



Games@School

Educazione Ludica

Elevator Pitch

Il progetto *Games@School* parte da una ricerca di *European Schoolnet* dedicata ai possibili vantaggi di un uso innovativo del videogioco come sussidio all'insegnamento. Cosciente degli ottimi risultati ottenuti da tutti i soggetti finora coinvolti nella ricerca, E-Ludo Interactive vuole dare il proprio contributo al processo di innovazione in corso. *Games@School* è un percorso di integrazione studiato per la scuola media - secondaria inferiore - italiana. Durante tre anni di costante sperimentazione, diversi prodotti digitali interattivi verranno affiancati alle pratiche didattiche classiche, con lo scopo di avvicinare il mondo dell'educazione agli attuali linguaggi mediatici in rapidissima evoluzione.

Il videogioco verrà preso in esame in qualità di nuovo mezzo di comunicazione di massa e i suoi caratteri distintivi verranno plasmati e diretti verso fini educativi, in modo da poterne testare sul campo le potenzialità didattiche. Allo stesso tempo verranno delineate le basi del linguaggio che l'istruzione adotterà nell'immediato futuro, per adattarsi alle tendenze in continua evoluzione. Dal mito fondatore della cultura occidentale, passando per gli 8 bit, dalla grammatica delle lingue straniere fino al web 2.0, *Games@School* vuole sfruttare i linguaggi più innovativi per veicolare i contenuti didattici classici.

Dopotutto: chi ha detto che l'istruzione non debba essere divertente?



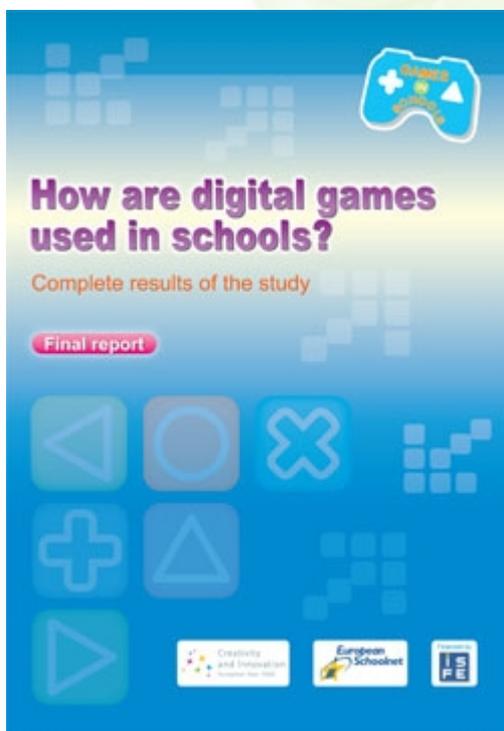
European Schoolnet e lo studio "Games in Schools" - <http://games.eun.org>



Descrizione e storia dello studio originario:

A partire da Aprile 2008 **European Schoolnet** sta portando avanti una ricerca sponsorizzata dalla *Interactive Software Federation of Europe*. Il principale oggetto di studio è **l'utilizzo dei videogiochi nelle scuole in Europa**, su tutte le piattaforme disponibili.

Dal suo esordio fino a Ottobre 2009 *European Schoolnet* ha realizzato un sondaggio, diverse conferenze e pubblicazioni, istituito una comunità di pratica e coinvolto complessivamente 8 paesi europei.



Gli obiettivi principali sono:

- definire i "videogiochi" e stabilirne il livello di uso nelle scuole.
- Analizzare l'uso dei videogames come strumento di insegnamento, partendo dalle ricerche già esistenti.
- Diffondere un'educazione critica al videogioco, identificando le conoscenze digitali di base delle nuove generazioni e guidandole verso un consumo critico e responsabile.
- **Costruire una comunità europea di insegnanti e ricercatori per condividere e disseminare progetti ed esperienze.**

Fatti e figure:

European Schoolnet: (EUN) e' un network di **31 Ministeri dell'istruzione** Europei e non, istituito oltre 10 anni fa con l'obiettivo di promuovere l'innovazione nell'insegnamento tra i diretti responsabili: Ministeri dell'istruzione, scuole, insegnanti e ricercatori. Le attività di European Schoolnet si dividono in tre aree di lavoro principali:

- Politiche, ricerca e innovazione
- Servizi scolastici
- Scambio di risorse educative

<http://www.eun.org/web/guest/about/thisiseun>

The Games in Schools Community Practice: lanciata su una piattaforma Ning il 23 Marzo del 2009, la comunità conta oggi circa 600 membri, dimostrando il grande interesse che l'Europa manifesta verso l'utilizzo di giochi in contesti educativi.

Dal lancio iniziale fino alla conferenza dell'8 Maggio 2009, la comunità è stata moderata da Derek Robertson, National Adviser for Emerging Technologies and Learning, dell'organizzazione governativa Learning and Teaching Scotland (LTS). Istituita con lo scopo di esaminare definizione, implementazione e implicazioni future di tali nuove pratiche pedagogiche, la community è rivolta principalmente a insegnanti e ricercatori, ma anche ad altri partners.

Fonte: Rapporto finale della conferenza "Games in Schools" del 5 maggio 2009.
Titolo: *How are Digital Games Used in School? Complete results of the study.*
Link: http://games.eun.org/research_results/

Progetti simili e risultati ottenuti:

Højby School, Danimarca

L'insegnamento in classe attraverso l'uso dei giochi per computer fa parte sin dal 2002 dell'offerta formativa dell'istituto, che partecipa al programma di sviluppo supportato dal governo ITMF2 (IT and Media Studies - Primary and Lower Secondary Level).

Inizialmente sperimentale, tale innovativa pratica pedagogica ha dato risultati talmente soddisfacenti nell'insegnamento di Danese, storia, lingue straniere, studi sociali e arti visive, da convincere persino gli insegnanti in principio scettici. Tra i giochi utilizzati: **The Sims 2** e **Harry Potter e il Prigioniero di Azkaban**, entrambi di Electronic Arts; **Patrician III** di Atari.



