BRICKS | TEMA

L'Agenda in gioco: webquest e game based learning sull'Agenda 2030

a cura di:
Anna Maria Lorusso

Valutazione; Design didattico; Lesson plan

L'attività qui illustrata ha coinvolto una classe quinta del Liceo scientifico opzione scienze applicate nella realizzazione di un percorso alla scoperta dell'Agenda 2030. Ogni studente ha scelto un *goal* dell'Agenda 2030 con il compito di presentarlo in 15 minuti ai compagni coinvolgendoli attraverso un'attività di gioco reperita in rete o creata per l'occasione.

Obiettivi di competenza

Gli obiettivi dell'attività intercettano due nuclei concettuali delle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica: il tema dello *sviluppo sostenibile* nella padronanza dei contenuti trattati, quello della *cittadinanza digitale* nelle competenze chiamate in gioco dall'attività di webquest. A studentesse e studenti è stato infatti chiesto di cercare in rete contenuti attendibili, di utilizzare immagini e risorse nel rispetto della licenza d'uso, di creare una sitografia di documentazione e approfondimento.

L'attività ha avuto inoltre lo scopo di potenziare competenze comunicative, sociali e civiche nella condivisione tra pari *onlife* e *online*, metodo di studio e competenze digitali di ricerca e creazione di contenuti.

Figura 1 - Sitografie realizzate da M. e M. a corredo del lavoro

Organizzazione del lavoro

L'attività ha preso avvio dalla scelta, da parte di ciascuno, di un *Goal* dell'Agenda 2030: in un foglio di lavoro condiviso, ragazze e ragazzi hanno indicato nome e preferenza; anche la convivenza rispettosa in spazi di lavoro digitali è competenza di educazione civica da non dare per scontata.

Sulla classe virtuale l'insegnante ha inserito la consegna dell'attività con l'indicazione dei materiali da cui avviare la ricerca (consultabili qui , qui e qui) e di alcuni vincoli.

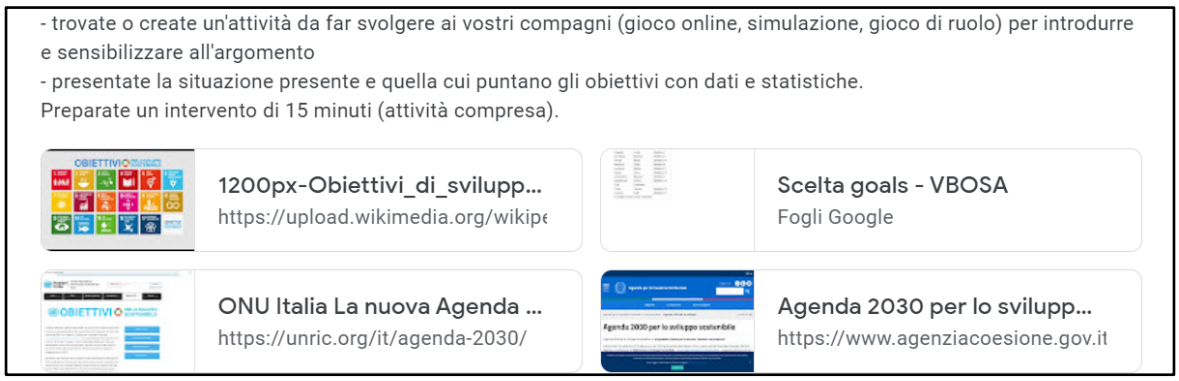

Figura 2 - Consegna e materiali nella classe virtuale

Ampio spazio è stato lasciato alla creatività di studentesse e studenti nell'organizzazione della presentazione al pubblico, libera è stata la scelta degli applicativi; condizione posta dall'insegnante è stata quella di coinvolgere compagne e compagni attraverso strategie di *gamification*, con la creazione o la selezione di giochi *online*, simulazioni, giochi di ruolo coerenti con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Dei due vincoli visibili in consegna, la richiesta di presentare dati e statistiche ha inteso attivare una ricerca mirata e critica in rete, con rielaborazione di fonti e riflessione personale; l'individuazione/creazione di un gioco ha voluto far maturare consapevolezza sulle potenzialità dell'approccio ludico non solo per l'intrattenimento ma anche per la formazione e l'educazione a comportamenti responsabili nel reale.

