

Trascrizione. LEZIONE 4 “SVILUPPO DI COMPETENZE TRASVERSALI ATTRAVERSO LA GAMIFICATION E L’APPRENDIMENTO BLENDED”

Oltre ai contenuti di insegnamento, è importante che anche l'esperienza di apprendimento gamificata sia concepita come un'opportunità per gli studenti di avere spazio per esplorare, essere curiosi, sbagliare e riprovare e quindi imparare la resilienza e la concentrazione ed, essenzialmente, assumersi la responsabilità del loro proprio percorso di apprendimento e, così facendo, acquisiscono sicurezza mentre sviluppano preziose *life skills*. Forse uno degli insiemi più importanti di *life skills* che un'esperienza di apprendimento gamificata può offrire è la capacità di diventare un membro affidabile del team che, attraverso l'empatia e il rispetto per gli altri, comunica e collabora efficacemente con gli altri per il bene di un obiettivo comune.

Qualcosa di cui è importante essere consapevoli è se stiamo preparando o meno i nostri studenti per ciò che dovranno affrontare una volta che lasceranno il nostro ambiente di apprendimento e non solo, ma anche se stiamo creando o meno cittadini che saranno preziosi e produttivi membri della società che non solo sopravviverà, ma prospererà anche in un mondo complesso e in continua evoluzione. Anche prima dell'inizio della pandemia le nostre società stavano cambiando rapidamente rendendo necessario ai cittadini lo sviluppo di competenze che consentissero loro di gestire con successo le sfide poste dalle numerose transizioni in atto nel loro lavoro, nella loro sfera personale e nella società in generale.

Quando si menzionano i rapidi cambiamenti che stanno attraversando le nostre società, dobbiamo anche riconoscere che questi cambiamenti sono anche legati agli sviluppi tecnologici che avvengono a un ritmo molto rapido. L'automazione sta già trasformando il mercato del lavoro, con compiti di routine e poco qualificati sempre più spesso svolti dalle macchine. Le tecnologie stanno quindi svolgendo un ruolo sempre più importante in diversi ambiti della vita, portando le competenze a diventare rapidamente obsolete, producendo nuovi modelli di lavoro e sottolineando la necessità per le persone di aggiornare le proprie competenze personali durante tutta la vita, motivo per cui vi è una crescente necessità di competenze non-cognitive, *soft skills* che sono quelle abilità umane distintive che non possono essere facilmente attaccate dall'Intelligenza Artificiale.

In ambito economico, stiamo assistendo a rapidi cambiamenti nelle forme di occupazione, per cui le posizioni temporanee sono più comuni; non solo questo, ma anche i datori di lavoro sono sempre più alla ricerca di lavoratori con competenze come la flessibilità e una disposizione all'apprendimento continuo. Per far fronte a situazioni di vita complesse, i cittadini hanno bisogno di sviluppare continuamente competenze che consentano loro di gestire con successo le sfide poste dalle numerose transizioni in atto nel loro lavoro, nella loro sfera personale e nella società. Gli individui devono affrontare l'incertezza, coltivare la loro resilienza, svilupparsi a livello personale, costruire relazioni interpersonali di successo e imparare ad imparare.

Ecco perché è molto importante spostare la nostra attenzione dall'insegnare solo contenuti didattici a insegnare contenuti didattici, ma anche competenze e mentalità come quelle presentate dalle competenze trasversali dell'UNESCO.



La gamification nelle scuole può aiutare a preparare la prossima generazione a sviluppare le competenze, le mentalità, i valori e le conoscenze necessarie per affrontare le sfide e gli obiettivi globali come quelli presentati dagli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite o dagli SDG. Questi sono: niente povertà, zero fame, buona salute e benessere, istruzione di qualità, uguaglianza di genere; acqua pulita e servizi igienici; energia economica e pulita; lavoro dignitoso e crescita economica; industria, innovazione e infrastrutture; disuguaglianze ridotte; azione per il clima; la vita sott'acqua; la vita sulla terraferma; pace, giustizia e forti istituzioni e partenariati per raggiungere gli obiettivi.

Gli strumenti di gamification come quelli presentati nella lezione 3.9, in particolare il classcraft, possono essere particolarmente efficaci poiché si concentrano sullo sviluppo delle abilità della vita mentre costruiscono anche i valori della comunità

