

BRICKS | TEMA

Le difficoltà e le opportunità della valutazione attraverso il digitale: gamification come strumento di valutazione

a cura di:

Florencia Cecilia Ferro e
Giuseppe Schiumerini



L'arte di valutare (nonostante la distanza)

Nel sistema d'istruzione del nostro Paese la valutazione degli apprendimenti di alunne ed alunni, studentesse e studenti è sempre stato un nodo non semplice da sciogliere. In particolar modo, in questo complesso momento storico in cui la scuola si trova ad affrontare pratiche didattiche "nuove", tra DaD e DDI: processi imposti (o forse solo accelerati) dall'emergenza sanitaria del Covid-19.

Interrogarsi con scrupolo e professionalità è l'atteggiamento indispensabile per poter affrontare il tema della valutazione scolastica, anche in questo tempo di crisi sociale e economica, così da non trasformare l'azione del valutare da fatto pedagogico-didattico a mero esercizio amministrativo.

Lo studente non è una somma di risultati! Il suo percorso scolastico è costellato da situazioni e azioni accompagnate da elementi, a volte non misurabili, di cui tener conto. Sono variabili da non trascurare: l'ambiente familiare, la sua situazione psicologica legata all'età, così come il contesto sociale in cui il discente è inserito.

Lo studente, come un'opera d'arte, sta prima nell'idea dell'insegnante che nella sua azione. L'idea si elabora, la realtà semplicemente è! Il docente ha la necessità di avere già un "pensiero" dello studente che si rivelerà poi nel dialogo, nella conoscenza dell'individuo, nell'incontro con quel "personalissimo io" che dalla realtà quotidiana si lascia ritrarre e sagomare.

Pertanto, come l'artista fa con i modelli delle sue opere, l'insegnante deve approcciare al meglio il processo educativo: pensarlo ancor prima di progettare l'attività didattica, per non perdere il contatto con il soggetto che ha a cuore. L'insegnante, con l'intera comunità scolastica, ha il compito di aiutare lo studente nella costruzione di quel progetto di vita dotato di senso, che rende nobile l'arte di insegnare.

Si realizza, così, una relazione educativa originale che porta dentro di sé un processo di crescita significativo per l'individuo; processo avviato dal docente che andrà ad arricchire il personale percorso scolastico di ciascun discente, accompagnandolo anche nel suo sviluppo all'interno della società civile. E' necessario, quindi, comporre armonicamente, ed in anticipo, i passaggi che portano alla valutazione: fase conclusiva ma anche di accompagnamento del processo educativo dell'insegnare.

La Didattica a Distanza in questi mesi ha minato dal profondo questo approccio pedagogico della didattica e, quindi, della valutazione del processo formativo dello studente. DaD utile, quanto versatile ma che non permette di rispondere adeguatamente alle prassi valutative consuete basate anche sulle osservazioni "occhi negli occhi", bagaglio dell'esperienza di ciascun docente. Sono però entrati in gioco, nell'esperienza a distanza, elementi che nella didattica in presenza torneranno utili se collocati nelle giuste attese da parte delle famiglie e della stessa scuola. Elementi come la dimensione partecipativa e produttiva dello studente, l'acquisizione di autonomia, il senso di responsabilità, la collaborazione, tutte azioni che non devono sfuggire alla rubrica di valutazione da costruire intorno al processo didattico attivo anche a distanza.

Da un lato la valutazione è espressione dell'autonomia professionale propria della funzione docente, nella sua dimensione sia individuale che collegiale; dall'altro c'è la necessità di un coinvolgimento degli studenti nella valutazione in itinere degli apprendimenti, espressa come capacità di autovalutazione.

Tutto ciò pone dei seri interrogativi, soprattutto in relazione al dato numerico che "amministrativamente" deve apparire nelle schede di valutazione intermedia periodica e finale, le quali devono essere, a loro volta, coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti dal piano dell'offerta formativa di ciascuna Istituzione Scolastica.

