

Vittoria Paradisi

# Imparare giocando: la *gamification* applicata alla didattica

---

## Imparare o divertirsi?

*“Per insegnare bisogna emozionare. Molti pensano ancora che se ti diverti non impari”* (Maria Montessori)

Il termine *gamification* indica l'insieme delle caratteristiche e delle tecniche del gioco mutate in contesti diversi da quelli del puro e semplice divertimento: nel caso della scuola, si parla di *gamification* come arte di rendere divertente e giocoso il processo di apprendimento.

In definitiva si tratta di applicare i principi del gioco nel campo dell'insegnamento al fine di ottenere studenti coinvolti, impegnati e desiderosi di imparare. La *gamification* introduce concetti come badge, livelli, successi e punti di gioco per la classe. Gli studenti sono ricompensati quando hanno successo, ma non sono penalizzati (o non lo sono in modo troppo duro e irrecuperabile) quando non lo hanno. Con l'introduzione di un sistema di premi senza pene dure, gli studenti non hanno paura di provare e di mettersi in gioco: rimuovendo la paura del fallimento, inconsciamente li incoraggiamo ad imparare.

Se ci riflettiamo, comprendiamo come per i bambini piccoli imparare è il gioco più bello di tutti: ogni cosa è un gioco, tutto ciò che c'è intorno viene esplorato e sperimentato perché ancora sconosciuto.

I giocattoli vengono utilizzati per un tempo piuttosto breve perché ogni oggetto è un possibile giocattolo e quindi tutto va toccato, annusato, assaggiato: al contrario di quanto vorrebbero mamma e papà tutto, ma proprio tutto, finisce prima o poi per attirare l'attenzione del bambino che non può essere limitata agli oggetti per lui appositamente acquistati.

Eppure ad un certo punto il binomio gioco/apprendimento si spezza: o si gioca o si impara.

È possibile ricomporre questa frattura?

In fondo, l'idea che si possa coniugare apprendimento e gioco non è affatto nuova.

È possibile veicolare concetti, esercitare abilità e costruire competenze tramite attività ludiche, soprattutto in un mondo, come quello odierno, in cui gran parte dei ragazzi spende moltissimo tempo in attività come quelle dei videogame, così appassionanti da creare, in certi casi, una vera e propria dipendenza?

Numerosi sono gli elementi che catturano l'attenzione dei ragazzi:

- una grafica accattivante;
- l'interattività che dona la sensazione di sentirsi protagonisti e quindi di intervenire in prima persona, decidendo, guidando e costruendo man mano il proprio percorso;
- il feedback in tempo reale e quindi il premio o la possibilità di riprovare se si è fallito;
- la strutturazione per livelli;
- la sorpresa nello scoprire le nuove prospettive e i nuovi scenari man mano che si avanza;
- gli elementi sfidanti che mettono in moto un meccanismo di ricerca di soluzione per poter procedere.

Possiamo dunque ragionare sulla prospettiva di introdurre gli elementi sopra elencati, o almeno alcuni di essi, nel percorso di apprendimento scolastico, al fine di renderlo più coinvolgente, attrattivo e dunque efficace?

Uno dei modi più semplici per iniziare a inserire l'aspetto ludico in classe può essere quello di dare agli studenti il tempo individuale per cimentarsi in giochi educativi sia come parte di una lezione sia come ricompensa.

Il paragone precedentemente fatto con i videogame non significa però che gli aspetti ludici possono essere proposti solo attraverso attività digitali: di seguito vedremo qualche esempio anche di *gamification* "analogica".

Molti docenti stanno già raccogliendo questa sfida: con strumenti analogici o digitali, essi cercano di portare il concetto di *gamification* nella pratica didattica quotidiana.

Vediamo alcuni strumenti adatti a questo scopo.

---

## Il gioco digitale

I nostri studenti, lo sappiamo bene, hanno molta più dimestichezza di noi con i giochi digitali ma questo ha comportato, nel tempo, un abbassamento del tempo di attenzione. Nel contempo, sono molto più reattivi quando stimolati: la capacità di essere "multitasking" è stata implementata e bisogna far leva su nuove metodologie che permettano di aumentare la motivazione.

