

GAMIFICATION 101

***Come implementare giochi
e principi ludici nella classe L2***

***Camilla Zamboni, Wesleyan University
5 ottobre 2023
Alma Edizioni webinar***





UN GIOCO COLLABORATIVO: Indoviniamo la persona!

Regole:

- Questo è un gioco (*game*) **collaborativo**.
Uno/a studente/ssa legge la sua descrizione di una persona famosa.
- Il resto della classe deve indovinare (*guess*) la persona famosa. Se indovina, tutta la classe prende 2 punti!

- Se non è possibile indovinare, tutti possono fare domande sì / no.
Esempio: La persona è americana? Ha i capelli biondi e lunghi?
- Se dopo le domande, la classe indovina, prende 1 punto!
- Dopo che tutti parlano, contiamo i punti della classe, e confrontiamo con i risultati possibili.

UN GIOCO COMPETITIVO: Cosa c'è in una classe orribile?

Regole:

- Questo è un gioco **competitivo**! Formate dei gruppi da 2 o 3 persone. **Una persona in ogni gruppo** scrive, e tutti discutono una piccola descrizione di una classe **orribile**!
- Usate tutte le strutture che sono familiari, e chiedete *Come si dice?* se necessario. **Scrivete 6 frasi (sentences) massimo!**
- Avete 5 minuti per creare una classe terribile. **Usate la fantasia!** *Esempio: In una classe orribile, non ci sono finestre! Non c'è un proiettore...*
- Dopo i 5 minuti, passate la vostra descrizione a Camilla. **Leggiamo insieme** le descrizioni e **tutti i gruppi danno un voto** alle descrizioni, da 4 **punti** (massimo) a 1 **punto** (minimo). Il gruppo con più punti vince!

Chi sono io?

- ❖ Lavoro nel dipartimento di Romance Languages (sezione di italiano), nel dipartimento di Education Studies, e sono collaboratrice con il Center for Global Studies e nel dipartimento di Design, Engineering, Arts and Society a Wesleyan University.
 - **Department of Romance Languages:** direttrice del programma di lingua e cultura italiana + sviluppo materiali didattici + insegnante di livelli A1-B2
 - **College of Education Studies e College of Design and Engineering:** insegnante di un corso di Game Design - *Learning Game Lab*
- ❖ Ho anche fondato una piccola compagnia, **CampfireRPG**, che si occupa di tradurre e creare giochi di ruolo non digitali.
<https://www.campfirerpg.games/italiano/home>



CONTENUTI

01

Cos'è un gioco?

Definizioni e riflessioni su una pratica antica



02

Giochi e apprendimento (linguistico)

Perché i giochi hanno grande potenziale per i nostri corsi

03

Principi e implementazione

Come selezionare giochi, come adattarli, quali principi estrapolare

04

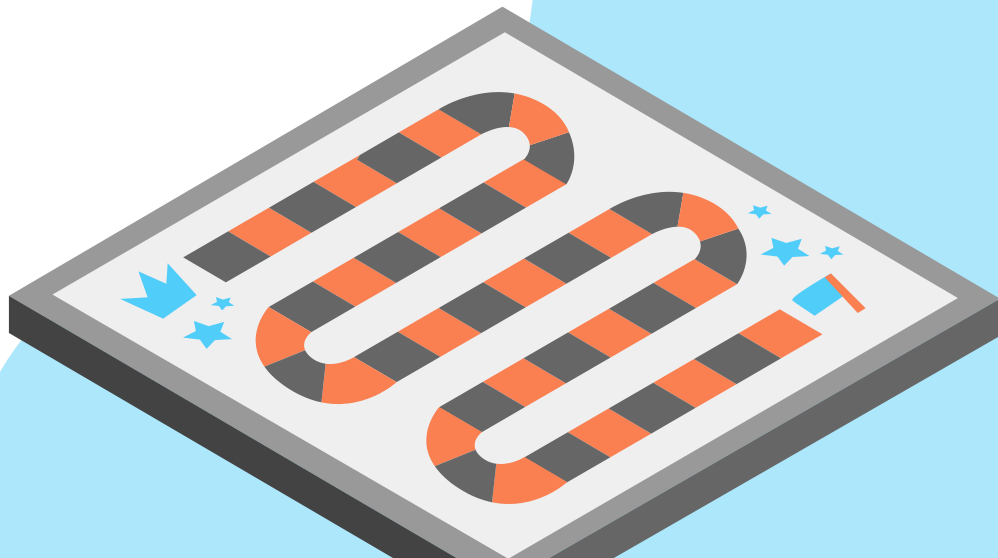
Esempi pratici

Alcuni esempi di giochi da adattare e implementare in classe

01

COS'È UN GIOCO?

Definizioni e riflessioni su
una pratica antica



COMINCIAMO DA VOI!

Cos'è un gioco per voi?

Scrivete **una sola** parola nella Wordcloud.

Andate su **[menti.com](https://www.menti.com)**

Usate il codice **2277 0385**

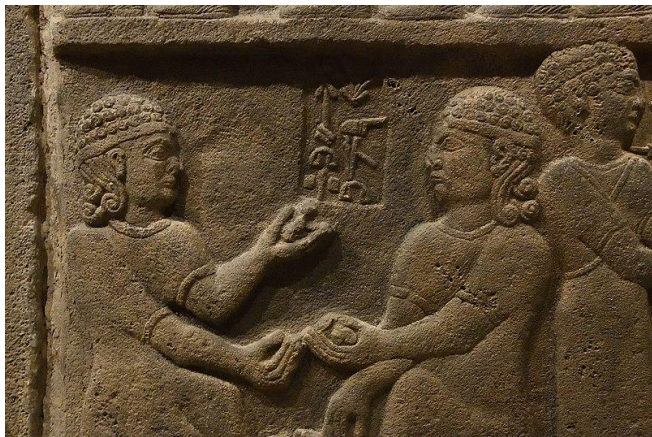
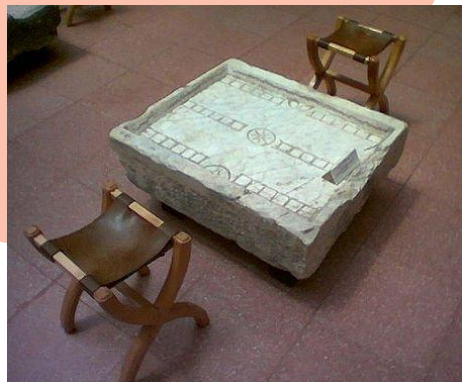


QUINDI, COS'È UN GIOCO?

Una pratica antica

Una pratica universale

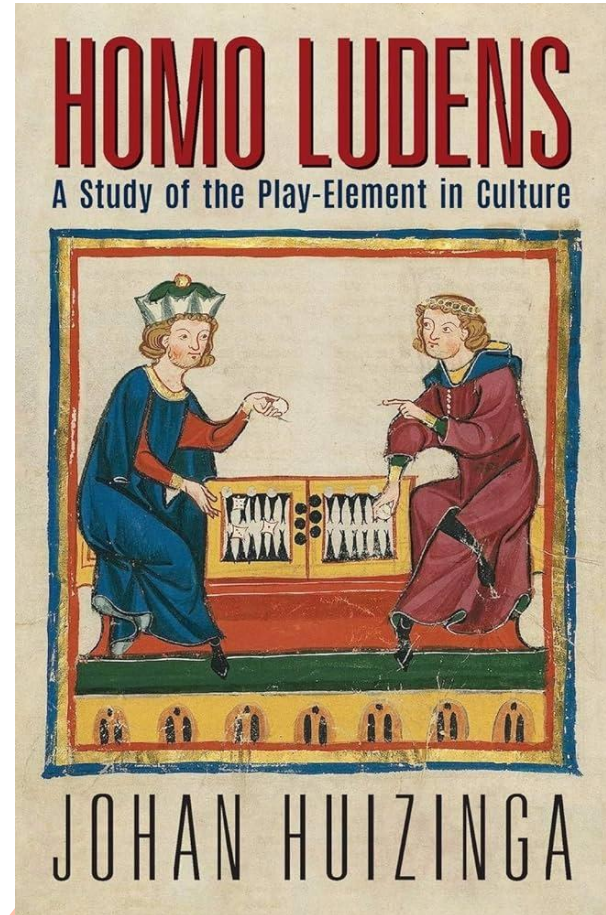
“Play” e “Game”



Johan Huizinga

Huizinga sostiene che:

- Il gioco è fondamentale nell'esperienza umana e culturale
- Il gioco è un'attività volontaria e libera, e perlopiù disinteressata
- Il gioco esiste al di fuori della sfera della vita ordinaria sia in termini di tempo che di spazio - esiste in un "cerchio magico", uno spazio di sperimentazione
- Il gioco è fondamentale nello sviluppo delle relazioni sociali

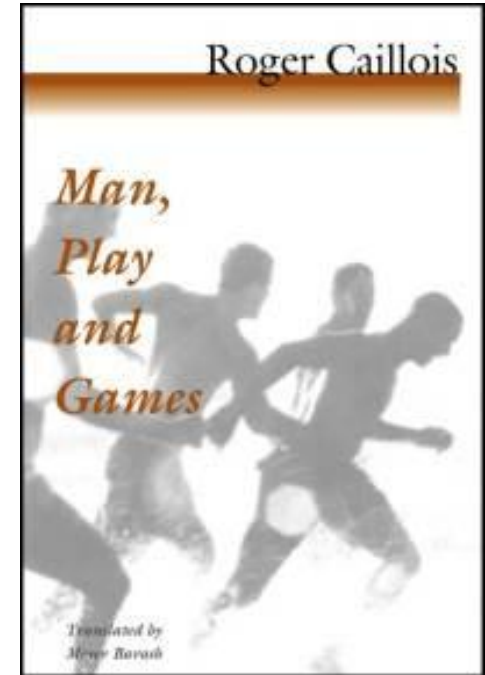


Roger Caillois

Roger Caillois describe la pratica di gioco come:

