



**GUIDA ALL'APPLICAZIONE DELLE MODERNE
TECNICHE DI APPRENDIMENTO BASATE SUL
GIOCO NELL'ISTRUZIONE**

1. La gamification in ambito educativo	3
1.1 Differenza tra gamification e apprendimento basato sui giochi	4
2. Obiettivi della gamification	5
3. Strumenti di gamification	6
4. Implementazione della gamification	8
4.1. Stabilire le regole	8
4.2. Il modello DMC di Kevin Werbach	8
4.3. Il viaggio del giocatore	10
4.4. Cicli di attività	11
5. Sviluppare una strategia di gamification	12
6. Casi pratici	16
6.1. Kahoot!	16
6.2. ClassDojo	18
7. Riferimenti	22

1. La gamification in ambito educativo

La gamification è una tecnica di apprendimento che prevede l'applicazione di meccaniche di gioco nell'istruzione, nelle aziende e in altri settori per ottimizzare le prestazioni, aumentare la motivazione e rafforzare il senso di appartenenza.

Negli ultimi anni questa strategia ha riscosso un notevole interesse nel campo dell'istruzione, grazie alla sua capacità di trasformare l'apprendimento in un'esperienza più motivante ed efficace. Come riconosce Scolari (2013), “la comunità educativa sta concentrando la sua attenzione sull'integrazione della tecnologia con l'istruzione e ha iniziato ad apprezzare il potenziale della gamification come elemento ausiliario di rinnovamento metodologico per gli educatori del XXI secolo”.

L'integrazione di elementi di gioco nella didattica non solo cattura l'interesse degli studenti, ma può anche portare a miglioramenti significativi nel loro impegno e nelle loro prestazioni. Le ragioni dell'importanza della gamification nell'istruzione e i vantaggi che offre sono analizzati di seguito:

Motivazione e coinvolgimento

La gamification favorisce la motivazione e il coinvolgimento degli studenti attraverso l'integrazione di elementi ludici come punti, badge e classifiche (Dichev e Dicheva, 2017). Questi componenti danno un senso di progresso e di successo, che sono potenti incentivi. Quando gli studenti percepiscono che stanno facendo progressi e che vengono riconosciuti per i loro sforzi, tendono a mantenere un maggiore interesse e attività nel loro processo educativo.

Apprendimento attivo

Come sostengono Zepeda Hernández et al. (2016), la gamification promuove l'apprendimento attivo richiedendo agli studenti di impegnarsi direttamente in attività stimolanti e attraenti. Questo approccio è più efficace dei metodi di insegnamento passivi perché coinvolge gli studenti nel loro stesso apprendimento, favorendo così un maggiore trattenimento delle conoscenze e una più profonda comprensione dei contenuti.

Riscontro immediato

I giochi forniscono un riscontro immediato, permettendo agli studenti di sapere quando stanno facendo qualcosa di corretto o devono migliorare. Questo riscontro è fondamentale per il processo di apprendimento, in quanto aiuta gli studenti a modificare le loro strategie e i loro approcci in tempo reale, rafforzando così l'apprendimento e l'acquisizione delle competenze (Fui-Hoon Nah et al., 2014).

Sviluppo delle competenze del 21° secolo

La gamification può aiutare a sviluppare le competenze del 21° secolo, come la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, la creatività e la collaborazione (Mårell-Olsson, 2021). Molti giochi educativi richiedono agli studenti di lavorare insieme per risolvere problemi o competere in sfide, il che li aiuta a imparare a comunicare e a cooperare efficacemente con gli altri.

Educazione inclusiva

Gli elementi di gamification possono rendere l'apprendimento più accessibile e attraente per una gamma diversificata di studenti, compresi quelli con bisogni speciali (Manzano-León et al., 2022). I giochi spesso incorporano elementi visivi e uditivi che possono aiutare gli studenti che hanno difficoltà con i metodi di insegnamento più tradizionali.

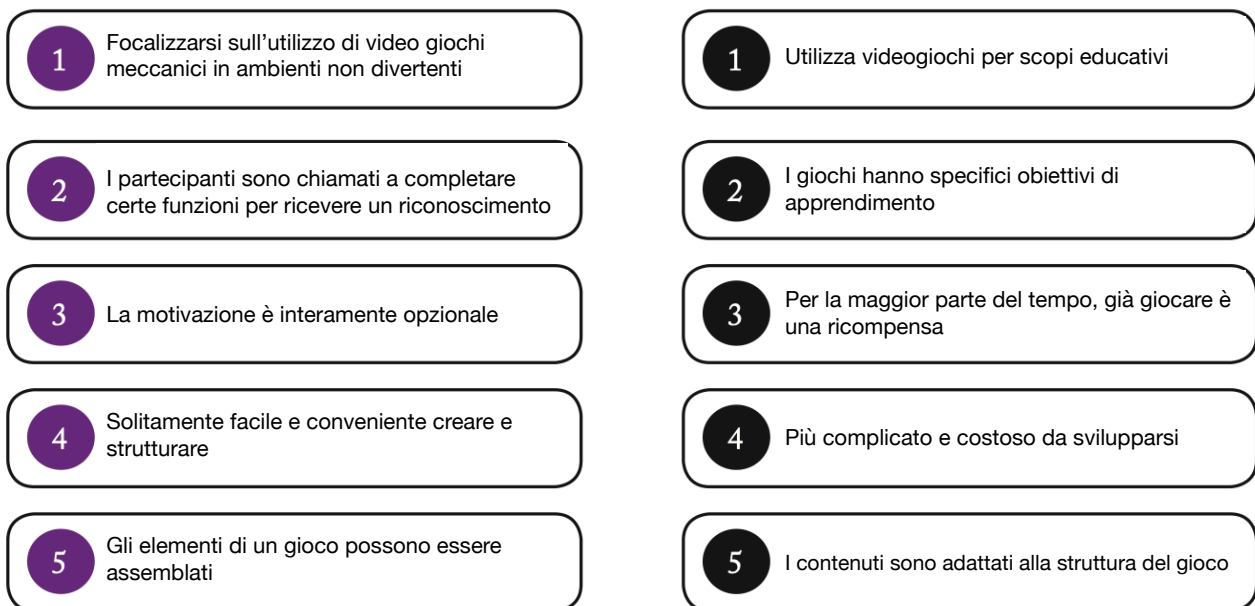
Risultati migliori

La ricerca ha dimostrato che la gamification nell'istruzione può portare a risultati accademici migliori. Gli studenti più impegnati e motivati grazie alle tecniche di gamification tendono a ottenere voti migliori e ad avere un atteggiamento più positivo nei confronti dell'apprendimento (Echavarría-Echavarría e Leigh-González, 2023)".

