



oggetti che consentono di aumentare "le vite".

Grazie a questo ed altri giochi i nativi digitali, sperimentano la logica del " trial" and " error", fornendo loro un "imprinting" nelle modalità di interazione sociale che si porteranno dietro quando saranno adolescenti.

Per molti esperti, quindi, i videogiochi rappresentano un gioco molto serio, in grado di attivare stili cognitivi, comunicativi e di relazione del tutto nuovi rispetto all'esperienza del mondo analogico.

Citiamo le esperienze più importanti: esperienze diverse dal mondo differente con l'uso degli "Avatar", acquisizione di esperienze nella risoluzione di problemi sempre più complessi (problem solving), socializzazione con altri giocatori perché in alcuni giochi è presente anche una chat che ti permette di entrare in competizione e potersi confrontare con altri giocatori.

Un utilizzo intelligente e contestualizzato dei dispositivi digitali in aula e dei videogiochi potrebbero allora servire anche a ridurre il gap tra stili di insegnamento e stili di apprendimento dei nativi digitali.