

# opci3n

Revista de Antropologfa, Ciencias de la Comunicaci3n y de la Informaci3n, Filosoffa,  
Linguistica y Semiotica, Problemas del Desarrollo, la Ciencia y la Tecnologia

Año 38, 2022, Especial N°

30

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

ISSN 1012-1587/ ISSNe: 2477-9385

Dep3sito Legal pp 198402ZU45



Universidad del Zulia  
Facultad Experimental de Ciencias  
Departamento de Ciencias Humanas  
Maracaibo - Venezuela

# **opclón**

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

© 2022. Universidad del Zulia

ISSN 1012-1587/ ISSNe: 2477-9385

Depósito legal pp. 198402ZU45

Portada: S/T. De la serie “RETORNO”

\*La obra que se publica es un fragmento del original, y se le ha dado un giro de 180° por motivos editoriales. Su original va en horizontal

Artista: Rodrigo Pirela

Medidas: 40 x 70 cm

Técnica: Mixta sobre tela

Año: 2009



## Il gioco digitale al tempo del covid: strategia a supporto della didattica a distanza

**Federica Lizzi**

Università degli studi dell'Aquila, Italy

ORCID: 0000-0002-2698-2116

[federica.lizzi@univaq.it](mailto:federica.lizzi@univaq.it)

### Abstract

La pandemia COVID-19 ha determinato un drammatico cambiamento a livello mondiale anche in ambito educativo-didattico: dall'apprendimento in aula in presenza, si è passati, repentinamente, all'apprendimento online a distanza. Tale situazione ha condizionato enormemente la pratica didattica: i docenti sono stati costretti ad adottare nuove strategie per comunicare, per interagire ma soprattutto per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti; hanno dovuto reinventarsi modificando il modo di insegnare facendo leva sulla creatività degli studenti al fine di migliorarne i risultati di apprendimento. Questo articolo vuole evidenziare le motivazioni che hanno spinto molti docenti ad adottare l'apprendimento basato sui giochi digitali.

**Parole chiave:** Gioco; Digital Game-based learning; apprendimento; covid; pandemia.

## The digital game at the time of covid: strategy to support distance learning

### Abstract

The covid19 pandemic determined a dramatic change on a global scale also in the educational and didactic scope: suddenly, we went from teaching and learning in person to online classes. Such situation greatly affected the didactic methods: teachers were forced to adopt new strategies in order to communicate, interact and raise the students' motivation and involvement. They had to reinvent themselves and change their teaching methods, stimulating students' creativity so they could improve their learning results. This article aims to highlight the reasons behind many teachers' choice to pursue learning through digital games.

**Key words:** game; Digital Game-based learning; learning; covid; pandemic

*Il bambino che non gioca non è un bambino, ma l'adulto che non gioca ha perso per sempre il bambino che ha dentro di sé.*

Pablo Neruda

## 1. INTRODUZIONE

Il gioco ha da sempre accompagnato l'uomo nel corso della storia, a partire già dalla preistoria. Alcuni archeologi, infatti, fanno risalire la nascita del gioco strutturato già al 9000 a.C.: piccoli massi arrotondati, rinvenuti in Scozia, risalenti all'età della Pietra, e in Turchia nella città neolitica di Çatal Hüyük, probabilmente venivano utilizzati sia per la caccia che per un'attività ludica simile al nostro gioco delle bocce. L'uomo della preistoria utilizzava il gioco per allenarsi e per educare i bambini alla caccia, alla costruzione di armi e di utensili, ma anche, nelle cerimonie magico-religiose, per onorare i morti, per adorare gli dèi o chiedere la loro protezione. Le attività umane hanno in comune il carattere ludico. Il gioco, dunque, come affermava lo studioso olandese Johan Huizinga, diviene un fondamentale fattore di cultura, espressione delle sue diverse forme e categoria di interpretazione del mondo:

...la cultura sorge in forma ludica, la cultura è dapprima giocata. Nei giochi e con i giochi la vita sociale si riveste di forme sopra-biologiche che le conferiscono maggior valore. Con quei giochi la collettività esprime la sua interpretazione della vita e del mondo. Dunque, ciò non significa che il gioco muta o si converte in cultura, ma piuttosto che la cultura nelle sue fasi originarie, porta il carattere di un gioco (HUIZINGA, 2002, p. 55).

