In questo numero

Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie

di Matteo Uggeri

Musicista, sound designer, grafico, illustratore ed esperto di innovazione didattica e gamification

Fondazione Politecnico di Milano / Grey Sparkle / AIPS

matteo[dot]uggeri[at]gmail[dot]com

"Allora, bambini, io ho qui questa lista di compiti da fare assieme, siete pront...?"

"Bleah! Che schifo i compiti", interviene Giovanni prima ancora che il maestro, seduto al tavolino accanto a lui e ad altri 4 bimbi di 9 anni, concluda la frase.

"Mhh, dici? Ma se uno dei compiti fosse fare delle urla speciali e registrarle?"

Giovanni sgrana gli occhi, fissa prima il maestro, poi il foglio, e resta in silenzio, attento e incuriosito.

È quanto successo in occasione di una game jam organizzata presso la Biblioteca di Rozzano, con una classe 4a, e volta alla realizzazione, in sole quattro ore, di un *serious game*, ossia un gioco con una valenza che un tempo si sarebbe definita didattica, e che io oggi preferisco chiamare *trasformativa*, ossia un gioco che, oltre ad intrattenere, è intenzionalmente volto ad operare un cambiamento (di comportamento, di conoscenze…) in chi lo usa[1]. Ne trovate i dettagli nell'articolo in questo numero a cura di Luca Roncella e del sottoscritto, che era appunto 'il maestro' in questione. Ma maestro non sono, ed in quell'occasione sono stato solo un facilitatore, assieme appunto all'amico Luca, *game designer* di professione, di un laboratorio nel quale l'elemento del gioco era centrale ed era inteso in due delle tante accezioni che lo caratterizzano (ognuno ha le proprie, sia sul gioco in quanto tale sia su quello *serious*, e a tal proposito rimando al bell'articolo di stampo più teorico di ***Coccimiglio*** e ***Riolo***).

[1] Sulla definizione di serious game, o anche sul termine da usare in luogo di questo (applied game, learning game…), troverete ampia e non sempre indispensabile letteratura. In questo contesto, ci basta la definizione che ne danno proprio due dei contributori di questo numero; Coccimiglio e Riolo, nel proprio articolo: "i serious games, pur condividendo i funzionamenti di base e le caratteristiche salienti con i videogiochi 'tradizionali', ne differiscono perché pensati unicamente, o per la maggior parte, in vista di un risultato educativo-formativo specifico."

In questo nostro caso, il gioco era:

1. **un momento creativo e comunitario:** eravamo tutti assieme, bambini (25), maestre (2, vere) e facilitatori (io e Luca), nonché i bibliotecari (2) per giocare con la nostra capacità inventiva e creativa;
2. **un artefatto concreto,** un 'vero' videogame che i bambini avrebbero con noi progettato, creato e condiviso in seguito con altri.

Figura 1 - Matteo Uggeri con i bambini del 'gruppo musiche ed effetti sonori' della game jam (foto di Giuseppe Bartorilla)

Mi si perdoni quindi l'autoreferenzialità di iniziare questo editoriale parlando della mia stessa esperienza, ma confesso che, da quando ho iniziato questa complessa e sfidante avventura di curare il numero di Bricks che vi accingete a leggere, ho più volte, come il succitato Giovanni, strabuzzato gli occhi di fronte alle trovate illuminanti che gli autori dei 13 articoli andavano a introdurre. Mi piace citare l'episodio dell'incipit perché a mio avviso racchiude in un toccante esempio quella che è, secondo il sottoscritto, **la più mirabolante potenzialità del gioco, ossia quella di sovvertire le regole, magari imponendone (o meglio: proponendone!) di nuove, andando così a scardinare gli effetti deleteri che - spesso - la didattica e la formazione tradizionali si portano appresso.** Giovanni era stato assegnato di peso dalle maestre al gruppo che del gioco in questione avrebbe curato la parte sonora (appunto urla e rumori d'ambiente, nonché musiche). Questo perché, mi fu spiegato, era 'quello che disturba sempre' e, dato che il gruppo dei 5 bambini addetti ai suoni sarebbe stato portato da me in una stanza separata, lì non avrebbe potuto più di tanto nuocere. In verità quel bambino è diventato l'elemento trascinante dell'intero gruppo,

