

**CRESCERE
DAVANTI AL MONITOR:
TECNOLOGIE E
VIDEOGIOCHI**

1

1. BRAINSTORMING

Numerose sono le polemiche e gli interrogativi sull'uso dei videogiochi da parte di bambini, ragazzi e adolescenti.

Hanno toccato anche noi?

2

1. BRAINSTORMING

Pedagogisti e psicologi si interrogano sulla positività di un rapporto così stretto e ripetuto dei ragazzi con i videogiochi.

E noi insegnanti, educatori e genitori?

3

1. BRAINSTORMING

C'è chi condanna l'uso dei videogiochi e chi, invece, li riconosce come valido strumento educativo.

Qual è la nostra posizione?

4

1. BRAINSTORMING

Per i primi: videogioco =

- * isolamento
- * ricadute negative sulla salute
- * contenuti violenti

Per i secondi: videogioco =

- * grandi potenzialità educative

E per noi, cosa sono i videogiochi?

5

1. BRAINSTORMING

Il primo passo è farsi un'idea precisa di quanto ci troviamo di fronte.

Dei videogiochi appunto.

6

1. BRAINSTORMING

L'invito rivolto ai genitori è: non possiamo essere sprovveduti di fronte ai nostri figli che mangiano pane e tecnologia!

7

1. BRAINSTORMING

Da qui gli obiettivi di questo incontro:

- saperne di più per agire con > consapevolezza
- conoscere per prevenire
- prevenire per promuovere
- saper scegliere e usare in maniera autonoma e ragionata

8

2. TIPOLOGIE

Conoscere quali sono i tipi di videogiochi esistenti aiuta a dialogare con i propri figli.

9

2. TIPOLOGIE

Una prima distinzione viene dalla constatazione che i videogiochi possono essere giocati su una vasta gamma di dispositivi *hardware*. Si hanno in questo caso videogiochi per *Playstation* (1, 2 e 3), per *GameCube*, *X-Box*, *GameBoy Advance*, per PC, per telefoni cellulari, e così via (Cangià, 2006b).

10

2. TIPOLOGIE

Attenzione però! Il tipo di *hardware* determina un'interazione diversa. Se per giocare alla *Playstation* sono costretto a rimanere a casa, il *GameBoy* e il cellulare sono oggetti che porto sempre con me.

11

2. TIPOLOGIE

A livello di *software*, invece, possiamo individuare le seguenti tipologie (Cangià, 2006b):

- * *arcade games*
- * *board games*,
- * *adventure games*
- * *simulation games*

12

2. TIPOLOGIE

Gli *arcade games* (letteralmente "giochi da portico"), sono videogiochi di abilità e destrezza si basano sulla velocità di comprensione/reazione alla situazione. Il piacere che suscitano sta ,sì, nell'arrivare alla fine del gioco, ma anche nel progressivo miglioramento che si ottiene.

13

2. TIPOLOGIE

Arcade è il nome collettivo dei giochi cosiddetti "sparattutto", ma in realtà a tale tipologia appartengono altre innumerevoli sottocategorie. Accanto ai "picchiaduro", troviamo giochi di "scorrimento orizzontale" e di "salto agli ostacoli". Per giocare non occorre essere riflessivi o studiare complesse strategie: lo scopo è solo quello di abbattere il nemico prima che lui sconfigga noi.

14

2. TIPOLOGIE

La tipologia vanta anche la presenza di prodotti più costruttivi come il tranquillo *Plumber*.

15

2. TIPOLOGIE

La partecipazione del giocatore è totale, tanto che questi giochi sono stati definiti, con un neologismo, "immersivi".

16

2. TIPOLOGIE

I *board games*, ovvero giochi da tavolo o rompicapo, annoverano tra le loro file *videogame* di successo come *Tetris*. Comprendono sia versioni al computer dei più diffusi giochi da tavolo come dama, carte, scacchi, sia tipi come *Pac-Man*.

