

BRICKS | TEMA

Ludodidattica prima/durante DAD. Le potenzialità del mondo #edugames per apprendere anche a distanza!"

a cura di:

Annarella Perra



#ludodidattica, #edugames, #problemsolving, #gamification, #collaborativelearning

La metodologia ludica, o meglio ludiforme, implica che il gioco sia finalizzato al raggiungimento di obiettivi didattici. La dimensione ludica dell'apprendimento inizialmente non è stata accettata sempre di buon grado dalla scuola italiana, forse perché il gioco è stato a lungo considerato un "mero divertimento" tanto che l'aggettivo *ludico*, interpretato in genere negativamente, in tempi recenti ha ceduto il passo a *ludiforme*, nell'ottica di imparare giocando. *Ludendo discitur*¹ è il motto che ha accompagnato e tuttora accompagna la maggior parte dei miei lavori, soprattutto in ambito linguistico (glottoludodidattica) da tanto tempo, ben prima della DAD, come testimoniano le risorse che ho raccolto e mappato negli anni in archivi² dedicati. E così campeggia sempre più il pianeta EduGames³, in tutte le sue varianti e potenzialità di gioco tecnodidattico, frutto della tecnologia applicata all'apprendimento/insegnamento, che ha animato tante classi di ogni ordine e grado prima e durante la DAD (da marzo 2020) e in questi ultimi mesi del corrente anno scolastico in DDI.

Col tempo quindi c'è stato un vero riscatto della dimensione ludica nella scuola: numerosi studi (tra cui cito in questa sede solo G. Freddi⁴ di cui condivido pienamente la posizione circa i principi fondamentali che sottendono all'operatività ludiforme) hanno dimostrato che la ludodidattica permette di creare situazioni e attività molto stimolanti in cui i discenti, di qualunque età, sono ben coinvolti, ma come nel gioco degli scacchi (che cito spesso perché gioco "impegnativo" e molto formativo) nulla deve essere lasciato all'improvvisazione, tutto deve essere ben organizzato e soprattutto ben meditato. Il gioco didattico è sicuramente divertente, ma nel contempo è una "azione" molto seria!

Di seguito infine delinea gli aspetti essenziali inerenti alla ludodidattica e al relativo sviluppo attraverso alcune attività ed esperienze personali, destinate alle classi di miei studenti (prevalentemente del II ciclo), ma adattabili anche ad altri contesti operativi, realizzate con strumenti specifici, soprattutto software gratuito di tipologia webware, e sperimentate proficuamente anche in situazioni di DAD/DDI.

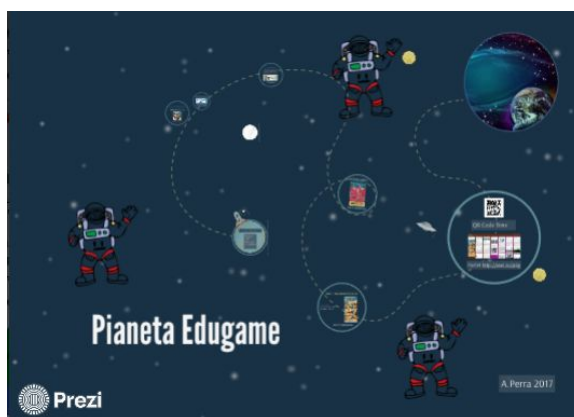


Figura 1 - Presentazione "Pianeta Edugame" (2017)

EduGame: le motivazioni della scelta...

Da tempo, come ho ricordato sopra, faccio ricorso spesso ai giochi didattici, i cosiddetti edugames, proprio laddove si percepisce maggiormente la necessità di stimolare e coinvolgere studentesse e studenti. Ed è quanto accaduto nelle mie classi, da marzo 2020 messe a dura prova dall'emergenza sanitaria che purtroppo è ancora in atto: in uno scenario carico di tristezza e forte preoccupazioni per i

¹ Blog *Graeci docent* (A.Perra): <http://annarepr.wordpress.com>.