- Libera e volontaria: si deve scegliere di partecipare
- Separata: entro limiti di spazio e di tempo
- Incerta: lo svolgimento e il risultato non possono essere decisi a priori
- Improduttiva: non crea né beni, né ricchezze, né altri elementi di novità
- Regolata: con regole che sospendono le leggi ordinarie
- Fittizia: consapevole della sua irrealtà

	AGÔN (Competition)	ALEA (Chance)	MIMICRY (Simulation)	ILINX (Vertigo)
PAIDIA Tumult Agitation Immoderate laughter	Racing Wrestling Etc. Athletics	Counting-out rhymes Heads or tails	Children's initiations Games of illusion Tag, Arms Masks, Disguises	Children "whirling" Horseback riding Swinging Waltzing
Kite-flying Solitaire Patience Crossword puzzles	Boxing, Billiards Fencing, Checkers Football, Chess	Betting Roulette		Volador Traveling carnivals Skiing Mountain climbing Tightrope walking
LUDUS	Contests, Sports in general	Simple, complex, and continuing lotteries*	Theater Spectacles in general	



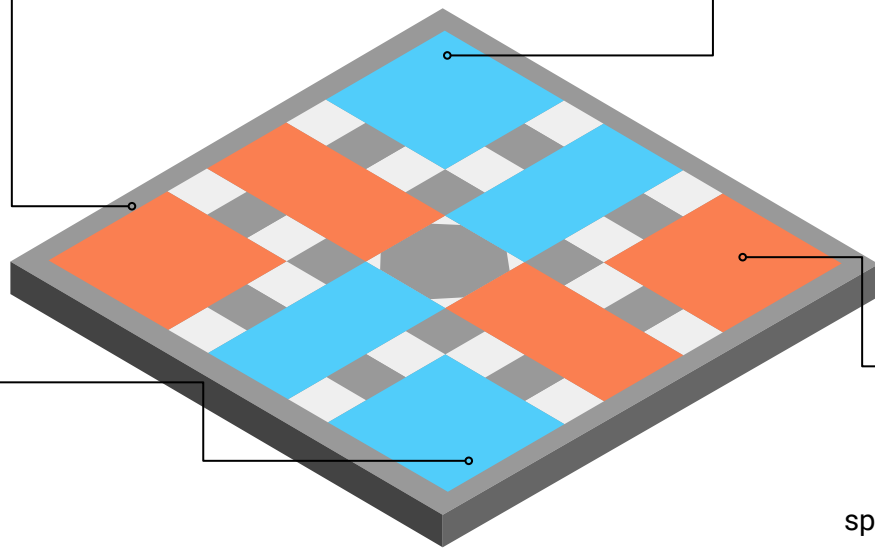
ALTRE DEFINIZIONI

Bernard Suits, 1978

Un gioco è un'esperienza di un'attività diretta verso obiettivi specifici, in cui si hanno solo i mezzi permessi dalle regole, che spesso sono i meno efficienti.

Brian Sutton-Smith, 1971

Un gioco è un esercizio di sistemi di controllo volontari, in cui c'è un'opposizione tra diverse forze regolata da procedure e regole.



Salen & Zimmerman, 2004

Un gioco è un sistema, definito dalle regole, in cui i giocatori sono coinvolti in un conflitto artificiale, con risultati quantificabili.

David Kelley, 1988

Un gioco è una forma di svago costituita da un set di regole che specificano un obiettivo da raggiungere e i mezzi per raggiungerlo.

***I giochi sono un modo per
creare, comunicare, e
sperimentare diverse forme
di agency.***

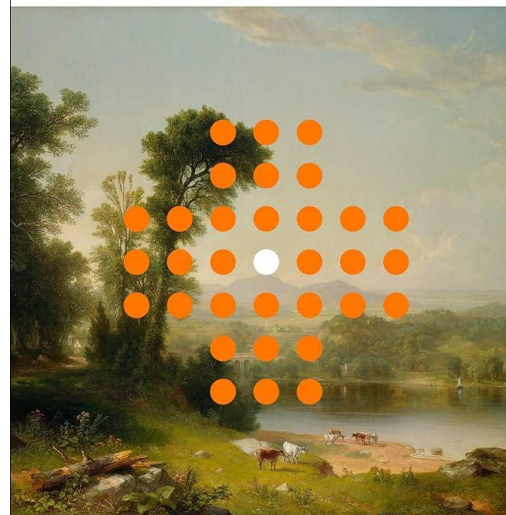
T.Chi Nguyen

***I giochi sono un forma d'arte
che crea significato
attraverso sistemi
interattivi ed elementi
estetici.***

Frank Lantz



The Beauty of Games
Frank Lantz

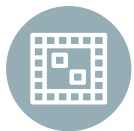


playfulTHINKING SERIES

Cos'è un gioco?



Sistema e regole



Oggetto e forma d'arte

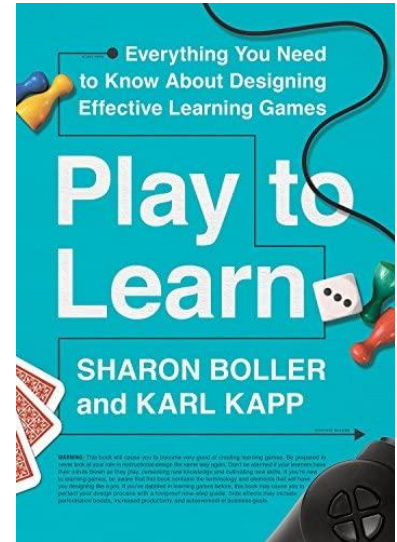


Esperienza



Boller and Kapp

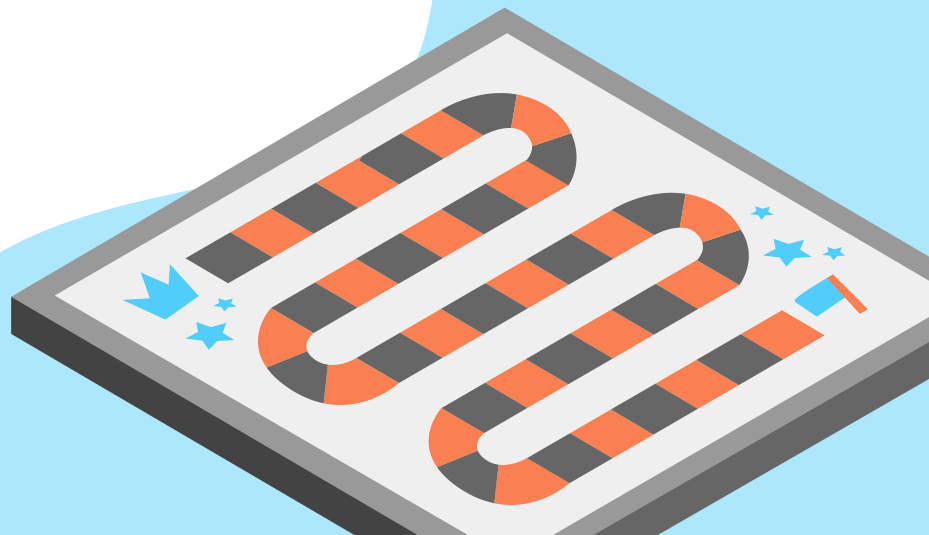
- Un gioco è “un’**attività** che ha un **obiettivo**, una o più **sfide**, e **regole** che guidano il raggiungimento degli obiettivi e determinano cosa può fare un giocatore. Un gioco presuppone **interattività** con altri giocatori e con il sistema di gioco, o entrambi; e meccanismi di **feedback** che danno un’idea chiara di come si sta procedendo. Un gioco solitamente ha un **esito quantificabile** che genera una **reazione emotiva** nei giocatori.”
- Un gioco ha sempre un **obiettivo**, una o più **dinamiche** di base, varie **meccaniche** di gioco, e molti **elementi** di gioco (dall’estetica alla competizione, al tempo limitato, ecc.)
- Un gioco per l’apprendimento (o gioco serio, o gioco educativo) ha anche un **obiettivo educativo** ed è creato per aiutare i giocatori a sviluppare nuove conoscenze o abilità, o a praticare ciò che già conoscono o sanno fare.



02

GIOCHI E APPRENDIMENTO (LINGUISTICO)

Perché i giochi hanno grande
potenziale per i nostri corsi



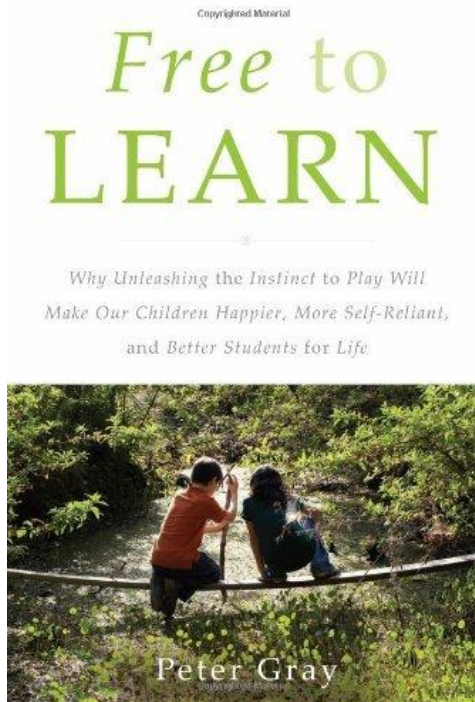
Perché i giochi e l'apprendimento?