Ma come si può affrontare oggi, con queste difficoltà osservate, l'atto amministrativo del valutare che possiede il suo perché normativo, sociologico e pedagogico?

Gli strumenti informatici oggi a disposizione dei docenti consentono di creare un presupposto per rendere costante, trasparente e tempestiva la valutazione anche in questo particolare momento di emergenza didattica di DaD e DDI. Il processo formativo ed il miglioramento degli apprendimenti, oggetto della valutazione, non vedrebbero così sminuito il loro senso, nonostante la "distanza" docente-discente.

Ovviamente, bisogna distinguere approcci diversi in base all'ordine scolastico: scuole dell'infanzia, scuole primarie e secondarie, di I e II grado, dove ci sono studenti con strumenti, competenze e livelli di autonomia completamente diversi.

Di seguito suggeriamo una lettura sintetica di strumenti semplici, ed allo stesso tempo efficaci, per favorire il coinvolgimento degli studenti nelle attività di verifica digitale. I punteggi acquisiti nelle diverse attività proposte offrono l'opportunità di valutare, partendo da oggettivi e tempestivi elementi di misurazione delle conoscenze, abilità e delle competenze messe in gioco. La sintesi del docente diventerà poi elemento essenziale da inserire nel processo valutativo degli apprendimenti, da compiere con tutto il consiglio di classe.

Gamification o approccio game-based nella didattica

Gli inizi della gamification nella didattica

L'introduzione di elementi appartenenti al mondo del gioco in contesti didattici non è più una novità. Il primo a mettere insieme questi due mondi è stato il matematico Seymour Papert che nel 1967 ha dato vita a *LOGO*¹, un programma per sviluppare le prime nozioni di linguaggio matematico nei bambini. Il personaggio principale di questo gioco era una piccola tartaruga che, attraverso dei comandi molto semplici come avanti, indietro, sinistra e destra, consentiva di disegnare figure geometriche di qualsiasi tipo e complessità.

¹www.roboticaeducativa.it/wp/2019/01/27/la-tartaruga-che-ci-ha-insegnato-a-programmare-la-storia-del-logo-il-primo-linguaggio-di-programmazione-progettato-per-i-bambini/

Successivamente, a inizi del 1970, venne sviluppato il gioco *Oregon Trail*² da Don Rawitsch, Adam Huminsky e Paul Dillenberg, tre studenti del Carleton College, nel Minnesota. Utilizzato in molte scuole elementari statunitensi, il gioco è ambientato sulla pista dell'Oregon, uno dei più importanti percorsi di emigrazione verso il West nel XIX secolo. Il giocatore guida e cura ogni aspetto per la sopravvivenza di un gruppo di emigranti che nel 1848 deve giungere sano e salvo a destinazione.

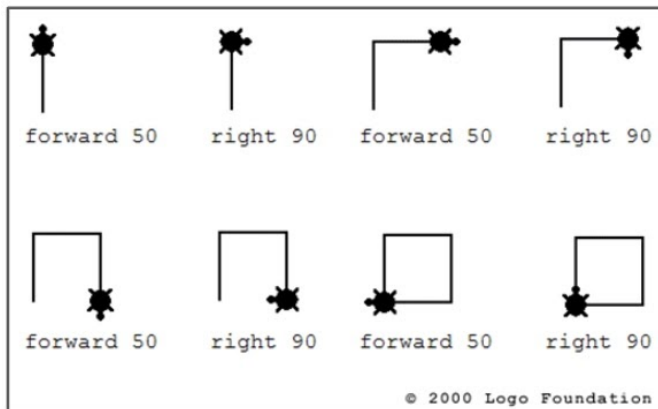


Figura 1 - Comandi Logo



Figura 2 - Oregon Train

Dopo l'avvento di questi due strumenti, si sono susseguiti tanti altri fino ad arrivare al giorno d'oggi, dove possiamo trovare tanti esempi di ambienti ludici ideati per la didattica o learning games come Kahoot, Quizziz o Blooket, che verranno approfonditi più avanti.