Esistono numerosi siti e app che consentono di rendere l'apprendimento di alcuni concetti meno ostico e più divertente. Vediamo alcuni esempi.

### **Kahoot**

(<https://getkahoot.com> per creare quiz - <https://kahoot.it> per giocare)

Il sito permette di creare quiz che vengono poi proposti agli studenti con un metodo assolutamente coinvolgente: la domanda è proiettata alla LIM, insieme alle quattro risposte, ciascuna delle quali è abbinata a un simbolo e a un colore. I ragazzi, dal loro tablet, scelgono la risposta corretta con un tocco.

Il coinvolgimento è dato, oltre che dalla struttura a quiz, sia dalla presenza di un timer e di un suono che stimolano i ragazzi ad affrettarsi a dare la risposta, sia dal fatto che, dopo ogni risposta, i ragazzi scoprono se hanno dato quella corretta (e, in caso contrario, qual era quella giusta) e sul

monitor viene visualizzata la classifica. In alto svetta chi ha risposto correttamente e nel minor tempo. Il gioco riscuote notevole successo tra i ragazzi e può essere disputato anche a squadre: in questo caso ci sono alcuni secondi tra la proiezione delle domande alla LIM e la possibilità di rispondere, per permettere ai membri di confrontarsi e decidere insieme qual è la risposta corretta. Provate Kahoot con i vostri alunni e i boati di gioia che esploderanno in classe vi confermeranno il livello di gradimento di questo gioco!

### **Classdojo**

([www.classdojo.com](http://www.classdojo.com))

Classdojo è un'app che permette di creare classi virtuali inserendo gli alunni, ognuno dei quali viene rappresentato da un avatar, un mostriattolo colorato dall'aspetto divertente e simpatico. A questo punto parte la "gara" poiché si assegnano punteggi positivi o negativi a ciascun alunno in base ad indicatori già predisposti ("aiutare gli altri", "compito svolto", "impegno" ecc.) che possono però anche essere implementati o sostituiti a discrezione del docente. Allo stesso modo, si possono formare gruppi i cui membri saranno premiati o penalizzati insieme, in base al loro comportamento. Avere una gratifica immediata, sotto forma di punteggio che permette di sentirsi impegnati in una competizione, rientra appunto nelle caratteristiche della gamification: merito aggiuntivo di Classdojo è quello di valorizzare l'aspetto formativo-educativo e comportamentale. I progressi possono essere visualizzati dagli alunni ma anche dai genitori (tramite apposito codice personale), così come eventuali post, foto e allegati che l'insegnante vorrà inserire giorno per giorno. Inclusi all'interno del programma anche altre funzioni utili tra cui il timer e la "selezione casuale" che permette di estrarre a sorte alunni (per eventuali lavori o per la formazione di gruppi) in modo del tutto randomizzato.

### **Learning apps**

(<https://learningapps.org/>)

Learning apps è un'applicazione web che permette di reperire quiz interattivi e autocorrettivi che possono essere inseriti direttamente nei contenuti didattici, ma anche creati o modificati dagli utenti stessi online.

Tra le opzioni più accattivanti ci sono:

- "il milionario" quiz che ripropone il famoso format tv, con una domanda, associata ad un premio di valore sempre crescente, e quattro risposte possibili;
- la "corsa di cavalli" quiz che permette al giocatore di immedesimarsi in un fantino il cui cavallo avanza ogni volta che la risposta è corretta. In caso di risposta errata invece ad avanzare è il cavallo avversario: lo scopo è ovviamente raggiungere il traguardo per primi!
- "ordina sulle immagini" attività interattiva che prevede l'inserimento di etichette in un'immagine: per esempio le regioni nella carta politica italiana, elementi geografici su una carta fisica, le singole parti della struttura sull'immagine di un edificio, ecc.
- "cruciverba" e "crucipuzzle" esercitazioni che si basano sui noti giochi di parole omonimi.

