

EDUCARE *CON* I MEDIA NELL'EXTRASCUOLA

UNA PRATICA DI EDUCAZIONE STRADALE CON IL VIDEOGIOCO

Daniela Robasto e Ivan Venturi

ABSTRACT:

L'educazione *con* i media nell'extrascuola può favorire il raggiungimento di obiettivi cognitivi, simbolici e relazionali. Lo strumento videogioco, se ben progettato, può divenire un valido ausilio per raggiungere tali obiettivi e può, inoltre, elevare il livello di coinvolgimento degli utenti. Dopo una breve introduzione sulle caratteristiche del contesto extrascolastico, il contributo presenta una pratica di educazione *con* i media sul tema dell'educazione stradale e alcune linee guida per saper scegliere un «buon» videogioco.

Parole chiave:

videogioco, educazione stradale, extrascuola, apprendimento esperienziale

The Media Education extra-school can help to achieve cognitive, symbolic and relational objectives. The videogame, if well studied, can be an instrument of great help to achieve these objectives and can also increase the level of user involvement. After a brief introduction on the characteristics of the extra-school context, the paper presents an example of education through the media on road safety education and some guidelines for knowing how to choose a «good» video game.

Keywords:

videogame, road safety education, extraschool, learning through experience

Daniela Robasto
Dipartimento di Scienze
dell'Educazione e della Formazione
Università degli Studi di Torino
Via G. Ferrari, 9/11 – 10124 Torino
daniela.robasto@unito.it

Ivan Venturi
KOALA GAMES¹
ivan@koalagames.it



LUOGO: Bologna, Motor Show
UTENTI: ragazzi/e di 16-22 anni

DURATA PROGETTO: 5 giorni
MATERIALI E TECNOLOGIE: pc, monitor, simulatore auto, simulatore moto, joystick, cuffie audio

PREMESSA

Che cosa si intende per «extrascuola»? Il concetto ha sollevato un ampio dibattito.² Il termine stesso (extrascuola) parte da una prospettiva fortemente centrata sulla scuola, secondo la quale tutto ciò che non è scuola è un «altro» indefinito. Nel variegato contesto della Media Education, definire che cosa sia questo *altro* non è semplice data l'ampia ete-

¹ Koala Games S.r.l. nasce nel giugno del 2003 da Ivan Venturi e Massimiliano Valentino Di Fraia. L'attività principale di Koala Games è rappresentata dalla produzione di cd-rom ludo didattici. Per maggiori approfondimenti si veda il sito www.koalagames.it.

² Per un approfondimento sul concetto di extrascuola, si vedano: Massa, 1977; Scurati, 1986; Santerini, 1998.

rogenità degli enti, delle associazioni, delle fondazioni, dei circoli, delle società private o pubbliche che, in modo costante oppure occasionale, si rendono protagonisti di progetti o esperienze di ME. L'extrascuola è pertanto un insieme dai contorni indefiniti, sfumati in cui attori ed enti cambiano rapidamente e le cui caratteristiche sono difficilmente «fotografabili». Chi si può definire operatore extrascolastico di Media Education? L'animatore del dopo scuola, l'educatore di una comunità o di una cooperativa, il formatore, il catechista, l'autore di prodotti mediatici educativi, il bibliotecario, l'attore, l'assessore alla cultura, ecc., sono tutti soggetti che spesso, non sempre in modo consapevole, si trovano a proporre ai propri utenti (piccoli o grandi che siano) esperienze di ME. La presente sezione della rivista intende fornire uno spunto a chi occupa questi ruoli, presentando buone pratiche di Media Education attivate in contesti indubbiamente molto specifici, ma dai quali è tuttavia possibile estrapolare alcuni elementi trasferibili ad altri ambiti. Dai vari contesti extrascolastici emergono infatti specifiche necessità ma anche aspetti e problemi comuni con cui i diversi attori si trovano a dover fare i conti. Un aspetto che contraddistingue il contesto extrascolastico è indubbiamente la complessità dell'ambiente in cui l'esperienza si inserisce. Solitamente, infatti, nel laboratorio o nella pratica extrascolastica, gli utenti/fruitori sono caratterizzati da un basso livello di attenzione e un elevato bisogno di svago. L'educatore, pertanto, deve riuscire a perseguire le proprie finalità tenendo presente l'aspetto ludico senza però perdere di vista gli obiettivi educativi. L'esperienza di Ivan Venturi, presentata nel seguito, illustra alcuni di questi aspetti.

