



UNIVERSITÀ
DI TORINO

Game based learning in didattica

Dott.ssa Melania Talarico
melania.talarico@unito.it



ARGOMENTI

Introduzione

- Video giochi e ricerche
- Game based learning
- Teorie a sostegno dell'apprendimento con il gioco

Riepilogo

INTRODUZIONE

In questa lezione affronteremo il tema del game based learning applicato alla didattica, facendo riferimento agli studi e alle ricerche sui video giochi, sui giochi digitali e sui modelli di progettazione. Verranno inoltre prese in considerazione le teorie sull'apprendimento e sulla motivazione a sostegno dell'approccio game based learning.

I Video giochi

In questa parte parleremo delle diverse tipologie di videogioco e delle caratteristiche che lo rendono adatto anche per l'apprendimento.

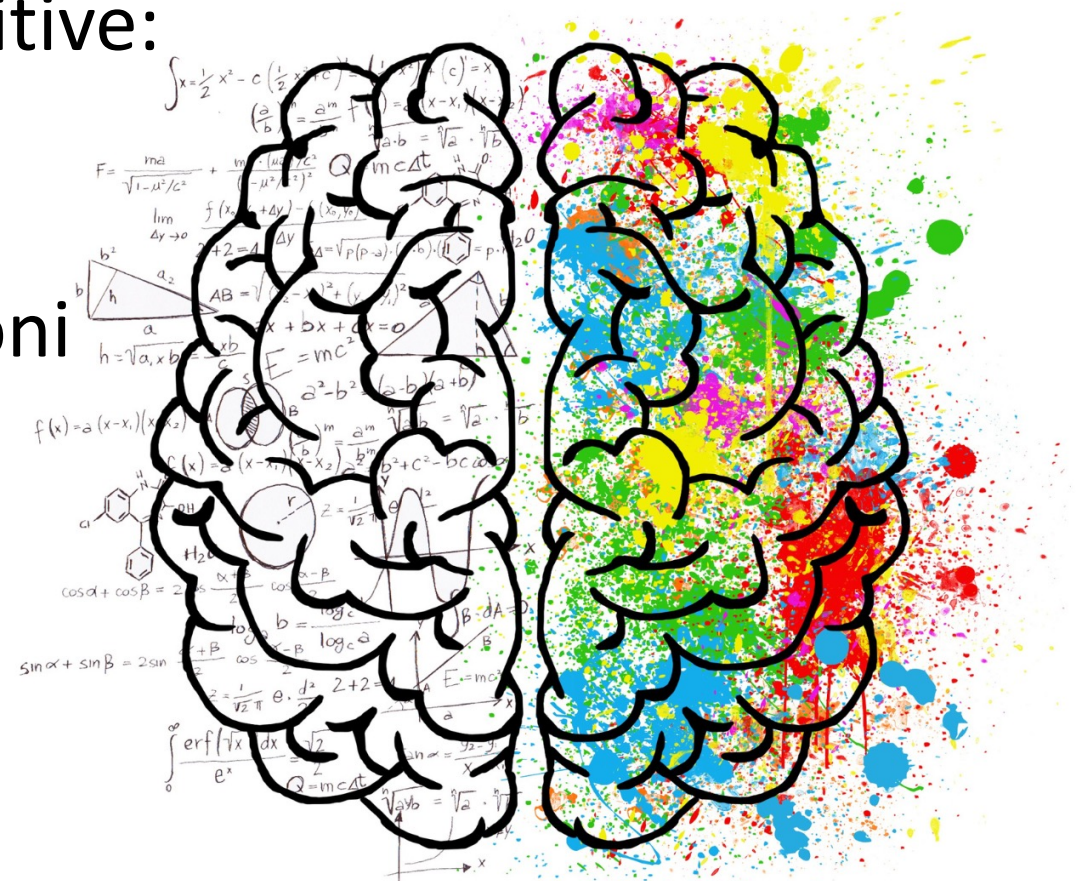
Videogiochi e apprendimento

I video giochi sono spazi stimolanti che aiutano i discenti a elaborare delle informazioni nelle forme comunicative più vicini a loro.



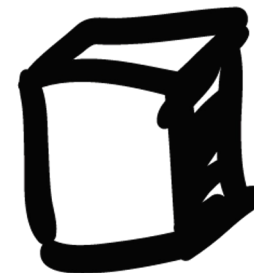
Le ricerche dimostrano che i video game possono attivare e migliorare diverse funzioni cognitive:

- Visuo spaziale
- Elaborazione delle informazioni
- Memorizzazione
- Problem solving



I video giochi possono dividersi in
serious game e *game based learning*.

Che differenza c'è?





Serious Game

Hanno avuto un grande successo e si riferiscono a tutti quei giochi che sono realizzati con una valenza educativa e didattica. Questo li distingue dagli entertainment video game, che sono realizzati con il semplice scopo di divertite e non hanno una valenza educativa e/o didattica



Game based learning

E' considerata una metodologia. Se nei serious game parliamo di prodotto, in questo caso ci si concentra sulla progettazione che porta lo studente a realizzare un gioco utile da un punto di vista dell'apprendimento, con valenza educativa e/o didattica

Progettare un'attività di game based learning





Quali sono i vantaggi?

Personalizzare

Aumentare la motivazione

Aumentare il senso di autoefficacia e di autodeterminazione

Rinforzare il pensiero convergente e il pensiero divergente

Rinforzare la metacognizione

Rendere una disciplina più appetibile

Aumentare la partecipazione

Aumentare la collaborazione



Le teorie alla base
del del game based
learning

Motivazione, senso di
autoefficacia e teorie
dell'apprendimento con il gaming
permettono di comprendere
meglio su quali basi teoriche si
realizza una didattica basata sul
gaming



Teoria del gaming learning

Dalla meta analisi di Sailer e Omner (2019), si evince che si stia sviluppando una teoria riguardo a come i contenuti didattici influenzino i risultati di apprendimento degli studenti e i loro comportamenti.

Questa teoria definisce l'esistenza di quattro componenti:

- Contenuto didattico
- Comportamento e atteggiamenti
- Caratteristiche del gioco
- Risultati dell'apprendimento



Teoria dell'autodeterminazione del sè

Questa teoria è strettamente legata ai livelli di motivazione e al senso di autoefficacia percepito dal discente.

Quest'ultimo più si sente capace di saper affrontare un compito e più aumenterà il suo impegno e il senso di controllo verso i propri processi di apprendimento.

Questa teoria si lega alla gamification, poiché uno degli aspetti fondamentali è il feedback costante presente nei giochi che permette di aumentare il senso di autodeterminazione.



Teoria dell'autodeterminazione del sè

Quando il senso di autodeterminazione è alto gli studenti:

Si sentono in grado di controllare i loro comportamenti e le loro conseguenze

Percepiscono che hanno capacità sufficienti per portare a termine i compiti

Hanno la sensazione di appartenere a un gruppo o interagire con gli altri

Riepilogo

In questa lezione abbiamo parlato di Video giochi, serious game e game based learning. Abbiamo visto le ricadute dei video giochi in termini di apprendimento, la progettazione di un gioco, e i suoi vantaggi in ambito didattico.



BIBLIOGRAFIA

Bonaiuti, G., & Bruni, F. (2014). Instructional design e game-based learning. *Form@re. Open Journal per la formazione in rete*, 3(14), 1-5.