

PRESS START TO LEARN 2.0

PERCORSI DI ALFABETIZZAZIONE
VIDEOLUDICA NELLE SCUOLE

**CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA**



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 2.0

Dopo l'esperienza della prima edizione, il progetto **Press Start to Learn 2.0 - Percorsi di alfabetizzazione videoludica nelle scuole** ha previsto per l'anno scolastico 2024/2025 un doppio ciclo di incontri: uno dedicato a studenti e studentesse delle scuole secondarie di secondo grado (27 ore); uno dedicato al personale docente (16 ore).

Obiettivi:

- promuovere un uso consapevole del videogioco, per scoprirne la ricchezza linguistica e le potenzialità in ambito divulgativo
- offrire gli strumenti base per l'ideazione di concept videoludici legati al territorio
- far conoscere le figure e le opportunità professionali del settore attraverso un percorso di orientamento ad hoc

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

8 MESI

di attività didattiche

4 SCUOLE

secondarie di secondo grado

(l'Istituto Statale di Istruzione Tecnica Bassi-Burgatti di Cento, l'Istituto Tecnico e Professionale Luigi Bucci di Faenza, il Liceo Artistico Duccio di Buoninsegna di Siena, il Liceo Artistico Vincenzo Foppa di Brescia)

9 CLASSI

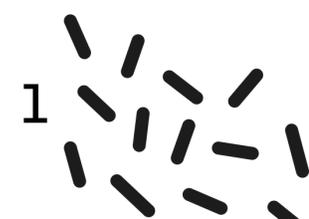
dalle seconde alle quarte

195

studenti e studentesse

35

docenti



PREMESSE TEORICHE E METODOLOGIA

INTRODUZIONE

Sul fronte della Media Education, la scuola dovrebbe svolgere un ruolo centrale, essere contesto in grado di ampliare le possibilità di conoscenza critica e consapevole, di proporre percorsi sia di alfabetizzazione che di integrazione tra i linguaggi tradizionali e i nuovi linguaggi del digitale. Da questo punto di vista, i videogiochi possono rappresentare esperienze di cultura partecipativa; spazi di condivisione creativa in cui mettere in campo competenze individuali e relazionali (soft skills).

Stando ai dati relativi al 2024 condivisi da IIDEA (Italian Interactive Digital Entertainment Association), sono 14 milioni gli italiani e le italiane che videogiocono, il 33% della popolazione tra i 6 e i 64 anni. Il videogioco è quindi un medium molto utilizzato, presenza costante della nostra quotidianità, eppure viene normalmente considerato "esterno" alla didattica, se non addirittura dannoso per studenti e studentesse. Un pregiudizio da sfatare, per invitare piuttosto a una scoperta consapevole e attiva del potenziale culturale del medium, opportunamente messo in relazione con diversi contesti disciplinari.

Nel caso di **Press Start to Learn 2.0** il videogioco è sia oggetto di attenzione e studio, sia innovativo strumento didattico. Bisogna parlare di videogiochi affinché i videogiochi possano stimolare riflessioni, dire la loro all'interno dei tradizionali programmi didattici.

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.

Come per la prima edizione di Press Start to Learn, si sono volute rilevare 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.

Si sono inoltre raccolte le riflessioni e opinioni dopo aver svolto il percorso di alfabetizzazione, concepito seguendo la metodologia della Media Education, per comprendere se e come la progettazione sia stata significativa per produrre cambiamenti di idee e considerazioni rispetto alle potenzialità del videogioco in ambito didattico e divulgativo.

QUESTIONARIO STUDENTI

Su 195 studenti e studentesse che hanno partecipato agli incontri in classe, i questionari compilati sono stati 169 (in ingresso) e 153 (in chiusura).

QUESTIONARIO DOCENTI

Su 35 docenti partecipanti ai corsi, i questionari compilati sono stati 31 (in ingresso) e 28 (in chiusura).

