

# Imparare con i videogiochi

## Video 7. Il ruolo dell'insegnante

In qualsiasi team, avete bisogno di qualcuno che abbia una visione d'insieme del progetto e sia in grado di prendere le decisioni finali.

E' possibile assegnare questo ruolo ad uno studente ma sarebbe meglio affidare questo ruolo ad un insegnante in modo tale che ci sia un contatto migliore.

In questo modulo, presenterò le mie argomentazioni a riguardo, l'organizzazione che richiede e le modifiche che si possono apportare ad esso.

Vedrete che, esistono molte variazioni, a seconda della posizione pedagogica che vorrete adottare nella vostra classe, In ogni caso, lo sviluppo di videogiochi non è una scienza esatta.

Vi invito a creare le vostre soluzioni su misura. Nel frattempo, ecco il mio feedback.

### **La garanzia pedagogica**

Non a caso, il ruolo dell'insegnante è quello di agire come garante pedagogico durante lo sviluppo del gioco.

Per quanto riguarda gli obiettivi da raggiungere, si dovrà pensare in modo più ampio del solito.

In altre parole, oltre alle cosiddette conoscenze "accademiche" concentrate nel gioco, sarà necessario tenere conto delle sfide che l'attività offre all'utente (vedi modulo 1) e della storia che racconta (vedi modulo 8).

Ad esempio, dovrai porre sullo stesso livello comandi come "identificare le fonti di inquinamento dell'acqua", "introdurre l'avversario principale alla ricerca del personaggio del giocatore" e "scoprire le meccaniche del salto doppio".

Una volta definiti gli obiettivi pedagogici, spetterà a voi suddividerli in concetti facili da comprendere per il giocatore.

Gli studenti vorranno sicuramente assisterla su questo punto, ma credo sia importante che lei stabilisca che questo settore è la sua sfera d'influenza.

Nel corso dello sviluppo, i vostri contributi si evolveranno. All'inizio, il vostro ruolo sarà quello di definire gli obiettivi pedagogici, cioè le linee principali di ciò che il gioco insegna ai ragazzi. Poi, è da parte del team creativo, cioè game designer, grafici e sound designer, che il vostro contributo sarà decisivo. Nel definire le principali caratteristiche del gioco, dovrete assicurarvi che lascino spazio sufficiente per esprimere questi obiettivi. Mentre si passa da un ciclo di gioco a diversi livelli divisi in varie scene, vi consiglio di creare una tabella con una linea per la scena interessata, una linea per la sfida, una linea per la narrazione e una linea per i contenuti. In questo modo, è possibile controllare quale scena introduce quale nuova nozione ed evitare di inondare il giocatore nelle informazioni.

### **La dinamica creativa**

In ogni fase di sviluppo, il tuo contributo guida gli studenti e li aiuta a migliorare sempre di più. A questo proposito, avete due modi di procedere che vi presenterò in modo caricaturale all'estremo per presentarvele meglio. Avete il metodo del facilitatore e il metodo del decisore.

Per il facilitatore, gli studenti portano avanti il progetto e l'insegnante guida il loro approccio.

Ha il compito di stabilire una lingua comune per tutti, di tradurre le loro intenzioni in obiettivi e di avvertirli ne differiscono.

Per il decisore, l'insegnante porta avanti il progetto e gli studenti lo realizzano. Poi, decide sul tema del gioco e su tutte le sue caratteristiche mentre gli studenti sviluppano la loro creatività nello svolgimento dei compiti che gli vengono assegnati.

Entrambi i metodi presentano vantaggi e svantaggi. Vi consiglio di puntare tra su entrambi per mantenere gli studenti motivati e garantire una buona dinamica al progetto.

In ogni caso, i vostri interventi saranno decisivi per un buon sviluppo. Spetterà a voi stabilire il ritmo alternando le fasi di consultazione (o discussione creativa), le fasi decisionali e le fasi di produzione. Prima si stabiliscono i nomi in codice per queste fasi, prima gli studenti sapranno in quali disposizioni mentali collocarsi e quali regole segrete seguire. Un'ultima cosa per mantenere una dinamica creativa di alta qualità: la motosega è il vostro migliore alleato. Quello che voglio dire è che prevedere troppo è l'errore numero uno nello sviluppo dei videogiochi.

Il vostro ruolo, un po' ingrato, che vi concedo, sarà quello di potare tutti i rami del gioco fino a quando non si manterrà solo l'essenziale. Vedrete che all'inizio dominerà la delusione ma poi vi sentirete molto più leggeri.

### **La postizione dell'insegnante**

È intrigante voler mantenere il controllo su tutti i componenti del progetto. Il codice, la grafica, il design del gioco, i suoni; tutti questi domini richiedono di padroneggiare un software, vincoli, un linguaggio a volte molto dispendioso in termini di tempo.

Nel vostro campo di competenza, ovvero pedagogia, avrete in ogni caso i mezzi per imporre forti vincoli a ciascuna di queste discipline, così da risparmiarvi la fatica.

Da parte mia, lo dico agli studenti all'inizio del gioco: meno faccio, meglio mi sento. Quindi non pensare che non stia facendo niente...Sarebbe molto lontano dalla realtà. Nel workshop, per esempio, fornisco un tema, faccio domande, rispondo alle domande, assegno punti di riferimento (per esempio, in 2 ore, bisogna avere un loop di gioco) che fissa il ritmo della creazione, ma per il resto sono gli studenti che fanno tutto.

E sono già molte cose. Non mancano le richieste e molto spesso rispondo che non so quali siano le loro domande.

Peccato per il tempo che ci vorrà, incoraggio gli studenti a trovare da soli le risposte, perché i videogiochi sono un settore innovativo e a volte gli artisti e i tecnici devono inventare da zero le soluzioni ai loro problemi. Il sistema D non è mai lontano, anche nelle produzioni professionali. Posso capire che questa posizione non è compatibile con i vincoli dell'ambiente scolastico. In questo caso, è sempre possibile utilizzare suoni e immagini già pronti e limitarsi ad apprendere il motore di gioco, che è di per sé un'esperienza molto bella.

In conclusione: lo sviluppo di un gioco serio può facilmente mettere l'insegnante in difficoltà. Per evitare che questo accada, si può iniziare con un progetto semplice che richieda poca produzione. Puoi anche delegare quante più responsabilità possibili ai tuoi studenti e limitarti alla sfera della pedagogia. Questo non significa che perderai il controllo. In un gioco serio, questa domanda è fondamentale.

Inoltre, lo sviluppo del vostro gioco sarà un'occasione unica per discutere della vostra professione e dei vostri percorsi di apprendimento con gli studenti. Da parte mia, apprezzo molto le riflessioni che sono state avviate in questo contesto molto particolare.