Alla ricerca e alla realizzazione dei lavori sono state destinate sei ore di tempo-scuola: due per la ricerca dei contenuti, due per l'individuazione o la creazione del gioco, due per la realizzazione della presentazione.

Altre sei ore sono state dedicate all'esposizione delle ricerche da parte degli studenti; al termine di ogni intervento, nella classe virtuale è stato chiesto a studentesse e studenti di scrivere, a caldo, le riflessioni suscitate dal lavoro dei compagni.

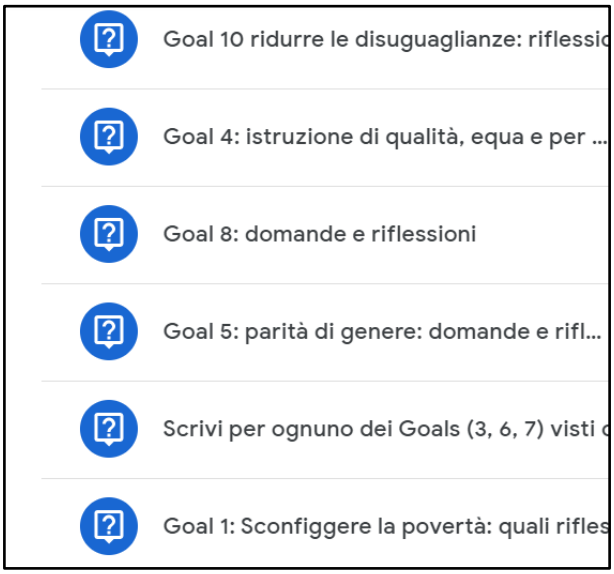

Figura 3 - Spazi per la riflessione condivisa nella classe virtuale

La maggior parte degli studenti e delle studentesse ha scelto di realizzare in autonomia giochi e quiz per accompagnare la presentazione, attraverso piattaforme conosciute nel corso dei cinque anni.

D	K	L	Z	F	Y	V	E	H	I	A	P	A	R	I	O	P	P	O	R	T	U	N	I	T	À
I	U	K	Ö	L	V	Q	P	L	G	R	S	V	I	L	U	P	P	O	Ü	C	V	O	B	W	B
S	T	A	T	U	S	E	C	O	N	O	M	I	C	O	P	J	O	I	I	Z	Z	Ü	D	U	D
U	C	O	N	T	R	O	L	L	O	M	E	R	C	A	T	O	S	O	R	B	J	I	M	A	Ö
G	M	C	O	M	L	X	K	F	P	Ü	R	R	H	S	L	E	R	L	E	G	D	Q	Ü	Ä	Ö
U	V	Ä	Ü	E	A	W	S	O	C	I	A	L	E	Q	P	I	V	H	L	F	C	C	X	Ö	H
A	R	U	F	G	K	K	F	G	Ä	B	Ö	Q	Z	U	O	A	U	Y	R	Ä	H	Z	F	J	Ü
G	E	X	S	K	X	Ö	V	G	P	F	U	O	Z	I	V	S	S	O	Q	R	R	K	Ö	Ä	L
L	Ü	Y	I	T	D	A	M	B	I	E	N	T	A	L	E	F	W	O	E	P	U	S	Y	K	L
I	W	H	P	M	Z	H	K	S	L	Ä	E	E	U	I	R	C	S	E	Y	A	F	I	M	F	V
A	D	E	J	L	Ü	J	H	Q	Q	Ä	J	M	Ä	B	T	N	O	I	F	V	P	Ä	P	E	E
N	Q	N	N	M	T	S	L	Ö	S	V	K	F	S	R	À	M	Q	Z	D	Q	I	X	A	P	T
Z	G	I	X	Z	U	P	F	F	S	W	I	B	Q	I	Z	R	N	Ü	M	P	C	U	E	Y	Y
A	M	T	A	L	Z	S	L	N	U	A	W	G	M	O	L	X	V	W	F	F	B	G	K	Ä	I