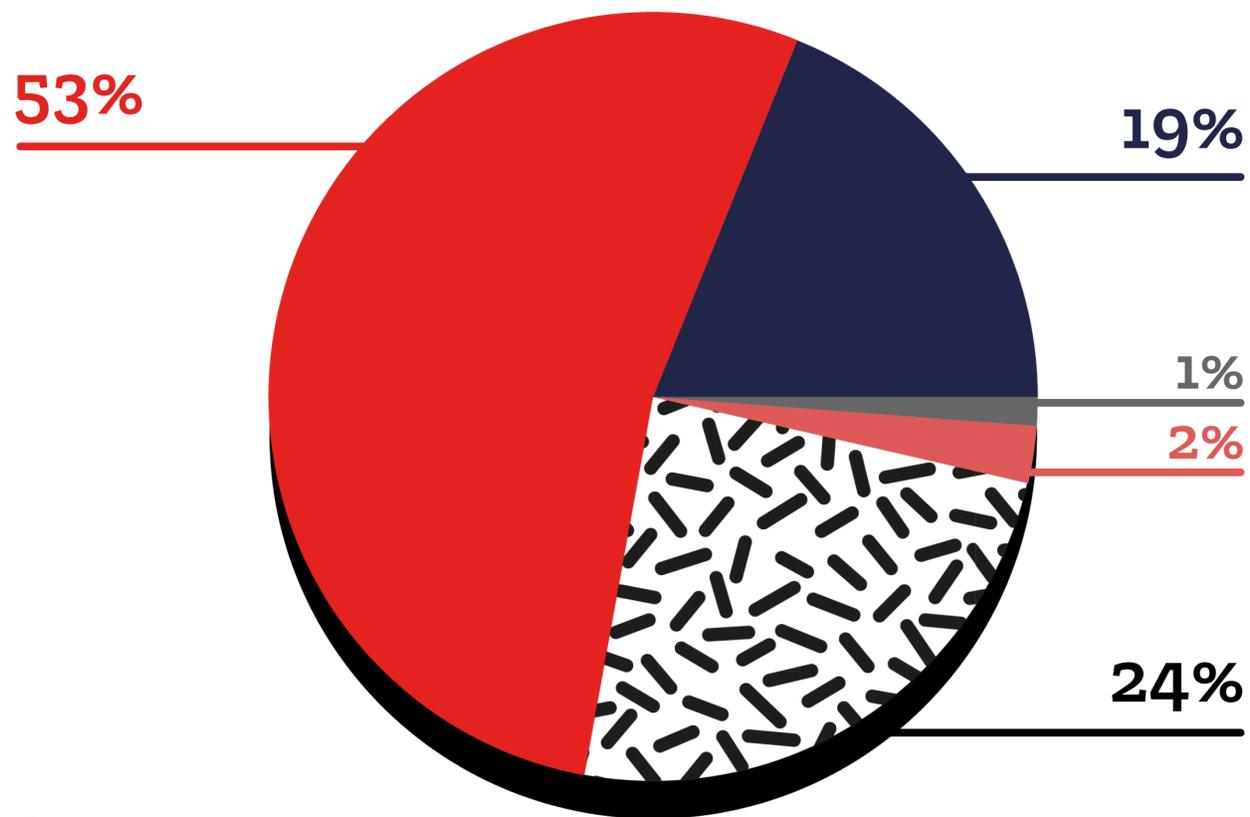
QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso



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

169 risposte



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

Curiosità

La maggior parte dei partecipanti, il 36%, dichiara di giocare da un'ora a tre ore al giorno. Solo il 5% dichiara di non videogiocare affatto.

QUESTIONARIO STUDENTI

Ingresso



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



Nota

Il questionario consentiva di selezionare più di un'opzione.

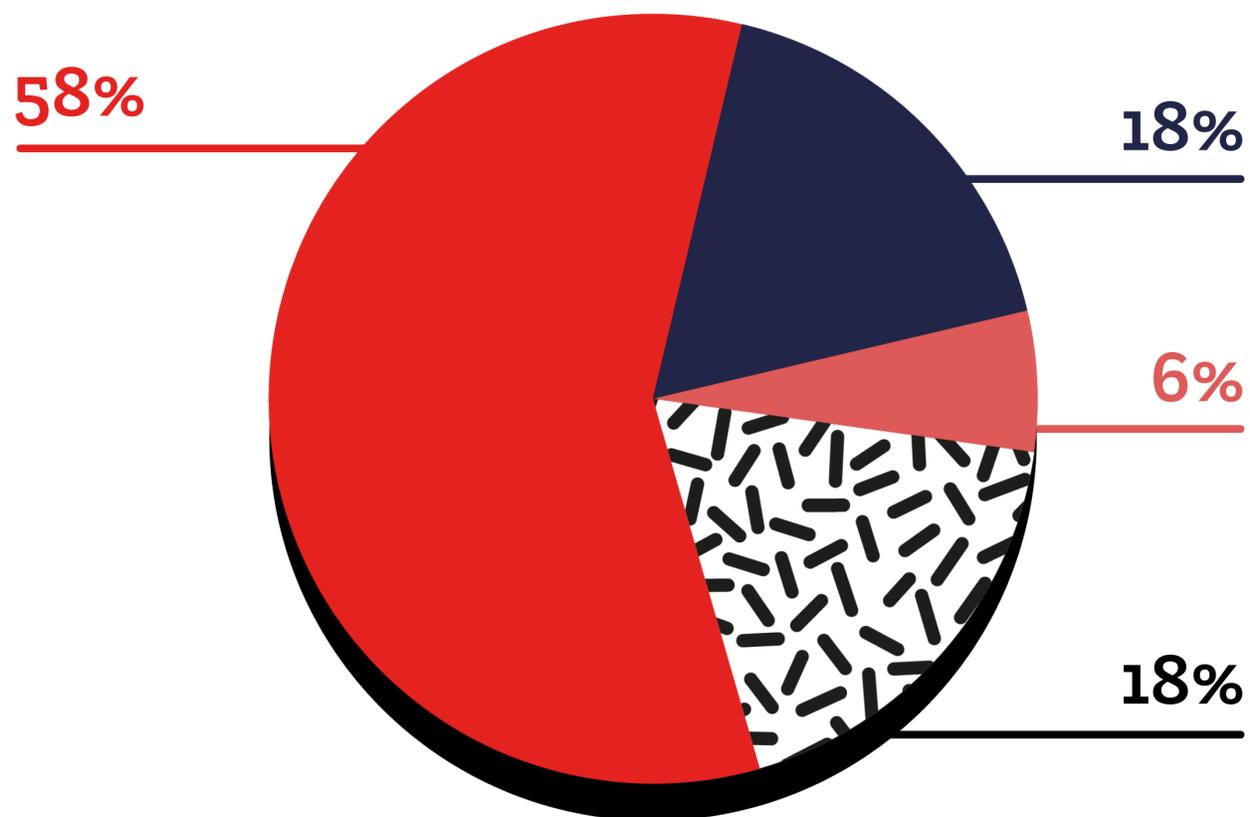
QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita



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

153 risposte



● Sì, molto: non pensavo potesse essere oggetto di così tanto studio e riflessioni

● Sono poco interessat* sia a usarli che a conoscerli

● No: continuo a considerarli come prima, solo un passatempo

● Non so

« Il corso ci ha dato la possibilità di vedere il lato educativo dei videogiochi »

« La prospettiva storica e territoriale mi è molto interessata e l'incontro con gli esperti ha ampliato le mie conoscenze in ambito tecnico »

« Mi ha insegnato a guardare un gioco con occhi diversi, dandomi prospettive inedite sul loro sviluppo e su come possa essere bello lavorarci sopra »

QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita

« In un'intervista, Alessandro Barbero ha affermato che i libri sono meravigliosi perché ci permettono di vivere altre vite. Nello stesso modo credo che anche i videogiochi ci permettano di vivere altre vite: scoprire, interessarsi e imparare »

« Li ho sempre considerati un mezzo per divertirmi e sentirmi soddisfatto, non avevo mai pensato ai videogiochi con un approccio così tecnico, se non per quanto riguarda il lato della programmazione. Questo progetto mi ha aiutato a vederli in una luce diversa »

« Penso che l'utilizzo dei videogiochi non sia particolarmente stimolante, ma possiamo imparare molto realizzandoli »

« Non pensavo si potessero includere i videogiochi nella didattica, considerando il tipico astio presente nel sistema scolastico e il bigottismo nei loro confronti »

« Mi sono sempre piaciuti, ma ora di più »

« I videogiochi possono insegnare nuove cose e divertire, ma rimangono comunque un passatempo e un'alternativa al lavoro vero da fare nel quotidiano »

QUESTIONARIO STUDENTI

Uscita

Nella sezione dedicata ai suggerimenti per migliorare il percorso, numerosi studenti e studentesse dimostrano di aver apprezzato gli incontri con i professionisti del settore:

« Abbiamo scoperto cose nuove durante il progetto, anche con gli esperti che sono venuti a raccontarci come funziona questo settore »

« Mi piacerebbe incontrare più esperti del settore e approfittare anche di una revisione dettagliata dei GDD da parte loro, visto che questo è l'ambiente in cui vorrei lavorare in futuro »

Alcune risposte aperte sottolineano un aspetto non secondario, ovvero l'importanza di far cambiare prospettiva ai docenti rispetto ai videogiochi:

« Bisognerebbe cercare di far cambiare pensiero ai professori in merito ai videogiochi »

« Si dovrebbe spingere i professori a utilizzarli per insegnare »

QUESTIONARIO DOCENTI

Ingresso

? Perché hai scelto questa progettualità?

68% Per approfondire una tematica che non conosco molto e che non si affronta a scuola

16% Dopo l'esperienza della DAD sento il bisogno di comprendere le diverse potenzialità dei media e delle tecnologie nella didattica

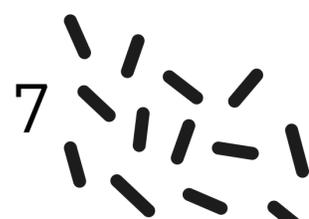
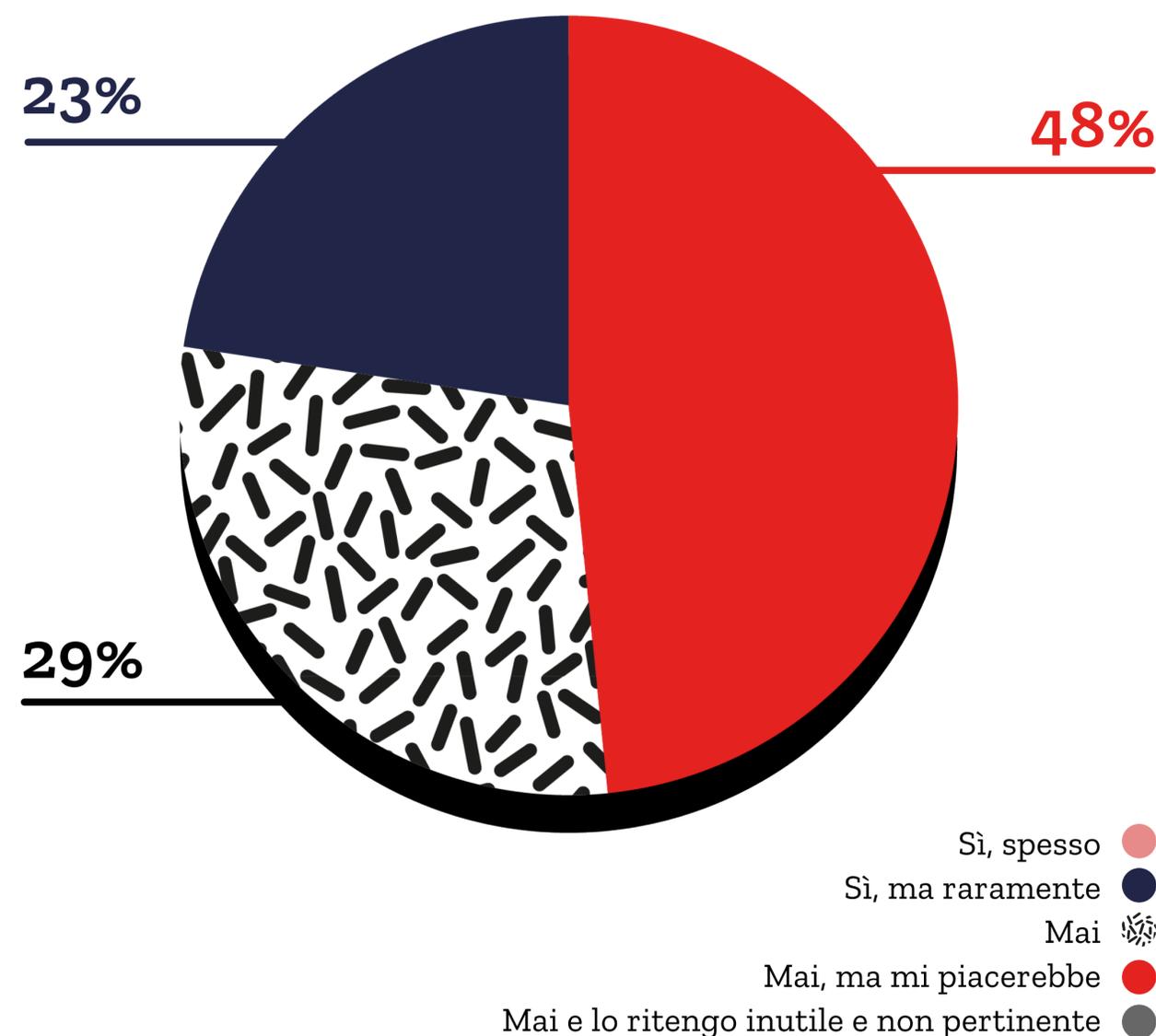
23% Sono appassionata/o di videogiochi e cultura videoludica

