

CORRIERE DELLA SERA

CORRIERE INNOVAZIONE/NEWS

EDUCATION

Il videogioco entra in classe grazie al prof più innovativo d'Italia

Alfonso D'Ambrosio premiato alla Junior Global Challenge

di Barbara Gasperini



E' possibile insegnare con i videogame? Ed è pensabile costruire delle nuove metodologie didattiche in rete? Secondo il vincitore del premio «Docente Innovativo 2015» al Global Junior Challenge di Roma sì, entrambe le cose sono possibili. Alfonso D'Ambrosio, 38 anni e una laurea in fisica teorica a Napoli, insegna alle superiori di una scuola di Monselice (Padova) e sostiene, con radicato senso dell'innovazione, che «la parola rete ci fa venire in mente un sistema che cambia la sua struttura in relazione alle informazioni esterne e interne. La nostra rete è sul territorio ma anche virtuale perché molti dei nostri progetti oggi nascono sui social».

Il progetto

Così è nato pochi mesi fa Byoeg (Bring your own educational game), un progetto di didattica digitale e tecnologica che sembra riflettere le più innovative esigenze della scuola del prossimo futuro. Reclutando tramite Facebook alcuni colleghi insegnanti di differenti livelli scolastici e località, il professor Pistore ha dato vita ad un network di apprendimento sull'utilizzo di software (disponibili in rete in modalità open source) mediante i quali creare «serious game» o giochi educativi. Il team ha imparato il linguaggio di programmazione di software come Scratch o Kodu ed alcuni si sono addirittura cimentati in tentativi 3D con Open Simulator. Non vogliono competere con i così detti «builders», i creatori dei videogame che esaltano la realtà trasformandola in fantasia e che troppo spesso catalizzano i pregiudizi sul «gaming» in valore assoluto.

La sfida

I giochi educativi di Byoeg sono invece un veicolo della materia scolastica che deve essere adattata mediante l'uso di elementi necessari: una grafica ingaggiante, un linguaggio adeguato alla materia da insegnare e, soprattutto, la coerenza con le leggi fisiche per ottenere un livello di realismo utile al confronto con l'esperienza nel quotidiano. «Importante in un serious game - spiega Pistore - non è tanto l'algoritmo di base per la scrittura del programma quanto il design. Un buon gioco si realizza prima di tutto nella propria testa, poi su carta e penna, avendo cura di scegliere personaggi, costumi, simulazioni di azioni fisiche e parole scritte». Ogni gioco ha una sua scheda di spiegazione dei termini e degli oggetti da usare ed offre la possibilità di essere modificato variando i livelli e i contenuti in relazione all'apprendimento raggiunto o da raggiungere. Scratch è un linguaggio di programmazione di facile utilizzo per cui i ragazzi possono creare giochi anche complessi e i bambini alcuni tra quelli più semplici, favorendo pertanto un'immediata applicazione delle nozioni di coding da poco introdotto nel DdL La Buona Scuola mediante il «Programma il Futuro» che sarà pienamente operativo nei prossimi giorni con «l'Ora del Codice». La settimana dal 7 al 13 dicembre, infatti, sarà dedicata all'avvio dei lavori per una maggiore formazione informatica nelle scuole primarie. «Il Piano Nazionale Scuola Digitale è una sfida educativa - afferma il prof - che noi docenti dobbiamo cogliere come opportunità per metterci in discussione e per trasformare l'apprendimento scolastico in apprendimento permanente». Se pensiamo che tra circa 20 anni molti degli attuali lavori verranno sostituiti da nuove professioni come il game builder o il 3D designer nei vari settori, dalla moda alla medicina, allora a scuola diventerà anche normale insegnare a creare App o fare lezione da casa su piattaforme social.