Imparare giocando

Serious Games: utili sul serio?

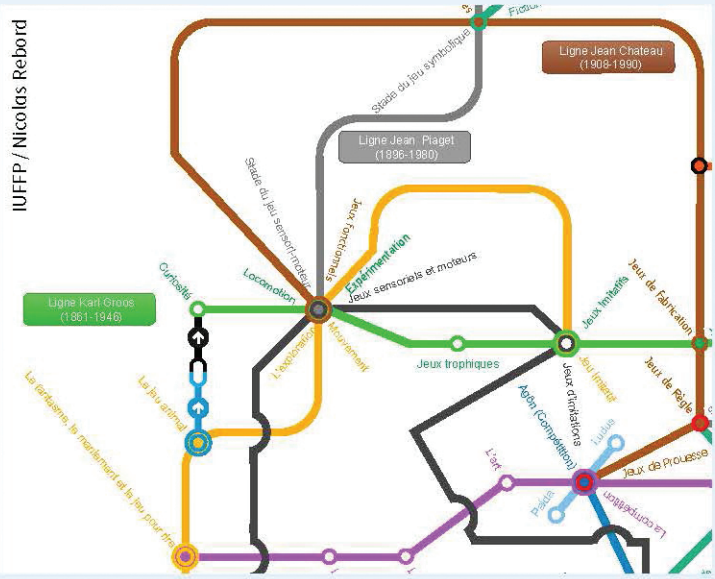
Di **Nicolas Rebord,** responsabile di ciclo di studio e docente, IUFFP

Grazie alla combinazione della potenza delle macchine contemporanee (computer, tablet e smartphone) e di un'offerta molto presente sul mercato, i videogiochi riportano d'attualità l'interesse per il gioco e le sue potenzialità pedagogiche.

Se da una parte va ricordato che lo IUFFP ha sempre tenuto in considerazione il gioco e il relativo apporto pedagogico nei suoi diversi programmi di formazione di base e continua, dall'altra è evidente come in questo momento vi sia un palese ritorno d'interesse con l'avvento di una corrente denominata Serious Games (letteralmente «giochi seri»), che Sande Chen e David Michael definiscono come «tutti quei giochi che, come scopo primario, hanno ben altro oltre al semplice divertimento».
L'universo dei videogiochi è cambiato negli ultimi dieci anni. Oggi ci sono giochi che propongono degli ambienti aperti (Minecraft), mentre altri permettono una considerevole libertà di configurazione (Project Cars). Attualmente, tramite l'espediente di un'apposita interfaccia (The Games Factory 2 – La Fabbrica dei giochi), è possibile programmare il proprio Serious Game. Inoltre, l'arrivo della realtà aumentata (RA) e della realtà virtuale (RV) nell'universo dei giochi apre a sua volta un altro capitolo. Di fronte a questi cambiamenti e a un entusiasmo dilagante, lo IUFFP propone un approccio che consiste nell'integrare i Serious Games come strumento al servizio dell'apprendimento, analogamente ad altri mezzi. Questo permetterebbe di ampliare ulteriormente le attività delle persone in formazione, variare sempre e comunque i metodi di lavoro e differenziare gli approcci pedagogici. Si tratta, in sostanza, di infondere il desiderio di apprendimento con uno stimolo particolarmente funzionale per la generazione attuale.

Orientarsi nell'universo del gioco

Oltre a considerare il gioco nei suoi programmi, lo IUFFP ha passato in rassegna anche la letteratura originale relativa al tema, sintetizzandone uno schema a disposizione sotto forma di una «mappa della metropolitana» (vedi riquadro). Questa mappa rispecchia i gradi di parentela tra le diverse categorie di giochi proposte da autori



↑ Una mappa della metropolitana per orientarsi nell'universo del gioco

e autrici provenienti da svariati campi (pedagogia, psicologia, filosofia, ecc.) che hanno approfondito la tematica. Ogni stazione riportata sulla cartina rappresenta i pareri comuni ai diversi autori e alle varie autrici. Questa pianta può essere un piccolo aiuto per rispondere alla domanda «in che modo e misura si può imparare giocando?». A livello pratico, la mappa vuole fungere da bussola per le persone addette ai lavori che hanno intenzione di integrare i Serious Games (o il gioco, nel senso più ampio del termine) nella pratica pedagogica e in favore dell'apprendimento.

Michael, D., & Chen, S. (2005[1]). *Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform (Giochi seri: giochi che educano, formano e informano)*. Boston, Mass: Cengage Learning PTR

La metropolitana del gioco

I riferimenti bibliografici dello IUFFP proposti sotto forma di mappa della metropolitana in lingua francese (Rebord & Rodrigues, 2017) possono essere scaricati gratuitamente al seguente indirizzo:

▸ www.iffp.swiss/file/7512/download