



1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

TOCC-MADH

Formare con il ludico: Gamification, Game Based Learning e Larp

Silvia Fioretti

silvia.fioretti@uniurb.it

Dipartimento di Studi Umanistici



1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

Panoramica dei contenuti

1. Gamification e Game Based Learning
2. Un modello di apprendimento ludico
3. Come riconoscere una proposta formativa 'Gamificata'?
4. Una proposta ... il Larp (Live Action Role Play)

Gamification

- Con il termine “*gamification*” si intende l’utilizzo di elementi tipici del *gaming* in contesti esterni al gioco stesso (Deterting, ..., 2011).
- Obiettivo primario della *gamification* è condizionare (modificare, incoraggiare, ...) determinati comportamenti. Logica del marketing (acquisto, fidelizzazione,...)
- Le strutture ludiche sono semplici: vincere o perdere, ai punteggi, ai premi... (cfr. comportamentismo e rinforzo).
- La *gamification* spinge ad agire e a soddisfare bisogni e desideri dell’uomo, fa leva sul piacere e sul divertimento ma ‘non è gioco’ puro.
- Estrema complessità e/o moda del momento? ...
- Elementi caratteristici: scopi e finalità, sfide, ‘riconoscimento’, possesso, influenza, privilegio, imprevedibilità, perdita e riuscita,...

Gamification e partecipazione

Promuove, con strumenti diversi, nuove forme di coinvolgimento e partecipazione, offre esperienze significative che incoraggiano o modificano comportamenti e atteggiamenti.

Usando le 'motivazioni' classiche (sfida, avventura, ricerca del piacere, divertimento, ...) soddisfa bisogni e desideri che guidano l'azione umana (espressione della propri abilità, bisogno di 'riconoscimento', di possesso, di relazione, di influenza, di imprevedibilità,)

Alcuni principi di *design* e di meccanica riferibili alla *gamification*:

proprietà (possedere punteggi, badge, premi);

realizzazione (superare delle prove, che possono avere gradi di difficoltà diversi ed essere affrontate da soli o in gruppo);

status (livello posseduto da ciascun giocatore visibile da tutti i membri);

comunità collaborative e sfide (sfide, spesso a tempo, da risolvere da soli o in collaborazione).

Elementi per creare legami significativi fra esperienza di apprendimento e *gamification*:

Reflections, Exposition, Choice, Information, Play, Engagment.

- **Ambiti:** salute e benessere; ambiente e sostenibilità, sensibilizzazione a temi sociali, partecipazione a temi specifici, turismo e cultura, formazione, ...

- **Vantaggi:** aumento della motivazione, del coinvolgimento e della partecipazione,...

- **Limiti:** condizionamento, acriticità, dispersione, passività, gratificazione fugace, rischio di modellamento e di dogmatismo ...

Quale modello di progettazione ludica?

<i>Gamification</i>	<i>Game-Based Learning</i>
Ludicizzazione della società	‘Manipolazione’ del ludico nella percezione di chi lo pensa e non di chi lo usa, ‘potere motivazionale’, ‘strumento per educare’, ‘ <i>flow</i> ’

Game Based Learning: gioco come strumento per educare

Tutte le declinazioni del gioco: tradizionale, virtuale, digitale,...

Esperienze ludiche all'interno della progettazione educativa: le potenzialità didattiche dei giochi e dei tavolieri, dei *videogames*, ...