Più divertimento, migliori risultati

Per Gamification si intende l'applicazione e uso di strumenti ludici in contesti diversi da quelli relativi al gioco come, ad esempio, la didattica. La logica alla base del videogioco è quella di coinvolgere l'utente e di portarlo a raggiungere determinati obiettivi, cercando di auto superarsi, attraverso tecniche come la raccolta di ricompense o punti, il raggiungimento di livelli (agendo quindi sulla motivazione del giocatore), la vincita di medaglie o riconoscimenti che contribuiranno alla costruzione del profilo del giocatore, le classifiche, che consentono di mettere a confronto le conoscenze e abilità dei giocatori, le sfide, che sono degli ostacoli da affrontare per avere più punti, badge o salire di livello³.

² https://it.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail

³ Petruzzi, V., Il potere della gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali, Franco Angeli editore, Milano. 2015.

Fig. 1: <http://blog.core-ed.org/blog/2014/08/the-logo-turtle-and-seymour-paperts-mindstorms-thirty-four-years-on.html>

Fig. 2: https://it.wikipedia.org/wiki/The_Oregon_Trail

I più diffusi learning games per la creazione di quiz e una valutazione tutta in digitale

Kahoot

Uno dei siti più famosi di edutainment che consente al docente di riutilizzare e modificare i test sulle più svariate materie già presenti sulla piattaforma. Con una grafica accattivante e un design intuitivo, permette di giocare singolarmente o di scegliere di giocare in team, in modo di fare giocare un'intera classe nello stesso momento.

Gli studenti accedono al gioco tramite un PIN rilasciato dal sistema. Una volta che gli alunni introducono il PIN che identifica il quiz proposto dal docente e inseriscono il proprio nome, vengono indirizzati ad una schermata di attesa. Una volta che tutti gli alunni-giocatori saranno arrivati a quella schermata, l'insegnante potrà dare inizio al gioco.

Una volta finito il gioco, il docente potrà accedere alla voce "Report" per vedere la classifica, espressa in percentuale di domande corrette, e riportare il suddetto risultato come voto.

Come la maggior parte dei siti di quiz online che verranno presentati, Kahoot offre una versione gratuita e un'altra a pagamento.

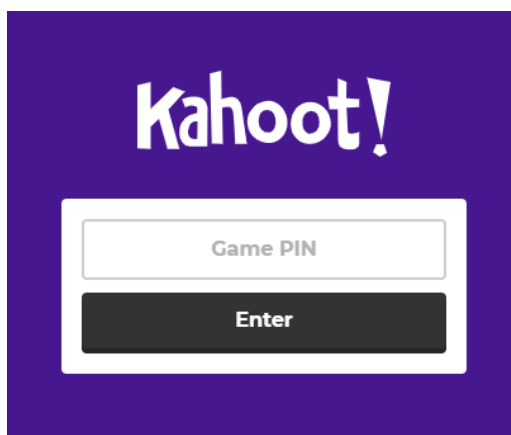


Figura 3 - Kahoot, schermata inserimento PIN

Quizziz

Fondato in India, Quizziz si presenta come un sito molto intuitivo e di facile utilizzo. Permette di creare verifiche combinando domande a scelta multipla, aperta o con riempimento di spazi in bianco. Come Kahoot, consente di inserire immagini per accompagnare le domande o come opzione di risposta e di vedere gli avanzamenti delle posizioni dei giocatori durante il gioco, attraverso una classifica aggiornata in *real time* che può essere proiettata sulla LIM dell'aula o sulla propria schermata del docente, eventualmente da condividere con gli studenti in caso di didattica a distanza. La musica che accompagna

il gioco rende l'esperienza molto più coinvolgente e accattivante, così come la "premiazione" finale degli studenti che hanno raggiunto le prime tre posizioni in classifica.

