

II Progetto e-VITA: L'esperienza intergenerazionale dell'Europa attraverso i Serious Games

Redazione di formazione-esperienziale.it

Il progetto e-VITA promuove e studia l'innovazione pedagogica definendo nuovi approcci all'apprendimento contestualizzato e basato sullo studio di problemi. Inoltre, facilita meccanismi di trasferimento delle conoscenze che integrano Game Based Learning [GBL] con concetti di apprendimento intergenerazionale. Verranno sviluppati alcuni "giochi culturali europei" a partire da esperienze di persone che hanno compiuto viaggi oltre confine quando l'Europa non era ancora unita. Attraverso questi giochi gli utenti avranno la possibilità di vivere parte dell'Europa del passato, venendo per esempio a conoscenza delle inflessibili regole di allora su viaggi e spostamenti, dei differenti sistemi economici e monetari e delle incertezze riguardanti gli aspetti e le diversità culturali dei vari paesi. Tutto ciò verrà realizzato secondo modalità coinvolgenti volte a suscitare riflessioni sui traguardi raggiunti dal processo d'integrazione europeo, al di fuori di un contesto formale ed educativo.

Il progetto e-VITA è cofinanziato dalla Direzione Generale dell'Istruzione e della Cultura della Commissione Europea all'interno del Lifelong Learning Programme, Key Activity 3.

II background del progetto

La ricerca pedagogica nell'ambito dei processi di apprendimento e di training è costantemente chiamata ad affrontare nuove sfide. Una di queste sfide affrontate dal progetto e-VITA di rendere l'apprendimento più significativo, affinché le conoscenze possano essere acquisite più rapidamente per poter essere immediatamente trasferite in contesti reali.

Concetti innovativi e modelli pedagogici per un efficace trasferimento e salvaguardia delle conoscenze basate sull'esperienza, sono elementi cruciali per rafforzare in Europa una "società della conoscenza" caratterizzata da notevoli cambiamenti demografici. Le tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) svolgono dunque un ruolo fondamentale nell'affrontare tali tematiche.

Negli ultimi 20 anni la società europea ha investito molto nello sviluppare infrastrutture tecnologiche e nel promuovere il loro uso. Un numero rilevante di programmi e progetti hanno condotto ad un sostanziale aumento dell'utilizzo dell'ICT in una larga scala di applicazioni. Secondo EUROSTAT, alla fine del 2007, il 54% delle famiglie europee aveva la connessione ad Internet, rappresentando il 43.4% della popolazione totale (in confronto ad una media mondiale del 20%). Questo valore è destinato a crescere, e per continuare a promuovere l'utilizzo di Internet, esistono moltissimi approcci innovativi sia a livello nazionale che europeo. Ad ogni modo, il rilevante aumento dell'utilizzo dell' ICT pone nuove sfide alle società del ventunesimo secolo, in particolare per quanto concerne tematiche come l'apprendimento e la gestione della conoscenza.

Il progetto e-VITA affronta diverse tematiche chiave riguardanti quest'area di ricerca, che includono:

- Approcci finalizzati al training delle abilità del ventunesimo secolo. La diffusione con cui l'ICT si è imposta ha cambiato il modo di vivere, di lavorare e di formarsi. Questa tendenza implica forti pressioni e richieste all'ambito dell'educazione: preparare la società verso il futuro. Le capacità del ventunesimo secolo si focalizzano sull'uso della conoscenza per pensare in modo consapevole e critico, collaborare, comunicare, risolvere problemi, creare e continuare ad apprendere.
- Promuovere le potenzialità dell'ICT. Le tecnologie hanno un altissimo potenziale nel campo della formazione. Possono essere utilizzate per favorire una profonda comprensione di concetti correlati e complessi, per esplorare sistemi, per risolvere problemi e connettere gli utenti in fase di apprendimento a contesti di vita reale. Dopo un investimento ventennale sulle infrastrutture ICT, è ora il momento di assicurare una consapevolezza generale e una piena integrazione a livello pedagogico. Il futuro dell'ICT in ambito educativo sta nelle innovazioni a livello pedagogico.
- Favorire lo scambio di conoscenze ed esperienze a livello intergenerazionale. Considerare i cambiamenti demografici europei significa anche trovare dei modi per promuovere un efficace trasferimento e salvaguardia delle conoscenze basate sull'esperienza. Ciò contribuisce fundamentalmente ad un miglioramento delle competitività e produttività dell'economia europea, attraverso un miglior utilizzo della conoscenza, della tecnologia e delle capacità propri del patrimonio di conoscenza europeo.