17

2. TIPOLOGIE

Si può sfidare il computer, ma anche gli amici, attraverso competizioni a squadre. Di solito, sono preferiti dagli adulti (Cangia, 2003; 2006b).

18

2. TIPOLOGIE

Gli *adventure games* sono ricchi di narrativa e interattività. Il giocatore è immerso in una storia, generalmente fantastica, e deve accumulare tutta una serie di oggetti che utilizzerà per risolvere rompicapo comprendenti testi e dialoghi.

19

2. TIPOLOGIE

Sono giochi che coniugano insieme abilità, avventura e simulazione (Bruschi – Parola, 2005). Tali videogiochi stimolano capacità di riflessione, ragionamento, osservazione e arguzia (*Broken Sword, Zork, Myst*).

20

2. TIPOLOGIE

Simili agli *adventure*, ma meno ripetitivi e astratti sono i “*giochi di ruolo*” (GdR o CRPG dall’inglese *Computer Role Playing Game*), che consistono in lunghe e complesse narrazioni di gesta epiche.

21

2. TIPOLOGIE

Sono caratterizzati dalla crescita dinamica del personaggio, che presenta abilità e qualità specifiche a seconda del tipo di gioco di ruolo (per esempio: forza, destrezza, intelligenza, carisma e così via).

22

2. TIPOLOGIE

Il giocatore si trova a dialogare con i personaggi, a risolvere enigmi e a effettuare scelte morali. L’ambientazione è generalmente quella del *fantasy*, ma non mancano prodotti collocati nel futuro o con diverse atmosfere (Bruschi – Parola, 2005).

23

2. TIPOLOGIE

Tramite questi giochi (*Dungeons & Dragons, Final Fantasy, Ultima Adventure*), il ragazzo impara divertendosi, poiché i GdR radunano le caratteristiche dei giochi di avventura e quelle dei giochi di strategia (Cangià, 2006b).

24

2. TIPOLOGIE

Nei *simulation games* o giochi di simulazione, il giocatore si immerge nella riproduzione di situazioni reali, in cui la simulazione non serve a raggiungere uno scopo, ma è fine a se stessa.

25

2. TIPOLOGIE

Essi consentono di valorizzare le proprie competenze sia a livello rappresentativo, attivando nella mente percezioni e azioni, sia a livello operatorio, attraverso la formulazione di ipotesi e la capacità di fare inferenze.

26

2. TIPOLOGIE

Il videogiocatore progetta e realizza una realtà funzionante: una città, una famiglia, una squadra, una civiltà, un'industria, e così via. Scopo del gioco è far funzionare il sistema e migliorare le proprie competenze organizzative (Bruschi – Parola, 2005).

27

2. TIPOLOGIE

Sono utilizzati anche in ambito lavorativo (simulatori di volo, di guida, di navigazione). Tra i più noti troviamo *Sim City* e, in generale, tutte le serie dei *Sim*.

28

2. TIPOLOGIE

I *videogiochi di strategia* si dividono in due sottocategorie: in tempo reale o a turno. Quando si gioca in tempo reale la sfida è dinamica e ogni scelta deve essere effettuata rapidamente, mentre quando si gioca a turno esistono delle tappe da rispettare e il tutto diviene meno frenetico.

29

2. TIPOLOGIE

«La maggior parte delle volte, i giochi di strategia sono complicati e richiedono riflessione, la difficoltà d'approccio è abbastanza elevata, soprattutto per chi non ha pazienza» (Cangià, 2006b, 19).

30

2. TIPOLOGIE

Molto diffusi *on line* sono i *MUD* (*Multi-User Dungeon* o Prigione Sotterranea Multiutente), ovvero giochi di ruolo particolari: un programma server permette a più utenti di interagire in uno spazio virtuale, descritto di solito mediante brani di testo. Oggi sono diffusissimi i MUD grafici.

