei principi di apprendimento proposti dai laboratori creativi o *media lab*: essi offrono un obiettivo da raggiungere chiaro, un apprendimento *step-by-step*, un riscontro immediato, prove e verifica degli errori, interazione sociale, lavori di squadra, un pensiero strategico e molto spesso delle simulazioni di vita reale o connesse ad essa. Ma prima di tutto, questi giochi offrono un'eccitante narrativa visiva ed interattiva, completamente differente dai consueti libri di testo.

Giochi così concepiti non sono da considerarsi intrattenimento, ma piuttosto giochi impegnati. Essi incoraggiano una *full immersion* nell'apprendimento, un investimento a lungo termine di energie, una continuità d'interesse e un dialogo sociale. Per questo motivo, i *serious game* sono un'ottima risorsa per i *media lab*, specialmente quando questi sono indirizzati a ragazzi svantaggiati o privi di motivazione.

L'UTILIZZO DEI GIOCHI DIGITALI



Naturalmente, i *serious game* devono essere strettamente relazionati al soggetto: in questo modo è possibile imparare la matematica o una lingua, ed è possibile farlo da soli o in team. I giochi digitali più adeguati ad essere utilizzati in questi laboratori sono quelli che offrono al ragazzo una squadra che lo aiuti ad esplorare diversi ambiti della realtà sociale come la politica, l'educazione, la questione energetica, o giochi che offrono invece la possibilità di risolvere argomenti complessi, spesso connessi a conflitti, cambiamenti o situazioni irrisolte.

I migliori *serious game* non invitano il ragazzo a nascondersi dietro al computer, alla televisione o ad altre consolle di gioco; offrono piuttosto una interazione sociale,

implementata su base locale, con gli stakeholder della comunità o con altri giovani attraverso una piattaforma di gioco on-line. Pertanto, questi giochi digitali possono costituire grandi risorse per i *media lab* e per l'apprendimento basato su progetti e sulla risoluzione di problemi, specie per giovani ragazzi privi di motivazione. Oggi, i *serious game* invitano sempre più gruppi di ragazzi a contribuire al gioco stesso, cambiandone le trame e oltrepassando la dimensione di quest'ultimo.

CREARE GIOCHI DIGITALI



L'utilizzo più interessante dei giochi digitali nei *media lab* potrebbe essere quello di coinvolgere i ragazzi nella creazione, progettazione e costruzione dei *serious game* (strettamente connessi agli argomenti in questione e ai bisogni educativi dei ragazzi stessi). Certamente è una "missione impossibile" penserete, ma lo è veramente? Non necessariamente!

Innanzitutto i *media lab* non sono sempre presieduti dai mentori o insegnanti formali, ma anche da *media designer* e da *media expert*. Questo significa che è possibile stabilire progetti in cui i team di giovani collaborano tra loro e con i *media design* ed *expert* o, ancora meglio, con giovani sviluppatori di giochi che hanno bisogno di testare un nuovo prodotto e fare pratica.

Creare un gioco digitale porta i ragazzi verso tutte le fasi dell'apprendimento, offrendo loro l'opportunità di andare a fondo nel processo, privilegiando questo nuovo metodo di apprendimento rispetto a quello frontale.

Molti ragazzi svantaggiati, *drop-out* o privi di motivazione hanno dei *talenti*. Questi talenti potrebbero non essere riconosciuti dall'insegnante in classe, al contrario potrebbero essere riconosciuti e fatti emergere proprio dai progetti di game design.

ESSERE UN GIOCO DIGITALE



L'utilizzo più eclatante di un gioco digitale può essere quello di ricreare l'apprendimento e le dinamiche scolastiche. Si potrebbe pensare: questo è troppo! Va bene utilizzare questi giochi, ma creare addirittura una scuola come gioco...

LAB *flash*

Una simile esperienza è stata fatta a New York City: *The Quest2Learn School* è la prima scuola che permette di esplorare in che modo i giochi digitali possono essere utilizzati nella creazione di *curricula*, progetti di apprendimento, un ambiente scolastico completo, ecc. Guardate voi stessi all'indirizzo web: <http://q2l.org/>.

Per la maggior parte delle persone, trasformare la scuola in un gioco digitale può essere troppo, forse una prospettiva strategica... In che modo dunque sfruttare i grandi principi dell'apprendimento attraverso i giochi digitali per la creazione di progetti? Come creereste un progetto di quattro settimane per un gruppo di ragazzi basato sui principi del *digital gaming*?

Qualora lo realizzaste, per favore contattateci! Il gioco incontra la didattica!

Per saperne di più sui giochi e nei media lab e sulle buone iniziative Europee sui giochi applicati all'apprendimento e all'inclusione consulta www.lablearning.eu