- I giochi sono popolari, coinvolgenti, e divertenti. I nostri studenti li usano già.
 - **Distrazione** → **risorsa**
- I giochi favoriscono lo sviluppo psicologico e la capacità critica. In particolare, promuovono:
 - **Agency** e *indipendenza nell'apprendimento*
 - **Apprendimento esperienziale** o “imparare facendo” – *che aiuta con la memorizzazione di strutture e contenuti (Piaget, Kolb)*
 - Sviluppo di un **pensiero sistemico**, *profondo, e complesso*
 - Creazione di **contesti di apprendimento immersivi, interattivi**, e *ricchi di spunti (apprendimento contestualizzato) spesso culturali*

Perché i giochi e l'apprendimento?

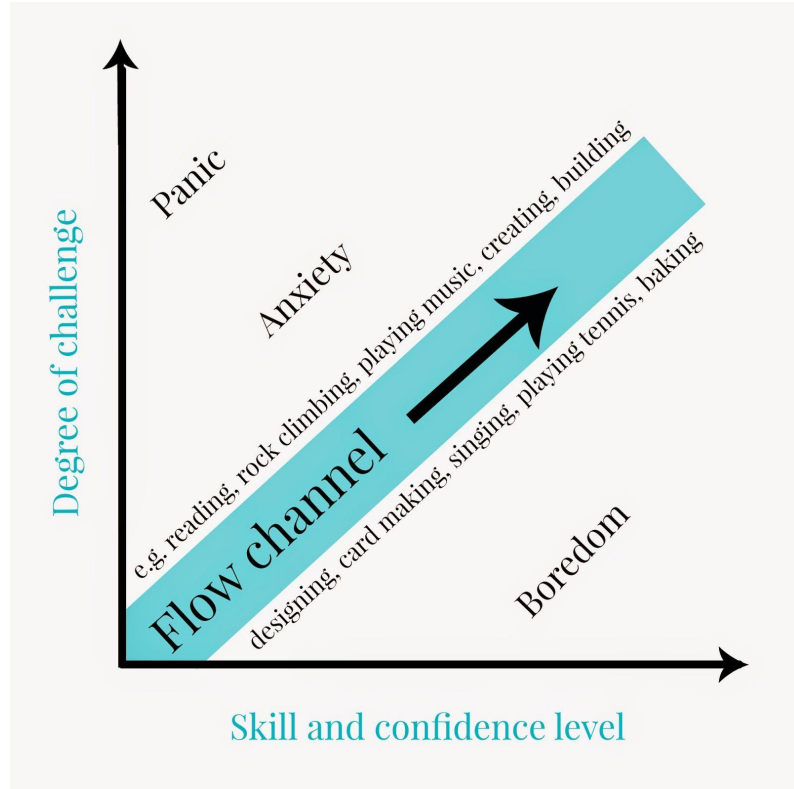
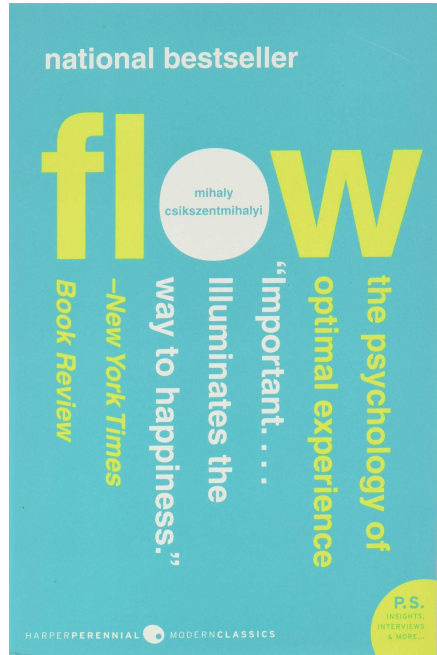
- I giochi promuovono (continuato):
 - Sviluppo di **interazione sociale**, con possibilità di translanguaging
 - Implementazione di un **processo iterativo**, con ripetizione spesso casuale e implicita
 - Sviluppo di **abilità di risoluzione dei problemi** e di **pensiero creativo**, capace di uscire dagli schemi
 - Possibilità di **sperimentazione libera**, senza paura di sbagliare

“Free to Learn” di Peter Gray



1. La pressione di eseguire bene un compito interferisce con l'apprendimento
2. La pressione ad essere creativi interferisce con la creatività
3. Introdurre un atteggiamento (*playful*) facilita la creatività e favorisce la risoluzione di problemi anche complessi e profondi.
4. Uno stato mentale ludico (*playful*) aiuta gli studenti a risolvere problemi complessi).

“Flow state” di Csikszentmihaly



Quali tipi di giochi ci sono?

- Ci sono tantissimi tipi diversi di gioco!
Giochi da tavolo, giochi di carte, giochi digitali (videogiochi e app), giochi dal vivo, giochi di ruolo, giochi pervasivi, giochi in realtà aumentata...
- Le due categorie principali sono **giochi digitali** e **giochi non digitali**.



Giochi digitali

- videogiochi
- giochi AR/ VR
- app su cellulare

Giochi non digitali

- giochi da tavolo
- giochi di carte
- giochi di ruolo
(da tavolo e dal vivo)



Perché i giochi non digitali e l'apprendimento?

- I giochi non digitali creano opportunità di **interagire di persona**, faccia a faccia, condividendo lo stesso spazio fisico.
 - Sono quindi un antidoto al burnout da schermo,
 - Favoriscono una forte interazione socio-emotiva
 - permettono un **apprendimento tattile e sensoriale**
- I giochi non digitali sono spesso **più accessibili** e facili da usare in un ambiente scolastico, e soprattutto possono essere replicati più facilmente (*hacking*).
- I giochi non digitali possono essere **facilmente adattati e modificati**, e non richiedono conoscenze di informatica o coding. Facilitano quindi un coinvolgimento più attivo da parte di dell'insegnante, con opportunità di manipolazione.
- I giochi non digitali sono la base di tutti i giochi, anche i videogiochi (prototipi), e quindi sono ottime **palestre per sperimentare** la creazione di nuovi giochi.
- I giochi non digitali permettono di concentrare l'attenzione degli studenti e di **limitare le distrazioni**.

Perché i giochi e l'apprendimento linguistico?

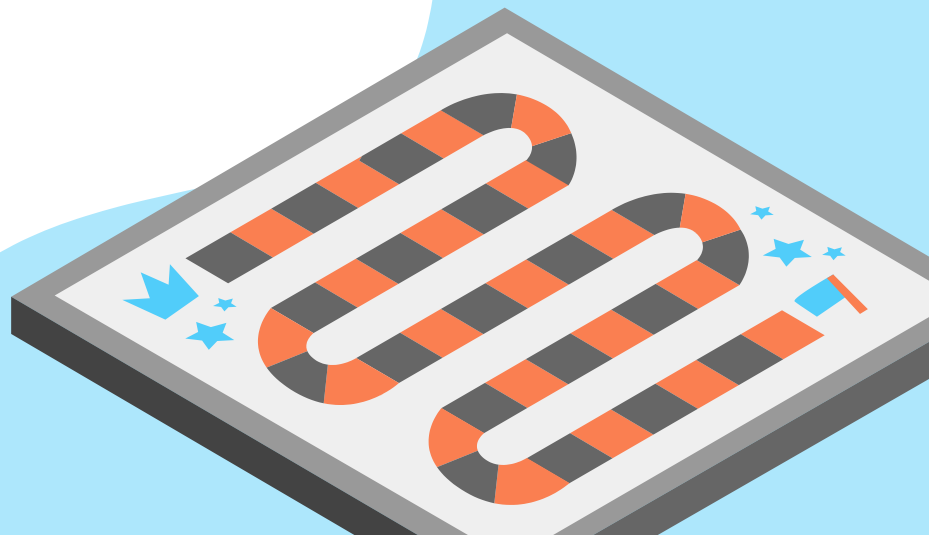
1. I giochi sono **sistemi** con regole e obiettivi.
2. **Agency** è fondamentale nell'atto di giocare.
3. I giocatori imparano in modo esperienziale (giocando).
4. I giochi sono **esperienze immersive** in cui i giocatori possono muoversi e sperimentare liberamente.
5. Un certo **scaffolding** è necessario per imparare un gioco.
6. I giochi non digitali promuovono **interazione** con il gioco e tra i giocatori.

1. Le lingue sono **sistemi** con regole e obiettivi.
2. **Agency** è fondamentale nel processo di apprendere una lingua.
3. I giocatori imparano in modo esperienziale (parlando, scrivendo, ascoltando...).
4. Le classi di L2 sono **esperienze immersive** in cui i giocatori possono muoversi e sperimentare liberamente.
5. Un certo **scaffolding** è necessario per imparare una lingua.
6. L'apprendimento linguistico promuove **interazione** con il gioco e tra gli studenti.

03

PRINCIPI E IMPLEMENTAZIONE

Come selezionare giochi, come
adattarli, quali principi estrapolare

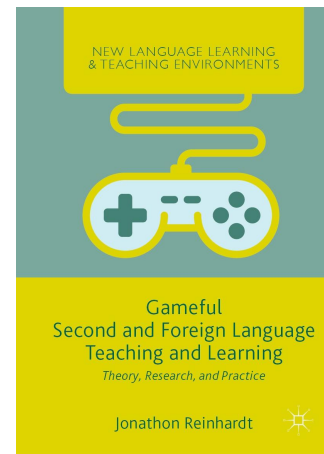


Come possiamo usare i giochi nell'apprendimento linguistico?

