

Sommario

- p. 9 INTRODUZIONE
RAGIONARE DI VIDEOGIOCHI E EDUCAZIONE *di Damiano Felini*
1. Videogiochi e educazione “si dicono in molti modi”
 2. La *video game education*, o educazione ai videogiochi
 3. Questo libro

PRIMA PARTE: STUDI

1. PARLARE PER STEREOTIPI.
LUOGHI COMUNI SU VIDEOGIOCHI E EDUCAZIONE *di Michele Aglieri e Giulio Tosone*
 1. Il punto di partenza: un corso per genitori
 2. Le teorie ingenuie sui videogiochi
 3. Alcuni spunti di approfondimento
 - 3.1. *I videogiochi sono violenti?*
 - 3.2. *Cosa sappiamo davvero dei videogiochi?*
 - 3.3. *I videogiochi seducono?*
 - 3.4. *I videogiochi educano?*
 4. Treni e videogiochi: per concludere, e per aprire al nuovo
2. GIOCO E VIDEOGIOCO: RIFLESSIONI
TRA EDUCAZIONE E INTRATTENIMENTO *di Massimiliano Andreatti*
 1. Questioni
 - 1.1. *Uomo vs macchina?*
 - 1.2. *Analogico vs digitale?*
 - 1.3. *Video-gioco vs video-giocattolo?*

- 1.4. *Apprendimento vs divertimento?*
- 1.5. *Video game vs serious game?*
- 2. **Caratteristiche**
 - 2.1. *Interazione e partecipazione*
 - 2.2. *Simulazione e immersione*
 - 2.3. *Esplorazione e padronanza*
- 3. **In conclusione: «Quali videogiochi sono più adatti per...?»**
- 3. **I VIDEOGIOCHI COME PALESTRA DI SPERIMENTAZIONE VALORIALE** *di Alessia Rosa*
 - 1. La nozione di valore
 - 2. I videogiochi come spunto di discussione sui valori
 - 3. Incontrare valori “altri” in un universo virtuale
 - 4. I videogiochi come palestre decisionali
 - 5. Conclusioni
- 4. **VIDEO GAME EDUCATION: PER QUALE FORMAZIONE ESTETICA?** *di Angela Bonomi Castelli*
 - 1. Grafica, creatività, armonia: il “bello” nei videogiochi
 - 2. Videogiochi e educazione estetica
- 5. **ANALIZZARE VIDEOGIOCHI NEL LAVORO DIDATTICO** *di Damiano Felini*
 - 1. L’analisi didattica dei testi mediali
 - 2. Griglie di analisi per i videogiochi
- 6. **RATING E DINTORNI: CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI E CONTROLLO PARENTALE** *di Damiano Felini*
 - 1. Il rating dei videogiochi: i sistemi PEGI, ESRB e BBFC
 - 2. Calcolare il negativo: luci e ombre dei sistemi vigenti
 - 3. Oltre il rating “negativo”: una proposta interlocutoria

SECONDA PARTE: ESPERIENZE

- 7. **QUALI ATTIVITÀ FORMATIVE CON IL VIDEOGIOCO?**
UNIPOTESI DI PROGETTAZIONE MODULARE: RIFLESSIONI E ESPERIENZE *di Anna Ragosta*
 - 1. Riflessioni

- 1.1. *Le ragioni di un laboratorio*
- 1.2. *Un pubblico scarsamente riflessivo*
- 1.3. *Un tempo sempre tiranno*
- 1.4. *Alla ricerca di un luogo per giocare*
- 1.5. *Prodotti non sempre presentabili*
- 2. Esperienze
- 3. Missione possibile: cercare nuovi “folli”

- 8. VALORI E LIBERTÀ ATTRAVERSO LA VIDEO GAME EDUCATION. UN PERCORSO SPERIMENTALE NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
di Alessia Rosa
 - 1. Tema e obiettivi della ricerca
 - 2. Campione
 - 3. Piano d’esperienza
 - 4. Il percorso di video game education su valori e libertà
 - 5. Possibili elementi di disturbo
 - 6. Discussione dei risultati

- 9. COSA INSEGNARE DEI VIDEOGIOCHI (E COME)?
UN’ESPERIENZA DI DIDATTICA UNIVERSITARIA *di Damiano Felini*
 - 1. Dalla “competenza videoludica” alla selezione dei contenuti e delle attività
 - 2. Conoscere e analizzare i video game
 - 3. Produrre videogiochi in classe: dall’ideazione al testing
 - 3.1. *Inventagiochi: un software di game authoring per uso didattico*
 - 3.2. *Ideazione e progettazione “carta e matita”*
 - 3.3. *Realizzazione del video game con l’Inventagiochi*
 - 3.4. *Indagine sul gradimento dei prodotti*
 - 4. Monitoraggio e verifica del processo di ricerca-azione
 - 5. Quale competenza videoludica?

BIBLIOGRAFIA

GLI AUTORI