1.1 Differenza tra gamification e apprendimento basato sui giochi

Va chiarito che la gamification non è l'unica strategia in campo educativo che utilizza le meccaniche di gioco. Come spiega Oliva (2016), mentre la gamification prevede l'applicazione di strategie provenienti dai giochi (in qualsiasi formato) a contesti non ludici, l'apprendimento basato sui giochi combina l'apprendimento con risorse ludiche (soprattutto videogiochi) per rafforzare le lezioni apprese.

L'autore presenta le principali differenze tra questi due approcci educativi nello schema seguente:



Gamification contro apprendimento basato su giochi.

2. Obiettivi della gamification

Una strategia di gamification efficace deve essere progettata con obiettivi chiari in mente. In altre parole, il progettista deve identificare e definire i risultati specifici che intende raggiungere implementando elementi di gioco in contesti non ludici. Stabilire obiettivi chiari e misurabili è fondamentale per il successo di qualsiasi iniziativa di gamification, in quanto guida la progettazione del gioco e fornisce un modo per valutarne l'efficacia.

Tra gli obiettivi principali di una strategia di gamification troviamo:

- **Rafforzare i comportamenti positivi:** Incoraggia comportamenti desiderabili in abitudini come la salute, l'igiene, i modelli di consumo o le pratiche sociali attraverso sistemi di ricompensa e tecniche di rinforzo positivo.
- **Facilita l'acquisizione di conoscenze:** Rende l'apprendimento più piacevole e accessibile attraverso l'uso di sfide progressive, feedback immediati e ricompense.
- **Sviluppare competenze specifiche:** Aiuta a migliorare sia le competenze tecniche sia le cosiddette soft skills attraverso un ambiente interattivo e attraente.
- **Promuove il lavoro di squadra:** Ideale per attività di team building e collaborazione attraverso giochi che richiedono il lavoro di squadra e attività che premiano la cooperazione e l'interazione di gruppo.
- **Migliorare il coinvolgimento e l'impegno:** La gamification viene spesso utilizzata per aumentare la partecipazione degli utenti a un'attività specifica. Infatti, un maggiore impegno può portare a una migliore conservazione delle informazioni, alla soddisfazione sul lavoro e alla fidelizzazione dei clienti. A questo scopo, si utilizzano meccaniche come punti, badge e classifiche per incoraggiare una partecipazione attiva e regolare.

La definizione di obiettivi chiari non solo aiuta a strutturare la progettazione della gamification, ma consente anche di misurare il successo del progetto. Stabilendo obiettivi specifici, misurabili, raggiungibili, pertinenti e vincolati nel tempo (SMART), i progettisti di gamification possono assicurarsi che il sistema che stanno sviluppando serva effettivamente agli scopi desiderati e possa essere regolato, se necessario, sulla base di risultati concreti.

Gli obiettivi guidano anche la selezione delle meccaniche e dei componenti specifici che saranno più efficaci nel raggiungere i risultati desiderati, assicurando che tutti gli elementi del gioco siano allineati con gli obiettivi finali del progetto di gamification.

3. Strumenti di gamification

Nel campo dell'istruzione, gli strumenti di gamification vengono utilizzati per arricchire il processo di apprendimento, rendendolo più interattivo, coinvolgente ed efficace. Questi strumenti incorporano elementi tipici dei giochi, come punti, livelli, badge e competizioni, per motivare gli studenti e migliorare il loro coinvolgimento con il materiale didattico.

Tra gli strumenti di gamification più popolari ed efficaci utilizzati in ambito educativo, troviamo:

- **Kahoot!:** Una piattaforma di apprendimento basata sul gioco che consente agli educatori di creare quiz interattivi a cui gli studenti possono rispondere in tempo reale nell'ambito di una competizione dinamica. Viene utilizzato principalmente per il ripasso delle conoscenze, per condurre test diagnostici o semplicemente per stimolare gli studenti con attività ludiche che rafforzano l'apprendimento.
- **Quizlet:** Offre strumenti per creare schede didattiche digitali in vari formati di gioco, che aiutano a memorizzare le informazioni attraverso attività di apprendimento ripetitive e sfide. Il suo uso più diffuso si trova nell'apprendimento delle lingue, delle scienze e di altre materie che richiedono memorizzazione e pratica costante.
- **ClassDojo:** Uno strumento di gestione della classe che aiuta gli insegnanti a migliorare il comportamento nelle loro classi attraverso un sistema di punti e feedback in tempo reale. Viene utilizzato per promuovere abilità come la partecipazione, il lavoro di squadra e la responsabilità e per tenere informati i genitori sui progressi e sul comportamento dei figli.
- **Minecraft: Education Edition:** Una versione educativa di Minecraft che permette a educatori e studenti di esplorare, costruire e imparare in un ambiente open-world che promuove la creatività, la risoluzione dei problemi e la collaborazione. Viene utilizzato per insegnare un'ampia gamma di materie, dalla matematica alle scienze, dalla storia alla letteratura, attraverso la costruzione di modelli e l'esplorazione di concetti in un mondo virtuale.
- **Duolingo:** Una piattaforma di apprendimento linguistico che utilizza tecniche di gamification come punti, livelli e vite per mantenere gli utenti motivati durante l'apprendimento di una nuova lingua. È ideale per gli studenti di tutte le età che desiderano imparare o migliorare le proprie competenze linguistiche in modo indipendente o come integrazione agli studi formali.
- **Socrative:** Permette agli insegnanti di creare esercizi o giochi di domande che gli studenti possono completare sui loro dispositivi mobili, fornendo un feedback immediato sia agli studenti che agli insegnanti. Viene utilizzato per valutare la comprensione degli studenti in tempo reale e per adattare le lezioni alle esigenze del gruppo.
- **Edmodo:** Funziona sia come piattaforma di gestione dell'apprendimento che come strumento di gamification, integrando elementi come badge e riconoscimenti per celebrare i risultati degli studenti. La sua utilità principale è quella di mettere in contatto studenti, insegnanti e genitori, facilitando la comunicazione e l'invio di compiti e fornendo una piattaforma per l'apprendimento collaborativo.
- **Altri esempi:** Bamboozle, Jeopardy, Mentimeter, Charlatà, Quizizz, Edpuzzle, Genially, Wordwall, Canva, Jigsawplanet, Octostudio, code.org, Pixton, Powtoon, Storyjumper, Makebeliefscomics, Chatterpix, Voki...

