

## Preprint pubblicato in Biblioteche oggi July 2019

### Quando è in gioco l'Information literacy

Elisabetta Longhi

Il Multiplier Event tenutosi all'Università di Parma (Sala Cavalieri) il 26 febbraio 2019 ha reso disponibili a un più vasto pubblico i risultati finora ottenuti nell'ambito del progetto internazionale NAVIGATE, che intende fare progressi nell'insegnamento e nell'apprendimento dell'Information Literacy (IL) attraverso mezzi ludici. Il gioco è dunque stato al centro del dibattito su come aiutare gli studenti "digital native" a riconoscere contenuti inaffidabili, dibattito che ha coinvolto docenti, bibliotecari, giornalisti, ricercatori ed esperti di videogiochi.

Le tematiche sono state introdotte da Francesco Zanichelli del Dipartimento di Architettura e Ingegneria dell'Università di Parma, partner del progetto Erasmus + NAVIGATE, che coinvolge anche la Fondazione Politecnico di Milano, l'Università di Gävle (Svezia) e la University of Library Studies and Information Technologies (ULSIT) di Sofia (Bulgaria), quest'ultima col ruolo di coordinare le azioni comuni volte all'innovazione in ambito educativo per il Lifelong Learning. Il Progetto Navigate, partito ufficialmente il 1 settembre 2017, ha preso le mosse da esigenze sentite a livello europeo e definite in particolare dal Quadro delle Competenze Europee Digitali per i Cittadini (DIGCOMP), che comprende, tra l'altro, la capacità di navigare, ricercare e filtrare, valutare e gestire in maniera consapevole dati, informazioni e contenuti digitali. NAVIGATE si è dunque proposto fin da subito di elaborare un albero delle competenze in cui far confluire le principali abilità di Information Literacy, in modo da trarne indicazioni utili per la progettazione e lo sviluppo di giochi utili a sviluppare tali abilità.

Per l'analisi delle competenze richieste e dunque da implementare, si è rivelato utilissimo un sondaggio condotto nelle tre università partner fra gli studenti universitari di discipline umanistiche. Anna Maria Tammaro (Università di Parma) ha esposto i risultati di quest'analisi comparativa, ovvero le affinità e le differenze fra i tre Paesi nelle abitudini di studio e di ricerca degli studenti. In generale, i digital native sono sempre connessi e sanno usare i dispositivi mobili, ma non li usano per apprendere, inoltre non conoscono le fasi preliminari di identificazione e gestione delle informazioni al fine di pianificare una ricerca; in comune hanno anche la scarsa consapevolezza dell'importanza di sapere come presentare e creare i contenuti, una volta che la ricerca è stata effettuata. Differenze significative sono invece emerse nell'uso della biblioteca, che in Svezia fa parte del vissuto quotidiano degli studenti molto più che in Bulgaria e in Italia. In Bulgaria e Svezia e-database e OPAC vengono utilizzati più che in Italia, e in particolare in Svezia le ricerche tengono conto maggiormente fin da subito dell'ambito disciplinare. Diversamente dagli altri intervistati, gli studenti italiani dichiarano di fruire della biblioteca principalmente per prestiti o per ordinare libri. Assai simili sono le abitudini di ricerca online, che vedono una netta prevalenza di Google sui motori di ricerca specializzati, soprattutto in Italia, il che significa che ci si accontenta di strumenti generici anziché specifici per la materia in questione. Le fonti online vengono poi raramente citate in bibliografia, salvo che in Svezia, mentre i riferimenti bibliografici sono in genere appropriati nel caso di libri e riviste.

I dati emersi dai questionari somministrati agli studenti sono stati confrontati con le percezioni dei docenti: Elisabetta Longhi (Università di Parma) ha riportato le conclusioni tratte dal gruppo di lavoro di cui fa parte assieme alle colleghe Maria Valero, Candida Ghidini e Nicoletta Cabassi, tutte afferenti all'Unità di Lingue del Dipartimento di Discipline Umanistiche, Sociali e delle Imprese Culturali (DUSIC) dell'Università di Parma. Secondo le docenti menzionate, i digital native mancano spesso di competenze di

