PERCORSO N. 13

Game over: ora si fa sul serio!

(Videogame)

Nel giro di pochi decenni, il mondo dei videogame è cresciuto in maniera enorme: chi ha giocato con i primi Pac Man oggi non li riconosce più, tanto sono cambiati nella grafica, nelle trame, nei comandi, nella logica che sottendono e nelle possibilità che dischiudono. I bambini — non tutti, però — sono consumatori accaniti dei games e spesso trovano in questi anche un argomento di conversazione privilegiato e un tema attorno a cui far ruotare le relazioni con i pari.

Questo percorso cerca soprattutto di far percepire il videogioco come un possibile argomento di studio e il videogiocare come un'attività su cui riflettere e prendere coscienza, avvicinando i bambini anche all'uso di semplici tecniche rilevative e alla produzione di testi di recensione.

Suggerito per: 4° e 5° anno della scuola primaria.

Collocazione: percorso interdisciplinare di italiano, inglese, tecnologia e informatica, matematica, educazione alla salute.

Tempo previsto: 15 ore circa.

Risorse umane e materiali:

- 4-6 postazioni su cui poter videogiocare (possono essere computer sufficientemente potenti, attrezzati con audio e joypad, e/o console per videogame collegate alla Tv: Playstation, X-Box, GameCube...);
- un computer dotato di foglio di calcolo (Excel o simili);
- cartelloni, carta;
- uno o più videogiochi, appartenenti alle quattro categorie fondamentali:
  - puzzle game (es.: Boombastic, Incredibile Machine, Mojo, Tetris...);
  - action adventure game (es.: Legend of Zelda, Tomb Raider, Il Signore degli Anelli...);
  - sportivo (es.: FIFA 06, Pro Evolution Soccer 5, NBA Life 06, NBA 2K6, NHL 06...);
  - platform game (es.: Prince of Persia, Psyconauts, Jak...).

Pre-requisiti: Percorsi n. 1 (Fotografia 1), n. 4 (Fotografia 2) e n. 8 (Ipermedia).

PERCORSO N. 13

Finalità

	Aree di competenza	Finalità
1	LETTORE	saper analizzare la struttura linguistica dei media, riconoscendone gli elementi testuali
2	SCRITTORE	saper produrre un messaggio utilizzando in modo appropriato le regole linguistiche dei media, per raggiungere un dato obiettivo comunicativo
3	CRITICO	saper interpretare e valutare un messaggio nei punti di vista e nei valori che esprime
4	FRUITORE	saper scegliere le modalità del proprio consumo mediale
5	CITTADINO	saper usare i media come ambiente entro cui hanno luogo dinamiche sociali, agiscono modelli di comportamento, si aprono spazi di partecipazione per i singoli e le comunità

Obiettivi specifici

CONOSCENZE

a) conoscere in modo critico il proprio rapporto con i videogiochi
b) conoscere le sensazioni e le emozioni che possono caratterizzare il videogio care
c) conoscere alcune delle principali funzioni cognitive, abilità esecutivo/motori richieste dai diversi generi di videogiochi
d) conoscere a livello elementare e intuitivo le fondamentali distinzioni tra generi d videogiochi
e) conoscere la differenza tra mondo reale e mondo virtuale
f) conoscere le principali caratteristiche delle diverse modalità di gioco

ABILITÀ

g) pianificare una modalità di fruizione critica e matura
h) individuare, analizzare e riconoscere potenzialità e limiti di alcuni videogiochi
i) esprimere la propria emotività in modo adeguato anche in situazioni di gioco
j) identificare in un testo visivo, costituito anche da immagini in movimento, gli ele menti del relativo linguaggio (grafica, ritmi, configurazione spaziali, sequenzialità metafore, campi e piani G ...)
k) individuare le molteplici funzioni che l'immagine G svolge, da un punto di vista si informativo che emotivo

Sviluppo del percorso

1. Io e il videogioco.
2. Videogioco: dove, come, quando.
3. Il videogioco dentro di me.
4. Io dentro il videogioco.
5. Il mio videogioco.
6. Videogiochiamo in classe.
7. La mia recensione.

:hede didattiche

- Per me il videogioco è... (scheda 13A)
- Tempi, luoghi e modi del videogiocare (scheda 13B)
- Sensazioni e emozioni del videogiocare (scheda 13C)
- Come tabulare i dati (scheda 13D)
- Quali sono le abilità che utilizzo quando videogioco (scheda 13E)
- Chi sono io nel videogioco? (scheda 13F)
- Il mio videogioco preferito (scheda 13G)
- I generi di videogiochi (scheda 13H)
- Schede di osservazione del videogiocare (scheda 13I)

ılutazione

Rispetto ai tre livelli di valutazione consigliati (gradimento, apprendimento e cambiamento), in questo percorso risulta essere particolarmente significativa la dimensione del cambiamento, che è sempre centrale quando ci si propone di lavorare, come qui, su finalità legate all'area della fruizione.

