

PRESS START TO LEARN

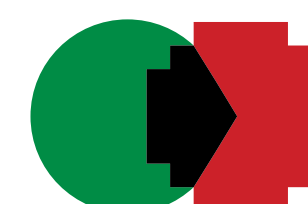
PERCORSI DI ALFABETIZZAZIONE
VIDEOLUDICA NELLE SCUOLE

**CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA**

Direzione Generale
**CINEMA e
AUDIOVISIVO**
MiC



MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito



IVIPRO
italian
videogame
program



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELL'EDUCAZIONE
"GIOVANNI MARIA BERTIN"

INIZIATIVA REALIZZATA NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE
CINEMA E IMMAGINI PER LA SCUOLA PROMOSSO DA
MIC-MINISTERO DELLA CULTURA E MIM-MINISTERO
DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO

REPORT

PRESS START TO LEARN

Il progetto *Press Start to Learn – Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole* ha previsto per l'anno scolastico 2022/2023 un doppio ciclo di incontri: uno dedicato a studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado (18 ore); uno al personale docente (14 ore).

Obiettivo: promuovere un uso consapevole del medium videoludico, finalizzato a scoprirne la complessità e le potenzialità in ambito didattico e culturale, e al tempo stesso offrire a studenti e studentesse alcuni strumenti base per l'ideazione di un concept videoludico legato al territorio.

L'iniziativa – proposta dall'Associazione IVIPRO in partnership con il Dipartimento di Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin" dell'Università di Bologna – è stata realizzata nell'ambito del **Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola** promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

NUMERI PERCORSO



5 MESI

di attività didattiche

4 SCUOLE

secondarie di secondo grado

(l'Istituto Professionale Statale Filippo Re, l'Istituto Superiore Blaise Pascal e l'Istituto Tecnico Superiore Scaruffi-Levi-Tricolore di Reggio Emilia; il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia)

10 CLASSI

dalle prime alle quarte

232

studenti e studentesse

34

docenti ed educatori

INTRODUZIONE

Nell'ottica di una media education la scuola deve svolgere un ruolo centrale di scoperta, di apprendimento e di utilizzo dei media per favorire la costruzione di modelli d'uso e soprattutto di concezioni di consumo all'interno delle famiglie, luoghi estremamente eterogenei rispetto sia alle possibilità o meno di accessibilità tecnologica, sia alle opportunità di sviluppo di competenze e capacità d'uso propositivo. La scuola, in questo, dovrebbe sostenere e ampliare le possibilità di una conoscenza critica e consapevole, proponendo percorsi sia di alfabetizzazione (*media literacy*) che di utilizzo creativo e partecipativo, integrando i linguaggi tradizionali con i nuovi linguaggi del digitale (*new media literacy*). In quest'ottica, i videogiochi possono rappresentare esperienze di cultura partecipativa, con barriere relativamente basse per l'espressione artistica e l'impegno civico; spazi di condivisione creativa caratterizzati da forme di mentorship informali, in cui i partecipanti più esperti condividono conoscenza con i principianti.

Il progetto **Press Start to Learn** va a collocarsi in queste direzioni di bisogno e possibilità, inserendo il videogioco a scuola sia come strumento attorno a cui costruire alfabetizzazione, conoscenza critica, competenze di lettura e di analisi di un medium che sintetizza in sé meccanismi complessi di apprendimenti, sia come risorsa attraverso cui costruire percorsi didattici trasversali all'interno delle discipline.

I QUESTIONARI

Sono stati somministrati quattro questionari, uno a inizio percorso e uno alla fine per ciascuno dei due target coinvolti, ovvero docenti e studenti.

Si sono volute rilevare, innanzitutto, le rappresentazioni, le conoscenze e le pratiche personali di ciascun partecipante rispetto all'uso dei videogiochi, sia nella dimensione informale della propria quotidianità, sia come possibile strumento didattico da utilizzare insieme a scuola e/o nella costruzione di percorsi di apprendimento e di studio a casa (individuale o a piccolo gruppo).

Successivamente, si sono raccolte le riflessioni e opinioni dopo aver svolto il percorso di alfabetizzazione e di avvicinamento culturale progettato seguendo la metodologia della Media Education, per comprendere se e come la progettazione sia stata significativa, anche in un breve periodo come i cinque mesi in cui si è svolta, per produrre cambiamenti di idee e considerazioni rispetto alle potenzialità del videogioco in ambito didattico e divulgativo.

QUESTIONARIO STUDENTI

Rispetto ai 232 studenti e studentesse coinvolti* negli incontri in classe, i questionari compilati sono stati 184 (in ingresso) e 180 (in chiusura).

