

• COS'E' LA GAMIFICATION

Per **Gamification** intendiamo l'utilizzo delle tecniche e teorie tipiche dei giochi calati all'interno di contesti non ludici.

Il **software** che utilizzeremo si chiama **Classcraft** è un incrocio tra coderdojo e World of Warcraft. Una piattaforma online che richiama i giochi di ruolo con lo scopo di rendere maggiormente interattiva ed esperienziale la gestione del gruppo ed il rapporto tra allievi e docenti. Non si sostituisce all'insegnamento, aggiunge semplicemente un livello di gamification trasformando le relazioni tra gli allievi e tra allievo e docente.

Per realizzare questo progetto abbiamo coinvolto il piu importante esperto italiano in questo settore Fabio Viola

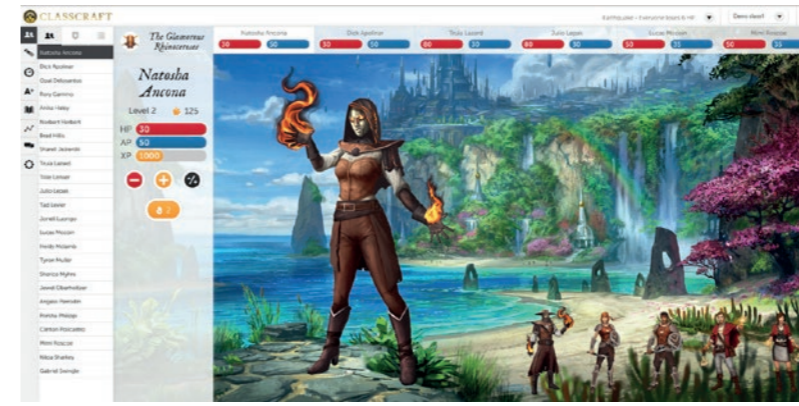


L'idea alla base è quella di coinvolgere gli allievi in un grande **gioco di ruolo** dove **l'evoluzione dei personaggi dipende interamente dalla loro capacità scolastica e di collaborazione in classe**. Ogni partecipante potrà selezionare la propria tipologia di personaggio (guerriero, mago e guaritore) e guadagnerà punti esperienza (o li perderà) in relazione a comportamenti individuati dall'insegnante, che diventa sostanzialmente una sorta di master in **Dungeon & Dragons**.

COME FUNZIONA...IN BREVE

Far funzionare al meglio Classcraft richiede 2-3 minuti all'interno dell'ora di lezione durante i quali il docente può verificare i risultati digitali degli allievi, allocare nuove missioni senza nessuna capacità specifica al di fuori della propria immaginazione. Prendendo **bei voti, comportandosi bene** in classe, **aiutando i propri compagni**, facendo **poche assenze** etc etc **il proprio personaggio** sale di livello e **sblocca dei poteri speciali** (specifici per ogni classe di personaggio) **che potranno avere conseguenze reali sul percorso di ogni allievo**.

E' possibile configurare decine di missioni, ciascuna con un quantitativo di punti da sbloccare. Si va dal **rispondere correttamente ad una domanda in classe** (60 punti) all'**assumere un atteggiamento costruttivo e lavorativo** (100 punti) fino all'**aiutare un compagno** (75 punti) meno forte su alcune materie. Le missioni sono gestite direttamente dall'insegnante attraverso un semplicissimo pannello di controllo così da poter essere strettamente collegate agli obiettivi didattici e variare nel tempo. L'insegnante ha libera facoltà di costruire anche dei rewards sbloccabili a predeterminate soglie. I premi possono essere sia di natura psicologica (lo studente del giorno) sia legate alle attività come biglietti per accedere ad una masterclass di cucina piuttosto che altre attività utili extra curriculari.



L'istinto di cooperazione volto a prevenire la perdita di livello da parte di tutti i partecipanti. Attraverso **poteri specifici** è, ad esempio, possibile salvare un proprio compagno di classe.

