



Vittoria Volterrani

Servizio Marconi TSI - USR Emilia-Romagna
IC Bobbio, PC

Game Based Learning e Gamification: facciamo chiarezza

Game: gioco, se si gioca ci si diverte, se si gioca si è coinvolti, si gioca sempre volentieri. Il gioco è *timeless*. Un gioco è un gioco. Dai... Non tiriamola tanto lunga, giochiamo!

Perché giocare piace a tutti?

- *È parte della natura umana*: in età infantile ci si approccia al mondo giocando, lo si conosce e lo si sperimenta attraverso il gioco. Si scopre la vita.
- *È divertente e coinvolgente*: come quando leggiamo un libro, il gioco ci distoglie da contingenze e problematiche, portandoci ad essere completamente coinvolti e concentrati in un'attività piacevole e spesso *total body*. Il gioco, specie se di movimento, aiuta il nostro cervello a produrre endorfine, che ci fanno stare bene.
- *È emozionante*: mentre giochiamo una gamma di emozioni ci attraversa rapidamente, ci travolge spostandoci dal desiderio alla realizzazione, dalla calma all'agitazione, dalla gioia alla delusione, dalla rabbia all'euforia. Il gioco è una tempesta di emozioni, vissute nella leggerezza dell'essere consapevoli che restano limitate allo spazio tempo del gioco.

- *È sociale*: si gioca spessissimo con qualcuno o contro qualcuno. Il gioco ci mette in relazione. Anche con noi stessi, se giochiamo da soli.
- *È strategia, ragionamento, è creatività*: ci porta a creare schemi, prevedere reazioni, Quando siamo attivamente coinvolti in un gioco, le nostre menti stanno sperimentando il piacere di arrivare alla comprensione di un nuovo sistema.

Questi sono solo alcuni dei motivi per cui il gioco è per tutti una parte imprescindibile della vita, alla quale non ci si dovrebbe mai allontanare troppo per continuare a stimolare benessere e apprendimento personale.

Ma che cosa definisce un gioco?

Per gioco¹, in etologia, psicologia, e altre scienze del comportamento, si intende un'attività (per lo più divertente) di intrattenimento, volontaria e intrinsecamente motivata, svolta da adulti, bambini, o animali, a scopo ricreativo.

Il gioco presenta un *obiettivo dichiarato*, uno scopo chiaro e ben definito. Deve avere *regole certe* entro le quali tutti i giocatori si possano muovere in modo consapevole. La trasgressione alla regole del gioco implica sempre conseguenze altrettanto definite e dichiarate. Si svolge in un *tempo limitato*. Che sia stabilito o conseguente alla realizzazione dell'obiettivo, il gioco avviene sempre in un tempo relativamente breve. Implica una *competizione*, singola o di gruppo e, nel caso di giochi di squadra, la competizione si sposa alla *cooperazione*, attività che prevede collaborazione, mediazione, accordo, sacrificio, generosità, servizio. È intrattenimento, svago ed è quindi *piacevole*.

Il gioco a scuola

Attraverso il gioco si stimolano varie componenti fondamentali dell'apprendimento, motivo per cui il gioco è da sempre parte di molte attività didattiche, soprattutto a partire dalla prima infanzia.

Il gioco infatti, attraverso stimolazione fisica e mentale, attiva processi di comprensione, aiutando ad acquisire conoscenze disciplinari e socio-emotive. Provoca negli alunni una diversa percezione della scuola, dell'insegnante e dei compagni e, migliorando il clima dell'ambiente di apprendimento, accresce il piacere di imparare.

¹ Cfr. "Gioco" (2021).

Se lo si affianca alla componente metacognitiva, diviene anche strumento per imparare ad imparare, rendendo consapevoli gli alunni di strategie e dinamiche efficaci.

Ma allora perché più si cresce e meno si gioca? Perché a scuola, specialmente nei livelli più alti di istruzione, si pensa che ciò che diverte non possa essere utile a un apprendimento rigoroso?

Ask a few kids: the reason most don't like school is not that the work is too hard, but that it is utterly boring (Papert, 1998).²

Non a caso al MIT³ si stanno sviluppando vari studi⁴ e progettualità⁵ che legano l'apprendimento, la ricerca e il *problem solving* al gioco.