Giochi esplicitamente e intenzionalmente 'didattici' (***serious game***: giochi digitali per obiettivi specifici)

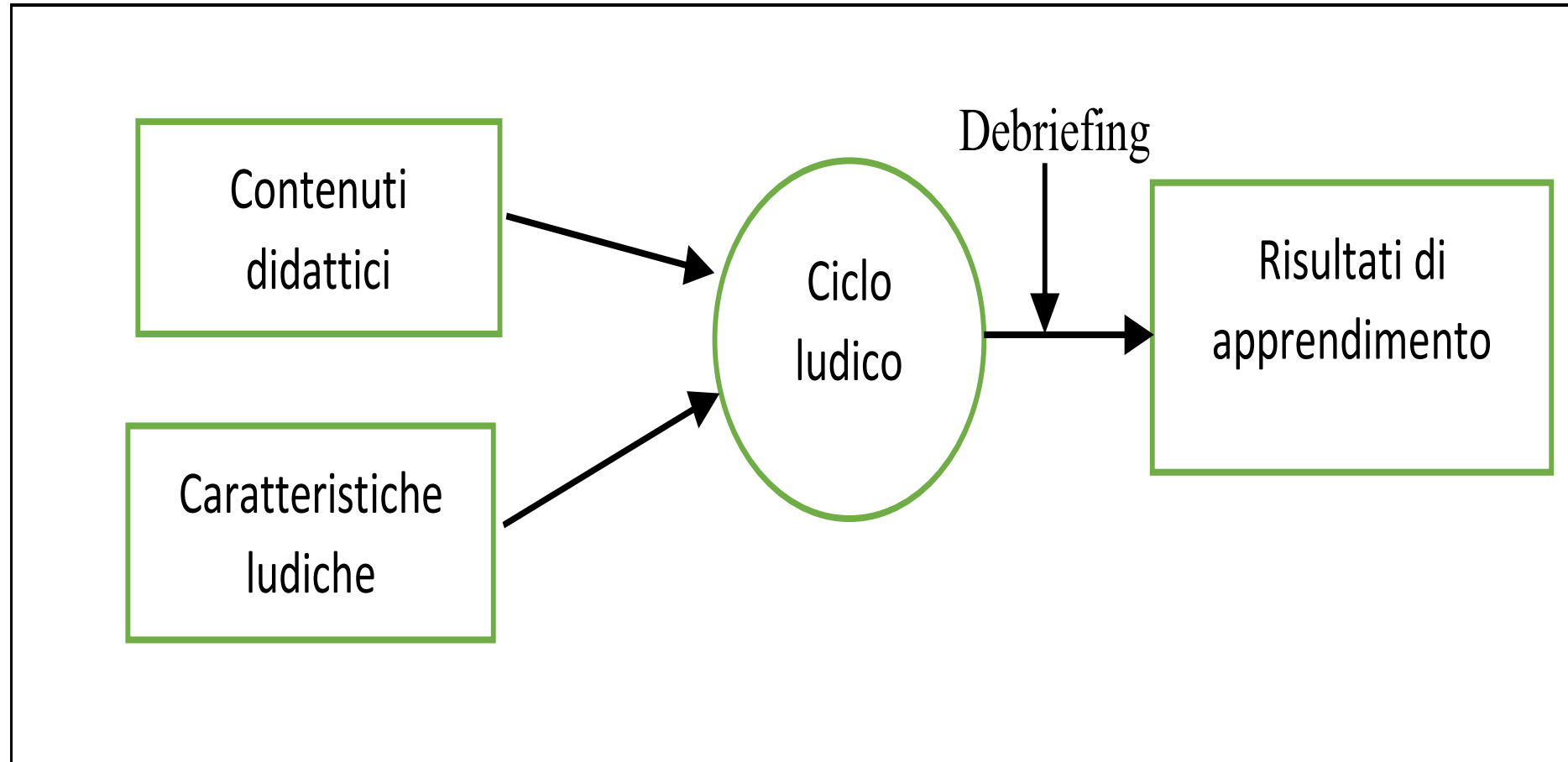
Flow: Csikszentmihaly (concentrazione, equilibrio, attenzione, ... noia, ansia), esperienza piacevole e soddisfacente, assimilabile all'esperienza creativa

Le caratteristiche del gioco più rilevanti per l'apprendimento

- Landers (2014) identifica dei punti in comune fra *gamification* e *serious game* per sviluppare una teoria causale e per spiegare come la gamification possa influenzare l'apprendimento.
- *Gamification*: 'uso di elementi ludici in contesti non ludici' (Deterding, 2011) per motivare le persone ad impegnarsi in comportamenti mirati.