si è appassionato all'attività con slancio e, soprattutto, naturalezza. Quest'ultima caratteristica è proprio ciò che è stato sbloccato dalla situazione ludica: si è come dimenticato che stava in qualche modo studiando, apprendendo. Esistono parecchie ricerche e pubblicazioni (su tutte consiglio un libro di Betty Edwards[2]) sullo sblocco della parte creativa ed evolutiva del nostro essere (è riduttivo parlare solo del cervello), ed il gioco può essere una di quelle. Voglio sottolineare la non assoluta centralità del cervello nel mio discorso per varie ragioni, sempre riferendomi a quell'episodio: quel bambino, ed i suoi quattro compari, avevano a disposizione i meravigliosi spazi della biblioteca di Rozzano, su più piani, e ricavata in parte da un vecchio mulino, con tanto di ingranaggi e ruota. Hanno quindi corso, saltato, battuto ringhiere, suonato porte cigolanti, battute le mani, e quindi giocato fisicamente. È questa una dimensione che resta indispensabile quando si parla di sviluppo della persona, e se si vuole parlare di gioco.

E qui veniamo ad un altro punto: il digitale. Un salto, dalle corse sulle scale agli occhi fissi dei bimbi sull'iPhone di mamma, no? Il mio sforzo, nell'invitare gli autori di questo numero a contribuire, è stato proprio questo, ossia **cercare di lavorare assieme per confondere, volutamente, i confini tra digitale e analogico, tra videogame e gioco in scatola, tra reale e virtuale, tra giochi commerciali e serious.** Troverete quindi articoli che spaziano da esperienze esclusivamente 'analogiche' dove carta, forbici pennarelli e parole (in latino! leggete il contributo di ***Federica Scarrione,*** illuminante) la fanno da padrone, ai nuovi confini della realtà virtuale e dei mondi che questa sta spalancando dalla formazione aziendale alla scuola. Il collega ***Petar Mavrodiev,*** nella rubrica dall'estero, ci accompagna in un immersivo mondo VR in esplosione come un fantascientifico Virgilio più vicino a William Gibson che a Dante. Mentre scrivo tutto questo, rifletto proprio su questa bizzarra similitudine, perché anche qui si parla di inferni, purgatori e paradisi: l'articolo del collega ***Ravotto,*** che ci racconta le sue impressioni sul recente libro "The Game" di Baricco, si apre con l'immagine di due bimbi ancora su passeggino che sono appunto assorbiti da giochini sui rispettivi (2!) telefoni di mamma. Per me, che sono anche padre, una visione piuttosto infernale, ma che, proprio anche in quanto genitore, in fondo capisco e parzialmente giustifico. Il punto è che quegli oggetti esistono, sono usati, sono permeanti, sono quasi indispensabili (provate a fruire di un servizio dell'INPS senza usare device digitali). Allora, la domanda fondamentale è sempre la stessa: **come usarli, e come veicolare attraverso di essi una forma di apprendimento e di trasformazione che vada in direzioni costruttive e positive per gli individui e la società. Dove in tutto questo la scuola resta il nodo fondamentale, nonostante i politici di troppe nazioni fingano di dimenticarsene** (o se ne ricordino solo a fini manipolatori).

[2] "Disegnare con la parte destra del cervello", di Betty Edwards, Longanesi, Milano

Figura 2 - Un'immagine da "20 Mesi", che - a suo modo - ben illustra anche il concetto di empatia.