31

2. TIPOLOGIE

Uno dei primi passi è quello di crearsi un *avatar*, ovvero un personaggio che abbia caratteristiche scelte da noi, tra quelle possibili nel gioco. Utenti che si collegano dai più disparati angoli della terra si trovano in questo mondo virtuale per vivere un'avventura collettiva.

32

2. TIPOLOGIE

Non c'è chi vince e chi perde. È un gioco di narrazione e di cooperazione. Lo scopo è divertirsi a inventare tutti insieme una storia. Ecco, allora, che l'esperienza ludica si trasforma in scambio e crescita quando non è portata avanti all'eccesso.

33

2. TIPOLOGIE

Si assiste oggi, anche alla diffusione di giochi che si basano sul fenomeno delle reti sociali e che sono supportati dai cosiddetti Social Network.

34

2. TIPOLOGIE

Tali giochi sono simili a quelli di simulazione, in cui devo prendermi cura di un campo da coltivare, di un acquario o di un animale, un po' come previsto dal meccanismo dei pionieri Tamagotchi.

35

2. TIPOLOGIE

La novità è rappresentata dalla modalità in cui si avanza di livello: più persone si conoscono che giocano allo stesso gioco, più si è agevolati nell'acquisto di oggetti o nella costruzione degli stessi.

36

3. CARATTERISTICHE

PERCHÉ I RAGAZZI TROVANO I VIDEOGIOCHI COSÌ ATTRAENTI?

37

3. CARATTERISTICHE

Una volta conosciute le tipologie di videogioco saremo in grado di privilegiare quelle che sviluppano maggiormente le abilità cognitive e sociali. Eppure questo ancora non ci offre la spiegazione alla domanda: «perché i ragazzi passano gran parte del tempo a videogiocare?». Scopriamo, allora, cosa c'è di così irresistibile nell'intrattenimento elettronico.

38

3. CARATTERISTICHE

Sono almeno sette le reali cause del potere di attrazione dei videogiochi:

- la sfida
- la curiosità
- la fantasia
- il controllo
- la competizione
- la cooperazione
- il riconoscimento

39

3. CARATTERISTICHE

A queste si aggiungono il fascino della dinamica interattiva la presenza di tre componenti strettamente collegate:

- ambiente immaginario
- obiettivi precisi
- ruolo da protagonisti

40

3. CARATTERISTICHE

Il videogioco non solo conserva l'aspetto del divertimento e del piacere suscitato dall'attività ludica, ma coinvolge il giocatore offrendogli stimoli che impegnano più livelli sensoriali.

41

3. CARATTERISTICHE

«I videogiochi utilizzano l'elemento visivo dinamico della televisione, ma sono anche interattivi: quanto accade sullo schermo, cioè, non è interamente determinato dal computer, ma è influenzato anche dall'azione del giocatore» (Greenfield, 1985, 124).

42

3. CARATTERISTICHE

Il ragazzo, allora, tocca con mano il mondo in cui gioca, è rapito dalle immagini, dai suoni e impegnato a livello tattile. Si immerge in un contesto che fa leva sulle sue risposte fisiologiche agli impulsi e che gli richiede un grosso impegno: per raggiungere il traguardo a cui ambisce egli deve mettere in atto tutta una serie di strategie (Cangià, 2001).

43

3. CARATTERISTICHE

Inoltre il gioco presenta una struttura di tipo narrativo che è tipica della fiaba. C'è una situazione iniziale, un elemento che la complica, uno sviluppo ulteriore della vicenda e un esito finale.

44

3. CARATTERISTICHE

Fiabe e videogiochi sono accomunati, quindi, dall'immedesimazione, dalla presenza di personaggi principali o protagonisti, dal tipo di ambiente in cui si svolge l'azione, dalla capacità di fare leva su determinati bisogni e dall'efficacia nello sviluppare alcune abilità nel fruitore (Cangià, 2003).

