

CASE STUDIES - BEST PRACTICES ITALIA

Progetto Erasmus+ KA2: “REACT - Creation of a Collaborative Environment in e-classrooms”

Intellectual Output 2: "Attività innovative, strumenti e metodi educativi collaborativi nelle aule digitali"

Erasmus+ Project
KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices
Project Number: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the “reacteclasselearning” project website are classified as Open Educational Resources' (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

Gamification @Voghera Case Study n.1

INTRODUZIONE

L'insegnamento a distanza sta diventando sempre più efficace e riconosciuto, al pari della didattica più classica. Probabilmente la sola didattica che può essere utilizzata in situazioni di emergenza è la didattica digitale, possibile grazie a piattaforme che mettono in contatto i due attori principali di una scuola: l'insegnante e gli studenti. Con l'aiuto di queste piattaforme, che offrono spunti, risorse e possibilità, una lezione frontale può occasionalmente essere portata a uno stadio ancora più elevato. Proponiamo un caso di introduzione di meccanismi di gamification nell'e-learning, un meccanismo che si integra perfettamente con le istanze della nuova realtà e arricchisce la formazione online di interattività e coinvolgimento, in un panorama in cui le lezioni virtuali hanno trovato sempre più spazio, anche in modalità blended.

CONTESTO

"GiocaLatino" è un progetto che da diversi anni fa parte dell'offerta formativa del Liceo Galilei di Voghera, rivolto principalmente agli studenti della scuola secondaria di primo grado come strumento di orientamento, ma in alcuni casi anche come strategia compensativa e di supporto al recupero degli studenti di prima e seconda superiore.

L'idea è nata dal confronto con ambiti diversi quali la formazione aziendale, la conduzione di gruppi all'interno di associazioni di volontariato e del terzo settore.

Ciò a cui gli educatori dovrebbero tendere è l'accettazione di una disciplina e della sua ricchezza sia in termini di struttura logica che di carattere emotivo, ancor prima dell'apprendimento tout court. È sul campo di gioco, dove la vittoria è assegnata a chi conosce le regole, le applica strategicamente ed è motivato dalla percezione delle regole con la strategia e la percezione della sfida, che logica ed emozione si incontrano.

Da qualche anno nei libri di testo di latino sono stati inseriti giochi linguistici, cruciverba, fumetti e un supporto grafico più accattivante rispetto alle grammatiche classiche.

Occorre considerare che oggi i nostri studenti amano sempre meno i fumetti e i giochi enigmistici, che erano un passatempo abituale per le generazioni passate.

Gli insegnanti dovrebbero quindi avvicinarsi al concetto di competizione ludica e utilizzare giochi che abbiano qualcosa in comune con la logica delle app, dei videogiochi platform, dei giochi di ruolo e di altre soluzioni tipiche della produzione videoludica.

APPROCCIO

Federica Scarrione, docente di italiano e latino presso il Liceo G. Galilei, ha inserito la "gamification" nei programmi online standard dell'istituto. La gamification, nota anche come

Gameful Design, è l'uso di componenti di videogiochi e approcci di game design in contesti diversi da quelli ludici, come quelli educativi e istituzionali (Deterding & Dixon, 2011).

Gamification/apprendimento basato sul gioco: Se ci pensiamo bene, la gamification fa già parte dell'istruzione. Riportiamo alcuni esempi: Lo studente che completa correttamente l'attività riceve un buon voto in classe. Riceverà un voto basso se commette una serie di errori. Per "vincere" la gara, la classe si divide occasionalmente in squadre per svolgere ricerche o altro. C'è un "livello" e un passaggio a un altro "livello" alla fine di ogni anno accademico. simile a un videogioco.

La gamification, infatti, consente un maggiore coinvolgimento dell'utente e, in questa situazione, una più forte motivazione a lungo termine, nonché un aumento delle prestazioni e dell'apprendimento. La professoressa Scarrione ha reintrodotto l'aspetto competitivo del gioco nell'aula virtuale, utilizzando piattaforme come Socrative, Quizlet, Questbase e Kahoot, grazie alle quali gli studenti possono sfidarsi tra loro. Anche gli esami e i quiz si stanno gamificando, con quiz offerti per dare agli studenti un'indicazione della loro preparazione o comprensione di un argomento.

Kahoot è uno strumento gratuito di apprendimento collaborativo misto che consente agli insegnanti di creare quiz unici. In questo modo, gli studenti possono divertirsi mentre imparano nell'aula "virtuale". I quiz possono anche essere condivisi sui principali social network (Facebook, Twitter, Pinterest, Google+ e così via).

La gamification nell'e-learning è il processo di applicazione delle regole del gioco per raggiungere obiettivi reali. La gamification nell'e-learning mira a stimolare gli studenti a visitare più frequentemente il sito della piattaforma e-learning e, successivamente, a completare il corso.

La gamification mira a catturare l'attenzione dei discenti, a stimolarli a portare a termine le sfide educative e ad aiutarli a comprendere come applicare nella pratica le informazioni appena acquisite.

Inoltre, aumenta l'approfondimento delle tematiche. La gamification permette di immergersi gradualmente nella tematica senza perdere l'interesse dell'utente.

Appare logico che la creazione di contenuti sotto forma di gioco da parte di un'azienda sia finalizzata ad aumentare il coinvolgimento. Ma quali caratteristiche dovrebbe soddisfare il gioco per poter essere efficace?

Essere divertente.

L'idea principale alla base della gamification nell'e-learning è che i partecipanti si divertano mentre risolvono problemi di gioco e acquisiscono competenze in un ambito specifico. È emerso che il gioco soddisfa uno dei bisogni psicologici innati più fondamentali di una persona: la fiducia nelle proprie conoscenze e competenze.

È motivante.

La gamification online stimola l'interesse degli studenti a monitorare e confrontare i propri progressi di apprendimento. Di conseguenza, è fondamentale non solo la progettazione del gioco, ma anche la sua struttura organizzativa. Tutte le azioni completate durante il gioco dovranno far progredire l'utente al livello successivo, consentendogli di vedere il proprio stato e i propri risultati. Il feedback è fondamentale in questo caso, perché aiuta il giocatore a capire come aumentare il successo complessivo.

Imparare dagli errori.

La gamification consente di sviluppare metodi efficaci per individuare gli errori e ridurre lo stress da prestazione, permettendo di affrontare questi limiti. Inoltre, considerato che gli insuccessi nella gamification non hanno grandi ripercussioni, dovrebbero essere veicolati in modo lieve e quasi ironico. Dopo tutto... si tratta di un gioco! Uno dei metodi più efficaci per migliorare la capacità di apprendimento è quello di imparare attraverso gli errori.

RISULTATI

Le conoscenze degli studenti vengono messe alla prova attraverso dinamiche di gioco che prevedono sfide a squadre, punteggi e risultati migliori per chi studia in modo più meticoloso e accurato, prestando attenzione alle strategie di riconoscimento e/o traduzione. In realtà, il processo di insegnamento separa un certo insieme di conoscenze su cui concentrarsi, la gamification offre l'opportunità di migliorare una serie di altre abilità di importanza cruciale, tra cui la classificazione, l'elaborazione di soluzioni, il multilinguismo, le abilità interpersonali e sociali, l'imparare a imparare e molte altre.

CONCLUSIONI

Questi esempi dimostrano come la gamification/apprendimento basato sul gioco e l'e-learning possano essere utilizzati per potenziare la formazione online aggiungendo interazione e coinvolgimento, ma anche aumentando l'efficacia e promuovendo l'interiorizzazione di nuovi contenuti.