Curiosità

Il **45%** dei docenti coinvolti dichiara di **non videogiocare**; il 13% dichiara di videogiocare solo qualche volta al mese.

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

31 risposte



QUESTIONARIO DOCENTI

Ingresso

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

« Possiamo trarre vantaggi dall'utilizzo delle tecnologie e dei media nella didattica scolastica a patto che ne venga fatto un uso consapevole e responsabile »

« Hanno indubbiamente un enorme potenziale, ma possono essere abusati o usati in maniera errata, creando bias cognitivi talvolta difficili da scardinare »

« Penso che sia fondamentale per i docenti appropriarsi dei nuovi media, perché le tecnologie offrono anche strumenti potenti per adeguare l'insegnamento ai ritmi e ai linguaggi degli studenti di oggi »

« Dovrebbe essere incentivato l'utilizzo della tecnologia nella scuola, a patto che questa sia usata per migliorare l'offerta formativa e i rapporti sociali tra studenti »

« Sono strumenti dell'epoca in cui viviamo. Stupido non sfruttarli »

« Ok, a piccole dosi »

QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita

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

« Credevo già prima nelle grandi potenzialità della didattica ludica e quindi anche videoludica, ma ora ritengo di avere qualche riferimento in più per selezionare un titolo o una proposta rispetto al tema che vorrò trattare »

« Penso che i media videoludici possano essere utilizzati in modo efficace in alcune materie, mentre per altre è più difficile trovare un'attività più utile di quelle che già vengono effettuate »

« Penso che sia un'ottima risorsa per avvicinarsi alle discipline in modo più coinvolgente e per sviluppare un pensiero critico »

« Possono essere uno strumento utile per la didattica, ma dobbiamo essere in primis noi docenti a conoscerli e saperli utilizzare »

« Possiamo trarre vantaggi dall'utilizzo delle tecnologie e dei media nella didattica scolastica a patto che ne venga fatto un uso consapevole e responsabile »

