



Tema	I videogiochi affascinano
Tempo	Da una a due lezioni
Materie	<ul style="list-style-type: none">> Media e informatica> Etica, religioni, comunità
Metodi	<ul style="list-style-type: none">> Attività individuale> Attività di gruppo> Attività con il gruppo classe
Impiego	<ul style="list-style-type: none">> Unità di apprendimento per soffermarsi su un avvenimento legato all'attualità> Unità d'apprendimento introduttiva al tema «videogiochi»> Unità di apprendimento per giornate o settimane a progetto
Materiale	<ul style="list-style-type: none">> Pianificazione, sequenza 2> Informazioni d'approfondimento 4-6> Questionario 7-9> Informazioni sui vari generi di videogiochi 10-13> Suddivisione (scheda da fotocopiare) 14> Classifica 15



Introduzione

I bambini e i giovani si divertono con i videogiochi senza chiedersi, tuttavia, quali siano i motivi per cui sono tanto attratti da certi tipi di gioco. In questa unità d'apprendimento, le scolare e gli scolari sono chiamati a indagare le loro preferenze, rispondendo ad alcuni interrogativi: Perché mi diverto giocando? Quali giochi preferisco? Qual è il mio rapporto con i nuovi media?

Le allieve e gli allievi compilano un questionario, basando le loro risposte sul loro gioco preferito. I risultati vengono commentati e riassunti in classe e, infine, completati con i contenuti dell'unità didattica.

Competenze

- > I giovani hanno un approccio più consapevole con i videogiochi.
- > I giovani conoscono vari generi di gioco e le abilità necessarie per avere successo.
- > I giovani conoscono le abilità utili per un gioco, capacità che potrebbero servire loro anche nella vita quotidiana.
- > I giovani conoscono alcuni criteri grazie ai quali potranno riflettere sul proprio rapporto con i nuovi media (tempo, dipendenza, conseguenze).
- > Competenze specifiche secondo il Piano di studio 21: MI.1.1.e, MI.1.3.f, ERC.5.2.a

Preparazione

- > disegnare la tabella alla lavagna (pagina 14) oppure preparare la scheda da proiettare
- > fotocopiare i questionari (pagine 7–9) per ciascun allievo
- > fotocopiare un numero sufficiente di schede per classificare i videogiochi (pagina 15; una copia per gruppo)
- > leggere le schede «Informazioni di approfondimento» (pagine 4–6)
- > leggere le schede «Informazioni sui videogiochi» (pagine 10–13) e preparare le fotocopie per la classe

Sequenza/Moduli

Input
 Attività di gruppo
 Gruppo classe

Tempo	Temi/Consegne	Metodo/Forma	Materiale/Suggerimenti
10'–15'	Introduzione	Suddivisione per genere	> Lavagna o scheda da proiettare
10'–15'	Il mio gioco preferito	Riflessione sulla scorta dei risultati del questionario	> Questionari (p. 7–9)
10'–15'	Classifica Da che cosa siamo attratti?	Condivisione e valutazione nei gruppi di interesse	> Classifica (p. 15)
15'–20'	Presentazione e discussione	Suddivisione, definizione dei motivi per cui un gioco appassiona e riflessione	> Lavagna o scheda da proiettare > Informazioni sui generi di videogiochi (p. 10–13)



Introduzione al tema

Alle allieve e agli allievi viene chiesto di elencare i loro giochi preferiti, che vengono inseriti, a seconda delle loro caratteristiche, nello schema (vedi scheda pagina 14) disegnato alla lavagna, alla flip chart oppure presentato sulla lavagna digitale.

Questionario

Scolare e scolari rispondono individualmente alle domande del questionario. (pagine 7-9)

Suddivisione in gruppi di lavoro

Suddivisi a seconda del genere di gioco che prediligono, allieve e allievi discutono in piccoli gruppi quali caratteristiche dei videogiochi li affascinano particolarmente e si accordano su classifica da 1 a 5 (pagina 15).

Presentazione dei risultati

I risultati dei gruppi vengono riassunti alla lavagna. Grazie a questo lavoro di sintesi, è possibile riconoscere differenze e analogie dei vari tipi di gioco.

