



UNIVERSITÀ
DI TORINO

Gamification in didattica

Dott.ssa Melania Talarico
melania.talarico@unito.it



ARGOMENTI

Introduzione (obiettivi)

- Teorie del gioco
- Gamification
- App e software

Riepilogo

INTRODUZIONE

In questa lezione affronteremo il tema della gamification in didattica, tendendo in considerazione:

- Le teorie del gioco e dell'apprendimento
- Le definizioni di gamification
- Le caratteristiche del game design
- Il valore aggiunto della gamification in didattica

Giocare: un'attività spontanea



Tra **apprendimento e gioco** esiste una relazione

Il gioco è stato studiato da diversi autori come:

- Piaget
- Dewey
- Vigotskji
- Bruner

Il gioco secondo alcuni autori

Piaget

- Sviluppo evolutivo del gioco

Dewey

- Learning by doing e attivismo pedagogico

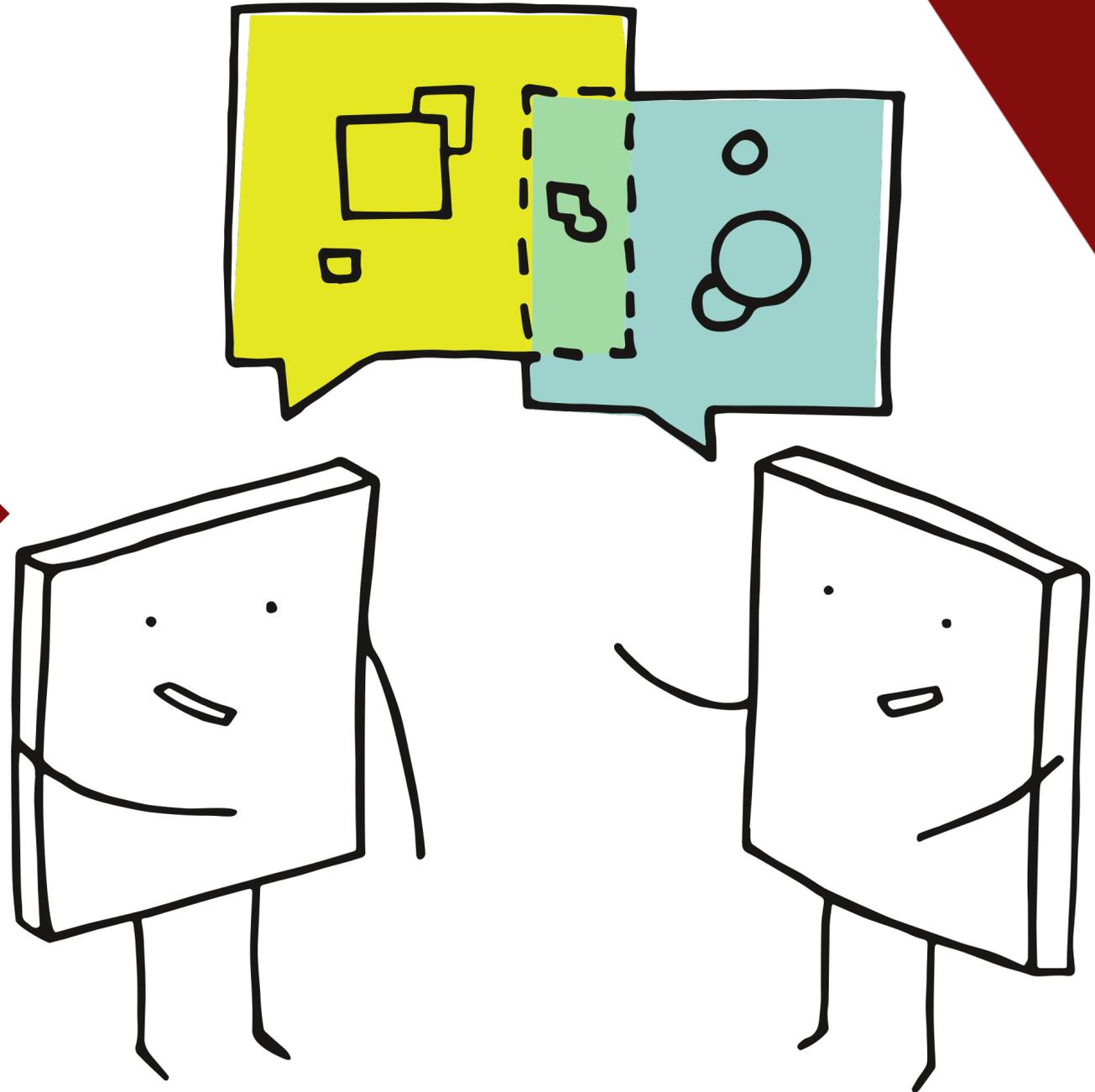
Vigotskij

- Zona di sviluppo prossimale

Bruner

- Gioco, linguaggio e narrazione

Il gioco può essere usato
per migliorare la qualità
della didattica?



La Gamification: che cos'è?