L'EDUCAZIONE STRADALE DURANTE UN AVVENIMENTO FIERISTICO

In collaborazione con l'Osservatorio per l'educazione stradale e la sicurezza della Regione Emilia Romagna, abbiamo organizzato e gestito eventi di sensibilizzazione e educazione stradale. Cosa intendiamo per educazione stradale per ragazzi (16-22 anni) che già guidano o stanno per guidare scooter o auto?

In linea generale intendiamo: nozioni di *guida pratica* (formazione e verifica della conoscenza del codice della strada, situazioni di viabilità, ecodriva, ecc.), di *guida sicura* (conduzione del veicolo su ghiaccio, bagnato, di notte, ecc.) e di *guida responsabile* (attenzione agli errori

altrui, guida in condizioni psicofisiche alterate, dispositivi di sicurezza, incidentalità, ecc.). Gli obiettivi che ci poniamo nell'affrontare le varie tematiche di educazione stradale³ sono tre:

1. *obiettivi cognitivi* («cose da sapere», per esempio la segnaletica);
2. *obiettivi simbolici* (costruzione di un'esperienza, per quanto simulata, che generi emozioni e ricordi duraturi);
3. *obiettivi relazionali* (specialmente in contesti di gruppi, cerchiamo tramite i nostri operatori di favorire la partecipazione di tutti i componenti del gruppo).

Con tali obiettivi, durante il MotorShow di Bologna (2009), abbiamo progettato e attuato un'esperienza di educazione stradale tramite l'utilizzo del videogioco. Il contesto del MotorShow, come è facile immaginare, è un ambiente decisamente caotico in cui l'operatore deve fare i conti con un pubblico distratto, vivace e che pensa prevalentemente a svagarsi. Ciò rende necessario basare le proprie attività su *un intrattenimento che risulti immediato*, per «agganciare» l'attenzione e poi sfruttarla per veicolare i contenuti, secondo i propri obiettivi educativi.

Nei cinque giorni della manifestazione gestivamo con tre operatori due terzi dello stand del già citato Osservatorio per l'educazione stradale e sicurezza della Regione Emilia Romagna. L'obiettivo era basato su una sensibilizzazione generica dei giovani all'educazione stradale, da tradurre anche in grande affluenza allo stand. Avevamo una postazione *cockpit*⁴ (figura 1) per il simulatore auto, nella quale era possibile sedersi e, utilizzando comandi del tutto simili a quelli di un'auto vera (tre pedali, cambio manuale, ecc.), affrontare un percorso guidato all'interno di uno scenario urbano virtuale, attraversando situazioni più o meno complesse di viabilità.

Il percorso guidato era tarato per avere una durata media di cinque minuti e consentiva comunque al soggetto la massima libertà di movimento, nonché di infrazione al codice stradale, pur penalizzandolo togliendo punti sulla patente simulata. La simulazione

³ Riteniamo che tali obiettivi vadano oltre l'ambito dell'educazione stradale e siano trasferibili alla maggior parte dei progetti di Media Education attuati nel contesto sia scolastico che extrascolastico.

⁴ Letteralmente *cockpit* indica il cruscotto di un veicolo e i relativi comandi per guidarlo; qui si intende il simulatore di guida virtuale.



