



# **Gaming for Mutual Learning in Elder Care GAMLEC**

**IO3.1. Versione breve del quadro educativo**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## Informazioni sul documento

Questo documento contiene una breve versione delle prospettive teoriche e metodologiche del quadro educativo del gioco da tavolo GAMLEC.

## Organizzazione capofila

Vytautas Magnus University

## Autore/i

Rasa Naujanienė, Eglė Gerulaitienė, Patricija Naujanytė

## Partner contribuenti

Laura Annella, Michela Patuzzo, CADIAI, Bologna / Carla De Lorenzo, Mattia Cocchi, ASP Città di Bologna / Willeke van Staalduinen and Javier Ganzarain, AFEdeMy, Gouda, Sylvie Schoch IP-International

## Versione

V01.03

## Stato

Bozza

## Data

19 marzo 2021

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care and all publications by GAMLEC Consortium are licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

I risultati del progetto Erasmus+ GAMLEC consistono in queste regole del gioco da tavolo di apprendimento per la versione con Game Coach, in un Compendio, nella guida alla progettazione del formato del contenuto delle carte, nelle regole del gioco da tavolo di apprendimento senza Game Coach, delle carte da gioco sulla qualità della vita dei residenti delle strutture, degli obiettivi di apprendimento e del gioco da tavolo di apprendimento, delle regole del gioco da tavolo di apprendimento, di un manuale di istruzioni per la versione con Game Coach, di un quadro educativo, delle linee guida per il gioco da tavolo di apprendimento e di una piattaforma interattiva di e-learning. I risultati sono disponibili in inglese, tedesco, italiano, olandese e lituano su [www.gamlec.eu](http://www.gamlec.eu).

## INTRODUZIONE AL QUADRO EDUCATIVO

Il quadro educativo è la struttura educativa di supporto più importante, e se progettato correttamente, diventa il fondamento su cui tutto il resto è costruito. Inoltre, il quadro educativo può trasformare una visione in un piano d'azione. Nel progetto GAMLEC, un gioco da tavolo per l'apprendimento viene usato come offerta educativa per gli operatori, i volontari e i familiari dei residenti non autosufficienti nelle case residenza.

Il quadro educativo per il gioco da tavolo integra approcci dalla teoria e dalla pratica dell'apprendimento basato sul gioco. Schrier (2014) sostiene che la progettazione del gioco formativo richiede conoscenze di game design e di instructional design. Inoltre, un gioco di apprendimento deve essere progettato per soddisfare obiettivi di apprendimento specifici.

Gli educatori sostengono che il quadro educativo è altrettanto importante quanto il design del gioco. Altri si riferiscono a tale integrazione come a una relazione tra componenti di apprendimento (pedagogia) e componenti di gioco (il gioco stesso), e al fatto che obiettivi pedagogici di alto livello possono essere tradotti e implementati attraverso meccaniche di gioco di basso livello. Per l'elaborazione del quadro educativo (QE) ai fini di questo progetto, saranno prese in considerazione diverse prospettive teoriche tra cui la teoria del gioco di Huizinga (1971) (in relazione all'apprendimento), e l'idea di Vygotsky (1978) di una pedagogia costruttivista sociale.

La teoria dell'apprendimento esperienziale viene utilizzata in quanto alcuni autori sottolineano come questa teoria costituisca una base fruttuosa per l'integrazione tra gioco e pedagogia. La teoria dell'apprendimento esperienziale è una base del modello di apprendimento esplorativo sviluppato da De Freitas e Neumann (2009), che è inoltre una componente della pedagogia dei serious games. In questo modello l'apprendimento è progredito dalla didattica all'esperienza dinamica e collaborativa; l'apprendimento è ciclico; l'apprendimento è esplorativo; l'apprendimento riguarda la costruzione e la sperimentazione di idee e significati; l'apprendimento beneficia del feedback; l'apprendimento è motivato; l'apprendimento è autoregolato e autonomo; l'apprendimento può dare origine a sensazioni di flusso in determinate circostanze.

Il quadro educativo del gioco da tavolo si riferisce a un approccio al ruolo dei formatori nell'apprendimento basato sul gioco. Una cultura della partecipazione e della responsabilizzazione è essenziale. Nel quadro educativo, queste idee teoriche vengono considerate nell'elaborazione del ruolo dei conduttori del gioco.

