

Recensire i giochi on-line

Description La pubblicazione di nuovi videogiochi è sempre in crescita e ci sono costantemente nuovi giochi. Le recensioni giocano un ruolo importante quando i giocatori decidono quali giochi acquistare. Ci sono recensioni professionali pubblicate online, ma anche una grande quantità di recensioni "fan-made", ovvero create dai fan. Questa attività aiuta gli studenti a comprendere la differenza tra giornalismo professionale e recensioni dei consumatori. Aiuta anche a capire la natura delle recensioni dei fan e i pregiudizi ad esse associati.

Tag

- Blog
- Journalism
- News
- Video
- Videogames

Skills

MEDIA E TECNOLOGIA

- Riconoscere e descrivere
- Confrontare
- Valutare e riflettere

NARRATIVA ED ESTETICA

- Riconoscere e descrivere
- Confrontare
- Valutare e riflettere

IDEOLOGIA ED ETICA

- Valutare e riflettere
- Agire

Learning areas

- Professional Competences
- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

Card language

- English
- Spanish
- Finnish
- Italian

Structure

Sessions	1
Duration	45' (Variabile)
Number of participants	10-30 partecipanti
Age	<ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16• 17-18

Materials

- Materiali per scrivere
 - Telefono cellulare o videocamera
 - Internet
-

Process

Key questions

- Emerge nel testo se lo scrittore è un appassionato del gioco o delle serie di giochi?
- Quale tipo di testo è considerato più affidabile?
- Le possibili fonti influenzano l'opinione?

Development

Alla fine della lezione precedente, l'insegnante potrebbe chiedere agli studenti della classe se leggono abitualmente le recensioni dei videogiochi on-line e, se lo fanno, quali e dove.

L'insegnante chiede loro di riflettere sulle loro pratiche.

All'inizio della lezione, l'insegnante discute diversi tipi di recensioni con la classe. La classe discuterà anche i metodi con cui di solito reperiscono informazioni e recensioni sui prodotti multimediali. L'insegnante presenta un paio di siti di recensioni di giochi e alcune recensioni degli utenti, ad esempio Metacritic. Si parla pertanto delle differenze tra i due. (15').

Dopo la discussione iniziale, ogni studente sceglie uno dei suoi giochi preferiti (se non è un gioco, può essere un'applicazione) e cerca recensioni online su di esso e recensioni degli utenti (ad es. Steam, App Store ecc.). (10').

Gli studenti quindi formano delle coppie. In coppia gli studenti presentano diverse recensioni sul gioco scelto e discutono le differenze tra i tipi di testo. Quale tipo di testo potrebbe influenzare la decisione di acquistare di più il gioco? Che ruolo ha l'opinione professionale del gioco per gli studenti? (15').

Le coppie presentano quindi i risultati della discussione all'intera classe. La classe può confrontare le possibili somiglianze o differenze tra le opinioni. (10').

L'insegnante tiene una discussione conclusiva sull'attività. (5').

Evaluation

Nella valutazione, l'insegnante dovrebbe discutere le differenze tra i tipi di testi più approfonditamente, specialmente evidenziando le differenze che emergono tra recensioni professionali e recensioni provenienti da utenti consumatori, che possono essere trovate su Internet.

References for professors

- Metacritic: <http://www.metacritic.com>
- Opencritic: <http://www.opencritic.org>

Author

Tero Kerttula. University of Jyväskylä, Finland - tero.t.kerttula@student.jyu.fi
