

Un videogame per scegliere la scuola superiore

Pubblicato: Giovedì 18 Febbraio 2010

Quale scuola scegliere una volta conseguito il diploma di licenzia media? Come aiutare un ragazzo di tredici anni ad individuare il percorso tecnico-scientifico più adatto alle proprie abilità? Una risposta concreta potrebbe arrivare dai Serious Game . L'idea è dei ricercatori del CESCO- Centro Studi per le Scienze della Comunicazione dell' Università di Milano-Bicocca e del Centro METID Metodi e Tecnologie Innovative per la Didattica del Politecnico di Milano impegnati in Ludus , un Progetto di ricerca europeo che coinvolge sei paesi (Italia, Grecia, Romania, Bulgaria, Ungheria, Slovenia) con lo scopo di diffondere la cultura dei Serious Games nell'Europa sud Orientale in campo formativo, manageriale e scolastico.

I Serious Games rappresentano una simulazione virtuale interattiva della realtà. Hanno l'aspetto e creano le sensazioni di un vero e proprio gioco, ma con finalità serie: educative, formative, di sensibilizzazione sociale e di marketing. Nei Serious Games l'utente mette alla prova le proprie competenze confrontandosi attivamente con una semplificazione della realtà, molto simile al contesto in cui normalmente si trova ad agire e questo lo allena all'esperienza. Le informazioni ricevute e metabolizzate, le sensazioni provate e le emozioni vissute attraverso la forma ludica, rimanendo fortemente impresse, permettono al giocatore di affinare le abilità percettive, facilitando l'attenzione selettiva e potenziando l'attività mnemonica. L'elevato coinvolgimento favorisce un apprendimento diretto e l'aspetto ludico permette all'utente di mettersi in gioco senza paura, più spontaneamente di come farebbe in un contesto reale. Perché, quindi, non sviluppare un gioco digitale per aiutare gli studenti a orientarsi nella scelta del percorso scolastico?

Toccherà ai ragazzi delle scuole superiori della Lombardia, che il prossimo 11 marzo parteciperanno presso l'Università di Milano-Bicocca a un workshop dedicato ai Serious Games, sviluppare una proposta di gioco digitale che possa aiutare gli studenti delle medie a orientarsi nella scelta di percorsi formativi di tipo tecnico-scientifico.

Si tratta del secondo workshop dedicato ai Serious Games nell'ambito del Progetto Ludus. Il primo, aperto agli studenti della Lombardia, si è tenuto lo scorso 2 febbraio presso il Centro METID del Politecnico di Milano

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it