Questi strumenti di gamification trasformano l'apprendimento in un'esperienza più attraente e personalizzata. Integrando il gioco nell'istruzione, gli insegnanti possono

aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, migliorando i risultati dell'apprendimento. La gamification nell'istruzione può anche aiutare a sviluppare competenze importanti come la collaborazione, la comunicazione e il pensiero critico, assicurando che gli studenti non solo imparino la materia, ma acquisiscano anche competenze chiave per il loro futuro.

4. Implementazione della gamification

Per implementare efficacemente la gamification, è fondamentale pianificare e sviluppare una strategia basata su obiettivi chiari, assicurando che l'attività sia percepita come volontaria e significativa dai partecipanti.

4.1. Stabilire le regole

Le regole nella gamification sono le linee guida che determinano ciò che i giocatori possono o non possono fare durante il gioco. Queste regole sono essenziali per mantenere un ambiente controllato ed equo, in cui i giocatori capiscano chiaramente i loro limiti e le loro possibilità. Le regole definiscono anche gli obiettivi del gioco, le procedure per interagire con gli elementi del gioco, la natura della loro partecipazione (individuale, di squadra, cooperativa, competitiva o un mix delle precedenti) e le condizioni per la vittoria o il completamento.

Un'attenta progettazione delle regole è fondamentale perché può influenzare in modo significativo la motivazione e l'impegno dei giocatori. Un regolamento ben progettato aiuta a creare sfide coinvolgenti e a gestire la difficoltà in modo che i giocatori si sentano continuamente messi alla prova ma in grado di progredire.

Secondo Schell (2008), le regole dovrebbero avere tre componenti chiave:

- **Trasparenza:** Le regole devono essere chiare e comprensibili a tutti i partecipanti per evitare confusione e garantire a tutti le stesse opportunità di successo. La trasparenza è di vitale importanza per mantenere la motivazione e l'impegno dei partecipanti. Per ottenere la trasparenza, è importante comunicare le regole in modo chiaro e accessibile, possibilmente attraverso tutorial, FAQ e materiali di facile consultazione. È anche utile disporre di un sistema che consenta ai giocatori di porre domande o chiarire dubbi sulle regole.
- **Coerenza:** Le regole devono essere applicate in modo uniforme a tutti i partecipanti per mantenere l'equità e l'integrità dell'ambiente di apprendimento, senza favoritismi o cambiamenti arbitrari. Ciò significa anche che le regole devono essere coerenti di per sé, senza contraddizioni interne che possano creare confusione. Regole coerenti aiutano a creare fiducia nel sistema di gamification e assicurano che i giocatori si sentano sicuri che tutti abbiano le stesse possibilità di successo. Per questo, il progetto del gioco deve essere rivisto attentamente per eliminare qualsiasi ambiguità o contraddizione nelle regole. Inoltre, è fondamentale disporre di meccanismi che consentano di monitorare e garantire che le regole siano applicate allo stesso modo per tutti.
- **Flessibilità:** Sebbene le regole debbano essere chiare, dovrebbero anche consentire un certo grado di flessibilità per adattarsi alle diverse situazioni di apprendimento o alle esigenze dei giocatori. Per implementare la flessibilità, le regole possono essere progettate con alcuni margini di aggiustamento o incorporare istanze regolari di revisione del gioco in cui le regole possono essere valutate e modificate se necessario. Questo deve essere fatto in modo da non compromettere la chiarezza o l'equità del sistema.

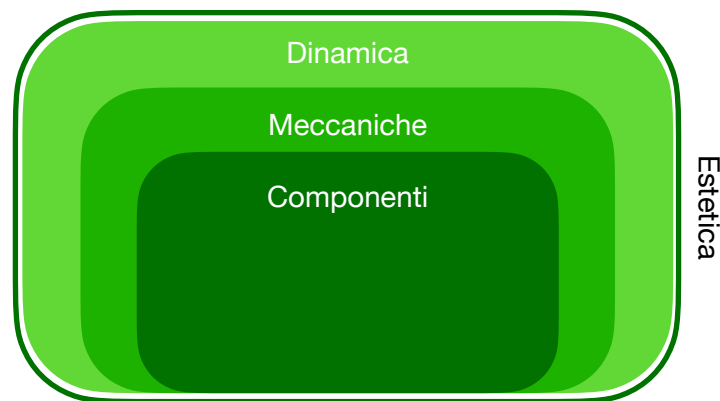
4.2. Il modello DMC di Kevin Werbach

Il "Modello DMC di Kevin Werbach" (Werbach e Hunter, 2014) è un quadro fondamentale nel campo della gamification, utilizzato per progettare esperienze di gioco efficaci che possono essere applicate sia in contesti educativi che aziendali. Il modello si suddivide in

tre componenti principali: Dinamiche, Meccaniche e Componenti, ed è stato reso popolare da Kevin Werbach, professore alla Wharton School dell'Università della Pennsylvania, nel suo libro "For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business," scritto insieme a Dan Hunter.

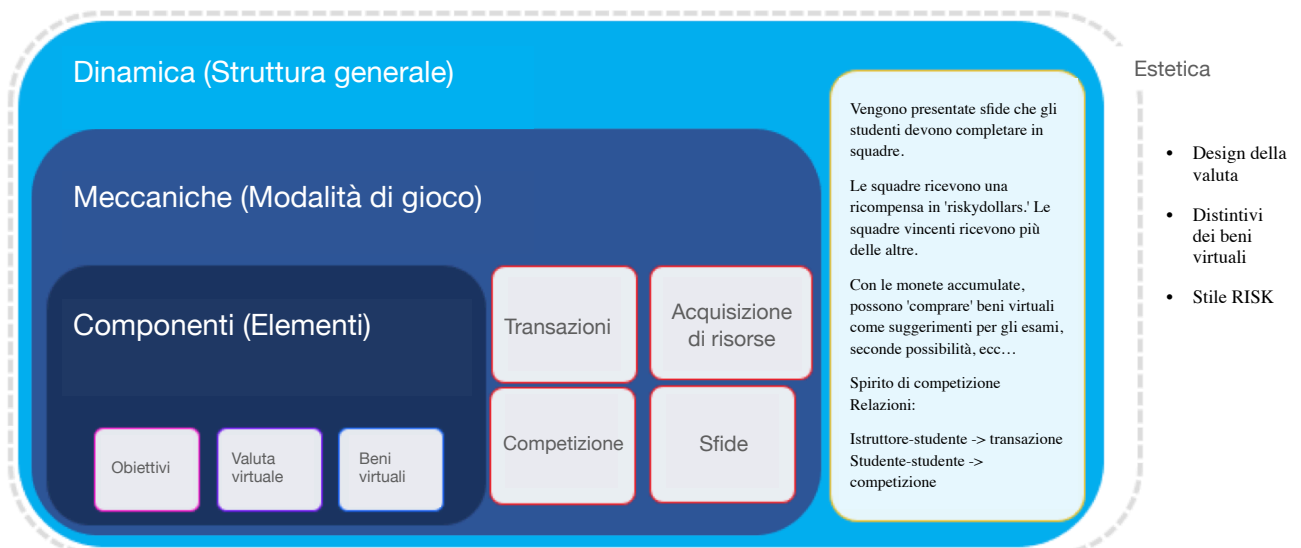
Questo modello ha 4 elementi principali:

