Videogiochi didattici, anche ad alto livello

Data 20 gennaio 2007
Categoria scienze_varie

Applicando le nuove tecnologie alle tecniche piu' raffinate di comunicazione, i videogiochi entrano a buon diritto tra gli strumenti didattici medici

Qualcuno di voi si ricorda le serie televisive a cartoni animati destinate ai bambini, come “Siamo fatti così”, o simili? Roba superata, i tempi avanzano, ed ora i medici impareranno tramite i videogiochi. O almeno è quello che promuovono due studi presentati allo SMILE 2006, il primo workshop mondiale sulla formazione a distanza in campo medico.
Dal Canada, i ricercatori del College of Medicine dell’University of Saskatchewan hanno verificato come sia utile e funzionale, agli studenti del corso di patologia, l’utilizzo di videogame come strumenti didattici. Sono stati, infatti, sviluppati videogiochi basati su vecchi classici (Snakes and Ladders, Truth and Quiz) contenenti informazioni realtive al corso di laurea. Il feedback è stato molto positivo.
Più legato alla sanità è l’annuncio proveniente da due delle più importanti istituzioni sanitarie olandesi (GGZ Groningen, UMCG, Thuiszorg Groningen), che afferma che gli studenti verranno parzialmente addestrati mediante simulazioni e videogiochi al computer. Impareranno, sembra, a gestire crisi psicotiche e aggressività del paziente mediante simulazioni al computer. Il progetto, “Gaming in Healthcare”, prevede che i partecipanti affrontino situazioni problematiche immersi in una situazione di realtà virtuale imparando a gestirle con successo.
Tempi duri per l’ “allegro chirurgo”!
GuidoZamperini

Fonte: Ultzen H, Willems H. Learning in healthcare by means of games and simulations. SMILE 2006 press release.
Premkumar K, Kanthan R. Digital games as teaching strategy in undergraduate medical education. SMILE 2006 press release.

© 2004 - 2026 Pillole - Registrazione T. di Roma n. 2/06 | stampato il 16/11/2026 alle ore 14:55 | Pagina 1 di 1