1. Adattare un gioco esistente, con alcuni cambiamenti.
("game-enhanced" L2TL)

2. Implementare degli elementi di gioco.
("game-informed" L2TL or "gamification")

3. Creare un gioco per l'apprendimento linguistico .
("game-based" L2TL)



J. Reinhardt

GAMIFICATION e GAME-BASED LEARNING

A

GAMIFICATION

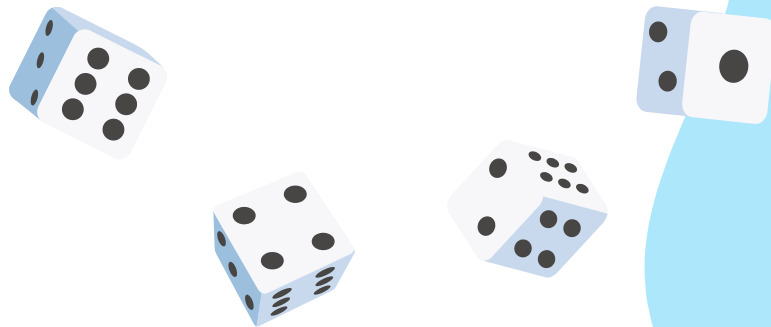
La pratica di estrapolare
principi ludici ed applicarli
in contesti non ludici



B

GAME-BASED LEARNING

Lo studio e la pratica di come e
perché i giochi possono essere
usati per l'apprendimento



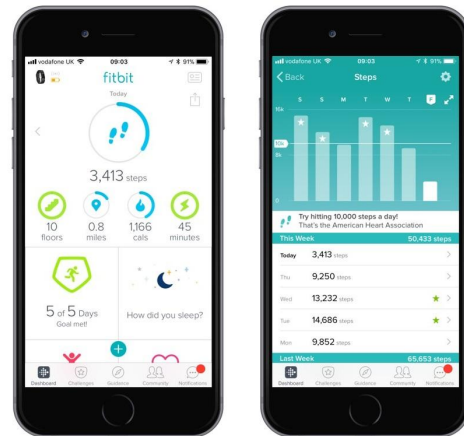
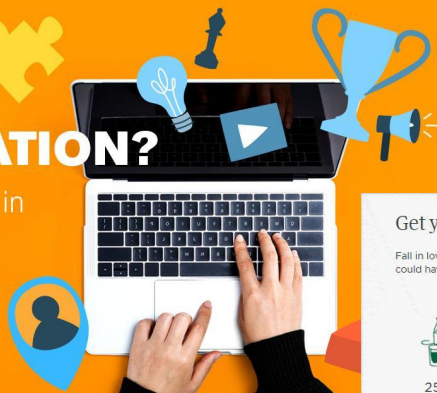
Viviamo in mondo gamificato



WHAT IS GAMIFICATION?

Drive engagement in any environment.

[Learn more](#)



Get your favorite things for free

Fall in love with tiny plus-ups for your everyday coffee. Or revel in knowing that soon, you could have a free lunch waiting.



25 Stars



50 Stars



150 Stars



200 Stars



400 Stars

Customize your drink

Make your drink just right with an extra espresso shot, dairy substitute or a dash of your favorite syrup.

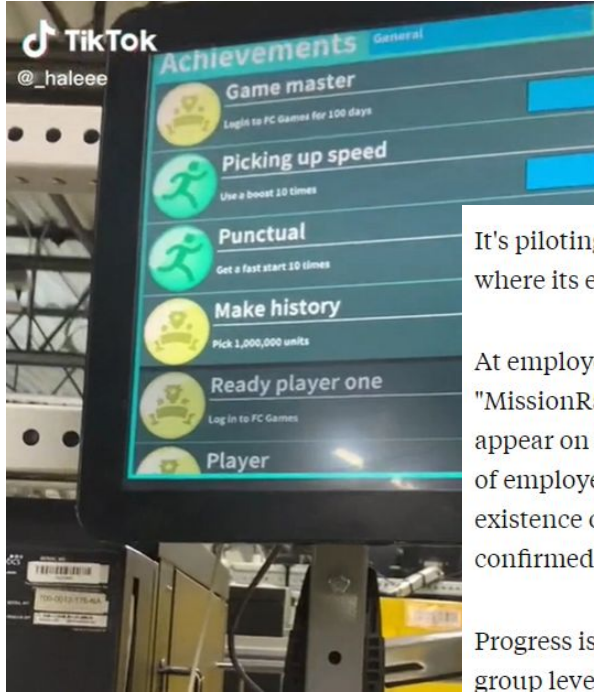


Nell'ambito educativo



fun easy
inclusive share software
cool presentations live beautiful reflection
thoughts **interactive** exciting anonymous
brainstorm knowledge
ideas ice breaker

Coinvolgimento o coercizione?



It's piloting a program in five fulfillment centers around the country where its employees have the option to gamify their workload.

At employee workstations, games with names such as "MissionRacer," "PicksInSpace," "Dragon Duel," and "CastleCrafter" appear on a small screen with retro-looking graphics and keep track of employees' work. The Washington Post was first to report on the existence of the program, which an Amazon representative confirmed with Business Insider.

Progress is then compared with others', either on the individual or group level. Winners get bragging rights and "swag bucks," which employees can redeem for Amazon-branded apparel and gear.

A D R I A N H O N

You've Been Played

How
Corporations,
Governments,
and Schools
Use Games
to Control
Us All

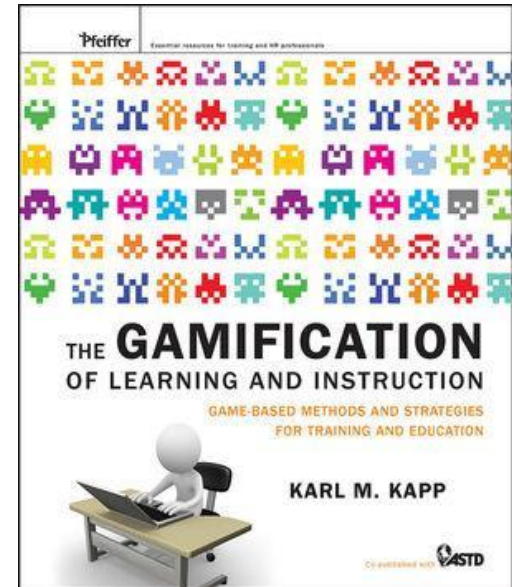


Karl Kapp sulla Gamification

“Gamification si riferisce all’uso di meccaniche, elementi estetici, e modo di pensare derivati dai giochi ma applicati a contesti non ludici con lo scopo di coinvolgere gli utenti, motivare le azioni, promuovere l’apprendimento, e risolvere problemi.”
(Kapp 10)

Questo funziona molto bene in contesti educativi perché promuove:

- feedback istantaneo e assessment trasparente / passaggio di livello
- coinvolgimento e motivazione
- agency e capacità di risolvere i problemi
- pratica costante, ripetibile, con difficoltà manipolabile e variabile
- (potenzialmente) esperienze immersive e complesse



UNO SPETTRO DI COINVOLGIMENTO

<i>Gamification</i>	<i>Game-Based Learning</i>
Più immediata, guidata da obiettivi pratici e più specifici	Più olistico, guidato da obiettivi a lungo termine
Usata più per revisione di conoscenze pregresse	Trasforma il percorso educativo in un gioco
Usa competizione, sistemi a punti, livelli, quiz	Usa riflessione, elaborazione, produzione critica, <i>journaling</i>
Apprendimento immediato, con risultati e premi immediati	Apprendimento progressivo e a lungo termine, in un contesto ludico

I'm a game and these are my various elements

dexterity (jumping, dodging, running, etc.) ☐

roles and role play ☐

puzzles ☐

social connections
(multiplayer games, communities of practice, etc.) ☐

narrative ☐

levelling up ☐

Character customisation ☐

choice of play style ☐

grinding ☐

achievements ☐

Goals (quests, levels, bosses, etc.) ☐

I'm what's usually applied

points ☒

leaderboard ☒

badges ☒

Gamification → ☒

James York, LLP

I'm a real world context

product website ☒

app ☒

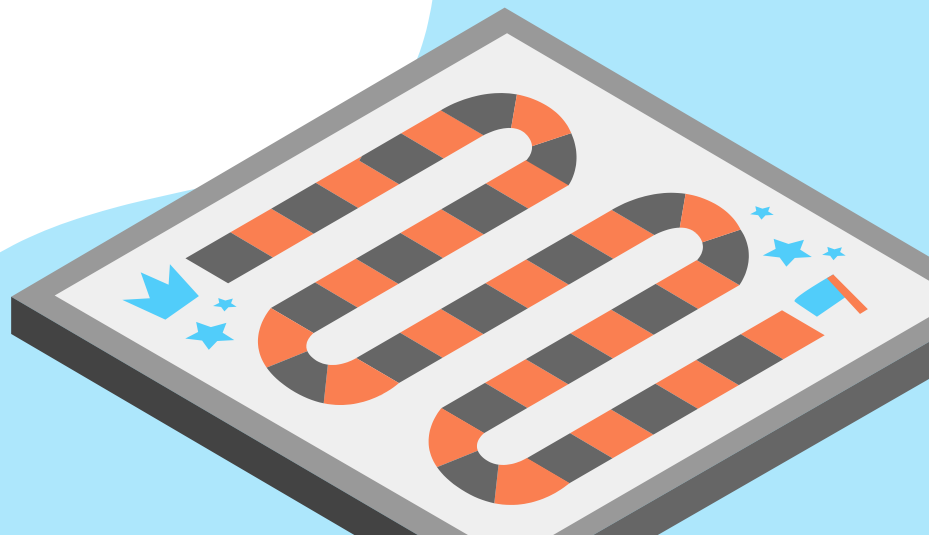
store ☒

classroom ☒

04

ESEMPI PRATICI

Alcuni esempi di giochi da adattare e implementare in classe

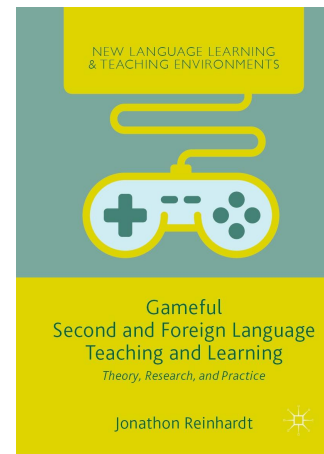


Come possiamo usare i giochi nell'apprendimento linguistico?