- **Dinamica:** si riferisce agli aspetti astratti della progettazione della gamification che influenzano direttamente il comportamento dei giocatori. Include la motivazione, le emozioni, la narrazione e lo sviluppo del personaggio. Le dinamiche sono fondamentali per coinvolgere emotivamente e psicologicamente i giocatori, favorendo un legame più profondo con l'attività.
- **Meccaniche:** Sono i processi che guidano la progressione del gioco e le interazioni dei giocatori. Comprendono regole, obiettivi, sistemi di punti, ricompense, competizioni e feedback. Le meccaniche strutturano l'attività di gioco, facilitando sfide e obiettivi chiari che motivano i partecipanti a continuare a partecipare e a impegnarsi.
- **Componenti:** Sono gli elementi tangibili del gioco, come avatar, badge, livelli, classifiche e missioni. Questi elementi sono fondamentali per il funzionamento concreto del gioco, in quanto forniscono strumenti e risorse che i giocatori possono utilizzare per interagire con il gioco e tra di loro.
- **Estetica:** Si riferisce agli elementi visivi e sensoriali del design della gamification che contribuiscono all'esperienza complessiva del giocatore. Include l'arte, il design grafico, la musica, il suono e l'interazione generale dell'utente con il gioco. L'estetica gioca un ruolo cruciale nel modo in cui i giocatori percepiscono e sentono il gioco, influenzando direttamente il loro livello di coinvolgimento e piacere.



Rappresentazione visiva della relazione tra dinamiche, meccaniche, componenti ed estetica

Come esempio concreto, possiamo guardare al caso proposto dal Centro tecnologico di Monterrey con l'iniziativa Riskydollars per comprendere meglio i concetti descritti nei paragrafi precedenti:



Schema dei Riskydollars del Tecnológico de Monterrey

4.3. Il viaggio del giocatore

Questo concetto si riferisce al processo di esperienza e progressione che un giocatore compie nel corso del gioco. Questo percorso è strutturato in modo da guidare il giocatore da novizio a partecipante competente e, infine, a esperto all'interno dell'ambiente di gioco.

Secondo Chou (2019), il viaggio del giocatore ha quattro fasi ben differenziate:

- **Scoperta:** È la fase iniziale in cui i giocatori vengono introdotti al gioco. Include la presentazione delle regole, degli obiettivi e dei componenti di base del gioco. L'obiettivo principale della fase di scoperta è catturare l'interesse del giocatore e fornire informazioni sufficienti per iniziare.
- **Onboarding:** Durante questa fase, i giocatori imparano a giocare in modo efficace. Vengono istruiti attraverso esercitazioni, esempi pratici e feedback iniziali. In questo modo, l'onboarding mira a dotare i giocatori delle competenze necessarie per partecipare attivamente e a garantire che comprendano come progredire nel gioco.
- **Scaffolding:** Questa fase consiste nel fornire un supporto continuo mentre i giocatori esplorano il gioco in modo più approfondito. Il supporto viene gradualmente ritirato man mano che la competenza del giocatore aumenta. L'obiettivo di questa fase è rafforzare l'apprendimento, mantenere il coinvolgimento e ottimizzare le sfide man mano che i giocatori acquisiscono competenze.
- **Fine del gioco:** Nella fase finale, i giocatori affrontano le sfide più difficili e hanno la possibilità di ottenere risultati unici. È fondamentale per trattenere i giocatori avanzati, fornendo sfide continue e soddisfacenti per evitare il disinteresse e motivare i giocatori a raggiungere la piena padronanza.

In breve, il percorso del giocatore è di estrema importanza per strutturare l'esperienza di gioco in modo da massimizzare il coinvolgimento, l'apprendimento e la soddisfazione dei giocatori. Progettando attentamente questo percorso, educatori e progettisti possono garantire che il gioco sia accessibile ai principianti e, allo stesso tempo, stimolante per i giocatori più esperti.

4.4. Cicli di attività

Questi cicli sono i modelli di comportamento ricorrenti progettati per mantenere i giocatori impegnati nel processo di apprendimento o nell'interazione con il gioco. Questi cicli sono fondamentali per sostenere la motivazione e promuovere l'impegno continuo, assicurando che i giocatori continuino a interagire con il sistema di gioco in modo significativo e gratificante (Chou, 2019).

Di seguito, analizziamo i due tipi principali di cicli di attività:

- **Cicli di coinvolgimento:** Sono cicli di feedback in cui i giocatori eseguono un'azione, vedono un risultato e ricevono un qualche tipo di ricompensa o conseguenza che motiva l'azione successiva.
- **Cicli di progressione:** Sono cicli che strutturano il modo in cui i giocatori progrediscono attraverso diversi livelli o fasi del gioco, spesso aumentando la difficoltà e offrendo maggiori ricompense.

5. Sviluppare una strategia di gamification

Si tratta di un processo meticoloso che prevede la pianificazione e l'esecuzione di elementi di gioco in un ambiente non ludico per raggiungere obiettivi specifici, come l'aumento del coinvolgimento degli utenti o il miglioramento dell'apprendimento. Questo processo richiede un approccio dettagliato e sistematico per garantire che tutti gli elementi di gamification lavorino insieme per fornire risultati misurabili e significativi.