Discussione:

- > Perché si è attratti da certi giochi e da altri meno?
- > Di quali abilità è necessario disporre per avere successo nei giochi?
- > I gruppi di lavoro erano formati da allieve e allievi che prediligevano giochi con caratteristiche simili. Avete notato qualcosa nella composizione dei gruppi?
Ci sono tipi di gioco che attirano più le ragazze, più i ragazzi?
- > Ci sono altre differenze tra i tipi di gioco scelti dai maschi, dalle femmine?
- > Le ragazze giocano in maniera diversa rispetto ai ragazzi? Perché?

Suggerimento

- > La scheda «promemoria» sui vari generi di gioco (pagine 10–13) va consegnata alla fine della lezione.
- > I videogiochi sono uno dei passatempi preferiti soprattutto tra i ragazzi. È un aspetto del tema che probabilmente emergerà durante la compilazione del questionario e con la suddivisione della classe per l'attività di gruppo.
- > Con l'aiuto di video di YouTube è possibile avere una panoramica dei singoli generi di gioco (vedi le pagine 10–13 per il nome dei giochi).



«Il fascino dei giochi al computer»

Anche per i giochi al computer o i videogiochi vale la regola: giocare diverte. Non è quindi tanto semplice individuare i motivi per cui un gioco ci affascina.

Interattività – senza il giocatore, il mondo si ferma

La particolarità dei giochi al computer o dei videogiochi sta nel fatto che, a differenza di altri media, il giocatore può, fino a un certo punto, influenzarne lo svolgimento. La storia di un libro è fissa. In un film, le scene si dipanano secondo uno schema prestabilito. Sia libro che film seguono uno sviluppo lineare. Certo, il lettore o lo spettatore può saltare le pagine, far scorrere in fretta le sequenze per conoscere subito il finale. Tuttavia, non può cambiare la struttura narrativa. Anche per i giochi al computer o i videogiochi è previsto uno schema che è però molto meno rigido. Di solito, la storia raccontata dal gioco si sviluppa seguendo un percorso prestabilito, ma è il giocatore a decidere come sarà narrata. Non importa se un giocatore annienta interi eserciti, se manovra un unico personaggio, un veicolo o semplici oggetti – i «pixel» aspettano soltanto il momento di essere spostati. Senza il protagonista seduto davanti allo schermo che muove mouse o joystick, il mondo virtuale rimane immobile. È il giocatore che dà vita ai protagonisti del gioco.

Potere, dominio e controllo

Nella maggior parte dei giochi, i giocatori hanno a disposizione uno o più «supplenti elettronici» che muovono grazie a tastiera, mouse o joystick. Collegati con loro in maniera invisibile, vivono «assieme» avventure, superano ostacoli e prove. Tuttavia, non si può parlare di una vera e propria relazione. Inoltre, il giocatore deve impadronirsi di alcune fondamentali abilità, visibili dai movimenti sullo schermo. Capacità di reazione, movimenti precisi o previsione di future mosse degli avversari sono le caratteristiche di un burattinaio. Un giocatore deve fare sue le norme che regolano il mondo virtuale. Però, sono pochi quelli che leggono le istruzioni poiché provare ed esplorare sono esperienze altrettanto affascinanti quanto il gioco stesso. Indipendentemente da questo fatto, la comprensione delle regole e la capacità di muoversi nel gioco sono premesse indispensabili per interagire con il gioco al computer o il videogioco.

Bambini, giovani e adulti sono quotidianamente confrontati con nuove sfide. In molte situazioni, a scuola, sul lavoro oppure in famiglia, devono dare buona prova di sé – e non sempre rientrano nel novero dei vincitori. Gli insuccessi ricordano loro i propri limiti. A differenza della vita «vera», un giocatore può scegliere quali sfide affrontare. Sono le sue capacità (velocità di reazione, strategie per giungere a una soluzione...) a definire il modo e la maniera con cui risolvere i compiti assegnatigli nel corso del gioco. Il successo dipende anche dal tempo che il giocatore è disposto a investire per acquisire e migliorare tali abilità. Il giocatore riceve solitamente un feedback immediato da parte dei giochi al computer o dei videogiochi. A un'azione segue subito una reazione. Così, egli conosce subito quali conseguenze hanno le sue scelte, può trarre delle conclusioni e adattare la sua tecnica o strategia.

È una situazione che lo pone in una posizione di «potere». Avrà successo e quindi si diventerà se sarà in grado di controllare il gioco e di essere padrone dei suoi movimenti. Tuttavia, la ricerca del successo ad ogni costo può produrre situazioni di stress con ripercussioni sulla propria salute sia da un punto di vista fisico che psichico.