Scrive bene, benissimo ***Matteo Pozzi,*** autore dell'articolo che racconta il perché di un videogame sulla resistenza, "20 Mesi", quando dice che **"il (video)gioco è il mezzo più empatico e contemporaneo per fare cultura." La parola "empatia" è forse la chiave di tutto il discorso gioco, poiché il gioco, a differenza di altri medium, consente di essere noi in prima persona i protagonisti,** ancora più di altri medium più o meno tradizionali. Se io sono 'qualcun altro', se mi immedesimo in un guerriero, una fata o un astronauta, per un po' *sarò* quella persona. Non a caso in molti giochi il primo *step* è la scelta del proprio *avatar* (vedi ad esempio in "FunGo", gioco per apprendere la matematica, di cui ci parlano ***Eugenia Taranto*** e i suoi colleghi), è l'impersonificazione in un altro, differente essere umano. In questi tempi di separazionismi, secessioni e campanilismi di sorta, l'empatia è il prerequisito fondamentale per l'inclusione (e non a caso ci colleghiamo anche al tema del precedente numero di questa rivista). Ben due articoli citano il gioco di grandissimo successo "This War of Mine", che nel proprio articolo sui giochi da tavolo ***Roberto Vicario*** ci descrive come un gioco "che mette i giocatori nei panni di rifugiati durante una vera e propria guerra civile. La gestione della colonia, la necessità di trovare cibo, acqua e riscaldare la casa, passa attraverso una serie di scelte narrative (contenute all'interno di un vero e proprio diario delle storie) che sono state scritte prendendo spunto da fatti realmente accaduti durante alcune delle più sanguinose e recenti guerre civili." E se pensate che la cosa di per sé presenti anche degli aspetti sinistri e pericolosi, su tutti la banalizzazione di un dramma atroce, possiamo discuterne. Però ricordiamoci che bambini, ragazzi e molti adulti giocano comunque, come ci ricordano le importanti statistiche che aprono l'articolo sul progetto "Gaming Horizon" di ***Marcello Passarelli*** e colleghi (e che si chiude con un riferimento al corposo "Manifesto" per migliorare, nel senso del bene comune, l'impatto dei videogiochi nella società), e che quindi meglio se lo fanno con un gioco di questo tipo. In più, come per ogni cosa, è bene che ci sia qualcuno con loro mentre affrontano il gioco. "This War Of Mine" esiste sia come videogioco che come gioco da tavolo, ed è anche in questa

forma che ***Debora Mapelli*** e ***Alberto Raimondi*** ne parlano invece nell'articolo sul gioco nelle biblioteche, citando situazioni nelle quali appunto persone di ogni fascia d'età giocano assieme.

Capite quindi come parlare di *gamification*, parola tanto di moda e in quanto tale già obsolescente, che ci siamo ritrovati quasi a 'dover' mettere nel titolo del numero, significa abbracciare molti mondi e pratiche, da quelle ormai 'classiche' dei serious games (vedi gli articoli del mio collega ***Menon*** sullo sviluppo di giochi per addestrare all'Information Literacy) a quelle dirompenti delle *escape room,* sulle quali ci illuminano ben 3 articoli (di ***Anna Rita Vizzari, Andrea Basini e Astrid Hulsebosch***).

Figura 3 - il gioco da tavolo "This War of Mine".

Il tutto ha delle regole comuni, delle molteplici leve che fanno sì che 'gamificare' (parola orrenda, ma non abbiamo più paura ad usarla) esperienze di apprendimento diventi qualcosa di sempre più fattibile e alla portata di tutti. Non è una faccenda priva di sforzo: bisogna imparare a far giocare, a progettare i giochi, le esperienze ludiche, e la speranza che questo numero di Bricks vi aiuti a farlo è ciò che ci ha animati nei mesi di preparazione. È anche per questo che sono stati inseriti articoli con contenuti che coniugano l'esempio pratico alla teoria, come quello sulle 8 leve motivazionali del ricercatore Yu-Kai Chou che ***Alessandro De Chirico*** e ***Matteo Bordoni*** ci raccontano, per farci capire, ad esempio, che "un errore comune è considerare la gamification come una strategia educativa composta esclusivamente da punteggi e da senso di competizione." Dimentichiamo allora la logica di 'vince chi