QUESTIONARIO DOCENTI

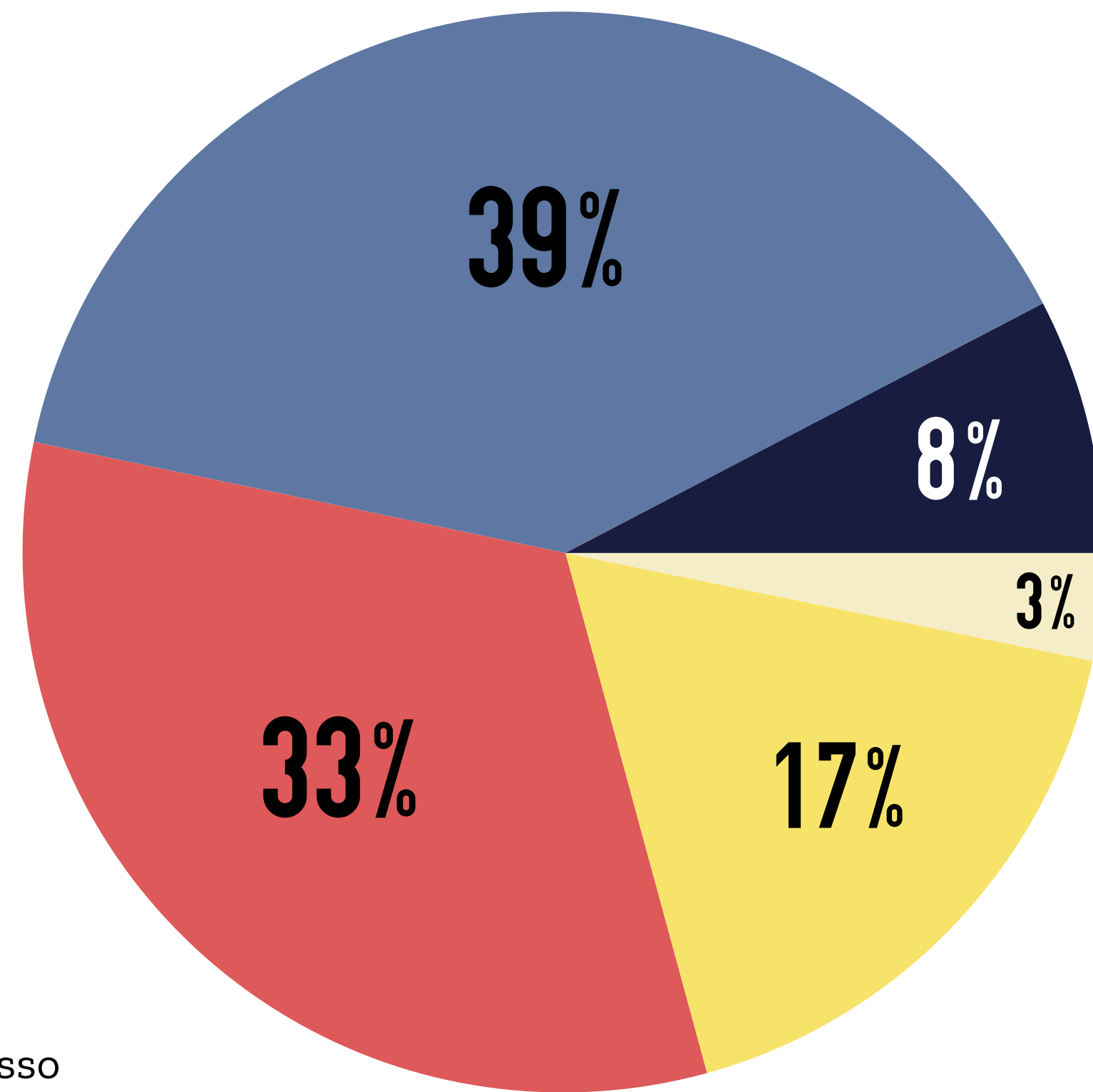
Rispetto ai 32 docenti + 2 educatori/educatrici coinvolti*, i questionari compilati sono stati 30 (in ingresso) e 23 (in chiusura).

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso

? *Ti è mai stato proposto di usare un videogioco a scuola o come compito a casa?*

184 risposte



- Sì, spesso
- Sì, ma raramente
- Mai
- Mai, ma mi piacerebbe
- Non ricordo

Curiosità

L'11% degli studenti che hanno risposto al questionario dichiara di non videogiocare

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso e uscita

? *Pensi che usare i videogiochi a scuola possa aiutarti nello studio?*

In ingresso	In uscita	Spiegazione
27%	33%	Sì, perché fa concentrare, tiene sveglia la mente, allena le capacità logiche e di risoluzione dei problemi etc.
26%	34%	Sì, perché ti diverte, ti emoziona, ti appassiona, ti motiva, etc.
16%	26%	Sì, perché fa socializzare con compagni e insegnanti
10%	27%	Sì, perché posso imparare cose che non potrei imparare altrimenti
20%	18%	No, perché distrae e non favorisce la concentrazione
16%	14%	No, perché studio e gioco sono cose diverse
12%	14%	No, perché non è utile allo studio
6%	6%	No, perché utilizzarli troppo fa male
4%	4%	No, perché non so usarli
19%	9%	Non so

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso e uscita

! *Esprimi quanto sei d'accordo con queste affermazioni sui videogiochi:*

	Per niente d'accordo	Poco d'accordo	Abbastanza d'accordo	Molto d'accordo
Sono un passatempo per divertirsi	3	15	80	86
	6	12	65	97
Sono come storie in cui posso "entrare dentro" e sentirmi protagonista	22	42	76	44
	13	29	95	43
Mi danno la possibilità di imparare cose che a scuola nessuno mi propone	34	67	62	21
	19	54	70	37
Mi fanno pensare, riflettere	27	55	78	24
	21	48	71	40
Mi fanno scoprire cose nuove	15	30	81	58
	13	22	88	57

