

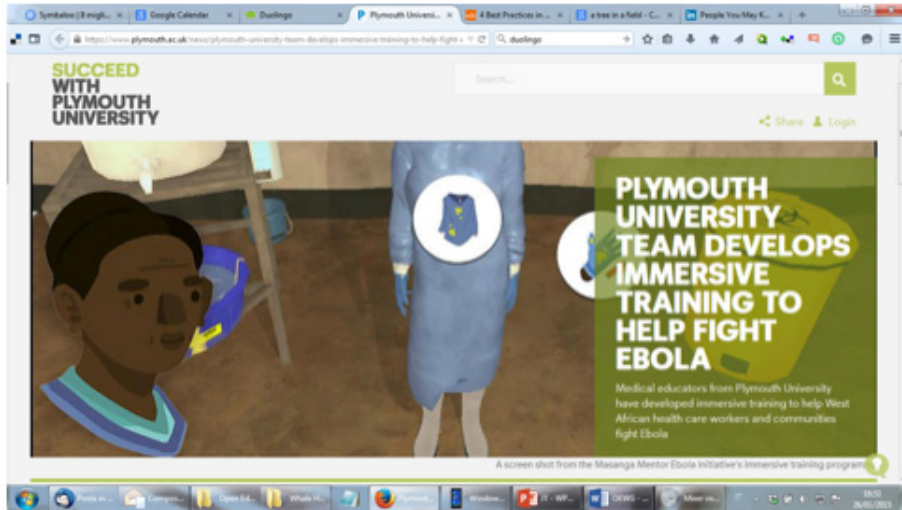
# Trasformare studenti e docenti in progettisti consapevoli di videogiochi tramite le Game Jams

**Matteo Uggeri**

Fondazione Politecnico di Milano

hue[at]greysparkle[dot]com

*“Qualunque cosa che sia molto popolare tra gli studenti deve in un modo o nell’altro essere presa in considerazione in classe.”* Questo l’assunto di Abran Maldonado del sito <http://www.nuskool.com/>, interessante collettore online di esempi ed esperienze su come insegnare qualsiasi materia (o competenza) tramite ciò che di norma la scuola non solo non prende in considerazione ma relega rigorosamente al di fuori delle proprie mura, anche virtuali. Ne è un esempio il gioco, sia in senso lato, sia quello elettronico. Penso che ai docenti che seguono queste pagine sia capitato di sequestrare un qualsiasi device sul quale magari uno studente se la stava spassando con *Walking Dead*, gioco di ruolo e avventura popolato da zombie minacciosi.



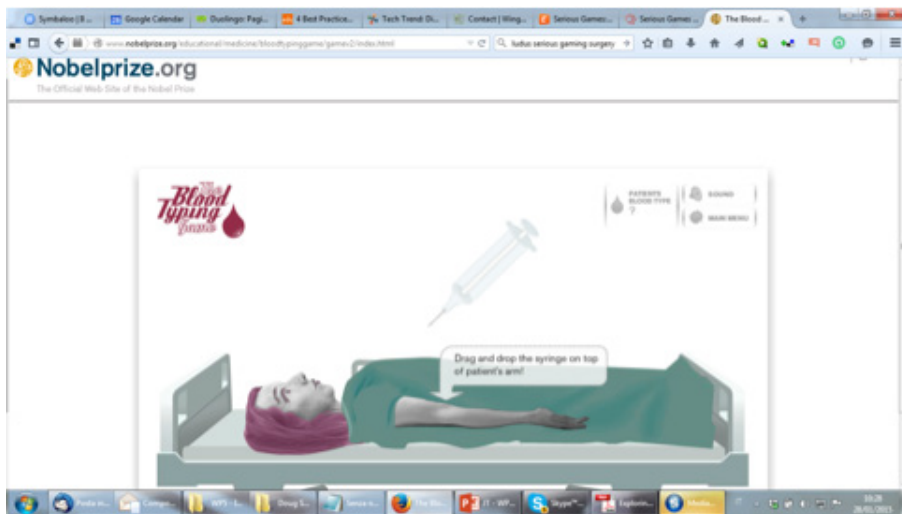
Ci credereste però che ci sono due docenti norvegesi che con *Walking Dead* ci giocano in classe, davanti a tutti i ragazzi, e senza vergogna? E se vi dicessi anche che uno dei due è un insegnante di religione? Ebbene, Aleksander Husøy e Tobias Staaby (vedi [My School of Thought](#)) hanno raccontato a *Online Educa Berlin* (una delle più importanti conferenze sul tema delle tecnologie applicate alla didattica) come un videogame nel quale vengono presentati al giocatore dei dilemmi morali per nulla scontati (per esemplificare molto in breve “uccideresti uno sconosciuto per salvare la vita a te e a tua figlia?”) possono avviare in classe delle discussioni estremamente vivaci ed interessanti sui temi affrontati anche in teologia. La facilità con cui il dibattito prende vita è dovuta anche al fatto che spesso i ragazzi conoscono quel mondo, vi sono praticamente immersi. Poterne parlare in classe ravviva il loro interesse e li rende spesso più partecipi a trattazioni che prendono l’avvio da qualcosa cui sono appassionati.