45

3. CARATTERISTICHE

Il videogioco ha un'attrattiva in più della fiaba: permette di intervenire e di modificare l'esito della narrazione! Il finale è aperto. Man mano che procede, il giocatore sceglie una strada o l'altra, determinando una fine sempre diversa.

46

3. CARATTERISTICHE

Quindi si può giocare più volte allo stesso videogioco, senza che esso sia identico. Inoltre va sottolineato lo stimolo cognitivo offerto da un apprendimento costante: gli errori sono utili per arrivare, prima o poi, all'ultimo livello del gioco (Cangià, 2003).

47

3. CARATTERISTICHE

Non tutti i giochi hanno una struttura libera, alcuni non presentano neanche una vera e propria scala di livelli, ma, in genere, l'orientamento dato al videogioco è quello del superamento di sfide ed ostacoli. Tale presenza di "prove" non è casuale e segue una logica derivante dalle fondamenta che il programmatore ha voluto fornire al *software* in questione (Cangià, 2003).

48

3. CARATTERISTICHE

In generale, la motivazione dei fruitori di videogiochi è data dalla ricerca di una soddisfazione intrinseca, che scaturisce dal piacere del gioco o dallo svolgimento dell'attività, e anche da eventi esterni quali, per esempio, il sentirsi ricompensati dal successo, dal punteggio e dalla riuscita nel gioco, accrescendo così il concetto e la stima di sé (Malone – Lepper, 1987).

49

3. CARATTERISTICHE

Ambiente immaginario + ...
la sfera razionale è più coinvolta di quella emotiva
Coinvolgimento dell'udito, della vista, del ragionamento per la richiesta di risolvere problemi, coinvolgimento della «parola» soprattutto nell'uso di gruppo dei videogiochi.

50

4. RICADUTE POSITIVE

Una tendenza – quella di considerare i videogiochi al positivo – che ha caratterizzato alcuni contributi di riflessione educativa al riguardo (Cangià 1996; 2003).

51

4. RICADUTE POSITIVE

I videogiochi contribuiscono allo sviluppo. Gli studiosi sono unanimi nel riconoscere che si può imparare molto videogiocando.

52

4. RICADUTE POSITIVE

In prima istanza, la manipolazione del mouse, della tastiera e dei diversi sistemi di interazione con il *software* è propedeutica all'uso del computer *tout-court*.

53

4. RICADUTE POSITIVE

Buona parte dei videogiochi – in assoluto i videogiochi in Rete – usano l'inglese, che diventa lingua veicolare ed è così un'occasione eccezionale di apprendimento o di perfezionamento.

54

4. RICADUTE POSITIVE

Competenze quali la rapidità di reazione, l'azione in *multi-tasking*, la velocità nella raccolta e manipolazione di informazioni, l'esercizio della decisionalità e dell'elaborazione di strategie sono un dato di fatto.

55

4. RICADUTE POSITIVE

Altra straordinaria valenza positiva è il contatto sociale. I videogiochi sono un argomento di discussione molto frequente nelle scuole o nei luoghi di aggregazione fuori dalla scuola, con la felice conseguenza di rinforzare le reti di socializzazione.

56

4. RICADUTE POSITIVE

L'uso dei videogiochi forma a un pensiero associativo, reticolare; apre a una visione pluriprospettica e multidimensionale;

57

4. RICADUTE POSITIVE

favorisce l'approccio multi-interdisciplinare ai domini di conoscenza, la riflessione, l'autocontrollo, l'autonomia, l'intenzionalità, la flessibilità cognitiva, il lavoro collaborativo-cooperativo, nonché l'opportunità di sviluppare tutte le dimensioni «meta» del pensiero (Cangià, 2001).

58

4. RICADUTE POSITIVE

Con il miglioramento dell'attenzione visiva, delle abilità iconiche e spaziali, con l'affinamento del coordinamento occhio-mano, delle competenze di *problem-solving* e dell'interazione sociale, viene velocizzata l'attività dei percorsi neurali.