QUESTIONARIO DOCENTI

Uscita



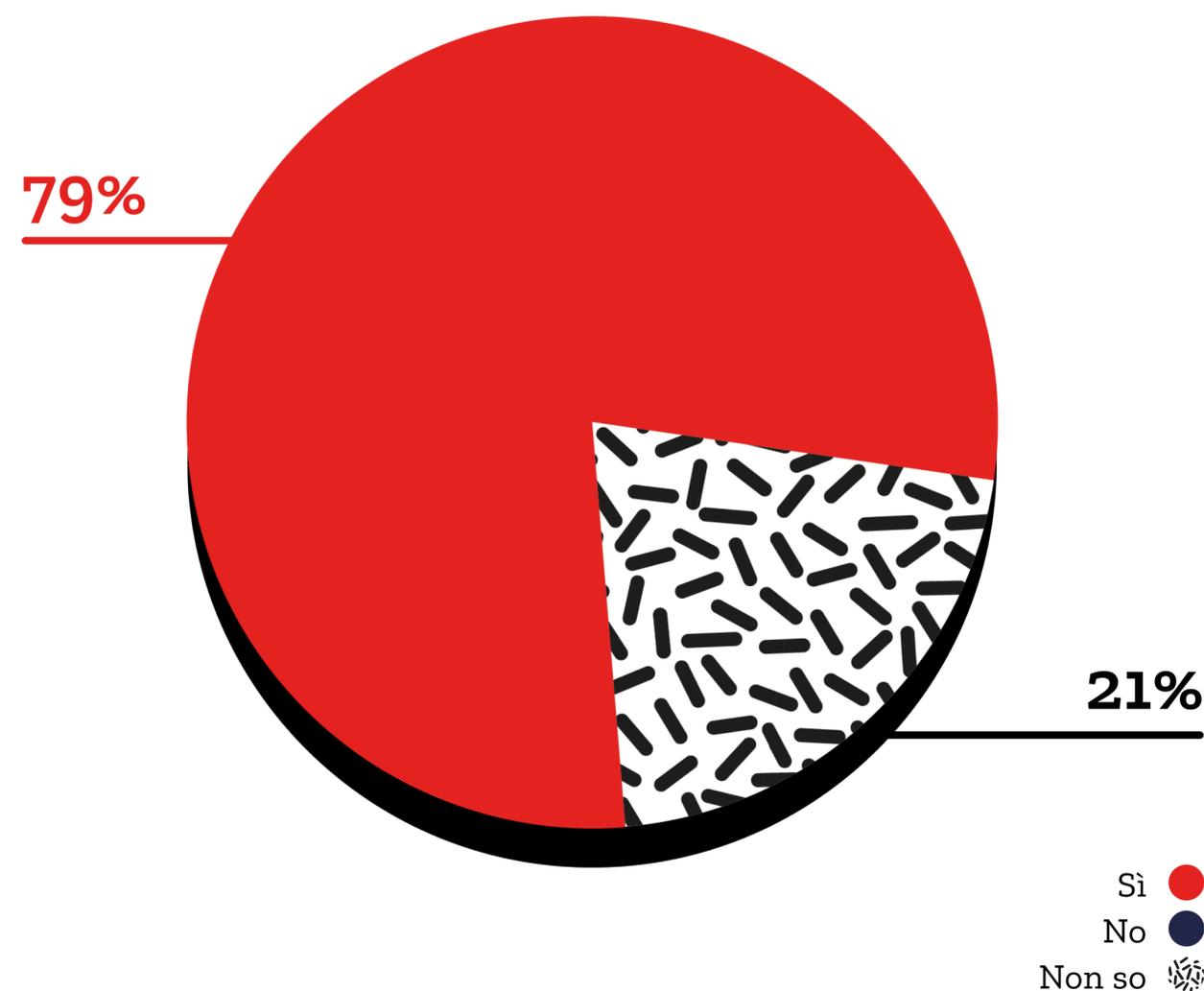
Quale pensi possa essere la ricaduta sull'apprendimento e il coinvolgimento dei tuoi alunni inserendo il videogioco tra possibili attività e strumenti scolastici?

- « Hanno modo di mettersi alla prova in prima persona, sviluppando un apprendimento rielaborato tramite un'esperienza e non una 'conoscenza trasmessa', con il vantaggio di un feedback istantaneo su quello che imparano »
- « Si rischia che possano dare poco valore al videogioco prendendo poco seriamente la lezione »
- « Probabilmente un maggiore coinvolgimento della classe, soprattutto da parte di studenti che solitamente non intervengono durante le lezioni »
- « Per ottenere risultati occorre guidare molto bene la valutazione dell'attività di gioco »
- « Poter creare percorsi interdisciplinari e percorsi che prevedono linguaggio diversi »
- « Penso che ci possano essere ricadute positive in termini di attenzione e concentrazione »



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

28 risposte



Perché?

« Rendono coinvolgenti argomenti che altrimenti possono essere più noiosi o difficili da seguire, oltre a rendere più efficace l'apprendimento »

« Esistono videogiochi che trattano temi utili nella mia materia di insegnamento, ma ancor di più meccaniche utili a ragionare e prendere responsabilità in prima persona nell'applicare un problem solving personalizzato »

« Perché lo ritengo divertente e stimolante non solo per gli alunni ma anche per il docente »

C'è chi ha già iniziato a utilizzarli

« In realtà l'ho già fatto durante le ore di Educazione Civica. In generale, se qualche videogioco può aiutare a coinvolgere e stimolare i ragazzi, ben venga »

« L'ho già fatto in passato con PC Building Simulator. Lo ritengo un metodo valido per stimolare e rendere più partecipi gli studenti »

E chi sottolinea problematiche

« La scelta del gioco giusto è impegnativa »

« Ogni anno le classi cambiano ed è difficile fare previsioni senza conoscere le classi »

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	86%	Divertito/a	52%
Interessato/a	54%	Soddisfatto/a	36%
Creativo/a	37%	Interessato/a	29%



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

studenti		docenti	
Divertito/a	83%	Divertito/a	82%
Interessato/a	56%	Soddisfatto/a	46%
Creativo/a	48%	Interessato/a	46%

Nota

Da quanto emerge nel questionario finale, si rileva (vedi caselle evidenziate in blu) un incremento significativo della creatività lato studenti e, per quanto riguarda i docenti, un generale aumento in percentuale delle prime tre emozioni già rilevate in apertura.



FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARI

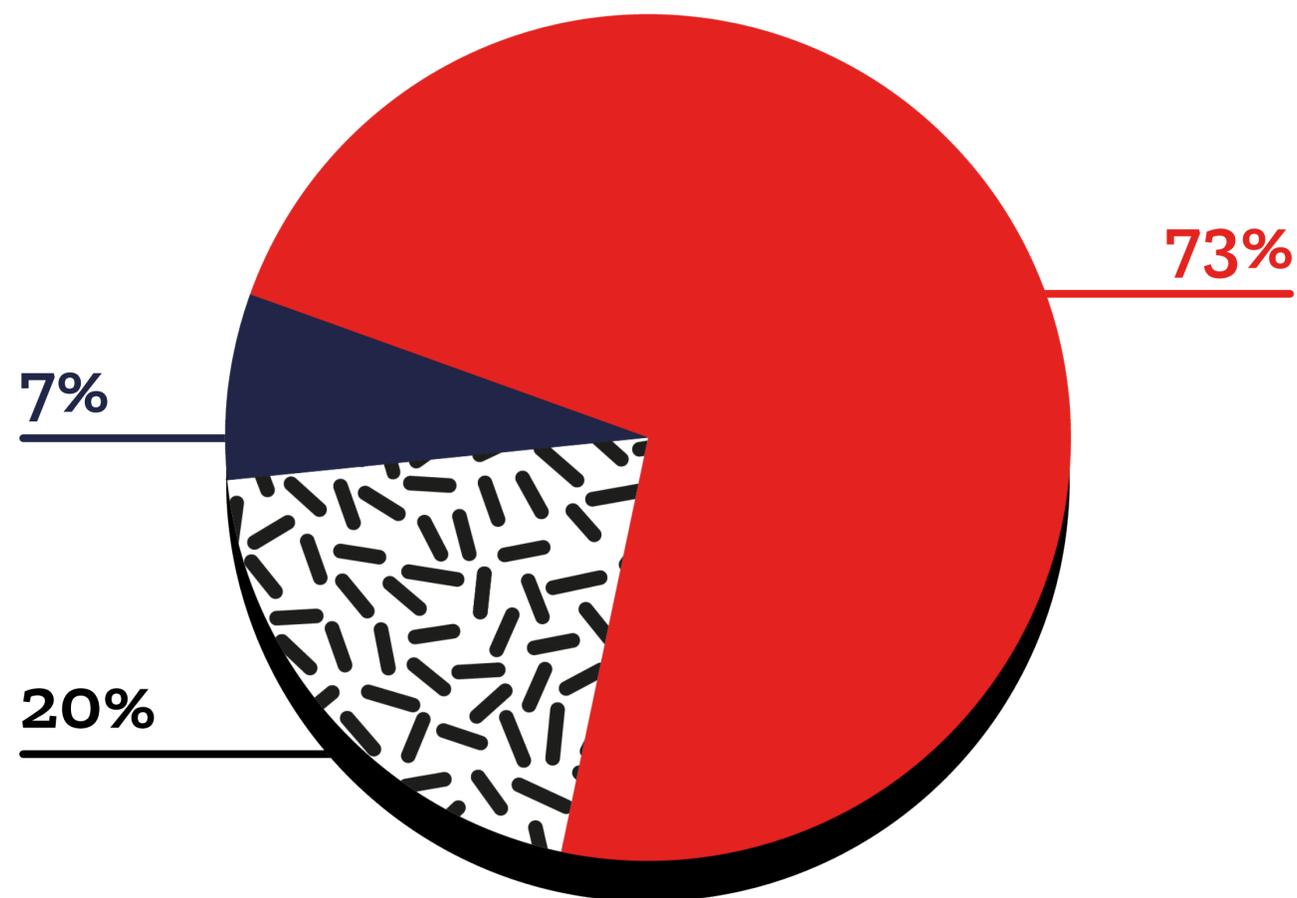
Ingresso

studenti



Conosci videogiochi ambientati in luoghi reali, che esistono davvero?