Fig. 1 Esempio di videata del videogioco dentro il simulatore auto (*cockpit*).

auto, molto realistica negli aspetti visivi e anche in quelli «corporei» (essendo la postazione dotata di audio surround, triplo pedale, cambio manuale, volante con rotazione realistica) era utilizzata principalmente per puro divertimento, da un pubblico quasi completamente maschile, di età compresa tra i 16 e i 20 anni. Erano poi presenti dieci postazioni moto (ognuna composta da 1 pc, 1 monitor, 1 joystick, 1 cuffia audio), nelle quali si affrontava la simulazione di guida di una motocicletta in varie fasi, seguendo un ciclo di formazione articolato e predeterminato. Soprattutto, per ogni ciclo di formazione il software teneva traccia di tutti i dati necessari a fotografare in maniera completa e corretta l'intera sessione di simulazione. Dopo un menu iniziale di richiesta dati dell'utente, iniziavano le quattro «missioni» (ossia le fasi di guida nella quale si conduce il veicolo per completare il percorso). Le cosiddette quattro «missioni» a scelta erano le seguenti:

1. percorso guidato in *ambiente urbano*;
2. percorso guidato in ambiente urbano con *imprevisti* (come il precedente, ma con una realistica mancanza di rispetto delle regole del codice della strada da parte degli altri veicoli e dei pedoni);
3. percorso guidato in ambiente urbano *con imprevisti e in forte stato di ebbrezza* (effetto di sdoppiamento della vista, restringimento del campo visivo, ritardo di circa 0,5 secondi tra l'impulso impartito

dal giocatore e l'applicazione dello stesso sui comandi del veicolo simulato);

4. percorso guidato su *circuito, manto stradale bagnato*.

Ogni missione poteva concludersi per una delle seguenti cause:

1. conclusione con buon esito del percorso;
2. sospensione della patente (troppe infrazioni al codice della strada);
3. per incidente.

Sono state registrate in tutto 4.267 sessioni di formazione avvenute nei 5 giorni della manifestazione. L' 84% di tali «missioni guida» è terminato con un incidente. Di questo 84% circa la metà degli incidenti è stata verosimilmente dovuta alla mancanza di concentrazione dell'utente, alle prese con la simulazione di guida come pura forma di intrattenimento. Per ciò che concerne invece le infrazioni, il 40,54% è avvenuto sul divieto d'accesso. Nelle prime tre «missioni», al primo incrocio del percorso guidato, il soggetto si trovava davanti un senso vietato, con il cartello di divieto d'accesso ben evidente, e poteva svoltare a destra o sinistra. Imboccando la via in controsenso, prima che venisse sospesa la patente, il soggetto faceva in tempo a commettere due di queste infrazioni, penalizzate con 10 punti l'una. Tramite la simulazione dell'errore (e della multa conseguente) nell'affrontare il senso vietato, la maggior parte degli utenti ha corretto in seguito il proprio comportamento inadempiente, dimostrando nella simulazione successiva di rispettare il segnale in questione.

L'esempio del divieto d'accesso è particolarmente significativo in quanto, sulla base delle nostre passate esperienze di educazione stradale con i neo patentati o con la fascia di età 16-22 anni, abbiamo rilevato che il segnale del divieto raramente è riconosciuto dai ragazzi, i quali, raramente ne sanno spiegare il significato. Un paio di simulazioni con videogioco accattivante (figura 2) paiono invece portare l'utente non solo al riconoscimento del segnale ma anche a una sua corretta interpretazione sul percorso di guida. Questo primo risultato, che andrebbe controllato con un'indagine maggiormente mirata, potrebbe consentire un ragionamento più strutturato sull'*utilizzo del videogioco negli enti predisposti al rilascio della patente di guida*, unendo quelli che storicamente sono due aspetti divisi della preparazione del futuro guidatore: la teoria e la pratica.



Fig. 2 Esempio di scheda di videogioco utile per l'educazione stradale dei minori.

SAPER SCEGLIERE UN VIDEOGIOCO PER EDUCARE. LINEE COMUNI PER CONTESTI DIVERSI

Sia che si parli di educazione stradale, sia che si intendano perseguire altri obiettivi educativi (si pensi ad esempio all'educazione ambientale, civica, interculturale, ecc.) il punto fondamentale di un'educazione *con i media* tramite il videogioco diventa ovviamente la scelta del videogioco,⁵ e conseguentemente la configurazione e l'utilizzo dello stesso.

Sulla base dell'esperienza maturata in questo contesto, indichiamo di seguito i requisiti che un videogioco (adatto all'educazione *con i media* in un contesto extrascolastico) dovrebbe soddisfare.

