TEMA

Navigate: il Progetto Europeo per supportare l'Information Literacy attraverso il gioco

Stefano Menon

Fondazione Politecnico di Milano
Si occupa di Digital Learning & Collaboation, è principalmente impegnato in progetti europei sull'innovazione didattica
www.linkedin.com/in/stefanomenon
stefano.menon@polimi.it

keywords: *serious games, Infomation Literacy, Università, Erasmus+, Navigate, fake news*

Cominciamo dall'Information Literacy

Il DigComp2.1 (https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use), ovvero il framework europeo a sostegno delle competenze digitali, rappresenta oggi un punto di riferimento ben noto nel Sistema educativo e formativo.

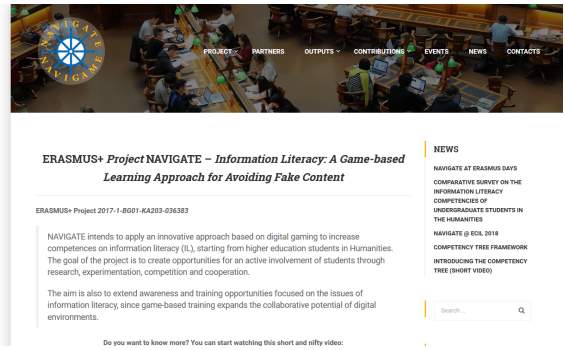
Si tratta di un impianto alquanto strutturato, una matrice in cui si intersecano le diverse aree che concorrono a costruire la competenza digitale con i diversi livelli di abilità per ciascuna di esse.

C'è ovviamente anche dell'altro, ma per i nostri scopi possiamo fermarci al primo livello di approfondimento, in cui troviamo le 5 aree di competenza, di cui la prima è l'**information e data literacy**.

In pratica ci si aspetta che la popolazione europea sia in grado di gestire l'informazione e la conoscenza attraverso un uso consapevole di queste conoscenze:

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali;
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali.

Il progetto Navigate



Il progetto Navigate (https://www.navigateproject.eu/), parzialmente finanziato dal programma Erasmus+, ha provato a sondare quale sia il livello di Information Literacy nella popolazione degli studenti universitari di area umanistica in 3 università in Europa: l'Università degli Studi di Parma, L'university of Library Studies and Information Technologies di Sofia (Bulgaria) e l'Università di Gavle (Svezia). Il risultato dei questionari somministrati (https://app.box.com/s/n7051odobj8qy8s3v5mj2vpureevcj0a),che non hanno valenza statistica nella loro campionatura, ma rappresentano comunque un'interessante fotografia, o meglio "set di fotografie" dell'attitudine degli studenti universitari odierni, ha mostrato una situazione peggiore di quanto le premesse del progetto avessero prefigurato. Gli studenti tendono ad avere una percezione della propria competenza ben superiore a quella che sono poi in grado di agire di fronte a una richiesta specifica e questa lacuna si rispecchia nell'atteggiamento che in generale è quello di consumatori di informazione piuttosto che di verificatori, creatori, co-creatori o meglio di "prosumer" – termine in voga già negli anni '80, ma che forse è rimasto più un proposito che un atto compiuto, anche se con l'avvento del così detto web 2.0 è tornato di moda.

Un riferimento interessante a livello di scuola superiore si trova in un precedente numero di bricks: Educazione alla cittadinanza digitale, all'uso della rete e dei Social Network (n3-2017). Al suo interno l'articolo di F. Filippazzi esamina i risultati della competizione Web Trotter 2017 (http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/09/SET2017_06_Filippazzi.pdf): coerenti con quelli emersi dalla mappatura realizzata dal progetto Navigate, che pur indaga il livello universitario.

Il ruolo dei giochi, anzi degli Applied Games

La domanda successiva è: come si può supportare l'accrescimento di queste competenze nella didattica? La risposta è in parte già nel titolo del progetto Navigate stesso, che recita: "*A Game-based learning approach for Avoiding Fake Content*". In realtà questo indica solo una direzione da perseguire quando si inizia ad aprire la scatola e a guardare tra gli ingranaggi. Ci si inizia a domandare ad esempio che relazioni sussistono tra dei giochi che sono ritenuti avere connessioni con l'information literacy e le specifiche competenze ad essa legate.

Figura 2 - L'albero delle competenze legato alle priorità emerse dalla mappatura iniziale, basato sul digcom2.1

O, ancora, se questi supposti giochi che potremmo chiamare serious games o applied games (mi piace di più) sono veramente dei giochi: hanno cioè tutte quelle componenti che servono per poter dire che siamo di fronte a un gioco, partendo dalla presenza di regole e obiettivi e passando dal "divertimento" al ruolo attivo di giocatore?