Ora, ovviamente, non tutti i giovani amano giocare, e ognuno di loro ha gusti diversi in merito. Inoltre, l'assunto di Maldonado è ampiamente criticabile, dato che si potrebbe affermare che la scuola è il luogo dove, finalmente, avviene altro rispetto a ciò a cui i ragazzi di solito si dedicano per divertirsi. Il punto però è che, comunque la si voglia vedere, i videogiochi sono estremamente diffusi in alcune fasce di età, e al tempo stesso molti insegnanti riscontrano delle serie difficoltà a convogliare l'attenzione degli studenti verso lo studio, in particolare di alcune materie.

Ci sono vari livelli di utilizzo dei giochi in classe, e quello che abbiamo citato è tra i più imprevedibili e curiosi, ma ce n'è un altro un passo sopra, ossia l'uso di giochi comunque commerciali, nati per l'*entertainment*, con contenuti didattici. Parliamo ad esempio di tutti quelli che riproducono fedelmente ambientazioni storiche, oppure che mettono l'utente di fronte a scelte manageriali: si tratta di videogame con una componente didattica intrinseca. Ancora oltre, e di questo se n'è parlato ampiamente già tre anni fa qui su Bricks – "[Tema: Imparare giocando \(per mezzo delle tecnologie\)](#)" – ci sono i così detti *serious games*, termine che da molti viene visto come un ossimoro, e quindi recentemente spesso sostituito da *applied games*. Si tratta, per farla breve (ma il rimando agli articoli del numero sopra citato dovrebbe essere sufficiente, sebbene questo mondo sia in rapidissima evoluzione) di giochi specificamente pensati per insegnare qualcosa. Ne esistono esempi innumerevoli, spessissimo

simulazioni professionali (anche per interventi di chirurgia...), e tanti anche applicabili in contesti scolastici, su tutti quelli raccolti nel [sito del premio Nobel](#).



Il tema è molto attuale e l'interesse da parte dei docenti molto alto, tant'è vero che un recente seminario organizzato dall'area [Digital Learning & Collaboration](#) della Fondazione Politecnico di Milano ha avuto adesioni oltre i posti consentiti. Questo perché il tema del workshop prevedeva non solo una panoramica sul mondo della scuola e dei videogiochi, ma proponeva un passo ulteriore: **rendere gli studenti stessi dei creatori di giochi!**