arriva primo', dei premi, delle gare, di chi è il più forte, che ci riporta alla visione infernale evocata nell'incipit dell'articolo di Ravotto. Tornando alla similitudine con Virgilio, se possiamo osare, il paradiso è un luogo dove **il gioco è motivazione all'apprendimento, è inclusione, è creatività, è empatia e rivoluzione.** Sempre in quell'articolo, l'autore ricorda con una malcelata malinconia come nel 1956 il suo maestro "aveva costruito un grande circuito, chiedendoci di portare da casa una macchinina quale segnaposto: ogni voto veniva poi tradotto in un suo avanzamento sulla pista". Oggi quello che è cambiato, o che secondo me dovrebbe cambiare, non è tanto il digitale. Con il software free Socrative[3] questa cosa della gara oggi la possiamo fare tutti, a scuola o in azienda, e la si poteva appunto fare 60 o 100 o 1000 anni fa. **Ciò che deve cambiare è l'attitudine con cui si fa, l'obiettivo didattico e formativo, l'attenzione a quelle soft skills, o transversal skills, o 21st century skills, o competenze trasversali, come le si voglia definire[4], che fanno diventare grandi, che accrescono mente, corpo e anima.** E se proprio vogliamo essere luddisti, come è giusto che in parte sia, perché l'uomo teme il cambiamento e la novità e perché siamo tutti stanchi di password, app, schermate, siti INPS ed esperienze virtuali, il libro c'è ed è qui - spero - per restare. Anche se pure lui si sta trasformando: la casa editrice Babalibri diventa anche Babagiochi, e ***Francesca Archinto*** e ***Paola Avella*** raccontano come alcuni libri da loro editi, tra cui proprio la presa in giro dell'attitudine prevaricatoria e competitiva "Sono io il più forte!", sono stati trasformati in giochi da tavolo.

Figura 4 - Un'immagine dal libro (nonché dal gioco) "Sono io il più forte."

[3] Socrative (https://www.socrative.com/) è "un semplice sistema per effettuare verifiche in classe che dà al docente la possibilità di interessare i propri studenti con una serie di esercizi di verifica anche in forma di gara o di gioco" - dal sito Insegnanti 2.0, consultato a novembre 2018 - https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2013/11/02/socrative-sistema-smart-per-verifiche-quesiti-quiz-e-sondaggi/

[4] Forse può bastare la definizione che ne dà Wikipedia: "Con competenze trasversali si intendono quelle caratteristiche personali dell'individuo che entrano in gioco quando egli risponde ad una richiesta dell'ambiente organizzativo e che sono ritenute essenziali in ambito lavorativo per trasformare una conoscenza in comportamento. Il termine è dunque utilizzato per indicare capacità ad ampio spettro, non specifiche di una professione o di un ambiente organizzativo ed applicabili a compiti e contesti diversi." - Wikipedia [Dicembre 2018] - https://it.wikipedia.org/wiki/Competenza_trasversale

Siamo in un momento di transizione, come tutti i momenti, e di fatica, come forse lo è ogni fase della vita di ognuno di noi. Genitori e docenti, che so essere i principali fruitori di questi articoli, sono chiamati in prima persona come principali attori di questo cambiamento forte e veloce, e a tal proposito calza a pennello l'articolo a cura del ***Gruppo Ricerca e Sviluppo Centro Studi Erickson*** sul progetto Expert Teacher, che illustra i nuovi profili dei docenti, quasi utopici se li pensiamo calati nelle nostre scuole pubbliche sempre più mal supportate dai finanziamenti statali e costrette a patetiche raccolte punti da supermercato. Ma i docenti che descrive l'articolo, voi, assieme a noi genitori, questo sforzo per dirigere il cambiamento verso qualcosa di sostenibile, empatico e costruttivo, lo dobbiamo fare.

Buon lavoro. Speriamo di esservi d'aiuto con questi progetti, strumenti e metodologie.