

SEZIONE 1 CAPITOLO 5 TITOLO: IL RUOLO DEI VIDEOGIOCHI NELL'EDUCAZIONE

Abstract

Le nuove tecnologie dell'informazione, la loro “trascendenza” nell'applicazione ad ogni istante della vita quotidiana delle persone, ha permeato oggi tutti gli aspetti della società. Il progresso tecnologico nel campo dei videogiochi si è evoluto fino a comprendere la realtà virtuale ed è solo una questione di tempo prima che questi facciano completamente breccia nel processo di apprendimento nelle scuole. In realtà, questo è attualmente in contrasto con l'uso di computer e tablet che le istituzioni educative concepiscono come parte fondamentale del processo di apprendimento degli studenti. A casa, invece, bambini, adolescenti, giovani e adulti in genere hanno a disposizione console video e dispositivi tecnologici per il tempo libero che non sono più disapprovati da genitori e insegnanti, perché ogni gioco comprende un insegnamento ludico che genera percorsi cognitivi che attivano, motivano e svelano nuovi percorsi di conoscenza. Lo scopo di questo documento è quello di demistificare l'uso dei videogiochi e di proporre alcuni elementi chiave che favoriranno lo sviluppo educativo degli studenti, al fine di sostenerne la crescita e l'applicabilità a tutte le aree didattiche.

Parole chiave: videogioco, istruzione assistita da computer, software educativo, metodi di apprendimento, tecnologia dell'informazione

Introduzione

Negli ultimi due decenni, il consumo di contenuti e le abitudini di svago sono cambiate radicalmente. I giochi, fondamentalmente quelli basati sull'informatica, sono diventati una delle attività di intrattenimento preferite, fatto che si riflette chiaramente nell'impatto economico generato dall'industria dei videogiochi, con una quota di mercato globale del 70% rispetto al 17% di altre industrie dello spettacolo e del tempo libero (De Prato, Feijoo e Simon, 2014). Infatti, negli ultimi anni l'industria del videogioco, insieme allo sviluppo di nuove tecnologie, è diventata il mezzo di consumo di massa per eccellenza. La Cina, che occupa il primo posto in questo mercato,



è passata da 27,15 miliardi di dollari nel 2011 a 368,10 miliardi di dollari l'anno successivo (Ström ed Ernkvist, 2014), seguita da Stati Uniti, Giappone, Corea del Sud e Germania, che rimangono sulla curva di produzione in ascesa del settore.

Conseguentemente, il legame tra videogiochi e formazione è tenuto allo stesso modo in considerazione nell'ambito dello sviluppo tecnologico, cercando di adattarsi alle nuove esigenze e competenze degli studenti, oltre che alle analoghe esigenze del mercato del lavoro. Pertanto, la sua implementazione nella pratica didattica sia all'interno che all'esterno dell'aula ha comportato una riconsiderazione dei contenuti curricolari e una valutazione progressivamente più aperta all'uso di tecniche didattiche alternative, come nei casi dell'apprendimento misto, dei corsi online rivolti ad un pubblico di massa e, naturalmente, la progressiva inclusione nella didattica di serious game, di percorsi d'apprendimento basati sul gioco e di tecniche di gamification dei contenuti.

In questo capitolo, il quadro teorico muove da una ricognizione sulle caratteristiche comuni dei videogiochi, seguita dall'analisi del passaggio dei videogiochi dal tempo libero all'istruzione, analisi seguita a sua volta da una revisione teorica dei videogiochi educativi, compresa la nozione di edugame. Nella sezione pratica, viene analizzata la configurazione di alcuni videogiochi educativi tra cui Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box e GeoGuessr, per finire con 2 casi di studio reali, il primo orientato all'uso di 16 videogiochi educativi nelle scuole private della città di Cuenca, Ecuador e il secondo rivolto all'istruzione superiore, in particolare un Master in Information and Communication Technologies for Education and Digital Learning presso l'Università Nebrija in Spagna, con riferimento al videogioco educativo "We become what we see old" di Nutcase Nightmare, in cui gli studenti vengono valutati utilizzando Blackboard, una piattaforma campus virtuale in cui viene dimostrato il suo l'impatto educativo.

Conclusioni

Il capitolo affronta in modo esaustivo il ruolo dei videogiochi nell'educazione, specificando le caratteristiche comuni dei videogiochi, approfondendone l'interazione, la narrativa, la giocabilità, il senso di immersione, l'estetica e la loro ubiquità, considerandoli essenziali nella progettazione e configurazione dell'esperienza didattica. Successivamente, all'interno del quadro teorico è dimostrato che, nonostante la reputazione dei videogiochi considerati comunemente solo dal



punto di vista dell'intrattenimento e del tempo libero, essi sono visti anche come strumenti educativi, che generano benefici nelle abilità cognitive e psicomotorie. Al culmine del quadro teorico, si esplora il valore pedagogico dei videogiochi, le loro proprietà educative e le loro pietre miliari nel campo dell'educazione.

Nella sezione successiva vengono quindi analizzati alcuni dei casi più importanti relativi ai videogiochi educativi. Minecraft Education, Fingu, Kokori, Dragon Box e GeoGuessr. Questo studio rivela che la maggior parte dei videogiochi cercano di posizionarsi nella nicchia delle piattaforme mobili, compresi smartphone e tablet, allo stesso modo, come nel caso di Minecraft Education, alcuni giochi commerciali hanno cercato di compiere il salto in ambito educativo, dove esiste grande richiesta da parte delle istituzioni al fine di incoraggiare l'uso dei videogiochi in classe e dove gli obiettivi e la loro correlazione con il contenuto accademico sono più evidenti. Allo stesso modo, oltre a note aziende di sviluppo come Mojang AB, Electronic Arts, le università stesse sono coinvolte anche nella progettazione e programmazione di videogiochi educativi, motivo per cui le esigenze di studenti ed insegnanti possano essere conosciute in modo più dettagliato e venga di conseguenza promosso il loro utilizzo negli spazi educativi.

Per quanto riguarda i casi reali, il primo è rivolto all'educazione primaria e secondaria, analizzando il grado di accettazione dei giochi nelle scuole attraverso interviste con gli insegnanti, per concludere con un loro graduale inserimento nelle aule. Il secondo caso reale è orientato verso i corsi di istruzione superiore online, in cui viene svolta un'attività basata sul videogioco "Diventiamo ciò che vediamo", con una critica a certi aspetti della società e all'impovertimento culturale connesso a certi contenuti virali nei mezzi di massa.

In breve, il ruolo dei videogiochi nella società di oggi è quello di favorire la coesione tra i contenuti dell'insegnamento e la sensibilità delle nuove generazioni. Pertanto, occorre prestare particolare attenzione ai loro effetti a breve e a lungo termine.