Il gioco non è, quindi, un prodotto della cultura umana e non è un fenomeno culturale, altrimenti non esisterebbe al di fuori della cultura stessa; il gioco non ha avuto bisogno dell'uomo per nascere. In natura, infatti, è possibile rintracciare elementi ludici e la natura precede l'uomo e la cultura: gli animali giocano e non sono stati gli uomini ad insegnare loro come farlo. Il gioco è, quindi, più antico della cultura.

Secondo lo studioso francese, Roger CAILLOIS, invece, il gioco non precede la cultura, ma si sviluppa con essa; proprio attraverso il gioco è possibile comprendere l'evolversi socio-culturale di gruppo.

## 2. CARATTERISTICHE DEL GIOCO

Se “gli animali giocano proprio come gli uomini [e] tutte le caratteristiche fondamentali del gioco sono realizzate in quello degli

animali”, basta osservare gli animali per rintracciare i tratti fondamentali del gioco:

[...] i cuccioli nel loro [...] allegro ruzzare [...] s'invitano al gioco con certi gesti ed atteggiamenti cerimoniosi; osservano la regola che non si ha da mordere a sangue l'orecchio del compagno; fingono di essere arrabbiatissimi. E si noti soprattutto che a far così essi provano evidentemente in massimo grado piacere o gusto. Ora un tale gioco di cuccioli ruzzanti non è che una delle forme più semplici del gioco animale. Ve ne sono altre di specie molto più profonda, più evoluta: vere e proprie gare e belle rappresentazioni per spettatori. [...] Già nelle sue forme più semplici, e nella vita animale, il gioco è qualcosa di più che un fenomeno puramente fisiologico e una reazione psichica fisiologicamente determinata. Il gioco come tale oltrepassa i limiti dell'attività puramente biologica: è una funzione che contiene un senso. (HUIZINGA, 2002, p. 6)

Il gioco, dunque, viene definito da HUIZINGA come:

- attività libera: l'uomo ne prende parte per propria scelta;
- attività con delle regole;
- attività di finzione e mascheramento;
- attività disinteressata, senza uno scopo materiale;
- attività svolta entro limiti spazio-temporali definiti;
- attività associata al piacere di agire;
- attività che ha un senso.

CAILLOIS, riprendendo il testo di Huizinga, cerca di migliorare la definizione di gioco e di ampliarne il concetto provando anche a elaborare una classificazione. Secondo l'autore, un'azione può considerarsi ludica se è:

- libera: non vi è gioco se non è la persona stessa a scegliere di parteciparvi;
- separata: circoscritta nel tempo e nello spazio;

- incerta: l'esito finale ma anche lo svolgimento stesso della partita non possono essere determinati in anticipo;
- improduttiva: non produce beni o ricchezza;
- regolata: soggetta a regole;
- fittizia: il giocatore è consapevole di trovarsi al di fuori della realtà.

Le attività ludiche possono essere ricondotte sostanzialmente a quattro categorie fondamentali sulla base del comportamento umano: *agon*, giochi di competizione dove si cerca di trionfare grazie al solo merito personale; *alea*, giochi di fortuna in cui ci si abbandona al fato; *mimicry*, giochi di finzione in cui si assume una personalità diversa dalla propria, ci si maschera; *ilinx*, giochi dove si prova il piacere della vertigine. All'interno di ciascuna categoria, secondo Caillois, i giochi possono essere disposti in un continuum che va dalla *paidia* (giochi scatenati, turbolenti, spontanei) al *ludus* (giochi regolamentati come ad esempio gli scacchi).

