

Attività di Luca Salvini

dal	al	Codice	Corso DOL 2007/2008	Settimana	Docenti	Classe	Tutor
10/12/2007	15/12/2007	CB01	Comunicazione e comunicazione e Nuove Tecnologie.	03	Nicoletta Di Blas, Caterina Poggi	E1	Antonella Dabusti

Leggere il testo *Videogiochi e formazione* della dott.ssa Mariagrazia Silvaroli e **ampliare le proprie riflessioni nel forum** sul tema dei videogiochi in campo educativo, confrontando le proprie considerazioni con il testo e proponendo ai colleghi attività ludiche online già sperimentate.

Silvaroli M. nel suo lavoro *Videogiochi e formazione* prende spunto dalla definizione di gioco sia come *divertimento* che come *rappresentazione*; altre lingue effettivamente esprimono meglio della lingua italiana in un unico termine questo doppio significato; ad esempio oltre l'inglese *to play* citato dall'autrice anche il russo **играть** ha un significato più ampio che in italiano: può essere usato per *giocare a pallone* (**играть в футбол**) ma anche per *suonare uno strumento musicale*, ad es. *suonare la chitarra* (**играть на гитаре**), o per *recitare* o semplicemente per *giocare* (**играть**).

Giocare secondo questa accezione non è solo divertirsi ma è mettersi in campo con tutto se stesso, esplorare ed interagire con il mondo (reale o virtuale) che ci circonda, osservare, valutare, prendere decisioni. Il gioco coinvolge, genera emozioni, gratifica e ciò favorisce l'apprendimento.

I meccanismi di gratificazione sono importanti nell'apprendimento, così come nei videogiochi. Perché l'apprendimento sia efficace oltre a comprendere bisogna mettere in pratica.

Ad esempio in alcune attività di simulazione a scuola generalmente gli allievi sono in grado di svolgere attività di simulazione autonomamente ed apprendono anche rapidamente. Ma non è sufficiente; bisogna consolidare il processo di apprendimento. È necessario simulare il comportamento del modello in contesti anche leggermente diversi e più volte, così come nel videogioco si apprende per errori e tentativi iterando il procedimento, ripartendo dagli errori compiuti.

A volte alcuni studenti sono in difficoltà se devono esprimere ciò che hanno imparato. Quando riescono a spiegare ad altri le problematiche relative all'attività svolta (che sia un videogioco o un'attività di simulazione) allora hanno veramente appreso.

In un videogioco gli ostacoli non appaiono mai impossibili da superare. L'interattività sviluppa le abilità e consente di superare ostacoli via via più difficili. E ciò che spesso non avviene a scuola.

A scuola dovremmo utilizzare i videogiochi?

Il gioco e la simulazione sono attività distinte, ma la simulazione può diventare un gioco. Nel contesto della scuola secondaria di II grado in particolare, penso che dovremmo piuttosto apprendere dai videogiochi la metodologia che questi utilizzano; dovremmo cercare di vivere l'esperienza scolastica come un gioco, nel senso di far apparire le difficoltà e gli ostacoli sempre superabili, favorire l'interazione frequente e lo sviluppo progressivo di competenze e abilità, premiare le buone pratiche ed i risultati conseguiti.

Segnalo un elenco di [videogiochi open source](#) e il [Telelaboratorio di controllo automatico dell'università di Siena](#): in quest'ultimo non sono presenti videogiochi ma è possibile effettuare e visualizzare in tempo reale delle esperienze (ad esempio levitazione magnetica, controllo di livello), controllandole a distanza e potendo modificare le condizioni stesse della esperienza.

BIBLIOGRAFIA

Oliva C. (2006), [Tesi di Laurea in Teoria e Tecnica dei nuovi Media](#)

Mitgutsch K. (2007), [Digital Play-Based Learning. A philosophical-pedagogical perspective on](#)

learning and playing in computer games

<http://www.videoludica.com/graphic/dynamic/news/pdf/424.pdf>

http://www.learnit.org.gu.se/english/conference_venues/Game_in_Action/Abstracts/

http://www.learnit.org.gu.se/digitalAssets/862898_mitgutsch.pdf

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_open_source_games

http://www.freeorion.org/index.php/Main_Page

http://prdownload.berlios.de/lincity-ng/LinCity-NG_1_1_2.exe

<http://www.dii.unisi.it/~control/act/experiments.php>