Esistono una serie di definizioni:

- Utilizzo di **elementi mutuati dai giochi** e delle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi (Deterding, 2011);
- Uso di elementi di gioco e di **game design all'interno di contesti non di gioco** (Werbach, Hunter, 2012);
- L'uso di meccaniche di gioco ed experience design per **ingaggiare digitalmente e motivare** le persone a raggiungere i loro obiettivi (Burke, 2014).



Secondo Werbach e Hunter esistono tre categorie di elementi di gioco

1

- **Dinamiche**
- Sono gli aspetti più astratti che servono a impostare il gioco: vincoli – limiti – emozioni – sviluppi narrativi e relazioni

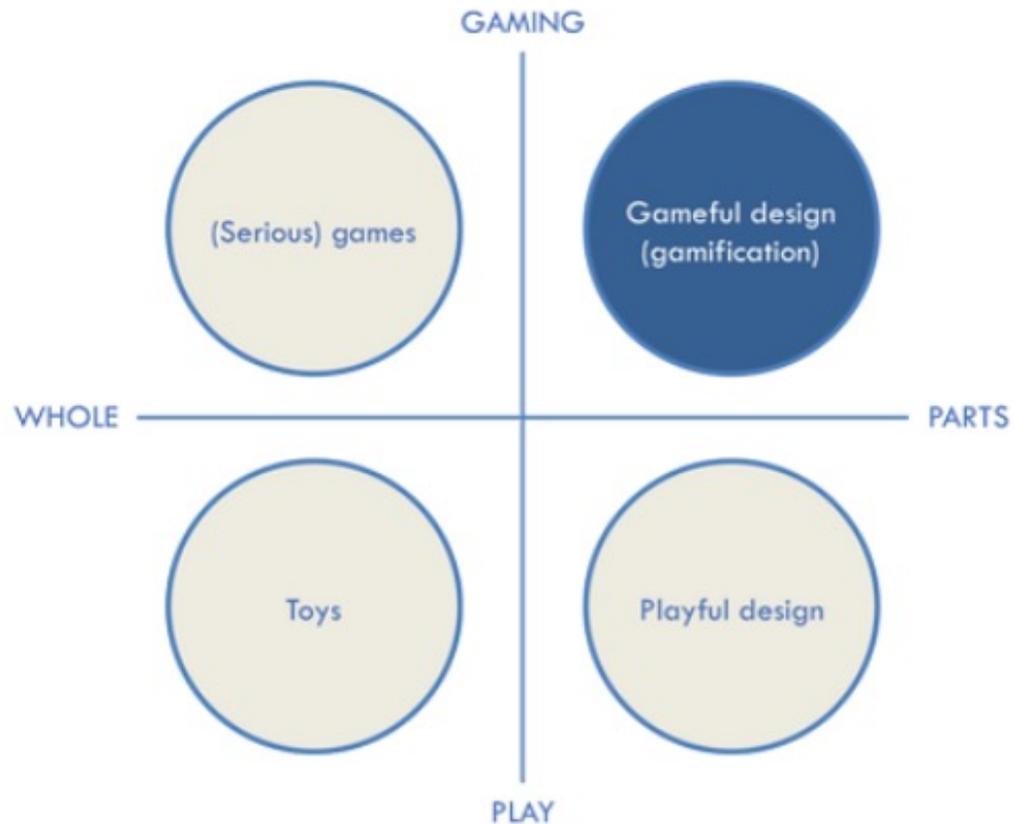
2

- **Meccaniche**
- Sono i processi che spingono in avanti l'azione: sfide da superare, vittorie, feedback, ricompense, transizioni ecc...

3

- **Componenti**
- Sono gli elementi più specifici insiti nelle dinamiche e nelle meccaniche del gioco: Avatar, badge, livelli, doni, classifiche ecc..

Tassonomia dei giochi di Deterding





Vantaggi

COINVOLGIMENTO

MOTIVAZIONE

AUTOSTIMA

MEMORIA.

TRASFERIMENTO DELLE CONOSCENZE NELLA REALTA'



Il ruolo della motivazione

Motivazione
intrinseca

Motivazione
estrinseca

Nella pratica

- Punti
- Badge
- Premi
- Graduatorie
- Livelli



- Sfida
- Curiosità
- Controllo
- Fantasia
- Competizione
- Cooperazione
- Riconoscimento

- Esplicitazione degli obiettivi
- Attività pratica
- Esplorazione
- Problem solving
- Gradualità
- Feedback
- Ripetizione

Alcune app per gamificare la didattica

- [Wordwall](#)
- [Learning apps](#)
- [Socrative](#)
- [Kahoot](#)
- [Classcraft](#)



Riepilogo

In questa lezione abbiamo parlato delle diverse caratteristiche della gamification e della sua applicazione in ambito didattico. Abbiamo inoltre visto alcune app per gamificare la didattica e considerato le le componenti, le dinamiche e le meccaniche di gioco come aspetti importanti della gamification



BIBLIOGRAFIA

Maestri, A., Polsinelli, P., & Sassoon, J. (2018). *Giochi da prendere sul serio: Gamification, storytelling e game design*. FrancoAngeli.

Vezzoli, Y., & Tovazzi, A. (2018). Il Valore Pedagogico della gamification: una revisione sistematica. *Formazione & insegnamento*, 16(1), 153-160.