

BRICKS | TEMA

Hoop Legacy: Diventare un campione dentro e fuori dal campo

a cura di:
Emanuele D'Alonzo



Stoyrtelling, Gamification, Scienze Motorie, Sport

Quando il talento non basta (e la scelta è tua)

Immaginate di tornare indietro nel tempo, a 13 anni. Avete un talento fuori dal comune: potreste diventare i prossimi campioni della vostra disciplina, sognare l'oro olimpico o la finale di un Mondiale. Ora, ricordate quante volte vi siete sentiti dire: *"Se non cambi testa, non andrai da nessuna parte"*?

Oggi mi trovo dall'altra parte della barricata. Come **insegnante di educazione motoria** e allenatore, ripeto spesso quelle stesse frasi, consapevole di quanto sia difficile per un adolescente cogliere il valore della disciplina, del rispetto e dell'allenamento prima che sia troppo tardi. **Il processo di maturazione è un percorso a ostacoli, dove la consapevolezza è l'ostacolo più alto.**

Per accorciare questa distanza, è nato **Hoop Legacy**. Abbiamo scelto la strada della **gamification**: trasformare l'educazione sportiva in un gioco di ruolo dove **lo studente non subisce una lezione**, ma la vive. Anticipandogli situazioni che potrebbero verificarsi nel corso della loro vita e/o carriera sportiva.

Grazie alla piattaforma **Genially**, abbiamo creato un'esperienza interattiva basata su una **"storia a bivi"**. In questo **simulatore di vita sportiva**, ogni decisione del giocatore — dal modo di allenarsi al rapporto con i compagni — genera un percorso unico. Non è solo un quiz, ma un viaggio dove l'utente diventa il protagonista, affrontando le conseguenze reali delle proprie scelte in tempo reale. È il potere della narrazione interattiva: far capire che, proprio come in campo, **il finale della nostra storia dipende solo da noi.**



Figura 1 - Schermata iniziale del gioco: Hoop Legacy

Quale strada percorrere

Ogni scelta, come già accennato, porta a un percorso diverso. Tuttavia, la struttura delle domande è comune a tutti e affronta quattro tematiche chiave:

1. **Etica vs Vittoria:** Simulare un fallo per vincere o perdere con dignità?

2. **Ego vs Collettivo:** Cercare il canestro della staffa o servire l'assist decisivo?
3. **Rispetto vs Rabbia:** Reagire alle provocazioni o mantenere la calma da leader?
4. **Disciplina vs Svago:** Allenarsi all'alba o cedere alle tentazioni della vita sociale?



Figura 2 - La storia a bivi

Il sistema non è punitivo: dopo ogni scelta eticamente discutibile, viene offerta una possibilità di redenzione. Una seconda domanda sullo stesso tema per testare se quel "passo falso" sia stato un errore isolato o un aspetto sul quale lavorare.

Gli scenari finali riflettono la complessità della realtà: potresti finire sul tetto del mondo come **MVP assoluto** (miglior giocatore al mondo), restare un **talento incompiuto** che gioca nei campetti di periferia, o diventare quel **compagno di squadra indispensabile** che tutti vorrebbero nello spogliatoio.

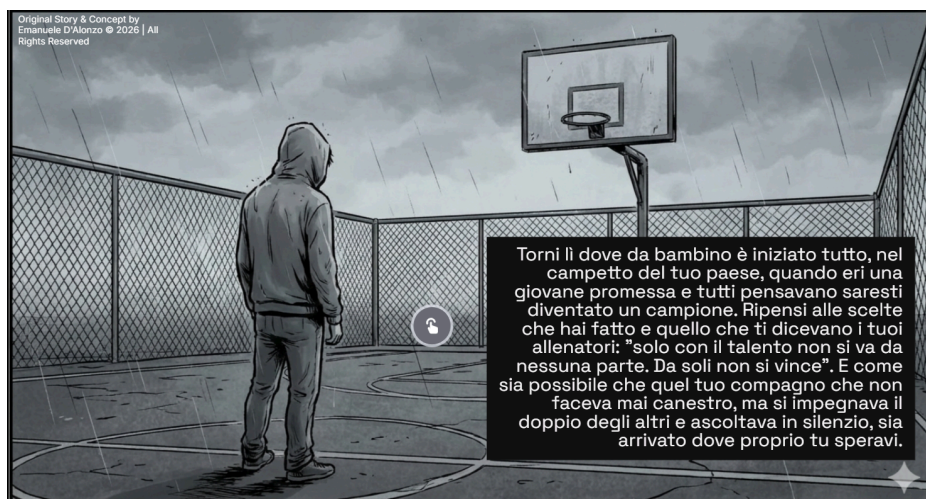


Figura 3 - Uno degli scenari finali

L'esperienza è stata testata durante le ore di lezione con classi della **scuola secondaria di primo grado**. L'attività si è svolta nel laboratorio di informatica per garantire a ogni alunno una postazione individuale e il lavoro simultaneo. Prima di iniziare, è stata illustrata la struttura del gioco senza però svelarne le finalità