59

4. RICADUTE POSITIVE

In una tipica sessione di gioco il giocatore raccoglie informazioni sull'ambiente, le analizza e prende decisioni basate sulle proprie analisi, poi agisce cambiando lo *status* dell'ambiente di gioco e iniziando un nuovo ciclo interattivo (Cangià, 2003).

60

4. RICADUTE POSITIVE

Il videogioco, inoltre, mettendo i giovani a contatto con modelli simulativi, li abitua ad avvicinarsi ai fenomeni secondo un approccio complessivo e sintetico, e, in alcuni casi, stimola all'uso di immaginazione e fantasia; abitua infine alla logica, al rigore e anche alla serietà.

61

4. RICADUTE POSITIVE

Sono state qui elencate solo alcune delle ricadute positive dei videogiochi. Altro si potrebbe approfondire in contesti di ricerca.

62

4. RICADUTE POSITIVE

Una delle potenzialità maggiori dei videogiochi è legata all'apprendimento.

63

4. RICADUTE POSITIVE

Esistono, sostanzialmente, due processi di apprendimento: quello simbolico-riproduttivo basato sulla decodifica di simboli a cui attribuire, mentalmente, i loro significati, e quello percettivo-motorio caratterizzato dalla percezione e dall'azione sulla realtà.

64

4. RICADUTE POSITIVE

Il primo, faticoso, in quanto basato sulla volontà e sulla consapevolezza, è manifestabile verbalmente, ma è anche facilmente labile nel tempo.

65

4. RICADUTE POSITIVE

Il secondo, percettivo-motorio, in larga misura inconscio e naturale, consente una conoscenza interiorizzata, concreta e duratura, anche se difficilmente dichiarabile. L'apprendimento, seguendo il secondo processo, avviene quando un compito è ripetuto nel tempo e quando è piacevole.

66

5. RICADUTE NEGATIVE

Le ricadute negative si hanno sia a livello fisico che a livello psicologico e sociale:

- fissità del cristallino
- sindrome del tunnel carpale
- stress, compulsività
- senso di potere
- estraniamento dal mondo reale
- negatività del contenuto dei videogiochi

67

5. RICADUTE NEGATIVE

fissità del cristallino

dovuta alla messa a fuoco costante sul monitor o sul televisore

sindrome del tunnel carpale

dovuta all'uso eccessivo e continuo del mouse, del joystick e della tastiera

stress, compulsività

La nocività deriva dalla situazione di stress provocata sempre dalla frustrazione quando si perde

68

5. RICADUTE NEGATIVE

Senso di potere e controllo

Il computer può essere mitizzato: diventa la macchina fantastica con la quale tutto è possibile e la macchina regolatrice che rende controllabile tutto.

Il videogiocatore sente che, se si concentra, ha la possibilità di essere "il responsabile" mentre al di fuori di questa situazione tutto risulta molto spesso incontrollabile.

69

5. RICADUTE NEGATIVE

Senso di potere e controllo

Per un videogiocatore il pericolo è quello di definire il proprio potere di controllo sulla realtà in base alla sua abilità al computer.

70

5. RICADUTE NEGATIVE

Estraniamento dal mondo reale

È facile essere vittima di un processo di estraniamento dal mondo reale al quale si sostituisce un mondo fantastico meno faticoso e più bello.

L'infatuazione per i mondi simulati può portare a privilegiare il rapporto con la realtà rappresentata, riducendo ai minimi termini quello con la realtà vissuta.

71

5. RICADUTE NEGATIVE

Contenuto dei videogiochi

benché i videogiochi possano potenzialmente sviluppare qualsiasi contenuto tematico, è un fatto che molti di essi contengono temi violenti o perlomeno stereotipi ed elementi di precisi orientamenti culturali, spesso negativi.