1. *Curva di apprendimento delle risorse di base ridotta o nulla* (ossia quantità di cose da sapere per poter videogiocare): il soggetto deve poter iniziare immediatamente il gioco, senza dover ricevere un'apposita formazione. Se così non fosse, ci si troverebbe davanti a una difficile gestione dei ragazzi, a una rigidità delle sessioni di gioco, alla necessità di un intervento forte da parte degli operatori per ogni

⁵ Per un maggior approfondimento sullo sviluppo di un proprio videogioco si veda Venturi, 2009.

- sessione, oltre che a un minor potenziale di intrattenimento videoludico, condizione essenziale per la buona riuscita dell'esperienza.
2. *Semplicità d'uso*, intesa come difficoltà «psicofisica» di utilizzo (ad esempio necessità di riflessi prontissimi): non tutti i ragazzi e le ragazze giocano ai videogiochi, e occorre considerare anche quelli che non sono particolarmente abili.
 3. *Durata variabile*: un videogioco che dovrebbe consentire sessioni brevi di gioco ma anche sessioni lunghe.
 4. *Struttura di menu semplice*: si dovrebbe poter passare rapidamente da una sessione di gioco a un'altra, senza dover effettuare troppe scelte o selezioni.
 5. *Funzionamento off line*: evitare la necessità del collegamento web, o alla rete locale (LAN), non sempre disponibile e che intrinsecamente comporta potenziali imprevisti tecnici, non facilmente, né rapidamente, risolvibili.
 6. *Costo ridotto*: cosa ovvia, ma non semplice, essendo i videogiochi di qualità sempre più costosi. Ciò porta a scegliere inevitabilmente giochi pc, essendo difficile trovare videogiochi per console economici.

Per questo è essenziale una ricerca sistematica del videogioco adatto all'attività che si intende creare, sulla base di un minimo di cultura videoludica. Un consiglio potrebbe essere quello di ricorrere ai prodotti «indie» (ossia videogiochi a basso budget, realizzati da software-house indipendenti e solitamente molto originali, sia come meccanica video ludica, sia come tematica trattata; si veda ad esempio il sito www.igf.com). Inoltre, è bene ricordare che alcuni videogiochi educativi, sui temi più diversi, sono disponibili gratuitamente.⁶ Occorre comunque tener presente che spesso questi prodotti sono sviluppati in modo quasi artigianale, e appaiono agli occhi dei ragazzi come un prodotto infinitamente meno affascinante dei videogiochi «veri», cioè quelli che usano di solito. Riassumendo, quando si vuole proporre un'esperienza di educazione con i media che si avvalga di videogiochi, è necessario rispettare i seguenti criteri.

⁶ Si veda a proposito il sito: www.edurete.org/fenix. Il portale Fenix (liberamente fruibile all'indirizzo citato) è diviso in due sezioni: una banca dati *giochi didattici* (www.edurete.org/fenix/jogos) e i *percorsi didattici per la scuola* (www.edurete.org/fenix/dida). Per un maggior approfondimento sul progetto Fenix si veda Coggi, 2009.

1. *Sapere con quale hardware si potrà lavorare.* Spesso nelle scuole o negli enti extrascolastici vi sono computer piuttosto datati, che rendono impossibile il funzionamento di videogiochi troppo avanzati dal punto di vista grafico. Inoltre, a volte i pc sono «protetti» e solo l'amministratore di sistema può installare nuove applicazioni. È quindi assolutamente necessario fare le dovute prove tecniche dell'attività, «collaudarla in loco» prima di invitare i ragazzi a intraprenderla, preinstallando i videogiochi da usare; se possibile, far collaudare l'attività ad alcuni potenziali fruitori (fase di pre-test), che potranno esprimere la loro opinione sugli aspetti ludici, tematici, pratici, mediali.
2. *Riflettere opportunamente sul tempo a disposizione per l'attività,* anche a seconda delle postazioni hardware disponibili, oltre che sulle competenze mediali e sull'alfabetizzazione videoludica dei ragazzi. Definire quali parti di attività possono essere svolte collettivamente oppure utilizzando anche altri strumenti, come elaborazioni cartacee o altro (parte dei ragazzi potrebbe videogiocare sui pc, mentre un altro gruppo potrebbe lavorare senza, ad esempio descrivendo l'attività appena svolta tramite il videogioco, o integrandone la tematica o per effettuare una verifica).
3. *Identificare il videogioco adatto alla tematica da trattare e all'hardware a disposizione.* Spendere il tempo necessario per studiarne l'utilizzo migliore, per riuscire a dare in poche frasi, indirizzate collettivamente ai ragazzi, le indicazioni necessarie per iniziare.
4. Essere sicuri che *l'attività funzioni sul piano ludico e in tempi relativamente brevi.*

