

**SEZIONE 2 CAPITOLO 9 TITOLO: GAMIFICATION E APPRENDIMENTO AUTO-DIRETTO:  
PRINCIPALI PUNTI DI FORZA E SFIDE NELL'USO DI APPLICAZIONI MOBILI  
NELL'ISTRUZIONE E NELL'APPRENDIMENTO PERMANENTE**

Abstract

Uno degli aspetti principali del paesaggio tecnologico nel quale ci troviamo e nel quale si situa l'evoluzione futura delle scienze dell'educazione è costituito dal cambiamento radicale non solo del testo dell'insegnamento (il "libro di testo" che diventa testo interattivo, del quale il videogame è la forma attualmente più compiuta) ma anche del contesto all'interno del quale esso si colloca. La "rete" di libri, che in passato costituiva tale contesto (con le biblioteche intese come luoghi da esplorare e le bibliografie come strumenti di navigazione, con tutto l'apparato critico e scientifico connesso), diventa la rete dei microcosmi (iper)testuali ed interattivi presenti nel cloud, luogo diffuso di sospensione dei dati e dei saperi. Di tale semiosfera le periferiche più importanti sono - e saranno sempre maggiormente in futuro - quelle mobili, che attraverso diverse App dedicate hanno accesso diretto, continuo, responsivo ed interattivo a tale "nube".

Il carattere principale di questo nuovo contesto di Gamification del sapere consiste nel suo riferirsi a processi che più che essere di apprendimento sono di auto-apprendimento: essi hanno infatti al centro l'utente-discente, piuttosto che l'autore-docente. Al suo interno inoltre l'immagine è fondamentale, configurandosi il pensiero che sta alla base di tali processi essenzialmente come pensiero simbolico e visivo oltre che interattivo. Le nuove dinamiche che si vengono in tal modo a creare presentano aspetti operativi che posseggono molti punti di forza ma che presentano anche molti fattori di rischio. La sfida consiste nel saper gestire tali dinamiche controllandone gli aspetti problematici.

**Parole chiave:** Teoria dei giochi, Patrimonio digitale, Arti visive, Apprendimento visivo, Lingue simboliche

Introduzione

Secondo la ormai classica definizione di Deterding (2011) la gamification è caratterizzata da "l'utilizzo di elementi, dinamiche e meccaniche del gioco in contesti diversi dal gioco". Al di là del



fatto di applicare tale metodologia alla didattica attraverso strumenti informatici, occorre primariamente mettere a fuoco il carattere e la funzione dell'attività ludica, del gioco. L'attività sperimentale e di ricerca in questo senso degli ultimi anni, ci ha consegnato strumenti concettuali e metodologici che - se correttamente compresi ed applicati - possono contribuire notevolmente alla definizione di un approccio didattico corretto alle tecnologie digitali videoludiche ed interattive.

Il termine videogame comprende però al suo interno due idee: il concetto di gioco (game), evidentemente, ma anche il concetto di immagine (video). Noi dovremo quindi soffermarci su entrambi questi aspetti. Certamente su quello di "gioco", dall'analisi del quale derivano le diverse esperienze di Gamification; ma anche su quello di "video", consapevoli del fatto che quella stupefacente "immagine in movimento" che costituisce l'interfaccia dei videogiochi e di tutte le attuali applicazioni digitali, custodisce nella propria "anatomia" strutturale e simbolica importanti aspetti di quella che possiamo chiamare la "visione del mondo" delle nuove generazioni.

Individueremo quindi sia nelle interfacce dell'interazione sia nella rappresentazione grafica tridimensionale - entrambi elementi tipici della "pura visibilità" delle applicazioni digitali - quella componente immersiva che nello spazio prospettico 3D di molti videogiochi ed applicazioni multimediali si esprime visivamente al meglio.

#### Conclusione

La Gamification rappresenta oggi un'approccio metodologico che riguarda sia gli ambienti aziendali di marketing sia quelli educativi ed umanistici. In qualche modo possiamo dire che essa costituisca il denominatore antropologico dell'attuale società.

Dal punto di vista metodologico occorre:

- 1 - procedere alla Gamification mobile dei contenuti attraverso una loro suddivisione in oggetti d'apprendimento facilmente riutilizzabili, anche secondo i principi fondamentali dell'e-Learning;
- 2 - predisporre dei punti di raccordo il più possibile "universali" fra tali Learning Object, creando dei percorsi indicizzati (o ipertestuali) dei contenuti culturali relativi ai diversi progetti didattici, percorsi che devono essere fruibili come "mappe" liberamente percorribili in ogni direzione;



3 - prevedere delle fasi di verifica in itinere che diano accesso alla fasi - non necessariamente lineari - del processo di apprendimento, ispirandosi a ciò che accade nella sceneggiatura “aperta” dei videogiochi. Tale metodo risulta evidentemente efficace oltre che nella scuola anche nelle dinamiche progettate per l’apprendimento permanente.

La sfida è nel mantenere il livello filosofico del gioco “come simbolo del mondo” (Fink, 1960) senza cadere nella trappola del riduzionismo infantilistico della cultura e della società.