1. Adattare un gioco esistente, con alcuni cambiamenti.
("game-enhanced" L2TL)

2. Implementare degli elementi di gioco.
("game-informed" L2TL or "gamification")

3. Creare un gioco per l'apprendimento linguistico .
("game-based" L2TL)



J. Reinhardt

Come implementare:

1. **Adattamento.** Può essere usato sia in classe che in sessioni di conversazione e pratica, con assistenti. Ci sono molti giochi disponibili ed efficaci: la difficoltà sta nel trovare questi giochi, valutarli, e in caso adattarli.
2. **Gamification.** Può essere usata sia in classe che in sessioni di conversazione e pratica, con assistenti. Ci sono vari elementi ripresi da giochi che possono essere utilizzati in classe, in diversi contesti.
3. **Creazione di giochi educativi.** Può essere usata sia in classe che in sessioni di conversazione e pratica, con assistenti. Richiede conoscenze più specifiche, forse anche della formazione specializzata. Ma si può cominciare con piccoli passi, creando giochi per obiettivi limitati.



1. Adattamento

Perché i giochi commerciali possono essere una buona scelta?

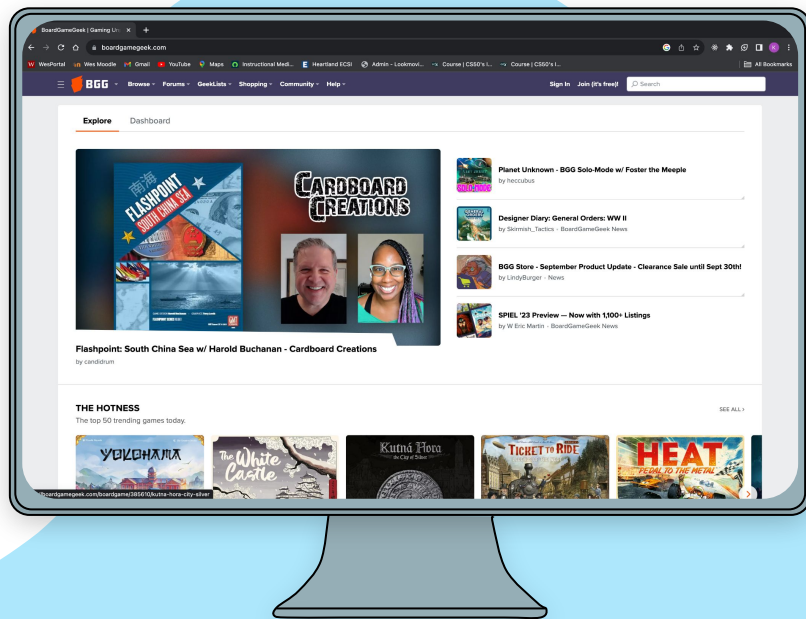
- I giochi commerciali hanno qualità e materiali più sofisticati e accattivanti. Inoltre, spesso hanno un tema forte e la possibilità di giocare dei personaggi, o altri elementi narrativi. Tutto questo aiuta a creare un ambiente immersivo.
- I giochi commerciali sono pensati con un pubblico vasto in mente - hanno quindi un tono più generalista e offrono varie opportunità di essere adattati per specifici obiettivi educativi.
- Kurt Squire rimarca, in *Video Games and Learning* (2011):
"La differenza tra un gioco bello e uno brutto è più nella cura dell'esperienza creata che nel contenuto"
"Ottimi giochi hanno un *design* intelligente" cosicché "l'esperienza di gioco è scolpita al punto da sembrare un caldo abbraccio"
- James Paul Gee rimarca, in *Good Video Games and Good Learning* (2007):
"Ottimi giochi sono spazi sicuri che creano apprendimento profondo, divertimento, e capacità di risolvere problemi."

Italian Board Game Nights



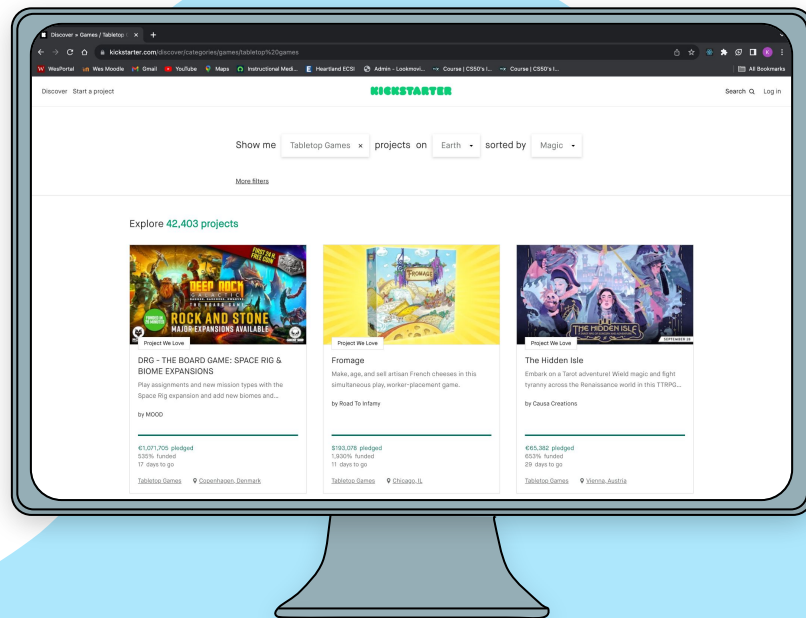
Come trovare giochi?

Board Game Geek è una risorsa incredibile per trovare informazioni sui giochi da tavolo e di carte (*tabletop games*).



Come trovare giochi?

Kickstarter è una buona risorsa per trovare informazioni sui giochi da tavolo e di carte che sono in sviluppo in questo momento.



Come trovare giochi?

Giochi che ho usato e adattato per le mie classi e per le sessioni di conversazione a Wesleyan:

- Nome in codice
- Dixit
- Just One
- The Chameleon
- Last Letter
- Spot it!
- Concept
- Bananagrams
- Platypus
- Say Anything
- Slapzi
- MonsDRAWsity



Come scegliere dei giochi commerciali adatti?

Oltre alla lista che ho condiviso, ecco dei consigli pratici:

- Cercate dei giochi già pubblicizzati come giochi che si basano sulla lingua
- Privilegiate il tipo di giochi conosciuto come **party games**, cioè giochi che prevedono numeri alti di giocatori, sono facili da imparare, sono veloci da giocare, e hanno molta rigiocabilità
- Cercate giochi che abbiano risposte **aperte**, e che non si basino su risposte predeterminate - sono più facili da adattare.
Esempio: *Say Anything*
- Cercate giochi che non si basino sulle idiosincrasie di una specifica lingua.
Esempio: *Blank Space*

Come adattare? Hacking 101

Potete intervenire su un gioco a diversi livelli (il processo di adattamento di un gioco si chiama *hacking*)

- Il modo più semplice di adattare un gioco, soprattutto un gioco già basato sulla lingua, è di **cambiare le carte** che formano il “vocabolario” del gioco. Anche i giochi in italiano non sono pensati per una classe di L2, am per un pubblico di madrelingua.
- Un altro modo per adattare un gioco è cambiarne la **modalità** (competitiva, collaborativa, a squadre) e creare nuovi obiettivi o sistemi di punteggi che si adattino alla nuova dinamica di gioco.
- Un'altra idea è di cambiare il **tema** del gioco, mantenendo le meccaniche inalterate.
- Infine, potete aggiungere elementi di *role play*, *storytelling* per creare più coinvolgimento.

Come adattare? Hacking 101

Pensate a un gioco come a una **cassetta degli attrezzi!**

È un sistema, un insieme di elementi che potete prendere e cambiare a vostro piacimento!



Un esempio: **JUST ONE**

Just One - scheda

Categoria: party game, gioco da tavolo

Giocatori: da 3 a 7

Durata: ~20 minuti

Modalità: collaborativa

Hacking:

- sostituzione delle carte con vocabolario ragionato che segue la progressione di un libro di testo di Italiano L2 a livelli A1 e A2
- usato come *brainstorming* e revisione per corsi di livello A1 e A2
- usato come attività principale nelle sessioni di conversazione



NOME IN CODICE - Scheda

Giocatori: da 4 a 8

Modalità: a squadre

- usato come modalità di discussione per concetti più profondi e astratti in corsi intermedi, particolarmente in contesti specifici
- creazione di *assessment* specifico, riflessione e *journaling*
- usato come attività principale nelle sessioni di conversazione
- usato come pratica aggiuntiva a casa, grazie alla versione gratuita online!



Un esempio: DIXIT

DIXIT - Scheda

Categoria: gioco da tavolo

Giocatori: da 3 a 6

Durata: ~30 minuti

Modalità: competitiva

Hacking:

- usato come *brainstorming* per corsi di livello A1 e A2
- usato come modalità di discussione per concetti più profondi e astratti in corsi intermedi e avanzati
- creazione di *assessment* specifico, riflessione e *journaling*
- usato come attività principale nelle sessioni di conversazione



2. Gamification



I'm a game and these are my various elements

dexterity (jumping, dodging, running, etc.) ☐

roles and role play ☐

puzzles ☐

social connections
(multiplayer games, communities of practice, etc.) ☐

narrative ☐

levelling up ☐

Character customisation ☐

choice of play style ☐

grinding ☐

achievements ☐

Goals (quests, levels, bosses, etc.) ☐

I'm what's usually applied

points ☒

leaderboard ☒

badges ☒

Gamification → ☒

James York, LLP

I'm a real world context

product website ☒

app ☒

store ☒

classroom ☒

Quali principi ludici implementare nei nostri materiali e nell'interazione?