Rapporto personale L'offerta di giochi al computer e di videogiochi è enorme. Alcuni negozi specializzati hanno creato reparti speciali per rispondere a questa sempre maggiore richiesta di giochi virtuali. Un giocatore può divertirsi vestendo la tuta del pilota di automobili da corsa, la corazza del cavaliere oppure i panni del detective. La scelta non è casuale, ma riflette gli interessi che una persona coltiva nella vita reale. Un appassionato dello stile fantasy sceglierà un gioco in cui potrà condurre i suoi eroi attraverso le vicende di una storia fantastica, diventando a sua volta protagonista. Un appassionato di calcio vorrà invece allenare la squadra del cuore e muovere i suoi eroi sul terreno da gioco.

Oltre a queste esigenze (mondo parallelo), la scelta è influenzata anche dal desiderio di essere qualcun altro nella vita virtuale (funzione compensatoria). C'è chi vuole fare il pompiere, chi guidare senza patente. Alcuni giochi danno la possibilità di infrangere le leggi, quelle che regolano la vita quotidiana. Può essere appassionante cambiare per una volta identità e trasformarsi nel cattivo di turno. Anche curiosità, pubblicità, articoli su riviste specializzate, il prezzo vantaggioso o gli amici hanno un influsso sulla scelta del gioco.

Dimensione sociale Il gioco al computer o il videogioco si arricchisce di nuovi elementi quando a sfidarsi sono due o più giocatori. A differenza del programma, l'avversario si comporta in maniera imprevedibile e le sue scelte sono difficilmente intuibili. Così, ci si incontra con altri giocatori a casa o on-line. Le possibilità di giocare assieme o contro altri ragazzi sono innumerevoli: sullo schermo di casa, in una rete locale (LAN), in rete, in cui centinaia o migliaia di utenti si muovono contemporaneamente in un grande villaggio virtuale. C'è inoltre la possibilità di invitare amici o parenti a un party, durante il quale gli ospiti si possono divertire interpretando le canzoni dei cantanti preferiti (karaoke) oppure duellando in gare sportive virtuali. In questo caso, il gioco è sempre abbinato a una componente sociale e comunicativa. Solitamente, non è il gioco in sé, bensì l'attività, la sfida in comune a divertire. Inoltre, per i bambini e i giovani, i momenti trascorsi con gli amici davanti allo schermo permettono loro di parlare del mondo dei videogiochi, di scambiare opinioni, consigli e di confrontarsi su un tema in cui si sentono a proprio agio perché hanno un ampio bagaglio di conoscenze.

Solo giochi violenti? La discussione riguardo ai giochi violenti e alle conseguenze che questi ultimi possono avere sul comportamento dei giocatori ha diffuso l'idea secondo la quale la maggior parte dei videogiochi avrebbe ripercussioni negative su bambini e giovani. Ma non tutti i videogiochi sono uguali. Il mercato è molto variegato e ogni prodotto richiede altre abilità, che possono avere aspetti sia negativi che positivi.

Nelle schede seguenti vi presentiamo una breve panoramica dei vari tipi di gioco e del loro contenuto. Una fetta importante di questa offerta se la ritagliano i programmi in cui divertimento e intrattenimento hanno un ruolo centrale – sono i cosiddetti programmi entertainment. Così, come i giochi a tavolino o i programmi televisivi – film d'azione o commedie, sport o politica – anche i videogiochi sono suddivisi secondo i loro contenuti. I tipi di gioco più comuni sono presentati nella scheda «promemoria» (pagine 10–13).



Edutainment

Oltre ai classici giochi, il mercato offre anche un ampio ventaglio di prodotti multimediali che uniscono il divertimento all'intento educativo. Si fa riferimento a tutti quei programmi volti a permettere l'acquisizione di competenze e conoscenze scolastiche, oppure a quei prodotti ideati per esercitare scrittura, lettura, pittura o a quelli che presentano lo schema semplificato del corpo umano, del motore di una macchina...

Questi strumenti multimediali fanno leva sulla curiosità e sugli elementi ludici per motivare i bambini e i giovani ad assimilare nuovo sapere, specialmente se il prodotto ha mantenuto un certo equilibrio tra gioco e trasmissione di informazioni.

(Ai fini di una migliore leggibilità, nel testo seguente è stata usata solo la forma maschile, che naturalmente sottintende anche quella femminile.)