The Consolarium, Scozia, Regno Unito

Circa 500 insegnanti scozzesi hanno collaborato con questo centro per adattare giochi commerciali ai contesti educativi dell'istruzione primaria e secondaria. L'esperimento ha previsto la selezione di giochi non originariamente progettati per scopi educativi e la loro applicazione verso obiettivi didattici. Tra i giochi utilizzati: *Dr. Kawashima's Brain Training* e *Nintendogs*, entrambi per la piattaforma Nintendo DS.

Farm Frenzy, Francia

Il progetto è nato come programma di recupero basato su "serious games", per alunni con difficoltà di apprendimento e socializzazione. Condotto da alcuni insegnanti presso una scuola secondaria in Privas, Ardèche, nel sud della Francia, l'esperienza ha coinvolto 6 alunni di classi differenti dell'età di 11 anni per un periodo di 8 settimane. Positivo il risultato finale, che ha visto considerevoli miglioramenti nei risultati scolastici e nelle pratiche sociali. Tra i giochi coinvolti: *Farm Frenzy* prodotto da Big Fish, *Nintendo's Brain Academy*, *My Word Coach* e *Text Express*.



Progetto DANT/IPRASE, Italia



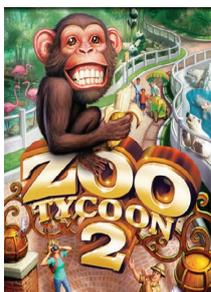
DANT - Didactics assisted by New Technologies - è un progetto sperimentale sviluppato da IPRASE per la provincia di Trento, durante il periodo 2000-2006. Nel biennio 2003-2004 è stato esteso ad altre regioni italiane, coinvolgendo un totale di oltre 1000 insegnanti e 10.000 alunni. Tra i risultati più interessanti è certamente una riduzione significativa della percentuale di alunni con gravi insufficienze nelle materie interessate. Con un totale di 101 giochi, applicati all'insegnamento di matematica, italiano, geografia, musica e scienze è stata esaminata, discussa e provata l'efficacia del metodo "learning by playing".

The Games Atelier, Olanda

Il progetto *The Games Atelier* di Waag Society, vincitore del programma Society Sectors and ICT promosso dal ministero dell'economia olandese, si è chiuso alla fine di luglio 2009. Consiste in una piattaforma mobile per videogiochi legata al territorio della città di Amsterdam, utilizzata da alcune scuole secondarie locali per permettere agli alunni di creare i propri giochi e giocarli in contesti urbani. Attraverso l'uso di telefoni cellulari e GPS, gruppi di alunni sono guidati attraverso missioni e obiettivi sul territorio, stabiliti da altri gruppi di alunni appartenenti alle stesse classi. La forte motivazione data dal confronto tra i gruppi di sviluppatori e quello di utenti ha dato risultati didattici significativi.



Zoo Tycoon 2, Austria



Progetto pilota finanziato dal ministero federale dell'educazione austriaco per studiare il potenziale didattico dei videogames utilizzati come sussidio all'insegnamento e il rapporto tra la scuola e l'ambiente multimediale in cui crescono le nuove generazioni. Il videogioco in commercio *Zoo Tycoon 2* di Microsoft Game Studios è stato selezionato come prodotto di riferimento per l'insegnamento della lingua tedesca e delle lingue straniere. Interessanti i risultati della combinazione "learning-fun".

Games@School: La nostra visione

Dopo aver esaminato il framework europeo e alcune delle ricerche a cui il nostro progetto si ispira, proponiamo di seguito le linee guida della nostra sperimentazione, insieme alla timeline lungo la quale le varie sezioni del progetto si divideranno.

La presente sperimentazione didattica si basa su due linee guida principali:

- **Videogiochi veicolo di contenuti didattici**
- **Media education**

Entrambe le linee guida sono da ritenersi essenziali al fine della buona riuscita della sperimentazione, l'una si appoggia all'altra, completandola. Il nostro lavoro sarebbe largamente incompleto se alla fine del triennio di sperimentazione, gli studenti avessero compreso la validità del videogioco come strumento didattico, ma senza effettivamente conoscere il videogioco in sé: le sue componenti, il suo statuto, il suo passato ed i suoi possibili futuri. Il videogioco o meglio le **Opere Multimediali Interattive (O.M.I.)**, andranno iscritte nel loro contesto di appartenenza: i media - vecchi e nuovi.

Da ciò si evince la necessità di costruire un **parallelismo** fra due campi di conoscenza: all'interno del primo percorso utilizzeremo il videogioco come una tela bianca su cui poter dipingere; lo utilizzeremo come strumento per dimostrare quanto e come il videogioco stesso si presti a veicolare contenuti didattici. "Un ambiente atto ad imparare" lo definisce difatti Matteo Bittanti, ricercatore all'Università di Stanford. (Bittanti 2005, *Gli strumenti del videogiocare. Logiche, estetiche e (v)ideologie*, Costa & Nolan). Suddivideremo a sua volta questo campo in due grossi filoni di sperimentazione che troveranno applicazione nella veicolazione dei contenuti didattici di:

1. Italiano
2. Inglese
3. Musica
4. Storia (e il territorio)

Nel secondo campo di conoscenze ci concentreremo sull'**educazione ai media** e sulla **conoscenza dei media**, percorrendo la loro storia dagli esordi sino ai videogiochi ed ai social network. Spiegare *cosa sono*, da *dove* vengono, che *fini* hanno, potrà certamente fare luce anche su *come* poterli usare al meglio, le *trappole* da evitare, ed i loro *futuri scenari*.

