

SEZIONE 1 CAPITOLO 3 TITOLO: COME I GIOCATORI IMPARANO AD IMPARARE MENTRE GIOCANO?

Abstract

L'obiettivo principale del capitolo è quello di mostrare i benefici e le carenze dei videogiochi per l'acquisizione, da parte degli studenti, della competenza di "imparare ad imparare":

- Abilità come l'autoriflessione e l'autoconsapevolezza dei processi di apprendimento associati a questa competenza.
- Conoscenza acquisita su ciò che è noto e sconosciuto, sulla rilevanza dei contenuti o sulla capacità di imparare da soli.
- Atteggiamenti e valori, come la motivazione o la fiducia in se stessi, che sono la chiave per acquisire la competenza di "imparare ad imparare", dove i videogiochi usati correttamente possono rivestire un ruolo importante in quanto strumenti di divertimento.

Per fare ciò, inizieremo a riflettere sulla definizione di "imparare ad imparare" e sulla bibliografia relativa ai videogiochi in classe. In seguito saranno studiati gli aspetti positivi e negativi dei videogiochi, soprattutto in quanto utilizzo da parte degli studenti per acquisire le abilità, le conoscenze, gli atteggiamenti e i valori che vanno di pari passo con la competenza "imparare ad imparare". Infine, saranno forniti alcuni suggerimenti metodologici per aiutare gli educatori a fare un uso efficace dei videogiochi per far acquisire questa competenza, in particolare per quanto riguarda i tre aspetti seguenti:

- Per la selezione dei videogiochi più adatti ad acquisire la competenza "imparare ad imparare".
- Per quanto riguarda le strategie educative più efficaci per raggiungere l'obiettivo che gli studenti imparino ad apprendere.
- In relazione all'uso dei videogiochi come strumenti efficaci per l'acquisizione di tale competenza.

Parole chiave: Videogiochi; Giochi educativi; Materiale didattico; Insegnamento basato sulle competenze; Metodi di apprendimento

Introduzione

Il 18 dicembre 2006 il Parlamento Europeo e il Consiglio dell'Unione Europea hanno prodotto una serie di considerazioni e raccomandazioni dal titolo "Competenze Chiave per l'apprendimento permanente: Un quadro di riferimento europeo", che descrive le qualità fondamentali di cui tener conto nella pianificazione, organizzazione e gestione dell'apprendimento permanente. Questa pubblicazione include le seguenti otto competenze di base, di cui la competenza "imparare ad imparare" è considerata quella che supporta tutte le attività di apprendimento:

1. Comunicazione nella lingua madre.
2. Comunicazione in lingue straniere.
3. Competenze matematiche e competenze di base in scienza e tecnologia.
4. Competenza digitale.
5. Imparare ad imparare.
6. Competenze sociali e civiche.
7. Senso di iniziativa e imprenditorialità.
8. Consapevolezza ed espressione culturale.

La terza e la quarta competenza fanno riferimento all'uso degli strumenti tecnologici. Il mondo occidentale è attualmente di fronte al fenomeno dell'Internet degli oggetti e l'uso della tecnologia fa parte della vita quotidiana dei cittadini. Le nuove generazioni sono immerse in un mondo tecnologico che evolve ad alta velocità dove l'adattamento a nuovi contesti e la tolleranza ai cambiamenti tecnologici è un requisito essenziale per essere adeguatamente informati e collegati. La tecnologia inonda praticamente tutti gli ambiti della vita, dalle attività più semplici e quotidiane come la mappatura di un percorso su un GPS, a quelle più complesse e sofisticate come l'utilizzo di



certificati digitali per firmare digitalmente documenti che coinvolgono il personale direttivo di una multinazionale.

Il contesto del gioco e dell'intrattenimento non è al di fuori di questo ombrello tecnologico. Lungi da ciò, l'uso dei videogiochi è attualmente molto diffuso soprattutto tra i giovani. Il grande potenziale di queste risorse non è sfuggito alla riflessione degli educatori, che sempre più spesso le utilizzano come risorse didattiche per il loro carattere eminentemente motivante.

