

BRICKS | TEMA

Gamification in classe: quando il gioco diventa orientativo

a cura di:

Rosa Viscardi



Orientamento, Cittadinanza attiva, Apprendimento cooperativo

Il rapido processo di digitalizzazione, la realtà così mutevole e dinamica, la competizione fra le imprese a livello globale hanno posto in primo piano l'esigenza di rispondere in modo concreto alle richieste sempre più pressanti di nuove figure professionali, al passo o addirittura precursori dei tempi. Dal cloud architect al data scientist, dal cyber security analyst al chief information officer, dall'e-commerce manager al project manager, innumerevoli sono i "mestieri" emergenti. Da questo macro-quadro economico e dalle nuove logiche del mercato del lavoro, affiora in modo evidente l'esigenza di ottenere risposte dal mondo della scuola sia in termini di innovazione nelle pratiche didattiche che di orientamento degli alunni e degli studenti ad acquisire nuove consapevolezze e nuove competenze, così come evidenziato dal *Decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 22 dicembre 2022, n. 328, concernente l'adozione delle Linee guida per l'orientamento*. Proprio i cambiamenti così repentini, che hanno trovato impreparati i sistemi formativi, hanno creato "disorientamento" nei giovani discenti, che a volte non si sono sentiti sufficientemente guidati, supportati e sostenuti nella lunga fase della loro crescita. Orientarsi, per i nostri ragazzi, non implica solo favorire il passaggio da un ordine scolastico all'altro, ma vuol dire acquisire la consapevolezza del sé e dell'altro, del contesto in cui si vive e con cui si interagisce, essere in grado di decidere dove dirigersi, con quali strumenti e per quale scopo. Questo processo porta alla conquista della piena conoscenza e coscienza di sé e delle proprie potenzialità. Per Orientarsi è necessario riconoscere i valori della società in cui si vive, i propri interessi, le proprie motivazioni, le proprie attitudini e capacità.

È su questo substrato che il team del progetto "ORIENTAlife, la scuola orienta per la vita" ha organizzato parte delle azioni formative per i docenti e delle attività di Didattica Orientativa, destinate agli alunni della scuola secondaria di primo grado e agli studenti del primo biennio della scuola secondaria di secondo grado.

Rendere l'alunno, lo studente, protagonista del proprio percorso, partecipe delle azioni orientative, senza rischiare di allontanarlo ancor di più per il timore di affrontare sfide troppo importanti, è forse la parte più complessa delle nostre azioni.

Se cambiamento deve esserci, esso non può che partire dalla base, cioè dalla formazione dei docenti, dalla riprogettazione delle azioni didattiche e dal ripensamento dell'intero concetto di orientamento, che deve entrare a far parte della quotidianità delle azioni della scuola contemporanea.

Questa sfida è stata raccolta da ORIENTAlife. Abbiamo studiato a lungo le proposte provenienti da psicologi e pedagogisti, le nuove metodologie didattiche, i sistemi scolastici europei più all'avanguardia, le piattaforme didattiche più adeguate a sostenere la nostra proposta di Orientamento. L'idea di fondo è stata quella di trovare un sistema innovativo, che potesse affrontare le sfide dell'orientamento coniugando attività che facilitassero la riflessione, l'adozione di comportamenti corretti, l'acquisizione di un buon livello di autostima e della consapevolezza delle proprie capacità e competenze, l'adozione di modelli comportamentali adeguati alle diverse occasioni.

L'attenzione si è soffermata sul gioco, sul nuovo modo di introdurre il gioco nelle attività scolastiche, in particolare sulla *Gamification*.

In che modo la *Gamification* può favorire l'orientamento?

Secondo Karl Kapp «La *Gamification* è l'utilizzo delle meccaniche ludiche del gioco, delle estetiche del gioco e del pensiero ludico per **motivare** l'azione delle persone, promuovere l'apprendimento e la risoluzione dei problemi».

L'obiettivo della *Gamification* è quello di rendere le attività più divertenti e coinvolgenti, migliorando così la motivazione e la partecipazione degli alunni e degli studenti, stesso obiettivo cui mira l'orientamento. Il filo conduttore è molto chiaro: se gli studenti si divertono, si otterranno risultati migliori in termini sia di apprendimento sia di crescita personale e sociale, sia di scelte future.



