

LEARNING CARD

Giocare con la storia

Description Questa attività si basa sul riconoscimento di fatti o personaggi storici reali nel contesto di un videogame che include anche eventi di fiction.

Tag • Videogames

Skills

PRODUZIONE

- Utilizzare software e applicazioni di scrittura
- Creare e modificare disegni e disegni
- Utilizzare gli strumenti di disegno e progettazione

NARRATIVA ED ESTETICA

- Interpretare
- Riconoscere e descrivere
- Confrontare

PRESTAZIONE

- Giocare ai videogiochi

Learning areas • Social Sciences

Card language • English
• Spanish
• Italian

Structure

Sessions	3 - 4 (variabile). A seconda del periodo storico trattato, l'attività può essere più o meno complessa.
Duration	55' (Variabile)
Number of participants	10-30 partecipanti
Age	<ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16• 17-18
Materials	• Valiant Hearts, The Great War o videogiochi simili basati sulla storia reale.

Process

Key questions

- I videogiochi raccontano la storia vera?
- Qual è il rapporto tra videogiochi e storia reale?
- In che modo i videogiochi rappresentano guerre, conflitti o eventi politici?
- Sarebbe possibile raccontare la stessa storia da un altro punto di vista o prospettiva?
- Come e perché le persone "entrano" nella storia?

Development

L'insegnante presenta un certo periodo storico (ad esempio la prima guerra mondiale) che funge da contesto per l'attività didattica (30'-55'). Questa introduzione dovrebbe anche contestualizzare l'attività nell'ambito dei videogiochi. Si raccomanda di informare i genitori o i tutori che l'attività didattica include l'uso di un videogioco.

Gli studenti, d'accordo con l'insegnante, scelgono uno o più videogiochi ambientati in quel periodo storico. Lavorando in coppia o in piccoli gruppi, dovrebbero riconoscere e descrivere personaggi e eventi reali e distinguerli dalla finzione. Per questo, possono consultare tutte le fonti che ritengono necessarie. Questa parte dell'attività può essere svolta a scuola o al di fuori dell'orario scolastico a seconda della disponibilità dei supporti informatici (110').

I gruppi o le coppie raccolgono maggiori informazioni sugli eventi o sui personaggi reali rappresentati nel videogame e preparano una presentazione in Power Point o un poster sul contenuto lavorato. (55').

Fai notare agli studenti l'importanza di integrare ciò che appare nel videogioco con altri testi.

Ogni gruppo o coppia fa una breve presentazione del lavoro svolto. L'insegnante chiede loro di informare anche i compagni di classe delle fonti di informazione utilizzate per confrontare i fatti del videogame (10'-15' di presentazione per ogni gruppo o coppia).

Evaluation

L'insegnante dovrebbe valutare:

- La capacità di comprendere lo sviluppo e la sequenza dell'attività.
- Pianificazione e organizzazione del gruppo di lavoro.
- La capacità di identificare gli eventi più importanti della storia e, soprattutto, i suoi attori e il contesto.
- La ricchezza di fonti utilizzate per raccogliere le informazioni.
- La capacità di sintesi e l'espressione grafica / orale della presentazione finale.

Consigliamo di utilizzare una griglia per valutare l'attività.

References for professors

• Per selezionare i giochi più adatti, si consiglia di utilizzare il seguente database, che include l'età minima raccomandata per ciascun videogame (PEGI): <http://www.pegi.info/>

Author

Óliver Pérez. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (Spain), oliver.perez@upf.edu
Ruth Contreras. Universitat Pompeu Fabra-Barcelona (Spain), ruth.contreras@upf.edu