

## SEZIONE 2 CAPITOLO 7 TITOLO: I VIDEOGIOCHI COME STRUMENTI DIDATTICI

### Abstract

Giochi per computer o videogiochi progettati per l'intrattenimento sono in circolazione da decenni, offrendo ai giocatori un mucchio di sfide, impegno e divertimento. Soprattutto oggi, giocare con i videogiochi come attività di svago è un'abitudine comune per la maggior parte dei bambini e dei giovani di tutto il mondo. D'altra parte, gli educatori affermano che anche i processi di apprendimento dovrebbero essere stimolanti, coinvolgenti e piacevoli. Alla fine, si potrebbe pensare: *"E se i videogiochi popolari fossero usati per scopi educativi in classe? Avrebbero davvero un significativo effetto sull'apprendimento?"* Questo capitolo ha lo scopo di esplorare le potenzialità dell'uso dei videogiochi di intrattenimento a fini educativi e di cercare di fornire alcune risposte a queste domande.

Alcuni insegnanti hanno sempre saputo che i giochi di intrattenimento hanno un grande potenziale educativo, ma per la maggior parte degli insegnanti è difficile trovare modalità significative di utilizzo dei giochi di intrattenimento nelle loro classi. La prima parte di questo capitolo esamina l'applicazione di istruzioni specifiche sul come integrare i videogiochi di intrattenimento nel processo educativo. Quindi vengono discussi importanti problemi che sono impliciti nel processo di utilizzo dei videogiochi di intrattenimento come strumento educativo, così come le possibili soluzioni. La terza parte si riferisce ai vantaggi, ai punti di forza, alle sfide e alle limitazioni nell'uso dei videogiochi di intrattenimento durante le lezioni. Il capitolo fornisce anche casi di studio esemplari e scenari di casi reali di effettiva implementazione dei videogiochi in classe.

**Parole chiave:** apprendimento basato sui giochi, videogiochi commerciali off-the-shelf (COTS), videogiochi in classe.

### Introduzione

*"Μὴ τοίνυν βία τοὺς παίζοντας παῖδας ἐν ἐν ἐν ἐν τοῖς μαθήμασιν ἀλλὰ παίζοντας παίζοντας τρέφε, ἵνα καὶ καὶ καὶ μᾶλλον καθορᾶν ὁ οἶός οἶός τ' ἦς ἦς ὁ ὁ ἐφ' ὁ ὁ ἕκαστος πέφυκεν"*  
Πλάτων, Πολιτεία, 380 π. X.

*"Quindi non usare la forza nell'addestrare i bambini negli studi, ma piuttosto il gioco. In questo modo si può anche discernere meglio ciò verso cui ciascuno è naturalmente diretto".*

Platone, La Repubblica, 380 a.C.  
(Traduzione di Allan Bloom)

L'origine del "gioco" è collocata all'inizio della storia dell'uomo, dei mammiferi e degli uccelli, che hanno tutti capacità di apprendimento ([Crawford, 1982](#)). I giochi, secondo la Crawford, sono un'autentica attività educativa "fisica"; "La questione se i giochi possano avere un valore educativo



è irragionevole. Non è il gioco ma la scuola che costituisce l'innovazione e la violazione della tradizione". Inoltre, secondo [Marc Prensky \(2003\)](#), i bambini, come tutte le persone, amano imparare quando non è imposto.

Le parole di cui sopra si riferiscono a giochi del mondo fisico, che sono davvero mezzi efficaci per i bambini per conoscere il loro ambiente, sviluppare le loro abilità e socializzare. La questione è se questi effetti positivi dei giochi si preservano quando il gioco viene trasferito nel mondo "digitale" e, soprattutto, se i giochi elettronici - o videogiochi - possano diventare uno strumento di apprendimento effettivo.

È da notare che oggi i videogiochi di intrattenimento hanno un ruolo sempre più centrale nella vita quotidiana di bambini ed adulti. Nella realtà moderna i videogiochi non sono più solo una forma di intrattenimento di successo, ma potenti mezzi per formare opinioni, sviluppare il senso estetico e generare nuovi modi di intendere il mondo. Per questi motivi, la prospettiva di utilizzare i videogiochi di intrattenimento in classe per migliorare l'apprendimento è stata ampiamente studiata negli ultimi anni. Ma come si possono utilmente sfruttare i videogiochi in classe?

I sondaggi mostrano che gli insegnanti hanno tre modi di usare i videogiochi nel processo educativo. Nel primo approccio, gli studenti progettano un gioco da zero, mentre nel secondo approccio insegnanti e game designer lavorano insieme per creare un gioco da utilizzare a fini didattici. Il terzo approccio riguarda l'utilizzo di videogiochi commerciali off-the-shelf (COTS) ([Van Eck, 2006](#)). I videogiochi COTS sono inizialmente progettati per essere utilizzati per il tempo libero e non per sostenere l'insegnamento o l'apprendimento. Tuttavia, in circostanze specifiche, i videogiochi COTS possono migliorare l'apprendimento. È da notare che i videogiochi COTS sono considerati economici, perché non richiedono tempo e sforzi per il loro sviluppo e possono essere sfruttati da diversi tipi di utenti e in diversi campi scientifici ([Van Eck, 2006](#)).

Con l'obiettivo di esplorare le possibilità di utilizzo dei videogiochi COTS in classe, questo capitolo inizia con una rassegna di come applicare il modello NTeQ sull'integrazione dei videogiochi COTS nel processo educativo. Vengono poi discusse importanti questioni che riguardano l'utilizzo dei videogiochi COTS come strumento educativo e le possibili soluzioni. La terza parte si riferisce ai vantaggi, ai punti di forza, alle sfide e ai limiti dell'uso dei videogiochi COTS durante una lezione. Il capitolo comprende anche cinque casi esemplari e due scenari reali di utilizzo dei videogiochi di intrattenimento in classe.

## Conclusioni

Questo capitolo esplora la possibilità di integrare i videogiochi COTS nel processo educativo. Questa prospettiva può essere sfruttata se gli insegnanti tengono conto del contenuto del videogioco, del progetto didattico e della fase del corso in cui il videogioco sarà integrato.

Gli insegnanti possono seguire le istruzioni del modello NTeQ per meglio realizzare questa integrazione. A tal fine, è consigliabile lasciare agli studenti un ruolo chiave nella scelta del videogioco appropriato.

Infine, se gli insegnanti riusciranno ad affrontare difficoltà relative alla disponibilità di tempo, all'infrastruttura tecnologica della scuola, alla mancanza di allineamento con il curriculum ed - eventualmente - alle proprie carenze tecnologiche, il potenziale dei videogiochi COTS utile all'apprendimento, potrebbe essere pienamente sfruttato.