Obiettivi

Combinando due approcci metodologici, il progetto e-VITA promuove ed esamina l'innovazione guidata da principi pedagogici definendo nuovi approcci relativi al concetto di apprendimento problem-based e contestualizzato e al trasferimento della conoscenza attraverso l'integrazione di Game Based Learning (GBL) con elementi di natura intergenerazionale.

Sarà sviluppata una raccolta di giochi che migliorerà il livello di consapevolezza della cultura europea a partire dalla trasmissione di esperienze di viaggi oltre-confine di abitanti della vecchia Europa. Ciò permetterà agli utenti di fare esperienza in modo innovativo e coinvolgente di momenti storici europei in cui regole ferree relative a viaggi e processi migratori, differenti sistemi economici e monetari nonché incertezze legate a interazioni multiculturali erano all'ordine del giorno. Pertanto, i giochi favoriranno una riflessione personale sulle conquiste del processo di integrazione europea al di fuori di un ambito didattico tradizionale e formale. Gli esiti del progetto, che includono modelli pedagogici innovativi, lo sviluppo e l'implementazione di GBL e approcci intergenerazionali, possono essere trasferiti ad altri contesti di apprendimento per diversi utenti all'interno di differenti organizzazioni.

Il progetto si focalizza su GBL al fine di fornire giochi altamente motivanti, coinvolgenti e in grado di formare alcune abilità proprie del ventunesimo secolo come l'adattabilità, l'autodeterminazione, l'assunzione del rischio, la comunicazione interattiva e la determinazione delle priorità; tali abilità risultano particolarmente complesse da insegnare mediante approcci tradizionali.

I Serious Games (SGs) sono simulazioni virtuali interattive di situazioni reali in cui l'utente sviluppa strategie di comunicazione o comportamento per raggiungere uno scopo, affrontare delle situazioni, prendere in considerazione elementi contrastanti e provare diverse alternative per vedere come il contesto reagisce a diversi stimoli. Molto simili e vicini alla realtà, i Serious Games sono multi situazionali - cioè l'utente può sperimentare diversi aspetti della stessa situazione.

Promuovere approcci di apprendimento intergenerazionale è cruciale per il trasferimento e la salvaguardia delle conoscenze basate sull'esperienza. Generazioni diverse possono trarre reciproci benefici dallo storytelling, e l'intero processo di apprendimento risulta essere biunivoco. Storie ed esperienze personali riguardanti la storia europea, sono un interessante ed affascinante tematica, e rappresentano una significativa risorsa culturale che può andare facilmente persa. L'approccio di e-VITA è basato su una tecnica di storytelling contestualizzato; infatti è ampiamente riconosciuto che le storie sono comprese più velocemente e più facilmente rispetto a concetti astratti e teorici, e contestualizzano la conoscenza in un concreto gioco di situazioni con fatti, connessioni ed emozioni risultanti in un approccio olistico che promuove la conoscenza esperienziale.

Il gioco

Il progetto e-VITA si propone di sviluppare una raccolta di giochi finalizzati a promuovere una consapevolezza culturale europea mediante la trasmissione di esperienze oltre-confine da parte delle generazioni passate a giovani utenti di cittadinanza europea. Questi giochi danno la possibilità ai giovani utenti di fare esperienza in un modo coinvolgente ed innovativo di aspetti passati della vita nei paesi europei prima dell'istituzione dell'Unione Europea, per esempio difficoltà nei viaggi e processi migratori, differenti sistemi economici e monetari nonché incertezze legate a interazioni multiculturali. Di conseguenza, i giochi progettati promuovono una riflessione personale sui successi del processo di integrazione europeo, al di fuori da un contesto didattico formale.

