BRICKS | TEMA

Combattere il *digital divide* e favorire l'inclusione attraverso la *gamification*.

a cura di:
Federica Colombo, Marta Colombo

DDI, Inclusione, Gamification

La Didattica Digitale Integrata: ripiego o risorsa?

Siamo un gruppo di insegnanti che lavorano in una scuola secondaria di primo grado in provincia di Bergamo, in un contesto ancora parzialmente rurale, con una platea di famiglie e studenti fortemente eterogenea e che presenta numerose differenze anche a livello di dotazione e competenze digitali.

Trovandoci anche in una delle zone più colpite dalla prima ondata pandemica, abbiamo dovuto fronteggiare in maniera imprevista e improvvisa non solo gli aspetti emotivi e psicologici della malattia, cercando di mantenere nei ragazzi la percezione della presenza della scuola e motivandoli ad ancorarsi a quel poco di normalità che potevamo offrire loro, ma anche il problema del *digital divide* che è stato ovviato in prima istanza con la fornitura di *device* da parte dell'istituzione scolastica a chi ne era privo.

Questo però non bastava assolutamente a considerare superate le difficoltà tecnologiche degli studenti, né ad assicurare l'inclusione di tutti gli alunni, in quanto alcune famiglie avevano familiarità con la tecnologia come strumento di lavoro, mentre per altri alunni pc, tablet e cellulari non erano altro che strumenti utili all'accesso ai social e al gioco e altri ancora avevano in mano uno strumento per loro completamente alieno.

Ci siamo dunque convinte che il *digital divide* non dipendesse solo dal mancato accesso alla tecnologia, ma anche e soprattutto dal diverso modo di interpretarla, affrontarla ed utilizzarla.

Il nostro principale obiettivo didattico e formativo è stato dunque quello di motivare e coinvolgere tutti gli alunni, facendo capire loro che la tecnologia oltre che stimolante e divertente poteva anche essere uno strumento prezioso per rielaborare esperienze e sviluppare e implementare competenze.

Per alunni che avevano sempre usufruito della tecnologia in maniera passiva, l'idea di poterla utilizzare in maniera attiva per diventare creatori di contenuti è stata una vera rivoluzione.

Abbiamo deciso di veicolare questi messaggi attraverso la gamification, in modo da partire da un mondo familiare e accattivante per rendere il passaggio più naturale e meno artificioso possibile.

Figura 1 - Imparare giocando è un gioco per la vita!

Il progetto

Il progetto che abbiamo proposto ai ragazzi è stato quello di realizzare un gioco didattico - un'*escape room* - in maniera collaborativa, in modo da stimolarne la curiosità e l'interesse, motivandoli alla realizzazione di un prodotto finale fruibile dai coetanei.

L'attività si è articolata in diverse fasi: inizialmente i ragazzi hanno sperimentato due differenti modalità di gioco, in un secondo momento è stato richiesto ad un gruppo di studenti di scegliere la modalità che avevano trovato maggiormente coinvolgente e di progettare in quel modo una propria escape room; un altro gruppo di alunni ha lavorato successivamente per arricchire la base narrativa iniziale del prodotto con uno storytelling più complesso che andasse a definire il contesto dell'azione e ad esplicitare in maniera accattivante lo scopo del gioco ai futuri fruitori dell'attività.

Il primo approccio al compito è stato, pertanto, prettamente pratico e ludico: i ragazzi hanno infatti sperimentato il gioco dell'*escape room* come strumento didattico disciplinare e sovradisciplinare. Il primo esempio di *escape room* presentato è stata la *Digitalscape* ideata da IdeaLab e dall'*équipe* formativa territoriale della Lombardia, che affronta tematiche legate alla cittadinanza digitale.

Successivamente i ragazzi hanno sperimentano un'*escape room* disciplinare, ideata da noi docenti utilizzando le applicazioni di Google Workspace for Education Presentazioni e Moduli, una modalità differente dalla *Digitalscape* - basata invece su Site - che ci sembrava dare la possibilità di un'esperienza di gioco meno variegata, ma maggiormente immersiva e che ha convinto maggiormente i ragazzi che l'hanno prescelta per il lavoro.

Infine gli studenti hanno cominciato a lavorare sul loro progetto, compilando a livello collettivo una scheda di progettazione fornita dalle docenti e poi lavorando in piccoli gruppi alla realizzazione dei vari elementi del gioco.