Primo anno

Italiano	Inglese	Media Education
"Epic Heroes" <i>Iliade</i>	"Training English"	Dalla scrittura ai mass media
	"Practice English"	

Secondo anno

Italiano	Ed. Musicale	Media Education
"Epic Heroes" <i>Odissea</i>	"Ego Musiko"	Dai mass media al gioco

Terzo anno

Italiano	Storia	Media Education
"Epic Heroes" <i>Eneide</i>	"The Ancient game"	Dal gioco al digital design

Epic Heroes

Concept e Obiettivi

Epic Heroes è una **trilogia** di *educational games* basata sui tre maggiori testi dell'epica classica occidentale: **Iliade, Odissea, Eneide**.

All'interno del progetto *Games@School* condotto dalla E-Ludo Interactive, la trilogia di Epic Heroes si inserisce come strumento di sussidio all'insegnamento di **epica e italiano**.

Epic Heroes si compone di tre giochi differenti, ognuno orientato a veicolare il contenuto del testo adottato durante i tre anni scolastici considerati per il progetto.

Per il primo anno il gioco sarà basato sul testo e sugli episodi riguardanti la guerra di Troia, narrati nei 24 libri dell'Iliade. Per il secondo anno il gioco seguirà Ulisse nel suo travagliato ritorno a Itaca. Il terzo anno avrà come oggetto di studio l'Eneide e la fuga del popolo troiano sconfitto in guerra.

Il design e la durata effettiva dei singoli giochi verranno concordati con i docenti che collaboreranno con la E-Ludo durante la realizzazione dei prodotti. In linea di massima il primo e il secondo anno vedranno un ciclo di 10 **lezioni-gioco**, a partire da una lezione tutorial fino alla conclusione delle sezioni di testo prese in esame, mentre durante il terzo anno 8 lezioni-gioco copriranno l'intera epica virgiliana, lasciando lo spazio per tirare le somme in merito al percorso seguito. La lezione-gioco avrà una durata di circa 30-40 minuti. Ad essa verrà affiancato **il lavoro del docente e di un coach della E-Ludo**, i quali si occuperanno di introdurre le sezioni e integrare il videogioco all'attività didattica classica.

L'elemento più innovativo e interessante è l'integrazione del **testo originale all'interno del gioco**. La versione/traduzione utilizzata sarà quella adottata dall'istituto partner. La struttura stessa del gioco e il layout dei vari livelli simuleranno la **struttura di un libro**: ad imitazione delle edizioni critiche dei poemi, che presentano il testo greco/latino a fronte, così in Epic Heroes troveremo il testo in Italiano nella pagina sinistra del layout, mentre nella destra prenderà vita il gioco vero e proprio nelle sue diverse modalità.



Gameplay

Le modalità di gioco principali della saga Epic Heroes e rispettivi esempi.

Puzzle:

- Fai entrare gli eroi nel famoso cavallo di legno (modello Tetris)
- Aiuta i compagni di Ulisse a sfuggire al ciclope accecato (modello Frogger)
- Aiuta l'eroe a caricare la nave per il prossimo viaggio (modello Amazing Adventures)

Textual Games:

- Completa il verso (Es. Iliade I, 1-2: "Cantami o Diva del Pelide Achille [...] / che infinite addusse lutti agli Achei...")
- Versione in prosa. Scegli la versione corretta/non corretta.
- Abbinamenti testo-capitolo; dialogo-episodio.
- Hypertext – Hyperlinks, il testo vero e proprio sarà interattivo e navigabile.

Enigmi:

- Episodi, guerre e schieramenti, eventi e prodigi, personaggi, gradi di parentela, regni e popolazioni, divinità e gerarchie.

Dialoghi interattivi:

- Scegli la risposta giusta per completare il dialogo tra i personaggi:

(Odissea IX, 364-366)

-Traduzione ufficiale di Rosa Calzecchi Onesti-

Ciclope, domandi il mio nome glorioso? Ma certo lo dirò; e tu dammi il dono ospitale come hai promesso.

[...]

- a. Nessuno ho nome: Nessuno mi chiamano
- b. Il glorioso re d'Itaca, Ulisse hai di fronte
- c. Il mio nome è Nessuno; così scelsero i padri

Punta e clicca:

- Raggiungi le spiagge di Troia evitando i pericoli in mare. (modello Maze)
- Difendi i compagni di Ulisse dagli attacchi di Scilla (colpisci le teste d'idra per difendere i compagni)
- Traccia la rotta del prossimo viaggio. "Su quale isola dovrà approdare Enea con la sua gente?" (Mappa interattiva)

Timeline: Il Progetto Games@School negli anni

PRIMO ANNO

Durante il primo anno la sperimentazione per la didattica dell'Inglese verte sull'utilizzo di un software video ludico **"on the shelf"**, ovvero attualmente in commercio. Per i fini didattici preposti per l'Italiano verrà invece utilizzato il primo capitolo di *Epic Heroes*, software video ludico da noi appositamente creato; in particolare tratteremo il **primo testo di epica, L'Iliade** di Omero. Non fatevi ingannare dall'apparente semplicità dell'utilizzo del software on the shelf già pronto, su di esso dovranno innestarsi le unità didattiche ed il lavoro dell'insegnante e del coach della E-Ludo, come è avvenuto negli esperimenti simili citati in precedenza, tutti supportati e finanziati da istituzioni dell'UE.

Inglese



Notoriamente la didattica della Lingua Inglese nel nostro paese ha necessità di essere rinforzata. Seppure recenti riforme ne abbiano introdotto lo studio sin dalla scuola elementare, gli italiani rimangono agli ultimi posti in Europa sia per comprensione, sia per produzione orale e scritta in lingua inglese. Questa mancanza può essere colmata tramite l'incremento delle ore dedicate all'esercizio: in particolare le attività di reading, writing e comprehension si sono rivelate utili allo scopo di migliorare il livello globale dell'uso della lingua inglese. L'industria dell'Entertainment, o meglio diremo stavolta, dell'Edu-tainment ha pienamente compreso l'opportunità derivante dall'unione del gioco con l'esercizio, sfornando così decine di videogiochi sul tema. Troneggiano sugli altri titoli per qualità e completezza: *Training English* e *Practice English*, entrambi editi dalla Nintendo.