Qui di seguito, vengono descritte le fasi principali dello sviluppo di una strategia di gamification efficace (Schell, 2008):

- **Dinamiche:** Definisce l'obiettivo dei giocatori all'interno del gioco. Può andare dal completamento di una serie di compiti al raggiungimento di un livello di maestria in un'abilità specifica. Questo fornisce un senso di scopo e di direzione ai giocatori, guidando tutte le azioni all'interno del gioco verso un fine specifico. In particolare, le dinamiche determinano:
 - **Obiettivo del giocatore:** Definisce ciò che il giocatore deve raggiungere entro la fine del gioco.
 - **Progressi:** Stabilisce come i progressi del giocatore saranno misurati e visualizzati nel corso del gioco.
 - **Restrizioni:** Identifica le limitazioni che devono essere imposte per mantenere il gioco stimolante ma equo.
 - **Emozioni:** Considera quali emozioni si intende evocare nei giocatori durante il gioco.
 - **Narrazione:** Sviluppa una storia che coinvolge i giocatori e dà loro uno scopo all'interno del gioco.
 - **Relazioni:** Pianifica come i giocatori interagiranno tra loro e con gli organizzatori del gioco.
- **Meccanica:** Si tratta di definire le regole e le strutture operative che dettano il modo in cui i giocatori interagiscono con il gioco e tra loro. Le meccaniche sono ciò che trasforma efficacemente le dinamiche e i componenti in un'esperienza di gioco coerente e attraente. Quando si stabiliscono le meccaniche di gioco, è essenziale che ogni elemento sia allineato con gli obiettivi globali del progetto di gamification. Ad esempio, se l'obiettivo è educativo, le sfide e le ricompense devono essere progettate per rafforzare l'apprendimento; mentre se l'obiettivo è aumentare la collaborazione in un ambiente aziendale, le interazioni sociali e le regole devono incoraggiare la cooperazione rispetto alla competizione. Le meccaniche devono essere progettate non solo per essere divertenti e stimolanti, ma anche per essere eque e accessibili a tutti i giocatori, garantendo così che il gioco possa essere goduto e vantaggioso per tutti i partecipanti, indipendentemente dalla loro precedente esperienza o abilità. In particolare, le meccaniche definiscono:
 - **Sfide:** Compiti o problemi che i giocatori devono superare all'interno del gioco. Possono variare in difficoltà e complessità e sono progettate per mettere alla prova abilità o conoscenze specifiche. Forniscono un senso di scopo e di motivazione per i giocatori. Le sfide ben progettate incoraggiano una partecipazione attiva e continua e, una volta superate, i giocatori provano un senso di realizzazione.
 - **Regole:** Le linee guida che i giocatori devono seguire durante la partecipazione al gioco. Definiscono ciò che è consentito e ciò che non lo è, le modalità di

punteggio e le condizioni di vittoria o sconfitta. Stabiliscono un quadro equo e trasparente per l'interazione, assicurando che il gioco si sviluppi in modo ordinato e prevedibile. Regole chiare aiutano a prevenire conflitti e incomprensioni, contribuendo a un'esperienza di gioco positiva.

- **Sistema di punti e premi:** Include l'assegnazione di punti, monete o qualsiasi altra forma di indicatore che denota i progressi del giocatore. Le ricompense possono essere virtuali (distintivi, trofei) o tangibili (premi, riconoscimenti). Motivano i giocatori fornendo obiettivi visibili e quantificabili. Le ricompense devono essere attraenti e raggiungibili, incoraggiando i giocatori a impegnarsi e a continuare a giocare.
- **Feedback:** Le informazioni fornite ai giocatori sulle loro prestazioni e decisioni all'interno del gioco. Può essere immediato (come nei videogiochi) o periodico (come in un programma di apprendimento a lungo termine). È essenziale per l'apprendimento e il miglioramento continuo. Un feedback tempestivo e costruttivo permette ai giocatori di capire cosa stanno facendo bene e cosa devono modificare.
- **Interazioni sociali:** Si riferisce ai modi in cui i giocatori possono interagire tra loro all'interno del gioco, come la cooperazione, la competizione o semplicemente la comunicazione. Le interazioni sociali non solo aumentano il coinvolgimento e il divertimento, ma possono anche favorire abilità come il lavoro di squadra e la comunicazione.
- **Componenti:** Sono gli elementi tangibili e concreti che costituiscono l'infrastruttura del gioco. Questi componenti sono gli elementi che i giocatori utilizzano e con cui interagiscono direttamente durante il gioco. È importante che siano progettati correttamente in modo che la gamification sia efficace e accattivante, con uno scopo chiaro che contribuisca agli obiettivi generali del progetto. È inoltre auspicabile che questi componenti si integrino in modo che ciascuno di essi rafforzi e completi gli altri, creando un'esperienza coesa e attraente. I componenti principali di un sistema di gamification sono i seguenti:
 - **Attività:** I compiti specifici che i giocatori svolgono durante il gioco. Possono andare dal completamento di un quiz alla realizzazione di una missione o di un progetto complesso. Le attività sono il mezzo con cui i giocatori interagiscono con il gioco. Devono essere progettate in modo da essere attraenti e pertinenti agli obiettivi del gioco, garantendo che i giocatori rimangano impegnati e motivati.
 - **Obiettivi:** Riconoscimenti che i giocatori ricevono per aver raggiunto determinate pietre miliari o completato compiti specifici. Possono essere medaglie, distintivi o certificati. I risultati servono a convalidare lo sforzo e l'abilità del giocatore. Sono fondamentali per dare un senso di progresso e di realizzazione personale e possono essere molto motivanti, soprattutto in un ambiente competitivo.
 - **Premi:** Incentivi assegnati ai giocatori per il raggiungimento di determinati criteri o risultati all'interno del gioco. Possono essere tangibili (premi, bonus) o intangibili (punti, livelli).
 - **Avatar:** Rappresentazioni visive dei giocatori all'interno del gioco. Possono essere semplici (icone o immagini) o complessi (personaggi tridimensionali personalizzabili). Questi componenti permettono ai giocatori di esprimere la propria identità e personalità all'interno del gioco, migliorando l'immersione e il coinvolgimento personale nell'esperienza di gioco.