Componenti del gruppo:

Dove si svolge la scena?	
Chi è il giocatore (protagonista della storia)?	
Qual è l'obiettivo?	
Qual è l'argomento degli enigmi?	
Cosa dovrà fare il giocatore cosa per conquistare l'obiettivo?	
Come verranno utilizzati gli indizi conquistati?	

Oggetto da animare	Cosa trovo?	Cosa mi chiede/contiene?	Cosa restituisce?	Quale enigma?

Figura 2 -Tabella di progettazione

Per noi docenti è stato fondamentale sperimentare in prima persona la progettazione dell'attività che abbiamo proposto, anche nelle modalità di lavoro a distanza; infatti la realizzazione delle *escape room* in cui gli studenti hanno giocato ha visto anche il coinvolgimento di una docente piemontese, Daniela Cerutti, che lavora nella scuola secondaria di Invorio e con cui da anni si è instaurato un rapporto di amicizia e collaborazione. Noi per prime, quindi, abbiamo sperimentato i vantaggi dell'uso delle applicazioni della piattaforma Google Workspace per realizzare un prodotto digitale collaborativo nonostante la distanza fisica che ci divideva.

In tanti è meglio

Il progetto ha coinvolto quattro classi del plesso di Calvenzano, vedendo la partecipazione attiva di circa i due terzi degli studenti frequentanti. Questo coinvolgimento così significativo è stato possibile grazie ad un'impostazione del lavoro fortemente collaborativa: le due classi Seconde, con la docente Paola Bertuletti, si sono occupate della progettazione e realizzazione degli enigmi e della struttura dell'*escape room*, completando insieme la tabella di progettazione ed in seguito lavorando in piccoli gruppi, ciascuno dei quali si è occupato di animare un oggetto, creare un enigma ed associare alla sua risoluzione un indizio; il lavoro di coordinamento e la sinergia tra i vari gruppi in questa fase sono stati fondamentali ed hanno consentito ai ragazzi di sperimentare in maniera quanto mai efficace l'importanza della cooperazione.

In un secondo momento i ragazzi delle classi Prime, forti delle competenze acquisite nel corso dell'anno scolastico tramite un laboratorio di scrittura creativa, hanno lavorato per approfondire e specificare meglio l'aspetto narrativo dell'*escape room*, in modo da caratterizzare maggiormente l'ambientazione, i personaggi e la vicenda e rendere così il gioco fortemente coinvolgente ed immersivo.

Figura 3 -Tema della *slide* da SlidesCarnival.com

Cosa abbiamo imparato

Sono stati selezionati una serie di obiettivi di competenza trasversali e disciplinari

Il progetto ha previsto non solo il coinvolgimento di vari attori, ma anche l'attivazione di competenze didattiche, linguistiche, digitali, di cittadinanza. I ragazzi hanno infatti dovuto progettare il gioco pensando alla tematica da approfondire, ad una location in cui ambientare il gioco, alle interazioni tra gli oggetti, agli enigmi da proporre e alle soluzioni da fornire per poter risolvere il gioco, ideando infine uno *storytelling* coerente con la trama immaginata; selezionare gli sfondi attraverso la ricerca di immagini, creare la presentazione con la app di Google, creare Moduli in cui inserire enigmi e codici e file di testo nei quali raccontare la trama del gioco; creare collegamenti ipertestuali tra le pagine per spostarsi all'interno delle diverse *slide* e tra gli oggetti da animare ed i rispettivi Moduli Google.

L'obiettivo didattico trasversale è stato quello di sviluppare le competenze degli alunni attraverso un compito autentico (la creazione di un gioco) che aumentasse la loro motivazione intrinseca, le competenze imprenditoriali - attraverso la capacità di progettare l'attività - di cittadinanza, lavorando in modo cooperativo, la capacità di imparare a imparare - autovalutando il prodotto che stavano realizzando - nonché, ovviamente, le competenze digitali e disciplinari.

La valutazione si è basata sull'osservazione del processo, del prodotto finale, del grado di partecipazione attiva degli studenti e dell'atteggiamento assunto.

Diamo voce ai protagonisti

Per concludere, lasciamo la parola direttamente ai ragazzi, sollecitati da questa domanda stimolo:

PROBLEMA

Come fare a sfruttare la DDI per renderla una possibilità invece che un obbligo imposto dalla pandemia?

Come conciliare quello che ci piace con quello che facciamo a scuola che sarà utile e interessante ma non sempre è piacevole?

RISPOSTA

"Fare un gioco che fosse anche una via per imparare!

