



Università Roma Tre

Dottorato di Ricerca in Innovazione e valutazione dei sistemi di istruzione



XIMENA LÓPEZ

VIDEOGIOCHIAMO
DUNQUE IMPARIAMO

UN MODELLO PER L'ANALISI EDUCATIVA
DEI VIDEOGIOCHI

RICERCHE DOTTORALI - 9



Edizioni Nuova Cultura

RICERCHE DOTTORALI

DOTTORATO DI RICERCA
IN INNOVAZIONE E VALUTAZIONE DEI SISTEMI DI ISTRUZIONE
UNIVERSITÀ ROMA TRE

María Ximena López Campino

Videogiochiamo dunque impariamo?

Un modello per l'analisi educativa
dei videogiochi



Edizioni Nuova Cultura

Descrizione della collana

La collana *Ricerche dottorali* raccoglie le tesi dottorali prodotte nell'ambito del corso di dottorato in *Innovazione e valutazione dei sistemi di istruzione* e intende dare diffusione ai risultati presentati in tali lavori e alle prospettive di ricerca che da essi emergono. Numerosi sono i temi affrontati: dalla valutazione degli apprendimenti alle competenze per la vita, dalla comprensione della lettura all'analisi del linguaggio nella mediazione museale, dalle problematiche della didattica tradizionale agli sviluppi dell'istruzione a distanza.

Collegio dottorale

Gabriella Agrusti, Aureliana Alberici, Giuseppe Bove, Giovanni Corsi,
Bruna Grasselli, Mauro La Torre, Maria Cristina Leuzzi, Biagio Loré,
Bruno Losito, Roberto Maragliano, Ornella Martini, Emma Nardi,
Raffaele Pozzi, Marco Svolacchia, Clara Tornar, Benedetto Vertecchi.

Metodi e criteri di valutazione

I contenuti dei volumi pubblicati nella collana sono stati oggetto di valutazione e revisione da parte di uno o più docenti che hanno supervisionato il lavoro di ricerca presentato in ogni volume. I criteri di valutazione adottati riguardano: l'originalità e la significatività del tema proposto; la coerenza teorica e la pertinenza dei riferimenti rispetto agli ambiti di ricerca propri della collana; l'assetto metodologico e il rigore scientifico degli strumenti utilizzati; la chiarezza dell'esposizione e la completezza d'analisi.

Il volume è stato pubblicato con il contributo dell'INVALSI
(Istituto Nazionale per la Valutazione del Sistema Educativo
di Istruzione e di Formazione).

Copyright © 2010 Edizioni Nuova Cultura - Roma

ISBN: xxx

Copertina: a cura dell'Autore.

Composizione grafica: a cura dell'Autore.

È vietata la riproduzione non autorizzata,
anche parziale, realizzata con qualsiasi
mezzo, compresa la fotocopia, anche
ad uso interno o didattico.

Questo volume è stato stampato
con tecnologia "print on demand"
presso centro stampa Nuova Cultura
p.le Aldo Moro n. 5 - 00185 Roma
www.nuovacultura.it
per ordini: ordini@nuovacultura.it