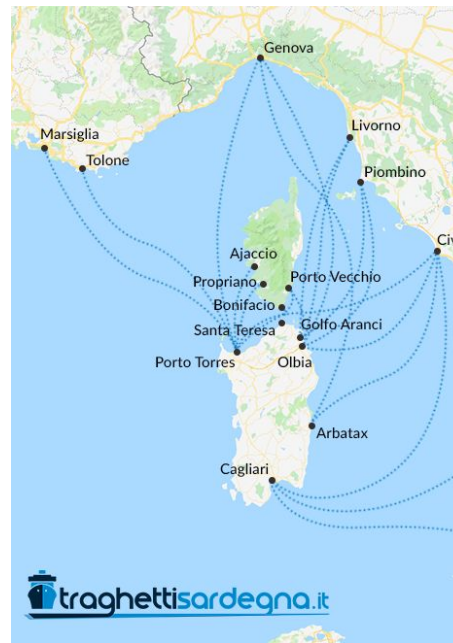
- **Insegnante:** Creare delle esperienze curate in ogni aspetto (Squire)
 - Pensare in modo sensoriale - suoni, immagini, oggetti
 - Creare un mondo o un setting interessante - anche collaborativamente
 - Definire un obiettivo accattivante (*non devi farlo perché lo dice l'attività...*)
- **Students:** Creare e descrivere personaggi o elementi di un gioco
 - Creare una storia per i personaggi da interpretare
 - Definire il modo in cui vogliono interagire e il loro modo di acquisire punti o esperienza in gioco
- **Regole:** Chiarire, limitare, e circoscrivere il contesto e gli obiettivi
 - Dare istruzioni precise su come si può interagire -
Esempio: gli studenti parlano solo al presente, tutti gli studenti devono parlare almeno una volta, ci sono modi per chiedere aiuto linguistico
 - Creare ambienti inclusivi e sicuri con strumenti di sicurezza

Un esempio da Italiano 102

Taken from *Piazza: Elementary Italian - Capitolo 8, p. 258*

"Lavorate a coppie. Uno studente/una studentessa e' il bigliettaio e l'altro e' il passeggero/la passeggera che deve prenotare un viaggio in traghetto in Sardegna: deve scegliere il giorno e l'ora, imbarcarsi con la macchina, la moto, o a piedi, fare un viaggio di 'andata e ritorno' o 'solo andata'. Il bigliettaio deve determinare il prezzo e spiegare i dettagli necessari per il viaggio."

- Aggiungere elementi sensoriali / usare foto e suoni o musica
- Aggiungere elementi di *role-play*: chi sono i personaggi? Che caratteristiche hanno? Come reagiscono in base a come sono?
- Aggiungere elementi di storytelling: perché i personaggi devono prendere il traghetto? Cos'è successo prima? Cosa succederà in Sardegna?
- Aggiungere obiettivi non educativi: gli studenti devono trovare la migliore combinazione di prezzi e orari del traghetto
- Aggiungere elementi di competizione: gli studenti competono per creare il migliore itinerario in Sardegna
- Aggiungere elementi di tempo: gli studenti hanno poco tempo prima che il traghetto parta!
- Aggiungere elementi di *escape games*: gli studenti devono risolvere enigmi o quesiti prima di poter prendere il biglietto (questo si può legare al tempo)
... eccetera...



Quali principi ludici implementare?

Ecco degli esempi di pratiche mutate dai giochi che possono rendere la classe uno spazio più sicuro, inclusivo, e interattivo:

- **Strumenti di sicurezza.**

All'inizio di molti giochi di ruolo, si discute di **strumenti di sicurezza**, cioè pratiche per cui si chiede quali argomenti si vorrebbero evitare in gioco.

- Linee e Veli
- X-Card

- **Stars and Wishes.**

Alla fine di molti giochi di ruolo, chi ha facilitato chiede ai partecipanti cosa è piaciuto di più, e cose invece si potrebbe migliorare.

Quali principi ludici implementare?

- **Sfide e Obiettivi:** Impostare obiettivi di apprendimento chiari e misurabili per gli studenti. Ad esempio, raggiungere un certo punteggio in un test di vocabolario o completare un numero specifico di esercizi grammaticali. Questi obiettivi possono essere accompagnati da ricompense o avanzamenti di livello.
- **Punteggi e Classifiche:** Tenere traccia dei punteggi degli studenti e creare classifiche o leaderboard in classe. Questo incoraggia la competizione amichevole e li motiva a migliorare costantemente.
- **Ricompense e Badge:** Assegnare badge o medaglie virtuali agli studenti quando raggiungono determinati traguardi nell'apprendimento linguistico. Queste ricompense possono rappresentare conquiste specifiche, come la padronanza di una nuova abilità linguistica.
- **Progressione di Livello:** Strutturare l'apprendimento linguistico in livelli progressivi, simili a un videogioco. Gli studenti possono avanzare di livello quando raggiungono determinati obiettivi o completano una serie di attività.
- **Storie Interattive:** Creare storie o narrazioni interattive in cui gli studenti devono prendere decisioni linguistiche che influenzano il corso della storia. Questo incoraggia l'uso attivo della lingua per risolvere problemi all'interno della narrazione.
- **Ruoli e Personaggi:** Assegnare ai partecipanti ruoli o personaggi in attività di gioco di ruolo. Questo richiede l'uso attivo della lingua per comunicare e interagire nei panni del personaggio assegnato.

Quali principi ludici implementare?

- **Risorse in-game:** Fornire risorse linguistiche all'interno del gioco per aiutare gli studenti a risolvere sfide linguistiche. Ad esempio, possono avere accesso a dizionari virtuali o suggerimenti linguistici.
- **Missioni e Quest:** Strutturare le attività come missioni o quest, con obiettivi specifici da raggiungere. Gli studenti guadagnano punti o avanzamenti completando quest linguistiche.
- **Tempo Limitato:** Impostare limiti di tempo per alcune attività linguistiche, come risolvere enigmi o completare esercizi. Questo crea una pressione positiva e stimola la concentrazione.
- **Collaborazione:** Promuovere la collaborazione tra gli studenti, in cui devono lavorare insieme per raggiungere un obiettivo linguistico comune. Ad esempio, risolvere un enigma linguistico insieme.
- **Ricompense Tangibili o Simboliche:** Oltre alle ricompense virtuali, potrebbero essere offerte ricompense fisiche o simboliche per motivare ulteriormente gli studenti. Ad esempio, premi in classe o riconoscimenti speciali.
- **Feedback Istantaneo:** Fornire feedback istantaneo e chiaro sugli errori linguistici o sui successi degli studenti durante le attività ludiche.
- **Sfide Periodiche:** Organizzare sfide linguistiche periodiche o tornei all'interno della classe per mantenere alto l'interesse e la partecipazione degli studenti.

Quali principi ludici implementare?

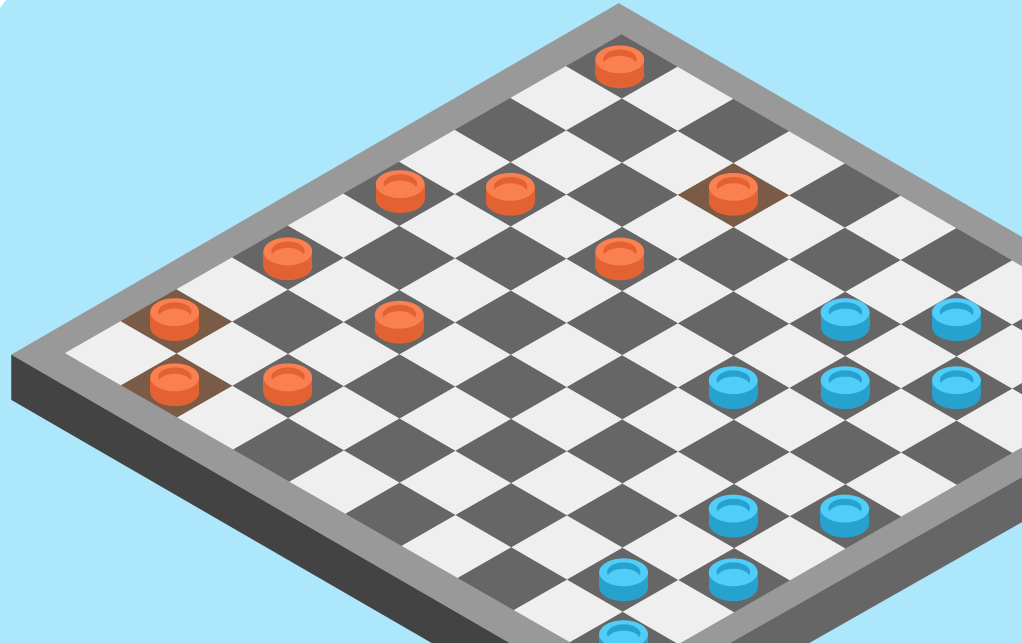
Di nuovo, è come una **cassetta di sicurezza**!

È bene tenere a mente che :

- Un aspetto fondamentale per una *gamification* efficace è **integrare questi elementi in modo coerente** con gli obiettivi di apprendimento linguistico e le esigenze specifiche degli studenti
- È importante **adattare il livello di sfida** in base al livello di competenza degli studenti, in modo che l'esperienza di apprendimento sia stimolante ma non eccessivamente difficile. (Cziksentimihaly)



3. Creazione di giochi educativi



Creare un gioco è difficile!

