

RECENSIONE



Gee J.P.
Come un videogioco. *Insegnare e apprendere nella scuola digitale*
Raffaello Cortina, 2013, p. 214

Un autorevole studioso mostra gli effetti benefici dei videogiochi sull'apprendimento. "Come un videogioco" è la traduzione italiana di un classico della letteratura educativa, in cui uno dei più insigni linguisti americani propone una provocatoria analisi degli effetti positivi dei videogiochi sull'apprendimento. Gee considera il videogioco il banco di prova delle nuove teorie dello sviluppo cognitivo: studiando come funziona si comprende come gli individui valutino e seguano un comando, assumano ruoli, percepiscano il mondo. Nel dibattito attuale sull'introduzione della tecnologia nella scuola, il volume indica nel videogioco un esempio di come uno strumento didattico debba essere progettato per produrre apprendimenti efficaci. L'approccio di Gee al videogioco è originale nella misura in cui sposta l'attenzione dalla tecnologia al linguaggio, identificando l'aspetto interessante del videogioco non tanto nel dispositivo (lo schermo, la grafica, il joystick o gli altri strumenti di interfaccia), quanto piuttosto nel sistema di comunicazione. Gee lo studia per comprendere quali siano gli elementi grazie ai quali il giocatore apprende in maniera efficace, spontanea, motivata, applicandosi per ore, provando e riprovando fino a quando non trova una soluzione: esattamente quello che si auspica facciano gli studenti a scuola.