169 risposte



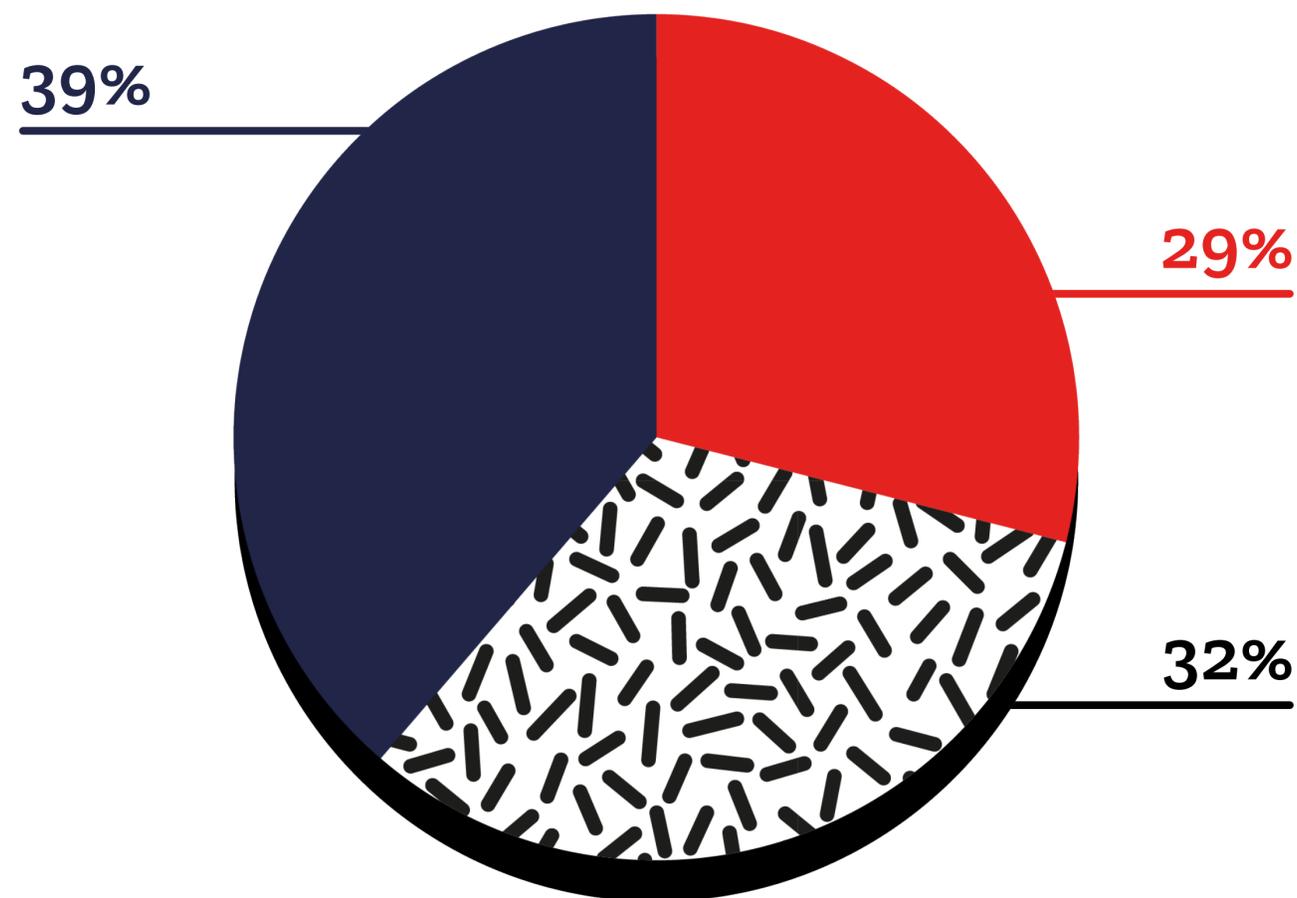
● Sì
● No
● Non so

docenti

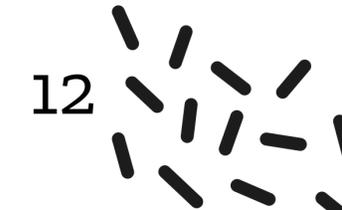


Conosci videogiochi ambientati in luoghi reali, che esistono davvero?