Attualmente a scuola, e nel campo della didattica digitale, emergono due approcci all'apprendimento che vedono il gioco protagonista, seppur con differenze sostanziali che vanno definite ed esplicitate per consentire un'azione didattica più consapevole.

Game Based Learning vs Gamification⁶

Molte volte, anche in contesti formali, si tende a unificare concetti e metodi, semplicemente perché afferenti ad un analogo ambito.

È il caso, molto frequente, di *Game Based Learning* (GBL) e *Gamification*. Il fatto stesso che esistano due termini diversi, dovrebbe lasciar intuire che siano utili ad esprimere situazioni procedure e scopi differenti, ma fretta o mancata esperienza diretta, ci portano spesso ad utilizzare le parole senza purtroppo averne adeguata consapevolezza.

Trattandosi però di ambiti didattici, strettamente connessi a finalità formative, è utile esplicitare in modo chiaro che cosa siano GBL e Gamification, le radicali differenze che li contraddistinguono, come e perché utilizzarli in classe in una didattica attiva, integrata al digitale, utile a proporre esperienze autentiche e motivanti.

² “Chiedi ai ragazzi: il motivo per cui ai più non piace la scuola non sta nella fatica del lavoro, ma nella noia assoluta” (Papert 1998).

³ Cfr. <https://www.mit.edu/>.

⁴ Cfr. <https://mitpress.mit.edu/topics/game-studies>.

⁵ Cfr. <http://gamelab.mit.edu/>.

⁶ Cfr. “GBL Vs. Gamification: What's the Difference?” (2018).

GBL - Game Based Learning

Le specialiste d'Inglese della primaria, formate negli anni '90 e ormai purtroppo "in via d'estinzione", conoscono molto bene questa strategia di apprendimento, che era alla base di molte delle attività dinamiche in T.P.R.⁷ promosse per l'acquisizione della lingua inglese *for young learners*.

Allora il GBL era totalmente analogico, utilizzava spesso flashcards e props, ma aveva già, e vivissime, tutte le caratteristiche che lo rendono una strategia efficace ed estremamente coinvolgente.

Il GBL (se integrato al digitale *Digital Game Based Learning*) è una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze. L'alunno, mentre gioca, apprende le conoscenze oggetto del gioco. La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti. Usa il gioco per provocare apprendimento immediato.

In sintesi il GBL:

- provoca apprendimento giocando;
- aiuta ad acquisire conoscenze e abilità soprattutto di tipo disciplinare;
- ha una durata breve (da pochi minuti a un'ora);
- ha una struttura semplice;
- è limitato a singole attività;
- si può collegare a qualsiasi disciplina, utilizzando topic specifici;
- può essere analogico o digitale;
- si può integrare anche a una struttura classica di classe;
- ha sempre un vincitore che, nel Digital GBL, è spesso singolo;
- è competitivo e sfidante;
- è utilizzabile da 0 a 99 anni;
- è divertente.

Esempi di *webtool* per il *Digital Game Based Learning* sono Kahoot, Quizizz, Quizalize, Jeopardy, che, oltre a dare agli insegnanti la possibilità di costruire giochi e quiz, da far giocare agli alunni, singolarmente o in gruppo, grazie a vari tipi di device, consentono anche di utilizzare giochi creati da altri e condivisi sulle rispettive *community*.

⁷ Cfr. Asher (1969).

Gamification

È l'applicazione dei meccanismi di gioco in un contesto non di gioco, per promuovere comportamenti prosociali e guidare a risultati apprendimento complessi, attraverso compiti tradizionali.

È una metodologia meno nota del GBL, perché impegnativa e strutturata, decisamente più adatta ad alunni più grandi e in grado di utilizzare strategie anche elaborate.

A scuola si "gamifica" una classe facendola lavorare a gruppi cooperativi, i cui membri hanno *ruoli* e *poteri* differenti.

I ragazzi, a gruppi, vivono un'avventura giocata, una missione che utilizza strategie di gioco per svolgere compiti accademici e arrivare al raggiungimento di un obiettivo complesso.

Supportandosi e facendo squadra, gli alunni svolgono insieme o singolarmente attività didattiche che hanno di solito un *framework* sfidante e un'ambientazione in stile *fantasy*, raggiungendo via via livelli sempre più elevati, fino al completamento della missione.

Nella Gamification, vengono utilizzate anche strategie e meccanismi tipici dei videogiochi, per ottenere apprendimenti accademici e prosociali.