Figura 1 - Agenda 2030

Nella nostra proposta di didattica orientativa, un esempio di *Gamification* è costituito dalle attività dedicate all'Agenda 2030, allo sviluppo sostenibile ed economico, all'approfondimento sul concetto di cittadino europeo, in pratica all'Educazione civica. L'attività dal titolo "L'Agenda 2030, un nuovo mondo", propone agli allievi un gioco sui temi dei 17 GOALS, offrendo l'opportunità di riflettere sulle propria routine quotidiana, sul proprio pensiero, sulle proprie convinzioni e il proprio *modus operandi*, alla ricerca della costruzione di una cittadinanza attiva. L'attività risulta essere pluristrutturata, alternando momenti di riflessione, comunicazione e gioco. Essa prevede un primo momento di lettura e approfondimento; attraverso il brain storming si legge uno degli obiettivi e si chiede agli alunni di riportare un esempio o un'esperienza diretta che possa essere significativa del Goal scelto. I ragazzi dovranno confrontarsi soprattutto sulla finalità dell'azione e sui comportamenti da assumere come cittadini. In un secondo momento di riflessione, alternando fasi di problem posing e problem solving, si porrà alla classe la risoluzione di un problema autentico e gli studenti, lavorando in piccoli gruppi (apprendimento cooperativo), dovranno elaborare tre proposte da esporre alla classe. Dopo aver ascoltato i commenti di tutti i gruppi, saranno segnate alla lavagna le buone proposte e quelle da rivedere, condividendone le motivazioni con tutti gli alunni. Nella terza fase si giunge alla *Gamification*, il gioco vero e proprio, sia in modo analogico che digitale, con funzione di consolidamento delle azioni intraprese. In pratica, la struttura, ripresa e rielaborata dalla piattaforma GO-GOALS, è quella del gioco dell'oca, con un tabellone nel quale sono disseminate domande sui 17 Goals.



Figura 2 - Quiz a risposta multipla

Si divide la classe in cinque gruppi, si lancia il dado, si raggiungono le caselle avanzando secondo la cifra indicata, quando si sosta sulla casella colorata, è necessario rispondere ad una domanda sull'obiettivo raffigurato. Se si risponde in modo esatto, si può ancora tirare il dado, altrimenti ci si ferma. Vince chi raggiunge prima il traguardo. L'intento è chiaro, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento, accresce il piacere di imparare. Da un punto di vista orientativo, si cerca di sviluppare il ragionamento e la creatività; l'idea stessa di adeguare il proprio comportamento per salvaguardare la vita della Terra e dei suoi abitanti, siano essi animali o vegetali, fa sì che si sviluppi nell'adolescente l'idea che, progettare per ricevere i frutti futuri, non sia lontana dalla capacità di orientare sé stessi oggi, per diventare domani cittadini adulti responsabili. I ragazzi, che vivono *hic et nunc*, devono imparare a pensare, ideare e orientare il proprio futuro. Al termine, si passa alla sfida del gioco sulla piattaforma online Wardwall, dove sono stati predisposti due game, uno che prevede l'abbinamento "definizione – obiettivo", l'altro con quesiti di rinforzo e riflessione sull'assunzione di comportamenti corretti.

La seconda attività, legata alla prima nella finalità di diventare cittadini responsabili rispettosi delle regole, è stata definita "Siamo tutti cittadini europei", corredata di gioco su curiosità e notizie sugli Stati dell'Unione Europea.

Anche in questo gioco affianca la *Gamification* il *cooperative learning*, che aiuta alunne e alunni a responsabilizzarsi, assumendo ognuno un ruolo in un gruppo di studio (*guida, verbalizzatore, facilitatore, controllore*) e, al tempo stesso, invoglia a conoscere, chiedere, dialogare, incuriosirsi, porre questioni e risolverle insieme.