1. RICCHEZZA
2. AMBIENTALE
3. SOCIALE
4. STATUSECONOMIC
5. SVILUPPO
6. PARIOPPORTUNIT
7. POVERTÀ
8. CONTROLLOMERC
9. PIL
10. ECONOMICO
11. SQUILIBRIO
12. DISUGUAGLIANZA

Figura 4 - Crucipuzzle realizzato da E. con le parole chiave del goal 10 "Ridurre le disuguaglianze"

Non sono mancate, tuttavia, scoperte di *serious games* rivelatisi particolarmente interessanti per l'impatto su compagne e compagni. A proposito del *goal* 1, "sconfiggere la povertà", è stato, ad esempio, proposto questo gioco di ruolo in cui si vestono i panni di un contadino in un Paese in via di sviluppo; nella fig. 5 è riportata una schermata di gioco, nella fig. 6 sono riportate alcune delle riflessioni scritte da ragazze e ragazzi dopo aver sperimentato la simulazione.

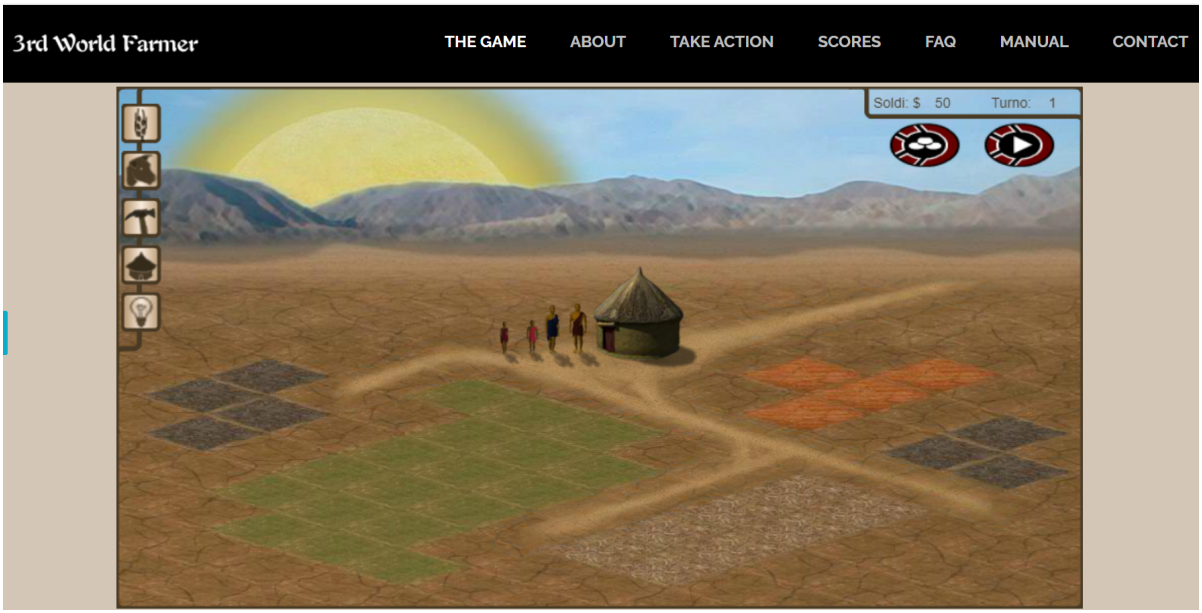

Figura 5 - Schermata iniziale del gioco di ruolo 3rd World Farmer

Attraverso il gioco di simulazione ho capito quanto sia difficile vivere in condizioni molto povere. La mancanza di tecnologie, di servizi e di organizzazioni porta a dover fare moltissimi sacrifici per poter sopravvivere, per poter sfamare la famiglia. Ho capito come la monocoltura non sia in realtà un'ottima scelta per avere una fonte di sostentamento sicura: una semplice malattia che colpisce le piante o un parassita sono in grado di distruggere un'intera coltivazione, quindi di perdere cibo e denaro. Diversificando le coltivazioni possiamo invece salvare alcune di esse, e assicurarci almeno una parte di guadagno e di scorta di cibo.
La mancanza di denaro e di alimenti diventa un problema anche in ambito sanitario: mangiando poco si è più soggetti alle malattie, si ha un sistema immunitario molto debole, e senza soldi o mezzi non è possibile acquistare medicine o raggiungere gli ospedali.