Nota

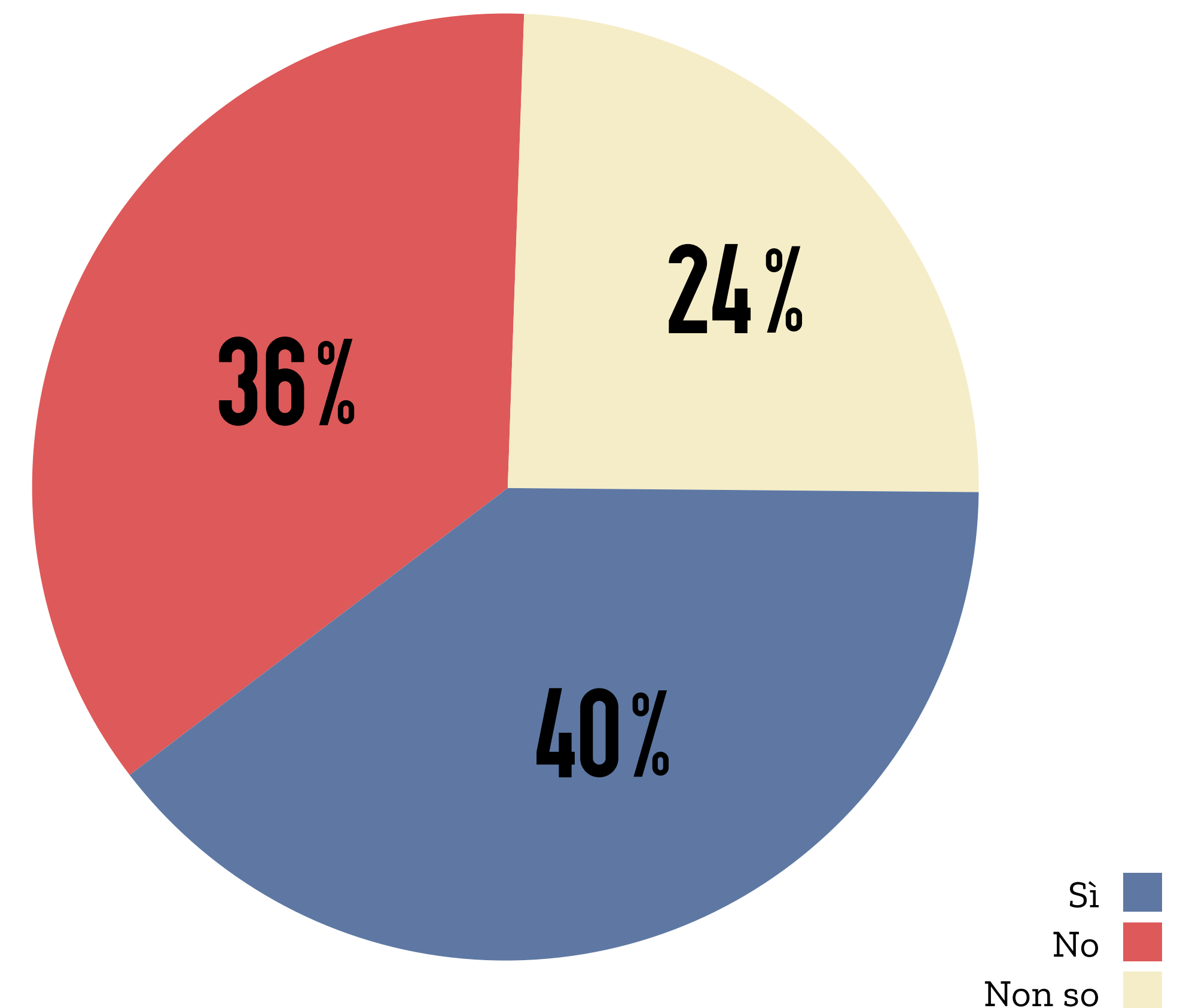
In tabella, il numero di risposte per ogni opzione. Nella prima riga le risposte in ingresso; nella seconda, su giallo, quelle in uscita. I numeri cerchiati evidenziano degli interessanti e significativi cambi di prospettiva

QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita

? *Pensi che questo percorso ti abbia stimolato a considerare i videogiochi in maniera diversa dal solito?*

180 risposte



Nota

Tra coloro che hanno affermato di non aver cambiato la propria prospettiva nei confronti del videogioco, 1 su 4 ha dichiarato che il percorso ha confermato le buone opinioni che già aveva.

QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita

« Il progetto ha introdotto il videogioco in una prospettiva di insegnamento e apprendimento, e ha sdoganato molti pregiudizi che in generale si hanno sui videogiochi »

« Sì, tanti giochi non li conoscevo o non li avrei mai considerati basandomi sui generi che di solito gioco »

« Non pensavo che i videogiochi e la scuola potessero essere collegati »

« Prima di questo percorso non avevo mai ragionato sul fatto che molti giochi insegnano molte cose accadute in passato e soprattutto spiegano in modo coinvolgente molti argomenti che a scuola sono abbastanza noiosi »

« Penso ancora che i videogiochi non siano da utilizzare troppe ore al giorno, però ho imparato che possono veramente stimolare lo studio e che siano molto utili per far socializzare insegnanti e studenti tra di loro »

« I videogiochi sono la nona arte, sviluppata da molti professionisti eccellenti. Giocare le loro opere mi ha alleviato molto stress nella vita e a volte mi chiedo se posso anche creare un gioco del genere »

QUESTIONARIO DOCENTI

Ingresso

? Perché ha scelto questa progettualità?

63% | Per approfondire una tematica che non conosco molto e che non si affronta a scuola

27% | Dopo l'esperienza della DAD sento il bisogno di comprendere le diverse potenzialità dei media e delle tecnologie nella didattica