31 risposte



● Sì
● No
● Non so



FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARIO

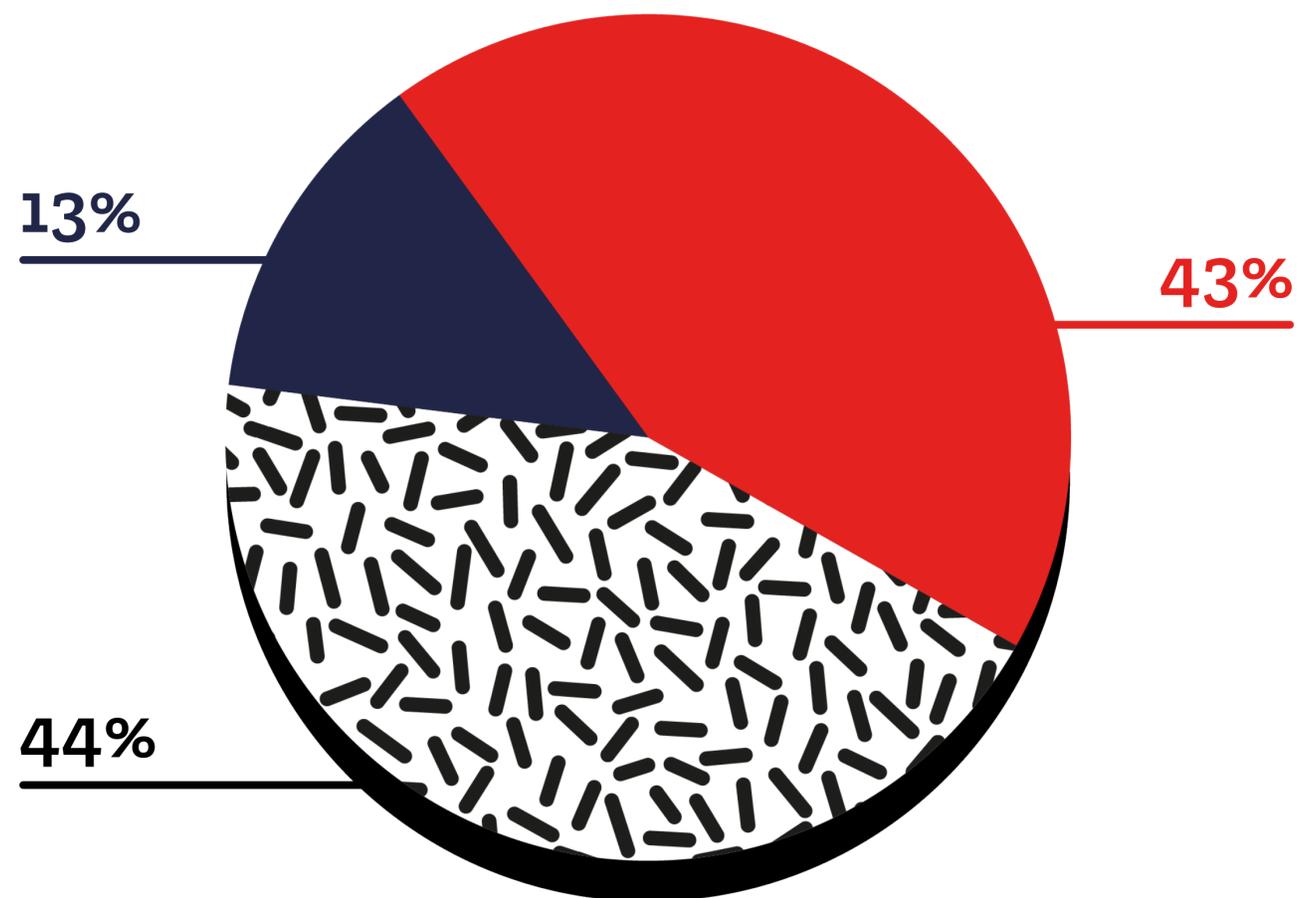
Ingresso

studenti



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

169 risposte



● Sì
● No
● Non so

FOCUS VIDEOGIOCHI E TERRITORIO - QUESTIONARIO

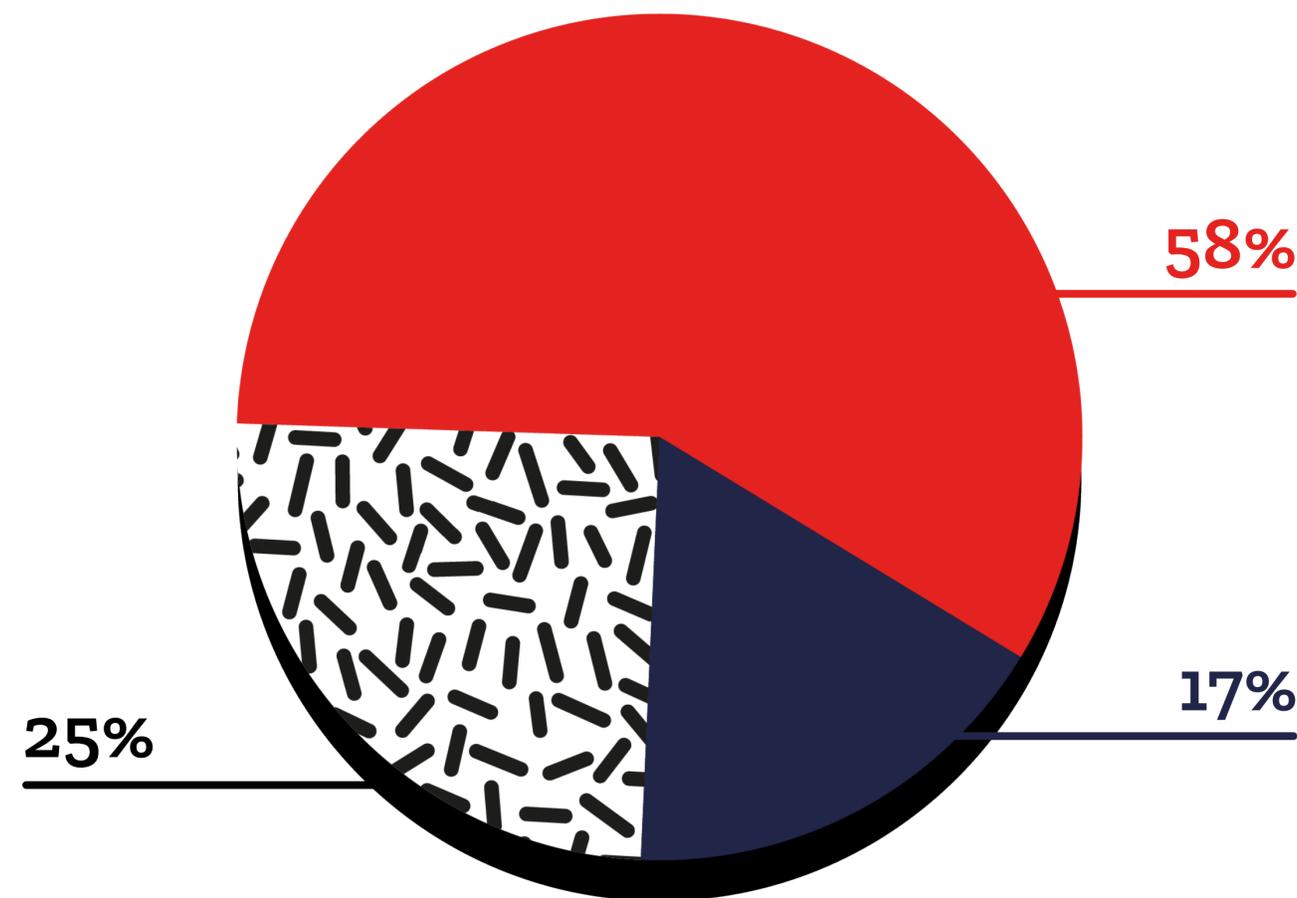
Uscita

studenti

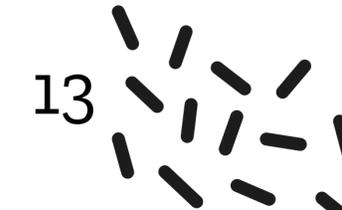


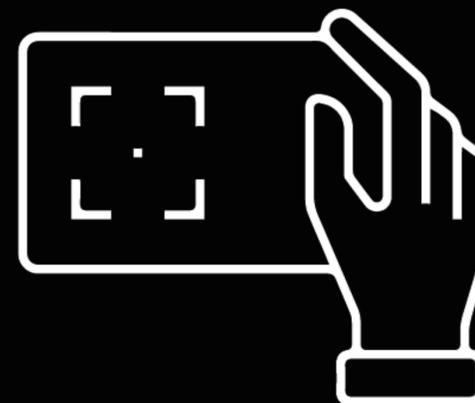
Pensi che questo percorso ti abbia aiutato a conoscere meglio nuovi territori e storie?

153 risposte



● Sì
● No
● Non so





[BIT.LY/PSTL2](https://bit.ly/pstl2)

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