- Usando le caratteristiche del gioco (identificate da Bedwell, 2012) *Linguaggio, Valutazione, Conflitto/sfida, Controllo, Ambiente, Game fiction, Interazione umana, Immersione, Regole/obiettivi*, Landers propone una definizione di gamification dell'apprendimento: *'Uso degli elementi ludici (Linguaggio, Valutazione, Conflitto/sfida, Controllo, Ambiente, Game fiction, Interazione umana, Immersione, Regole/obiettivi) per facilitare l'apprendimento e altri esiti'*.
- Matrice **comportamentista** per i modelli ispirati alla gamification e all'uso dei serious game.

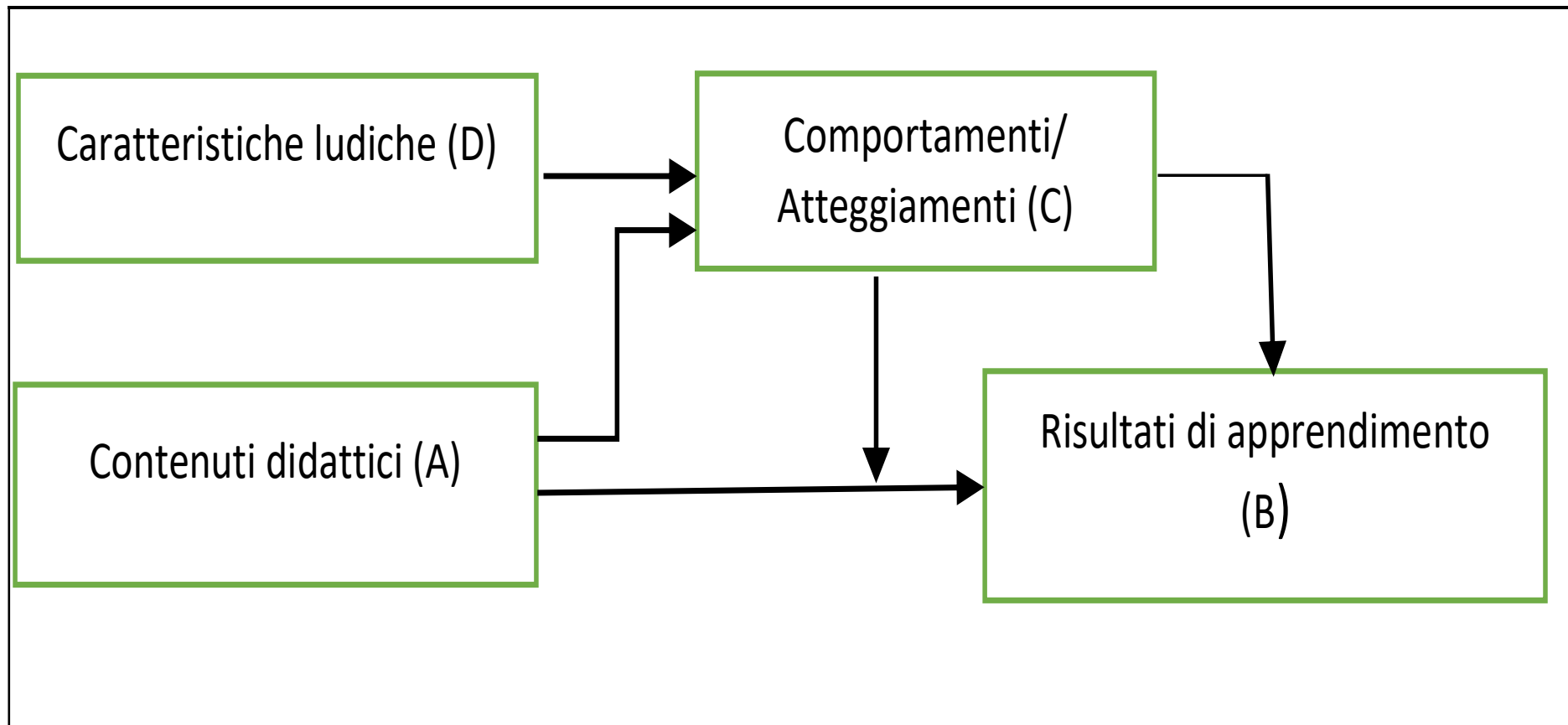
2. Un modello di apprendimento ludico (Garris, 2002)