17% | Sono appassionata/o di videogiochi e cultura videoludica

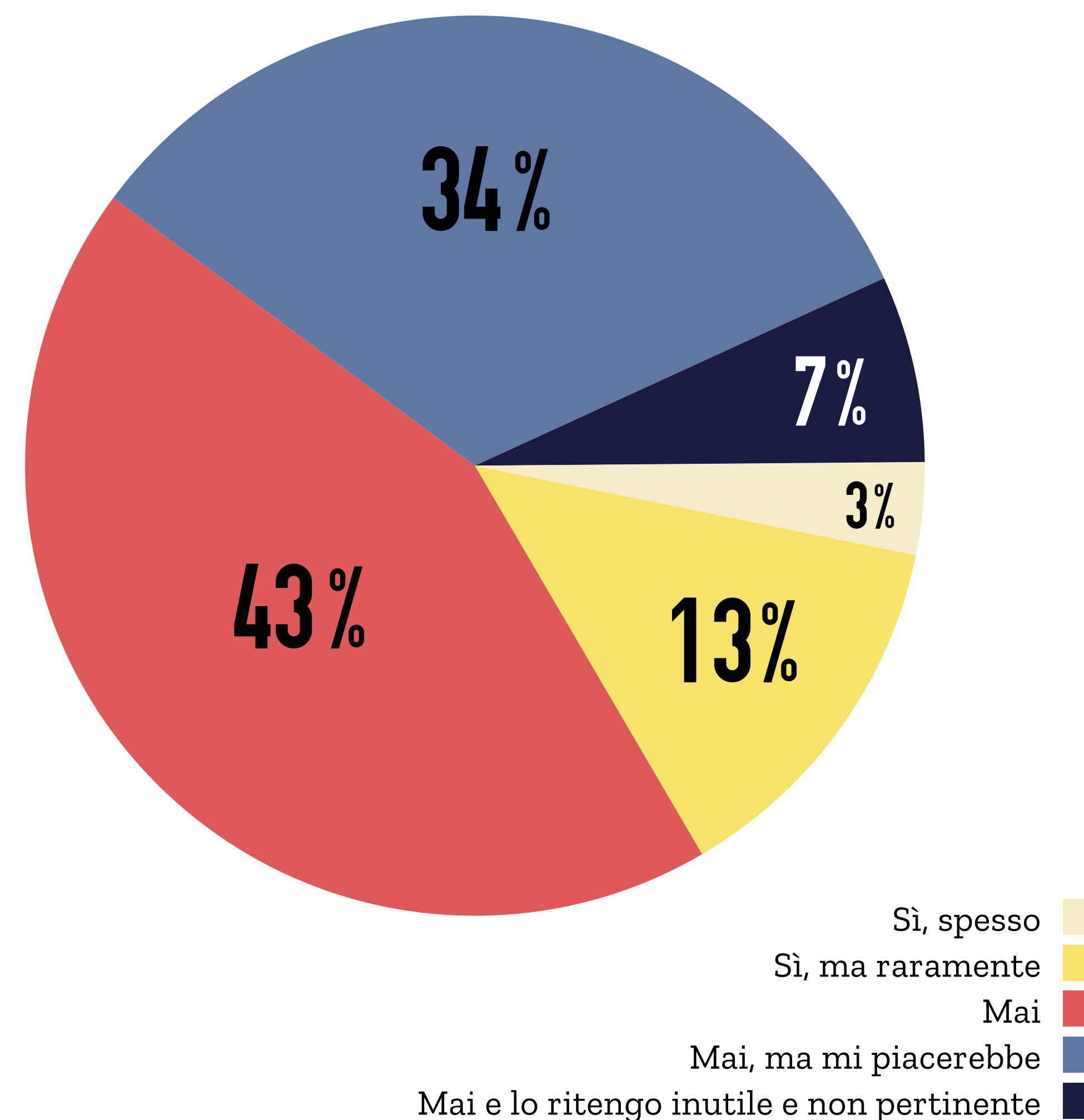
3% | Non sono esattamente appassionata di videogiochi ma seguo saltuariamente la scena e ritengo che ci siano aspetti potenzialmente utili per la didattica

Curiosità

Quasi il 60% dei docenti che hanno risposto al questionario dichiara di non videogiocare

? Ha mai proposto di usare un videogioco a scuola o come compito a casa?

30 risposte



QUESTIONARIO DOCENTI

Ingresso

? *Cosa pensa dell'uso delle tecnologie e dei media nella didattica scolastica?*

« Grandi potenzialità, altrettante responsabilità, molto scetticismo e poca preparazione »

« Potrebbe diventare un mezzo molto utile per memorizzare informazioni »

« Sono favorevole all'uso: bisogna però far attenzione all'equilibrio tra i vari mezzi di apprendimento »

« Credo che abbiano delle buone potenzialità, ma sono preoccupata per la dipendenza da parte dei ragazzi »

« Penso sia necessario integrare questi strumenti nella didattica classica per offrire stimoli diversi ai nostri studenti. Inoltre, nell'ottica di una scuola inclusiva possono rivelarsi degli strumenti fondamentali »

« Favorevole, la scuola deve cambiare metodo di insegnamento »

« Le tecnologie sono importanti strumenti di supporto all'apprendimento e favoriscono la creatività, l'interdisciplinarietà e lo sviluppo delle competenze digitali »

QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita

? *Cosa pensa dell'uso delle tecnologie e dei media nella didattica scolastica?*

« Penso che se introdotte e strutturate con metodo (come visto nel corso) possono essere estremamente utili. A me personalmente mancava questo tassello »

« Penso che siano il futuro, ma necessitano di adeguata normativa e/o ragionamenti specifici, così come di un corpo docenti preparato e visionario »

« Credo si debba essere ben formati per proporli; rimango comunque molto scettica sul loro uso in ambito didattico »

« L'uso di tecnologie potrebbe aumentare l'interesse da parte degli studenti »

« Possono creare meccaniche di apprendimento più accattivanti e suscitare l'interesse verso le materie tradizionali »

« Sarebbe necessario avere maggiore tempo da dedicare allo studio e alla preparazione dei materiali da sperimentare in classe »

QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita



Quale pensa possa essere la ricaduta sull'apprendimento e il coinvolgimento dei suoi alunni inserendo il videogioco tra possibili attività e strumenti scolastici?

« Nel caso delle mie materie può essere uno strumento utile per stimolare confronti e discussioni su diversi argomenti, favorendo lo scambio e la socializzazione tra compagni »

« Credo che gli alunni potrebbero essere distratti dal videogioco »

« Maggiore interesse, curiosità e serenità nell'approccio allo studio di uno specifico argomento, ma al contempo senza adeguata preparazione rischiano di diventare solo momenti di svago »

« Attivazione di competenze diverse; approccio alla materia più interessato »

