

# Progetto NOI GIOCHIAMO

*“Il gioco è la forma di indagine più elevata”*

Albert Einstein



DAI, PARTIAMO!

# Progetto NOI GIOCHIAMO

- Introduzione alla Gamification for learning
- Applicazione nella didattica
- Esempio di Attività – Level 1
- Esempio di Attività – Level 2
- Conclusioni e specificità
- Progetto “NOI GIOCHIAMO”
- Cosa fa il Game Designer?



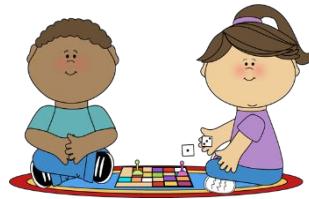
# Introduzione alla Gamification

## GBL CREATIVO NELLE SCUOLE

### Game Based Learning

Promuove un approccio pedagogico innovativo e il coinvolgimento in pratiche di insegnamento creative attraverso le quali gli educatori diventano Game Designer.

La Gamification è l'utilizzo delle componenti che rendono divertente, premiante e stimolante un videogioco all'interno di un contesto educativo in classe o digitale. Non andiamo soltanto ad utilizzare o a creare un videogioco, ma disegniamo un livello fatto di meccaniche e dinamiche gaming all'interno della nostra comune cornice educativa.



## Applicazione nella didattica 1/3

I giochi e i videogiochi si trasformano in strategia didattica vincente in quanto possono essere straordinarie Learning Machine: nella loro essenza i giochi individuano dei goals, gli utenti si impegnano a raggiungerli attraverso esperimenti e fallimenti, tendono a voler provare ripetutamente le azioni, e questo genera situazioni di rinforzo positivo nel tentativo di migliorare sempre più i propri risultati. Si promuove la continuità tra la conoscenza e le situazioni di vita reale. Con l'uso dei giochi, agli utenti viene data l'opportunità di valutare e sperimentare che esiste un'interazione diretta tra le azioni e le conseguenze e si contribuisce a costruire una consapevolezza su queste connessioni.



## Applicazione nella didattica 2/3

Il processo didattico può essere applicato a qualsiasi ambito, anche relazionando tra loro differenti materie di studio

La Gamification funziona perché i giochi si trasformano in strumento per rinforzare l'apprendimento.

- Per stimolare l'acquisizione di un corretto comportamento
- Per aumentare il coinvolgimento e la motivazione
- Per includere tutti gli alunni in una metodologia comune: i bambini sono naturalmente predisposti a giocare e coinvolti quando sono in situazione di gamification, senza distinzione di sorta relativa alle competenze e alle soggettività di ciascuno
- Per aiutare gli studenti a verificare i propri progressi



# Applicazione nella didattica 3/3

## OBIETTIVI E FINALITA' – LEVEL 1

- Definire le idee
- Sviluppare il gioco con un tema, scegliendo contenuti di fantasia o non, agganciati a competenze di tipo didattico
- Conoscere ed utilizzare le meccaniche
- Decidere il target dei giocatori
- Stabilire i limiti del gioco in termini di giocatori, tempo e dimensioni
- Decidere le condizioni di vittoria
- Decidere le regole base
- L'utilizzo delle carte in un gioco
- Realizzare il prototipo del gioco
- Disegnare e creare il tabellone
- Scegliere i pezzi del gioco
- Provare l'idea realizzata e migliorarla con autovalutazione

## OBIETTIVI E FINALITA' – LEVEL 2

- Coding e pensiero computazionale
- Introduzione al Coding e strumenti per divertirsi imparando
- La meccanica di gioco pensata per il Coding
- Decidere le condizioni di vittoria
- Decidere le regole base
- Utilizzo di risorse multimediali
- Realizzare il prototipo del gioco
- Provare l'idea realizzata
- Migliorare l'idea realizzata e migliorarla con autovalutazione
- Veicolare contenuti e mobilitare competenze



# Esempio di progetto

LEVEL 1

Scuola dell' infanzia e Prima classe scuola primaria

## CREAZIONE DI UN GIOCO DI CARTE

(sul modello delle carte dei Pokémon tanto in voga tra i bambini)

In questo tipologia di gioco si punta all'utilizzo di strategie di memoria e su abilità logico matematiche, oltre che su un sistema di bonus/malus; si lavora inoltre su regole di gioco da contrattare e condividere, si fanno attività di educazione all'immagine, scienze, geografia, italiano, storia, tecnologia ecc. Il tutto in base alle caratteristiche che dovranno avere i diversi personaggi rappresentati all'interno delle carte.

Il principale elemento nella meccanica del gioco è costituito da punteggi e da regole matematiche che consentono di interagire con altre carte (quindi con gli altri personaggi) e facendo semplici operazioni matematiche arrivare alla vittoria del gioco.

In questo caso la soluzione di problemi elementari basati su semplici operazioni matematiche e piccole elaborazioni di problem solving possono corrispondere a una meccanica di gioco nella quale elementi come le regole e i punteggi si conformano con quelle che sono le condizioni per la vittoria o sconfitta dei propri personaggi.



# Esempio di progetto

LEVEL 1

Seconda classe scuola primaria

## CREAZIONE DI UN GIOCO IN SCATOLA

(sul modello del Gioco dell'oca o di Risiko)

In questo tipo di gioco, possono rientrare i contenuti di qualsiasi disciplina. Si lavorerà alla costruzione del gioco in scatola, con la plancia, i personaggi, i dadi, la scatola del gioco, ecc.