Scheda da fotocopiare

Dopo aver risposto alle domande di questo questionario, scoprirai per quale motivo ti piace tanto giocare ai videogiochi e quali abilità devi possedere per vincere. Per semplificarti il compito, tutte le domande si riferiscono al TUO GIOCO PREFERITO.

La tua età _____ Nome del tuo gioco preferito: _____

A quale genere di videogioco appartiene?

(tra parentesi il termine inglese con cui sono spesso conosciuti i videogiochi)

- di azione-avventura (Action-Adventure)
- rompicapo (Puzzle)
- educativo e di simulazione
- di avventura (Adventure)
- di società
- di ruolo (Computer Role Playing Game – CRPG)
- sportivo
- arcade
- jump&run
- shooter
- di strategia
- simulatore di guida

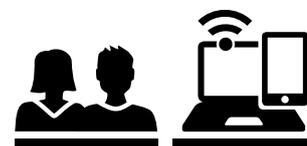
Finora, quante ore hai dedicato a questo gioco?

- da 1 a 10
- da 11 a 20
- da 21 a 30
- da 31 a 40
- da 41 a 80
- più di 80 ore

Quante volte giochi alla settimana? _____ giorni

Quando giochi di solito? Da _____ a _____

In che cosa consiste il gioco?



Scheda da fotocopiare

Quali abilità sono necessarie per vincere nel tuo gioco preferito?

(puoi sottolineare più risposte)

- tempo di reazione
- dominare lo stress
- la prestazione
- gioco di squadra
- gestione del tempo
- riflessione e concentrazione
- disciplina e resistenza
- sconfiggere gli avversari
- creatività
- pianificazione accurata
- abilità nel guidare dei veicoli o dei personaggi
- senso dell'orientamento in un labirinto/in un territorio
- sperimentare
- soluzione di problemi
- una buona voce
- altro

Qual è l'obiettivo del tuo gioco preferito?

Che cosa succede se perdi o sbagli?

Giochi con altre/altri?

- sì, a volte
- sì, su schermi diversi
- sì, davanti allo stesso schermo
- sì, in rete – in internet
- no, da solo
- gioco da solo e in compagnia, dipende

Preferisci giocare da solo o con i tuoi amici?

- da solo
- con altri

Qual è il grado di difficoltà del tuo gioco preferito? Motiva la tua risposta!

- semplice
- medio
- difficile
- complesso

Hai già imbrogliato (Cheats, Codes...)?

- sì
- no

Hai sviluppato una tattica con la quale hai più probabilità di vincere?

- sì
- no



Scheda da fotocopiare

Che cos'è una tattica?

Hai compreso subito le regole del gioco?

- sì
- no

**Hai fatto capo alle lezioni on-line (tutorial)?
Motiva la tua risposta!**

- sì
- no

È importante per te la grafica di un videogioco?

- sì
- no

Dà un giudizio alla grafica del tuo gioco!

- scadente
- media
- buona
- ottima

Chi te lo ha consigliato (amici, articolo su una rivista, commerciante, il caso...)?

Ci giocano anche i tuoi amici?

Il gioco ha a che fare con i tuoi hobby o con i tuoi interessi? Se sì, quali?

Che cosa ti diverte in maniera particolare?

Che cosa, invece, ti fa arrabbiare? Che cosa cambieresti/miglioreresti?

Grazie mille. Hai appena risposto all'ultima domanda.



Azione-avventura (Action-Adventure)



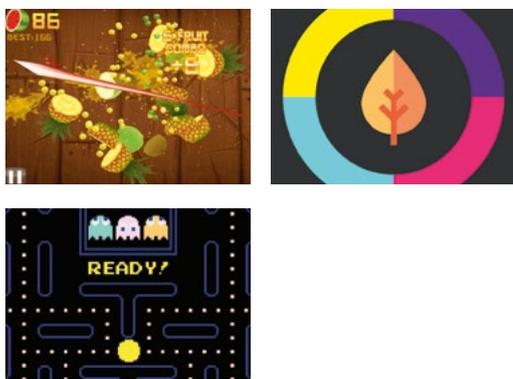
L'utente vede il suo personaggio di spalle e lo guida attraverso un'avventura. Durante la storia, il giocatore deve risolvere enigmi, battersi contro antagonisti e muoversi con abilità. Durante il gioco, il giocatore è sottoposto a una certa dose di stress. Ci sono programmi in cui la lotta contro gli avversari è l'elemento principale, come in «Grand Theft Auto» (GTA), oppure marginale, come in «Tomb Raider», dove sono invece fondamentali abilità e capacità di svelare misteri. In «Minecraft», la creatività ha un ruolo centrale, poiché il giocatore deve costruire un mondo tridimensionale con dei cubi, raccogliere risorse o combattere contro mostri.