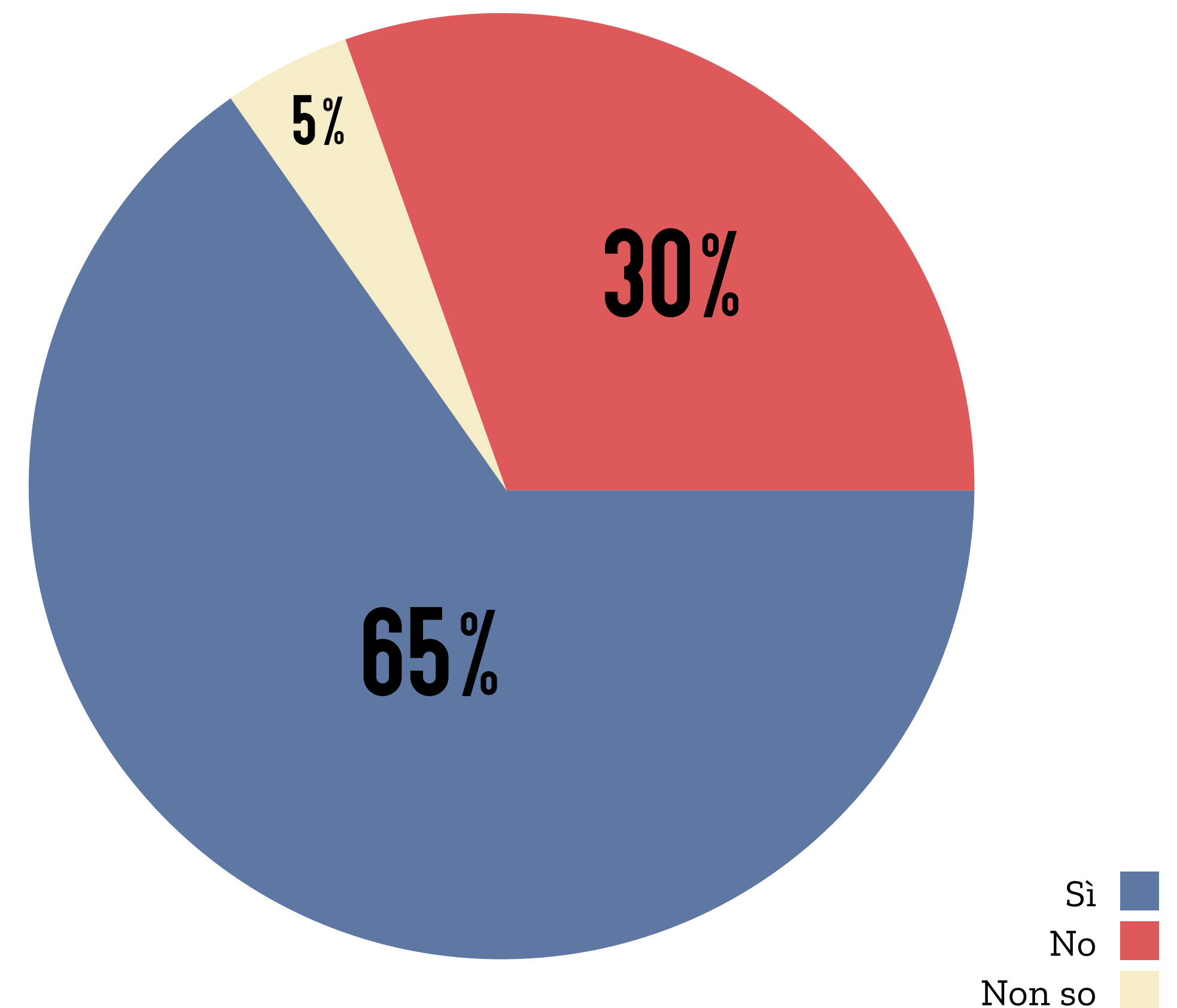
« Più difficoltà nel tornare ai libri normali, forse »

« Maggiore coinvolgimento e stimolo nell'utilizzo di risorse e competenze digitali »



In futuro valuterà l'ipotesi di utilizzare un videogioco in classe durante le lezioni?

23 risposte



QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita

? Perché?

« Sono un linguaggio appartenente ai giovani e quindi ci possono consentire di costruire con loro dei ponti di comunicazione altri e significativi »

« Per evitare separazioni tra l'ambiente di vita quotidiano dei ragazzi e l'esperienza di apprendimento, per farli sperimentare in un campo dove sono sicuramente competenti, per generare apprendimento reciproco, per facilitare il loro apprendimento con strumenti a loro conosciuti e soprattutto al passo con i tempi, per cercare di fare acquisire loro (se già non l'hanno) una capacità di lettura critica degli strumenti »

C'è chi ha già iniziato a utilizzarli

« L'ho già fatto! Abbiamo fatto due ore di *Papers, Please* all'interno di un modulo di educazione civica su cittadinanza e diritti »

E chi sottolinea problematiche "tecniche"

« Difficile far installare videogiochi sulle macchine dell'istituto. In alcuni casi sarebbe possibile, ma per la maggior parte dei giochi è un grosso ostacolo. Li userò come possibile compito a casa »

QUESTIONARIO STUDENTI E DOCENTI

Ingresso e uscita

! Le tre parole individuate per descrivere le proprie emozioni mentre si videogioca nel questionario di ingresso:

studenti		docenti	
Divertito/a	75%	Divertito/a	57%
Interessato/a	53%	Interessato/a	35%
Capace	30%	Motivato+creativo	26%

! Le tre parole individuate per descrivere le proprie emozioni mentre si videogioca nel questionario finale:

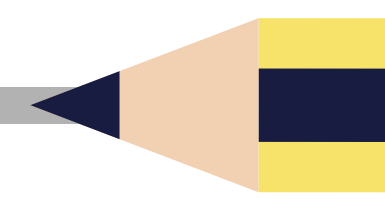
studenti		docenti	
Divertito/a	77%	Divertito/a	57%
Interessato/a	57%	Interessato/a	57%
Creativo/a	46%	Creativo/a	39%

Nota

Si possono osservare molti punti di contatto tra studenti e docenti. Da quanto emerge nel questionario finale si può ipotizzare che il percorso abbia particolarmente **attivato il pensiero creativo** dei/delle partecipanti.

FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARI

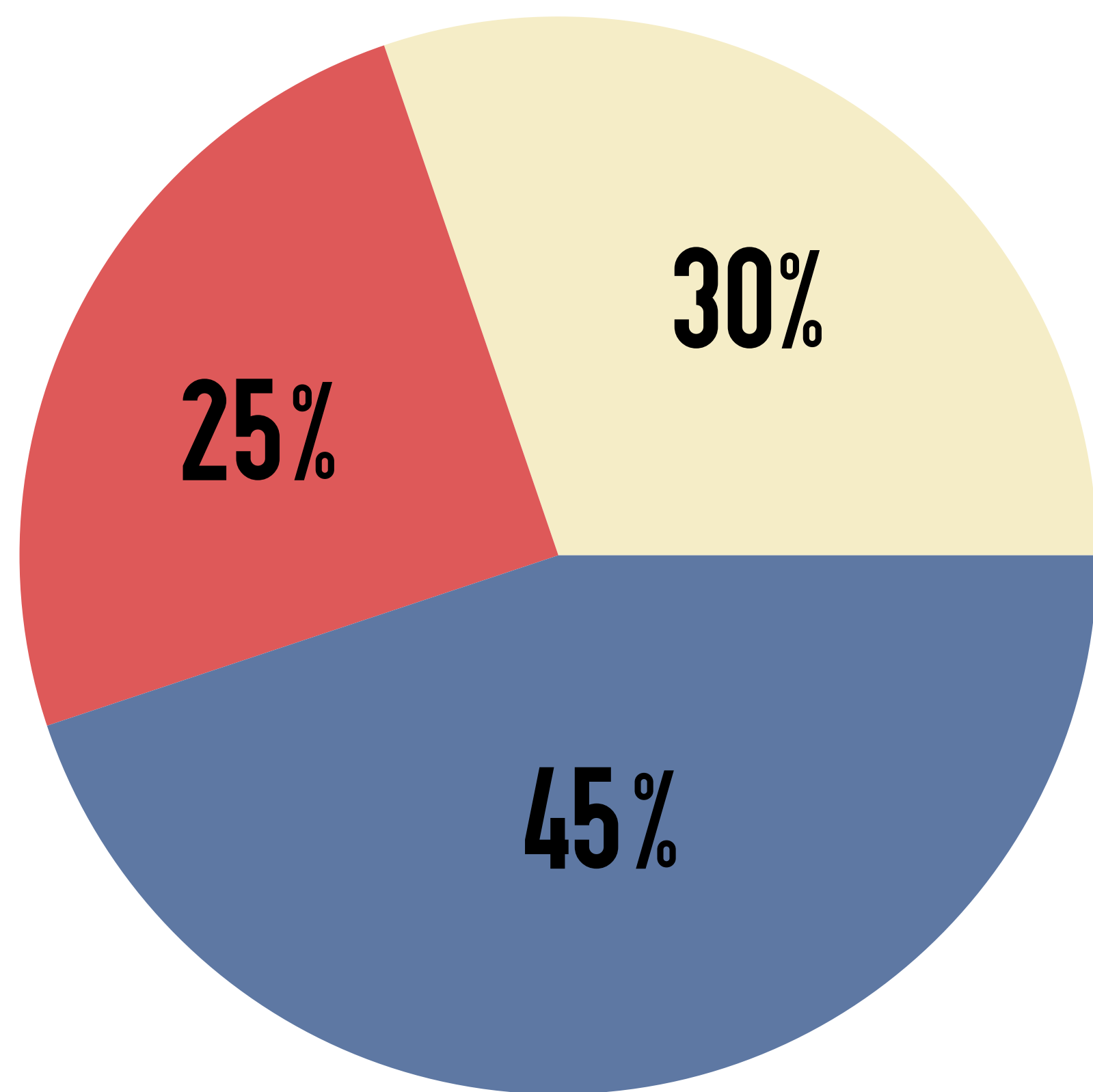
Ingresso



studenti

? *Conosci videogiochi ambientati in luoghi reali, che esistono davvero?*

184 risposte

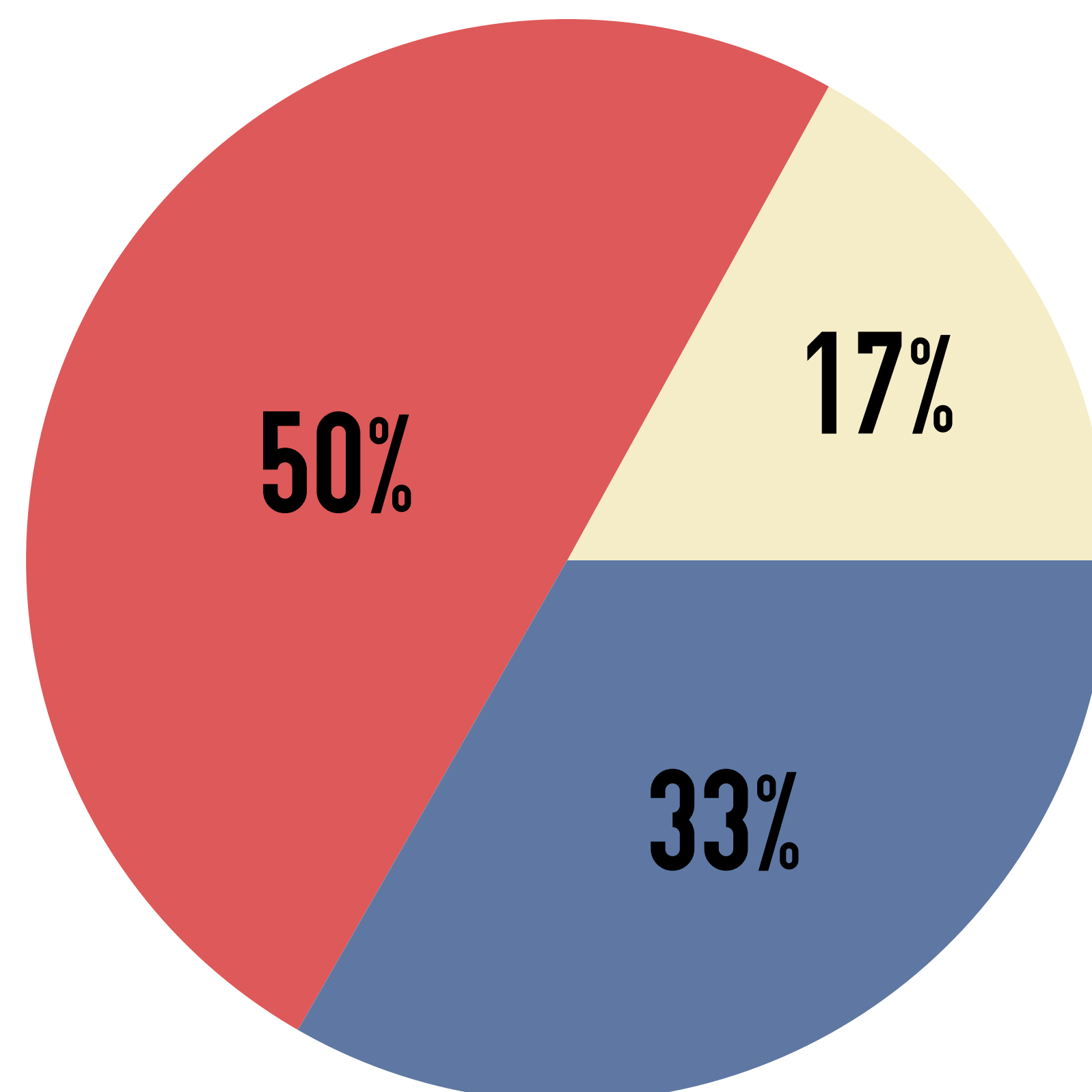