Si suggeriscono come strumenti di valutazione:

- questionario di valutazione del gradimento (scheda di valutazione 13.1);
- griglia per la valutazione del cambiamento (scheda di valutazione 13.2).

:hede know-how

- Come si fa la recensione di un videogame

'iluppo delle attività

ATTIVITÀ 1

Io e il videogioco – Prendere coscienza del proprio rapporto con i videogame

)biettivi correlati: a, b.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
'ropone alla classe la stesura di un testo bero dal titolo «Per me il videogioco è...» si veda la scheda 13A).	A livello individuale, elaborano un breve testo libero all'interno del quale raccontano la loro esperienza di videogiocatori.	La stessa attività viene riproposta alla fine del percorso, con intento valutativo.
;timola la discussione a partire da uanto scritto.	Espongono alla classe il proprio pensiero, offrendone opportune motivazioni.	
:orregge i testi e li restituisce agli alunni.		

Come utilizzo i videogiochi

Gioco individuale/solitario	il videogiocatore gioca da solo e senza nessuna persona presente accanto
Gioco individuale/ comunitario	il videogiocatore gioca da solo e ha almeno una persona accanto che successivamente interviene nel gioco
Gioco individuale on-line	il videogiocatore gioca on-line da solo e senza nessuno accanto
Gioco comunitario on-line	il videogiocatore gioca on-line con altri giocatori
Gioco individuale con spettatori	il videogiocatore gioca da solo e ha almeno una persona accanto come spettatore
Competizione/cooperazione senza spettatori	il videogiocatore gioca con altri giocatori senza nessuno spettatore
Competizione/cooperazione con spettatori	il videogiocatore gioca con altri giocatori e ha almeno una persona accanto come spettatore

ATTIVITÀ 2

VIDEOGIOCO: DOVE, COME, QUANDO – DESCRIVERE LE COORDINATE E LE MOTIVAZIONI DEL PROPRIO VIDEOGIOCARE

Obiettivi correlati: a, b, f.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Propone alcune domande stimolo, relative alle modalità di fruizione dei videogiochi (ad esempio: quando videogiocate?, dove?, con chi?).	Rispondono alle domande, partecipando alla discussione.	
Sottolinea la necessità di procedere a una rilevazione più sistematica delle modalità di gioco, spiegando come possano esserci molte possibilità (si veda il box *Come utilizzo i videogiochi*).		
Consegna il questionario apposito (scheda 13B).	Compilano il questionario.	
Coordina l'attività di spoglio dei risultati, procedendo in uno dei seguenti modi (o altro, a scelta): • cartellone/lavagna su cui vengono registrate le diverse scelte; • conteggio dei dati e registrazione in un foglio di calcolo (Excel o simili).	Raccolgono le schede, leggono i risultati, contano le risposte e segnano i risultati secondo la modalità indicata dall'insegnante. Ciascuno trascrive sul proprio quaderno le risposte date.	

(continu

Analizza i dati risultanti e sollecita una riflessione comune sui tempi, sui luoghi e sulle modalità del videogiocare. All'occorrenza, può usare queste o simili domande: • Prima di giocare come mi sento? • Mentre gioco come mi sento? • Dopo aver giocato come mi sento? Rilassato? Nervoso? Privo di energie? Mi sento concentrato? • Cosa o chi mi infastidisce quando gioco? • Cosa ho voglia di fare dopo aver giocato?	Partecipano alla discussione con proprie riflessioni e commenti.	

ATTIVITÀ 3

IL VIDEOGIOCO DENTRO DI ME – CONOSCENZA DELLE SENSAZIONI, EMOZIONI E ABILITÀ CHE POSSONO EMERGERE O MATURARE DURANTE LE FASI DI GIOCO

Obiettivi correlati: a, b, i.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Propone una o più domande stimolo relative alle sensazioni e alle emozioni che si provano quando si utilizzano i videogiochi.	Rispondono alla/e domanda/e.	
Distribuisce la scheda 13C e chiede agli alunni di compilarla.	Compilano il questionario.	
Coordina lo spoglio dei dati, usando la scheda 13D.	Secondo quanto hanno già sperimentato nell'attività precedente, analizzano i dati presenti nei questionari. Compilano tabelle ed, eventualmente, grafici riassuntivi.	
Restituisce i risultati, trasponendoli su un cartellone visibile a tutta la classe.	Discutono i risultati ottenuti.	
Chiede agli alunni di scrivere su un foglio quali siano le quattro fondamentali abilità necessarie per videogiocare e di motivarne le scelte.	In dieci minuti scrivono su un foglio le abilità necessarie per videogiocare e le relative motivazioni. Incollano i vari foglietti su un cartellone.	
Stimola i bambini a esprimere le prime riflessioni e/o collegamenti.	Partecipano alla discussione, proponendo le riflessioni e/o i collegamenti emersi dall'indagine.	
Partendo dalle abilità emerse dall'attività di gruppo e integrando con le abilità proposte dalla scheda 13E, predispone un elenco di abilità e chiede a ogni bambino di esprimere una valutazione su una scala di tre valori.	A livello individuale, attribuiscono un valore di merito alle singole voci.	
Riporta su un cartellone i dati elaborati relativi ai giudizi di merito espressi dagli alunni.		

