

BRICKS | TEMA

La gamification a scuola: utilizzare Genially per promuovere gioco e apprendimento

a cura di:

Giuliana Disanto



Scuola primaria, Gamification, Digitale

Gioco e apprendimento: un connubio necessario.

Aspetto ludico e apprendimento possono coesistere? Gioco e compito possono davvero essere attori, nello stesso momento, del processo educativo del ragazzo?

La risposta è affermativa. Il concetto di apprendimento attraverso il gioco non è cosa nuova, desta interesse dal 1900, basti pensare alla Montessori; tuttavia, con l'avvento della digitalizzazione, l'interesse per questo connubio è decisamente cresciuto. **Combinare gli aspetti ludici e gli avanzamenti offerti dalle ultime tecnologie rappresenta un'opportunità da non farsi sfuggire per innovare e ampliare le frontiere della scuola.** Intendiamoci, la *gamification* non è una modalità attraverso cui riesco a rendere la lezione più divertente ma una vera e propria strategia didattica che combina aspetti ludici e formazione, utilizzando alcune caratteristiche del gioco per migliorare la stimolazione mnemonica e il cognitivo in generale.

Cosa succede quando giochiamo?

Quando siamo impegnati nel gioco sperimentiamo una vera e propria sorta di rapimento chiamato <<*flow experience*>>. Siamo così concentrati sull'attività da risultare assorti con piacere. Le condizioni che rendono possibile il *flow* sono: un compito possibile da completare, controllabile, con un obiettivo chiaro e dal feedback immediato. Per rendere funzionale l'esperienza, la fatica riposta nel compito deve essere ascendente, così da non determinare frustrazione e rabbia e rendere così possibile la concentrazione del soggetto sul "gioco".

Cosa significa fare gamification?

Fare *gamification* a scuola significa porsi in un'ottica prevalentemente costruttivistica, mettere lo studente al centro del processo formativo e renderlo attore principale e "costruttore" del suo apprendimento così da ampliare in modo significativo la motivazione.

Esistono diverse piattaforme che offrono agli insegnanti strumenti per la realizzazione di attività di *gamification*. Una delle più semplici, immediate e oserei dire anche necessarie è Genially. La piattaforma, disponibile gratuitamente *online*, permette di realizzare prodotti multimediali interattivi tra cui anche *escape room*, quiz e giochi da "tavola" utilizzando i *template* già predisposti.

Il docente può realizzare il suo prodotto, individuando lo sfondo integratore di suo interesse, integrando o modificando i contenuti. Io ho utilizzato la piattaforma per realizzare **una ESCAPE ROOM a tema Halloween di riflessione linguistica per una classe quarta di Scuola Primaria.**

Ogni quadro del gioco aveva una tematica specifica: suoni duri e suoni dolci, apostrofi e accenti, punteggiatura, l'utilizzo della lettera H, i nomi. I livelli aumentano di difficoltà ed è possibile passare al quadro di gioco successivo, solo dopo aver superato il precedente. Abbiamo svolto il gioco insieme, alla *Digital Board*. Ho fatto in modo che ci fosse almeno un quiz per ogni alunno, consentendo comunque alla classe di interagire con il giocatore impegnato al momento.

Dopo aver avviato il gioco, a turno, ogni bambino ha risolto un quesito; la classe ha partecipato attivamente, supportato dalla dimensione ludica e grafica del prodotto, attivando nella risoluzione processi di riflessione linguistica consapevole e motivata. Man mano che i livelli venivano sbloccati, gli studenti registravano sul loro quaderno le risposte corrette. Quando l'*escape room* è stata risolta, ho chiesto ad ogni bambino di cimentarsi nella realizzazione di un quiz a tema grammaticale, scegliendo tra gli argomenti non trattati. I vari "quadri", completi di domanda e sfondo integratore a tema Halloween, sono stati poi inseriti all'interno del *pattern* mostrato alla classe.

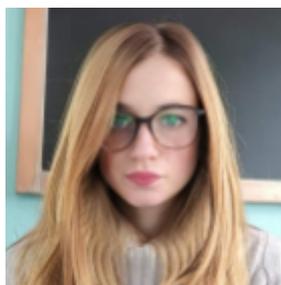
<https://view.genial.ly/653c99518d875d0012726f3e/interactive-content-litaliano-fa-paura/>



(Fig. 1 - La classe risolve l'Escape Room

Cosa ho potuto osservare?

L'utilizzo dei **videogame offre al bambino la possibilità di riconoscere l'errore e riprovare. Lo sbaglio non è più quindi una definizione scoraggiante, piuttosto un impulso a riprovare.** Inoltre, la *gamification* ha il vantaggio di **tradurre le richieste scolastiche in possibilità concrete all'interno del videogioco**, in *skill* utili ai fini della *challenge*. È molto importante contestualizzare una materia scolastica e trasformare l'astrattezza di un compito in una prova concreta, la cui finalità abbia un senso pratico, immediatamente comprensibile e utilizzabile.



Giuliana Disanto

giulianadisanto26@gmail.com

Giuliana Disanto è insegnante di Scuola Primaria specializzata in Pedagogia Clinica.