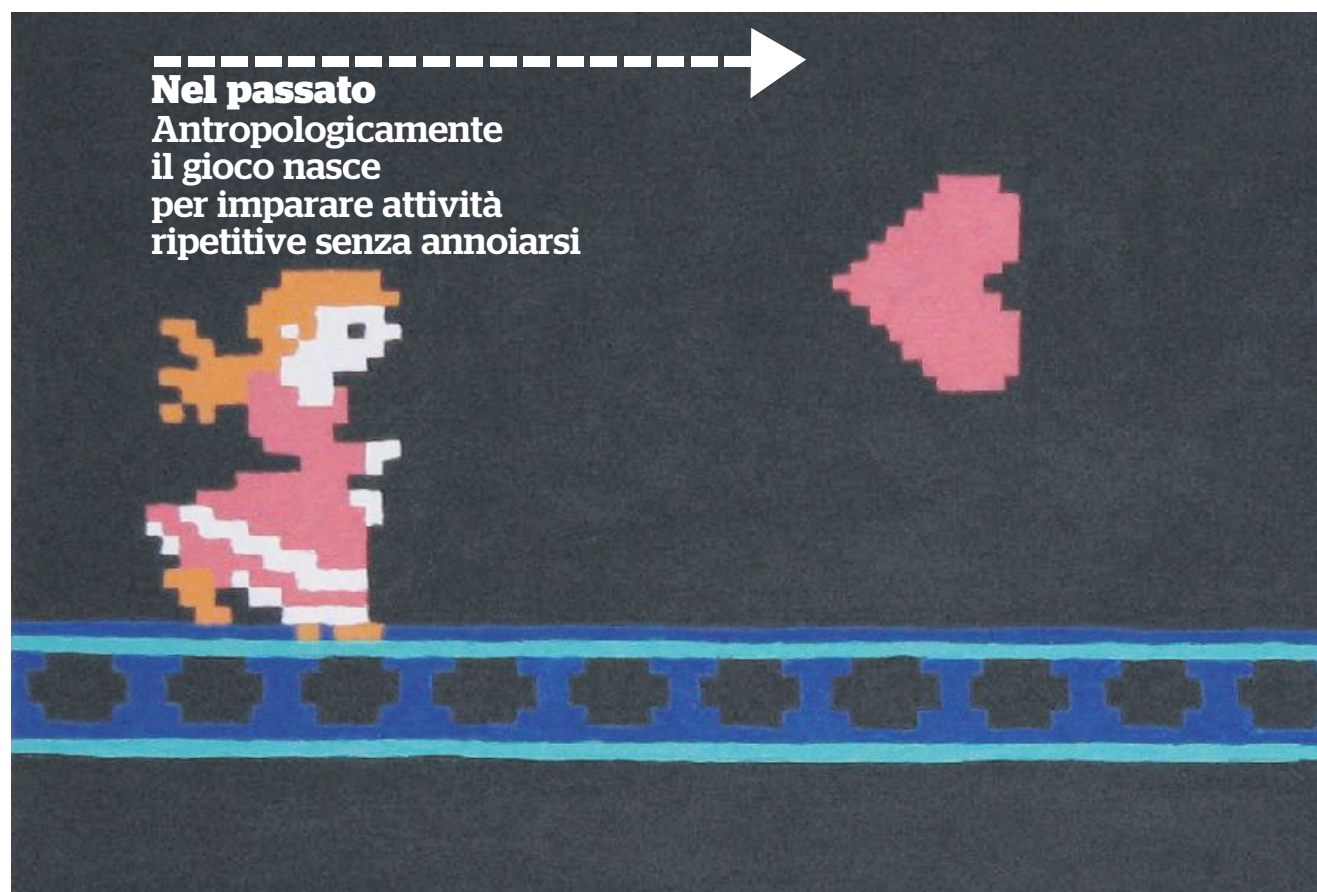


Videogame al confine tra svago e impegno

«Edutainment» è la teoria che unisce educazione e divertimento



QUI TROVI I LINK E LA REGISTRAZIONE



Nel passato
Antropologicamente il gioco nasce per imparare attività ripetitive senza annoiarsi

I VIDEOGAME HANNO MOLTO DA INSEGNARE

Dal gioco all'apprendimento, dalla ripetitività al senso dell'evoluzione
Una conversazione con lo psicologo del Cnr Francesco Antinucci

CARLO INFANTE

Cosa fa il gioco? Il gioco è una struttura che permette di trasformare un'attività in una cosa interessante. Trasforma un'attività ripetitiva in qualcosa che si fissa nella mente. Quando giochi con le freccette o con il pallone per migliorare la tua performance, devi ripetere le cose. Normalmente a noi non piace ripetere le cose, il gioco è quindi la struttura che si evolve in relazione al comportamento per spingere a ripetere alcuni gesti o meccanismi e diventare sempre più bravi. Il gioco è un apprendimento in sicurezza: si potrebbe apprendere con le esperienze reali ma così si rischia di farsi male e di far male agli altri. Il gioco è una simulazione.

Infante – Ecco, “simulazione” è una parola fondamentale da inseri-

re nella *tag cloud* che abbiamo su una vecchia lavagna. Possiamo dire che la simulazione è un “far finta per davvero”?

Antinucci – Sì, è “per davvero” che si fa una simulazione per imparare a fare le cose. Oggi ad esempio non si può addestrare un pilota senza un simulatore perché si rischia di andare incontro a situazioni pericolose con conseguenze drammatiche. Ma pensiamo alla condizione dell'uomo primitivo, dell'uomo cacciatore e raccoglitore. Lì i ragazzini dovevano imparare una serie di compiti prima di andare a fare attività che potevano essere rischiose per loro.

Infante – Il gioco in quanto approccio filogenetico all'apprendimento, corrisponde al fattore che definisci percettivo-motorio, mentre la nostra civiltà, dall'invenzione dell'alfabeto in poi, dalla scrittura a tutti i sistemi lineari, si è basata sul principio logico-ricostruttivo. Però il gioco ci ricorda che la nostra vita, la realtà tutta, si basa più sul percettivo-

vo-motorio che sul logico-ricostruttivo.

Antinucci – Sì, questo tipo di apprendimento ha alcune caratteristiche: si attua guardando e agendo. Ma è anche costruttivo perché parte dal non avere una conoscenza prima di iniziare, la conoscenza si costruisce. Invece l'apprendimento logico-costruttivo ha caratteristiche opposte, suppone che qualcuno abbia già scoperto questa conoscenza, l'abbia sistemata rendendola accessibile in forma simbolica. Questo può avvenire solo se la “veste” con qualcosa di riconoscibile: il linguaggio.

Infante – Arriviamo ai videogame che, nei casi migliori, tentano un equilibrio tra il percettivo-motorio e il simbolico-ricostruttivo. In un tuo libro, “Computer per un figlio” (Laterza Editore), hai dato forma ad un dialogo tra genitori in contrasto sull'uso dei videogame: c'era quello che li odiava, perché secondo lui rimbeccavano il figlio ed un altro che invece dichiarava che lì si stava rimettendo in equilibrio qualcosa che si era perso nei processi educativi convenzionali. Ciò riguarda il fenomeno dell'*edutainment* che coniuga la dimensione educativa con l'*entertain-*

NON SI PUÒ addestrare un pilota senza un simulatore perché i rischi di andare incontro a situazioni non previste e potenzialmente pericolose sono tantissimi. Con il gioco si guarda, si agisce e si impara. Si parte dal non avere una conoscenza prima di iniziare, la conoscenza si costruisce...