su quanto sia imminente tale situazione. Non tutti hanno la possibilità di scegliere il proprio futuro, e anche se si impegnano per migliorare la propria condizione di vita, sacrificandosi in lunghi anni di lavoro, ad ogni angolo trovano sempre imprevisti a partire dalle condizione climatiche avverse. Sono impressionanti le scelte di vita a cui alcuni uomini sono costretti a cedere, come ad esempio vendere la propria moglie , per il bene o della famiglia o della donna stessa. Impressionanti e disumane sono , inoltre, tali condizioni di vita e , nonostante ciò ,ancora oggi c'è gente che vive nell'ozio

Figura 6 - Riflessioni condivise nella classe virtuale a proposito del Goal 1 da M. e C.

Approfondendo il *goal* 2, studentesse e studenti hanno scoperto che, grazie al programma Freerice, possono migliorare la propria conoscenza dell'inglese e, insieme, contribuire a raccogliere "chicchi di riso per il World Food Program (WFP)".

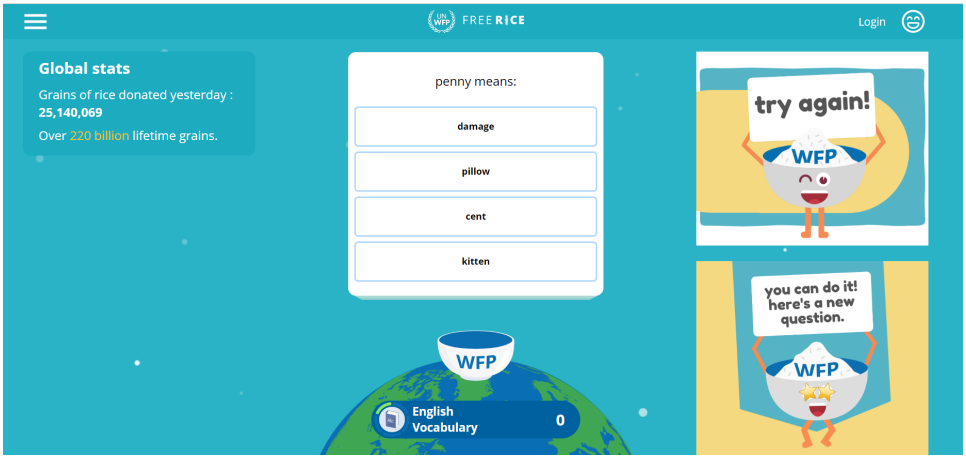

Figura 7: schermata iniziale del gioco Freerice

sofferenza per la fame, è come 1,4 miliardi di persone non hanno ancora accesso all'elettricità. Spesso accade che si leggano dati di tale spessore e importanza con troppa superficialità, senza provare davvero ad immaginare cosa comporterebbe vivere in quelle condizioni, cosa comporterebbe non avere mai avuto cibo sufficiente per sentirsi sazio.
E' fin troppo difficile per chi come noi ha avuto la fortuna di nascere semplicemente in una zona diversa del mondo, ma è fondamentale provarci per poter intervenire anche con piccoli gesti al fine di migliorare le vite di tutti quelli che tentano in ogni modo di sopravvivere, ma a cui troppo spesso non viene concesso. Il modo in cui la compagna ha strutturato il lavoro lo trovo efficiente, capace di argomentare ogni punto trattato e di coinvolgere la classe attraverso il gioco che permette di approfondire e riprendere gli argomenti riguardanti la fame nel mondo, imparare nuove parole in inglese e insieme, di aiutare con piccoli gesti chi ne ha più bisogno.

Figura 8 - Riflessione condivisa nella classe virtuale a proposito del Goal 2 da G.