Affiancamento e cooperazione le nostre parole d'ordine: non vogliamo né sostituirci al docente, né tanto meno intralciarlo.

La sperimentazione utilizzerà questi due eccellenti software video ludici come ausili didattici veri e propri: seguendo l'insegnante della classe focus e il programma didattico, creeremo dei **task di lavoro** adeguati per competenze richieste e tempo a disposizione. Le competenze acquisite durante le lezioni tradizionali verranno messe alla prova, spingendo i discenti a concentrare gli sforzi sulla **capacità di comprensione e produzione**. Gli esperimenti simili condotti all'interno della UE, facenti riferimento al nostro generale framework *Games in Schools* Europa, hanno dimostrato che l'uso di questi software video ludici ha **significativamente migliorato sia la motivazione** dei discenti, sia la **capacità di comprensione e produzione** scritta e orale.



Italiano

Epic Heroes: Iliade

Il gioco della guerra di Troia.

Concepita come un **multiplayer in LAN**, la prima esperienza di gioco vedrà la classe divisa in due fazioni: Greci da un lato, Troiani dall'altro. I due gruppi di alunni si affronteranno in una **simulazione educativa** del conflitto più antico e celebrato della tradizione letteraria occidentale. La dinamica **social**, quindi la cooperazione, sarà la caratteristica principale della sfida tra i giocatori. Le modalità di gioco alternano infatti obiettivi da raggiungere singolarmente a missioni di gruppo.



Per ogni livello il giocatore riceve un punteggio che, sommato a quello dei componenti della stessa fazione, stabilirà il punteggio finale di gruppo. Alla fine del ciclo di lezioni-gioco ogni giocatore avrà il suo punteggio personale, mentre il totale dei punti di ogni fazione stabilirà quale gruppo ha dominato la guerra di Troia, fino al famoso episodio del cavallo di legno. Docente e coach potranno **valutare la conoscenza e l'interesse** verso la materia trattata, insieme all'**approccio psico-attitudinale** degli alunni nei confronti di **socializzazione e cooperazione**.

Media education



L'educazione ai media seguirà **una linea cronologica** lungo i tre anni della sperimentazione al fine di spiegare l'importanza dei media e il loro legame con il videogame e con il resto del progetto messo in atto. Proporranno questi temi durante le ore di Ed. Tecnica, Informatica, Storia ed Ed. Civica tentando di avvalorare il potente strumento didattico della compresenza. **Questa sezione servirà da collante** per le altre due aeree di conduzione della sperimentazione didattica: fornirà i presupposti conoscitivi ed ontologici che permetteranno agli alunni coinvolti di capire come tutti gli aspetti da noi trattati siano strettamente correlati fra di loro. Consentirà loro altresì di imparare a conoscere i media e non ad averne paura, dalla Tv ai social network, dai videogiochi ai demonizzati Mmorpg. Speriamo di ottenere il duplice scopo di **spiegare i media ed educare all'uso dei media**.

Il **Prof. Daniele La Barbera**, Docente del Master in *Fisiopatologia e Psicopatologia dei nuovi Media* all'Università di Palermo terrà un **breve seminario** durante le lezioni. Tema principale il modo in cui i media hanno cambiato il nostro modo di pensare e di essere.

I temi che verranno trattati durante il primo anno sono i seguenti:

(Prei)Storia dei media

- La scrittura: ideografiche e fonetiche-alfabetiche
- La stampa
- La nascita dei giornali
- La creazione del telegrafo elettrico
- La fotografia
- La nascita del telefono
- Il fonografo
- Il grammofono
- Il cinema
- La radio e la nascita dei mass media

SECONDO ANNO

Educazione Musicale

Le materie artistiche e la loro didattica ben si prestano all'uso dei nuovi media in generale, al medium videoludico in particolare, essendo esso stesso una forma d'arte. Durante questa sperimentazione vorremmo utilizzare un software di nostra creazione: **Ego Musiko**. Il gameplay si baserà sulle seguenti funzioni principali:



1. **Wiki: un mappamondo con annessa una linea del tempo** che consentono al player di cliccare su un qualsiasi luogo della terra, scegliere il periodo storico di interesse in modo da poter fruire degli audio/video sui capolavori del luogo e del tempo prescelto. Si potrà ascoltare e conoscere lo stile, le tecniche e le peculiarità dei componimenti musicali. Questa modalità del gameplay rende più semplice il lavoro dell'**insegnante** che **avrà sempre a portata di mano gli esempi vivi relativi a qualsiasi componimento musicale**, in qualunque luogo e periodo storico esso sia stato creato.

2. **Ego:** La vera innovazione dei nuovi media consiste nell'**interazione**. Nozioni e oggetti di studio si memorizzano e comprendono più a fondo quando diventano *conoscenze procedurali*, ovvero esperienze piuttosto che conoscenze teoriche. In questa modalità quindi **il player potrà suonare liberamente, scegliendo lo stile, il tempo, lo strumento che preferirà utilizzare**. Ad opera compiuta il software indicherà a quale famoso componimento rassomiglia l'opera creata, fornendo tutte le informazioni necessarie ad individuare tempo e luogo.

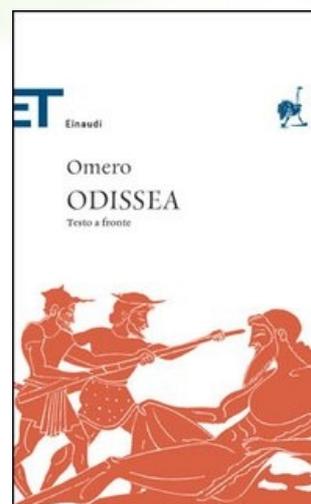
A queste due modalità principali verranno associate una modalità Quiz, una modalità Test ed altre modalità versus: 1 vs 1 oppure gruppo vs gruppo.

