

Educazione ludica per la sostenibilità

5 Aprile 2022

Il centro di ricerca FBK - DIGITAL SOCIETY è impegnato nella promozione di stili di vita sostenibili attraverso le scelte di mobilità e le pratiche di riduzione, riciclaggio e riutilizzo. Per farlo sviluppa applicazioni e percorsi di apprendimento ludico per scuole e comunità territoriali

In Homo Ludens (1938), lo storico olandese John Huizinga affermò l'importanza del gioco (e dei rituali) nella cultura, identificando sei caratteristiche: attività libera, non intenzionale, immersiva, vincolata nel tempo e nello spazio, con regole fisse e una funzione sociale. Anche al giorno d'oggi, possiamo individuare tre elementi chiave del gioco:

1. **Dinamica**: elementi generali che modellano l'esperienza come spontaneità, creatività, vincoli di tempo e luogo, emozioni, narrativa, progressione, comunità.
2. **Meccanica** – Azione che fa avanzare il gioco come sfide e ricompense.
3. **Componenti** del gioco: elementi secondari specifici come obiettivi, personalizzazione e sblocco di contenuti.

Queste caratteristiche interagiscono nella gamification, nei giochi seri e nell'apprendimento ludico.

La **gamification** è l'applicazione di alcune meccaniche di gioco (come i punti esperienza con classifiche e altre forme di competizione come la raccolta di badge) per fornire una motivazione estrinseca offrendo ricompense tangibili o intangibili, cioè basate su spontaneità, narrativa e immersione. Viene utilizzata in piattaforme e app e, in misura minore, nell'istruzione, per creare coinvolgimento negli utenti. Nella gamification, il design visivo è spesso più importante del concetto di gioco. Gli elementi di ludicizzazione possono essere aggiunti a un'esperienza di apprendimento senza doverla riprogettare. Può influenzare e rinforzare la motivazione intrinseca che supporta e precede quella estrinseca.

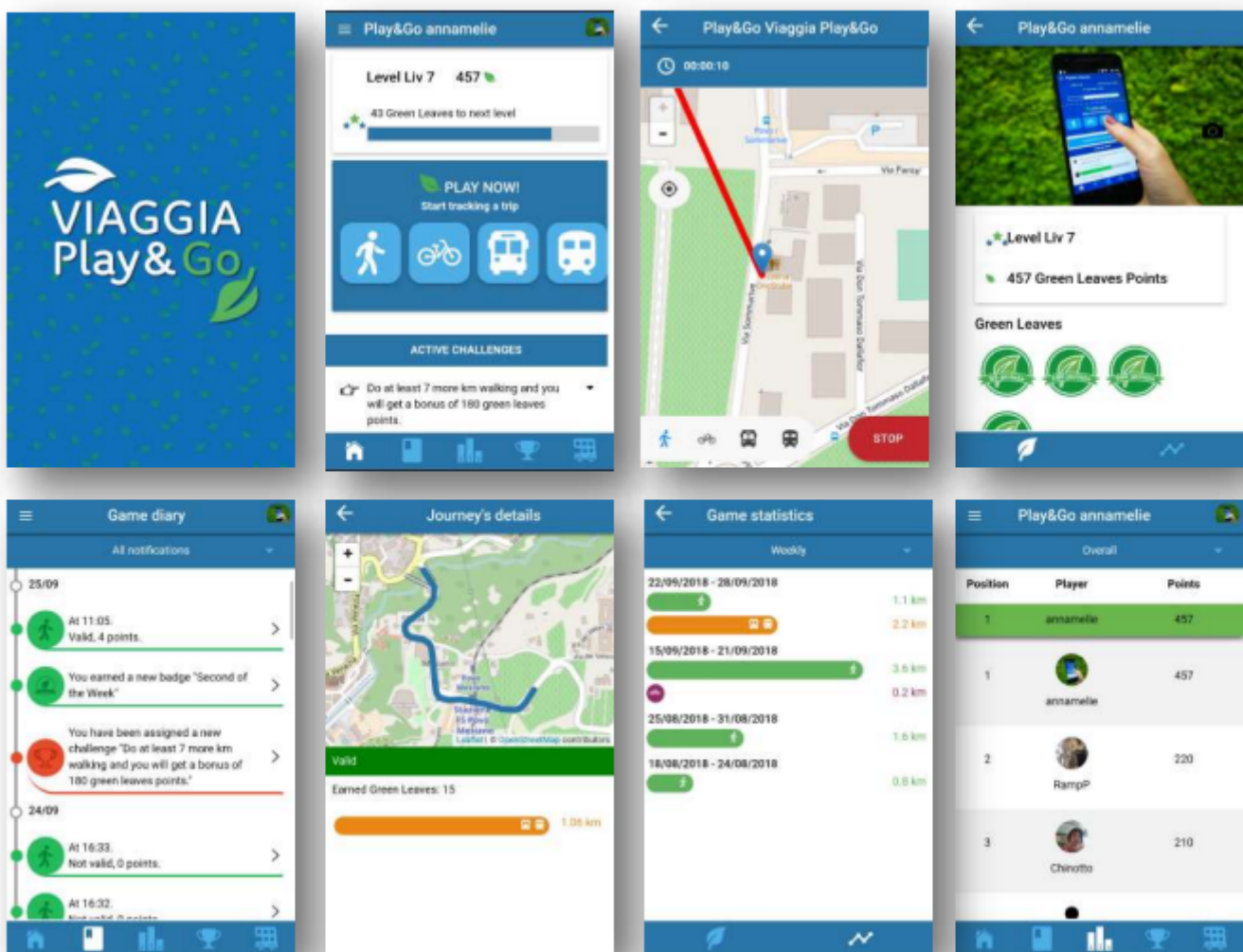
L'apprendimento giocoso è un approccio educativo in cui viene facilitato uno stato dell'essere creativo, esplorativo, attivo e immersivo. Stimola le motivazioni intrinseche del discente. Le attività di apprendimento sono focalizzate sulla costruzione di conoscenze o abilità in modo divertente e sperimentale.