Infine, il quadro educativo è orientato all'approccio dei risultati dell'apprendimento come introdotto nel Quadro Europeo delle Qualifiche. I risultati dell'apprendimento sono definiti come "dichiarazioni di ciò che un discente conosce, capisce e che è in grado di fare al completamento di un processo di apprendimento, definite in termini di conoscenze, abilità e competenze" (CEDEFOP, 2014). I risultati dell'apprendimento rendono più facile valutare la



corrispondenza tra i bisogni di apprendimento (IO1 del progetto GAMLEC) e il contenuto di un gioco da tavolo (IO2 del progetto GAMLEC).

## APPRENDERE ATTRAVERSO IL GIOCO

Storicamente, il gioco è qualcosa di poco serio, un'attività che si oppone al lavoro o all'occupazione, che invece richiede un duro sforzo. Il gioco è di solito associato alla libertà, un'attività basata sul libero arbitrio che non può essere imposto. Il gioco è per lo più associato al tempo libero per rilassarsi, o al tempo libero dal lavoro. Dal punto di vista dello sviluppo della civiltà, se il lavoro è fatto per necessità, allora il gioco è un eccesso, qualcosa che non ha necessità materiale.

Secondo Huizinga (1992), che ha pubblicato il suo libro "Homo Ludens" nel 1938, il gioco è l'elemento essenziale della cultura, una delle "grandi attività archetipiche della società umana". Huizinga discute la nozione di uomo che gioca, homo ludens, in opposizione all'idea di uomo che produce, homo faber, che è legata al dovere e al lavoro rigoroso, alla serietà, al controllo sulla natura. Dopo aver effettuato un'analisi storica degli elementi del gioco in modo sistematico, Huizinga mira a dimostrare che numerose forme di cultura - poesia, arte, spettacolo, danza, culti religiosi, parola, musica, sport - sono basate sulla logica del gioco, proprio come lo sarebbero state in passato. Il gioco è presente anche nelle radici di attività serie come la guerra, la filosofia, la politica e i tribunali. Infine, la teoria di Huizinga sull'uomo che gioca rileva l'importanza del gioco in qualsiasi attività, compreso l'apprendimento.

Huizinga fornisce principi ed elementi universali e ricorrenti del gioco. Il gioco è un'attività libera, vissuta come "finzione" e situata al di fuori della vita quotidiana, ma tuttavia capace di assorbire totalmente il giocatore; un'attività completamente priva di interesse materiale e di utilità. Traspare in un tempo e in uno spazio esplicitamente circoscritti, si svolge in modo ordinato secondo regole date, e dà luogo a relazioni di gruppo che spesso si circondano di mistero o sottolineano attraverso travestimenti la loro differenza dal mondo ordinario. Un'altra caratteristica menzionata da Huizinga che caratterizza il gioco è la finzione. L'attività ludica sembra accadere nella vita reale ma in realtà non è reale. Il gioco ha a che fare con l'incertezza: il suo corso non può essere determinato, né il suo risultato raggiunto in anticipo, un certo grado di innovazione è lasciato necessariamente all'iniziativa del giocatore (Huizinga, 1992).

Secondo Mažeikienė e Gerulaitienė (2015) la funzione culturale più importante del gioco è che avviene grazie alla comunicazione e allo stare insieme. Il gioco avviene in un certo spazio e tempo, ha un suo spazio fisico e simbolico, con un suo ordine interno. Le regole creano il mondo del gioco. Il gioco possiede un certo corso; le regole del gioco creano la storia - stress, equilibrio, bilanciamento, contrasto, varianza, azione ascendente e discendente. Lo stress è l'elemento più importante che crea suspense e instabilità, possibilità e opportunità. Il gioco finisce con il superamento dello stress e il conseguente sollievo e rilassamento. Inoltre, il gioco implica la vittoria, la scommessa, un premio, un riconoscimento. Pertanto, la competizione e



la lotta per il primo posto devono essere presenti nel gioco. Evidentemente, gli elementi di gioco sono implementati attraverso i giochi di simulazione. Tuttavia, i giochi di simulazione sono progettati principalmente con l'obiettivo di ottenere un risultato pedagogico. Questo ci porta al concetto di apprendimento attraverso il gioco, che combina elementi di gioco e serietà.

