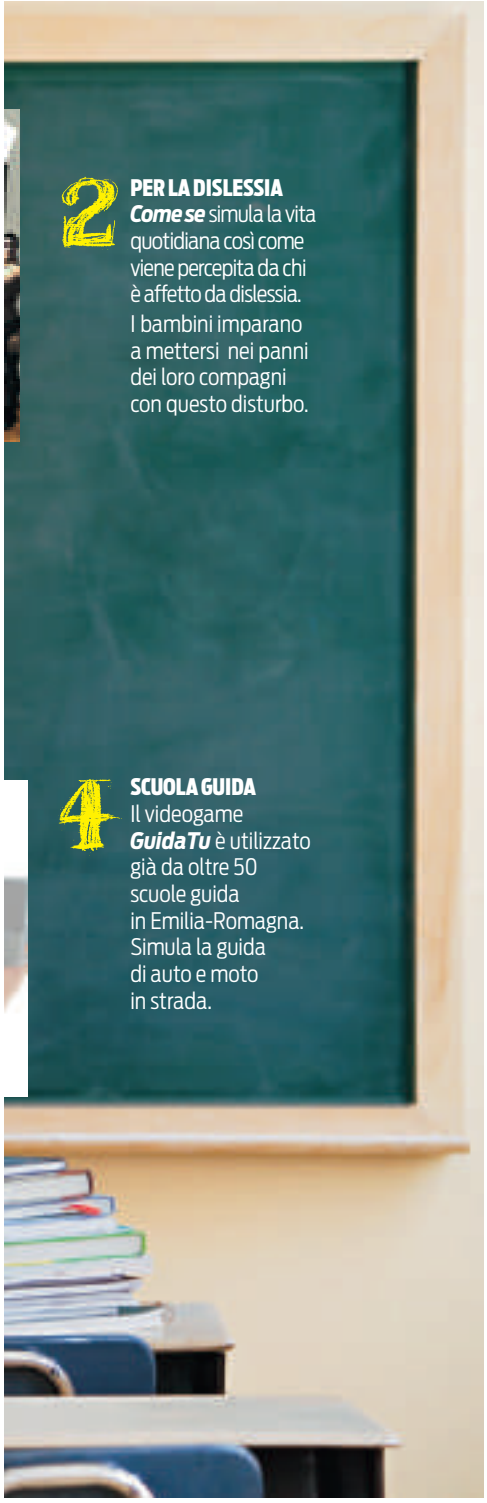
APPRENDIMENTO LUDICO

Video GIOCANDO si impara

1 CAPIRE IL LAVORO
Nel gioco ***Un alieno in azienda*** il protagonista è un robot che, sotto le vesti di un dipendente, deve capire come lavorano gli umani.

3 NEI PANNI DEI RIFUGIATI
Il gioco ***Darfur is Dying*** mette il giocatore nei panni di un rifugiato che ogni giorno deve sopravvivere in un accampamento risolvendo problemi come la mancanza di cibo e acqua.

3Aw 096_098_pa17_nuovimondi2 GUIR.indd 96 10/04/12 16.35



2 PER LA DISLESSIA
Come se simula la vita quotidiana così come viene percepita da chi è affetto da dislessia. I bambini imparano a mettersi nei panni dei loro compagni con questo disturbo.

4 SCUOLA GUIDA
Il videogame ***GuidaTu*** è utilizzato già da oltre 50 scuole guida in Emilia-Romagna. Simula la guida di auto e moto in strada.

WWW.IMAGESOURCE.COM

La nuova frontiera dell'educazione, a scuola come in azienda, passa per i serious game, videogiochi con fini educativi.