² Mappa Mindomo, *Gamification Time* <https://tinyurl.com/y9q3s3ns>.

³ Prezi *Pianeta Edugames 2017* <https://prezi.com/uOu3jvx-rlth/pianeta-edugames>.

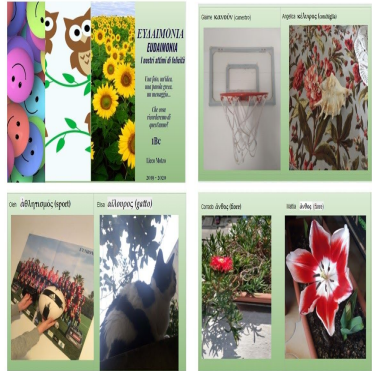
⁴ G. Freddi, *Motivare alla valutazione*.

ragazzi, ho scelto spesso di mettere in atto la ludodidattica, per "alleggerire" nonché stimolare le loro menti e potenziare l'apprendimento proprio attraverso la proposta di diversi edugames, i cui esiti sono stati positivi e ben apprezzati da tutti. Situazioni e attività stimolanti rappresentano in effetti il cavallo di battaglia della ludodidattica: coinvolgimento, creatività, piacere ne sono le parole chiave, senza comunque sottovalutare il rispetto delle regole che nel gioco sono un elemento imprescindibile. Le attività ludiformi infatti si possono identificare in qualsiasi tipo di azione giocosa basata su regole fisse o occasionali, ma sempre condivise e rispettate da tutti i partecipanti, con l'obiettivo comune di riuscire a portare a termine il gioco con il raggiungimento degli obiettivi. Notevole inoltre nelle suddette attività è stato l'aspetto socioaffettivo, oltre a quello cognitivo, necessario per la buona riuscita delle stesse, tra emozioni e curiosità unitamente al rispetto delle persone, degli spazi, delle regole: le motivazioni intrinseche (secondo il modello di motivazione dell'agire umano "dovere, bisogno, piacere" definito da P. Balboni⁵) costituiscono una forte spinta verso l'apprendimento soprattutto in uno spazio caratterizzato da un clima positivo, creativo e divertente.

Quali attività? Esempi / Casi concreti

Tra le diverse sperimentazioni ludiformi⁶ effettuate finora (tanto nella didattica quotidiana quanto in percorsi progettuali di ampio respiro) di seguito presento tre tipologie di attività, che possono essere replicate e adattate in ogni ambito, già proficuamente testate in DAD/DDI, fruibili quindi in diversi contesti operativi.

1. Attività I anno liceale: produzione di *Eudaimonia Fotobibliion*⁷ (Vocabolario Visuale)

Tipologia	Significant Object- Storytelling- Vocabolario Visuale	
Metodologia	Collaborative Learning (produzione)	
Disciplina	Greco, Italiano	
Realizzazione	Facile	
Tempistica	Le ore sono modulabili in base alle esigenze	

Nel periodo di lockdown tra aprile e maggio 2020, in conseguenza dell'emergenza COVID19, una classe di prima liceale si è cimentata in DAD nella produzione/realizzazione collaborativa on line di una sorta di vocabolario visuale greco antico/italiano, una forma particolarmente semplice ma efficace di storytelling, con foto personali che rappresentano per ciascuno un momento significativo, un messaggio di eudaimonia/felicità e un ricordo di un periodo estremamente difficile per tutti, superato anche grazie al coinvolgimento in attività ludiforme: un oggetto, un animale, un fiore... qualunque idea e/o scelta personale di ogni studentessa e di ogni studente è stata condivisa con il personale carico di emozioni che la situazione ha fatto scaturire. Consiglio questo genere di attività per ogni ambito e per ogni età.

