

L'aspetto ludico nell'insegnamento

Giocando si impara

Di **Silke Fischer** e **Antje Barabasch**

Il divertimento che si prova giocando favorisce il piacere di apprendere. La gamification considera il principio dell'orientamento alle competenze operative e permette di integrare nuove tecnologie nell'insegnamento. Un esempio di come si possa applicare un nuovo approccio ludico nell'insegnamento della scuola professionale di base.

PARTENZA

Che cos'è la gamification?

Per gamification si intende l'utilizzo di elementi tipici del gioco in contesti non ludici, ovvero che non fanno parte dell'ambito dello svago. La gamification può perseguire obiettivi diversi: accrescere la motivazione, modificare un comportamento, promuovere l'apprendimento e la risoluzione di problemi. L'applicazione concreta può essere realizzata a livello digitale, analogico o in varianti miste. In questo contesto, gli elementi tipici del gioco sono le componenti di base delle applicazioni ludicizzate. Vuole avventurarsi nei territori inesplorati della gamification? Allora scelga la pedina di gioco, si posizioni negli avamposti e raccolga tutti i simboli nelle zone di gamification!



AVAMPOSTO

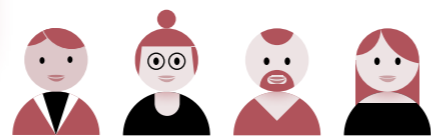
Narrazione

La narrazione si riferisce al contesto del gioco, alla storia, definendo così il quadro di riferimento pertinente. In linea di principio può essere scelta liberamente, ma dovrebbe stimolare i e le partecipanti a continuare il gioco. Può basarsi su contesti di riferimento reali.

Esempio: una storia che guidi le persone in formazione verso modelli di consumo sani nel mondo globalizzato.

Avatar

L'avatar è l'immagine che rappresenta un-a partecipante. Può essere scelto individualmente prima dell'inizio del gioco. Per aumentare l'identificazione dei/delle partecipanti con gli avatar, l'aspetto di questi ultimi dovrebbe poter evolvere in equipaggiamento e attitudine nel corso del gioco.



Punti

I punti fungono da sistema di premiazione per le attività svolte con successo e guidano i e le partecipanti e quindi l'andamento del gioco verso una direzione auspicata. Permettono inoltre di dare un riscontro, mettendo in relazione tra loro le prestazioni dei e delle partecipanti.



Distintivi

I distintivi sono una forma di riconoscimento che trasmettono prestigio e hanno la funzione di promuovere la motivazione, per cui devono necessariamente essere visibili a tutte le persone che partecipano. Sono assegnati quando si raggiunge una pietra miliare del gioco, come un determinato punteggio.



ZONE

Zona 1 Quali sono le tematiche adatte?

In linea di massima, tutte le tematiche possono essere affrontate ricorrendo a un approccio ludico. Dato che giocare fa parte della natura umana e fa leva sulla motivazione, è di particolare interesse quando si trattano temi molto complessi e astratti, nei confronti dei quali è intrinsecamente difficile motivare le persone in formazione.

Zona 2 Di cosa occorre tener conto?

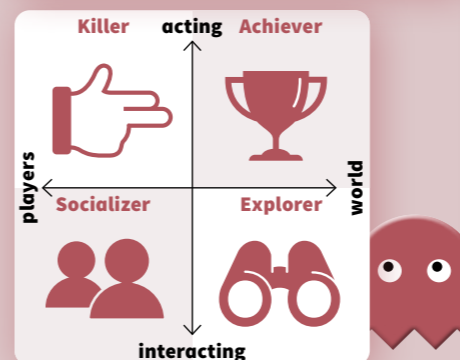
Alla base delle applicazioni ludiche applicate alla formazione professionale dovrebbe esserci un approccio motivazionale basato da un lato sul piano di studio e, d'altro lato, sull'obiettivo superiore, la costituzione di una competenza operativa professionale. Inoltre occorrerebbe assolutamente utilizzare una piattaforma online, per consentire ai e alle partecipanti al gioco di interagire e di accrescere le competenze sociali.

Zona 3 Qual è l'obiettivo perseguito?

In primo luogo spetta all'insegnante stabilire quale obiettivo perseguire, vale a dire quale atteggiamento e/o quali obiettivi didattici affettivi e cognitivi e quali competenze favorire attraverso l'attività ludica. Per permettere alla persona in formazione di dimostrare, oltre alle proprie conoscenze, anche le proprie capacità e competenze, dovrebbero essere considerati anche obiettivi didattici a livello tassonomico superiore.

Zona 4 Chi partecipa al gioco?

Per adattare gli elementi tecnici del gioco alle preferenze della classe, si dovrebbero definire le tipologie dei giocatori (Achiever, Explorer, Socializer e Killer). A questo scopo, le persone in formazione possono effettuare il test di Bartle, disponibile gratuitamente in Internet.



Zona 5 Per quale motivo si gioca?

La narrazione definisce il senso del gioco. Quindi, la gamification dovrebbe essere sempre inserita in un'esposizione di ordine superiore che sia significativa per le persone in formazione e di conseguenza correlata al curriculum scolastico e alla vita dei giocatori. Nell'ambito della formazione professionale, a questo scopo si prestano compiti relativi a situazioni professionali reali, per esempio sotto forma di studi di casi. L'esposizione dovrebbe altresì comprendere elementi di orientamento relativi alla problematica e consentire ai/alle partecipanti al gioco di sperimentare la propria autonomia esplorando diversi «percorsi» nell'ambito della storia.

Zona 6 Con cosa si gioca?

L'ambiente del gioco didattico dovrebbe essere adattato alle tipologie dei giocatori del gruppo target. Un Explorer, per esempio, è motivato soprattutto da punti e simboli. Gli elementi tecnici del gioco dovrebbero inoltre essere disposti in modo tale da favorire le esperienze legate alla competenza, alla coesione sociale e al piacere di apprendere.

NEXT LEVEL

Nel nuovo libro sulla gamification di Silke Fischer e Andrea Reichmuth accede al prossimo livello, approfondendo per esempio l'assegnazione degli elementi tecnici del gioco alle tipologie di giocatori. Buon divertimento!

Bibliografia
Fischer, S., & Reichmuth, A. (2020). *Gamification. Spielend lernen*. Bern: hep Verlag.

- Silke Fischer, ricercatrice senior campo di ricerca Culture di apprendimento e didattiche, IUFPF
- Antje Barabasch, responsabile dell'asse prioritario di ricerca Insegnamento e apprendimento nella formazione professionale, IUFPF