La teoria del costruttivismo sociale di Vygotsky fornisce un'importante base teorica che aiuta a concettualizzare il gioco come mediatore di apprendimento (Vygotsky, 1978; 1987). La teoria di Vygotsky è stata elaborata con un focus specifico sullo sviluppo cognitivo dei bambini, tuttavia, alcuni dei suoi concetti possono essere applicati in modo significativo anche ad altri contesti. Se il gioco costituisce la base dell'attività culturale come ha spiegato Huizinga, allora, secondo Vygotsky, si potrebbe sostenere che il gioco è un'attività che trasferisce la preziosa conoscenza accumulata dalla società. Un gioco (una forma concreta di gioco) potrebbe essere visto come un mediatore e un artefatto, come uno strumento culturale ed educativo da usare nella zona di sviluppo prossimale. È uno strumento che potrebbe essere usato per mediare ambienti sociali e per interiorizzare conoscenze e sviluppare abilità nel gioco per vari gruppi di persone.

Alcuni modelli di sviluppo nell'educazione alla competenza interculturale, hanno identificato più fasi progressive nel processo di apprendimento e sviluppo personale, che è un processo che dura tutta la vita. Quindi, l'idea di Vygotsky sul possibile ruolo educativo dell'interazione sociale potrebbe essere fundamentalmente applicabile nell'educazione degli adulti. Nell'educazione degli adulti i facilitatori/insegnanti mirano a incoraggiare lo sviluppo delle abilità sociali e lo sviluppo morale dei giocatori, e a condurre i giocatori verso un altro livello di sviluppo della competenza sociale, perché essi comprendono il concetto di sviluppo della competenza interculturale e possiedono certe abilità didattiche, conoscenze e informazioni sulla logica e sui principi di organizzazione del gioco, così come informazioni complete sul gioco (a differenza dei giocatori).

## IL CONTESTO DI APPRENDIMENTO

De Freitas (2014) afferma che molti autori sostengono che "il contesto di apprendimento gioca un ruolo estremamente importante nei processi di apprendimento". L'autore discute il sistema educativo a livello nazionale e regionale e indica i contesti socio-politici, istituzionali e disciplinari che influenzano un processo di apprendimento. Usando la logica di De Freitas, il "gioco da tavolo" per il personale dell'assistenza residenziale fa parte del sistema di formazione nel processo di apprendimento a lungo termine a livello nazionale.

- In Lituania ci sono sistemi formalizzati per aumentare la qualificazione dei dipendenti che lavorano nell'assistenza residenziale. Tutti i programmi offerti per il sistema di assistenza residenziale devono essere accreditati presso il Dipartimento di supervisione dei servizi sociali sotto il Ministero della sicurezza sociale e del lavoro.
- Nei Paesi Bassi vi sono diverse disposizioni educative per ottenere la qualifica di assistente nell'assistenza residenziale. La formazione nei Paesi Bassi è divisa in due



offerte principali: apprendimento teorico con stage e apprendimento sul lavoro con 1 giorno a settimana di teoria. Entrambe sono disponibili a livello di scienze applicate o a livello di istruzione e formazione professionale. Il ministero nazionale dell'istruzione definisce gli standard di apprendimento; l'ispettorato dell'istruzione controlla costantemente la qualità delle offerte formative.

- In Italia, la formazione continua e l'aggiornamento dei professionisti che lavorano nei servizi sanitari - e tra questi i professionisti che lavorano nelle case residenza - sono obbligatori. I programmi di formazione specifici sono definiti dalle linee guida del Ministero della Salute italiano e regolati da sistemi di accreditamento regionali.

Le case residenza sono istituzioni che incorporano una struttura di ruoli assunti da persone umane (De Freitas, 2014, p.19). Il gioco da tavolo GAMLEC come programma di educazione informale assegna un ruolo da discente al personale coinvolto nelle organizzazioni di assistenza residenziale. Come sostiene De Freitas (2014), nei moderni modelli di educazione un discente deve avere un ruolo attivo e non deve essere isolato dal più ampio contesto di apprendimento.

Inoltre, lo spazio fisico e virtuale deve essere considerato in ogni processo di apprendimento. Giocare a un gioco da tavolo nel campo dell'assistenza residenziale è possibile quando i giocatori (personale, volontari) hanno uno spazio fisico adeguato per impegnarsi nel gioco, e inoltre, devono avere tutti i dispositivi tecnologici necessari (computer, tablet, Internet, ecc.). La dimensione del tempo è estremamente importante perché parliamo di membri del personale che hanno un orario molto intenso nella loro giornata lavorativa.