Avventura (Adventure)



Anche in questo caso, il gioco si dipana lungo un'avventura, ricca però di enigmi e puzzle logici, che vanno risolti con calma, senza un limite temporale, interrogando altri personaggi del gioco oppure combinando i vari tasselli o oggetti. Per avere successo servono fantasia e creatività; «Myst» e «Ankh» sono due tipici esempi di videogiochi d'avventura.

Arcade



Questo genere di gioco si rifà a quelli delle sale giochi e richiede abilità e velocità di reazione. L'offerta è molto variegata; dalle gare automobilistiche ai giochi in cui si deve lottare contro un avversario. Di solito, la grafica è sobria e semplice. Tipici esempi sono «Fruit Ninja», «Color Switch», «Pacman».

Giochi rompicapo



In questo genere di videogioco, le caratteristiche principali non sono né la presentazione grafica né la storia, bensì la soluzione di enigmi, indovinelli più o meno complessi. Il giocatore deve ragionare, scervellarsi e a volte essere abile a muoversi con il suo personaggio nel mondo virtuale. I classici sono «Minesweeper» o «Tetris», i più recenti sono «Portal», «Agar.io», «Candy Crush Saga».

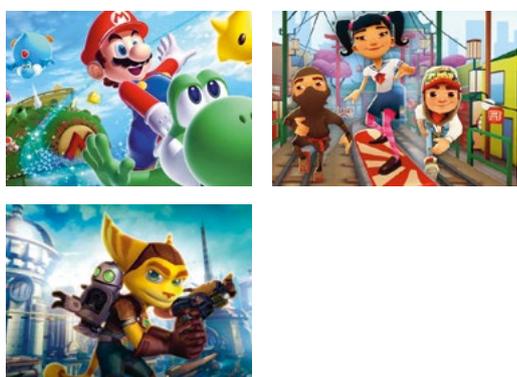


Videogiochi di società



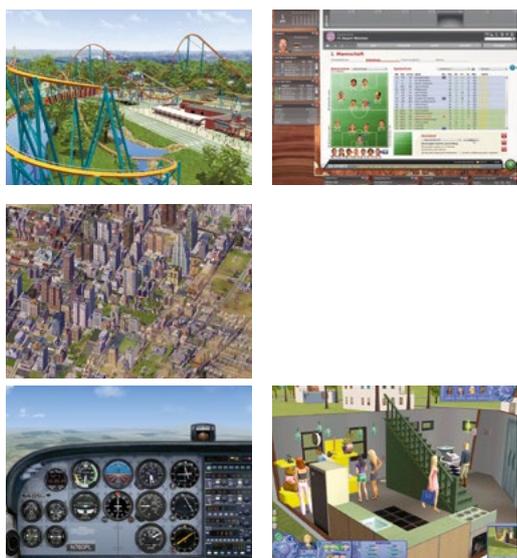
Prima di tutto vanno ricordati i giochi al computer che si rifanno a quelli classici da tavolino, come «Monopoly» o «Solitario». Si differenziano da quelli tradizionali, per il fatto che si può rivaleggiare con il programma del computer oppure con altri giocatori. Direcamente a questi si sono aggiunti altri giochi, i cosiddetti giochi di gruppo, in cui l'obiettivo principale è di divertirsi con gli amici. Tra questi ci sono «Singstar», gioco in cui ci si sfida cantando, oppure «Wii Party», che si rifà a un quiz televisivo.

Videogiochi Jump&Run



Il personaggio passa da un livello all'altro lungo un percorso che si snoda lungo un paesaggio virtuale e lungo il quale deve superare vari ostacoli, saltando, correndo, evitando o eliminando gli avversari. Per continuare l'avventura, il giocatore deve muovere il suo personaggio con abilità e avere una pronta reazione. I classici «Super Mario» o «Donkey Kong» agiscono in un divertente mondo dei cartoni animati, i nuovi, come «Ratchet & Clank» o «Subway Surfers», puntano maggiormente sull'elemento della lotta.