⁵ P. Balboni, *Didattica dell'italiano a stranieri*, Roma, Carocci 1994.

⁶ Archivio Sperimentazioni: Padlet *Gamification - EdugameTime*: url breve <https://padlet.com/annarepr/web34>.


⁷ Lavoro on line, su Google Docs, all'url breve <https://tinyurl.com/yd6w3soe>.

Che cosa occorre?

Per creare questa attività sono sufficienti le seguenti risorse:

- Google Slides (account Google del docente) in condivisione editing agli studenti (assegnata 1 slide per coppia di studenti)
- Foto realizzate liberamente da studenti che curano upload in slide e creano relative definizioni lessicali
- Lemmi da abbinare a foto (nel nostro caso per greco/italiano si utilizza lo strumento on line <https://www.grecoantico.com/dizionario-italiano-greco-antico.php>)
- Pubblicazione [slideshow](#) e condivisione on line (I) (da parte del docente)
- Esportazione in pdf e pubblicazione on line (II) anche in modalità sfogliabile/flipbook⁸ (da parte del docente): il lavoro on line (su *Google Docs*) si raggiunge dall'url breve <https://tinyurl.com/yd6w3soe>.

2. Attività II anno liceale: Caccia/EduQuest *Eudaimon Party "Felicità e dintorni"*⁹

Tipologia	EduQuest - Caccia al tesoro	
Metodologia	Inquiry Based Learning - Collaborative Learning (fruizione- risoluzione)	
Disciplina	Greco, Italiano, GeoStoria...	
Realizzazione	Difficoltà media	
Tempistica	Creazione: 1/2 ore circa Fruizione/Risoluzione: 1 ora circa rimodulabile in base alle esigenze	

Sempre durante il lockdown tra aprile e maggio 2020 una classe seconda liceale si è cimentata in DAD nell'EduQuest - Caccia al tesoro on line "Felicità e dintorni..." la cui soluzione è raggiunta in modalità collaborativa di gioco a squadre. Si tratta anche in questo caso di attività ludiforme (calibrabile in difficoltà su diversi ambiti ed età) incentrata su tematica curricolare e interdisciplinare "Felicità dal mondo greco/autori greci fino all'attualità con Agenda 2030", ampliata da una serie di ramificazioni (quesiti/indizi) che comportano ricerca, indagine, conoscenze e ragionamento mirato fino al raggiungimento dell' obiettivo ovvero la soluzione finale/tesoro. Disponibile on line anche una versione pubblica¹⁰ per chi volesse cimentarsi o far cimentare le proprie classi!

Che cosa occorre?

Per creare questa attività ludiforme servono differenti strumenti da associare:

- Mappatura delle risorse da inserire nella Caccia/EduQuest: possibile sfruttare le funzionalità di strumenti di categoria mind mapping, bacheca virtuale o qualunque editor congeniale a scelta.
- Modulo Google (account Google del docente) suddiviso in sezioni e quesiti mirati.

⁸ Url breve al Flipbook <https://tinyurl.com/y9ef7rzu>.

⁹ Caccia/Eduquest "Felicità e dintorni..." <https://forms.gle/W1rxFenbnijq4rkn6>.

¹⁰ Caccia/Eduquest "Felicità e dintorni..." <https://forms.gle/W1rxFenbnijq4rkn6>.

- Indizi vari proposti attraverso la combinazione di risorse del WEB preventivamente selezionate (video, siti tematici etc.) e diversi tools/generatori di: QR code, rebus, immagini interattive, lucchetti etc.

Per chi fosse interessato, ho raccolto tutte le risorse e le modalità di lavoro in un archivio dedicato disponibile in formato Padlet¹¹ on line: in particolare ho inserito nel suddetto archivio le procedure da seguire per EduQuest/Caccia sia lato docente sia lato studente in tutorial ad hoc Treasure Hunt Digitale/EduQuest e affini.