Attraverso la guida WWF "Non sai che pesci prendere?" è stato approfondito il *goal* 14, "la vita sott'acqua" e studentesse e studenti hanno imparato come diventare consumatori responsabili; talvolta l'attività ha innescato ulteriori ricerche, come nel caso di C. che, dopo la presentazione dell'obiettivo 14, ha commentato così: *"La mia compagna ha presentato tre immagini differenti in merito a queste problematiche; quella che maggiormente mi ha colpito è riferita alla previsione in merito all'innalzamento del mare: ecco il link ad un articolo su cui ho voluto approfondire l'argomento."*

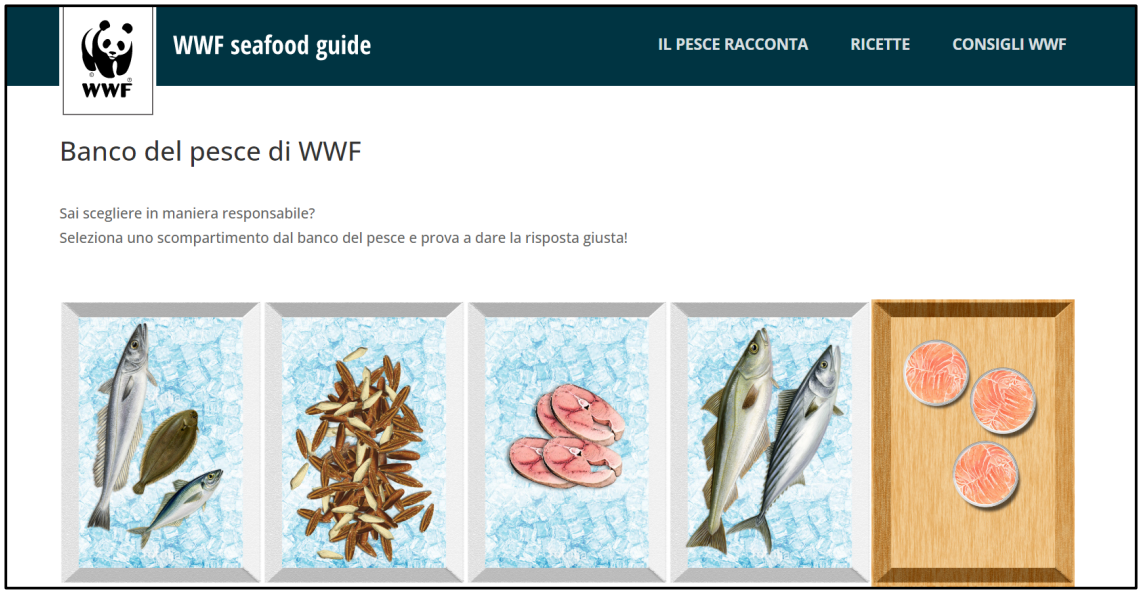

Figura 9 - Schermata del gioco *Banco del pesce WWF*

Con il gioco dell'AIRC sui comportamenti salutari è stato affrontato il *goal* 3: in questo caso l'abilità dei giocatori viene premiata con consigli per una vita di "salute e benessere".

Figura 10 - Schermata del gioco Get Active: al termine di ogni livello un consiglio per il benessere

Valutazione

Il lavoro di ciascuno ha ricevuto due valutazioni: una ha riguardato le competenze di cittadinanza digitale e gli obiettivi di educazione civica, in modo particolare l'interiorizzazione dei contenuti dimostrata anche attraverso le riflessioni condivise; in fig. 11 la rubrica adottata.