72

5. RICADUTE NEGATIVE

Presenza di modelli di comportamento sottesi all'azione stessa del gioco: quasi sempre l'eroe è quello che distrugge di più e mai si trovano soggetti femminili in ruoli che non siano co-primari.

73

5. RICADUTE NEGATIVE

Una riflessione particolare merita la presenza della violenza nei videogiochi. Gli atti di violenza rappresentati sono grafici, anzi, fotorealistici. Includono vittime sparate, picchiate a morte, decapitate, bruciate vive.

74

5. RICADUTE NEGATIVE

I videogiochi presentano con leggerezza piaghe sociali quali la prostituzione, il razzismo, la misoginia e l'abuso di sostanze. Ora, i giovani utenti apprendono per osservazione e imitano ciò che osservano sviluppando degli *script* o «copioni di comportamento». (Bandura, 2003).

75

5. RICADUTE NEGATIVE

Anche se non c'è consenso sugli effetti dei videogiochi in riferimento alla violenza (Griffiths, 1999), è indispensabile riflettere sulle interrelazioni che ci potrebbero essere tra le due realtà.

76

5. RICADUTE NEGATIVE

I videogiochi creano dipendenza? Nella migliore delle situazioni, i videogiocatori giocano per ore e ore per migliorare le loro abilità di gioco e la ripetizione rinforza l'apprendimento!

77

5. RICADUTE NEGATIVE

Può diventare una procedura ossessiva e pericolosa volere più «punti di esperienza» per il proprio *avatar* così come l'acquistare materiale virtuale. Altra possibile ricaduta negativa è il tempo speso a videogiocare, in particolare nella tipologia *role-playing online multiplayer*.

78

5. RICADUTE NEGATIVE

Questa abitudine potrebbe distruggere le relazioni sociali, far saltare impegni di lavoro (Ciofi e Graziano, 2003).

79

5. RICADUTE NEGATIVE

I mondi virtuali estensivi e persistenti come *Star Wars Galaxies*, *EverQuest Online Adventures*, *Second Life*, *World of Warcraft*, e *EverQuest II* sono sì ambienti tridimensionali popolati da migliaia e migliaia di videogiocatori, ma il contatto «reale» con chi ci vive davvero accanto viene sacrificato.

80

5. RICADUTE NEGATIVE

Come fare a cogliere i comportamenti che indicherebbero dipendenza? In primo luogo notare se il pensiero del ragazzo è sempre rivolto al gioco, se lo stesso è irrequieto e irritabile quando non gioca, se utilizza il gioco come fuga dalla tensione o dai problemi che non riesce a risolvere...

81

5. RICADUTE NEGATIVE

... se inganna in famiglia per potersi dedicare al gioco e se si ripetono con frequenza i litigi, sia in famiglia sia con gli amici, in riferimento al gioco. Tali segni si possono presentare con i sintomi caratteristici di dipendenza da computer quali la regressione e la sindrome corrispondente è chiamata *trance dissociativa da videoterminale*.

82

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Dei videogiochi non si può fare a meno. Questo non perché sono un *medium* onnipresente, ma perché sono un elemento fondamentale della cultura. Influenzano ciò che sappiamo (il *know what*) e il nostro modo di pensare e di vedere la realtà (il *know how*).

83

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Per questa ragione è opportuno affrontare con saggezza la loro presenza. Saggezza che si traduce nel «prevenire per promuovere». Prevenire, nella sua accezione più diffusa, significa «arrivare prima» per difendere o proteggere.

84

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Prevenire per promuovere significa invece aiutare affinché il bambino, il ragazzo, l'adolescente operino le proprie scelte in maniera illuminata dopo aver considerato una gamma sufficientemente ampia di possibilità.