- I processi di *gamification* intendono modificare il comportamento o l'atteggiamento delle persone per migliorare, come conseguenza, il livello di conoscenze possedute.
- Nei processi di *gamification* il *debriefing* non è presente. Non è importante che il partecipante comprenda lo scopo del processo. Per chi organizza i percorsi di *gamification* è importante soltanto orientare e influenzare il comportamento e l'atteggiamento dei partecipanti.
- **In ambito educativo e formativo, per questioni etiche e valoriali, è necessario che il destinatario della proposta sia reso consapevole dell'intento del formatore!**

Modello di apprendimento (Landers, 2014)

Figura 2. Modello di apprendimento fondato sulla *gamification* (Landers, 2014). $D \rightarrow C \rightarrow B$ e $A \rightarrow C \rightarrow B$ sono processi di **mediazione**. L'influenza di C su $A \rightarrow B$ è un processo **moderatore**. Le frecce direzionali indicano il percorso teorizzato della causalità.

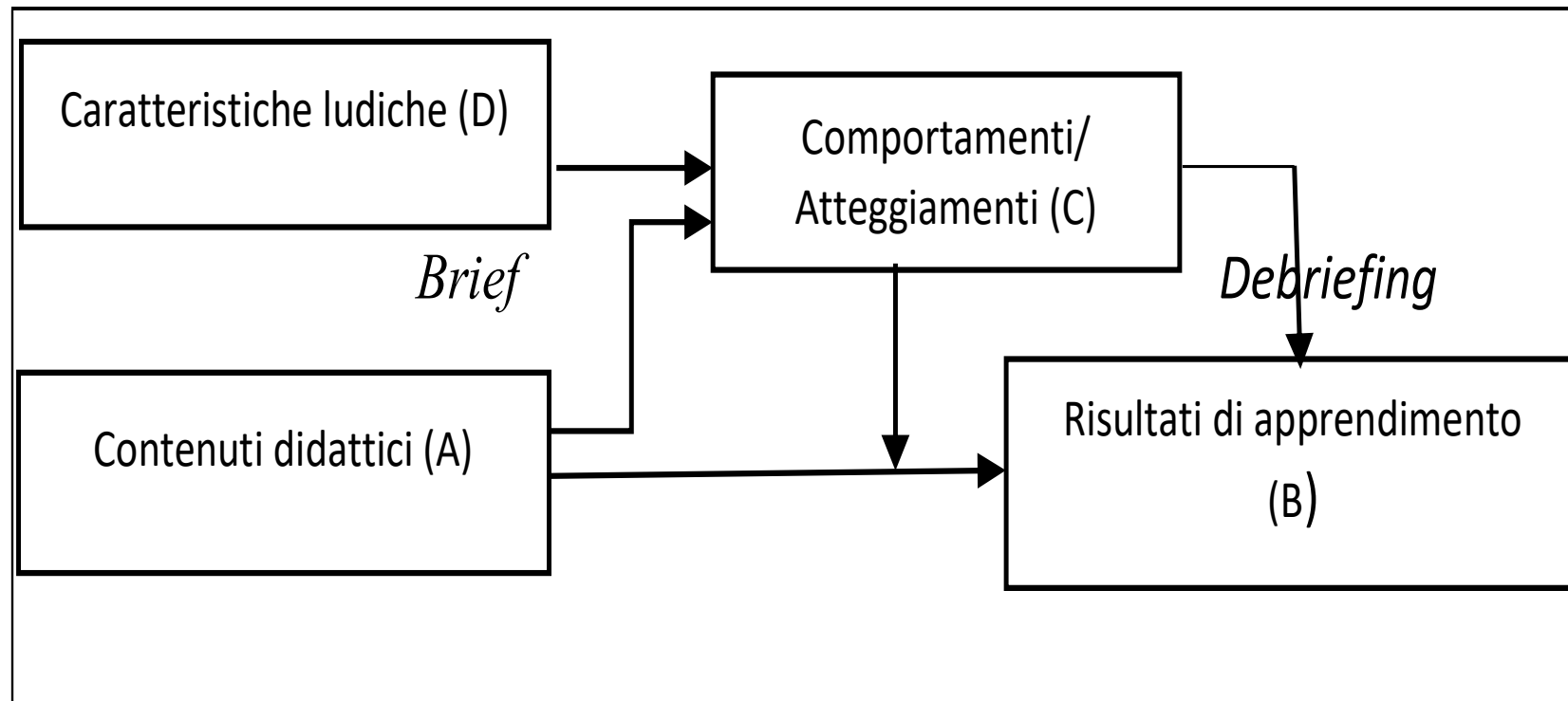


- Primo processo di mediazione: ACB
- Nel processo di mediazione i contenuti didattici devono essere di qualità e, quindi, efficaci. Il solo utilizzo delle caratteristiche del gioco in forma gamificata non riesce a causare l'apprendimento.
- I comportamenti e gli atteggiamenti influenzano i risultati di apprendimento. L'interesse, l'impegno, la motivazione influenzano i risultati di apprendimento (Time on task- Bloom, 1979). Quali strategie comportamentali possono migliorare gli apprendimenti? Tutte le strategie cognitive e metacognitive (svolgere attività, schematizzare, riflettere,...). La gamification (premi e ricompense per 'attività' ben organizzate) consente di aumentare l'uso di queste strategie e, come conseguenza, migliorare gli apprendimenti.