DI PIERO LEGORA

Impugnate il joystick, vi muovete in un ambiente virtuale dove incontrate vari personaggi e quando appare la scritta «Game over» vi rendete conto di avere imparato, senza sforzo e senza annoiarvi, a condurre una trattativa commerciale, di sapere tutto sull'urbanistica dell'antica Roma, di avere capito come si fa il parlamentare europeo. Benvenuti nel mondo dei serious game, i videogiochi con fini educativi, dall'insegnamento scolastico all'educazione ambientale, alla formazione professionale, commerciale e militare. Fenomeno destinato a crescere da 1,5 miliardi di euro di fatturato mondiale nel 2010 a 10,2 miliardi nel 2015 (le stime sono della società di analisi iDate).

Nelle scuole italiane i serious game stanno (finalmente) arrivando. Le linee guida dell'iniziativa «Editoria digitale scolastica» del Miur, varate a fine 2011, raccomandano di «incrementare l'apprendimento attivo con ambienti immersivi tridimensionali con integrate attività ludiche». A stimolare gli sforzi di digitalizzazione è l'European schoolnet, rete europea dei ministeri dell'Istruzione.

Se è vero che noi italiani li utilizziamo ancora poco, siamo invece avanti nella loro produzione: aziende come la milanese I-Maginary e la bolognese Ticonblu sono ben presenti sul mercato internazionale; e l'Università di Genova coordina il network europeo Game and learning alliance (Gala) lanciato dall'Ue nel 2010 e finanziato con 5 milioni di euro.

Fra i titoli che hanno più successo c'è *Come se* della Ticonblu, che simula la vita quotidiana così come viene percepita da chi è affetto da dislessia: in questo modo i bambini imparano a mettersi nei panni dei loro compagni con questo disturbo dell'apprendimento. La Ticonblu produce altri due serious game: il tridimensionale *The invisible hand*, investigazione interattiva che parte da un prodotto scelto negli scaffali del supermercato fino al luogo di produzione, per esempio le piantagioni africane; e il simulatore *GuidaTu*, usato da oltre 50 scuole guida in Emilia-Romagna e diverse cooperative sociali che curano progetti di educazione stradale nelle scuole.

Nel gioco I-Maginary ci si immedesima in un robot alieno inviato sulla Terra in un'azienda dove, sotto le vesti di un dipendente, deve capire come lavorano gli umani (in particolare: lavoro di gruppo, comunicazione, negoziazione), per poi impadronirsi del pianeta. Il videogioco fa parte del progetto europeo Modes che vuole facilitare l'incontro tra università e mondo delle imprese.

Se in Italia l'inventiva non manca, a utilizzare in modo convinto i videogiochi educativi è la Francia, grazie a ricchi sussidi governativi. L'anno scorso il presidente Nicolas Sarkozy ha stanziato 30 milioni di euro per lo sviluppo di serious game nella scuola. E si gioca «seriamente» anche nel mondo del lavoro: la Renault li usa per aiutare gli impiegati commerciali a potenziare abilità di relazione e condurre in porto una vendita.

Uno dei produttori europei più innovativi è la società olandese Xmediaworks. Il suo gioco *SharkWorld* (Mondo di squali), insegna il mestiere del project manager: il giocatore si immerge in un ambiente virtuale dove deve sviluppare un progetto in tempo reale fronteggiando imprevisti e problemi. C'è spazio anche per chi aspira alla professione politica: con *Battle of the laws*, sempre Xmediaworks, si impara a formare un partito e ad arrivare al Parlamento europeo, dove si dovrà convincere gli altri per ottenere vantaggi per il proprio paese.

«La nuova generazione, quella dei nativi digitali, è più adatta a questi strumenti che agli insegnamenti tradizionali» commenta Alessandro De Gloria, docente di ingegneria nell'Università di Genova e coordinatore della rete Gala. «Del resto i serious game permettono di imparare in modo induttivo, ossia dal particolare al generale, proprio come si fa con i programmi al computer e con tutte le nuove tecnologie». ■

3Aw 096_098_pa17_nuovimondi2 GUIR.indd 97 10/04/12 16.35