Consigli pratici:

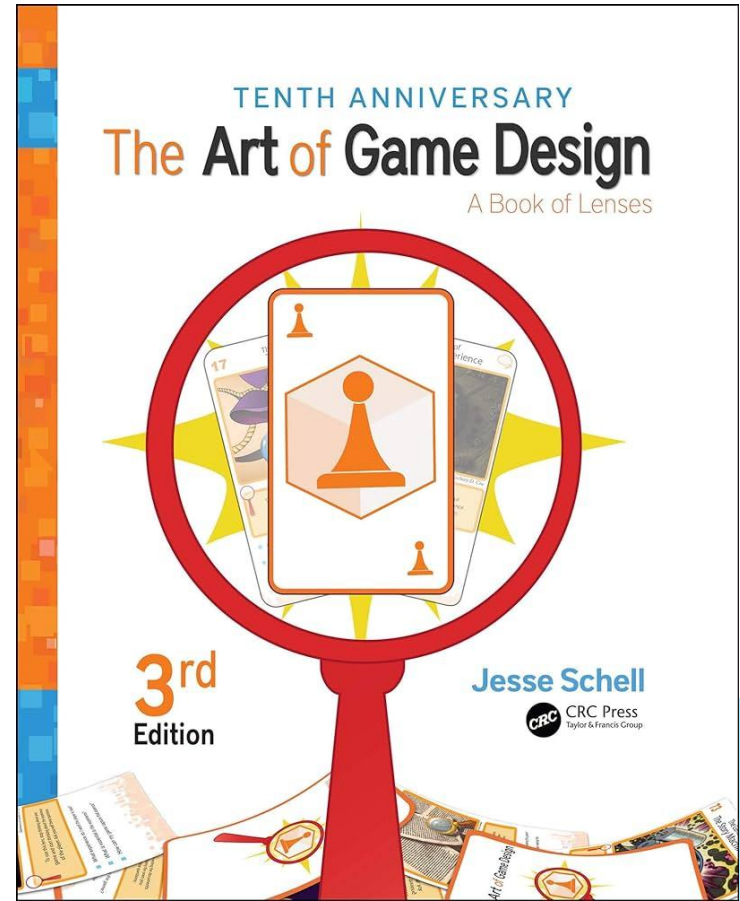
1. **Giocate a molti tipi di giochi, molte volte.** Il gioco è uno strumento ergodico e interattivo, non si può capire com'è e come funziona un gioco senza averlo provato.
2. **"Rubate" meccaniche ed elementi che vi piacciono.** Non esistono copyright per le meccaniche di gioco. Se vedete delle meccaniche che vi piacciono, riflettete sul perché e se potrebbero essere utilizzate in classe.
3. **Cominciate in piccolo.** Datevi piccoli obiettivi educativi, e pensate se conoscete già giochi che potrebbero essere utili. In quel caso, cambiate degli elementi e cominciate con un *hacking!* Altrimenti, pensate e piccole meccaniche, singole, che potrebbero aiutare ed applicatele ad un tema e a un sistema di punti.
4. **L'obiettivo educativo non deve essere lo stesso dell'obiettivo del gioco!**
5. **Non abbiate paura di sbagliare.** I giochi sono processi iterativi anche nella loro creazione. Non abbiate paura di provare e poi aggiustare il tiro.

Creare un gioco è difficile!

Consigli pratici:

1. Cercate sempre di privilegiare la **chiarezza delle regole** e un buon *design*: cercate di pensare alle modalità di gioco, gli elementi, i materiali, gli obiettivi, e
2. **Sperimentate con forma diverse di gioco** (giochi da tavolo, di carte, di ruolo, dal vivo, *escape room*...) e con **modalità di gioco differenti** (collaborativa, competitiva, a squadre...)
3. **Coinvolgete** i vostri studenti! Spesso ne sanno più di noi, soprattutto per quanto riguarda la grafica e la produzione di materiali accattivanti. Possono anche dare input su temi rilevanti, tipi di assessment.
4. **Se possibile, offrite diversi modi di interazione** per i giocatori.
5. Tenete un **Game Journal** con idee con cui giocare.
6. Leggete **libri sul Game Design** e andate a workshop e sessioni di **formazione specifica**.

***Jesse Schell -
The Art of
Game Design
(2008)***



ESEMPIO - UN GIOCO COLLABORATIVO

Indoviniamo la persona!

Regole:

- Questo è un gioco (*game*) **collaborativo**.
Uno/a studente/ssa legge la sua descrizione di una persona famosa.
- Il resto della classe deve indovinare (*guess*) la persona famosa. Se indovina, tutta la classe prende 2 punti!

- Se non è possibile indovinare, tutti possono fare domande sì / no.
Esempio: La persona è americana? Ha i capelli biondi e lunghi?
- Se dopo le domande, la classe indovina, prende 1 punto!
- Dopo che tutti parlano, contiamo i punti della classe, e confrontiamo con i risultati possibili (*eccellente, buono...*)

ESEMPIO - UN GIOCO COMPETITIVO

Cosa c'è in una classe orribile?

Regole:

- Questo è un gioco **competitivo**! Formate dei gruppi da 2 o 3 persone. **Una persona in ogni gruppo** scrive, e tutti discutono una piccola descrizione di una classe **orribile**!
- Usate tutte le strutture che sono familiari, e chiedete *Come si dice?* se necessario. **Scrivete 6 frasi (sentences) massimo!**
- Avete 5 minuti per creare una classe terribile. **Usate la fantasia!** *Esempio: In una classe orribile, non ci sono finestre! Non c'è un proiettore...*
- Dopo i 5 minuti, passate la vostra descrizione a Camilla. **Leggiamo insieme** le descrizioni e **tutti i gruppi danno un voto** alle descrizioni, da 4 **punti** (massimo) a 1 **punto** (minimo). Il gruppo con più punti vince!

ALTRI PRINCIPI UTILI DI GAME DESIGN



Regole chiare

Il testo di riferimento deve aiutare a capire il gioco



Scelte consapevoli

Le scelte fatte in gioco influenzano lo sviluppo



“Elastico”

La possibilità per chi resta indietro di recuperare



Granularità

Meccaniche specifiche per obiettivi specifici



Estetica

Tutti gli elementi aiutano nella comprensione



Elementi di Storytelling

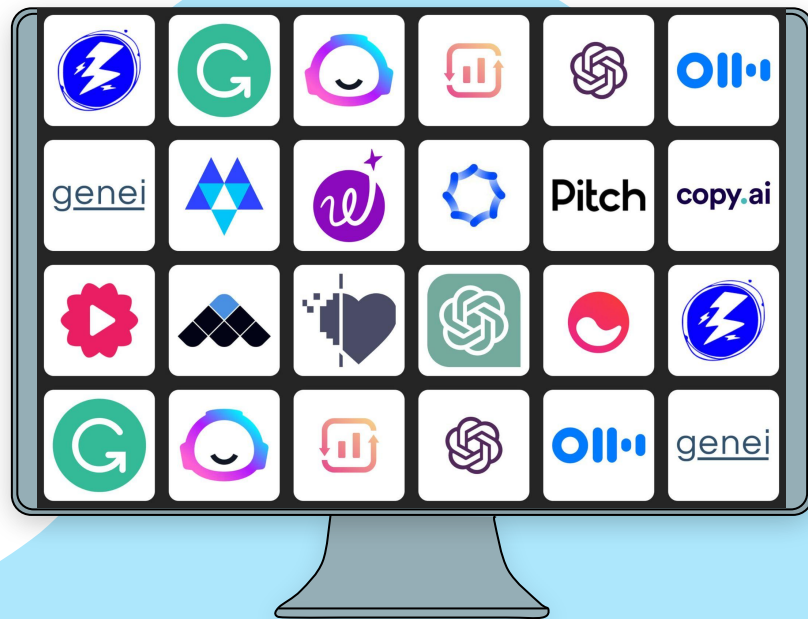
Elementi narrativi aiutano l'immersione e il coinvolgimento

ChatGPT e AI

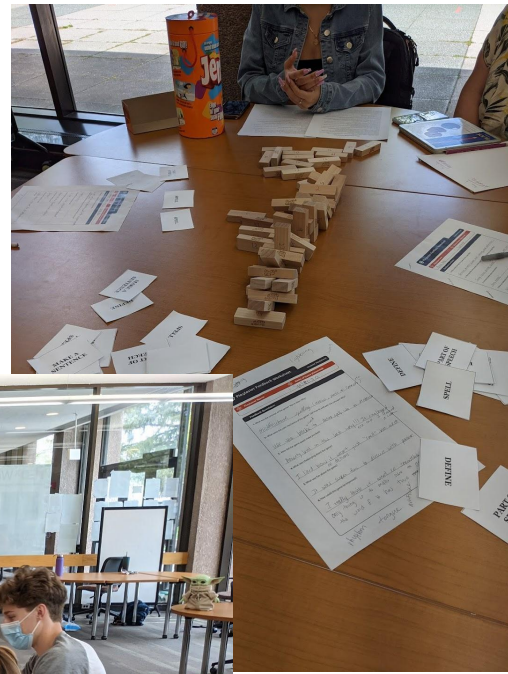
Un'ottima idea è usare programmi AI per generare idee per creare giochi per le nostre classi. Questi programmi danno una buona struttura di base al gioco:

Ad esempio, usate uno spunto tipo:
Puoi creare un gioco non digitale per l'apprendimento linguistico a livello elementare?

E poi raffinate la richiesta chiedendo obiettivi didattici specifici, tipo:
Puoi creare un gioco che non sia solo sul vocabolario?