- **Classifiche o Leaderboard:** Mostrano i punteggi e le posizioni dei giocatori rispetto agli altri. Possono essere globali, di squadra o individuali. Le classifiche favoriscono una sana competizione e possono motivare i giocatori a migliorare le proprie prestazioni. Inoltre, forniscono un punto di riferimento per l'autovalutazione e il miglioramento continuo.
- **Livelli e fasi:** Rappresentano diversi gradi di difficoltà o stadi di avanzamento nel gioco, attraverso i quali i giocatori possono avanzare migliorando le proprie abilità o completando i compiti. I livelli aiutano a strutturare l'esperienza di gioco, fornendo obiettivi chiari e un senso di progressione. Inoltre, consentono di segmentare il gioco per adattarlo alle diverse abilità e ai diversi ritmi di apprendimento.
- **Integration:** Comporta la combinazione e il funzionamento di tutti gli elementi del progetto di gamification - dinamiche, meccaniche e componenti - attraverso il percorso del giocatore per creare un'esperienza di gioco coerente ed efficace. Questa fase è fondamentale per garantire che il gioco sia attraente, funzionale e allineato con gli obiettivi stabiliti. Un'integrazione efficace richiede un approccio sistematico per garantire che tutti gli elementi del gioco funzionino in modo armonioso, massimizzando l'impatto e l'efficienza della gamification. Per implementare correttamente l'integrazione in un progetto di gamification, è essenziale condurre test pilota e raccogliere il feedback degli utenti per regolare e perfezionare gli elementi del gioco. Ciò include la garanzia che le transizioni tra le diverse fasi del gioco siano fluide, che i livelli di difficoltà siano ben calibrati e che le ricompense siano percepite come preziose dai giocatori. Inoltre, l'integrazione deve considerare la manutenzione a lungo termine e la capacità di aggiornare o modificare il gioco per adattarlo alle mutevoli esigenze dei giocatori o ai nuovi obiettivi educativi o commerciali. In definitiva, l'integrazione richiede alcuni aspetti principali che illustriamo di seguito:
 - **Coerenza tra dinamiche, meccaniche e componenti:** Le dinamiche stabiliscono gli obiettivi e il tono emotivo del gioco, le meccaniche definiscono le regole e il funzionamento, mentre i componenti sono gli elementi tangibili con cui i giocatori interagiscono. La coerenza tra questi elementi garantisce che il gioco non sia solo divertente, ma anche efficace nel fornire risultati di apprendimento o di business. Deve esserci un chiaro allineamento tra ciò che il gioco intende insegnare o raggiungere e il modo in cui viene presentato e giocato.
 - **Flusso del gioco:** consiste nella progressione naturale e nell'esperienza dell'utente nel corso del gioco. Coinvolge il modo in cui i giocatori passano da un compito all'altro, il modo in cui le sfide sono scalate e il modo in cui le ricompense sono fornite. Un buon flusso mantiene i giocatori impegnati e motivati, riducendo al minimo la frustrazione e massimizzando la soddisfazione, assicurando al contempo che i giocatori trovino il gioco impegnativo ma raggiungibile.
 - **Interazione con i giocatori:** Include il modo in cui i giocatori interagiscono tra loro all'interno dell'ambiente di gioco, sia attraverso la competizione, la collaborazione o semplicemente la comunicazione sociale. Un'interazione ben pianificata facilita la creazione di una comunità attiva e vivace che può aumentare significativamente la longevità e l'impatto del gioco, rafforzando le lezioni apprese e migliorando il coinvolgimento generale.
 - **Adattabilità e scalabilità:** La capacità del sistema di gamification di adattarsi a diversi numeri di giocatori, varietà di competenze e contesti in evoluzione. Questo aspetto garantisce che il gioco possa espandersi o essere modificato senza

perdere la sua efficacia, consentendo a un maggior numero di utenti di trarne beneficio nel tempo e in situazioni diverse.

- **Feedback e aggiustamenti:** La capacità di incorporare feedback e di apportare modifiche in base al comportamento e alle risposte dei giocatori permette al sistema di gamification di essere dinamico e di evolversi in base alle esigenze degli utenti, migliorando continuamente l'esperienza e l'efficacia del gioco.

Questo approccio strutturato non solo aiuta a progettare una strategia di gamification efficace, ma garantisce anche un'implementazione di successo che migliora realmente l'apprendimento e la collaborazione.

6. Casi pratici

Qui troverai risorse e strategie per implementare con successo strategie di gamification nelle tue lezioni

6.1. Kahoot!

Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco che rende facile creare, condividere e giocare a giochi di apprendimento o quiz in pochi minuti. Scatena il divertimento nelle aule, negli uffici e nei salotti!

Vedere il video esplicativo su YouTube:

<https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q?si=0ugK50JadNqy7OiL>

Scopri come creare e giocare con Kahoot qui:

<https://kahoot.com/what-is-kahoot/>

L'obiettivo è migliorare il coinvolgimento, la motivazione e i risultati di apprendimento degli studenti attraverso attività interattive e competitive con Kahoot.

6.1.1. Componenti della strategia di gamification con Kahoot:

Stabilire le componenti della strategia è essenziale perché crea un quadro dettagliato e organizzato che guida l'implementazione, assicura l'allineamento con gli obiettivi didattici, promuove il coinvolgimento, sostiene interventi mirati e consente un miglioramento continuo. Questo approccio strutturato massimizza i benefici della gamification e aiuta a raggiungere efficacemente i risultati educativi desiderati.

Le componenti che consigliamo di prendere in considerazione sono:

1. Valutazione iniziale e definizione della linea di base

- **Obiettivo:** Capire il livello iniziale di conoscenze e competenze degli studenti.
- **Attività:** Condurre un quiz pre-corso utilizzando Kahoot per valutare le conoscenze di base sull'argomento.
- **Risultati:** Usare i risultati per adattare le future attività di Kahoot in modo da colmare le lacune e sviluppare le conoscenze esistenti.

2. Integrazione della lezione

- **Obiettivo:** Integrare i quiz di Kahoot nelle lezioni giornaliere o settimanali per rafforzare l'apprendimento.
- **Attività:** Creare quiz Kahoot alla fine di ogni lezione per riepilogare e verificare la comprensione dei concetti chiave.
- **Risultati:** Feedback immediato per studenti e insegnanti sulla comprensione della lezione.

3. Competizioni a tema

- **Obiettivo:** Rendere l'apprendimento divertente e tematico.

- **Attività:** Organizzare gare Kahoot a tema (ad esempio, “Sfida della settimana della scienza” o “Torneo dei maestri della matematica”).
- **Risultati:** Aumento dell'impegno grazie a contenuti tematici e relazionabili.

4. Classifiche e premi

- **Obiettivo:** Favorire un sano ambiente competitivo.
- **Attività:** Mantenere classifiche di classe basate sui punteggi dei quiz di Kahoot. Offrire ricompense per i migliori risultati (ad esempio, certificati, crediti extra, piccoli premi).
- **Risultati:** Motivazione attraverso il riconoscimento e i premi tangibili.

5. Sfide di squadra

- **Obiettivo:** Promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra.
- **Attività:** Condurre sfide Kahoot a squadre in cui gli studenti lavorano in gruppo per rispondere alle domande.
- **Risultati:** Sviluppo della capacità di lavorare in gruppo e dell'apprendimento tra pari.

6. Ripasso e rinforzo

- **Obiettivo:** Rafforzare l'apprendimento attraverso la ripetizione.
- **Attività:** Usare Kahoot per ripassare periodicamente (ad esempio, settimanalmente o mensilmente) il materiale precedentemente trattato.
- **Risultati:** Migliore ritenzione delle informazioni grazie alla revisione regolare.

