

SCOPRIAMO I VIDEOGIOCHI

PROPOSTE DIDATTICHE ED EDUCATIVE
PER LE SCUOLE



INDICE

3 **PERCHÉ I VIDEOGIOCHI?**

4 Una nuova frontiera per l'apprendimento e la relazione educativa

5 **PROPOSTE PER LE SCUOLE**

6 Video game education

7 Genitori nell'era digitale

8 Insegnanti gamers

9 **CHI SIAMO**

10 **SERVIZI PER LE SCUOLE**

11 **DA DOVE VENIAMO**

12 **CONTATTI**





PERCHÉ I VIDEOGIOCHI?

Il videogioco è uno dei media più potenti e alla portata di chiunque abbia un dispositivo digitale e una connessione. La pratica del gaming coinvolge quasi 17 milioni di italiani, in particolare ragazzi e ragazze (Fonte: Italian Game Developers Census 2021). A una sua diffusione così vasta non corrisponde però sempre la consapevolezza della dimensione culturale che esso rappresenta, delle sue opportunità, delle potenziali insidie.

Si sente spesso affermare che il videogioco è soltanto una perdita di tempo e che i videogiocatori vivono isolati nel loro mondo. Diffusa è anche la convinzione che il videogioco sia una delle principali ragioni per cui si sta riducendo la soglia d'attenzione delle nuove generazioni. Queste credenze non sono soltanto discutibili nel contenuto ma riducono la possibilità per gli adulti di svolgere appieno il proprio ruolo educativo, affiancando i giovani e i giovanissimi nel percorso di crescita senza svilirne le passioni e le peculiarità.

Noi EduGamers siamo convinti che, interconnessa e con un mondo racchiuso negli smartphone, la Generazione Z non sia più disattenta o meno intelligente rispetto alle generazioni precedenti. Ha soltanto bisogno di essere intercettata e coinvolta in modo differente e al passo con i tempi. I *suoi* tempi, che sono poi i tempi della tecnologia: rapidi, mutevoli e potenzialmente senza limiti.

UNA NUOVA FRONTIERA PER L'APPRENDIMENTO E LA RELAZIONE EDUCATIVA

L'universo aperto dal videogioco è il nostro terreno di intervento: EduGamers incontra i ragazzi e le ragazze giocando con loro ai videogiochi (educativi e mainstream) e ne scopre insieme a loro i meccanismi di funzionamento. Il gioco condiviso sarà anche la dimensione in cui introdurre alcuni specifici temi educativi legati al gaming consapevole: sicurezza, screentime, cybersocialità e altro ancora.

Non solo: i videogiochi possono intercettare e conquistare quello spazio di attenzione necessario a favorire l'apprendimento e ad acquisire nuove abilità, come il problem solving, lo sviluppo del pensiero critico, la creatività.

La scelta di utilizzare i videogame come luoghi educativi e formativi per le future generazioni racchiude, quindi, molte potenzialità e può rivelarsi una strada di grande successo ed efficacia.

EduGamers for kids ha scelto di percorrere proprio questa strada.



PROPOSTE PER LE SCUOLE

TUTTE LE ATTIVITÀ POSSONO ESSERE MODIFICATE
SULLA BASE DELLE ESIGENZE FORMATIVE ED EDUCATIVE



EDUGAMERS
for kids 4.0



VIDEO GAME EDUCATION

Verso un gioco consapevole

A chi è rivolto

**BAMBINI/E E RAGAZZI/E
SCUOLA PRIMARIA E
SECONDARIA DI I GRADO**

Articolazione

**3 INCONTRI
DI 2 ORE CIASCUNO**

Laboratorio di 3 incontri per promuovere una fruizione matura dei videogiochi e accompagnare i minori verso una modalità di gioco più critica e consapevole.

Nel corso del progetto verranno affrontati argomenti di varia natura che risultano cruciali per un approccio maturo al medium videoludico, che daranno ai ragazzi e alle ragazze l'opportunità di riflettere, guidati dall'EduGamer, su esperienze di gioco e sensazioni ed emozioni vissute durante la pratica videoludica.

Strutturando un ambiente di dialogo e informazione ma anche di sperimentazione e gioco, si parlerà di quali sono gli elementi importanti nell'analisi e nella scelta di un gioco, di quali abilità vengono messe in campo nel gaming e di come riconoscere e gestire le proprie emozioni. Si promuoveranno infine buone pratiche per una sana fruizione del medium videoludico guidando i ragazzi verso un uso del videogioco che sfrutti appieno le sue potenzialità di medium culturale.