Italiano

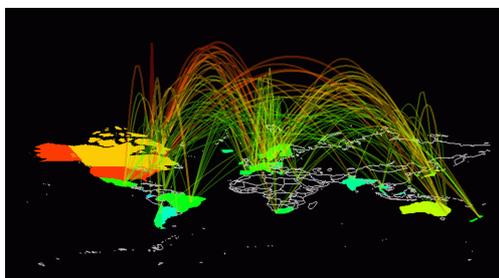
Epic Heroes: Odissea

Il ritorno dell'eroe.

A differenza del primo capitolo della saga, la cooperazione tra membri di una stessa fazione lascerà il posto all'**avventura singola**. Motori motivazionali del gioco saranno infatti **l'immedesimazione** e la **competizione** tra tutti gli alunni per ritornare più velocemente ad Itaca e con un punteggio superiore a quello degli altri giocatori. Le ampie possibilità di scelta, i pericoli da affrontare e i compagni di viaggio da gestire, permetteranno un gameplay più variegato e la possibilità per docente e coach di valutare l'**approccio psico-attitudinale** del singolo alunno al videogioco. Capacità di **problem-solving, decision-making, management** e **calcolo dei rischi** saranno alcune tra le skills da analizzare.



Media education



Dopo aver affrontato la preistoria dei media, durante il secondo anno entreremo nel vivo del tema, presentando i **mass media**, i **nuovi media**, **internet** e il **videogioco**. L'attenzione sul buon uso dei media di riferimento, sarà massima. Trattando di internet, dei Social Network e dei videogiochi – temi centrali nell'odierno dibattito tra integrati ed apocalittici – avremo l'opportunità di **sfatargli diversi miti**, di **fare informazione sulle reali trappole da evitare** e infine **mostrare le gigantesche opportunità che questi media ci offrono**. Nostri **ospiti** in brevi seminari: **l'Avv. Thalita Malagò** della **A.E.S.V.I.** (www.aesvi.it), che spiegherà come i videogiochi possono essere fruiti in tutta sicurezza tramite l'uso del protocollo **P.E.G.I.**; la **Prof.ssa Rosa Maria Di Natale**, docente di Giornalismo e nuovi media all'Università di Catania, che parlerà di come i nuovi media hanno cambiato e cambieranno il nostro modo di vivere e comunicare.

(New) Media al giorno d'oggi

- Tv
- Nuovi media : internet
- Convergenza
- Mediamorfosi
- Modalità distributive :Push\Pull - One by one
- CmC – Comunicazione mediata dal Computer
- Web 1.0
- Iper testo
- Web 2.0
- Blog
- Citizen journalism
- Social Network
- Ricreazione! Giochi
- Pulsioni ludiche
- Giochi da tavolo
- Giochi di Ruolo
- Videogiochi
- Categorie dei videogiochi
- Definizioni del videogioco

TERZO ANNO

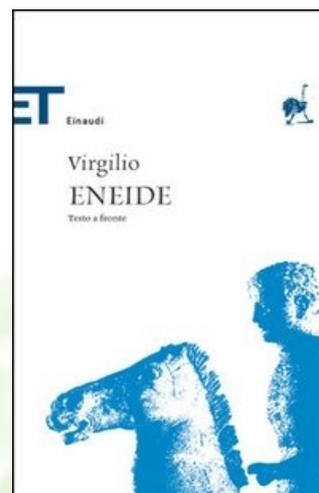
Italiano

Epic Heroes: Eneide

Fuga per la salvezza.

La durata del terzo ed ultimo capitolo della saga Epic Heroes sarà inferiore a quella dei due precedenti per tre motivi: il testo dell'Eneide viene studiato meno ampiamente che i precedenti; trattandosi dell'ultimo anno del ciclo, sia il docente sia gli alunni saranno impegnati nella preparazione degli esami finali; verrà lasciato spazio per lo studio e la discussione dell'esperienza vissuta lungo i 3 anni.

Le modalità di gioco alternano dinamiche social, come per il primo capitolo, **a sezioni di avventura singola** come per il secondo. A differenza di questi ultimi, la storia dell'Eneide narra la fuga rovinosa e precipitosa di Enea e la sua gente verso una salvezza che sembra irraggiungibile. **L'approccio psico-attitudinale al videogioco** di ogni singolo alunno verrà valutato da un lato in relazione ai risultati degli anni precedenti, dall'altro al livello di *stress management*. Tutte le skills analizzate nelle prime due sezioni di sperimentazione (socializzazione, cooperazione, problem solving...) verranno infatti rivalutate in condizioni di stress, causato da un'aumentata difficoltà dei livelli e da tempi di gioco ridotti.



Storia & territorio



La sperimentazione per il terzo anno riguarda la storia del territorio. In sintesi **la classe focus sarà divisa in due gruppi: il primo gruppo ideerà**, con l'aiuto di storici ed archeologi esperti del territorio, **le tappe di una caccia al tesoro** basata sul periodo storico di maggior splendore della città in cui vivono (Ad es. a Siracusa il periodo storico di riferimento sarà il culmine dello splendore della Magna Grecia) .

Il secondo gruppo dovrà fisicamente **muoversi nella città** seguendo gli indizi e comprendendo come avanzare nel percorso stabilito dal primo gruppo. Potranno **vivere il percorso storico ideato dai propri compagni**, cercare indizi in tempo reale tramite l'uso di cellulari, laptop e/o GPS, rendendo così i dati storici spesso vissuti come sterili noiosi e distanti, un'entusiasmante caccia al tesoro entro cui potersi sfidare tra compagni – cacciatori vs. designers.

Ispirazione e riferimento per questo gioco dal titolo **The ancient game** è stato il progetto della olandese Waag Society denominato *Frequency 1550* ed il successivo *The Games Atelier*, entrambi progetti interni al framework Europeo Games in Schools. Questi due esperimenti hanno evidenziato come vi siano dei **sostanziali miglioramenti** nello studio della storia, in particolare in merito a **motivazione** e **conoscenza**, ma soprattutto nel più rapido e profondo **sistema inferenziale** acquisito dagli studenti, riguardante il **periodo storico** non studiato ma **giocato**.

