

Abstract tesi magistrale: “Serious games e lifelong learning”

**Corso di Laurea Magistrale Interclasse in Scienze dell’Educazione degli Adulti e
Formazione Continua (SPE – SE AFC D.M. 270)**

Anno Accademico 2014-2015

Martina Marsano

Il lavoro di tesi magistrale si propone di analizzare i benefici derivati dell’impiego dei *serious games*, vale a dire videogiochi progettati per fini educativi e formativi, in diversi ambiti dell’istruzione e della formazione degli adulti, nella prospettiva del *lifelong learning*. In particolare, ci si è soffermati sull’impiego dei *serious games* nei seguenti settori: militare, medico, aziendale, accademico, museale e bibliotecario.

In Italia, l’impiego dei *serious games* nell’educazione e nella formazione degli adulti è ancora in una fase iniziale, se non di sperimentazione. Proprio per questo motivo, le principali informazioni riguardo a questo tema provengono dalle esperienze maturate in ambito statunitense e rese disponibili dalle ricerche e dagli studi presenti in rete. Inoltre, per ottenere un quadro maggiormente completo e preciso, si è deciso di svolgere quattro interviste semi-strutturate a esperti sia nazionali sia internazionali. Le interviste sono state svolte tramite il servizio di messaggistica non istantanea, quale la posta elettronica, strumento che ha permesso di raggiungere agevolmente gli esperti presenti sia sul territorio nazionale che internazionale. Gli intervistati sono stati i seguenti:

- *Vindice Deplano*. Esperto in metodologie della formazione in presenza e a distanza, nello sviluppo di learning object (simulazioni interattive), nella progettazione di attività formative. Gestisce il sito *Apprendere/Pensare*, specializzato nel settore della formazione. Attualmente è Consigliere del Direttivo Aif (Associazione Italiana Formatori) del Lazio.
- *Luca Roncella*. Interactive producer e game designer presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano. Da dodici anni, progetta prodotti digitali interattivi per fini educativi e cura attività ed eventi che riguardano i videogiochi e i nuovi media.
- *Peyton Williams*. Direttore del marketing e dello sviluppo economico di Toolwire, compagnia statunitense che si occupa della progettazione e dello sviluppo di *serious games* per fini educativi e formativi.
- *Chirs Carroll*. Data scientist di Knack, compagnia statunitense che si occupa della progettazione e dello sviluppo di *serious games* impiegati per la selezione del personale da parte delle aziende.

Considerati gli studi e le ricerche sul tema e considerate le risposte degli intervistati, è possibile affermare che i *serious games* possono rappresentare strumenti estremamente utili nell’ambito dell’apprendimento permanente. Infatti, mediante la presenza di regole, di elementi sfidanti, di feedback immediati e pertinenti, di obiettivi chiari e di elementi che stimolano la curiosità, i *serious games* consentono di apprendere in modo divertente, riuscendo a catturare l’attenzione e a stimolare la motivazione dei discenti, fattori fondamentali per l’apprendimento. I futuri studi e le future ricerche potranno contribuire a fornire un quadro sempre più completo e dettagliato rispetto all’utilità e all’efficacia dei *serious games* nel settore dell’istruzione e della formazione degli adulti.