Sembra un azzardo, un qualcosa di difficile realizzazione, ma si tratta dell'idea alla base del progetto internazionale **JamToday** (di cui FPM è partner per l'Italia assieme a CSP di Torino e Mathema di Firenze) finanziato dall'Unione Europea. L'idea prende spunto dalla pratica delle così dette *game jam*, ossia dei week-end intensivi durante i quali i partecipanti, in sole 48 ore, realizzano dei videogiochi pienamente funzionanti. Si tratta, molto in breve, di gare in cui i partecipanti, divisi in gruppi, ideano, progettano e implementano un videogioco sulla base di un tema comune. Alla fine una giuria elegge il lavoro migliore che può essere premiato secondo diverse modalità. I gruppi si formano mettendo insieme persone che non si conoscevano in precedenza e che abbiano competenze diverse. Dunque non partecipano solo i soliti 'smanettoni' (o *nerd*, oppure *geeks*), ma anche illustratori, designer, musicisti, modellatori 3D,

o anche semplici appassionati al gioco. Questo modello di gara creativa esiste da molto tempo, e la sua espressione più conosciuta e completa è la [Global Game Jam](#) che ha luogo ogni anno in tutto il mondo, in contemporanea. Vi invito a visitare il sito del progetto per approfondire le regole ed i risultati, liberamente scaricabili e giocabili.

Io ho assistito alla GGJ del 2013 in Olanda, organizzata dalla HKU (*Hogeschool voor de Kunsten Utrecht*), l'università delle arti di Utrecht, ed è stata un'esperienza decisamente forte. Si trattava di studenti universitari, ma spesso partecipano anche più giovani (e più vecchi!), in quel caso supportati dai docenti, e vi assicuro che i giochi realizzati, sebbene non fossero sempre dei capolavori, erano impressionanti, ma più di tutto colpiva l'entusiasmo che aleggiava nell'aria e la voglia dei partecipanti di condividere con gli altri il frutto delle loro fatiche (proseguite giorno e notte!). Parte del valore dell'esperienza è anche la fase finale in cui i gruppi presentano il gioco da loro realizzato a visitatori esterni (quale ero io in quel caso), ai docenti e tra loro. La premiazione finale è un momento di grande pathos, ma lo spirito delle *jam*, come suggerisce anche il nome che richiama le improvvisazioni nel campo della musica, riporta più a una situazione di mutuo scambio e comune divertimento, quindi non si tratta di "feroci battaglie a colpi di codice" (come a volte definite dai giornalisti).

L'università dell'HKU, non a caso, è coordinatrice ed ideatrice del progetto *JamToday*, che sposta il focus un passo più in là, ossia: i videogames della GGJ sono normali oggetti di intrattenimento (semplici sparatutto, *platform*, rompicapi...), però perché non organizzare *game jam* specificamente pensate per studenti di ogni età e filone, coinvolgere i loro professori, e farli lavorare sui giochi didattici (*serious games* o come li si voglia chiamare)? Quindi ecco che per i tre anni di progetto in tutta Europa verranno organizzati questi eventi con dei temi ben precisi e con l'idea di far ragionare i ragazzi su come realizzare un gioco che possa insegnare qualcosa a chi lo usa, quindi chiudendo il cerchio e (si spera) facendo loro entrare in testa come ciò che è *entertainment* può, incredibilmente ma non per magia, essere una forma di apprendimento. Anche divertente.



Nel primo anno il tema della *game jam* di *JamToday*, un tantino ricorsivo, è stato quello della tecnologia in sé, quindi ecco che i giochi creati sono stati pensati per insegnare i principi della programmazione o come si assembla un computer e quanto costa. Il 2015 invece si incentra su salute e benessere, l'anno prossimo sulla matematica. Come detto, molti sono i paesi coinvolti; per l'Italia l'anno scorso si è giocato a Torino, mentre quest'anno è il turno di Milano, che guarda caso con l'EXPO va a nozze sui temi di salute e benessere, declinati sugli stili di vita sani. La *JamToday* di quest'anno, a cura appunto della Fondazione Politecnico, si terrà a fine settembre. Vi consigliamo di mantenervi aggiornati tramite la pagina Facebook dove vengono segnalate le iniziative di questo tipo ([LINK](#)).

Ora, per i docenti scolastici che ci seguono, il suggerimento è di cominciare a parlare di giochi con i propri studenti e – magari – buttar lì l'idea di immaginarsi loro stessi dei creatori di giochi in grado di insegnare qualcosa ai loro coetanei e non solo. Credo che si incuriosiranno parecchio.