



Gino Roncaglia
Mario Cifariello
Roberto Castaldo

INSEGNARE CON LA GAMIFICATION



Introduzione

Questo non è un modulo centrato sull'uso delle tecnologie, ma piuttosto sulla riflessione – sia metodologica, sia immediatamente operativa – legata ai cambiamenti in atto non solo nelle forme di apprendimento e di insegnamento, ma anche nel loro contesto istituzionale, culturale e sociale. È una riflessione che speriamo possa essere occasione di approfondimento, di scoperta e di acquisizione di competenze concretamente utili, ma anche concettualmente ben fondate.

Questa minidispensa approfondisce in particolare il tema della gamification come pratica didattica, presentandone quadro teorico, contesto e campi di utilizzo e mettendone in luce le potenzialità educative. Vengono presentati inoltre strumenti per la creazione di giochi didattici immediatamente spendibili nelle proprie classi.

Coordinamento editoriale: Dario Giovanni Ali

Coordinamento redazionale: Camilla Gili

Per segnalazioni o suggerimenti relativi ai presenti materiali: supporto@rizzolieducation.it

L'Editore è presente su Internet agli indirizzi:

<http://www.mondadorieducation.it> e

<http://www.rizzolieducation.it>

Gruppo Mondadori

Copyright 2020 © Rizzoli Education S.p.A. Mondadori Education

Chiuso in redazione a marzo 2020

INDICE

1. Quadro teorico, definizione, contesto e campi d'utilizzo.....	4
2. Dallo storytelling alla gamification: il piacere di apprendere.....	5
3. Piattaforme a confronto.....	6
4. Creare un gioco didattico.....	7
BIBLIOGRAFIA E LINK UTILI.....	10

1. Quadro teorico, definizione, contesto e campi d'utilizzo

Una delle soluzioni didatticamente più intriganti e maggiormente coinvolgenti è certamente quella della **gamification**, o **ludicizzazione**, sempre più considerata (a ragione) come un ausilio metodologico estremamente facilitante e inclusivo per tutti i percorsi di apprendimento, non soltanto nella scuola.

Notoriamente la vita di ciascuno di noi è scandita da attività e azioni non sempre piacevoli, spesso noiose, ripetitive, magari complesse e articolate, in ogni caso percepite come sgradevoli. E noi tutti siamo istintivamente portati a rimandare, se non a evitare del tutto, quel che consideriamo sgradevole.

È vero che nel codice comunicativo e relazionale degli adulti lo studio e il lavoro sono considerate come attività impegnative ma utili, ed è altrettanto vero che un docente ben conosce il valore educativo di un percorso di apprendimento, ma a chi piacciono le cose sgradevoli? A nessuno, proprio a nessuno!

E allora, come possiamo biasimare il rifiuto immediato e perentorio di un allievo messo dinanzi a un percorso di apprendimento sgradevole e (da lui) visto come inutile?

Troppo spesso le convenzioni proprie del mondo degli adulti finiscono col pesare in maniera eccessiva sulla vita e sulle percezioni dei nostri ragazzi, come per esempio quella secondo la quale il gioco e lo svago vengono naturalmente contrapposti al lavoro. «Il lavoro è utile, duro ma gratificante, il gioco è piacevole ma non è costruttivo». Al più al gioco viene concesso il valore positivo di riposo e di distacco rispetto ai periodi della giornata dedicati al lavoro e allo studio... «Prima il dovere, poi il piacere!».

Ma siamo certi che questa convenzione abbia davvero ragion d'essere?

Non è proprio la costruzione della persona il primo obiettivo di ogni docente e dell'intero impianto educativo di un paese civile? E se tale obiettivo fosse perseguibile in maniera non sgradevole, non sarebbe un enorme passo in avanti?

Volendo definire la gamification, possiamo parlarne come **l'utilizzo dei meccanismi propri del gioco in attività che non sono di puro divertimento**, ed ecco che appaiono subito evidenti le sue enormi potenzialità in ambiti didattici: sfruttare in maniera ragionata le dinamiche ludiche includendole nelle quotidiane attività di docenti e alunni aiuta a rendere intrigante, piacevole e coinvolgente il processo di apprendimento, con ricadute facilmente intuibili in termini di efficienza ed efficacia.