In sintesi la Gamification:

- utilizza le meccaniche del gioco in una situazione di non gioco per indurre apprendimento e provocare comportamenti positivi di gruppo;
- integra obiettivi di apprendimento tradizionali;
- promuove l'acquisizione di competenze accademiche e lo sviluppo di competenze socio-emotive;
- utilizza tematiche complesse, che vengono diluite, sviluppate e riprese nel percorso di gioco;
- porta nel percorso gamificato i contenuti e le relative attività didattiche, spesso di tipo tradizionale, create dall'insegnante;
- ha durata lunga, anche di qualche mese, a seconda della complessità della tematica, dell'intento del docente e dell'età degli alunni coinvolti;
- prevede un avatar per ogni partecipante, che di solito ha ruolo e poteri ben definiti (mago, condottiero, amazzone, guaritore...);
- utilizza livelli, badge di avanzamento, premi, e punti esperienza, che durante l'attività "gamificata" sostituiscono i voti;
- costruisce un nuovo modello di classe e di ambiente di apprendimento;
- stimola la cooperazione finalizzata al raggiungimento di un obiettivo comune;
- ha per vincitore un gruppo, una squadra, che oltre ad aver svolto i compiti accademici con maggior completezza e solerzia, ha anche saputo meglio gestire ruoli e poteri, supportandosi a vicenda;

- è più efficace con alunni sopra i 10 anni;
- è coinvolgente e sfidante.

La classe “gamificata” è generalmente gestita a livello digitale. Una piattaforma che consente la strutturazione e l’organizzazione di un’attività in Gamification è Classcraft⁸, particolarmente adatta per le secondarie di 1° e 2° grado.

Conclusioni

GBL e Gamification, per quanto abbiano caratteristiche diverse e percorsi di implementazione estremamente differenti, sono entrambe orientate da un analogo principio: rendere l’apprendimento più coinvolgente, divertente e competitivo.

Sono strategie molto efficaci e per questo vengono utilizzate anche nel mondo del lavoro per accrescere la produttività e l’impegno.

Altra cosa ancora sono le *attività ludiformi* che, in ambito digitale, vengono ben implementate grazie a webtool quali LearningApps⁹, Wordwall¹⁰ e altri, strumenti utili all’apprendimento, ma da non confondere con GBL e Gamification.

In generale, accrescere la consapevolezza metodologico-didattica, utilizzare la giusta terminologia, comprendere i meccanismi che aiutano a generare l’apprendimento, provare a mettersi in gioco e sperimentare nuove vie per imparare, è doverosa parte dell’essere insegnanti del nuovo millennio.

Bibliografia

Asher, J.J. (1969), “The Total Physical Response Approach to Second Language Learning”, *The Modern Language Journal*, vol. 53, n. 1, pp. 3-17; <https://doi.org/10.2307/322091> (29.1.2021).

“GBL Vs. Gamification: What’s the Difference?” (2018), Legends of Learning, January 29; <https://www.legendsoflearning.com/blog/gbl-vs-gamification/> (29/1/2021).

"Gioco" (2021), *Wikipedia, L'enciclopedia libera*, <https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Gioco&oldid=118059089> (29.1.2021).

Papert, S. (1998), “Does Easy Do It? Children, Games, and Learning”, in *Game Developer Magazine*, vol. 5, n. 6, pp. 88-89; <http://www.papert.org/articles/Doeseasydoit.html> (29/1/2020).

⁸ Cfr. <https://www.classcraft.com/>.

⁹ Cfr. <https://learningapps.org/>.

¹⁰ Cfr. <https://wordwall.net/>.

Sitografia

M.I.T. – Massachusetts Institute of Technology, <https://www.mit.edu/>.

Game Studies (M.I.T. – Massachusetts Institute of Technology), <https://mitpress.mit.edu/topics/game-studies>.

Game Lab (M.I.T. – Massachusetts Institute of Technology), <http://gamelab.mit.edu/>.

Classcraft, <https://www.classcraft.com/>.

Learning Apps, <https://learningapps.org/>.

Wordwall – Create better lessons quicker, <https://wordwall.net/>.



Vittoria Volterrani, “Game Based Learning e Gamification: facciamo chiarezza”, *Contributi e idee*, Servizio Marconi TSI - USR-ER, 2021, <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-based-learning-gamification/>.