Quindi prima abbiamo giocato con una escape room *già fatta, poi le nostre insegnanti hanno provato a farne una proprio per noi e alla fine abbiamo pensato che provare a farne una noi sarebbe stato ancora meglio.*

Abbiamo scelto tra le due varianti quella che ci è piaciuta di più e ci siamo fatti un'idea... e abbiamo usato gli strumenti che avevamo a disposizione e sapevamo usare, anche se gli insegnanti hanno dovuto aiutarci un po'.

Abbiamo dovuto mettere in campo un sacco di competenze:

- abbiamo dovuto programmare il lavoro nelle diverse fasi,
- coordinarci con le altre classi,
- discutere tra di noi,
- tirar fuori tutte le nostre conoscenze per inventare delle cose carine.

Però è stato bello perché abbiamo potuto lavorare insieme e tutti hanno fatto qualcosa, anche solo cercare immagini.

E poi ovviamente abbiamo imparato bene a usare i programmi:

- Meet per condividere tra noi nelle stanze,
- Documenti per lavorare insieme sulle tabelle di progettazione,
- Presentazioni per creare l'ambientazione,
- Moduli creare i quiz e gli indovinelli che portavano agli indizi.

E abbiamo anche dovuto stare attenti al diritto d'autore quando cercavamo le cose su internet.

Tutto ciò ci ha fatto sentire capaci di realizzare qualcosa di utile e nello stesso tempo divertente tutti insieme, anche se non eravamo fisicamente in classe insieme ci siamo sentiti parte del progetto comune; ognuno di noi ha aggiunto il suo piccolo "pezzo".

"Un caso difficile": evidenze di un percorso

Quelle che seguono sono alcune immagini del prodotto finale:

- lo *storytelling* introduttivo
- il *quiz* finale che permette di sbloccare la serratura e arrivare alla conclusione del gioco, mostrato sia come appare ai giocatori sia come appare invece ai ragazzi che hanno costruito il gioco.

In ultimo è stato allegato anche uno dei materiali preparatori forniti nel corso del laboratorio di scrittura, una minilezione sulla descrizione che aiutasse i ragazzi a focalizzare le idee sulla costruzione di una ambientazione adatta per la storia.

