ProActive: la creatività degli insegnanti attraverso il gioco

LE CINQUE METAFORE DELL'APPRENDIMENTO

Tradizionalmente nell'insegnamento istituzionale viene utilizzato un solo paradigma dominante. Tuttavia, numerosi studi svolti in contesti di lavoro e di vita quotidiana mostrano come l'acquisizione di competenze non possa essere considerata un'attività mentale e individuale a se stante, bensì debba essere trattata come un processo sociale e situato che costituisce parte integrante dello sviluppo del soggetto nei contesti di attività in cui opera (Lave e Wenger, 1991). Se l'insegnamento è un processo situato e interattivo, allora non può essere vincolato a un solo modello, bensì deve essere flessibile per poter rispondere alle esigenze poste dai soggetti coinvolti, dalla situazione e dal contesto di riferimento. Recenti studi (Simons, 2004) mostrano come in contesti reali i discenti apprendano attraverso cinque modelli differenti, preferendone uno all'altro a seconda della situazione, o combinandoli simultaneamente per ottenere un apprendimento più efficiente. A questi modelli, che Simons (2004) chiama "metafore dell'apprendimento" corrispondono specifiche caratteristiche dei soggetti implicati, della situazione che li vede coinvolti e del contesto in cui operano.

Le cinque metafore dell'apprendimento utilizzate all'interno di ProActive sono l'acquisizione, l'imitazione, la partecipazione, la sperimentazione e la scoperta.

IL GAME-BASED LEARNING

L'uso di giochi per veicolare contenuti didattici è considerato un metodo innovativo adeguato a coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento. Prensky (2001) sostiene, infatti, che la società del Web 2.0, di cui gli studenti di oggi sono i protagonisti, sia dominata dall'apprendimento ubiquo e dall'apertura mentale e che queste caratteristiche la rendano troppo differente da quella da e per cui i nostri sistemi di apprendimento sono stati creati. I "Digital Natives", secondo Prensky (2001) sono abituati a un carico di stimolazione elevato, a cercare le informazioni di cui hanno bisogno contemporaneamente attraverso tutte le fonti a loro disposizione indipendentemente dal fatto che queste siano accreditate dalle istituzioni o meno e a concentrarsi su più attività contemporaneamente. Appare evidente come la flessibilità, la creatività e l'innovazione debbano essere i punti di forza dei processi di insegnamento destinati a questo tipo di utenti. È in quest'ottica che nasce l'apprendimento basato su giochi virtuali; qui i discenti hanno la possibilità di navigare liberamente all'interno di un ambiente progettato con lo scopo di veicolare conoscenze e competenze. Tuttavia, gli insegnanti sono restii ad adottare giochi preconfezionati per veicolare i programmi scolastici in quanto i sistemi istituzionali non ne supportano l'uso.

PROACTIVE: INTRODUZIONE AL PROGETTO

ProActive – Fostering Teachers' Creativity through Game-Based Learning – è un progetto europeo attivo da gennaio 2010. Scopo del progetto è creare spazi di apprendimento dove gli insegnanti possano sviluppare dei giochi educativi attraverso l'uso di due software e utilizzarli all'interno di sessioni formative basate sul gioco. ProActive vuole enfatizzare il ruolo degli insegnanti come designer dell'apprendimento, per svilupparne la creatività e la flessibilità. Il progetto è indirizzato a insegnanti e formatori di 3 sub-programmes (Comenius, Erasmus e Leonardo), che potranno sperimentare il modello proposto da ProActive in 18 siti pilota in 4 Paesi Europei (Italia, Spagna, Gran Bretagna e Romania).

Per gli insegnanti che parteciperanno al progetto è previsto un training intensivo in due giornate di workshop (che si svolgerà presso i locali di Sapienza a marzo 2011. Per maggiori informazioni contattare barbara.mellini@uniroma1.it), in cui saranno fornite le indicazioni per progettare dei giochi per l'apprendimento attraverso Eutopia e <E-Adventure>, due game editors che saranno messi a loro disposizione gratuitamente insieme ai relativi manuali d'uso. Sarà inoltre dato supporto tecnico e pedagogico agli insegnanti che vorranno sperimentare l'uso di questi giochi nelle loro classi. I giochi creati all'interno del progetto saranno poi collezionati all'interno di un database pubblico e gratuito appositamente dedicato e resi disponibili per usi futuri sul sito di ProActive.

Il valore aggiunto del progetto è infatti quello di unire un modello psico-pedagogico integrato, basato su cinque metafore dell'apprendimento, a una metodologia innovativa, il game-based learning.

Per approfondire:
• Il sito ufficiale del progetto:
http://www2.ub.edu/euelearning/proactive/joomla/

Bibliografia:
• Lave, J., & Wenger, E. (1991). "Situated learning. Legitimate peripheral participation". Cambridge, MA: Cambridge University Press.
• Prensky, M. (2001). "Digital game-based learning". New York: McGraw-Hill.
• Simons, R.J. (2004). "Metaphors of learning at work and the role of ICT". Workshop Learning and Technology at Work: London.

English abstract: ProActive is a European project funded on 2010 under the LLP program. The main objective of the project is to foster teachers' creativity and flexibility by helping them implementing educational games including integrated psycho-pedagogical frameworks.

Mellini Talamo e Giorgi