

Imparare giocando: l'uso di "Serious Games" a scuola

I videogames oggi sono onnipresenti. In effetti, con la larga diffusione di smartphone e tablet anche fette di pubblico tradizionalmente poco avvezzi a loro hanno iniziato a usufruirne. Da una serie di "living lab" condotti in varie scuole elementari nella provincia di Genova è emerso che, su un campione di circa 100 studenti, solo uno non aveva accesso a console di videogiochi, smartphone o tablet. Perché rinunciare a questo strumento in ambito educativo?

Questa è la convinzione di chi, come i soci dell'associazione "Serious Games Society", si dedica allo studio e lo sviluppo di giochi per l'apprendimento in vari ambiti. I "giochi seri" esistono da molto tempo, anche prima dell'epoca digitale: basti pensare ai giochi da tavola quali Monopoli oppure ai giochi di strategia usati nelle accademie militari a partire dalla fine del Settecento.

Quali sono i vantaggi dell'uso dei Serious Games?

Uno dei vantaggi principali è sicuramente dato dalla motivazione degli studenti. L'apprendimento non sta al centro dell'attività ludica, ma diventa una sorta di effetto collaterale. In effetti, se il "Serious Game" è progettato bene, l'alunno può, non solo acquisire competenze, ma anche applicarle in un contesto protetto.

Esempi interessanti, nell'ambito della fisica e della meccanica, sono le applicazioni "Crayonphysics" e "Algodoo".

In entrambi i casi, si gioca con oggetti disegnati dal giocatore sullo schermo, i quali si animano rispettando le leggi della fisica.

Mentre "Crayonphysics" si contraddistingue per la veste grafica attrattiva e la semplicità nell'uso, adatto anche ai bambini più piccoli. "Algodoo" è in grado di far sperimentare leggi meccaniche più complesse.

Nel secondo caso è peraltro prevista la possibilità di programmare le proprie lezioni con l'utilizzo del gioco e di condividerle poi con la community di utenti. L'immersione nel gioco è un'ulteriore caratteristica che rende efficace l'apprendimento attraverso i "Serious Games".

I vantaggi, soprattutto per studenti con difficoltà di concentrazione, possono essere notevoli. Infatti, [un gruppo di ricerca olandese](#) sta conducendo una ricerca sui giochi come strumento di apprendimento per alunni affetti da DSA e per testare se per l'insegnante i Serious Games più evoluti sono, anche, interessanti per la valutazione dei processi di apprendimento degli studenti [1]. Attraverso i dati raccolti dal sistema, è possibile valutare i progressi degli alunni-giocatori dall'interno del gioco e quindi in maniera poco invadente, evitando così il condizionamento dello studente dalla situazione di essere messo sotto esame.

A oggi numerosi "Serious Games" sono spesso disponibili – gratuitamente – in rete, anche se la qualità dei giochi è molto eterogenea. Le analisi condotti dalla [Serious Games Society](#) possono offrire un primo orientamento a chi

desidera avvicinarsi all'uso dei giochi in aula.

*

Note

[1] Francesco Bellotti, Bill Kapralos, Kiju Lee, Pablo Moreno-Ger, and Riccardo Berta, "Assessment in and of Serious Games: An Overview," *Advances in Human-Computer Interaction*, vol. 2013, Article ID 136864, 11 pages, 2013. doi:10.1155/2013/136864.

**

Correlazioni:

- [Giocare e apprendere con le tecnologie](#), di Linda Giannini
- [Videogame: un medium valoriale](#), di Silvia Di Paolo
- [Videogame: un medium valoriale \(versione integrale\)](#), di Silvia Di Paolo
- [Speciale: Pinocchio 2.0 e le altre storie](#), editoriale di Luciano Corradini – Articoli di Antonio Attini, Paolo Beneventi, Fabio Bottaini, Luigi Calcerano, Eugenia Curti, Virginia Defendi, Anna Letizia Galasso, Linda Giannini, Betty Liotti, Melania Maticena, Emiliano Mele, Donatella Merlo, Immacolata Nappi, Carlo Nati, Alberto Olivero, Riccardo Pastore, Lucia Peloso, Carlo Ridolfi, Savino Roggia, Maurizio Tiriticco
- [La sfida dei nativi digitali](#), speciale, introdotto da Arturo Marcello Allega e Paolo Ferri, raccoglie i contributi più rilevanti offerti dalla rivista sul tema dei nativi digitali – Articoli di: Paolo Ferri, Arturo Marcello Allega, Carlo Nati, Bruno Nati, Linda Giannini, Filomena Rocca, Liborio Dibattista, Francesca Morgese, Andrea Turchi, Gabriella Paolini, Paolo Beneventi, D'Alonzo Di Antonio Falini, Veronica Mobilio, Anna Verde, Maurizio Tiriticco, Franco De Anna, Francesco Macrì, Anna Dall'Acqua

Immagine in testata di [clr2 / Flickr](#) (licenza free to share)

Antonie Wiedemann