Form@re
Open Journal per la formazione in rete

recensioni

James P. Gee, *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*. Milano: Cortina (2013).

James Paul Gee in *Come un videogioco* affronta l'utilizzo dei videogiochi da una prospettiva didattica, permettendo un'approfondita riflessione su come si possa favorire l'apprendimento, in modo particolare quello scolastico, mentre la scuola appare in evidente ritardo rispetto al contesto culturale degli studenti. L'autore non immagina di portare i videogiochi in classe né insiste sulla indispensabilità della tecnologia in aula, piuttosto invita i formatori a riflettere sulle pratiche di insegnamento e sulle metodologie didattiche auspicando un miglioramento alla luce di ciò che il videogioco "ben fatto" intrinsecamente porta con sé. I videogiochi giocati in maniera attiva e critica, a differenza delle forme tradizionali di insegnamento/apprendimento, istruiscono i giocatori prima sul *come* si gioca e solo successivamente sulle regole e sulle buone pratiche del gioco: spesso in chi apprende, senza averne consapevolezza, è stimolata la curiosità e la ricerca di soluzioni alternative favorendo l'esercizio di un pensiero laterale e non sempre lineare. Questo tipo di pensiero richiede, così come in tutti gli apprendimenti, esercizio e fatica e, nel caso specifico, anche capacità di tollerare la frustrazione che accompagna l'apprendimento per scoperta. È innegabile come il videogioco sia coinvolgente perché per giocare non è necessaria una conoscenza preliminare delle regole del gioco, che saranno solo successivamente oggetto di riflessione tra i giocatori accomunati dalla stessa passione; l'esatto contrario di come generalmente si apprende a scuola, dove si parte dalle classificazioni e generalizzazioni per poi approdare alla pratica, che Gee chiama "significato incarnato", cioè attivo e reale.

Nei sei capitoli in cui è articolato il libro, Gee esprime chiaramente come i videogiochi possano favorire l'apprendimento; sottolinea che si tratta in primis di una questione linguistica, nel senso che ogni videogioco definisce un *campo semiotico* formato da una grammatica interna, le regole del gioco, e una grammatica esterna, l'insieme delle relazioni sociali che si vengono a creare tra i giocatori (forum, siti dedicati, guide e manuali, etc.). Un altro elemento costitutivo del campo semiotico è rappresentato dall'identità che Gee scompone in identità reale, l'io che sta giocando; identità virtuale, il personaggio scelto nel gioco; identità proiettiva, intendendo sia la proiezione dei propri valori e desideri sul personaggio scelto sia l'identificazione delle proprie aspirazioni nell'agire del personaggio stesso, così che esso possa diventare esattamente ciò che si desidera in modo più o meno consapevole per il giocatore. Inoltre Gee evidenzia come i videogiochi, al cui interno sono costruiti interi mondi, di fatto invitino i giocatori ad assumere diverse possibili identità che possono rafforzare o attaccare i modelli culturali interiorizzati di cui a volte non si ha cognizione. È esattamente da questa prospettiva culturale che i videogiochi sono considerati strumenti efficaci per la comprensione di mondi, identità e culture differenti dalla propria e lontane dal proprio vissuto, con cui incontrarsi e confrontarsi nella quotidianità. Molto più di quanto possa un libro o un film, il videogioco permette a ognuno di sperimentare l'altro dall'interno, cioè indossando i suoi panni, seppur virtualmente.

(cc) BY-NC-ND

Gee in più occasioni evidenzia che l'apprendimento non è un evento interno al soggetto, bensì un fatto assolutamente sociale e contestualizzato: per esprimere questo principio l'autore parla di "mente estesa" e di "significato situato" non per enfatizzare le differenze tra nativi e immigrati digitali, ma per spiegare come un tipo di apprendimento significativo sia proprio di un certo contesto culturale socialmente definito, a differenza della scuola in cui i significati vengono presentati in modo generale e decontestualizzati. Inoltre l'apprendimento passando per la scoperta, il *modelling* e le relazioni sociali tra i membri di un gruppo di interesse porta a sviluppare competenze differenti rispetto al passato.

Non di minore importanza è la possibilità offerta dai videogiochi "ben fatti" di poter apportare modifiche al programma stesso: i *mod* sono ciò che affascina i giocatori più esperti e che moltiplica a livello esponenziale la ricerca di soluzioni alternative all'interno dei gruppi di interesse. In questo modo è stimolata ulteriormente la creatività ed è rafforzata la motivazione al gioco e all'apprendimento attraverso il videogioco, inteso dal punto di vista strumentale e non come gioco in sé e per sé.

Infine Gee spiega come la reversibilità della morte nei videogiochi sia lo stratagemma più efficace per motivare gli studenti all'apprendimento: i videogiochi danno sempre un'altra possibilità ai giocatori, quando il loro personaggio "perde la vita" è previsto di poter ripetere il gioco e, sulla scorta dell'esperienza già fatta, migliorare la propria prestazione. Allo stesso modo, suggerisce l'autore, la scuola dovrebbe rivedere il suo carattere definitivo nelle valutazioni e negli sbarramenti dando agli studenti sempre un'altra possibilità dopo prestazioni non adeguate.

L'approccio di Gee al tema dei videogiochi e del loro utilizzo in chiave didattica si presenta come innovativo sia per le questioni trattate sia per l'attenzione dedicata agli aspetti tecnologici del videogioco che possono essere declinati in ambito educativo, ma anche, e soprattutto, come un contributo originale al recente dibattito sull'introduzione della tecnologia a scuola. Gee sottolinea come il videogioco sia e possa essere un valido ed efficace strumento che permette agli alunni di apprendere in maniera autonoma, indipendente e creativa, contribuendo a dare il loro apporto ad un sistema educativo che troppo spesso rimane ancorato e legato a vecchie teorie sull'apprendimento e a tesi desuete sullo sviluppo cognitivo.

M. Cristina Guidone
Università degli Studi del Molise, guidone@unimol.it