In questo periodo la partnership, che oltre ai tre istituti universitari prima citati comprende la Fondazione Politecnico di Milano, sta lavorando a una mappatura dei giochi esistenti. Evidentemente non potrà essere esaustiva, ma ritengo che possa essere rappresentativa dello stato attuale delle cose: si è assistito a un iniziale fiorire agli inizi degli anni 2000 e a un progressivo abbandono di questo tipo di giochi, tanto che gli ultimi 10 anni hanno visto la pubblicazione di un numero limitato di nuove risorse. Oggi sembra esserci un nuovo fermento, in parte collegato (in termini di opportunità) allo sviluppo delle APP, che spesso svolgono un effetto moltiplicatore.

Ma è certo che vi sia un collegamento meno estemporaneo e più causale, legato ad esempio al tema/problema delle *fake news*, che oggi imperversa sia a livello di media ufficiali che di social network.

Tornando ai giochi mappati, se in alcuni casi sembrano quasi solo un pretesto per affrontare un tema che – se preso di petto - rischia di essere noioso, in altri troviamo invece prodotti ben concepiti, che fanno riflettere e non portano a soluzioni scontate.

La mappatura sarà completata a gennaio 2019, però possiamo indicare alcuni esempi di giochi che - a nostro giudizio - sono interessanti e raccontano nella pratica di cosa parliamo.

Play Archivi.st

https://play.archivi.st/: costruito come una chat, porta il giocatore a riflettere su cosa è un archivio, che forma può avere e che contenuti vi si possono trovare. Nella sua apparente semplicità (lo sviluppo ha richiesto molti mesi di lavoro), è un piccolo esempio di come si possa formare alle suddette competenze attraverso un gioco anche così minimale.

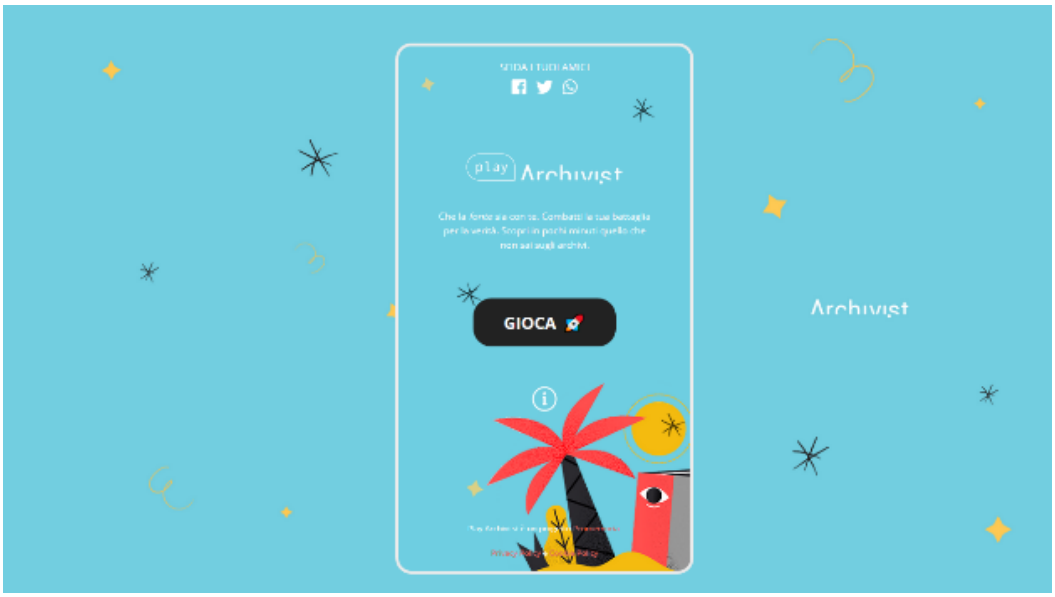


Figura 3 - Archivist - La pagina online di accesso al gioco

Quarantined

https://www.asu.edu/lib/game/

Molti giochi legati in qualche modo all'information Literacy condividono la medesima ambientazione. Ad esempio se ne trovano molti che hanno a che fare con gli zombie. Che sia un tema mortifero? O forse, più probabilmente, il tema degli zombie è legato a quello del contagio che le fake news (o contenuti errati) può generare. Questo rientra nel novero dei giochi un po' datati (2007), ma è ancora interessante perché, al di là appunto dello scenario un po' pretestuoso e forse poco calzante, quantomeno vede un grosso sforzo da parte di progettisti, grafici e programmatori nella realizzazione di un gioco che si avvicina agli standard dei giochi 'commerciali (del 2007 però).