EDST 210: Learning Game Lab



EDST 210: Learning Game Lab

Sito web

Giochi in italiano

Educational Gaming Lab

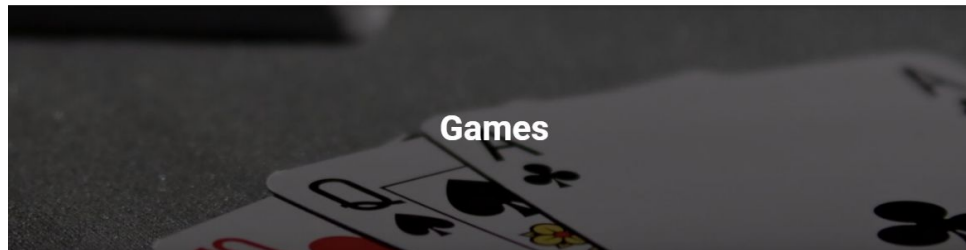
[WELCOME!](#)

[EDST210: THE COURSE](#)

[GAMES](#)

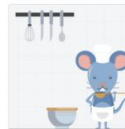
[WHO WE ARE](#)

[CONTACT](#)



Research Rats

hsackett
May 20, 2023
Spring 2023



Sec-Rat

tresorhsch
May 20, 2023
Spring 2023



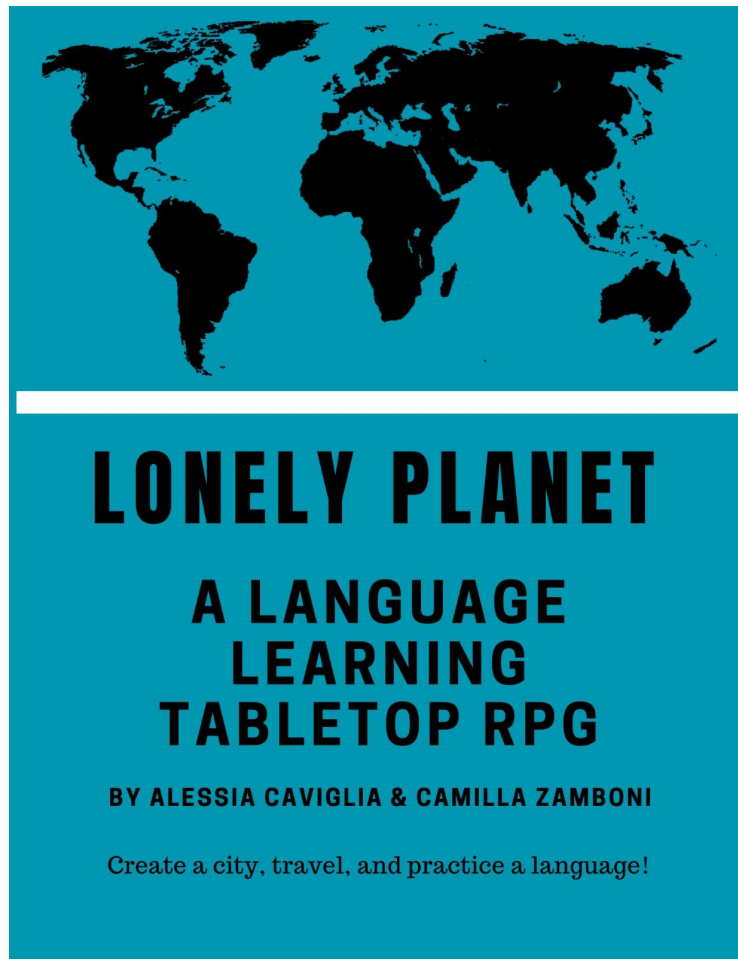
If you give an alien a story...

vhearne
May 19, 2023
Uncategorized



Lonely Planet -

***Un gioco di ruolo
creato
specificamente per
l'apprendimento
linguistico***



IN CONCLUSIONE...

Usate i giochi in classe!

Ecco le modalità che abbiamo discusso oggi:

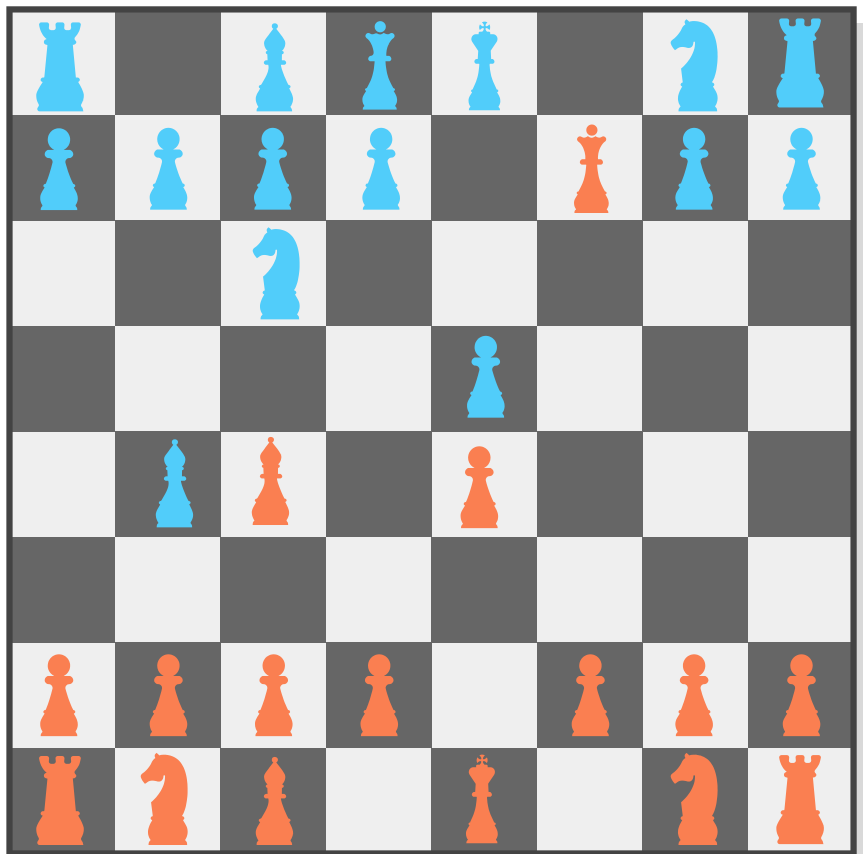
- Scegliete dei giochi esistenti e adattatene delle componenti (*hacking*);
- Estrapolate principi ludici e usateli per migliorare le attività che già usate;
- E quando vi sentite pronti, create i vostri giochi originali!

La cosa più importante?

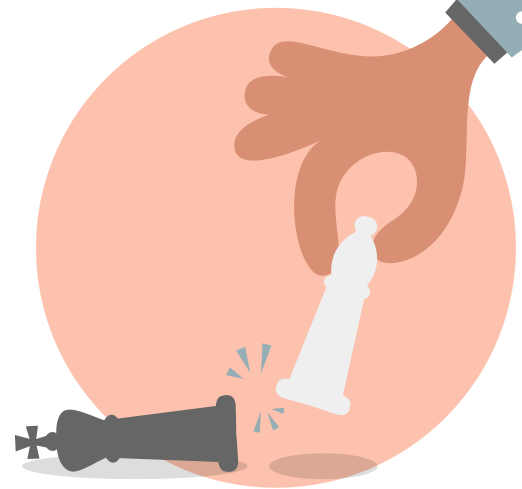
Esercitate la vostra *agency*!

Divertitevi, e sperimentate il più possibile!





SCACCO MATTO!!



Stars & wishes:

- Cosa vi è piaciuto di più? Perché?
- Cosa si potrebbe migliorare? In che modo?

Grazie!

Per domande, contatti, e proposte di collaborazione:



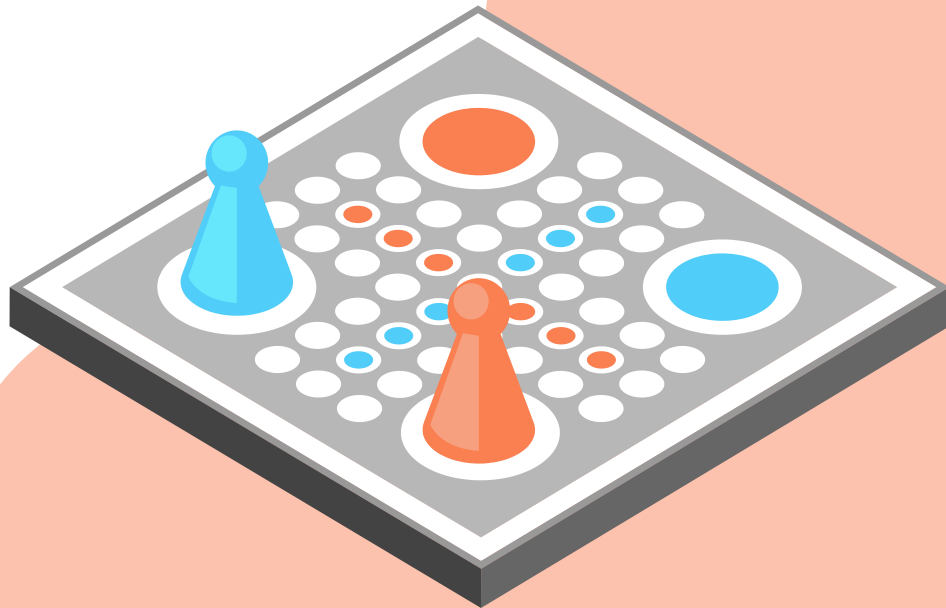
camilla.zamboni@gmail.com
czamboni@wesleyan.edu



Camilla Zamboni

This presentation template was created by
Slidesgo, including icons by **Flaticon**, and
infographics & images by **Freepik**.

Please keep this slide for attribution.



FONTI

Testi citati

- Boller, Sharon, and Karl Kapp. *Play to learn*. Alexandria, VA: ATD Press, 2017. Caillois, Roger. *Men, Play, and Games*. Champaign, IL: University of Illinois Press, 2001 (1961).
- Gray, Peter. *Free to Learn*. New York, NY: Basic Books, 2013.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. New York, NY: ROy Publishers, 1950.
- Juul, Jesper. *Half-real*. Cambridge, MA: MIT Press, 2015.
- Kapp, Karl. *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco, CA: Wiley, 2014.
- Lantz, Frank. *The Beauty of Games*. Cambridge, MA: MIT Press, 2023.
- Nguyen, T. Chi. *Games: Agency as Art*. New York, NY: Oxford University Press, 2020.
- Reinhart, Jonathon. *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning*. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2019.

Giochi citati

- *Just One*
- *Dixit*
- *Nome in codice*