- **Secondo processo di mediazione: DCB**
- Modificando le caratteristiche ludiche si possano influenzare, modificandoli, i comportamenti dei destinatari/studenti. **Ipotesi:** aumentando l'adattabilità di un gioco alle conoscenze possedute le strategie cognitive (comportamenti di studio) dello studente aumenteranno.
- **Le ricerche empiriche non forniscono evidenze rispetto al fatto che la gamification possa aumentare o creare variazioni comportamentali.**
- Tutti gli educatori/insegnanti/formatori auspicano che, aggiungendo elementi ludici, i destinatari apprendano con più entusiasmo e completino più attività. E' necessario che la proposta formativa sia coerente e pertinente alle conoscenze, sia di qualità.

- **Processo moderatore (C sua AB)**
- Un intervento di gamification (si usano valutazione, sfida, interazione, regole/obiettivi) su due obiettivi comportamentali (incremento completamento attività e incremento del tempo dedicato allo studio).
- L'insegnante/educatore/formatore intende incoraggiare un comportamento o un atteggiamento che aumenterà i risultati di apprendimento migliorando la proposta formativa già organizzata in modo coerente (una narrazione fantastica può essere inserita nei contenuti di una lezione per aumentare la motivazione). **I risultati finali di questo aumento motivazionale dipenderanno dalla presenza di un'istruzione efficace (di qualità).**

Figura 3. Modello proposto (inserimento delle fasi di Brief e Debriefing al modello di Landers)