Le applicazioni – anche inconsapevoli o istintive – della gamification sono virtualmente infinite, e i campi di utilizzo sconfinati. Per esempio, nel mondo animale, per i piccoli di tutte

le razze il gioco e la migliore forma di apprendimento, e in palio c'è la sopravvivenza. Se dovessimo elencare tutte le aziende, piccole, medie e grandi, che hanno in tutto il mondo adottato la gamification come approccio privilegiato per la formazione aziendale, non basterebbero interi libri.

2. Dallo storytelling alla gamification: il piacere di apprendere

Se lo **storytelling** è l'arte di facilitare il processo di apprendimento attraverso una narrazione (magari digitale) ricca, articolata e affascinante, viene naturale considerare la gamification come la sua naturale estensione.

L'**approccio narrativo** nella didattica è in grado di arricchire una noiosa lezione frontale, conferendole un alto grado di gratificazione e un accesso meno astratto a concetti complessi, promuovendo processi interpretativi e correlazioni concettuali, e aumentando da una parte il livello di memorizzazione, dall'altra quello di spontanea condivisione e rielaborazione personale di quanto appreso.

Le **dinamiche ludiche**, applicate alla didattica, altro non fanno se non potenziare tutti questi aspetti virtuosi, rafforzando ulteriormente i processi di coinvolgimento, motivazione, socializzazione (si pensi ai giochi di squadra) e sviluppo dell'autostima, rispettando (anzi amplificando) i sei principi di Richard E. Mayer ¹ della comunicazione multimediale:

- coerenza
- ridondanza
- contiguità spazio-temporale
- modalità
- multimedialità
- stile non formale

La gamification è certamente un sentiero da esplorare con curiosità ed entusiasmo, visto che esso può condurre al falso paradosso del **piacere di apprendere**.

¹ Cfr. Richard E. Mayer: Multimedia Learning, New York, Cambridge University Press, 2001.

3. Piattaforme a confronto

Non ha molto senso, in questo periodo di continua trasformazione ed evoluzione degli strumenti a disposizione e delle tecnologie di riferimento, indirizzare l'attenzione su un unico prodotto (app, web application o altro genere di software) in grado di portare la gamification in classe, tanti e variegati sono gli approcci possibili e immaginabili.

Abbiamo quindi scelto di impostare la trattazione su un'applicazione web di gioco didattico gratuita (Kahoot!), e di dare qualche cenno su un'altra a pagamento (Seppo); si tratta di piattaforme radicalmente diverse tra loro per impostazione, struttura, funzionalità, e il nostro obiettivo non è tanto di suggerire l'adozione di questa o quella piattaforma, quanto di riferire il nostro discorso a concrete soluzioni immediatamente operative che riteniamo sfruttino al meglio alcune delle possibilità maggiormente emblematiche offerte dall'approccio ludico, senza per questo chiudere gli occhi sulle decine di altre applicazioni che già esistono o che vedranno la luce nei prossimi tempi.

Le applicazioni che esamineremo in questa sede sono:

- **Kahoot!:** piattaforma gratuita per la creazione di quiz, sondaggi e discussioni da erogare in classe;
- **Seppo:** piattaforma a pagamento (account di prova gratuito) che permette di progettare giochi *territoriali*, basati su mappe reali o di fantasia, e di seguire le attività dei partecipanti che vengono geolocalizzati in caso di esecuzione sul territorio.



Fig. 1 Kahoot!

In entrambi i casi gli allievi vengono coinvolti in primissima persona e sono chiamati a interagire con il gioco, tra loro e con il docente per mezzo dei loro dispositivi mobili, in piena filosofia **BYOD** (Bring Your Own Device).

Quel che varia tra Kahoot! e Seppo è la complessità del gioco sviluppabile, le possibili modalità di interazione tra docente e allievi, e la tipologia di attività realizzabili.