### 3. UN PO' DI DEFINIZIONI

Gli studiosi si sono a lungo interrogati per una definizione di gioco e quella maggiormente condivisa è quella formulata da SALEN e ZIMMERMAN (2004, p. 80), secondo i quali il gioco “è un sistema nel quale i giocatori si impegnano in un conflitto artificiale, definito dalle regole, con un risultato quantificabile”. MERTOLO e MARIANI aggiungono a questa definizione il concetto di volontarietà, per cui i giocatori decidono volontariamente di impegnarsi. NESTI (2017, p. 16), riprendendo le diverse definizioni, cerca di riassumere e schematizzare il concetto di gioco:

un'azione che il giocatore sceglie liberamente di mettere in atto, che si svolge all'interno di un preciso ma rigido frame, che presenta ostacoli garantiti e definiti dalle regole, sempre influenzato dalla soggettività (emotività, appartenenze culturale e sociale) del giocatore. [...] il gioco rappresenta un ambiente protetto e protettivo nel quale il giocatore esercita e sperimenta se stesso e il mondo e lo fa provando piacere.

In ambito ludico, si fa riferimento a *Gamification*, *Game-based learning*, *Serious games*, *Digital game based learning*, concetti diversi tra loro ma

che condividono l'idea di utilizzare esperienze di gioco per uno scopo quale ad esempio l'educazione, piuttosto che concentrarsi sull'intrattenimento.

La *Gamification* applica le meccaniche tipiche del gioco (come punteggi, medaglie, classifiche e obiettivi) a contesti non ludici affinché l'utente metta in atto specifici comportamenti. Incoraggia la competitività e premia chi raggiunge l'obiettivo. Non è dunque un apprendimento basato sul gioco e non richiede pertanto agli studenti di utilizzare dei giochi. Può essere utilizzato per:

1. incoraggiare un comportamento specifico;
2. promuovere la competizione;
3. coinvolgere gli studenti;
4. per aiutare gli studenti a monitorare i propri progressi.

Il *Game-based learning*, l'apprendimento basato sul gioco, integra l'attività ludica ad un contenuto didattico, rendendolo così più facilmente accessibile e divertente. Lo scopo del *Game-based learning* è quello di insegnare specifiche abilità o di far raggiungere un determinato obiettivo didattico, supportando così la crescita e la maturazione dello studente. Il gioco diventa strumento della didattica e perde così il suo carattere "autotelico e fine a se stesso" (NESTI, 2017, p. 35). Il *Game-based learning* può essere utilizzato per:

1. differenziare o personalizzare l'apprendimento;
1. motivare gli studenti;
2. promuovere il pensiero critico e strategico;
3. supportare studenti;
4. rinforzare le conoscenze e le abilità;
5. promuovere le competenze sociali e civiche.

Quando il gioco utilizzato per il *Game-based learning* è un gioco digitale, si parla di *Digital game based Learning*, apprendimento basato sui giochi digitali.

È un metodo didattico che incorpora contenuti educativi o principi di apprendimento nei videogiochi con l'obiettivo di coinvolgere gli studenti. [...] Può essere utilizzato in quasi tutte le materie e livelli di



abilità. I sostenitori dell'apprendimento basato sui giochi digitali sostengono che fornisce opportunità di apprendimento che coinvolgono gli studenti in istruzioni interattive e li aiutano a prepararli a partecipare alla società tecnologica globalizzata del XXI secolo. (COFFEY, 2017, p. 1)

I Serious Games, giochi seri, sono giochi progettati per uno scopo specifico legato a trasferire conoscenze e competenze oppure ad indurre cambiamenti comportamentali, non solo per divertimento.

Qual è la principale differenza tra Gamification, Game-based Learning e Serious Games? Gamification e Game-based learning sono due metodologie, mentre i Serious Games sono i prodotti, appunto i giochi, attraverso i quali il Game-based Learning viene applicato.

#### **4. IL GIOCO DIGITALE AL TEMPO DEL COVID**

La pandemia COVID-19 ha determinato un drammatico cambiamento a livello mondiale anche in ambito educativo-didattico: dall'apprendimento in aula in presenza, si è passati all'apprendimento online a distanza. Questo cambiamento ha condizionato enormemente la pratica didattica: i docenti sono stati costretti ad adottare nuove strategie per comunicare, interagire ma soprattutto per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, nonché per migliorare i risultati di apprendimento e la creatività degli studenti. I docenti hanno dovuto inventare e ricreare nuovi ambienti di apprendimento. L'apprendimento basato sul gioco digitale ha rappresentato, per molti docenti, una soluzione funzionale al contesto: i giochi digitali interattivi sono stati utilizzati come mediatori didattici per supportare il coinvolgimento, per facilitare l'apprendimento degli studenti e per valutare le conoscenze e le abilità acquisite. I giochi digitali interattivi, inoltre, fornendo continui feedback in tempo reale, hanno consentito agli studenti di monitorare costantemente il loro processo di apprendimento rappresentando quindi un valido strumento per l'autovalutazione.