I giochi in scatola si dividono in due categorie principali:

- giochi di percorso con regole e possibilità date dalla casualità che è rappresentata dalla casella sulla quale si finisce col lancio dei dadi.
- giochi di strategia dove è importante conoscere bene le regole per selezionare la soluzione migliore fra le varie possibilità attuabili utilizzando strategie di problem solving.



# Esempio di progetto

LEVEL 2

Terza Quarta Quinta ed eventualmente Scuola Secondaria di primo grado

## CREAZIONE DI GIOCHI PIU' COMPLESSI ED EVOLUTI – CREAZIONE DI VIDEOGIOCHI

Le dinamiche di gioco, partendo dal gioco di carte e arrivando ai giochi in scatola possono essere espanso con regole sempre più complesse e applicazione di principi di matematica sempre più evoluti.

Si entra nella dinamica del Coding applicato allo strumento informatico, prevedendo l' uso dello strumento TYNKER, molto diffuso a livello mondiale insieme ad altri quali HOPSCOTCH, KODABLE, CARGO BOT e APP INVENTOR.

Gli alunni impareranno come applicare le regole di Gamefication all'interno di una dinamica di gioco in forma digitale, realizzando un vero e proprio videogame che, fra una parte di coding che fornirà quelli che sono i principi di programmazione e una parte di design, consentirà di ragionare su meccaniche evolute, permetterà di arrivare alla ideazione e realizzazione di un vero e proprio gioco che potrebbe relazionarsi con meccaniche già affrontate o complementari e correlate ad altre materie ed argomenti.



# Conclusioni e specificità 1/2

Gradualmente stimolato in un percorso di crescita personale, che va in parallelo con un percorso di crescita di conoscenze e abilità, l'alunno imparerà ad affrontare con fiducia e determinazione situazioni problematiche, rappresentandole in diversi modi, conducendo le esplorazioni opportune, dedicando il tempo necessario alla precisa individuazione di ciò che è noto e di ciò che s'intende trovare, congetturando soluzioni e risultati, individuando possibili strategie risolutive mettendo in gioco i contenuti di apprendimento delle diverse discipline, il tutto collaborando coi compagni in un clima di confronto e di gioco di squadra.



## Conclusioni e specificità 2/2

Le attività qui dettagliate, sono state indicate a puro scopo esplicativo della modalità di approccio e di stile cognitivo didattico e pedagogico che verrà adottato. Le attività verranno delineate con gli insegnanti e progettate/ create con i bambini.

**I giochi così costruiti saranno il prodotto di un lavoro del gruppo classe unici, originali ed irripetibili se non dalla classe stessa che li avrà creati.** Non esisterà un percorso uguale per tutti ma personalizzato in base alle richieste e alle caratteristiche dei diversi gruppi classe al fine di:

- stimolare le capacità creative di ogni singolo attraverso input legati ai propri processi di apprendimento;
- dare la possibilità di "mettersi in gioco", di esprimere il proprio carattere e le proprie idee, muovendosi all'interno di un gruppo e relazionandosi con esso;
- creare momenti di conoscenza tra allievi ed insegnanti che vadano al di là del rapporto docente-discente basato sui contenuti curricolari.

Il progetto si concluderà ogni anno con un evento di gaming.



# Progetto NOI GIOCHIAMO

Per la realizzazione di questo progetto verrà richiesto l' affiancamento di un **LUDOLOGO** una figura professionale e specifica in grado di lavorare in team con l'insegnante supportandolo e **mettendo a sua disposizione competenze specifiche strettamente indispensabili e propedeutiche alla realizzazione del progetto**, fin dall'idea iniziale ed in tutte le fasi di realizzazione pratica che consentiranno di raggiungere gli obiettivi determinati all'interno del percorso metodologico di «gamification for learning», trasformando la classe in un team sempre più performante.

Nello specifico del progetto che verrà dettagliato in fase di presentazione, si prevede un impiego di questa figura per un totale di 10 ore d'intervento in totale, all'interno di un ciclo di 8 incontri con il primo della durata di 2 ore ed i restanti da un'ora, con costanti sessioni di analisi e valutazione dei progressi raggiunti. In questi incontri periodici il Ludologo lavorerà a stretto contatto con la classe illustrando con esempi e micro attività laboratoriali ludiche tutti i principi e le tecniche in grado di supportare ogni «inventore di giochi» nella piena espressione della sua creatività adoperando al meglio le proprie capacità e consentendo di comprendere i fondamenti delle idee riscontrabili in molti giochi di successo.



## Cosa fa il Ludologo? 1/2

Per comprendere al meglio il contributo fornito dall'esperto che si intende utilizzare è importante capire concretamente quale sarà il contributo fornito. Il Ludologo sarà infatti **la figura responsabile** nell'aiutare la classe ed ogni suo membro a consolidare un'idea o un tema in forma ludica, a conoscere e poi impiegare le conoscenze didattiche all'interno di una meccanica di gioco con tutte le regole che ne fanno parte, indifferentemente da quello che sia il progetto che la classe intende realizzare.

Fornendo la propria esperienza dal punto di vista creativo, organizzativo e tecnico. L'apporto consentirà dunque di arricchire il progetto con la qualità ottenibile attraverso il giusto impiego di elementi detti di «game balance», ossia aiutando la classe a trasmettere la corretta visione del gioco nella sua idea originale e concreta espressione ludica, rendendolo realizzabile, con regole chiare, impiegando le nozioni didattiche utilizzabili e raccogliendo gli input desiderati dall'insegnante, al fine di realizzare a fine percorso un gioco con un giusto livello di difficoltà e soprattutto in grado di divertire.