educative, per non influenzare le risposte. Al termine della fase interattiva, abbiamo dedicato un momento al **circle time, confrontandoci apertamente** sul lavoro concluso.

I risultati hanno visto la maggior parte degli alunni raggiungere il **"miglior scenario possibile"**. Questa tendenza è riconducibile a tre fattori principali:

1. **Maturità e Valori:** Gli studenti dimostrano di credere nei valori positivi dello sport, frutto di una maturità intrinseca o del lavoro educativo svolto in palestra negli anni.
2. **Il Meccanismo di Redenzione:** La seconda possibilità offerta dal gioco ha permesso loro di correggere il tiro dopo un errore, portandoli alla scelta eticamente corretta.
3. **Desiderabilità Sociale:** La presenza del docente potrebbe aver indotto alcuni studenti a rispondere in modo da compiacere l'autorità, scegliendo ciò che "si dovrebbe dire" invece di ciò che "si farebbe davvero".

Gli altri risultati, seppur minoritari, hanno evidenziato atteggiamenti legati a una visione più individualista dello sport o a una sottovalutazione dell'importanza della disciplina e del rispetto delle regole.



Figura 4 - Uno degli scenari finali

Il Futuro del Progetto: Verso un "Multiverso Sportivo"

L'obiettivo finale non è fermarsi al parquet del basket. Per rendere l'esperienza davvero **immersiva e inclusiva**, il prossimo step sarà lo sviluppo di percorsi differenziati che permettano a ogni studente di scegliere la "carriera" più vicina alla propria sensibilità o pratica sportiva.

L'idea è quella di offrire quattro diverse narrazioni, ognuna con sfide etiche specifiche:

- **Il Campione di Basket** (Sport di squadra): Focus sulla gestione della leadership e dell'ego in un ambiente dinamico e fisico.
- **La Campionessa di Pallavolo:** Un omaggio alla disciplina più praticata dalle nostre studentesse, dove la coesione del gruppo e il sostegno reciproco sono i pilastri del successo.

- **Il Campione di Atletica** (Sport individuale): Qui la sfida è più contro se stessi. La tensione pre-gara e scontrarsi contro un cronometro o un'asticella in un contesto dove non puoi contare su un compagno che "corra per te".
- **La Campionessa di Nuoto:** Un ambiente sensoriale completamente diverso. Il silenzio della vasca, la ripetitività dell'allenamento e il rapporto con il cronometro come giudice supremo.

Perché questa evoluzione?

Diversificare gli scenari non serve solo a "compiacere" i gusti degli alunni, ma a testare i valori in contesti differenti. **Il fair play di un nuotatore è diverso da quello di un cestista? La dedizione richiesta a un centometrista è paragonabile a quella di una palleggiatrice?**

L'obiettivo resta lo stesso: dimostrare che, a prescindere dal campo, dalla piscina o dalla pista, **è la qualità delle nostre scelte a definire il nostro futuro (Legacy) come atleti e come persone.**

Vuoi provare e testare Hoop Legacy, ecco il link: [Hoop Legacy](#)



Emanuele D'Alonzo

emanueledalonzo1@gmail.com

Laureato in Scienze e Tecniche delle attività Motorie Preventive e Adattate presso l'Università degli Studi di Brescia.

Insegnante di Scienze Motorie di scuola primaria e secondaria di II° presso la scuola Imc Cepino..

Istruttore e Responsabile di attività ludico-motorie per bambini in età 3-14 anni presso l'associazione sportiva Educazione.Sport.

Autore e presentatore Futura Talks: evento dove vengono intervistati atleti d'élite del mondo dello sport.

Social Media Manager per Educazione.Sport e Futura Sport Lab.

Speaker radiofonico per RadioBrusa: webradio, con un programma di attività sportiva e sport legato ai libri sportivi, e per il progetto "Play District - Spazio Civico" in collaborazione con Csi Bergamo.