Il gioco è stato da sempre utilizzato in ambito educativo-didattico, perché “[...] ogni gioco potenzia, affina, qualche facoltà fisica o intellettuale. Attraverso il divertimento e la perseveranza, rende facile ciò che all’inizio appariva difficile e stressante” (CAILLOIS, 2000, p. 12).

Diversi sono infatti i benefici che possono essere tratti dall'utilizzo del gioco nella didattica e tali benefici si riscontano anche nell'uso di giochi digitali:

• apprendere in una situazione ludica è più facile, più divertente e meno noioso. “Il divertimento è una componente importante dell'apprendimento, perché aiuta i bambini e i ragazzi a sentirsi coinvolti, motivati e stimolati, attira la loro attenzione e aggiunge quel poco di leggerezza che occorre per rendere l'esperienza didattica più adatta a loro”, spiega Sarah ELLIS, Senior Education Services Manager (Europe) di Cambridge Assessment English (Il Sole 24 ore, 23 febbraio 2022).

• Il gioco viene percepito come una situazione “meno ‘pericolosa’ rispetto al rischio di fallimento” (NESTI, 2017, p. 32): il successo nel gioco dipende dalla capacità di imparare dai propri errori. Lo studente vive così l'apprendimento come una situazione meno stressante.

• Il gioco aumenta la capacità di memoria perché le attività ludiche spesso ruotano attorno all'utilizzo della memorizzazione.

• Il gioco promuove il pensiero strategico e il problem solving: la maggior parte dei giochi richiede di pensare velocemente, di utilizzare la logica per risolvere problemi e completare i livelli.

• Il gioco contribuisce a migliorare le funzioni esecutive, quali working memory, flessibilità cognitiva, controllo dell'inibizione, attenzione selettiva.

• Il gioco contribuisce alla promozione delle competenze disciplinari, in relazione all'oggetto del gioco, e delle competenze interdisciplinari andando ad agire direttamente sulle soft skills.

A questi benefici si possono aggiungere quelli più specifici dei giochi digitali:

- feedback immediati;
- personalizzazione dell'apprendimento, in termini di tempo e di livello di difficoltà;
- monitoraggio del processo di sviluppo;
- autovalutazione;
- coinvolgimento multisensoriale;
- “immersione”;

- sviluppo delle competenze informatiche.

I vantaggi del gioco digitale aumentano nel momento in cui agli studenti viene assegnato il compito di creare un gioco, individualmente o come membri di un piccolo gruppo. La realizzazione dei giochi fa sì che gli studenti diventino protagonisti del loro processo di apprendimento in quanto dovranno mettere a frutto le loro conoscenze, competenze e creatività per creare un prodotto.

L'evoluzione della tecnologia, ma soprattutto la necessità di ricorrere ai nuovi strumenti digitali, a causa dell'emergenza sanitaria, ha consentito dunque un'innovazione repentina del metodo di insegnamento. L'utilizzo di piattaforme attraverso cui fruire e creare giochi permette di personalizzare l'apprendimento per ogni studente attraverso l'analisi, in tempo reale, dei punti di forza e di debolezza delle performance degli studenti stessi. Inoltre, attraverso queste piattaforme i docenti possono tenere traccia dei progressi degli studenti, monitorare il loro processo di sviluppo, assicurarsi che il gioco li aiuti a progredire e, se necessario, apportare modifiche tempestive al loro approccio di insegnamento. Queste piattaforme tenendo traccia delle sequenze di azioni del singolo studente, del tempo dedicato alle attività, dei diversi tentativi effettuati per completare il gioco, ma anche delle richieste di aiuto, consentono di valutare il processo risolutivo, non solo il prodotto finale, cioè il completamento del gioco. Il gioco, dunque, diviene un valido supporto per la valutazione formativa.

