

Apprendere... giocando

I giochi catturano l'attenzione dei ragazzi e rappresentano un'attività particolarmente privilegiata nel loro mondo. Gli educatori riconoscono che i giochi divertono e motivano i giovani sebbene la riflessione sia ancora aperta sull'eventuale valore aggiunto che l'attività ludica rappresenta nell'ambito dei processi di apprendimento. Perché i giochi coinvolgono e motivano i ragazzi? E come mai noi ci occupiamo del gioco in ambito educativo?

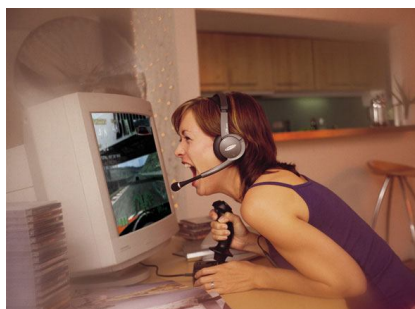
Games engage

Il gioco coinvolge perché diventa fonte di divertimento e, in linea di massima, tutti quanti amiamo giocare. I giochi hanno delle regole designando una struttura che facilita la nostra attività. Hanno degli obiettivi che guidano ciò che facciamo. Le persone rispondono positivamente all'offerta dell'interazione ludica. Il ritmo è parte integrante di un buon game design e questo ci tiene interessati al flusso delle azioni. Il gioco ci permette di vincere e questo ci fa sentire bene. L'attività ludica rispecchia la competizione della vita reale e in qualche modo funge da stimolo. Il problem solving ci spinge ad essere creativi e pieni di risorse. Infine il gioco è basato su una narrativa e questo coinvolge le emozioni e promuove i processi di comprensione.

Se tali elementi sono ben pensati e se riescono a mettere insieme la sfida con feedback in un'ottica formativa, riusciremo a definire un interessante processo di apprendimento.

Il gioco motiva l'apprendimento

Tutti i giochi sfruttano molti degli aspetti spesso praticati nell'ambito dell'insegnamento motivazionale. Un gioco efficace può, per esempio, motivare l'apprendimento attraverso un role-play sviluppato su una solida struttura narrativa. Il gioco in qualche modo promuove il processo di problem solving richiedendo risposte creative in un contesto di sfida.



Un gioco può prendere strade inaspettate e innovative che stimolano il nostro interesse. L'apprendimento basato sul gioco (GBL – Game Based Learning) promuove l'autonomia, dando la possibilità a chi gioca di controllare le proprie azioni e quindi di poter in un certo modo gestire la propria esperienza. Il riscontro è immediato, rilevante e stimolante.

Per ulteriori informazioni visitare il sito
<http://www.proactive-project.eu>

Una questione di gioco

Marc Prensky, in una lettera aperta al Presidente Barack Obama, sottolinea l'importanza e la piena accettazione del GBL nell'ambito del sistema educativo:

“Come possiamo fare spazio nelle nostre pratiche educative ai comportamenti etici, al pensiero critico, ai processi decisionali, al problem solving e al giudizio? Dove inseriamo l'insegnamento della definizione degli obiettivi, della programmazione, dell'auto-direzione e dell'auto-valutazione? Dove dovremmo mettere l'insegnamento del pensiero creativo, del disegno, del gioco per aiutare i nostri bambini a trovare la propria voce? In che modo insegniamo ai nostri studenti ad essere proattivi, ad assumersi rischi in maniera cautelata, a pensare a lungo termine, criticamente e strategicamente?”

Prossimi passi

Il gioco coinvolge i giovani, motivandoli ad apprendere e offrendo loro una piattaforma che allarga il panorama dell'insegnamento e dei processi di formazione. Il nostro prossimo passo sarà quello di sviluppare giochi che possano rispondere ai quesiti sollevati da Prensky, giochi che sostengono ed estendono la sfida formativa che di giorno in giorno affrontiamo: come programmare un percorso di apprendimento che possa interessare, stimolare e apportare elementi di valore al processo formativo.