


17 OTTOBRE	24 OTTOBRE	31 OTTOBRE	7 NOVEMBRE	14 NOVEMBRE
14.00 - 15.15	14.00 - 15.15	14.00 - 15.15	14.00 - 15.15	14.00 - 15.15
BRAINSTORMING	SERIOUS GAMING	COMPUTATIONAL THINKING ESEMPI	ROBOTICS ESEMPI	CODING ESEMPI
PRESENTAZIONE BIBLIOGRAFIA E SCELTA CAMPO DI LAVORO				
15.15 - 16.30	15.15 - 16.30	15.15 - 16.30	15.15 - 16.30	15.15 - 16.30
ESERCITAZIONE IN GRUPPO	ESERCITAZIONE IN GRUPPO	ESERCITAZIONE IN GRUPPO	ESERCITAZIONE IN GRUPPO	ESERCITAZIONE IN GRUPPO

21 NOVEMBRE	28 NOVEMBRE	5 DICEMBRE	12 DICEMBRE	19 DICEMBRE
14.00 - 14.20	14.00 - 14.20	14.00 - 14.20	14.00 - 14.20	14.00 - 14.20
14.20 - 14.40	14.20 - 14.40	14.20 - 14.40	14.20 - 14.40	14.20 - 14.40
14.40 - 15.00	14.40 - 15.00	14.40 - 15.00	14.40 - 15.00	14.40 - 15.00
15.00 - 15.15	15.00 - 15.15	15.00 - 15.15	15.00 - 15.15	15.00 - 15.15
EVALUATION	EVALUATION	EVALUATION	EVALUATION	EVALUATION

9 GENNAIO	16 GENNAIO
14.00 - 14.20	14.00 - 14.20
14.20 - 14.40	14.20 - 14.40
14.40 - 15.00	14.40 - 15.15
	COMMIATO Dalla metacognizione alla mindsight passando per la mindfulness
15.00 - 15.15	
DISCUSSION	

SERIOUS GAMING



4

Caterina Cangìà - T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Lo stato dell'arte della ricerca

Nonostante i videogiochi siano prepotentemente presenti nella vita quotidiana e siano spesso costruttori di pensieri e comportamenti, la loro valorizzazione per il riconoscimento e il potenziamento dei *Gifted Children* è poco studiata.

6

Caterina Cangìà - T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Il *ludus* elettronico rappresenta una delle colonne portanti dell'informatica di consumo e dell'industria dell'intrattenimento con un fatturato mondiale complessivo che supera quello dell'industria filmica.

7

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Il legame tra il videogioco e i nodi centrali della cultura contemporanea è un fenomeno di enorme portata.

8

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Una prova? Il videogioco sta entrando nelle università come materia di studio e in molti campus i *Mud (Multi User Dungeon)* e i *Moo (Mud Object Oriented)* rappresentano una valida integrazione alle tradizionali forme di didattica faccia a faccia.

9

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

La ricerca ha studiato vari aspetti che trattano del dialogo fra apprendimento e videogiochi.

Cf. contributi presenti nel volume curato da Blumberg F.C. , Fisch S.M., *New Directions for Child and Adolescent Development, Special Issue: Digital Games: A Context for Cognitive Development, Vol. 2013, Issue 139, pp. 21-30, 2013.*

10

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Blumberg F.C., Fisch S.M., *Introduction: Digital Games as a Context for Cognitive Development, Learning, and Developmental Research* (pp. 1-9).

Revelle G., *Applying Developmental Theory and Research to the Creation of Educational Games* (pp. 31-40).

Blumberg F.C., Altschuler E.A., Almonte D.E., Mileaf M.I., *The Impact of Recreational Video Game Play on Children's and Adolescents' Cognition* (pp. 41-50).

11

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

È vero che i videogiochi aiutano l'apprendimento?

Se lo chiedono:

Levine M.H., Vaala S.E., *Games for Learning: Vast Wasteland or a Digital Promise?* in *New Directions for Child and Adolescent Development*

Special Issue: Digital Games: A Context for Cognitive Development, Volume 2013, Issue 139, (pp. 71-82)

12

Caterina Cangìà – T 4 T

Lo stato dell'arte della ricerca

Poche pubblicazioni trattano della plusdotazione evidenziata nel videogiocatore dalla sua pratica di videogioco.

13

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi per lo screening dei talenti?

14

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Oltre a far esercitare nell'abilità manuale, nelle competenze di problem-solving e d'interazione sociale, alcuni tipi di videogioco attivano veri e propri processi di apprendimento che possono facilitare l'affinamento di abilità da trasporre poi nell'apprendimento di altri contenuti e algoritmi.

15

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Sono state individuate 6 categorie che rispondono del forte potere di attrazione dei videogiochi

- la sfida
- la curiosità
- il controllo
- la fantasia
- la competizione vs la cooperazione
- il riconoscimento

16

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

A queste categorie sono state aggiunte altre :

- il fascino della dinamica interattiva
- la presenza di un ambiente immaginario
- la presenza di obiettivi precisi
- la presenza di regole

17

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Le tipologie sono state studiate.

C'è un fortissimo legame tra tipologia del videogioco e ricadute a livello cognitivo ed emotivo.

Wood R.T.A., Griffiths M.D., Chappell D., Davies M.N.O., *The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis*, *CyberPsychology & Behavior*, February 2004, Vol. 7, No. 1, pp. 1-10.

