



## **ISTRUZIONE, LA MOTIVAZIONE DEGLI STUDENTI CROLLA DELL'87%: L'ANCORA DI SALVATAGGIO DEGLI INSEGNANTI SI CHIAMA "GAMEDUCATION"**

***Gli studenti nel periodo post pandemia sono sempre meno motivati: agli occhi degli insegnanti si registra un crollo dell'87%. La soluzione? Si chiama "gameducation": come indicato da diverse ricerche internazionali, i programmi e i sistemi didattici game related accrescono la passione e il coinvolgimento dei corsisti. Persino Mark Zuckerberg ha da poco immortalato sui social la figlia che impara coding, giocando con una piattaforma ad hoc. La diffusione del trend, dotato di innumerevoli benefici, viene certificata dalla crescita del mercato globale dei prodotti e dei servizi ludici per l'apprendimento.***

Gli effetti della pandemia sono innumerevoli così come i target influenzati: uno di questi è costituito dagli studenti che, stando ai recenti dati dell'americano **EdWeek Research Center**, agli occhi dei loro insegnanti registrano un **calo di motivazione pari all'87%** e, allo stesso tempo, un **crollo morale dell'82%**. Trovare una soluzione e **aumentare il tasso di coinvolgimento degli allievi diventa fondamentale** perché, come evidenziato da uno studio riportato da **Learning Sciences**, che ha coinvolto **128 scuole e 110mila studenti**, il maggior coinvolgimento comporta anche un **progresso dei risultati accademici**. In questo senso, una strada percorribile da parte dei docenti ha un nome ben preciso: **"gameducation"**. Secondo diverse ricerche internazionali, infatti, i **metodi d'apprendimento basati sul gioco** risultano **estremamente efficaci** e la loro storia parte da molto lontano: si passa, infatti, dai primi **Kriegsspiel**, ovvero giochi usati come simulazioni di guerra nel **XVIII secolo**, ai giochi da tavolo del primo Novecento come **Monopoly** fino alle più contemporanee **Escape Room** e, per ultimi, ma non meno importanti, è fondamentale ricordare i **videogiochi**. A questo proposito, **l'International Journal on Emerging Technologies** descrive i videogames come mezzi ideali per **assimilare competenze ed aumentare la motivazione e la passione degli studenti**. A supporto di tali affermazioni giungono i dati di **Research and Markets**, secondo cui il **mercato globale dei prodotti e dei servizi per il game based learning**, dopo aver raggiunto quota **5 miliardi di dollari di fatturato nel 2020**, crescerà con un **CAGR annuale del 35% entro il 2027**, arrivando fino a **38 miliardi di dollari totali**. Da segnalare che solo la **Cina**, nel periodo di previsione, toccherà quota **6,4 miliardi di fatturato entro i prossimi 6 anni**. In Europa, invece, la **Germania** si prende la scena, facendo registrare un incremento del **24%** nel corso dello stesso arco temporale.

Oltre ai singoli dati di mercato, la diffusione della **gameducation** viene confermata anche da **The Conversation**: un professore universitario, grazie al supporto del **Centro di Servizi per Informatica e Pedagogia** dell'**Università di Laval** in Canada, ha progettato un sistema per coinvolgere i propri corsisti basato su un **format di risultati e trofei** in pieno stile **"gaming"**. L'idea di **superare un livello o acquisire trofei** viene applicata all'ambito didattico: se uno studente dimostra un determinato livello di impegno nello svolgimento della propria mansione universitaria, allora viene premiato con un trofeo,



ovvero una **breve nota dell'insegnante** che si congratula con il proprio allievo. Il risultato finale? Un insieme di **studenti appassionati** dalla metodologia a tal punto da chiedere al singolo professore informazioni aggiuntive sui trofei in palio.