3.Attività III anno liceale: Problem Solving /Debate / casi dell'ispettore Notrueman¹² (3)

Tipologia	Comic / Fumetto	
Metodologia	Problem Solving - Collaborative Learning - Debate	
Disciplina	Greco, Italiano, Scienze, Storia etc.	
Realizzazione	Difficoltà media	
Tempistica	Creazione: 1/2 ore circa Fruizione/Risoluzione: 2 ore circa rimodulabili in base alle esigenze Debate: 1 ora	

Con l'attivazione della modalità DDI totale per la seconda ondata virale da novembre 2020 e conseguente emergenza sanitaria, ho coinvolto in una attività collaborativa ludiforme anche una classe terza liceale che, divisa in due squadre, si è impegnata in un debate on line partendo da un problem solving/caso poliziesco, presentato in forma di comic/fumetto, correlato sia al mondo classico (greco-latino) sia all'attualità, disponibile on line per chi fosse interessato. Le squadre hanno studiato il caso nei dettagli e hanno esposto con mappa ad hoc le soluzioni cui sono pervenute collaborativamente in un appassionato dibattito on line.

Che cosa occorre?

Anche per creare questa attività ludiforme, oltre a una buona dose di inventiva, passione e creatività, come dico sempre, servono differenti strumenti da associare:

- Google Slides (account Google del docente) per "sceneggiare" il caso da risolvere in modalità Comic/Fumetto.
- Storyboard: è essenziale per il docente impiegare un po' di tempo per mappare le risorse da impiegare, creare indizi e lavorare sui dettagli per cui va creato il percorso preventivamente. Suggesto di sfruttare le funzionalità di strumenti di categoria mind mapping (in genere uso *Mindomo*¹³) o qualunque editor congeniale a scelta.
- Foto personali e/o Immagini *free*.

¹¹ Padlet *Gamification Edugame Time* <https://padlet.com/annarepr/web34>.

¹² Lavoro on line du Google Docs: <https://tinyurl.com/y9p594co>.

¹³ Mindomo <https://www.mindomo.com>.

- Un buon scenario con personaggi, arredi etc. in formato png /transparent image: prediligo in genere l'enorme varietà offerta dall'archivio gratuito on line *Pixabay*¹⁴).

Conclusioni

La ludodidattica rappresenta uno dei sottomondi della didattica della comunicazione con tante ramificazioni che possono essere modulate a seconda dei contesti di insegnamento/apprendimento: attualmente possiamo fruire di una vasta gamma di metodologie e strumenti tecnologici sempre più innovativi e rispondenti alle esigenze dei discenti. Attraverso il gioco vengono coinvolte tutte le dimensioni della persona senza limiti di età e sono sempre più convinta che la componente ludica nella didattica, come sopra espresso, sia una carta vincente, ma a condizione che sia ben modulata e calibrata. Le esperienze sul campo sono in crescita in diversi ordini e gradi scolastici e testimoniano l'efficacia della ludodidattica, che vanta anche una lunga tradizione europea, tanto che sono sempre più numerosi i docenti che la applicano con successo quotidianamente. Gli strumenti e le soluzioni messe a disposizione dalla tecnologia sono tantissimi per ogni esigenza di insegnamento/apprendimento in presenza e/o DAD/DDI. Ribadisco infine, come ho sempre sostenuto, che fattori determinanti in ogni scenario didattico sono passione e professionalità del docente.



Annarella Perra

E-mail: annarella.perra@posta.istruzione.it

Affiliazione Docente Liceo B.R. Motzo Quartu S. Elena (CA)

Breve CV Docente di lettere classiche, appassionata di ICT e didattica: si occupa di formazione iniziale e in servizio dei docenti ormai da molti anni nell'ambito umanistico e tecnologico. Tra i suoi motti: 'Semino e dissemino innovazione', tenendo sempre presente che tecnologia è mezzo, non fine.

¹⁴ <https://pixabay.com>.