In seguito analizzeremo come i videogiochi, intesi come strumenti didattici, possono aiutare ad acquisire la competenza "imparare ad imparare". Per fare questo, inizieremo a studiare la definizione e le caratteristiche principali di questa competenza, nonché a stabilire le capacità, gli atteggiamenti e i valori ad essa associati. In secondo luogo, si passerà ad analizzare le principali ricerche che affrontano i videogiochi intesi come strumenti educativi. La sezione successiva tratta di come i videogiochi possono essere utilizzati come risorse per facilitare l'acquisizione di abilità, attitudini e valori relativi alla competenza "imparare ad imparare". Infine, il capitolo si conclude con una descrizione delle principali strategie per gli educatori che intendono utilizzare i videogiochi come sussidi didattici, nonché dei loro requisiti di efficacia. Una serie di conclusioni e riferimenti completeranno la parte teorica di questo capitolo.

Conclusione

Abbiamo iniziato definendo "imparare ad imparare" come la competenza utile per dissociare la dicotomia insegnante-studente in modo che gli studenti siano in grado di imparare autonomamente e consapevolmente. Abbiamo anche stabilito le capacità, gli atteggiamenti e i valori associati a questa competenza. Dopo aver analizzato i principali studi accademici sull'utilizzo dei videogiochi in classe, sono state fornite una serie di linee guida per realizzare le potenzialità dei videogiochi per l'acquisizione di "imparare ad imparare".

I videogiochi si sono dimostrati strumenti utili per l'acquisizione di alcune competenze fondamentali, come l'autodisciplina, la ricerca consapevole di opportunità di apprendimento, la capacità di autovalutazione, la ricerca autonoma di informazioni, la capacità di risolvere problemi e superare ostacoli, la corretta gestione del cambiamento e la capacità di applicare un apprendimento preliminare a nuovi scenari. Al contrario, i videogiochi non dovrebbero essere



considerati gli strumenti più appropriati per l'acquisizione di competenze in materia di ricerca di aiuto, quali consulenza, orientamento o supporto.

Per quanto riguarda gli atteggiamenti e i valori associati all'"imparare ad imparare", la motivazione è una caratteristica spesso associata all'uso dei videogiochi in classe. Infatti, la motivazione degli studenti è spesso la ragione principale che spinge gli insegnanti a utilizzare queste risorse.

Tuttavia, l'uso dei videogiochi come strumenti didattici deve essere pianificato in anticipo e collocato nel contesto di una strategia educativa. Inoltre, perché la strategia sia efficace, devono essere soddisfatte le seguenti condizioni:

- È necessario selezionare il videogioco giusto.
- L'insegnante deve conoscere il gioco avendoci giocato in precedenza.
- Il videogioco deve essere analizzato per identificarne il contenuto e il potenziale educativo.
- Una classificazione preliminare dei videogiochi deve essere fatta in base al loro potenziale educativo.
- Il videogioco selezionato deve adattarsi agli scopi e ai contenuti dell'istruzione.
- Il videogioco deve essere contestualizzato in base al tipo di studenti e alle loro condizioni sociali.
- La figura dell'insegnante è necessaria per guidare gli studenti a riflettere sull'esperienza educativa.
- L'insegnante deve assicurarsi che gli studenti siano consapevoli della connessione tra il videogioco e l'apprendimento.
- Gli insegnanti devono orientare e prendere decisioni durante il processo didattico con i videogiochi.
- Gli insegnanti devono essere qualificati in termini di competenza digitale, progettazione di strumenti di monitoraggio, valutazione, capacità di lavoro di gruppo, atteggiamento favorevole, ecc.....
- Condizioni quali spazi, infrastrutture, attrezzature, accesso agli archivi di giochi online e connessione internet devono essere adeguate.

- Occorre tener conto di considerazioni metodologiche.

In breve, l'uso dei videogiochi deve essere configurato, progettato ed eseguito dagli insegnanti in modo da ottenere una vera e propria esperienza educativa, evitando che l'aula acquisisca le dinamiche di una stanza dei giochi.