7. Quiz creati dagli studenti

- **Obiettivo:** Incoraggiare il coinvolgimento e l'appropriazione dell'apprendimento da parte degli studenti.
- **Attività:** Assegnare agli studenti di creare i propri quiz Kahoot sugli argomenti appresi e presentarli alla classe.
- **Risultati:** Approfondimento della comprensione del materiale e miglioramento delle capacità di presentazione.

8. Competizioni interclasse

- **Obiettivo:** Ampliare il campo di competizione e rafforzare lo spirito comunitario.
- **Attività:** Organizzare tornei di Kahoot interclasse.
- **Risultati:** Maggiore impegno e senso di comunità tra le diverse classi.

9. Coinvolgimento dei genitori e della comunità

- **Obiettivo:** Estendere l'apprendimento e l'impegno oltre la classe.
- **Attività:** Organizzare serate Kahoot a cui possano partecipare genitori e membri della comunità.
- **Risultati:** Rafforzamento della comunità scolastica e del coinvolgimento dei genitori nell'apprendimento degli studenti.

10. Monitoraggio dei progressi e analisi

- **Obiettivo:** Tracciare i progressi e identificare le aree di miglioramento.

- **Attività:** Utilizzare gli strumenti di analisi di Kahoot per monitorare le prestazioni degli studenti nel tempo.
- **Risultati:** Approfondimenti basati sui dati per interventi e supporto mirati.

6.1.2 Piano di implementazione

Il piano di implementazione è fondamentale perché assicura che la strategia di gamification con Kahoot sia eseguita in modo strutturato, efficiente ed efficace. Fornisce chiarezza su ruoli e responsabilità, si allinea con gli obiettivi educativi, gestisce le risorse, facilita il monitoraggio e la valutazione, incoraggia il coinvolgimento degli stakeholder e consente flessibilità e adattamento. Questo approccio completo massimizza la probabilità di raggiungere i risultati educativi desiderati e di sostenere i benefici della gamification a lungo termine.

Fase 1: preparazione

- **Formazione:** Fornire agli insegnanti una formazione su come utilizzare Kahoot e creare quiz efficaci.
- **Installazione:** Assicurarsi che tutti gli studenti abbiano accesso ai dispositivi e a Internet per partecipare alle attività di Kahoot.
- **Quiz di base:** Condurre la valutazione iniziale per stabilire le conoscenze di base.

Fase 2: esecuzione

- **Quiz settimanali:** Integrare i quiz di Kahoot nei piani di lezione settimanali.
- **Temi mensili:** Organizzare gare a tema e aggiornare le classifiche.
- **Attività di squadra:** Condurre regolarmente sfide Kahoot a squadre.

Fase 3: valutazione e adattamento

- **Raccolta di feedback:** Raccogliere il feedback di studenti e insegnanti sulle attività di Kahoot.
- **Revisione dei progressi:** Analizzare i risultati dei quiz e modificare le strategie in base ai dati sulle prestazioni.
- **Celebrazione:** Organizzare eventi periodici per celebrare i migliori risultati e i partecipanti di successo.

Vorremmo anche dare alcuni suggerimenti per implementare con successo questa strategia di gamification attraverso lo strumento Kahoot:

- **Varietà:** Mescolare i tipi di domande (scelta multipla, vero/falso, puzzle) per mantenere i quiz interessanti.
- **Inclusività:** Assicurarsi che tutti gli studenti si sentano inclusi e incoraggiare la partecipazione di tutti.
- **Feedback:** Fornire un feedback costruttivo e spiegazioni per le risposte errate.

6.2. ClassDojo

ClassDojo è una comunità globale di oltre 50 milioni di insegnanti e famiglie che si riuniscono per condividere i momenti di apprendimento più importanti dei bambini, a scuola e a casa, attraverso foto, video, messaggi e altro ancora.

Vedere il video esplicativo su YouTube:

<https://youtu.be/oufeciODPuo?si=uUbUMbNsk9j0dLxe>

Scopri come utilizzare ClassDojo qui:

https://www.classdojo.com/resources/?utm_source=newnav?redirect=true

Qui troverete le strategie per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e il comportamento degli studenti attraverso l'uso della piattaforma interattiva e gamificata di ClassDojo.

6.2.1. Componenti della strategia

Questa sezione fornisce un quadro completo che affronta tutti gli aspetti chiave del coinvolgimento e dell'apprendimento degli studenti. Garantisce che la strategia sia attuata in modo sistematico, con obiettivi chiari, interventi mirati e un'attenzione al miglioramento continuo. Questo approccio olistico massimizza l'efficacia della strategia di gamification utilizzando ClassDojo, portando a risultati educativi migliori e a un ambiente di apprendimento più positivo e coinvolgente per gli studenti della scuola secondaria.

1. Impostazione iniziale e orientamento

- **Obiettivo:** Familiarizzare studenti e insegnanti con ClassDojo e le sue caratteristiche.
- **Attività:** Condurre un workshop o una sessione di orientamento per introdurre ClassDojo, spiegandone lo scopo, le caratteristiche e i vantaggi.
- **Risultati:** Assicurarsi che tutti gli utenti si trovino a proprio agio nella navigazione e nell'utilizzo efficace di ClassDojo.

2. Avatar personalizzabili di ClassDojo

- **Obiettivo:** Creare profili individuali per gli studenti su ClassDojo, consentendo loro di personalizzare i propri avatar, personalizzando l'esperienza degli studenti.
- **Attività:** Consentire agli studenti di creare e personalizzare i propri avatar.
- **Risultati:** Aumento del coinvolgimento e dell'appropriazione dei loro profili di apprendimento.

3. Sistema di punti e ricompense

- **Obiettivo:** Motivare gli studenti attraverso un sistema strutturato di punti, incoraggiando e premiando i comportamenti positivi e i risultati accademici.
- **Attività:** Assegnare punti per vari comportamenti positivi come la partecipazione, il lavoro di squadra, il completamento dei compiti e il buon comportamento.
- **Risultati:** Promuove un ambiente positivo in classe e incoraggia i comportamenti desiderati.

4. Obiettivi della classe e individuali

- **Obiettivo:** Stabilire obiettivi chiari sia per i singoli studenti che per l'intera classe.

- **Attività:** Stabilire obiettivi a breve e a lungo termine, come la lettura di un certo numero di libri o il miglioramento dei punteggi nei test.
- **Risultati:** Fornisce agli studenti obiettivi chiari a cui tendere, promuovendo un senso di scopo e di direzione.