Con questo approccio, il centro di ricerca **FBK DIGITAL SOCIETY** ha sviluppato una serie di soluzioni per stimolare la partecipazione dei bambini della scuola primaria e di comunità più ampie con lo scopo di facilitare l'adozione di stili di vita sostenibili tramite esperienze ludico – educative.

In particolare, l'expertise del gruppo di lavoro si è concentrato sull'elaborazione di un "[motore del gioco](#)", un modello formale che fa da infrastruttura digitale per l'implementazione di vari percorsi tematici e relativi strumenti digitali che contengono dinamiche di gioco e meccaniche di ricompensa che orientano le scelte dei partecipanti verso la sostenibilità. Al motore del gioco si abbinano i giochi e applicativi che in modo verticale costruiscono una comunità alla volta, ciascuna di esse accomunata da un obiettivo di fondo.

Questo è quel che accade con i progetti che promuovono la **mobilità sostenibile**

[Play&go](#)



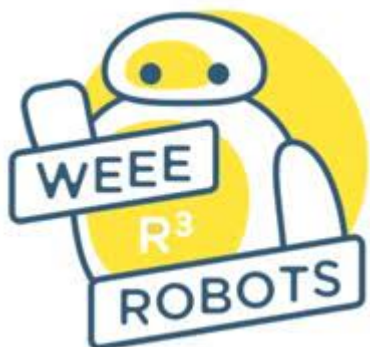


CHILDREN'S INDEPENDENT MOBILITY

Le applicazioni più recenti del modello Play&Go riguardano le città di Lecco e Ferrara.

[Lecco Play&Go](#) – High School Challenge è una competizione fra le scuole superiori partita il 26 marzo che vede attive 44 classi aderenti (quasi un migliaio gli studenti coinvolti).

Con [Ferrara Bike2Work](#) è in corso la sperimentazione di una evoluzione di Play&Go pensata per promuovere una mobilità sostenibile casa-lavoro: l'app è usata da 55 aziende nella città estense e da un numero sempre maggiore di utenti. La campagna più ampia lanciata dalla Regione Emilia Romagna.



Analogamente, nelle campagne sui [robot WEEE R](#), i bambini delle

scuole primarie raccolgono e classificano a casa i loro AEE/RAEE usati coinvolgendo familiari e amici. A scuola, grazie ad una Web App, tutti gli oggetti raccolti vengono registrati nella piattaforma e contribuiscono all'accumulo di crediti virtuali.

Sfide avvincenti, costruzione di gruppi di gioco e un obiettivo comune chiaro e condivisibile sono i punti di forza che, insieme al divertimento e all'usabilità, permettono di **accompagnare gradualmente cambiamenti culturali significativi**. Un esempio? **La riduzione di oltre la metà del ricorso all'auto come mezzo di trasporto per andare a scuola e la permanenza delle buone nuove abitudini di mobilità casa-scuola in quasi 9 partecipanti su 10 coinvolti a distanza di sei mesi dalla fine delle attività di educazione ludica**. Questo e molto altro, viene descritto in dettaglio nella [presentazione](#) di Matteo Chini, ricercatore del Digital Society Lab che ha contribuito allo sviluppo e al miglioramento

continuo delle soluzioni citate.

Infine, ma non per importanza, è utile rammentare che **nella costruzione di questi strumenti educativi digitali un'attenzione specifica viene sempre rivolta alla prevenzione “per costruzione” rispetto alla dipendenza dal gioco, introducendo una serie di limiti adeguati per età.**

LINK

<https://magazine.fbk.eu/it/news/educazione-ludica-per-la-sostenibilita/>

TAG

- #app
- #gamification
- #gioco
- #mobilità sostenibile
- #raee
- #riciclo
- #societàdigitale

MEDIA COLLEGATI

- Playful Education and Education for Sustainability: <https://magazine.fbk.eu/wp-content/uploads/2022/03/Education-to-sustainability.pdf>
- Innowee : <https://modis.fbk.eu/innoweee/>
- CLIMB : <https://climb.fbk.eu/en/>
- Play & Go: <https://www.fbk.eu/it/result/playgo-la-comunita-si-mette-gioco-per-una-mobilita-piu-sostenibile/>
- Centro FBK Digital Society: <https://digis.fbk.eu/>

AUTORI

- Giancarlo Sciascia