Su Learning apps è possibile sfidare il pc oppure degli amici, scegliendo un avatar tra quelli proposti. Nel caso di errore si può riprovare e pertanto migliorare la propria prestazione.

### **Tynitap**

([www.tinytap.it](http://www.tinytap.it))

Tynitap è un applicativo gratuito che consente la realizzazione di giochi personalizzati: si possono infatti creare pagine virtuali complete di domande, immagini, stickers, sfondi colorati, indicazioni vocali posizionate ad hoc, "puzzle" realizzati ritagliando le proprie immagini, musica.

È inoltre possibile scegliere la modalità "challenge" impostando il timer e avviando così la realizzazione di una classifica. L'app è disponibile sia per iOS che per Android.

## Il gioco analogico

Per proporre le attività didattiche in modo ludico possiamo anzitutto partire ripescando il “fanciullino” di pascoliana memoria che è in noi: che cosa ci diverte? Che cosa ci divertiva quando avevamo l’età dei nostri alunni?

Ogni età ha i suoi “giochi” ma in fondo alcuni elementi sono comuni ai giochi da grandi e a quelli da piccoli: la sfida, anzitutto. E, per la maggior parte dei giochi analogici, gli oggetti propri del gioco (la palla, i mattoncini, le pedine, il fazzoletto, ecc). Due elementi, la sfida e l’oggetto/gli oggetti, attorno ai quali appunto si possono creare attività ludiche di apprendimento.

Qualche esempio?

### **Gioco indovinello a squadre “in movimento”**

Anzitutto le domande da porre agli alunni vanno trasformate in indovinelli, così da stimolare la curiosità e il ragionamento. Inoltre, i ragazzi vengono divisi in squadre, ad ognuna delle quali viene assegnato un foglio su cui appuntare le risposte. Le domande-indovinello vengono “sparpagliate” per l’aula, ad esempio appese alle pareti. A inizio gara ogni squadra viene posizionata davanti ad un indovinello. L’insegnante deciderà quanto tempo assegnare per la risoluzione di ogni indovinello e, passato quell’arco di tempo, ad esempio un minuto, suonerà un campanello. Al suono del campanello ogni gruppo dovrà spostarsi all’indovinello successivo, scorrendo in senso orario. Durante lo svolgimento della gara dunque ogni gruppo dovrà confrontarsi parlando a bassa voce, per non dare suggerimenti agli “avversari”, e decidere unanimemente quale risposta scrivere. Alla fine del “giro” degli indovinelli si procederà alla correzione e ovviamente la valutazione verrà assegnata in base al numero di risposte corrette inserite nella scheda assegnata. Un’alternativa a questo gioco può prevedere che vengano subito assegnati tutti gli indovinelli a ciascuna squadra: appena terminata la risoluzione, la squadra dovrà suonare il campanello. In questo caso si aggiunge un altro elemento di sfida: quello del tempo, di cui ovviamente la valutazione dovrà tenere conto!

### **Il domino adattato**

Per realizzarlo bisogna costruire una serie di carte, contenenti una domanda ed una risposta sull’argomento scelto, che possono essere accostate solo se sono coerenti tra loro. Una carta in cui ci sia, ad esempio, a sinistra “1789” e a destra “Quale re fu decapitato durante la Rivoluzione francese?” potrà essere agganciata a sinistra soltanto con una carta recante la domanda “Quando scoppiò la Rivoluzione francese?” mentre a destra soltanto con una carta recante la risposta “Luigi XVI”. Ovviamente il domino può essere realizzato anche dai ragazzi stessi, su supervisione dell’insegnante, in classe.

### **I giochi di ruolo**

Far immedesimare i ragazzi in una figura che possibilmente deve risolvere un problema, trovare una soluzione a un caso concreto. Dallo storico al biologo, dall’investigatore all’agente di viaggio, dal giornalista al direttore di un museo, questa tipologia di attività coinvolge i ragazzi, li fa sentire “grandi” e responsabili perché impegnati in un compito diverso da quello di studente, proiettandoli nel mondo reale ma in modo giocoso.