85

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Il «promuovere» è da intendersi come invito ad agire in libertà per la propria crescita, secondo un progetto personale propulsivo che porta alla piena realizzazione di sé. Ai primi livelli, prevenire per promuovere si traduce con l'essere a conoscenza dei descrittori di età e di contenuto di un gioco.

86

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

La raccomandazione PEGI (*Pan-European Game Information* o *Informazione Paneuropea sui Giochi*), praticata in 25 paesi d'Europa, informa sull'età a partire della quale un videogioco può essere utilizzato e indica anche qualcosa a proposito del contenuto.

87

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Prevenire per promuovere si traduce, in seconda battuta, nella conoscenza delle tipologie di videogioco e del loro contenuto. Quanti bei giochi ci sono!

88

6. PREVENIRE PER PROMUOVERE

Pensiamo a *Food Force*, un gioco educativo gratuito sull'alimentazione creato dalle Nazioni Unite. Penso ai giochi in Rete organizzati su basi di economia, dove vengono realizzati e venduti oggetti virtuali. Cf. l'URL <http://www.food-force.com/>

89

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Una pianificazione delle attività della settimana con i propri figli in riferimento al consumo dei videogiochi, (oltre che della televisione e di Internet) risponde alla domanda: quanto tempo e quando?

90

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

La pianificazione è necessario farla fare ai ragazzi sotto la nostra *supervisione*: se non siamo d'accordo con le loro scelte spieghiamo il perché. Dialoghiamo lontani dalla *console* o dal computer, decidendo insieme e in anticipo il tempo massimo da trascorrervi.

91

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Interessiamoci alla descrizione del gioco, alla sua trama, al suo livello di giocabilità. Se non conviene scegliere un gioco spiegare il perché. Giocare insieme ai piccoli nella misura del possibile o guardarli giocare e parlarne insieme.

92

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Possibilmente sistemare il computer in un luogo «di passaggio» dove la famiglia intera si raccoglie. Dare sempre e comunque prova di buon senso e di dialogo. Se i ragazzi ci chiedono: «posso giocare?», non rispondiamo «sì» o «no», ma chiediamo: «a cosa vuoi giocare?». Parlare e ascoltare.

93

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Soprattutto ascoltare. Lasciare esprimere il punto di vista dei ragazzi sui giochi. Questo ci permetterà di verificare se mantengono sufficientemente le distanze dal gioco o se si sentono esageratamente coinvolti.

94

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Chiediamoci infine «chi sono» gli altri giocatori che giocano con i nostri ragazzi. I figli degli amici e i parenti li conosciamo. **I compagni di scuola anche. Ma i ranghi sempre più compatti di videogiocatori che popolano la Rete giocando ai MMOGs (*Massively Multiplayer Online Games*)?**

95

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

L'ottica non è affatto quella di impedire o proibire di videogiocare. Al contrario. È quella di *aiutare a non cadere nell'abuso del videogiocare*. Prevenire per promuovere implica «allevare» i bambini-ragazzi-giovani a capire le relazioni interpersonali e a mettere in atto quelle abilità pratiche che consentono di vivere una vita soddisfacente e significativa, iniziando da una «buona comunicazione» o buon rapporto con se stessi.

96

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

I videogiochi possono favorire la comunicazione interpersonale, è vero, ma è opportuno affinare le competenze che aiutano a iniziare e mantenere amicizie significative, a comunicare in modo diretto e autentico, a sviluppare attitudine all'ascolto e a gestire i conflitti in modo efficace e senza che ci siano perdenti.

97

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

Attraverso la promozione dell'incontro facendo vivere meglio l'appassionante avventura del rapporto quotidiano nel superamento di paure, timidezze e delusioni. Attraverso l'invito a conoscersi, a vivere in gruppo, a credere nella propria capacità di relazione.

98

7. IN UN'OTTICA EDUCATIVA

In una società che videogioca vanno fatti sforzi massicci nella direzione di una migliore comunicazione interpersonale, concentrati attorno allo sviluppo dell'intelligenza emotiva dei bambini e dei ragazzi. (Greenspan, 1997; Kindlon e Thompson, 2002).

