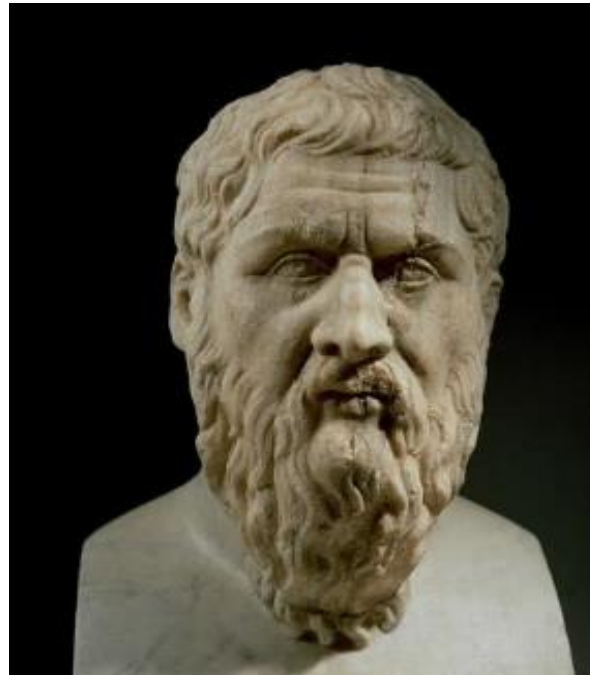




Game training
Giocare fa la differenza

L'esperienza dell'Isola dei fumosi

Non educare i bambini con la forza, ma educali
con il gioco
(Platone)



«Coloro che fanno distinzione fra intrattenimento e educazione forse non sanno che l'educazione deve essere divertente e il divertimento deve essere educativo».

(Marshall McLuhan)

Il gioco è un linguaggio pedagogico perché consente di comprendere il carattere del bambino, di esprimere il suo mondo interiore, di rivelare la misura della normalità del suo sviluppo, è un mezzo per la crescita complessiva e non semplicemente uno strumento per conseguire apprendimenti di ordine tecnico-cognitivo.

Edutainment

Con questo termine, fusione delle parole educational (educativo) ed entertainment (divertimento), ci si riferisce alla relazione tra didattica e ogni nuovo medium che intende porsi come strumento educativo

L'utilizzo dei videogiochi nell'insegnamento

non riguarda soltanto le nozioni apprese, anzi, ma serve a sviluppare abilità come il problem solving, la capacità decisionale, l'intelligenza emotiva.

Sono le cosiddette **soft skills**, ormai più richieste nell'ambito lavorativo rispetto alle semplici conoscenze.

Il “saper fare” che prevale sul “sapere”, e i videogiochi insegnano entrambi.

- Le regole (obiettivo, senso, perimetro del gioco)
- La sfida (punteggi da ottenere, livelli da superare, obiettivi da raggiungere)
- Il divertimento (componente ludica per individuare strategie differenti)
- Il pericolo (componente di rischio)

L'ISOLA DEI FUMOSI







L'Isola dei fumosi

- Il gioco si articola in quattro locations multilivello:
- "la palude di catrame" che rappresenta i polmoni,
- "le caverne dell'oblio" rispettivamente stomaco ed intestino,
- "il villaggio abbandonato", cuore e apparato circolatorio,
- "il monte teschio" che simboleggia il cervello.



- Una volta scelto il proprio avatar si avanza nei quattro scenari incontrando nemici da sconfiggere come in ogni video gioco che si rispetti che in questo caso sono cellule tumorali.
- Nel frattempo si possono conquistare delle bolle d'aria pulita, per salvaguardare la propria salute e migliorare l'energia.
- A loro volta le bolle possono essere investite in ricerca per consentire all'avatar di avanzare nel gioco.



- Ad ogni nuovo livello ci si troverà a dover rispondere ad un breve quiz per salvare un amico in pericolo e ad ogni risposta esatta si vincono fino a 20 schede di informazioni, complete di testo e foto, che spiegano man mano i danni del tabacco, come fare prevenzione e l'importanza della ricerca sul cancro.



Il tutto in maniera divertente, con la possibilità di scaricare il gioco anche come applicazione per smartphone e tablet, iOS, Android e Windows Phone.



- Il video gioco offre lo spunto per approfondimenti didattici in base all'età degli studenti e può essere utilizzato dall'ultimo anno delle primarie fino alle secondarie di II grado.
- CONCORSO online - si partecipa con elaborati creativi: video, disegni e testi.

Riprendendo il vecchio adagio per cui **prima viene il dovere e poi il piacere**, l'edutainment ci suggerisce che forse i due termini possono essere invertiti, ma senza dimenticare che entrambi devono essere rispettati: **prima il piacere, ma poi il dovere**.

L'ISOLA DEI FUMOSI