Alla fine del gioco, sarà sempre possibile consultare il report e riportare la percentuale di risposte corrette fornite dagli studenti a una scala 1-10 per ottenere un voto. Da evidenziare che tra le lingue per la fruizione della piattaforma non vi è l'italiano ma è possibile scegliere tra l'inglese, lo spagnolo o il francese, tra altre. C'è anche la possibilità di inviare il risultato tramite mail ai genitori.

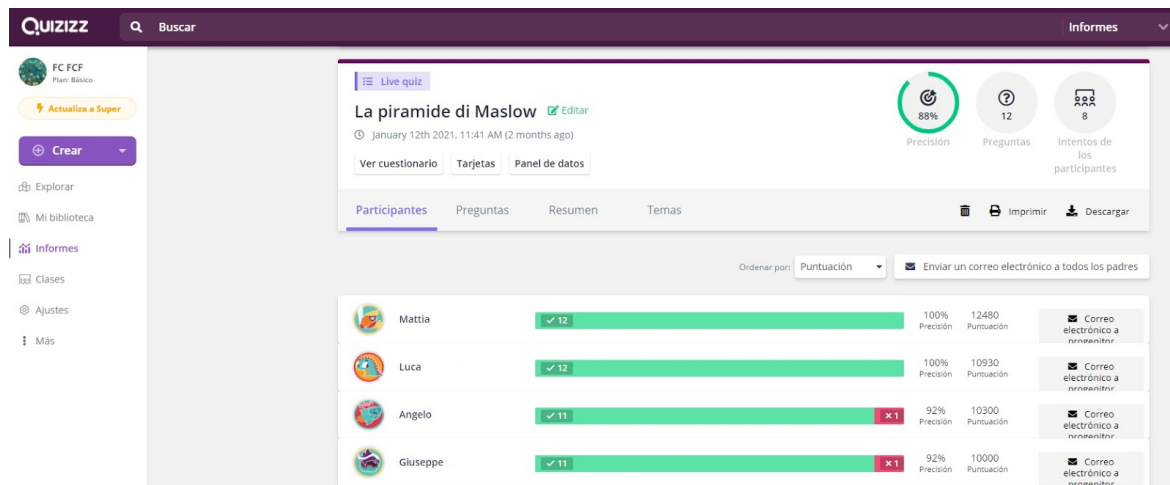


Figura 4 - Quizizz, punteggio dei partecipanti

Blooket

Blooket da la possibilità agli studenti di vedere la domanda e le relative opzioni di risposta sul proprio dispositivo, allo stesso modo di Quizizz, con la particolarità che, all'interno del gioco, verranno forniti dei bonus che daranno un punteggio extra, rendendo l'esperienza molto più stimolante. Il docente potrà scegliere, dopo aver creato le domande, con quale grafica presentare il quiz. Ad esempio, potrà scegliere tra la pista di atletica o la raccolta di cards e successivamente usare la LIM per attendere l'accesso di tutti i partecipanti tramite l'ID generato dalla piattaforma. Grazie al report contenente il punteggio di ogni studente, alla fine del gioco, il docente potrà avere un voto per ogni studente.

Socrative

Come nei casi precedenti, Socrative da la possibilità di organizzare gare tra gli studenti con risultati in tempo reale; funziona su qualsiasi dispositivo, accedendo dal proprio browser o scaricando l'app. Con Socrative è possibile realizzare piccoli questionari o sondaggi, fare dei quesiti a risposta multipla e avere le risposte in tempo reale rappresentate in un grafico, funzionalità molto utile per poter avviare delle discussioni in classe. Al docente è consentito di scaricare i risultati in un foglio Google.