## L'INTERATTIVITA' NELL'APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO

Secondo il modello di apprendimento basato sul gioco di Garris, Ahlers e Driskell (2002) è importante considerare come e quando l'apprendimento avviene quando i discenti interagiscono e giocano. La caratteristica principale di un gioco educativo è il fatto che il contenuto didattico si confonde con le caratteristiche del gioco. Il gioco dovrebbe essere motivante, in modo che l'allievo ripeta dei cicli all'interno di un contesto di gioco; Garris et al lo hanno definito ri-coinvolgimento persistente, ove il giocatore ritorna al compito senza essere sollecitato. Mentre si ripete un gioco, ci si aspetta che l'allievo abbia comportamenti desiderabili basati su reazioni emotive o cognitive che derivano dall'interazione e dal feedback del gioco.

Csikszentmihalyi (1993) ha sviluppato il concetto di flusso e ha identificato i seguenti nove fattori come esperienze di accompagnamento del flusso: **1. Obiettivi chiari** (le aspettative e le regole sono discernibili e gli obiettivi sono **raggiungibili e si allineano in modo appropriato con le proprie abilità e capacità**). **2. Concentrazione e focalizzazione**, un alto grado di concentrazione su un campo limitato di attenzione (una persona impegnata nell'attività avrà l'opportunità di concentrarsi e di approfondire). **3. Una perdita della sensazione di autocoscienza**, la fusione di azione e consapevolezza. **4. Senso distorto del tempo**: le esperienze soggettive del tempo sono alterate. **5. Feedback diretto e immediato** (successi e



fallimenti durante l'attività sono evidenti in modo che il comportamento possa essere regolato come necessario). **6. Equilibrio tra livello di abilità e sfida** (l'attività non è né troppo facile né troppo difficile). **7. Un senso di controllo personale sulla situazione o sull'attività.** **8. L'attività è intrinsecamente gratificante, quindi c'è una mancanza di sforzo nell'azione.** **9. Le persone vengono assorbite dalla loro attività, e il focus della consapevolezza si restringe all'attività stessa.**

**Osservazioni finali.** Lo scopo del quadro educativo del gioco da tavolo "GAMLEC" è quello di costruire componenti di apprendimento che supportino l'apprendimento attraverso il gioco da tavolo per la promozione della consapevolezza della qualità della vita dei residenti delle case residenza attraverso l'auto-riflessione, il pensiero critico e l'empatia del personale, dei volontari e dei parenti dei residenti delle case residenza. Per saperne di più sul quadro educativo potete leggere la versione completa, disponibile in inglese qui: [https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC\\_Educational\\_Framework.pdf](https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_Educational_Framework.pdf)

## Fonti

- CEDEFOP (2014). Validation of non-formal and informal learning. Glossary of key terms.
- Chu, M-W., & Fowler, T. A. (2020). Gamification of formative feedback in classrooms. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1). doi: 10.4018/IJGBL.2020010101
- Csikszentmihalyi, M. (1993). *The Evolving Self: A Psychology for the Third Millennium*. New York: HarperCollins.
- de Freitas, S. and Neumann, T. (2009). The use of 'exploratory learning' for supporting immersive learning in virtual environments. *Computers and Education*, 52(2), 343–52.
- de Freitas, S. (2014). *Education in Computer Generated Environments*, Routledge.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.
- Huizinga, J. (1971). *Homo Ludens*. A study of the play element in culture. Beacon Press.
- Huizinga, J. (1992). *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня. Москва: Прогресс.
- Mažeikienė, N. & Gerulaitienė, E. (2015). Simulation games as educational texts and mediational tools for intercultural learning. *IARTEM e-Journal*, 7(1), 59-84.
- Schrier, K. (2014). Introduction. In K. Schrier (Ed.), *Learning, education and games: Volume one: Curricular and design considerations* (pp. 1–4). Pittsburgh, PA: ETC Press.
- Vygotsky L. S. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University.
- Vygotsky L. S. (1987). Thinking and speech. In L. S. Vygotsky, *Collected works* (R. Rieber & A. Carton, Eds; N. Minick, Trans.). New York: Plenum, Vo. 1, 39-285.