Tenuto conto di queste accortezze, *usare i videogiochi per creare attività educative* extrascolastiche è possibile ed è un modo efficace per entusiasmare e coinvolgere i ragazzi (ma anche gli adulti) su temi su cui spesso il raggiungimento di obiettivi educativi è difficilmente perseguibile. Come riporta Pontecorvo (1997, p. 86), «l'uso di strumenti multimediali complessi e interattivi è orientato a dare un ruolo rilevante alla contestualizzazione delle attività e alla loro presentazione problematica e motivante». Videogiocare significa spesso affrontare ambienti di problem solving che possono condurre l'utente a sperimentare e a risolvere situazioni complesse simili a quelle del mondo reale. L'esperienza di questo progetto conduce a una riflessione più ampia sulle potenzialità del mondo virtuale per progettare, sia in ambito scolastico

che extrascolastico, percorsi di apprendimento di tipo «esperienziale» (figura 3) che conducano a sviluppare vere e proprie competenze, in luogo di semplici conoscenze, adatte ad affrontare la complessità dei problemi che sorgono in contesti reale.

SCHEDA OPERATIVA
UN VIDEOGIOCO FREE PER IL POTENZIAMENTO COGNITIVO
Un gioco per potenziare i processi di pensiero

RICONOSCI **RIEVOCA**

INTERPRETA **FAI ESEMPI** **FAI INSIEMI**

Il videogioco «PotenziaMente!» ideato da Roberto Trinchero, è liberamente fruibile all'indirizzo www.edurete.org/potenziamente. Potenzialmente utilizza le logiche tipiche del videogioco: il bambino deve superare le sfide proposte osservando le situazioni illustrate, testualmente e graficamente, sul video, manipolando gli oggetti (può spostarli prendendoli con il mouse e/o disegnare sulla pagina web con una «penna virtuale», oppure interagire con i giochi proposti sulle pagine). La manipolazione di oggetti tipici del mondo reale è un elemento chiave per consentire al bambino di stabilire un'associazione tra concetti e oggetti della realtà. Ciascuna attività di Potenzialmente è strutturata secondo il ciclo di apprendimento esperienziale definito da Pfeiffer e Jones (Quaglino, cit. in Trinchero, 2009).

Fig. 3 Immagini del videogioco free «PotenziaMente!».

BIBLIOGRAFIA

- Massa R. (1977), *L'educazione extrascolastica*, Firenze, La Nuova Italia.
- Pontecorvo C. (1997), *Apprendere esplorando: sistemi multimediali per la costruzione della conoscenza*, in M.A. Garito (a cura di), *Tecnologie e processi cognitivi. Insegnare ad apprendere con la multimedialità*, Milano, FrancoAngeli, p. 86.
- Santerini M. (1998), *L'educatore tra professionalità pedagogica e responsabilità sociale*, Brescia, La Scuola.
- Scurati C. (1986), *L'educazione extrascolastica. Problemi e prospettive*, Brescia, La Scuola.
- Trincherò R. (2009), *Gioco? No, imparo! Linee guida per la progettazione e valutazione di software didattico per il potenziamento cognitivo*, in C. Coggi (a cura di), *Potenziamento cognitivo e motivazionale dei bambini in difficoltà*, Milano, FrancoAngeli.
- Venturi I. (2009), *Facciamo un videogioco!*, Bologna, GradoZero.