A testimoniare l'importanza della *gameducation* è **Massimo De Donno**, fondatore di **GenioNet** e ideatore di [\*Genio in 21 Giorni\*](#), il corso di formazione sul metodo di studio personalizzato, distribuito in **oltre 50 sedi** tra **Italia, Spagna, Svizzera, Inghilterra e Stati Uniti**: il percorso formativo prende anche elementi derivanti dall'apporto di un team di ricercatori del **CNR – Consiglio Nazionale delle Ricerche**, da oltre 20 anni impegnati proprio nella ricerca scientifica sui sistemi di apprendimento più efficaci e mette a disposizione di studenti e professionisti una soluzione pensata appositamente per ridurre al minimo le difficoltà riscontrate nell'ultimo anno. “La sfida, la misurazione, il feedback immediato, le classifiche e i premi sono solo alcuni degli aspetti che abbiamo trasferito dai videogiochi ai programmi di studio a disposizione dei nostri allievi sull'app di Genio in 21 giorni – spiega Massimo De Donno – La **Gamification** è un ingrediente fondamentale nella ricerca dei nostri nuovi percorsi di istruzione e apprendimento. Immaginate di aprire un'applicazione per imparare la matematica o la fisica, materie classicamente ritenute tra le più difficili, e di trovare quesiti, problemi ed esercizi proposti in base al livello di competenze mostrate dallo studente. Un sistema a livelli, capace di calibrare sempre la difficoltà dell'esercizio con l'abilità dello studente e dove si va avanti solo se le competenze sono acquisite in modo completo e definitivo. Ed è una cosa davvero importante perché ricordiamoci che c'è chi dopo una caduta rovinosa perde la voglia di rialzarsi ed è *Game Over*. La tecnologia ci sta permettendo di progettare giochi grazie ai quali imparare nel rispetto della propria velocità di apprendimento, programmati per tenere sempre alta la **motivazione intrinseca** (senso di autoefficacia) ed **estrinseca** (badges, trofei, riconoscimenti pubblici, graduatorie, classifiche, premi). In un futuro non più così lontano, tutto questo unito alla creazione di un metodo di studio personalizzato ci permetterà di riprogettare le classi e la scuola e di trasformare il ruolo degli insegnanti in veri facilitatori dell'apprendimento”.

A proposito di programmi game related in ottica educativa, **Education Week** approfondisce la tematica, parlando di **ST Math**, un programma online, **utilizzato da oltre 1,3 milioni di studenti**, che offre un approccio **visivo** e **ludico** per **insegnare la matematica**: la sua funzionalità consiste nell'indurre bambini e ragazzi, dalla scuola materna fino alla terza media, a **risolvere problemi di matematica** sotto forma di **puzzle animati** ed **interattivi** che, proprio come i quesiti algebrici, diventano sempre più difficili e complicati con il passare del tempo e, attraverso **modelli visivi** e **dinamici**, dimostrano l'importanza delle regole algebriche. Restando in tema, **Mark Zuckerberg**, come approfondito da **Times of India**, ha pubblicato sui social una foto che ritrae sua figlia mentre studia **coding** attraverso **Kano**, ovvero una piattaforma di programmazione realizzata ad hoc.

La **gameducation**, quindi, si dimostra un **trend innovativo** e, soprattutto, in **espansione**, soprattutto, per via dei **benefici annessi all'utilizzo dei videogiochi**: il magazine **Our Culture** si concentra proprio sui



vantaggi nei confronti dell'apprendimento, affermando che i videogame aiutano a **migliorare la memoria**, a **sconfiggere lo stress**, migliorano le **problem solving skills**, **aumentano la creatività**, inducono a ricominciare una lavorazione dal principio, e di conseguenza a svilupparla meglio, e **influenzano** positivamente **l'attività dell'intelletto**. E ancora, secondo *Tech Story*, gli stessi videogiochi aiutano i singoli studenti a **socializzare** e, di conseguenza, anche a **lavorare in team**, ma, al tempo stesso, anche ad **individuare obiettivi** e **stimoli** adeguati alla propria crescita personale e professionale. Infine, **aumentano la flessibilità** e **migliorano la capacità di passare da un'attività all'altra** in un lasso di tempo relativamente breve.

Ecco, quindi, i **10 benefici della gameducation** in ambito **educativo** e **didattico** secondo gli esperti:

1. Aiuta ad **assimilare competenze** in lassi di tempo relativamente brevi.
2. **Coinvolge** ed **appassiona** maggiormente gli studenti.
3. Migliora la **memoria**.
4. **Sconfigge** lo stress.
5. Evolve le **problem solving skills**.
6. Aumenta la **creatività**.
7. **Influenza positivamente** l'attività dell'intelletto.
8. Aiuta a **socializzare** e, di conseguenza, anche a **lavorare in team**.
9. Migliora la capacità di individuare **nuovi stimoli** e, soprattutto, il **focus sugli obiettivi** relativi alla crescita personale e professionale.
10. **Aumenta la flessibilità** e migliora la capacità di passare da un'attività all'altra in poco tempo.