Figura 4 - Quarantined: la homepage è raggiungibile solo dopo aver attivato adobe flash player (il gioco è del 2007)

Finding the Truth "A Practical Challenge"

https://www.elucidat.com/showcase/?utm_campaign=elearningindustry.com&utm_source=%2Faudio-for-your-elearning-examples-how-use-effectively&utm_medium=link#can-you-find-the-truth

Un gioco come questo è utile ad esempio per imparare a distinguere tra codici linguistici e sviluppare un senso critico su un tema delicatissimo come quello della giustizia: il senso comune e la normativa spesso non vanno a braccetto. Il contesto è diverso rispetto a quello della pura information literacy, ma in questo caso sono le meccaniche e le dinamiche del gioco che ci sembrano interessanti, e che comunque incontrano alcune delle competenze del diagramma di cui sopra ("managing information" su tutte). Inoltre, tra i tre giochi qui segnalati, è senza dubbio il meglio realizzato in termini di *appeal* grafico.

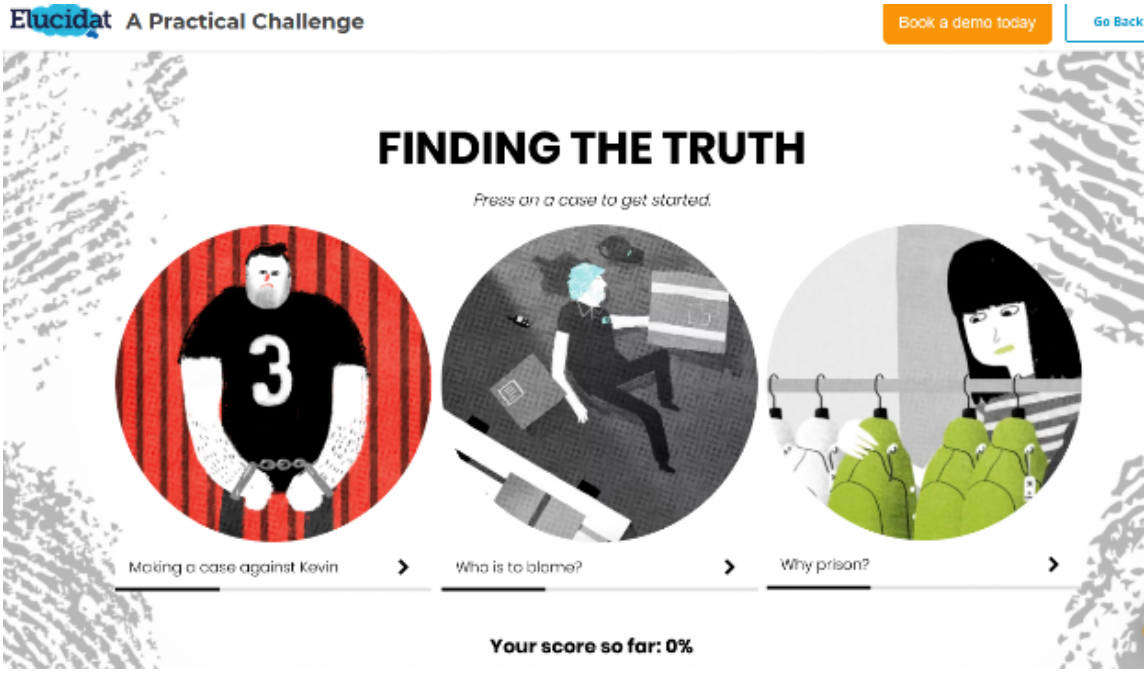


Figura 5 - Gli scenari del gioco "Finding the Truth"

Il Games Based Model Navigate e nuovi giochi all'orizzonte

Il progetto Navigate tuttavia non si limiterà a mappare l'esistente, perché ha l'obiettivo di **proporre uno specifico approccio didattico basato sul gioco e di progettare e realizzare uno o più giochi da utilizzare all'interno dell'ampio contesto dell'Information Literacy.** Il target group elettivo saranno gli studenti universitari, ma l'idea è che, nella maggior parte dei casi, il materiale prodotto debba essere riutilizzabile anche da altri, non da ultimi i ragazzi della scuola secondaria di secondo grado. Lo sforzo sarà quello di rimodulare gli obiettivi didattici in base alle attese di competenza per l'età degli studenti.