	5	4	3	2	1
Fonti	Informazioni accurate riportate per tutti i grafici, i contenuti e le citazioni. Sitografia puntuale e approfondita.	Informazioni riportate per tutti i grafici, i contenuti e le citazioni. Sitografia completa.	Informazioni riportate per tutti i grafici e le citazioni e per la maggior parte dei contenuti. Sitografia generale ma pertinente.	Informazioni riportate solo per alcuni grafici, contenuti e citazioni. Sitografia generica e incompleta.	Poche o nessuna informazione sulle fonti
Autorizzazioni	Di tutte le immagini e i materiali utilizzati è stata rispettata la licenza d'uso. Sono stati utilizzati esclusivamente materiali con licenza creative commons o di pubblico dominio.	Di tutte le immagini e i materiali utilizzati è stata rispettata la licenza d'uso.	Per la maggior parte delle immagini e i materiali utilizzati è stata rispettata la licenza d'uso.	Solo per alcune immagini e materiali utilizzati è stata rispettata la licenza d'uso.	Sono state utilizzati immagini e materiali copiati dal web senza alcuna considerazione per le licenze d'utilizzo.
Interiorizzazione dei contenuti	Riflessione argomentata, arricchita con ulteriori approfondimenti e ricerche, prende in considerazione diversi aspetti del problema e li collega a esperienze di studio e personali.	Riflessione argomentata e coerente sul tema proposto, prende in considerazione il tema e qualche spunto emerso dalla presentazione dei compagni.	Riflessione di carattere generale, coerente, sul tema proposto.	Riflessione parziale sul tema proposto. Si limita per lo più a ribadire i concetti ascoltati.	Riflessione mancante o incoerente.

Figura 11 - Rubrica di valutazione delle competenze di educazione civica

Un'ulteriore valutazione ha inteso valorizzare il momento dell'esposizione alla classe e fornire feedback in vista dell'Esame di Stato, in fig. 12 la rubrica adottata:

Conoscenza dei contenuti /10

Esposizione orale

Eccellente *10 punti*	Buono *8 punti*	Sufficiente *6 punti*	Scarso *4 punti*	Inadeguato *2 punti*
Conoscenze ricche, approfondite, supportate da dati e fonti, arricchite di considerazioni personali.	Conoscenze buone e argomentate	Conoscenze essenziali ma corrette sul tema.	Conoscenze vaghe e generiche sul tema.	Conoscenze scarse e scorrette

Esposizione e Lessico /5

contenuti con chiarezza e proprietà di linguaggio, Utilizza correttamente tutti i termini specifici della disciplina richiesti dalla trattazione in esame. Uso appropriato del lessico, sintassi efficace ed incisiva.	linguaggio, utilizza correttamente la maggior parte dei termini specifici della disciplina richiesti dalla trattazione in esame. 1-2 imprecisioni (scelta di termini, costruzione di frase e periodo, concordanze)	linguaggio appropriato; Utilizza correttamente i principali termini specifici della disciplina richiesti dalla trattazione in esame. 2-3 imprecisioni (scelta di termini, costruzione di frase e periodo, concordanze)	linguaggio approssimativo. Utilizza termini generici, non specifici della disciplina nella trattazione in esame. 3-4 errori o imprecisioni (scelta di termini, costruzione di frase e periodo, concordanze)	L'esposizione è confusa e incoerente. Utilizza termini impropri, non pertinenti alla disciplina e alla trattazione in esame. più di 4 errori gravi (scelta di termini, costruzione di frase e periodo, concordanze)

Modo di esprimersi (prossemica) /5

	Buono *4 punti*	Sufficiente *3 punti*	Scarso *2 punti*	Inadeguato *1 punto*
così che tutti possano sentire l'interrogazione sottolinea con il tono di voce e la gestualità i passaggi più importanti. Durante l'esposizione osserva i compagni e coglie le loro sollecitazioni (risponde a domande, si interrompe e ripete	La voce dello studente è chiara. Scandisce molte parole correttamente. La maggior parte dei membri dell'uditorio possono sentire l'interrogazione. Sottolinea con il tono di	La voce dello studente è bassa. Pronuncia alcuni termini in modo scorretto. Chi ascolta ha difficoltà a sentire quanto viene detto. il tono di voce è monotono e non sempre la gestualità	Lo studente si blocca spesso, pronuncia i termini in modo scorretto e parla troppo piano perché gli studenti in fondo alla classe possano sentire. Non sottolinea i passaggi più	Lo studente tace per la maggior parte del tempo