99

8. COMMIATO

Invito a mantenere una posizione di critica costruttiva nei confronti dei videogiochi. Anche se in alcuni il contenuto è particolarmente diseducativo, altri possono essere strumenti formativi eccelsi, perché coinvolgono i ragazzi a più livelli.

100

8. COMMIATO

Monitorare significa avere chiara la situazione di vita del ragazzo e capire quale è l'incidenza dei videogiochi sullo scorrere delle giornate, al fine di comprendere se esiste il pericolo di alienazione.

101

8. COMMIATO

Laddove il videogioco è accompagnato da un sano rapporto con il reale – in cui il ragazzo esce con gli amici, fa attività extrascolastiche, interagisce con il mondo che lo circonda – esso diviene solo uno strumento di apprendimento e di crescita in più.

102

8. COMMIATO

Ecco che il videogioco diviene allora un altro momento da vivere con i più piccoli, in un'atmosfera divertente, ma consapevole!

103

8. COMMIATO

Dalle raccomandazioni di S. Giovanni Bosco, educatore preventivo

“Amate ciò che amano i giovani... per portarli poi ad amare ciò che voi amate.”

Lasciamoci con questo compito.

104

9. Bibliografia

- CANGIÀ C., *Come educare ai mondi virtuali*, in *Tuttoscuola* 475(2007), p. 54-58.
- CANGIÀ C., *Prevenire per promuovere ovvero dell'uso educativo dei videogiochi*, in P. Ghezzi (a cura di), *Videogiochi e minori. Miti, valori e modelli di comportamento*, Roma, Istituto Italiano di Medicina Sociale, 2007, pp. 171-181.
- CANGIÀ C., *Teen Second Life*, in *Orientamenti Pedagogici* 54(2007)4, p. 675-684.
- CANGIÀ C., *Come un gioco*, in *Scuola dell'Infanzia* 7(2007)5, p. 19-21.

105

9. Bibliografia

- CANGIÀ C., *Giocare o videogiocare? La comprensione del fenomeno videoludico per una sua utilizzazione formativa*, in *Cittadini in crescita* 7(2006)4, p. 6-20.
- CANGIÀ C., *La formazione alla comunicazione*, in «Orientamenti Pedagogici», 53 (2006a) 21- 35.
- CANGIÀ C., *Videogiochi e insegnamento/apprendimento: una sinergia inesplorata*, in *Orientamenti Pedagogici* 50(2003)4, p. 737-755.

106

9. Bibliografia

- CANGIÀ C., *Educare alla comunicazione interpersonale, ambientale, mediata di massa e manuale-espressiva*, in «Orientamenti Pedagogici», 49 (2002), 405-420.
- CANGIÀ C., *Teoria e pratica della comunicazione multimediale*, Roma, Tuttoscuola, 2001.
- CANGIÀ C., *Il riscatto del videogioco*, in *Tuttoscuola* 26 (2000)401, p. 54-57.

107

9. Bibliografia

- ORAM B. - J. NEWMAN, *Teaching Videogames*, London, British Film Institute, 2006.
- SCHROEDER R. - A.-S. AXELSSON (Eds.), *Avatars at Work and Play: Collaboration and Interaction in Shared Virtual Environments*, New York (NY), Kluwer Academic Publishers, 2006.
- CARR D. - D. BUCKINGHAM - A. BURN - G. SCHOTT, *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Cambridge, Polity Press, 2006.
- BRYANT J. - P. VORDERER (Eds.), *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*, Mahwah (NJ), Lawrence Erlbaum Association Inc., 2006.
- TAYLOR T. L., *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press, (MA) 2006.
- PRENSKY M., *Don't Bother Me Mom I'm Learning!*, St. Paul (MN), Paragon House Publishers, 2006.

108