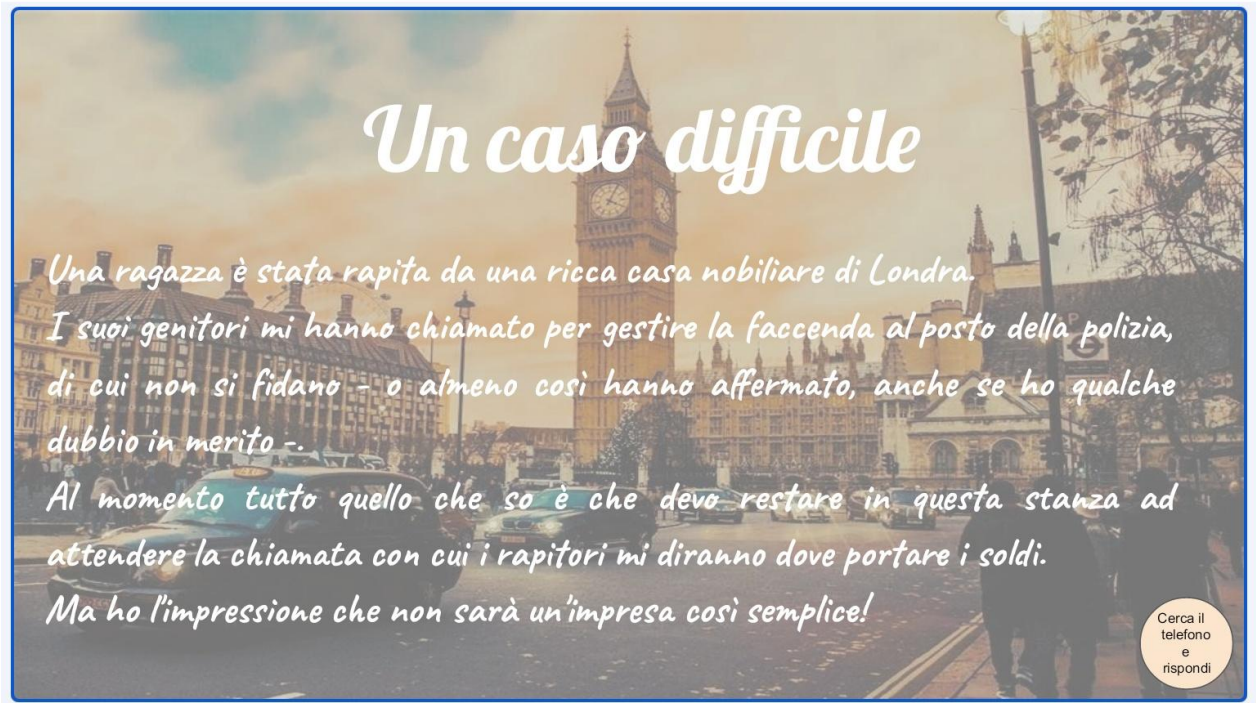

Figura 4 -Storytelling iniziale

Figura 5 - Quesito finale per sbloccare la porta d'uscita visto dai giocatori

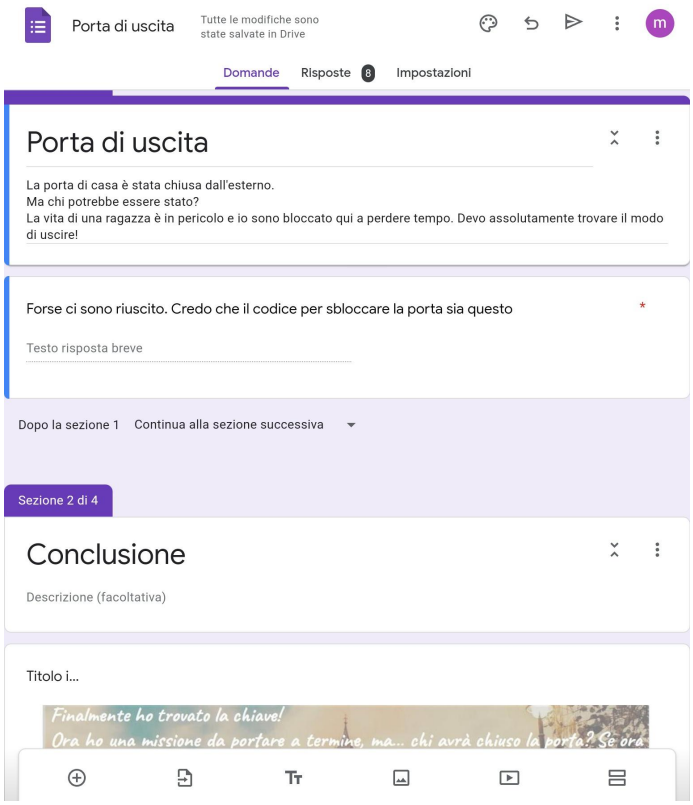

Figura 6 - Quesito finale per sbloccare la porta d'uscita visto dai programmatori

Figura 7 -Mini-lezione del laboratorio di scrittura creativa realizzata con il programma Canva

Federica Colombo

federica.colombo@suitecasirate.it

IC di Casirate d'Adda

Laureata in Matematica, insegna nella scuola secondaria di I grado da 15 anni e, negli ultimi 5 ha ricoperto il ruolo di Animatore Digitale presso l'IC di Casirate d'Adda. Da sempre interessata alle metodologie didattiche innovative, amoa accostare metodologie digitali ed attività manuali, quali la tecnica dell'origami. Nell'anno scolastico 2019/2020, con il progetto Libro animato con Micro:bit, ha partecipato con gli alunni alla finale nazionale del PSD, mentre nel corso dell'anno scolastico 2020/2021 ha partecipato ad un progetto nazionale di mappatura digitale delle aree verdi urbane in collaborazione con il Future Education Modena.

Marta Colombo

marta.colombo@suitecasirate.it

IC di Casirate d'Adda

Laureata in Lettere classiche nel 2005, presso l'Università degli Studi di Milano, nel 2006 ha svolto un corso di perfezionamento presso la Philipps-Universität di Marburg (DE), Fachbereich Fremdsprachliche Philologien, Institute Indologie e nel 2015 ha conseguito una seconda laurea in Scienze della Formazione primaria presso l'Università di Milano-Bicocca, dove poi ha condotto per un anno un laboratorio di didattica dell'italiano. Dal 2007 insegna nella scuola secondaria di I grado e negli ultimi 3 anni ha ricoperto il ruolo di FS presso l'IC di Casirate d'Adda. Da sempre interessata alle metodologie didattiche innovative e amante del gioco e della sfida, ama esplorare sempre nuovi strumenti, tecnologici o meno.