Questo progetto, se ben realizzato, può raggiungere contemporaneamente importanti **obiettivi**:

- Migliorare le **conoscenze storiche** dei discendenti
- Migliorare la **conoscenza del proprio territorio** da parte degli studenti
- Migliorare le capacità di uso delle **nuove tecnologie** (cellulari, laptop, internet, ecc...)
- **Mettere in pratica** i principi di digital design imparati nello stesso anno durante il corso di **Media education**
- Valorizzare il **patrimonio culturale ed archeologico** delle nostre città
- Coinvolgere le **Soprintendenze dei BB. CC. AA.** in un innovativo esperimento I.C.T. che potrebbe rappresentare un progetto pilota da replicare all'esterno del framework del presente progetto.
- Coinvolgimento di **archeologi, storici, guide turistiche esperte nel territorio**. Questi potrebbero in futuro rendersi disponibili ad altri esperimenti I.C.T. che rappresentano di fatto il futuro della fruizione dei Beni Culturali.

Media Education

Durante l'ultimo anno di sperimentazione **ci concentreremo solamente sui videogames**, sui loro diversi generi, sulle possibilità ed i rischi connessi ad essi. Il fulcro del lavoro di quest'anno consisterà nei principi di **digital design** che gli allievi metteranno in pratica durante il corso di Storia del territorio. Saranno nostri ospiti in brevi seminari: il **Dott. Thomas Barazza**, Ceo della *Log607*, azienda ideatrice del format ludico *WhaiWhai*, simile nelle meccaniche di gioco al progetto *Games Atelier*; il **Dott. Augusto Pirovano**, fondatore e Ceo di *Critical City*, un geniale progetto di gioco ideato per riappropriarsi del proprio contesto urbano.

Videogiochi (oggi e domani)

- Videogame & Internet
- I Mud
- Avatar
- I Mmog
- I Mmorpg di prima generazione
- I Mmorpg di seconda generazione
- Opportunità e rischi dei videogiochi online
- Digital design
 - a. Meccanica dinamica estetica
 - b. Il modello PARS
 - c. Narrazione & videogame
 - d. Gameplay & videogame
 - e. Narrazione vs Gameplay
 - f. Extra-Ludo: gioco al di fuori dei contesti ludici – *Critical City* e *WhaiWhai*

Il nostro Target

A chi ci rivolgiamo

Il nostro progetto mira ad essere implementato negli **anni della scuola secondaria inferiore**. Per poter essere applicato e seguito nella sua interezza e complessità, la sperimentazione non dovrebbe riguardare più di **due classi focus** per volta: l'una oggetto di sperimentazione, mentre l'altra classe in rappresentanza dell'istruzione classica, potrebbe fungere da gruppo di controllo.

L'Unione Europea investe una grossa quantità di risorse - non a caso di anno in anno crescenti - per l'alfabetizzazione digitale, l'uso delle tecnologie nelle scuole, l'uso creativo dei videogames e nuovi media. È ormai sancito da studiosi ed analisti che **saper utilizzare un sistema digitale** (computer, console, cellulare, ecc...) rappresenta l'**ABC del domani**.

Le persone che oltre a saper fruire dei contenuti digitali, sapranno anche capirli, cercarli, filtrarli, crearli, modificarli, rappresenteranno i **protagonisti del mondo futuro**.

Una recente ricerca dell'Università La Sapienza di Roma ha messo in evidenza la stretta correlazione che sussiste tra l'uso dei social network e l'alto livello di professione svolto. In altre parole è stato dimostrato che gli utenti dei social network hanno maggiori possibilità di trovare un buon impiego. A prima vista ciò potrebbe sembrare un controsenso - siamo abituati a considerare i social network (Facebook, Twitter, MySpace) come dei passatempi inutili se non nocivi. In realtà tramite i **social network** passeranno **fondamentali snodi del domani**.

La partecipazione politica, la cittadinanza attiva, e la vita istituzionale dei cittadini europei che le istituzioni Europee si augurano sempre più ricca ed impegnata, non potrà esimersi dall'utilizzo di questi media.

Lo stesso dicasi per i videogiochi o meglio le O.M.I.: per troppo tempo si è finto di non comprendere le enormi potenzialità didattiche della simulazione. La resistenza dello status quo è inevitabile - migliaia di maestranze formate alla scuola dell'*astratto e simbolico* si sono ritrovate costrette a dover ricominciare: la simulazione e le conoscenze esperienziali sono più veloci da apprendere, più immediate, più durature nel tempo.

Nota importante: non è detto che gli individui considerati non eccellenti dalla **scuola astratta e simbolica**, abbiano simile valutazione dalla **scuola delle conoscenze procedurali**. Tutt'altro. È stato dimostrato che **l'uso delle simulazioni aiuta significativamente** gli individui sino ad ora marchiati come "**soggetti difficili**". (Antinucci, in Bagnara e Failla 1997, *Compagno di banco; computer e nuove tecnologie per la scuola*, Etaslibri.)

Il nostro progetto vuole trattare tutti i temi pertinenti alla media education, utilizzando il meglio delle esperienze realizzate durante la sperimentazione *Game in school* a cui facciamo costante riferimento. Ci rivolgiamo alle scuole secondarie perché crediamo fortemente che **l'infanzia** e la **pubescenza** rappresentino le **età perfette per formare pienamente un individuo**, per dargli l'opportunità di spaziare sin da subito tra le sue diverse intelligenze (astratta, simbolica, cinetica, matematica, relazionale, ecc..) e campi di conoscenza, molti dei quali sono stati costantemente mortificati e minimizzati dall'istituzione scolastica classica.

Dove

Lungi da noi ogni idea di tipo campanilistico. Comunque la nostra società è composta da membri fieramente siciliani. Siamo stati abituati a vedere le innovazioni arrivare da lontano, spesso dopo anni, se non decenni di attesa. **Vorremmo che il nostro progetto** rappresentasse un'innovazione e che per la prima volta questa innovazione **faccia rotta Sud-Nord** e non viceversa. A differenza di ciò che comunemente si possa pensare (Nuovi media = Computer = World Wide) il nostro progetto vuole avere una **forte connotazione territoriale**. Per questa ragione abbiamo inserito un anno di sperimentazione legato alla cultura ed alla storia del territorio con *The Ancient Game*. Ci piacerebbe infatti che il nostro format venisse **replicato in ogni regione d'Italia in forma differente**, non come un monolite da importare, ma come un'agile struttura da configurare e plasmare in base al territorio ove essa sarà applicata. Vorremmo che le guide turistiche, gli archeologi, gli storici, i cultori e gli amanti della propria storia, venissero coinvolti quanto più possibile in questo processo di innovazione. Ci piacerebbe che proponessero di anno in anno luoghi e tappe differenti del gioco, fieri di far vivere tramite un mezzo innovativo, le proprie passioni ai giovani discenti.

Non vi è futuro senza un passato di riferimento

Piattaforme

- Pc
- Nintendo Ds

Per la buona riuscita della sperimentazione sarà necessario avere a disposizione tante piattaforme (Pc di media dotazione e Nintendo Ds) quanti saranno i discenti coinvolti. Lo stesso dicasi per i software video ludici "On the shelf" di cui ci serviremo. Vorremmo servirci dei Pc in dotazione alle scuole e chiederemo alla sezione italiana di Nintendo di fornirci i software e le console.

Partners

- **Nintendo** - Proprietaria ed ideatrice della Piattaforma Nintendo Ds
- **Enti Europei** atti alla valorizzazione della cultura
- **I.S.F.E.** Società che rappresenta i publisher Europei
- **A.E.S.V.I.** Società che rappresenta i publisher Italiani
- **Games in Schools** Consorzio per la ricerca sull'uso dei giochi digitali nelle scuole Ue
- Assessorato Istruzione **Regione Sicilia**
- **Edu-Tech** consorzio Italiano per l'uso delle tecnologie nei contesti educativi
- **Prof.ssa Rosa Maria Di Natale**, Facoltà di Lingue - Università di Catania
- **Prof. Daniele La Barbera**, Master II livello in Fisiopatologia e Psicopatologia dei Nuovi Media, Università di Palermo
- **Dott. Thomas Barazza**, Ceo Log607 – Ideatore WhaiWhai
- **Dott. Augusto Pirovano**, Ceo Critical City – Ideatore e fondatore
- **Waag Society**, ideatore Games Atelier e Frequency 1550

Chi Siamo

La società



Lo scopo ultimo della **E-Ludo** consiste nel far conoscere il **gioco** ed il **videogioco** come **fenomeni culturali**. Il nome "E-Ludo" sta per *Electronic Ludo*, ma anche per *Extra Ludo*: molti giochi non vengono ritenuti tali perché generalmente considerati attività serie. Il gioco viene ghettizzato come una pratica che non reca in sé alcuna utilità.

In realtà è proprio nel sottile limine tra ciò che è riconosciuto come "gioco" e ciò che viene considerato "vita reale" che noi della E-Ludo intravediamo la reale **potenzialità del gioco**, l'enorme potenza delle **leve motivazionali** che reca con sé, la grandezza e l'importanza degli obiettivi che può aiutarci a raggiungere.

Quando il gioco, antico fenomeno culturale inscritto già nei nostri geni, **si fonde ai nuovi media** – potente forma di comunicazione pervasiva che sta già cambiando il mondo in cui ci troviamo immersi – **nasce il Videogioco**. Oggetto mediale complesso, stratificato, frutto della tecnica quanto dell'arte, figlio sia della scienza che della narrativa.

Noi della E-Ludo crediamo che attualmente il mondo stia vivendo **gli albori di una nuova era**, un tempo in cui il gioco, il videogioco ed i nuovi media plasmeranno buona parte del nostro agire umano. Noi vogliamo fortemente essere **protagonisti e pionieri** di quest'epoca, plasmandola quanto più possibile.

A tal fine la E-Ludo si propone di creare **progetti di sperimentazione nel campo della Ludologia**, creare videogiochi e giochi "utili" e rendere giocosi – e video giocosi – gli atti più importanti della nostra esistenza. Vogliamo creare nuovi media, forme di comunicazione meticchie e prodotti "bastardi" che sappiano entrare nella vita di ognuno tramite i social network, i cellulari, il pc, le console, il mondo reale.

Vogliamo studiare, creare, analizzare, mettere a frutto tutte le nuove forme sociali, comunicative, mediali, rituali, organizzative che il mondo dei nuovi media ed il mondo del video ludico stanno creando con inesauribile creatività.

Vogliamo creare **occasioni d'incontro** e condivisione, **eventi di qualità** che diano **spazio alla formazione** e al sapere: seminari, convegni, contest, jam, in cui il gioco - elettronico e non - sia al centro della scena.

Membri del Team

Salvatore Mica, 28 anni. Fondatore, Managing director e *Cultural designer* di E-Ludo Interactive.

Corteggia i nuovi media da una vita. Finalmente è riuscito a strappargli un appuntamento alla E-Ludo Interactive. Da bambino studiava psicologia, letteratura e programmava l'Olivetti Pc1 di casa sua. Una volta cresciuto ha frequentato un anno di informatica per poi laurearsi Magna cum laude in Scienze della comunicazione – indirizzo Editing. Giornalista freelance per moltissimi giornali online, la tesi in nuovi media ed interfacce lo porta a fare esperienza nel mondo del game development dove cura le Pr, il product management, lo scheduling, le risorse umane, il level design, lo scripting. Propone alla facoltà di Lingue il medialab *Videogame & software house: dalla texture al testo* dove insegna per quattro edizioni consecutive. Tiene una giornata di seminario sui Nuovi Media all'interno del Master di II livello in Fisiopatologia e Psicopatologia dei Nuovi Media all'Università di Palermo nel 2007. Organizza e coordina il convegno *New media & Videogames* per l'Università di Catania dove intervengono eminenti professionalità del mondo industriale ed accademico. Fonda la E-Ludo Interactive, dopo aver partecipato all'IVDC del 2009, organizza con l'appoggio determinante dei suoi collaboratori la *Global Game Jam* all'interno della facoltà di Ingegneria dell'Università di Catania, prima Ggj in Italia, unica nel Sud Italia.

Salvatore Fallica, 24 anni. Producer, Concept writer, Game Designer, Pr Europa.

Educazione classica, passioni post-moderne. Dal Greco antico agli 8bit, dal Latino al web 2.0. Siciliano di nascita con il viaggio nel sangue e una languida nostalgia per la propria terra. Appassionato lettore, promettente scrittore, cultore dei new media particolarmente attratto dal videogioco e dalle sue prospettive sociali e culturali. Laureato in Scienze della Comunicazione – Editing, presso l'Università degli Studi di Catania nel 2007. Ha lavorato per oltre un anno presso diverse emittenti radiofoniche siciliane in qualità di conduttore e ideatore di format radiofonici. Appena conseguito il Master in *Western Literature* presso la Katholieke Universiteit Leuven, in Belgio. Attualmente lavora per HP Enterprise Services a Malines, Belgio.

Giovanni Famà, 24 anni. Game Designer, Level Designer, Pr.

Appassionato di videogiochi. Ha partecipato in veste di PR alla Game connection di Lione nel 2007, ad ottobre del 2009 era presente alla seconda edizione della IVDC a Milano con la neo-formata E-Ludo interactive di cui è cofondatore, con la stessa società ha organizzato la Global Game Jam a Catania nel Gennaio del 2010. Desidera che il videogioco sia riconosciuto come una delle più recenti forme d'arte cui l'uomo abbia dato vita e vorrebbe che esso consegnasse al giocatore dei contenuti. Più precisamente un'educazione. A ciò che è bello, alla musica, all'arte, alla vita.

Giuseppe Navarria, 23 anni. Programmatore, Grafico, Game Designer.

Ha lavorato nella game industry per anni in varie aziende italiane per poi fondare Moonloop, una delle più promettenti realtà di game development nel nostro paese. Esperto in programmazione e grafica 3D combina approfondite conoscenze tecniche all'estro di un artista.

Attualmente è direttore tecnico della E-Ludo Interactive, di cui è tra i membri fondatori.

Federico "Werto" Castronuovo, 23 anni. Musicista, Programmatore, Web Designer e Grafico.

Appassionato di videogiochi dalla tenera infanzia, nel 1990 Cupido confuse un Commodore64 per la possibile fidanzatina di costui in tenera età. Da allora la passione per la musica e l'informatica hanno camminato di pari passo durante la sua crescita. Laureato in "Alta formazione artistica e musicale" classe di pianoforte al conservatorio di Catania, ha studiato informatica, costantemente in ricerca di nuove forme musicali ed espressive continua, saldatore e stagno in mano, a far sparire ferri da stiro e radio di casa dei suoi genitori. Ha partecipato alla realizzazione di due cortometraggi e delle colonne sonore di 6 prodotti di Game Development.

Rosario Milone, 19 anni. Giovanissimo esperto in programmazione 3D e Web-oriented.

Lavora nel campo dei videogames da due anni ed è co-fondatore di Moonloop, dove oltre ai titoli in produzione si occupa della creazione degli strumenti di sviluppo su PC\Mac e console. Junior programmer alla E-Ludo Interactive. Gamer e appassionato cultore dei nuovi media ha fatto della sua passione uno stile di vita.

Gaetano Guarnaccia, 42 anni. Grafico, Disegnatore 2d/3d, Texture Artist, Coreografo, Scenografo.

Grafico pubblicitario professionista per venti anni consecutivi, visual merchandiser, coreografo, scenografo, ideatore e disegnatore per l'industria dei tappeti persiani, fumettista, disegnatore in un'industria di uova di cioccolato. Padroneggia a livello professionale tutte le tecniche pittoriche artigianali: acquerello, tempera, colori per la ceramica, colori per la stoffa, aerografo, carboncino, gessetti, pastelli di cera, colori per il vetro, smalti, colori per il legno, body paint, colori per murali.

Ambra Bonaiuto, 26 anni. Organizzatrice eventi, cultrice della valorizzazione storica del territorio.

Dal 2008 si occupa di promozione culturale, valorizzazione del territorio e management degli eventi. Laureata in "Tecnologie applicate alla conservazione e restauro dei beni culturali" presso l'Università degli studi di Catania. Nel 2008 ha conseguito un certificato di specializzazione come Tecnico superiore per "l'organizzazione e il marketing del turismo". L'arte e il territorio l'hanno sempre affascinata in tutte le loro forme. Il suo sogno è quello di valorizzarli rendendoli fruibili a tutti con nuove concezioni ed eventi che sappiano coinvolgere pienamente i partecipanti.

Santino Alessandro Cugno, 28 anni. Archeologo, esperto nella tutela, valorizzazione e promozione dei beni culturali ed ambientali.

Laurea di I livello in Scienze dei Beni Culturali conseguita presso l'Università di Pisa. Laurea di II livello in Archeologia conseguita presso l'Università di Pisa. Nel 2008 consegue il Master di II livello in Tutela, Valorizzazione e Promozione dei Beni Culturali e Paesaggistici, presso l'Università di Catania. Nel 2008 partecipa allo stage presso la Soprintendenza BB.CC.AA. di Siracusa. Ha avuto delle collaborazioni esterne con la Facoltà di Lettere dell'Università di Catania e ha pubblicato diversi saggi divulgativi e scientifici.

Vi ringraziamo della cortese attenzione :-)