18

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Le abilità esercitate corrispondono:

- alla capacità di individuare lo schema generale del gioco
- all'intelligenza strategica
- alla prontezza di riflessi
- al controllo del campo visivo
- al coordinamento oculo-manuale

19

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Non tutte le tipologie fanno esercitare in abilità superiori.

- Arcade
- board games
- adventure games
- simulation games
- strategy games
- serious gaming

20

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Le tre ultime (simulation, strategy, serious gaming) potrebbero favorire lo screening dei talenti.

21

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

Perché?

Gli *Adventure games* e i giochi di ruolo:

- esigono riflessione e ragionamento
- richiedono capacità di osservazione
- si basano sul calcolo delle probabilità
- sono adatti sia all'istruzione che all'intrattenimento

22

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

I *Simulation games* sono veri e propri strumenti di lavoro e di addestramento!

23

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

I videogiochi di strategia o Strategy videogames (in tempo reale e a turni) richiedono elevata capacità di riflessione. Difatti, non vengono giocati o vengono presto abbandonati da giocatori con competenze elementari.

24

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali videogiochi?

I *Serious Gaming* esercitano nelle competenze di:

- previsione
- pianificazione,
- monitoraggio e valutazione
- attivano conoscenze dichiarative, condizionali e procedurali

25

Caterina Cangìà – T 4 T

Quali videogiochi?

Quanto affermato fa emergere i soggetti plusdotati? Li fa esercitare? Aiuta nel lavoro con il talento?

Ci sarebbe da fare molta ricerca.

26

Caterina Cangìà – T 4 T

I videogamer di talento tra abilità e competenze

... tra abilità e competenze

Cosa fa un videogamer in una tipica sessione di gioco?

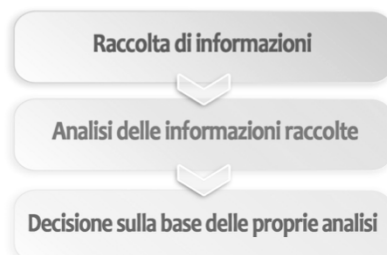
- raccoglie un elevato numero di informazioni
- le analizza
- prende decisioni basate sulle proprie analisi
- agisce cambiando lo dell'ambiente di gioco e iniziando un nuovo ciclo interattivo.

28

Caterina Cangìà – T 4 T

... tra abilità e competenze

CICLO INTERATTIVO DURANTE UN VIDEOGIOCO



29

Caterina Cangìà – T 4 T

... tra abilità e competenze

Lo stadio di raccolta delle informazioni richiede:

- rapidità
- comprensione dei dati
- valutazione delle informazioni

30

Caterina Cangìà – T 4 T

... tra abilità e competenze

Lo stadio di analisi dell'informazione sviluppa capacità che sono parte del processo di ragionamento, che non sono limitate al contesto interno del gioco, ma anche all'ambiente circostante, dato che spesso i ragazzi giocano insieme.

31

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze

Lo stadio di decisione sulla base delle sue analisi:

- implica la gestione dei rischi e delle risorse facendo appello al pensiero strategico e alle capacità di *decision-making*.

32

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze

Le conoscenze accumulate durante la sessione di gioco sono:

- dirette a uno scopo
- suddivise in sottobiettivo per cui lo scopo, per essere raggiunto, deve essere scomposto in compiti parziali e comporta la scelta di "operatori" o azioni che trasformano lo stato A di un problema nello stato B.

33

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze

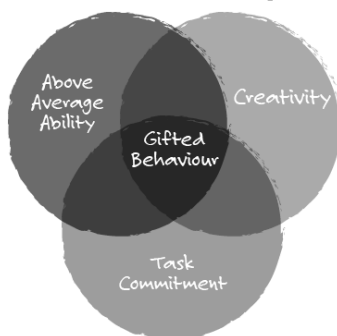
Ora, la "giftedness" o plusdotazione, secondo J.S. Renzulli, si focalizza su tre grappoli o agglomerati di tratti distintivi:

- abilità generale sopra la media
- elevato livello di dedizione al compito
- elevato livello di creatività

34

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze



35

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze

Nel caso di ragazzi con abilità generale sopra la media, la "dedizione" al compito è altissima per il fascino della multimedialità e dell'interattività.

Le "finali aperte" a cui un videogioco di simulazione si presta fanno esercitare nella creatività.

36

Caterina Cangini - T 4 T

... tra abilità e competenze

Quando il videogamer descritto lavora su un materiale che non è nella sua lingua materna lo sforzo di comprensione è elevatissimo. Le energie cognitive, sostenute da quelle emotive, vengono totalmente investite.

37

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali prospettive per la crescita dei talenti?

Quali prospettive?

Oltre l'uso dei videogiochi per operare uno screening dei talenti si auspica il loro uso per potenziarli lavorando sul loro design e sulla loro architettura.

39

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali prospettive?

Gerling K., Conor L., Waddington J., Kalyn M., Evans A., *Involving children and young adults with complex needs in game design*, in: CHI 2015 Workshop on Ethical Encounters in HCI: Research in Sensitive Settings, 18 - 19 April 2015, Seoul, Republic of Korea.

Madill L., Sanford K., *Video-Game Creation as a Learning Experience for Teachers and Students*, Canadian Journal of Education, 30, 2 (2007), pp. 432-455.

40

Caterina Cangìà - T 4 T

Quali prospettive?

Quale la maggiore ricaduta positiva per il videogamer di talento?

Una maggiore consapevolezza delle proprie competenze e capacità!

Auspiciabilmente, una maggiore "presa a carico" del proprio dono e talento?

41

Caterina Cangìà - T 4 T