■ Sì
■ No
■ Non so

docenti

? *Conosce videogiochi ambientati in luoghi reali, che esistono davvero?*

30 risposte



■ Sì
■ No
■ Non so

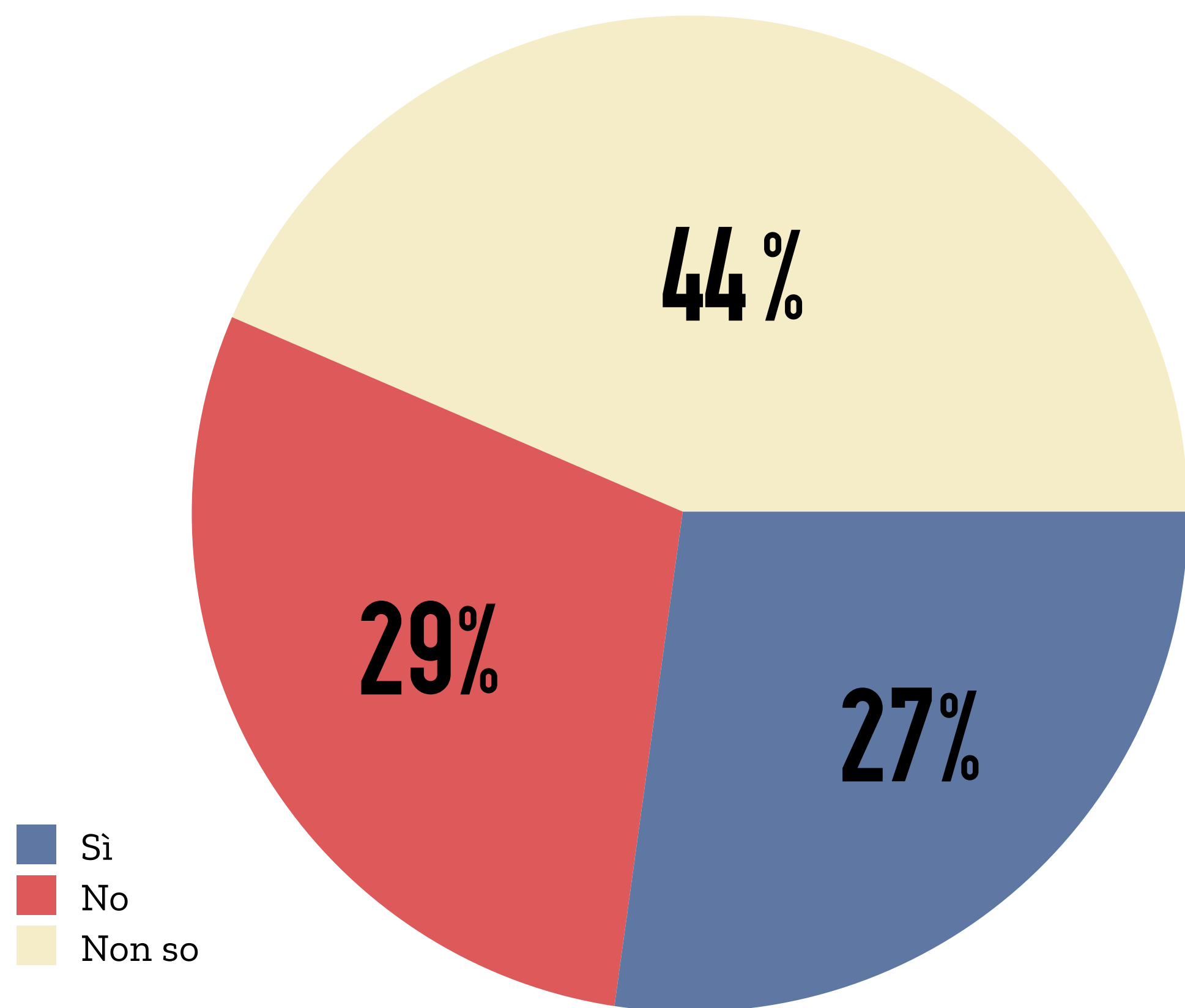
FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARIO

Ingresso

studenti

? *Pensi che i videogiochi potrebbero aiutarti in futuro a conoscere meglio il territorio dove vivi?*

184 risposte



Nota

Quando si passa alle potenzialità del videogioco come strumento per raccontare il proprio territorio, quello vissuto quotidianamente, emerge tra gli studenti un certo "stupore" o "smarrimento", come non avessero mai considerato il videogioco in questa prospettiva (sebbene siano consci in maggioranza dell'esistenza di videogiochi ambientati in luoghi reali, vedi grafico slide 10)

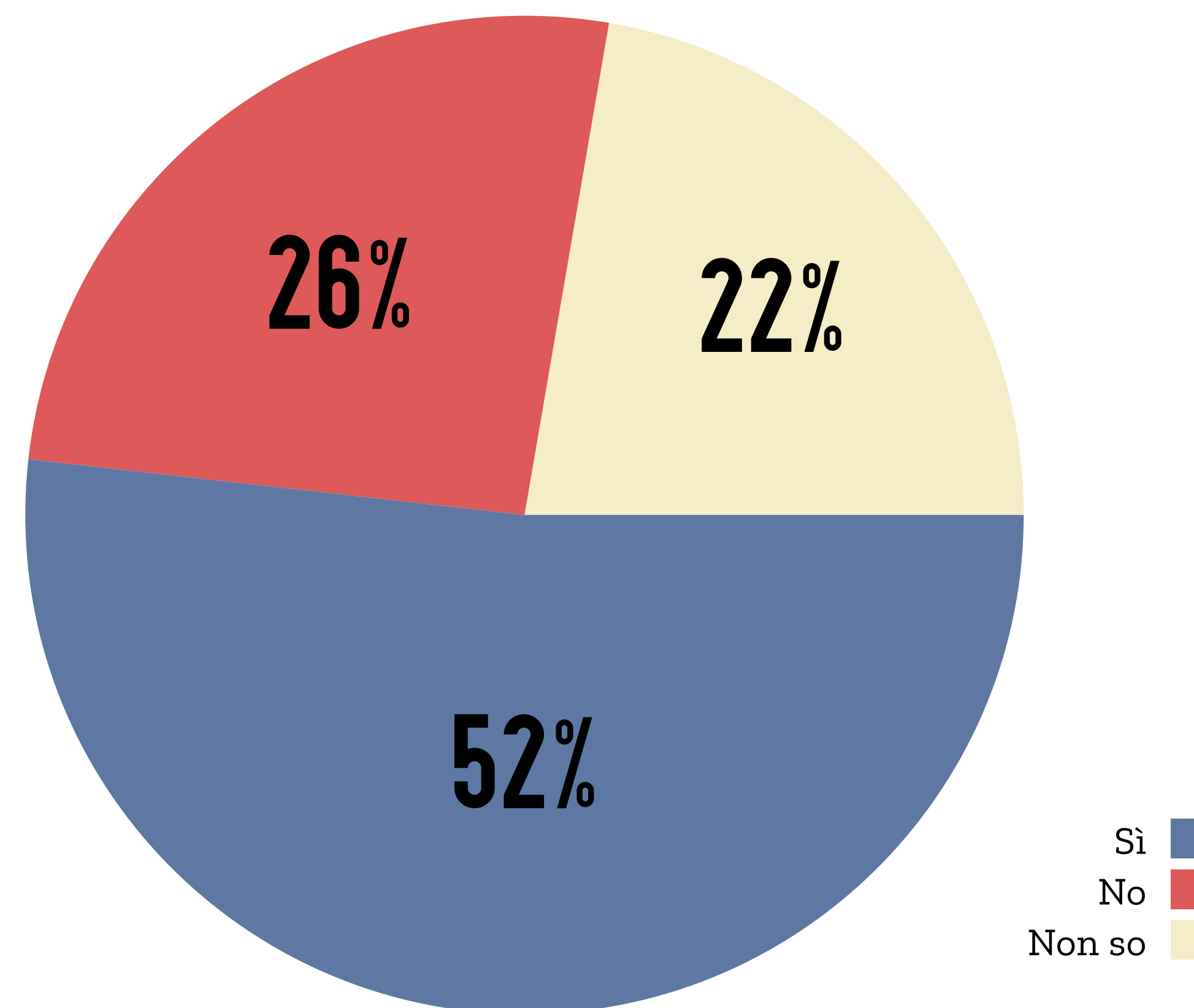
FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARIO

Uscita

studenti

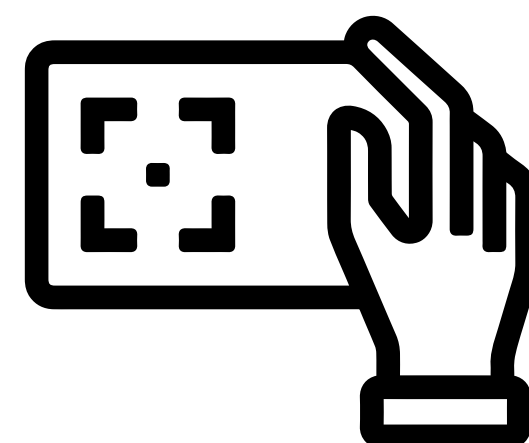
? *Pensi che questo percorso ti abbia aiutato a conoscere meglio nuovi territori e storie?*

180 risposte



Mentre lavoravamo all'ideazione del gioco sul territorio di Reggio Emilia ho scoperto storie e luoghi di cui prima non ero a conoscenza





[BIT.LY/PRESS-START-TO-LEARN](https://bit.ly/press-start-to-learn)

Report a cura di Rosy Nardone e Federica Zanetti
(Università di Bologna) in collaborazione con
Andrea Dresseno e Stefano Caselli (IVIPRO)