Una cosa veramente interessante di Socrative è la possibilità di dividere gli studenti in gruppi/gare, utilizzando la modalità Space Race. L'andamento dei team di gioco si può confrontare con quelle delle altre squadre nello stesso momento in cui si svolge la gara.

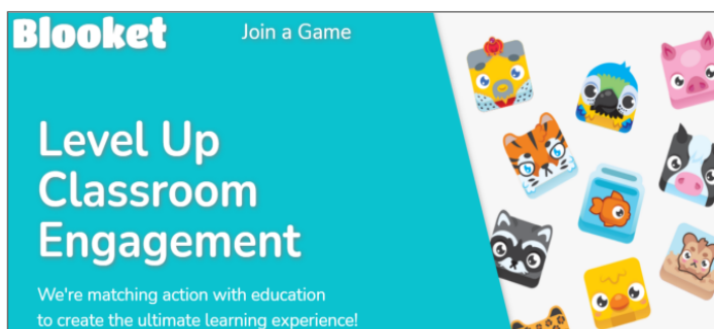


Figura 5 - Home Booket

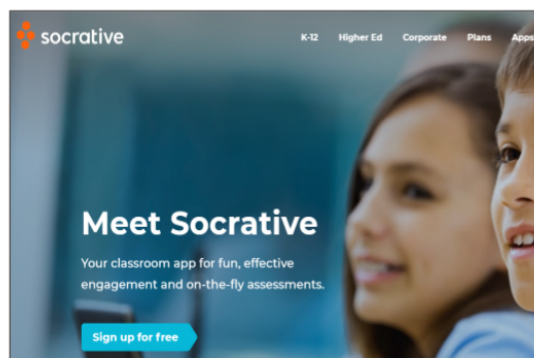


Figura 5 - Home Socrative

Altri due web app di gaming per la didattica, un po' meno conosciute, sono: **Online quiz creator** e **My quest base**. Tutte e due sono fruibile da qualsiasi dispositivo, danno la possibilità di creare diverse modalità di domanda e di vedere l'avanzamento di ogni studente-giocatore in tempo reale ma, a differenza degli altri siti, la prima non offre un piano di sottoscrizione gratuito ma bisogna scegliere un abbonamento che include un periodo gratuito di due mesi. My quest base, offre le sue funzionalità (creazione di quiz, accesso da diversi dispositivi, report) senza dovere effettuare nessun pagamento ma, dal punto di vista dell'aspetto grafico, si presenta meno accattivante.

Conclusioni

"Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco, che in un anno di conversazione." Forse non è il caso di scomodare Platone ma quando la didattica utilizza strumenti che consentono di "mettersi in gioco" emergono con più facilità abilità che diversamente rischierebbero di rimanere sopite nell'esperienza dello studente.

In sintesi le learning app, proposte nell'ottica della valorizzazione dello studente, favoriscono: oltre che la valutazione in itinere e l'autovalutazione da parte degli studenti, un'opportunità per i docenti di implementare il bagaglio delle esperienze didattiche attraverso gli strumenti informatici.



Giuseppe Schiumerini

schiumerini.g@gmail.com

Giuseppe Schiumerini, 51 anni. Laurea in Scienze Geologiche e Geologo. Docente di Geografia Generale ed Economica nella scuola Secondaria di Secondo Grado dal 2001. Lunga esperienza nella gestione delle dinamiche di gruppo in contesti educativi. Per più anni Funzione strumentale al PTOF nell'area del PdM e RAV. Master di II livello in "Governance nella scuola e didattica". Attualmente è docente di Geografia presso l'IIS "Mancini-Tommasi" di Cosenza.



Florencia Cecilia Ferro

fceciliaferro83@gmail.com

Florencia Cecilia Ferro, docente di Conversazione in Lingua Straniera (Spagnolo) e di Teoria della Comunicazione nella Scuola Secondaria di Secondo Grado, esaminatrice DELE, traduttrice giurata di spagnolo e appassionata di utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica.