ATTUALITÀ

La gamification nei processi di apprendimento

di **Fondazione AIDR** · 23 marzo 2021, 09:30

di Andrea Pisaniello – Instructional designer/ E-learning specialist Aidr – Osservatorio Educazione Digitale

"L'opposto del gioco non è il lavoro. È la depressione"
Brian Sutton-Smith

Con il termine Gamification, si intende l'applicazione di principi ed elementi del gioco in un ambiente di apprendimento con lo scopo di influenzare il comportamento, aumentare la motivazione e favorire la partecipazione degli studenti. I giochi sono stati tradizionalmente visti come una forma di intrattenimento o passatempo; tuttavia, ora sono diventati anche un elemento importante in contesti formali come l'industria e l'istruzione. Si può sostenere che i giochi siano coinvolgenti, avvincenti e motivanti. Inoltre, possono essere utilizzati come un potente strumento per modellare il comportamento. Quando i partecipanti affrontano una sfida in un ambiente di gioco e non riescono a superarla, la loro autostima o motivazione non viene influenzata, al contrario, i concorrenti ci riprovano. I giochi consentono diverse strategie per raggiungere la soluzione e con questo consentono ai giocatori di essere creativi nell'elaborazione dei loro diversi tentativi. Ciò che è interessante di questa dinamica è che consente ai giocatori di acquisire nuove conoscenze, sviluppare nuove abilità e persino cambiare i loro atteggiamenti.

Una lamentela frequente da parte di alcuni studenti è che percepiscono la scuola come noiosa e dal ritmo lento; di fronte a questa situazione, gli insegnanti fanno grandi sforzi per innovare i loro metodi di insegnamento e offrire ambienti più dinamici, attivi e attraenti.
Gli ambienti di gioco hanno la capacità di mantenere l'attenzione dell'utente e di sfidarlo costantemente. Oltre ad avere un notevole potere motivazionale, i giochi attirano gli studenti a parteciparvi spesso senza alcuna ricompensa, solo per il piacere di giocare e avere un'esperienza di apprendimento coinvolgente. Per questo motivo, l'uso di giochi o elementi degli stessi ha preso forza per trasformare l'ambiente di apprendimento.

La Gamification può essere intesa come il processo di pensiero del gioco e dei suoi meccanismi per attirare gli utenti e fargli risolvere i problemi. Questa definizione può essere applicata a qualsiasi situazione, tuttavia in ambito educativo la Gamification si riferisce all'uso di elementi di gioco per coinvolgere gli studenti, motivarli all'azione e promuovere l'apprendimento e la risoluzione dei problemi. Gli insegnanti hanno anche utilizzato le meccaniche e le dinamiche di gioco per aumentare la motivazione e le prestazioni degli studenti in classe, con il successo della Gamification in diversi contesti e l'ascesa dei videogiochi, sono aumentate le possibilità di pensare come incorporare elementi di gioco in situazioni di apprendimento.

Differenza tra Gamification, serious game e apprendimento basato sul gioco

Il termine Gamification nel campo dell'educazione è stato utilizzato in modo erroneo, con alcuni altri concetti legati all'uso del gioco o alle sue caratteristiche per motivare e creare un ambiente favorevole all'apprendimento. Questa confusione ha visto accomunare con Gamification termini quali, apprendimento basato sul gioco (*game-based learning*) e giochi seri (*serious game*). Sebbene questi concetti siano correlati, non sono equivalenti come verrà spiegato di seguito.

Gamification

Come descritto sopra, la gamification in educazione incorpora elementi di game design per trarne vantaggio nel contesto educativo. Ciò significa che non si tratta di utilizzare i giochi in sé, ma di prendere alcuni dei loro principi o meccanismi come punti o incentivi, narrativa, feedback immediato, riconoscimento, libertà di commettere errori, ecc., per arricchire l'esperienza di apprendimento. La gamification funziona come strategia didattica motivazionale nel processo di insegnamento-apprendimento per provocare comportamenti specifici nello studente all'interno di un ambiente che sia attraente per lui, che generi un impegno per l'attività a cui partecipa e che supporti il raggiungimento di esperienze positive da raggiungere apprendimento significativo.