Sotto tutti questi punti di vista, Seppo si pone su un livello diverso, ma questo non significa che possa definirsi migliore in assoluto, non sempre la complessità è sinonimo di maggiore efficacia.

Anzi, strumenti semplici e immediati come Kahoot! si lasciano spesso preferire grazie alla licenza gratuita e alla curva di apprendimento estremamente alta, il che favorisce la nascita e il progressivo sviluppo di una grande comunità di utenti, generalmente ben disposti a

condividere i propri materiali e a scambiare opinioni.

Non è facile trovare piattaforme di questo genere localizzate in lingua italiana, ma questo non deve rappresentare per noi (e per i nostri allievi) un ostacolo: la lingua del web è l'inglese, molte applicazioni e siti web non nate nel nostro Paese sono e saranno sempre in inglese (Seppo dovrebbe pubblicare a breve la versione anche in italiano), pertanto non dobbiamo farci intimorire da qualche parola, peraltro assai semplice, in inglese... Semmai approfittiamo dell'occasione che queste applicazioni ci regalano: quella di abituare i nostri ragazzi (qualunque sia la loro età) a utilizzare la lingua inglese che dovrà affiancarsi nell'uso quotidiano a quella italiana, e la cui padronanza rappresenta ormai una competenza irrinunciabile.

Nelle schede di approfondimento dedicate focalizzeremo la nostra attenzione su attività pratiche che condurranno alla creazione di semplici applicazioni ludiche, e che saranno esplicitamente riferite alle caratteristiche e alle funzionalità di Kahoot! e di Seppo, così da mantenere un forte legame tra aspetti teorici e laboratoriali, e rapportarsi sempre alla concreta praticabilità e replicabilità delle soluzioni proposte.

La nostra attenzione si concentrerà sia sulle funzionalità **teacher-oriented**, quelle cioè studiate perché il docente possa creare il suo gioco didattico sfruttando al meglio le peculiarità della piattaforma in esame, sia su quelle destinate alla fruizione del gioco da parte degli studenti/concorrenti.

4. Creare un gioco didattico

Generalmente la creazione di un account non richiede troppo tempo o difficoltà: la tendenza sempre più diffusa è quella di non asfissiare il nuovo utente con decine e decine di campi da riempire, ma di invogliarlo a provare la piattaforma rendendogli semplice e immediato l'ingresso.

La creazione di un gioco didattico, su qualsiasi piattaforma, è in qualche modo assimilabile allo sviluppo di contenuti didattici digitali, e quindi non può prescindere da un'attenta fase di progettazione che dovrà necessariamente tener conto dei destinatari e del **progetto classe** che su di essi viene modellato all'inizio di un periodo di apprendimento. Andranno debitamente considerati i livelli di partenza, gli obiettivi disciplinari e le competenze trasversali, al cui raggiungimento deve essere finalizzata ogni attività didattica, anche ovviamente quella di gioco.

Qualsiasi sia la piattaforma di gioco didattico utilizzata, ogni gioco deve basarsi su un **obiettivo** chiaro e non equivocabile. Solo così i giocatori avranno la possibilità di calarsi nella

situazione e di immedesimarsi nella storia e nei personaggi, dando vita a una partecipazione attiva e consapevole

È quindi fondamentale **raccontare** il gioco in maniera chiara, esplicita, inequivoca. In questo troviamo nuovamente molti punti di contatto con lo storytelling, che fa della narrazione il cardine dell'azione educativa e il facilitatore del processo di apprendimento. In un gioco didattico digitale, la narrazione dovrebbe potersi estendere per tutta la durata di una partita o comunque di una sessione, così da garantire un'immersione costante dei partecipanti nel contesto desiderato.