Il ricorso all'apprendimento basato sui giochi digitali presenta un livello di difficoltà intrinseco sia per gli studenti sia per i docenti. Gli insegnanti devono formarsi e quindi esercitarsi per essere in grado di utilizzare ma anche di creare giochi educativi digitali; gli studenti, dal canto loro, devono comprendere le modalità di gioco. Queste difficoltà sono state facilmente superate grazie alla nascita e alla diffusione di comunità educative per il supporto e lo scambio di best practices in ambito digitale, ma anche alla diffusione di applicativi con un'interfaccia grafica user-friendly che consente anche a utenti non esperti di interagire efficacemente con il prodotto.

Molte sono state le piattaforme digitali utilizzate sia per condividere giochi educativi sia per crearne di nuovi perfettamente integrati con gli obiettivi e i curricula formativi. Alcune di queste sono: Kahoot, LearningApps e Genially.

Kahoot (<https://kahoot.com/>) è una piattaforma di apprendimento basata su giochi online, consente di creare materiali didattici, quiz, questionari, sondaggi e approfondimenti, e di condividerli all'interno della comunità. I giochi possono essere utilizzati per valutare le preconcoscenze degli studenti prima di introdurre un nuovo argomento, o semplicemente per realizzare un'attività coinvolgente, ma anche per valutare i risultati del processo di apprendimento.

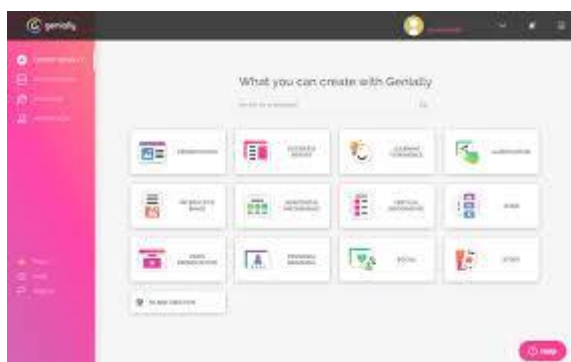


LearningApps (<https://learningapps.org/>) è una piattaforma online dove è possibile creare in modo facile e piacevole diverse tipologie di giochi, quiz e test da integrare nella pratica didattica per facilitare i processi di apprendimento.



Genially (<https://genial.ly/it/>) è una piattaforma multifunzionale per la didattica che permette di creare contenuti visual, in particolare, quiz, giochi ed escape room virtuali. Gli escape room sono giochi di

gruppo in cui i giocatori, in un tempo stabilito, devono risolvere una serie di enigmi analizzando indizi, adottando strategie e sviluppando ragionamenti logici, allo scopo di raggiungere un obiettivo specifico, ad esempio la soluzione di un mistero. “Gli escape room richiedano ai giocatori competenze comunicative, di team-working, problem-solving e critical thinking, oltre ad un’attenzione ai dettagli e pensiero laterale” (BENASSI, 2019, p. 176), qualità queste che coincidano con diverse competenze per il XXI secolo.



## 5. CONCLUSIONE

L'apprendimento basato sul gioco digitale è stato adottato come metodologia sia perché è facilmente adattabile alla didattica a distanza, sia perché consente di coinvolgere e supportare gli studenti nel loro processo di apprendimento. L'uso dei giochi digitali favorisce la motivazione, rende l'apprendimento meno noioso, stimola l'attenzione e promuove il pensiero creativo. È necessario però inserire il gioco all'interno di una progettazione didattica puntuale che preveda l'alternarsi di momenti di gioco, soprattutto cooperativo, a momenti di riflessione.

Il gioco, se svolto in modalità cooperativa, a coppie o in piccoli gruppi, consente agli studenti di interagire, di condividere idee e di aiutarsi. Il momento della riflessione, nel gruppo ristretto o in quello allargato della classe, rappresenta un'occasione per comunicare e analizzare le strategie individuate, per provare nuovi approcci ma anche per discutere sulla generalizzazione dei processi in contesti diversi. La riflessione diventa anche un'occasione per discutere dei fallimenti comuni in modo che anche il fallimento diventi un'opportunità di apprendimento.