5. Progetti di collaborazione e lavoro di squadra

- **Obiettivo:** Promuovere la collaborazione tra gli studenti.
- **Attività:** Organizzare progetti di gruppo e assegnare punti per il lavoro di squadra e la collaborazione.
- **Risultati:** Sviluppa la capacità di lavorare in gruppo e migliora l'apprendimento tra pari.

6. Feedback istantaneo e riflessione

- **Obiettivo:** Fornire un feedback immediato agli studenti.
- **Attività:** Utilizzare le funzioni di messaggistica istantanea e di feedback di ClassDojo per fornire un feedback in tempo reale sui compiti e sul comportamento.
- **Risultati:** Aiuta gli studenti a comprendere tempestivamente i propri punti di forza e le aree di miglioramento.

7. Coinvolgimento dei genitori

- **Obiettivo:** Coinvolgere i genitori nell'educazione dei figli.
- **Attività:** Utilizzare ClassDojo per condividere i progressi degli studenti con i genitori attraverso aggiornamenti, messaggi e relazioni.
- **Risultati:** Rafforza il legame casa-scuola e incoraggia il sostegno dei genitori.

8. Sfide settimanali e mensili

- **Obiettivo:** Mantenere alto l'impegno attraverso sfide regolari.
- **Attività:** Creare sfide settimanali o mensili legate alle attività accademiche ed extrascolastiche (ad esempio, "Il mago della matematica del mese" o "Maratona di lettura").
- **Risultati:** Mantenere l'interesse e la motivazione degli studenti attraverso la varietà e la competizione.

9. Storie di ClassDojo

- **Obiettivo:** Creare un senso di comunità e di condivisione dei risultati.
- **Attività:** Usare le Storie di ClassDojo per condividere notizie e risultati della classe e mettere in evidenza i lavori degli studenti.
- **Risultati:** Favorisce una cultura di classe positiva e celebra i successi.

10. Monitoraggio dei progressi e analisi dei dati

- **Obiettivo:** Monitorare i progressi degli studenti e identificare le aree di intervento.
- **Attività:** Esaminare regolarmente le analisi di ClassDojo per monitorare i risultati individuali e della classe.
- **Risultati:** Gli approfondimenti basati sui dati aiutano a personalizzare l'istruzione per soddisfare le esigenze degli studenti.

6.2.2. Piano d implementazione

Questo piano fornisce una tabella di marcia strutturata per l'esecuzione della strategia di gamification. Garantisce che tutti gli aspetti della strategia siano affrontati sistematicamente, dalla gestione delle risorse e l'assegnazione dei ruoli al monitoraggio e alla valutazione. Questo approccio completo massimizza le probabilità di successo dell'implementazione, allineando la strategia agli obiettivi educativi, coinvolgendo gli stakeholder e consentendo un miglioramento continuo. Il piano di implementazione assicura che la strategia di gamification con ClassDojo sia efficace, sostenibile e vantaggiosa per gli studenti della scuola secondaria.

Fase 1: preparazione

- **Formazione:** Fornire agli insegnanti una formazione su come utilizzare ClassDojo in modo efficace.
- **Impostazione:** Creare profili ClassDojo per tutti gli studenti e familiarizzare con la piattaforma.
- **Introduzione:** Introdurre il sistema di punti e spiegare agli studenti le regole e i premi.

Fase 2: Esecuzione

- **Integrazione quotidiana:** Integrare ClassDojo nelle attività quotidiane della classe, monitorando il comportamento e assegnando regolarmente i punti.
- **Verifiche settimanali:** Esaminare settimanalmente i progressi degli studenti e fornire un feedback.
- **Sfide mensili:** Organizzate sfide a tema e aggiornate mensilmente gli obiettivi della classe o del gruppo.

Fase 3: valutazione e aggiustamento

- **Raccolta di feedback:** Raccogliere il feedback di studenti, insegnanti e genitori sull'efficacia della strategia.
- **Analisi dei progressi:** Analizzare i dati di ClassDojo per valutare l'impatto sul comportamento e sull'impegno degli studenti.
- **Aggiustamenti:** Apportare le modifiche necessarie alla strategia in base al feedback e all'analisi dei dati.

7. Riferimenti

- Chou, Tu-Kai. (2019). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Packt Publishing Ltd.
- Dichev, C. And Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Echavarría-Echavarría, P. and Leigh-González, C. (2023). Estrategias de gamificación para el aprendizaje en una carrera de formación artística en educación superior. RIIED, número 7, 1-12
- Eyal, Nir. (2014). Hooked: How to Build Habit-Forming Products. Penguin.
- Gray, Dave. (2011). Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers in Reference & Research Book News, 26(2). <https://link.gale.com/apps/doc/A253493722/AONE?u=anon~df8c325e&sid=sitemap&xid=bbe1326b>
- Kapp, Karl M., 1967-. (2014). The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice. Wiley.
- Manzano-León, Ana, José Manuel Aguilar-Parra, Javier Rodríguez-Moreno and Ana María Ortiz-Colón. (2022). Gamification in Initial Teacher Training to Promote Inclusive Practices: A Qualitative Study en Teaching and Learning Process: Psychological Variables in Education, New Applied Technologies and Physical Activity)
- Mårell-Olsson, Eva. (2021). Using gamification as an online teaching strategy to develop students' 21st century skills en IxD&A: Interaction Design and Architecture(s)
- McGonigal, Jane. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin Press.
- Nah, F.FH., Zeng, Q., Telaprolu, V.R., Ayyappa, A.P., Eschenbrenner, B. (2014). Gamification of Education: A Review of Literature in Nah, F.FH. (eds) HCI in Business. HCIB 2014. Lecture Notes in Computer Science, vol 8527. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-07293-7_39
- Oliva, Herberth A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario in Realidad y Reflexión. Año 16, N° 44. Julio-Diciembre 2016
- Pink, Daniel H. (2009). Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us. Riverhead Books.
- Salen, Katie and Eric Zimmerman. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press, Cambridge, Mass.
- Schell, Jesse. (2008). The art of game design: a book of lenses. Elsevier/Morgan Kaufmann.
- SCOLARI Carlos A. (2013). Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamificacion, Col·lecció Transmedia XXI, Universitat de Barcelona.
- Werbach, Kevin y Dan Hunter. (2014). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.
- Zepeda Hernández, Sergio, Rocío Abascal Mena and Erick López Ornelas. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula in Ra Ximhai: revista científica de sociedad, cultura y desarrollo sostenible, Vol. 12, N°. 6, 2016
- Zichermann, Gabe and Christopher Cunningham. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. O'Reilly Media.