La metodologia

La metodologia che sta alla base del progetto e-VITA cerca di riprodurre un ambiente di apprendimento finalizzato ad ottenere esiti formativi di eccellenza. Utilizzare i Serious Games per raggiungere una efficace condivisione della conoscenza e per il trasferimento dell'esperienza rappresenta un compito complesso; per questo motivo il progetto e-VITA fa specifico riferimento a framework pedagogici e alla relazione tra le teorie di apprendimento e i Serious Games. Verrà applicato un sistema quadridimensionale che considera le dimensioni dell'utente in fase di apprendimento, della pedagogia, del contesto e della rappresentazione al fine di definire un approccio partecipativo con chiare guidelines per l'implementazione e il trasferimento di conoscenza.

I Partners

/maginary è specializzata nella progettazione e nello sviluppo di Serious Games e simulazioni per la formazione e il marketing.

ILI Institute for Innovation in Learning (FIM-NewLearning) è un dipartimento dell'Università Friedrich-Alexander (FAU) di Erlangen-Nürnberg che lavora costantemente dal 1976 sui media e sul network-based learning e sui sistemi di riqualificazione professionale nel contesto della formazione permanente.

Il Serious Game Institute (SGI) si trova nel Technology Park dell'Università di Coventry. SGI è leader globale per gli smart spaces.

Il Centro Nazionale per la Ricerca Scientifica (NCSR) "Demokritos" è un centro pubblico di ricerca multi disciplinare. La sua missione principale è la creazione e la diffusione di una nuova conoscenza e la distribuzione di servizi specializzati.

La Sociedade Portuguesa de Inovação (SPI) è una società che si propone di offrire ai suoi clienti la consulenza più efficace attraverso una serie di servizi che assistano i clienti nella promozione del pensiero innovativo e di opportunità internazionali.

L'Università Jaume I (UJI), creata nel 1991, è un istituto per alta formazione e ricerca finanziato pubblicamente, e mira allo sviluppo sociale, economico e culturale della sua comunità attraverso la creazione e la trasmissione della conoscenza.

Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi (Accademia di lettere ed economia di Lodz) è attualmente una delle più grandi Università private in Polonia, con circa 30.000 studenti. L'Università offre curriculum per lauree di primo livello, master e studi post-laurea per 14 facoltà.

I Serious Games

I Serious Games sono simulazioni ludiche interattive di situazioni verosimili in cui il giocatore svolge un ruolo primariamente attivo. Quanto più gli scenari simulati sono simili alla realtà, tanto più la fruizione dei Serious Games acquista valore in quanto gli esiti dell'apprendimento possono essere facilmente trasferiti in diversi contesti della vita quotidiana e lavorativa

Le informazioni e le sensazioni sperimentate restano fortemente impresse, permettendo ai giocatori di affinare la loro percezione, attenzione e memoria, quindi facilitando cambiamenti comportamentali attraverso il cosiddetto "learning-by-doing". I Serious Games diventano così strumenti utili per:

- Formazione professionale;
- Campagne di sensibilizzazione ed educazione;
- Marketing;
- Attività di promozione;
- Campagne a scopo sociale.

Nel 2003 un gruppo di esperti di formazione e alcune aziende di videogiochi hanno voluto confrontarsi con le nuove sfide del training. Per mantenersi competitiva ogni tipo di azienda necessita di immediate risposte alle nuove sfide del mercato e di abbandonare di processi e strumenti obsoleti. Per rispondere a questa esigenza è stata fondata la Serious Games Foundation che ha designato i Serious Games come soluzioni innovative per il settore militare e medico e, in generale, per situazioni caratterizzate da forti cambiamenti.

Mescolando l'interazione ed il coinvolgimento di giochi con obiettivi che vanno oltre il semplice intrattenimento, i Serious Games vengono utilizzati con successo per educare, addestrare, allenarsi, formare ed informare in un modo incisivo ed efficace. I Serious Games, trasversali rispetto a diversi settori, sono stati sperimentati e positivamente valutati anche nel settore educativo, di trasmissione dell'eredità culturale e della comunicazione, dal momento che possono essere potenzialmente utilizzati per il raggiungimento dei più svariati obiettivi.