Videogiochi educativi e di simulazione



Questo genere di giochi tenta di riprodurre in maniera fedele la realtà; tipici rappresentanti sono i simulatori di volo (per esempio «Microsoft Flight Simulator») o di guida di un veicolo, ma anche quelli in cui il giocatore è chiamato a prendere il comando di un impianto tecnicamente complesso o di una società formata di tanti individui (per esempio «I Sims») L'obiettivo principale è il successo della propria azienda che deve competere contro il programma o altri giocatori. Nel caso di «Roller-coaster-Tycoon» si tratta di gestire un parco divertimenti, in «Fussball Manager» una squadra di calcio o in «Simcity» una città. I giochi di simulazioni sono utilizzati anche a scuola perché permettono di semplificare la realtà, rendendola più comprensibile (edutainment).



Videogiochi di ruolo



Il giocatore muove il suo eroe in un mondo fantastico, ambientato soprattutto nel Medioevo, in cui sono richieste particolari abilità per superare le varie avventure a cui va incontro. In questo gioco è di fondamentale importanza l'acquisizione di tali abilità, che il giocatore può far sue combattendo con la spada o con la magia. Negli esempi classici, come «Diablo» o «The Elder Scrolls», l'avversario è il computer; le varianti on-line, come «World of Warcraft», offrono invece la possibilità di confrontarsi con un numero illimitato di altri giocatori, che spesso solo in gruppo possono risolvere alcuni compiti, caratteristica che rende il gioco ancora più appassionante.

Shooter



Il giocatore vede il suo personaggio solitamente di spalle. Il gioco consiste nel superare una serie di compiti o nel portare a termine una missione. Se incontra figure antagoniste o giocatori avversari, deve sconfiggerli, sparandogli con vari tipi di armi; ciò gli dà la possibilità di proseguire nel gioco. Una variante sono i cosiddetti tactical shooter, in italiano «sparatutto tattici», in cui gruppi di giocatori connessi attraverso una rete locale o internet si combattono oppure collaborano per raggiungere determinati obiettivi. Sono soprattutto richieste velocità di reazione e capacità di orientarsi nello spazio. Esempi tipici sono «Counterstrike» con un'ambientazione militare o «Doom» con scenari tratti da film dell'orrore o di fantascienza. Molto gettonato è anche «Call of Duty» o «Battlefield».

Videogiochi sportivi



In questo genere vengono riprodotte il più fedelmente possibile varie attività sportive. Il ventaglio di possibilità è molto ampio: calcio (FIFA), pallacanestro (NBA) o hockey su ghiaccio (NHL) le discipline olimpiche o le gare di F1.



Videogiochi di strategia



L'obiettivo di questi videogiochi è di superare o dominare gli altri grazie a una strategia migliore. Questi giochi si sono ispirati ai giochi da tavolo come gli scacchi o Risiko. Nei videogiochi di nuova generazione, come in quelli gestionali, il giocatore deve creare un sistema economico funzionante.

Alla fine, tuttavia, la vittoria viene decisa in una guerra condotta contro uno Stato avversario. Come una specie di despota, il giocatore disegna il futuro di una nazione con le sue abilità strategiche e tattiche. Esempi tipici sono «Age of Empires» o «Civilisation».

Videogioco di guida



I giocatori gareggiano con un veicolo per ottenere il miglior tempo o il miglior piazzamento lungo un percorso predefinito (per es. «The Crew», «Need for Speed»). Vince chi taglia per primo il traguardo, rispettivamente chi percorre più in fretta i giri richiesti.



Scheda da fotocopiare

Genere	Titolo del gioco	Motivi per cui appassiona
di azione avventura		
rompicapo		
educativi e di simulazione		
di avventura		
di società		
di ruolo		
sportivi		
arcade		
jump&run		
shooter		
di strategia		
simulatore di guida		



Scheda da fotocopiare

Il fascino dei videogiochi

Che cosa ci appassiona in maniera particolare di questo genere di videogioco (sottolinea il videogioco corrispondente nella lista sotto)? Elaborate una classifica dei vostri cinque videogiochi preferiti.

- | | | |
|---|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> di azione-avventura | <input type="checkbox"/> di società | <input type="checkbox"/> jump&run |
| <input type="checkbox"/> rompicapo | <input type="checkbox"/> di ruolo | <input type="checkbox"/> shooter |
| <input type="checkbox"/> educativi e di simulazione | <input type="checkbox"/> sportivi | <input type="checkbox"/> di strategia |
| <input type="checkbox"/> Adventure | <input type="checkbox"/> arcade | <input type="checkbox"/> simulatore di guida |

1

2

3

4

5