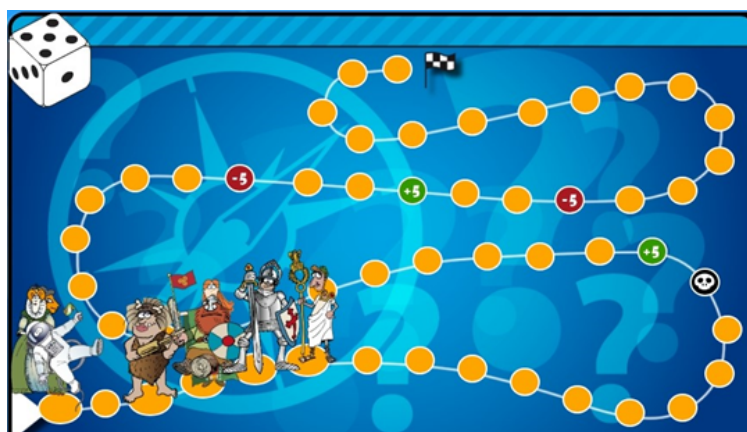


Figura 3 - Siamo tutti cittadini europei

Nella progettazione delle due attività sono stati inseriti alcuni elementi base:

- Missione: prima di tutto è importante stabilire la finalità, cosa lo studente dovrà essere in grado di fare, su cosa dovrà riflettere e quali comportamenti dovrà interiorizzare.
- Livelli da superare: ogni fase, fatta di sfide e missioni, deve corrispondere a degli obiettivi specifici.
- Punteggi e premi: ad ogni traguardo raggiunto si devono prevedere elementi premiali, badge e bonus immediati, da conquistare in itinere e nella fase finale.
- Traguardi a tempo: l'efficacia e l'efficienza del lavoro svolto dallo studente vengono misurate anche attraverso la velocità delle azioni.
- Comportamenti socio-relazionali: le sfide e le prove, singole e di gruppo, devono far sviluppare un determinato comportamento, fra cui accettare gli interessi, valutarli e farli diventare punto di forza.
- Classifiche: al termine delle prove si stila una graduatoria, un podio di vincitori, per stimolare con una ricompensa emotiva l'impegno profuso e favorire una competizione corretta.

Questa metodologia può essere utilizzata, oltre che per "Orientare", anche per incentivare l'apprendimento sia di una disciplina specifica, sia per attività transdisciplinari, sia per progettare una macro-azione di gruppo.

Attenzione, la *Gamification* non è un gioco! Può essere strumento di verifica, di recupero, di consolidamento o potenziamento, e può essere adoperata in tutti i gradi scolastici. Numerose le piattaforme didattiche digitali reperibili gratuitamente online, ma la sfida più stimolante per un docente è sicuramente costruire tutta l'azione con strumenti pratici e quotidiani (si pensi alla caccia al tesoro o al gioco dell'oca), su piattaforme gratuite e disponibili.

Altro strumento di *Gamification* utilizzato dal gruppo ORIENTA*life* è l'applicazione *Kahoot*.

È forse la più usata al momento nella scuola italiana, ma solo per verifiche disciplinari in itinere, mai adoperata in senso orientativo. Come fare? È necessario porre le domande giuste, quelle che inducono alla riflessione, in ordine crescente, che possano portare via via al ripensamento del *modus operandi* di ciascuno. Gli studenti, attraverso il successo o l'errore, sono costretti a ripensare alle proprie azioni e ad interiorizzarle come efficaci o inefficaci, così da ricalibrare il proprio apprendimento e il proprio comportamento.

Il comune denominatore delle tre piattaforme utilizzate è che lo strumento orientativo è il gioco, un'attività continua e durevole nel tempo, un rinforzo positivo delle nostre capacità, che ci accompagna lungo tutto l'arco della nostra vita, così come le azioni del progetto "ORIENTAlife" auspicano.

Non teme il vento il marinaio che sa orientare le vele

(G. Alvaro – *Dizionarietto. Per bambini che vogliono crescere e adulti in cerca d'identità* – 2017).

Rosa Viscardi

rosa.viscardi1@istruzione.it

Rosa Viscardi, laureata in Lettere Classiche, 110/110 cum laude, presso l'Università degli Studi di Salerno, docente di Materie letterarie e Latino, abilitata per tutti gli ordini scolastici, dal 2023 è in comando presso l'USR per la Campania, ai sensi dell'art. 1, c. 65 della L. 107/2015, dove si occupa per incarico individuale della certificazione linguistica del Latino, di premi letterari, di geografia e turismo scolastico; è inserita nel gruppo di lavoro del progetto "ORIENTAlife". È formatore in corsi dedicati a docenti e studenti; ha conseguito il diploma di Mentor. Numerosi gli incarichi svolti: animatore digitale, referente per la valutazione, legalità, inclusione, bullismo e cyberbullismo, tutor coordinatore in corsi di formazione. Relatrice in incontri letterari, vanta molteplici collaborazioni con riviste e giornali.