- ▶ Sensibilizzare a un uso maturo e critico del medium videoludico
- ▶ Lavorare sulle emozioni e l'interazione con l'altro
- ▶ Presentare il gioco come palestra per l'allenamento di capacità e abilità



Il primo incontro sarà incentrato sui criteri che dovrebbero guidare la scelta e, successivamente, l'analisi di un videogioco. Verrà presentato il sistema di classificazione PEGI oltre alle principali caratteristiche che si possono notare osservando e giocando un videogioco (grafica, genere, colonne sonore, meccaniche) da un punto di vista più tecnico e specifico.

Nel secondo incontro si darà spazio principalmente alla sfera emotiva, fortemente coinvolta nell'attività videoludica, cercando di far familiarizzare i ragazzi e le ragazze con le emozioni che provano durante le sessioni di gioco, guidandoli nel riconoscimento e nella gestione dei vari stati emotivi.

Il terzo incontro sarà dedicato alle abilità messe in campo durante le sessioni di gioco, accompagnando i minori a prendere coscienza delle capacità e abilità che i videogiochi allenano. Si lavorerà anche sul gioco di squadra e la comunicazione per valorizzare il concetto di collaborazione.



A chi è rivolto

**GENITORI DI BAMBINI/E
E RAGAZZI/E SCUOLA
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO**

Articolazione

**3 INCONTRI
DI 2 ORE CIASCUNO**

GENITORI NELL'ERA DIGITALE

Come affrontare la sfida dei videogiochi

Laboratorio di 3 incontri nel quale verrà presentato il medium videoludico da molteplici punti di vista, fornendo ai genitori i mezzi per poter meglio comprendere il videogioco e affrontare le sfide educative che esso pone.

Si affronteranno temi importanti per la corretta educazione a una fruizione matura e consapevole del videogioco, passando prima da un'indagine approfondita della natura del medium videoludico nel tentativo di sfatare falsi miti e pregiudizi, con l'obiettivo di comprendere meglio quello che oggi rappresentano i video game nella società.

Fornendo ai genitori consigli e strumenti di base per l'educazione ai videogiochi dei propri figli, si cercherà infine di promuovere un nuovo approccio al video game basato sulla condivisione e sulla partecipazione, per renderlo un ponte tra le due generazioni e non una barriera.



- ▶ Riflettere sul medium videoludico come prodotto culturale, generatore di cultura e fenomeno sociale
- ▶ Scoprire gli aspetti educativi contenuti nei giochi e il loro possibile utilizzo
- ▶ Sensibilizzare a una scelta corretta dei videogiochi e a un'adeguata educazione all'uso del medium
- ▶ Rivalutare l'attività videoludica come momento di interazione e confronto con il minore



Nel primo incontro verrà presentato il videogioco come medium culturale, si affronterà l'impatto sociale che sta avendo e si scoprirà il valore che ricopre nella vita dei minori.

Il secondo incontro verrà dedicato a temi importanti dal punto di vista di un genitore che si trova a dover educare a un uso corretto dei videogiochi: come scegliere un videogioco, rischi della pratica videoludica, come educare alla scelta e all'uso consapevole.

Il terzo incontro sarà dedicato alla rivalutazione del videogioco come strumento di condivisione, nel tentativo di promuovere l'attività ludica come momento condiviso da genitori e figli per creare un terreno di incontro, dialogo e confronto.



A chi è rivolto

**INSEGNANTI DI SCUOLA
PRIMARIA E SECONDARIA
DI I GRADO**

Articolazione

**3 INCONTRI
DI 2 ORE CIASCUNO**

INSEGNANTI GAMERS

Il videogioco come strumento didattico ed educativo

I videogiochi come ambito di apprendimento, reinterpretati come strumenti da utilizzare per integrare e migliorare la proposta didattica e per supportare il consolidamento e lo sviluppo del gruppo classe: questo è il tema del laboratorio. Verranno presentate nozioni teoriche sulla base delle quali costruire progetti didattici e attività educative, offrendo gli strumenti minimi per l'analisi di un videogioco in chiave di progettazione e spunti per l'ideazione di attività collaterali alla pratica videoludica. Attraverso un'esperienza diretta di sessioni di gioco, con video game scelti appositamente per il loro potenziale in ambito didattico/educativo, si svolgeranno attività pratiche di progettazione e confronto.

Rivalutare il ruolo del videogioco nei processi di apprendimento può essere la chiave per aprire la scuola a nuove strategie didattiche, nel tentativo di coinvolgere maggiormente gli studenti e/o aumentare la varietà di proposte formative.