All'inizio dell'attività vanno anche presentate ai partecipanti tutte le altre caratteristiche del gioco, e in particolare:

- **obiettivo:** quali attività vanno portate a termine per puntare alla vittoria?
*L'obiettivo in Kahoot! è davvero semplice: rispondere a tutte le domande (nel caso dei Quiz e dei Jumble) nel minor tempo possibile.
Su Seppo è possibile creare storie e definire obiettivi in maniera molto più articolata;*
- **durata:** quanto dura una partita? Dieci minuti? Due ore? Una settimana?
*La durata di un Kahoot! dipende dal numero di domande presenti in un Quiz e dal tempo che il giocatore ha a disposizione per rispondere a ciascuna domanda, tempo impostabile (min 5 sec, max 120 sec per ciascuna domanda) in fase di preparazione da parte del docente.
Seppo lascia al docente piena libertà di avviare una partita e di terminarla quando egli ritiene più opportuno, anche all'improvviso durante una sessione;*
- **regole:** che cosa è ammesso? Che cosa è vietato? Le regole devono stabilire in maniera chiara gli ambiti, i contesti, eventuali paletti, le procedure e le conseguenze, e devono prefigurare in maniera fedele gli effetti delle azioni del giocatore durante il gioco.
*I Quiz e gli altri giochi di Kahoot! sono semplici al punto di non richiedere regole riguardanti la dinamica interna, al più il docente dovrà decidere se assegnare i punti, che genere di collaborazione tra gli studenti sia ritenuta accettabile durante il gioco, e se siano consultabili delle fonti durante lo svolgimento del gioco.
Seppo prevede uno specifico campo in cui raccontare ai giocatori le regole del gioco; storia e regole verranno presentate al giocatore prima di avviare il gioco.*

Un po' tutte le piattaforme di gioco danno la possibilità di iniziare la sessione con una narrazione (testuale, meglio se multimediale) che verrà presentata agli allievi prima di avviare la partita. Lo scopo è quello di introdurre il gioco, farne cogliere tutti gli aspetti essenziali e il relativo contesto, ma anche di favorire il corretto posizionamento dell'allievo all'interno della storia e delle dinamiche (disciplinari, spazio/temporali) che essa prevede.

E adesso, giochiamo in Coopetizione!

Dopo aver progettato e realizzato i nostri giochi, vediamo come impostare, avviare e gestire

una partita, considerando sempre e comunque le grandi differenze esistenti tra le due piattaforme che stiamo esaminando e le diverse applicazioni in classe e fuori che esse supportano.

Uno dei capisaldi della gamification si fonda sulla partecipazione degli alunni al gioco individualmente o in gruppo, a seconda che il docente desideri privilegiare l'aspetto competitivo o quello cooperativo. È abbastanza chiaro però che la possibilità di affrontare assieme, in gruppi magari a geometria variabile, le difficoltà di una qualsiasi sfida didattica, attribuisce a quest'ultima un sapore e un interesse particolare. Si manifestano in questi casi le tipiche dinamiche di **coopetizione**, un termine mediato dal mondo anglofono e riferito originariamente alla cooperazione – limitata a specifiche aree di business – tra aziende solitamente in competizione tra loro. In questo caso gli allievi della stessa squadra cooperano e collaborano tra loro, uniscono gli sforzi finalizzandoli al raggiungimento di un comune traguardo, mentre se impegnati in giochi individuali finirebbero col concentrare la loro attenzione sul tentativo di prevalere sugli altri compagni.

Da quanto detto in precedenza, appare chiaro come le piattaforme Kahoot! e Seppo differiscano tra loro anche per le modalità di svolgimento del gioco.

Le due piattaforme di gioco ben rappresentano la vastità del mondo gamification e le possibili, infinite varianti delle dinamiche ludiche applicate in ambito didattico. La scuola, anche grazie alla gamification, ha concrete possibilità di lasciarsi definitivamente alle spalle i vecchi modelli trasmissivi, senza per questo rinunciare alla complessità e ai suoi obiettivi più elevati che, proprio grazie ad approcci meno tradizionali ma enormemente più efficaci (in quanto fondati sulla motivazione come motore dell'apprendimento), potranno essere conseguiti quasi giocando.

BIBLIOGRAFIA E LINK UTILI

- Richard E. Mayer. Multimedia Learning, New York, Cambridge University Press, 2001.
- <https://kahoot.it/>
- <https://seppo.io/>