3. Come riconoscere una proposta formativa 'Gamificata'?

- In tante occasioni ci troviamo di fronte a proposte (analogiche e digitali) con un'etichetta di 'gamification' ma prive degli elementi costitutivi.
- Chiedersi:
- Sono presenti gli elementi di Gamification (premi, punteggi, badge, ...)?
- Sono presenti gli elementi 'ludici' (es. *Linguaggio, Valutazione, Conflitto/sfida, Controllo, Ambiente, Game fiction, Interazione umana, Immersione, Regole/obiettivi*)?
- È presente il 'coinvolgimento' consapevole dei destinatari (tramite, ad esempio, il debriefing)?
- Se non sono presenti (Tutti? Un paio? Soltanto i badge sono poco efficienti per l'apprendimento) siamo di fronte ad un 'tentativo' di 'gamificare' una classica proposta formativa. Attenzione alle forme di valutazione! Assistiamo frequentemente all'utilizzo delle classiche forme di valutazione scolastiche (il 'quizzone'!) 'travestite/mascherate' da 'gamification'!

4. Una proposta ... dietro le quinte: il Larp (Live Action Role Play)



- Il gioco di ruolo si è affermato come un modello originale di **esplorazione creativa dell'identità**. E' un **gioco di interpretazione**, centrato sui personaggi e non solo sulla narrazione degli eventi. Lo sviluppo lineare del testo sequenziale viene stravolto dalla **ipertestualità** che scaturisce dalla compresenza dei diversi protagonisti, ognuno dei quali porta la propria storia e le proprie finalità.

Un larp è composto da tante storie e ognuna ha un personaggio giocatore (pg) come protagonista. La 'teatralità' del larp è evidente e assume aspetti particolari: l'autorialità è condivisa da un gruppo così come l'organizzazione e il coordinamento dei master. I giocatori (e i personaggi relativi) sono numerosi e occorre gestire attentamente le dinamiche interpersonali e gli effetti imprevedibili delle decisioni assunte dai giocatori.





- La gestione dello **spazio della rappresentazione** è articolata (**non c'è palcoscenico e non c'è il pubblico, i protagonisti recitano per se stessi e per gli altri protagonisti**) e la location si diffonde negli **ambienti manipolati**, in modo originale, dai dialoghi dei personaggi-giocatori e dalle dichiarazioni dei master. I tempi sono estesi (pausa, pranzo, riposo notturno sono integrati nella narrazione). Il larp è un oggetto nuovo e autonomo sia rispetto al gioco di ruolo sia al teatro.

L'immersione in mondi finzionali e persistenti produce nei partecipanti un'esperienza estetica ed emozionale veramente coinvolgente.

- I partecipanti vestono fisicamente i panni dei **personaggi** di una storia e mettono in scena un vero e proprio **copione**, **improvvisando** sulla base di ciò che sanno della propria **identità di finzione** e della **realtà immaginaria** in cui i personaggi si muovono (non sono vincolati da un copione fornito da altri e non conoscono in anticipo gli esiti della storia che contribuiscono a creare) e scelgono (**possibilità di scegliere**) lasciando 'morire' tutte le realtà alternative.



Il larp come strumento formativo

- **Perché il larp?** Medium multiforme e versatile (entertainment, serious play, edu-larp, incentive, **team building aziendale**, ...)
- **Entertainment:** finalità di intrattenimento e, in modo più o meno consapevole e intenzionale, trasferiscono conoscenze e competenze, favoriscono la crescita sociale dell'individuo e possono essere occasione di riflessione di temi importanti (geopolitica, ecologia, ...)
- **Edu-larp:** si apprende meglio quando si costruisce il sapere in modo attivo attraverso l'esperienza. Con il larp si possono affrontare tematiche sociali, umanitarie, etiche, ecologiche, ... con un tasso elevatissimo di coinvolgimento. Ci si immerge in un ambiente simulato ma verosimile per vivere un'esperienza diretta e totalizzante del tema proposto.

- Alcuni riferimenti:
- Fioretti S. (2023) (a cura di), *Il valore educativo del gioco. Gamification e Game Based Learning nei contesti educativi*, FrancoAngeli, Milano.
- Francia U. (2023), *Larp, giochi di ruolo dal vivo*, Dino Audino, Roma.
- <https://www.eryados.com/>

Grazie per l'attenzione!