Indice

Premessa <i>di Roberto Maragliano e Ornella Martini</i>	7
Introduzione	9
Capitolo 1 Il videogioco tra video e gioco	15
1.1. L'aspetto <i>gioco</i> dei videogiochi	16
1.1.1. Gioco, <i>game</i> e <i>play</i>	17
1.1.2. Il gioco come sistema	21
1.1.3. Dal gioco al videogioco	24
1.2. L'aspetto <i>video</i> dei videogiochi	26
1.2.1. La rimediazione nel videogioco	28
1.2.2. Dal codice all'interattività	31
1.2.3. Una <i>forma mentis</i> ?	34
1.3. La sintesi del videogioco	38
Capitolo 2 Videogiochi e apprendimento	39
2.1. Vent'anni di ricerca sui videogiochi nel campo dell'educazione	41
2.1.1. Prima generazione: la predominanza dell' <i>edutainment</i>	42
2.1.2. Seconda generazione: la cognizione in gioco	43
2.1.3. La terza generazione: l'importanza del contesto	46
2.1.4. Ricerca empirica su videogiochi e apprendimento	47
2.2. Perché impariamo con i videogiochi?	50
2.2.1. Apprendimento basato sul <i>gameplay</i>	51
2.2.2. La motivazione	54
2.2.3. La narrativa come strategia di apprendimento	57
2.2.4. La pedagogia dei videogiochi	58
2.2.5. L'esperienza come base dell'apprendimento	61
2.2.6. I videogiochi come ambienti di apprendimento	65
Capitolo 3 Che cosa è un buon videogioco?	69
3.1. Sfida	74
3.2. Curiosità	76
3.3. Controllo	77

Indice

3.4. Ricompensa	79
3.5. Padronanza (<i>mastership</i>)	80
3.6. L'interazione sociale	81
Capitolo 4 Un framework per l'analisi educativa dei videogiochi	83
4.1. Modello descrittivo del coinvolgimento del giocatore	85
4.1.1. Significatività dell'esperienza di gioco	86
4.1.2. Controllo	88
4.1.3. Sfida	89
4.1.4. Ricompensa	90
4.1.5. Padronanza	92
4.2. Indicatori	93
4.3. Aspetti operativi dell'analisi dei giochi	96
4.3.1. La scheda di analisi	96
4.2.2. La procedura	97
4.4. L'interpretazione dei dati	99
4.4.1. Analisi generale dei fattori di coinvolgimento	99
4.4.2. Analisi delle abilità e conoscenze richieste dal gioco	100
Capitolo 5 Precisazioni sulla metodologia dell'indagine empirica	101
5.1. Obiettivi e organizzazione dello studio	101
5.2. Ipotesi di ricerca	102
5.3 Metodologia	102
Capitolo 6 Applicazione del modello di analisi	105
6.1. I videogiochi analizzati	105
6.1.1. <i>La Casa de Dora</i>	105
6.1.2. <i>Lego Star Wars II</i>	106
6.1.3. <i>iAlto a los desastres!</i>	107
6.1.4. Procedura per l'analisi	108
6.2. Risultati dell'applicazione del modello di analisi	109
6.2.1. Analisi di <i>La Casa de Dora</i>	110
6.2.2. Analisi di <i>Lego Star Wars II</i>	120
6.2.3. Analisi di <i>iAlto a los desastres!</i>	137

Capitolo 7 L'esperienza dei giocatori	151
7.1. L'indagine con il gioco <i>La Casa de Dora</i>	151
7.1.1. Strumento utilizzato	151
7.1.2. Procedura per la raccolta e analisi dei dati	152
7.1.3. Caratteristiche dei partecipanti	153
7.1.4. Risultati sull'esperienza di gioco	154
7.1.5. Relazione tra l'analisi di <i>La Casa de Dora</i> e l'esperienza dei giocatori	156
7.2. L'indagine con il gioco <i>Lego Star Wars II</i>	159
7.2.1. Strumento utilizzato	159
7.2.2. Procedura per la raccolta e analisi dei dati	159
7.2.3. Caratteristiche dei partecipanti	161
7.2.4. Risultati sull'esperienza di gioco	162
7.2.5. Relazione tra l'analisi di <i>Lego Star Wars II</i> e l'esperienza dei giocatori	167
7.3. L'indagine con il gioco <i>iAlto a los desastres!</i>	170
7.3.1. Strumento utilizzato	170
7.3.2. Procedura per la raccolta e analisi dei dati	171
7.3.3. Caratteristiche dei partecipanti	172
7.3.4. Risultati sull'esperienza di gioco	173
7.3.5. Relazione tra l'analisi de di <i>iAlto a los desastres!</i> e l'esperienza dei giocatori	176
Conclusioni	179
Bibliografia	187