Information Literacy necessarie per condurre a termine proficuamente i loro studi e per poter trarre vantaggio di quanto appreso nella successiva vita lavorativa. Particolarmente cruciale è risultata la capacità di reperire, valutare e usare in maniera efficace le informazioni, che significa saperle identificare, esaminare, raccogliere e vagliare criticamente, al fine di poter realizzare il piano iniziale, comprendente una fase finale in cui i dati raccolti dovranno essere presentati e gestiti. Una lacuna in questi ambiti si traduce per esempio nella mancanza di autonomia e di senso critico nel discernere tra fonti affidabili e non, quindi nel rischio di cadere vittime di fake news. Le docenti hanno anche notato che gli studenti hanno talvolta scarsa familiarità con i testi e siti canonici della propria disciplina, la cui conoscenza potrebbe agevolarli notevolmente negli studi. Le problematiche connesse con la scarsa Information Literacy si evidenziano soprattutto nei momenti di approfondimento individuale, in primis nella stesura della tesi, quando però le lacune sono ormai difficilmente colmabili. In sostanza, il gap di competenze rilevato dalle docenti di Parma negli studenti digital native converge anch'esso, come già i questionari rivolti agli studenti, sulla necessità di una formazione specifica sull'Information Literacy, magari sostenendo le relative iniziative con la possibilità di accreditamento delle stesse. Tali iniziative dovranno concentrarsi sulla valutazione e sull'uso delle risorse ancor più che sul loro reperimento, perché su quest'ultimo si è già lavorato molto (v. bibliopatente). I giochi che verranno sviluppati nell'ambito del progetto NAVIGATE dovranno dunque, per esempio, insegnare agli studenti a costruire una buona argomentazione mettendo insieme dati scientificamente rilevanti, piuttosto che soffermarsi sul modo in cui si cita un libro o si reperisce con prestito interbibliotecario un articolo assente dalla propria biblioteca, procedure con cui gli studenti hanno già sufficiente dimestichezza.

Dopo aver elaborato l'albero delle competenze da sviluppare, il progetto NAVIGATE prevede l'elaborazione di un nuovo modello di scenario, con relativo template: questo sarà il compito degli studiosi nei prossimi mesi. Come ha spiegato Francesco Zanichelli (Università di Parma) nel suo intervento, il design del nuovo template dovrà necessariamente tener conto dei giochi già esistenti, ovvero dei loro punti di forza e degli aspetti invece migliorabili, sulla scorta di una disamina che è già stata realizzata per 80 giochi basandosi su 5 criteri, corrispondenti alle 5 categorie comunemente utilizzate per i videogiochi : 1. giocabilità; 2. durabilità; 3. coinvolgimento; 4. interfaccia utente; 5. storytelling. La valutazione è avvenuta sulla base di una scala da 1 a 10, in cui 10 era il punteggio più positivo e 1 quello più basso. Per giocabilità si intende per esempio la possibilità di giocare senza aver prima ricevuto o letto istruzioni approfondite. Un punteggio pari a 1 significa che ciò è impossibile, 5 vuol dire che l'utente ha bisogno di alcune indicazioni, in forma visiva o scritta, per es. deve capire quali tasti utilizzare per interagire; 10 equivale infine a un gioco facile da lanciare, che non necessita di tutorial o di spiegazioni sulle sue principali funzioni e sui mezzi di feedback. La classificazione dei videogiochi esistenti si è avvalsa, oltre che dei suddetti criteri, anche di altri metadati quali il costo (gratuito, commerciale), le modalità di gioco (singolo, multigiocatore) e la piattaforma (web-based, Flash, PC, Mac, Android, iOS,...). Anche queste informazioni saranno utili per lo sviluppo del nuovo template, dopodiché la fase finale del progetto, da realizzare entro agosto 2020, comprenderà l'implementazione di una piattaforma online e l'elaborazione di un manuale pensati per fungere da punto di riferimento per tutti coloro che operano nel campo delle metodologie di formazione basate sul gioco.

Se la prima parte del Multiplier Event si è focalizzata sul progetto NAVIGATE, su quello che è stato fatto finora e su quello che invece resta da fare, la seconda parte ha invece preso in considerazione il concetto di gaming e in particolare la sua applicazione in diversi contesti bibliotecari, universitari e non. Martina Marsano, dottoranda in Teoria e Ricerca Educativa e Sociale all'Università di Roma Tre, ha chiarito cosa siano i serious game: giochi studiati per perseguire obiettivi formativi sfruttando l'aspetto ludico.