Giochi seri (serious game)

I Serious Games sono giochi tecnologici progettati con uno scopo oltre il mero intrattenimento, ovvero progettati e creati per scopi educativi e informativi, ad esempio simulatori o giochi per sensibilizzare. Questo tipo di gioco colloca il giocatore o lo studente in un contesto molto particolare con l'obiettivo di sviluppare una specifica conoscenza o abilità. Per questo motivo, è difficile incorporare un serious Game in una situazione di apprendimento diversa da quella per cui è stato creato. Un gioco serio può essere descritto come un gioco con uno scopo; cerca di influenzare la risoluzione di problemi reali in ambienti che simulano la vita reale.

Apprendimento basato sul gioco (game-based learning)

L’apprendimento basato sul gioco è l’uso dei giochi come mezzo di istruzione. Questo di solito viene presentato come apprendimento attraverso il gioco in un contesto educativo progettato dagli insegnanti. Sono generalmente giochi che esistono già, i cui meccanismi sono già stabiliti e sono adattati in modo che ci sia un equilibrio tra l’argomento, il gioco e la capacità del giocatore di conservare e applicare ciò che ha imparato nel mondo reale.

Il ruolo del docente

Il ruolo dell’insegnante nell’implementazione della Gamification non consiste solo nel progettare un’attività più divertente, ma deve combinare gli elementi del gioco con un buon design didattico che incorpori attività attraenti e stimolanti, in modo che guidino l’esperienza dello studente verso lo sviluppo delle competenze attese al livello indicato. Prima di progettare un ambiente gamificato per una classe, un argomento o un intero corso, l’insegnante deve prima stabilire un obiettivo per il quale vuole implementare questo strumento. Se migliorare la partecipazione in un gruppo a basso rendimento, aumentare le capacità di collaborazione, motivare gli studenti a consegnare i compiti in tempo. Avere un obiettivo chiaro durante la ludicizzazione rende più facile progettare il corso e successivamente valutare se è stato raggiunto. Inoltre, per progettare la Gamification, l’insegnante deve considerare i tipi di giocatori a cui sarà diretta l’attività. Deve selezionare le risorse pedagogiche e tecnologiche che supportano la progettazione.

Implementando la Gamification, l’insegnante guiderà i propri studenti attraverso il viaggio che intraprenderanno come giocatori. Ciò consentirà di attuare altre strategie di insegnamento-apprendimento e di conseguenza lo sviluppo delle competenze attese.

Valutazione

La valutazione formativa è strettamente collegata ai frequenti feedback nel gioco in quanto guida gli studenti nel loro progresso. In un’attività gamificata, gli studenti producono naturalmente varie azioni, mentre eseguono compiti complessi come la risoluzione di problemi, che sono indicativi dello sviluppo di abilità. L’evidenza necessaria per valutare queste abilità è fornita dalle interazioni dei giocatori nell’attività. In un’attività ludicizzata è importante assicurare che la valutazione sia il meno invadente possibile per catturare l’attenzione dei giocatori, ciò può essere ottenuto eseguendo quella che viene chiamata valutazione discreta. Analizzando la sequenza di azioni in un ambiente gamificato in cui ogni risposta o azione fornisce prove incrementali sull’attuale padronanza di uno specifico concetto o abilità, la valutazione discreta può dedurre ciò che gli studenti sanno o non sanno a un certo punto dell’attività. A meno che la valutazione non sia integrata in modo coerente nell’esperienza di gioco, gli studenti si sentiranno interrotti e

potrebbero perdere interesse. Pertanto, se le dinamiche dell'attività non offrono significative opportunità di valutazione al suo interno, si può comunque fare una valutazione post-Gamification, in cui gli studenti mostrano evidenza di quanto appreso. Per effettuare la valutazione dell'apprendimento, devono essere definite le competenze che ci si aspetta di osservare.

In conclusione, a seconda degli elementi del gioco che sono incorporati, la Gamification fornisce vantaggi specifici il cui impatto e ambito dovrebbero essere noti per decidere quali elementi utilizzare nella situazione di apprendimento. Integrare nei processi di apprendimento elementi ludici aiuta non solo gli studenti, che si sentono più partecipi, ma aiuta i docenti stimolandoli ad adottare nuovi metodi d'insegnamento.

Articolo pubblicato su Istituzioni24: https://www.istituzioni24.it/2021/03/23/la-gamification-nei-processi-di-apprendimento/

© 2026 Istituzioni24