ATTIVITÀ 4

Io dentro il videogioco – Conoscere le possibili rappresentazioni del videogiocatore all'interno dei diversi videogiochi

Obiettivi correlati: c, d, e, f, h.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Fornisce ai bambini una serie di immagini riferite ai diversi videogiochi. Mostra su un cartellone/lavagna un elenco delle rappresentazioni che il videogiocatore può assumere mentre gioca (scheda 13F).	Scelgono e abbinano le immagini alle diverse tipologie di rappresentazione del videogiocatore presenti nella scheda 13F.	Ci sono tre possibilità per recuperare le immagini delle rappresentazioni del videgiocatore all'interno del gioco: • siti internet specializzati (es.: www.nextgame.it; www.spaziogames.com); • riviste del settore (facilmente reperibili nelle edicole e tra i bambini); • copertine delle confezioni dei giochi che gli alunni possono portare a scuola.

ATTIVITÀ 5

Il mio videogioco – Analisi e descrizione del proprio videogioco preferito

Obiettivi correlati: a, d, f.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Chiede ai bambini di descrivere il videogioco preferito, fornendo una scaletta su cui elaborare il testo (scheda 13G). Corregge, restituisce il testo agli alunni e, attraverso analisi e confronto delle diverse opinioni espresse, registra alla lavagna i titoli dei giochi indicati. Utilizzando la scheda 13H, distribuita a ogni bambino e la lista di titoli emersa al punto precedente, chiede alla classe di abbinare ogni titolo al genere corrispondente.	Realizzano un testo in cui descrivono il videogioco preferito. Rileggendo il proprio testo, partecipano alla discussione di classe e trascrivono sul quaderno tutti i titoli registrati alla lavagna. Incollano la scheda 13H sul quaderno. Discutono collettivamente e collegano ogni titolo al genere corrispondente.	Si può far cercare l'immagine del proprio game preferito in rete e farla incollare vicino al testo che ciascuno ha scritto.

ATTIVITÀ 6
VIDEOGIOCHIAMO IN CLASSE

Obiettivi correlati: c, d, e, f, j, k.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Chiede ai bambini di scegliere almeno due categorie di videogiochi a cui vogliono giocare.	Esprimono le loro scelte.	Si consiglia di utilizzare i videogiochi indicati alla voce «Risorse umane e materiali», in quanto consentono sessioni di gioco (partite) sufficientemente brevi.
Li invita a condividere con i compagni ciò che hanno a disposizione.	Portano a scuola i titoli che hanno a disposizione appartenenti alle categorie scelte.	
Predispone almeno sei postazioni di gioco considerando che: • in alcune postazioni si giocherà in modo individuale con spettatori; • in alcune postazioni si giocherà in modo cooperativo/competitivo con spettatori.		Per ogni sessione di gioco (partita), si consiglia di mettere a disposizione della classe un tempo massimo di 10 minuti circa, al termine dei quali si scambieranno di ruolo.
Divide i bambini in piccoli gruppi (3-4 bambini per gruppo) che ruoteranno nel ruolo (giocatore/osservatore) e nell'uso dei diversi videogiochi per avere una panoramica dei generi e delle modalità di gioco.	Si dividono in piccoli gruppi. Si alternano nei ruoli (chi gioca e chi fa l'osservatore) e stabiliscono i turni di gioco e di osservazione.	
Distribuisce le schede di analisi in base alle tipologie di osservazione (scheda 13l).	Chiedono chiarimenti su eventuali voci non comprese.	
Dà il via al gioco.	Giocano e osservano, a turno.	

ATTIVITÀ 7
LA MIA RECENSIONE

Obiettivi correlati: a, c, d, e, f, h, j, k.

Cosa fa l'insegnante	Cosa fanno i bambini	Note
Chiede a ciascun bambino di realizzare, a propria scelta, una recensione (v. scheda know-how *Come si fa la recensione di un videogioco*) di: • il videogioco che è piaciuto di più tra quelli sperimentati nell'attività 6; • il videogioco a cui stanno giocando in quel periodo; • un videogioco proposto dall'insegnante.	Individualmente, realizzano un testo in cui descrivono il videogioco.	
Realizza un cartellone con tutte le recensioni prodotte.	Leggono le recensioni.	Il cartellone può essere appeso in un corridoio della scuola.
Propone di inviare la propria recensione a una rivista e/o sito internet specializzato nei videogiochi. Es.: www.games.it; www.videogame.it; www.multiplayer.it; www.gameitalia.net; www.ludus.it; www.nextgame.it; www.spaziogames.com	Si collegano a internet e spediscono la recensione secondo le modalità indicate da ciascun sito. Oppure: stampano la recensione per spedirla alla redazione della rivista prescelta.	