---

## 6. REFERENZE

- AVERNA, Elisa. 2009. **Intrattenimenti ludici dalla preistoria al medioevo**. Aracne editrice, Roma (Italia).
- BENASSI, Andrea. 2019. "Escape room a scuola: ambienti fisici e virtuali per l'apprendimento". **Italian Journal of Educational Technology**. 27(2), 174-185. doi:10.17471/2499-4324/1056
- BERTOLO, Maresa e MARIANI, Ilaria. 2014. **Game design: gioco e giocare tra teoria e progetto**. Pearson, Milano-Torino (Italia).
- BOTTINO, Rosa; CAPONETTO, Ilaria; OTT, Michela e TAVELLA, Mauro 2016. "I giochi digitali come strumenti per stimolare e valutare le capacità di ragionamento". **Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete**. 16 (1): 152-168. <https://doi.org/10.13128/formare-18077>
- CAILLOIS, Roger. 2000. **I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine**. Bompiani, Milano (Italia).
- COFFEY, Heather. 2017. **Digital game-based learning**. Disponibile su <http://www.dsu.univr.it/documenti/Avviso/all/all036209.pdf> . Consultato il: 12.10.2022
- HUIZINGA, Johan. 2002. **Homo ludens**. Einaudi, Torino (Italia).
- LIGABUE, Andrea. 2020. **Didattica ludica. Competenze in gioco**. Erickson, Trento (Italia).
- NESTI, Romina. 2017. **Game-Based Learning. Gioco e progettazione ludica in educazione**. Edizioni ETS, Pisa (Italia).
- RICCHIARDI, Paola e COGGI, Cristina. 2011. **Gioco e potenziamento cognitivo nell'infanzia. Comprensione, memoria, ragionamento e creatività**. Erickson, Trento (Italia).
- SALÉN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. 2004. **Rules of play. Game design fundamentals**. MIT Press, Cambridge (USA).
- SIRANGELO, Tiziana Maria. 2017. **Riflessioni sui fattori chiave per il successo del gioco digitale in campo educativo**. Disponibile su [https://www.aicanet.it/documents/10776/1476921/Didamatica17\\_paper\\_1.pdf/b17baca4-d506-4d3b-8dc9-931e1e0a89d8](https://www.aicanet.it/documents/10776/1476921/Didamatica17_paper_1.pdf/b17baca4-d506-4d3b-8dc9-931e1e0a89d8) Consultato il: 12.10.2022
- TRINCHERO, Roberto. 2014. "Il gioco computerizzato per il potenziamento cognitivo e la promozione del successore scolastico. Un approccio basato sull'evidenza". **Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete**. 14 (3), 7-24. <https://doi.org/10.13128/formare-15269>

---

VOLTERRANI, Vittoria. 2021. “Game Based Learning e Gamification: facciamo chiarezza”. **Contributi e idee, Servizio Marconi TSI - USR-ER.** Disponibile su <https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-based-learning-gamification/> . Consultato il: 12.10.2022

---

---

## DATI BIOGRAFICI DELL'AUTORE

**Federica Lizzi.** È laureata in Pedagogia, Scienze dell'educazione e in Psicologia applicata; è specializzata per l'insegnamento agli alunni con disabilità. È docente di scuola primaria, ambito logico scientifico tecnologico, ha esperienza pluriennale di formatrice dei docenti sulle tematiche relative al coding, alla robotica educativa, alla valutazione e alla certificazione delle competenze. Ha pubblicato libri sulla certificazione delle competenze, sui compiti di realtà e sul coding. Attualmente ha un incarico come tutor organizzatore e come docente a contratto presso l'Università degli Studi dell'Aquila, corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria.







**UNIVERSIDAD  
DEL ZULIA**

---

# **opción**

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

Año 38, Especial N° 30 (2022)

Esta revista fue editada en formato digital por el personal de la Oficina de Publicaciones Científicas de la Facultad Experimental de Ciencias, Universidad del Zulia. Maracaibo - Venezuela

[www.luz.edu.ve](http://www.luz.edu.ve)

[www.serbi.luz.edu.ve](http://www.serbi.luz.edu.ve)

[produccioncientifica.luz.edu.ve](http://produccioncientifica.luz.edu.ve)