

"Studiamo storia con Civilization" A scuola sbarcano i videogame

Per studiare periodi storici e processi che hanno segnato un'epoca. Per imparare le lingue, la letteratura, la matematica. Proprio come i libri, i giochi elettronici sono entrati negli atenei e nei licei. Dagli Stati Uniti all'Inghilterra e al Giappone. E, adesso, anche in Italia

di JAIME D'ALESSANDRO

[Lo leggo dopo](#)



A scuola di videogame, o meglio: a scuola con i videogame. Non è uno scherzo, solo una conseguenza inevitabile della popolarità dei giochi elettronici. La conferma, l'ennesima, che fanno parte della cultura contemporanea. Al pari di un libro ora vengono usati negli atenei, nelle scuole e nei licei di mezzo mondo come strumento didattico. Dagli Stati Uniti all'Inghilterra, dal Giappone a Singapore. E, da qualche tempo, perfino in Italia.

"Sono entrati nelle nostre scuole in punta di piedi due anni fa", spiega Manuela Cantoia, che insegna psicologia alla Cattolica di Milano. "Tutto grazie a un accordo fra il ministero dell'Istruzione e l'associazione italiana degli editori di videogame, la Aesvi. Servono per far conoscere la tecnologia agli studenti e servono come strumento di indagine. World of Warcraft per esempio, il gioco di ruolo di massa online frequentato da oltre dieci milioni di utenti, al liceo Marconi di Milano lo usano come campo di indagine sulle relazioni sociali. Ma è solo uno dei tanti casi". E così oggi c'è chi adopera blockbuster come Assassin's Creed o Civilization per studiare periodi storici e processi che hanno segnato un'epoca. O ancora chi li utilizza per creare dinamiche di collaborazione fra gruppi di studenti. Con i videogame si studiano le lingue straniere, la letteratura, la matematica, la geografia.

E i professori scelgono non solo i titoli educativi in senso stretto, ma anche e soprattutto quelli pensati per l'intrattenimento che vanno per la maggiore. Simulazioni insomma, terreni per sperimentazione, luoghi ideali per testare comportamenti e teorie senza farsi male con la realtà.

Non è un caso che lo stesso Will Wright, padre di Sim City e The Sims, per i suoi giochi più famosi dedicati all'urbanistica e alle relazioni sociali, abbia preso spunto dalle teorie di Jay W. Forrester. Docente al Mit di Boston, è l'inventore della dinamica dei sistemi. Dopo aver realizzato nella Seconda guerra mondiale un simulatore di volo gestito da un computer analogico per addestrare i piloti, Forrester era passato al Whirlwind, il centro nevralgico della prima rete radar di difesa degli Stati Uniti. Per approdare, infine, ai sistemi dinamici: modelli che attraverso i computer tentavano di simulare fenomeni complessi. Rappresentazioni della realtà in divenire per la costruzione di strategie a breve e lungo termine. L'Urban Dynamics del 1968 nacque così. Riproduceva alcuni aspetti delle grandi metropoli, dal traffico al problema degli alloggi, alla disoccupazione. Dieci variabili in tutto. Sim City allo stato embrionale.

"I prototipi digitali, la possibilità di realizzare modelli, sono fondamentali in qualsiasi processo di apprendimento", spiega Tom Wujec. Mente della Autodesk, colosso americano che domina il settore dei software per la progettazione architettonica, è una autorità nel campo del "business visualization". Collabora in pratica con le più grandi aziende statunitensi dando un senso alle loro strategie e aiutando i vari team a individuare i propri punti deboli. Lavoro singolare dove psicologia e simulazioni sono i primi strumenti del mestiere. "Le simulazioni sono una forma di visualizzazione dei problemi e degli ostacoli che bisogna aggirare sul piano del reale. Consentono di non fare errori e allo stesso tempo aprono nuove frontiere nella progettazione". E i videogame in questo pare funzionino benissimo.

Ovviamente però dipende da come li si usa. Possono rappresentare cinque minuti di puro divertimento che inizia e finisce, o cinque minuti di studio. "Tutti i giochi gestionali, perfino Nintendogs, portano a considerare peso e effetti delle proprie decisioni", continua Manuela Cantoia. "Aiutano le persone a ragionare, se li si adopera in questo senso. Molti manager si allenano e vengono valutati usando i giochi elettronici. Danno un'indicazione precisa della capacità di gestione di un team, della rapidità di scelta, dell'abilità nell'analisi delle variabili". Insomma, non sfruttarli in ambito didattico sarebbe una follia.

Tre anni fa a Strasburgo, presso il Consiglio d'Europa, è stato presentato un rapporto chiamato "Games in Schools" e realizzato da European Schoolnet, rete di trentuno ministeri dell'educazione europei. Il progetto era nato con lo scopo di delineare lo stato dell'arte sull'uso dei giochi elettronici nelle scuole e di fornire una serie di raccomandazioni sul tema. Con una domanda di fondo: possono giocare un ruolo nell'insegnamento? Parteciparono più di cinquecento insegnanti sparsi per il continente, Italia inclusa. Emerse che il 70 per cento di loro aveva già iniziato a utilizzare i videogame in classe. Indipendentemente sia dall'età, visto che il campione andava dai venti ai cinquantacinque anni, sia dalla familiarità con i giochi. Solo il 15 per cento, infatti, si dichiarava esperto.

"Alla fine dire videogame è come dire carta", fa notare Cantoia. "Sono un mezzo neutro. Sono così tanti e così diversi che ogni generalizzazione è inutile. Bisogna capire quale piattaforma si usa, quale console e quale videogame e per quale scopo. Sono realtà diverse. E invece le famiglie si fermano alla parola "gioco" e non controllano, lasciano che sia un terreno in mano a bambini e adolescenti". Che è, sotto tutti i punti di vista, un errore. Anzi no, un'opportunità mancata di apprendere qualcosa assieme. (22 gennaio 2012)