Capacità di coinvolgere /10

	Buono *8 punti*	Sufficiente *6 punti*	Scarso *4 punti*	Inadeguato *2 punti*
materiali accattivanti, riesce a coinvolgere in attività interattive i compagni e a mantenere alta l'attenzione e la partecipazione attiva nel corso del suo intervento, suscitando domande e riflessioni	L'alunno ha creato o reperito in rete materiali utili, riesce a suscitare l'interesse dei compagni e a sensibilizzare sull'argomento, suscitando domande	L'alunno ha creato o reperito in rete materiali pertinenti, ha qualche difficoltà a coinvolgere e mantenere interattivo l'intervento	L'alunno ha creato o reperito in rete materiali poco significativi, non si preoccupa di coinvolgere i compagni	L'alunno non ha creato nè reperito materiali e non si preoccupa di coinvolgere l'uditorio

Uso e aspetto delle slides /10

Eccellente *10 punti*	Buono *8 punti*	Sufficiente *6 punti*	Scarso *4 punti*	Inadeguato *2 punti*
L'alunno ha creato una presentazione accattivante, accessibile, con un giusto equilibrio tra immagini e testo; la presentazione è solo lo spunto per un'esposizione autonoma e personale	L'alunno ha creato una presentazione completa, accessibile, equilibrata; legge e commenta con consapevolezza le slide.	L'alunno ha creato una presentazione essenziale ma corretta, non sempre bilanciata la proporzione tra immagini e testo. Non si limita a leggere le slides	L'alunno ha creato una presentazione scarna, non sempre corretta e/o talvolta lacunosa, si limita per lo più a leggere le slides	L'alunno non ha creato materiali di supporto o ha creato materiali con significative inesattezze e lacune.

Figura 12 - Rubrica di valutazione utilizzata per l'esposizione orale

Conclusioni

Alcuni insegnanti nutrono perplessità sulla trasversalità dell'insegnamento dell'educazione civica e considerano il tempo ad essa dedicato come tempo sottratto alla propria disciplina, soprattutto durante l'ultimo anno della Scuola secondaria di secondo grado.

L'attività qui proposta intende dimostrare, al contrario, che affrontare con sistematicità argomenti impegnativi ma fortemente ancorati alla realtà dona concretezza e attualità anche allo studio delle discipline, soprattutto in vista dell'Esame di Stato, in cui, ricordiamo, gli studenti sono chiamati a *"collegare le conoscenze acquisite in una prospettiva pluridisciplinare"*.

L'attività è stata proposta dalla docente di letteratura italiana ma nelle loro riflessioni studentesse e studenti hanno chiamato in causa la filosofia positivista, il pessimismo leopardiano e la letteratura di denuncia di naturalisti e veristi, la storia del Novecento, nozioni di chimica, fisica e biologia; hanno letto e si sono documentati anche in lingua inglese, hanno costruito grafici e analizzato dati anche con strumenti informatici.

Chiamare in causa la dimensione del gioco, poi, fa entrare a scuola e valorizza, in una prospettiva forse inedita, interessi e passioni coltivati spesso dagli studenti nel tempo libero: è motivante e, al contempo, li trasforma da semplici giocatori in fruitori critici o addirittura autori di esperienze di gioco.

Maturare consapevolezza sulla complessità del presente e sulla responsabilità individuale e collettiva nella tutela del pianeta ed esercitare al contempo competenze di cittadinanza digitale indispensabili ai cittadini (ricerca in rete, verifica delle informazioni, rispetto dei diritti d'autore), possono essere altresì occasioni di scrittura autentica, costante e partecipata in un ambiente protetto ma al contempo "sociale" come quello della classe virtuale, e di dibattito e confronto nell'aula reale, in un esercizio virtuoso che permette agli studenti di giungere pronti e consapevoli all'Esame di Stato e, soprattutto, alla vita adulta.

Anna Maria Lorusso

annamaria.piccolalory@gmail.com

Docente di ruolo di Lettere e Latino all'IIS Biagio Pascal di Romentino (NO) dove ricopre per il corrente a.s. l'incarico di Animatore Digitale e di responsabile della formazione. È attualmente componente dell'Equipe Formativa Territoriale Piemonte, docente a contratto presso l'Università degli Studi di Torino e di Milano, formatrice su metodologie attive supportate dal digitale, didattica inclusiva e valutazione per competenze.