L'intrattenimento non è insomma il loro scopo principale, benché debbano anche intrattenere per poter risultare interessanti per un vasto pubblico. Se ne fa già uso in tutto il mondo, dalle biblioteche civiche a quelle accademiche, e nei settori più disparati (militare, medico, aziendale, ecc.), dunque non solo nei luoghi originariamente preposti alla formazione. Un ambito di applicazione sul quale si è soffermata Martina Marsano è per esempio quello museale, con esempi italiani ed esteri. Tra i questi ultimi spiccano il MoMA di New York, il Computerspielmuseum di Berlino e il National Videogame Arcade di Sheffield, mentre in Italia sono da menzionare, tra le altre, le sperimentazioni del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" e del Museo Nazionale Archeologico di Napoli: in quest'ultimo il videogioco "Father and Son" permette di attraversare virtualmente diverse epoche storiche, dall'antica Roma all'Egitto, passando per l'età borbonica fino alla Napoli di oggi. Fra le biblioteche accademiche sono particolarmente attive quelle statunitensi, che utilizzano serious game su vasta scala per presentare i propri servizi, ma anche per favorire l'acquisizione di competenze legate all'Information Literacy. Nel Connecticut la Fairfield University mette a disposizione con "Library Scene" dei puzzle game relativi ai servizi della biblioteca, mentre in Pennsylvania il Lycoming College con "Goblin Threat" mira a sensibilizzare gli studenti sul plagio. Naturalmente non mancano esempi simili in Europa, dove l'Università Cattolica di Lille "Notitiam Quærens" punta a trasmettere agli studenti le conoscenze necessarie per svolgere una ricerca bibliografica, mentre alla Coventry University di Londra gli studenti possono esplorare virtualmente gli ambienti della biblioteca con "Book Runner: A Library Induction Game".

Il ruolo delle biblioteche e dei bibliotecari è stato ampiamente discusso da Alessia Zanin Yost, che ha presentato la sua esperienza di stretta collaborazione con i docenti al fine di aiutare gli studenti digital native a riconoscere contenuti inaffidabili. Nella vita quotidiana le cosiddette bufale prendono varie forme, dalle notizie false condivise senza l'intento di fare danno a quelle appositamente create e condivise a tale scopo. In ogni caso, fondamentale è la capacità di risalire alla fonte dell'informazione per capire come è stata creata e disseminata: in breve, occorre possedere competenze critiche per prendere decisioni informate su cosa credere e cosa ignorare. Per riconoscere le fake news in campo accademico, gli studenti devono imparare a trovare la risorsa primaria - che sia essa in forma cartacea oppure online, un testo o un'immagine - e conoscere le nozioni basilari del diritto d'autore. In quanto bibliotecaria, Alessia Zanin Yost supporta i docenti pianificando interventi formativi finalizzati all'integrazione delle competenze di Information Literacy nel curriculum degli studenti, che alla fine devono dimostrare attraverso esercitazioni pratiche quanto appreso durante la lezione in biblioteca. Gli studenti lavorano in gruppo e sono chiamati a valutare la veridicità delle informazioni contenute in un articolo. L'approccio è sempre di tipo ludico, il tipo di ricerca dal quale scaturirà l'apprendimento viene presentato come un gioco, una sorta di caccia al tesoro.

Di giochi in biblioteca ha parlato anche Francesco Mazzetta, coordinatore del gruppo di lavoro sul gaming in biblioteca presso l'Associazione Italiana Biblioteche. La sua presentazione ha offerto uno sguardo d'insieme sul variegato panorama delle biblioteche italiane che offrono giochi di vario tipo, pensati per un pubblico eterogeneo. Molte biblioteche pubbliche hanno già da tempo anche un ampio repertorio di games destinati ai più piccoli, intesi come mezzi per stimolare la loro immaginazione e creatività al pari dei più tradizionali libri cartacei, conformemente alle indicazioni contenute nel Manifesto Unesco sulle biblioteche pubbliche (1994) e nelle IFLA Guidelines for Children aged 0-18 (ultimo aggiornamento: luglio 2018). Fra le nuove competenze dei bibliotecari va dunque annoverata la capacità di riconoscere e valutare le potenzialità educative presenti in giochi e videogiochi, così da poter contribuire allo sviluppo di abilità di "lettura profonda", di decodifica della realtà, sia virtuale sia effettiva, da parte dei lettori. Tutti i giochi digitali e

molti di quelli analogici consentono al giocatore di pensare e comportarsi “come se” fosse nel personaggio e/o nella situazione descritta dal gioco, ossia di sperimentare situazioni, eventi, vite, di mettersi nei panni di altre persone in modi altrimenti impossibili nella vita reale. Lo stesso accade quando si legge narrativa e ci si immerge completamente nelle vite fittizie degli altri. Francesco Mazzetta ha fornito numerosi esempi pratici di gamification in biblioteca, fra cui sono da menzionare negli ultimi tempi anche le esperienze immersive delle escape rooms, senza naturalmente dimenticare la tradizione ormai consolidata dei giochi educativi per bambini e ragazzi, prodotti da case editrici specializzate come Asmodee, Babalibri, CreativaMente, dv giochi, Erickson e Red Glove. Queste case editrici figurano anche tra gli sponsor dell’International Games Week, che nel 2019 si svolgerà dal 3 al 9 novembre e coinvolgerà diverse biblioteche italiane. Si tratta di un’iniziativa promossa a livello mondiale dalla Games and Gaming Round Table dell’American Library Association, grazie alla quale negli stessi giorni si assiste in biblioteche di ogni ordine e grado a un pullulare di eventi che ruotano attorno al gioco.