Oltre a una visione più prettamente didattica, verrà affrontato anche il tema della collaborazione, elemento molto importante in diversi generi di video game, in modo da incentivare e supportare il lavoro di gruppo ma anche consolidare i legami tra compagni.



- ▶ Scoprire le opportunità didattiche offerte dai videogiochi commerciali
- ▶ Comprendere la metodologia di utilizzo di prodotti (gratuiti o a pagamento) per la creazione di contenuti
- ▶ Utilizzare il videogioco come strumento per migliorare il clima in classe e incentivare la cooperazione
- ▶ Fare pratica nell'analisi di video game in chiave di progettazione didattica



Nel primo incontro si tratteranno gli elementi del videogioco che favoriscono l'apprendimento, analizzando anche le varie componenti che stimolano le abilità del giocatore.

Nel secondo incontro si proporranno delle sessioni di gioco per riflettere sull'esperienza videoludica, a partire dalla quale produrre contenuti e costruire proposte didattiche, fornendo linee guida e consigli sull'analisi del videogioco finalizzata alla progettazione didattica.

Nel terzo incontro si proveranno giochi nei quali la collaborazione risulta una dinamica fondamentale, al fine di offrire spunti sull'utilizzo di alcune tipologie di videogiochi per incentivare e coltivare il lavoro di squadra all'interno della classe.

CHI SIAMO



Educatori con ottime abilità di gamer

Gli EduGamers sono educatori o psicologi con passione e abilità di gamer che hanno frequentato con successo uno specifico corso di formazione. Nei loro interventi, incontrano le ragazze e i ragazzi nella dimensione videoludica, li supportano nel gestire emozioni e screen time e li rendono consapevoli delle abilità apprese, restituendo un significato educativo all'esperienza videoludica.

Guide adulte tra reale e virtuale

Gli EduGamers interpretano e traducono per grandi e piccoli la dimensione complessa e multiforme dei videogiochi, creando connessioni tra l'esperienza del gaming e le altre esperienze di vita.

Consulenti educativi per famiglie, educatori e insegnanti

Gli EduGamers incontrano i genitori o altri adulti con un ruolo educativo che desiderano un confronto, semplici informazioni o consulenze educative sulle tematiche relative al rapporto tra ragazzi e videogiochi.

SERVIZI PER LE SCUOLE

Consulenze per genitori, educatori, insegnanti

Come accompagnare i ragazzi e le ragazze nel mondo virtuale che li coinvolge in modo potente? Come riconoscere eventuali segnali di disagio? Come vivere la socialità portata dalla pratica del gioco online, così fondante per l'identità dei giovanissimi? Le consulenze per genitori nascono per dare risposte personalizzate a queste e altre domande molto diffuse. Ogni soluzione nasce dal confronto con esperti in grado di offrire consigli pratici e punti di vista utili per consentire agli adulti con un ruolo educativo di essere presenti e intervenire in modo competente al fianco di bambini e adolescenti.

Organizzazione di incontri pubblici online e in presenza

EduGamers for kids 4.0 realizza eventi sul tema dell'educazione al videogioco, allestendo EduGaming Zone itineranti, dibattiti pubblici, cicli di conferenze.

EduGaming Zone ad alto tasso di divertimento

Nelle EduGaming Zone gestite dagli EduGamers presso Biblioteche e Scuole, i ragazzi vivono esperienze videoludiche libere in una dimensione di socialità e in un clima adatto all'apprendimento. Gli EduGamers offrono ai ragazzi chiavi di lettura critiche del videogioco che diventano occasioni di riflessione e di crescita e ai genitori e agli insegnanti interessati momenti di ascolto e consulenza.

DA DOVE VENIAMO



EduGamers for kids è un'idea di Crescere Insieme, Onlus torinese attiva dal 1979 nel settore educativo. In oltre 40 anni, la Onlus ha realizzato molte attività orientate a promuovere il benessere di bambini, ragazzi, famiglie: comunità educative, servizi educativi territoriali, progetti di sostegno nelle scuole. Con gli EduGamers gli interventi educativi approdano online.

www.coopcrescereinsieme.org

CONTATTI



via Eritrea 33/M, 10142 Torino



edugamers4kids@coopcrescereinsieme.org



www.edugamers.cloud



REFERENTI PER LE SCUOLE

MAURO MAURINO

m.maurino@coopcrescereinsieme.org

+39 335 626 79

MARTINA GULLONE

martina.gullone@edugamers.cloud

+39 347 584 2734

NICOLA GIORGETTI

nicola.giorgetti@edugamers.cloud

+39 334 118 5264