

Trascrizione. LEZIONE 2 “ENGAGEMENT (COINVOLGIMENTO)”

Dato che il principale scopo della gamification è il coinvolgimento, iniziamo da qui.

Troppi di noi insegnanti, formatori o operatori giovanili si affidano semplicemente all'utilizzo di fogli di lavoro per insegnare concetti difficili e nella fretta e nella pressione del tempo in classe prendiamo inconsciamente il tentativo dei nostri studenti di risolvere quei fogli di lavoro come impegno. La realtà di quella situazione, tuttavia, è che quegli studenti non sono coinvolti, almeno non nel modo richiesto affinché le informazioni che presentiamo loro vengano apprese o conservate. La memorizzazione richiede impegno intenzionale e interesse da parte degli studenti che è noto come i fogli di lavoro non ispirino.

A differenza della reazione e del sentimento generati dai fogli di lavoro, il vero coinvolgimento è accattivante, memorizzabile e ispira e motiva lo sforzo verso un obiettivo di apprendimento. Per aiutarti a cogliere questa differenziazione lascia che ti chieda questo. Ripensa a un momento che è stato davvero speciale per te. Potrebbe essere la tua laurea; la nascita di tuo figlio; la sorpresa di avere un cucciolo o anche la prima volta che hai viaggiato fuori dalla tua città natale. Quel momento non ha bisogno di essere qualcosa di stravagante o costoso fintanto che è un momento speciale per te. Se è speciale per te, è sicuramente memorabile. È così memorabile che se ci provi sarai in grado di ricordare i dettagli di quel momento come suoni, immagini, colori e odori. Se non altro sarai sicuramente in grado di ricordarne i sentimenti provati. Come mai? Perché in quel momento qualunque cosa accadesse ti coinvolgeva in un modo che scatenava emozioni che amplificavano le sensazioni che ti permettevano di essere più consapevole di ciò che stava accadendo intorno a te e come tale diventavi più capace non solo di cogliere il significato di ciò che stava accadendo ma di conservarne anche i ricordi ad esso associati.

È così che l'esperienza educativa dovrebbe essere o far sentire, come se gli studenti fossero veramente coinvolti, specialmente quando vengono introdotti concetti più difficili.

Al contrario, le sensazioni e le reazioni prodotte dalla compilazione dei moduli di dichiarazione dei redditi che possono essere l'equivalente in classe dei fogli di lavoro non ti fanno davvero desiderare di poter ripetere quell'esperienza ogni giorno, vero? E i ricordi associati a quell'esperienza non sono particolarmente piacevoli e non hanno quella sensazione gratificante che ti motiverà a ripetere quell'azione abbastanza volte in modo da conservare le informazioni e i dettagli di quel modulo di dichiarazione dei redditi. Ma nell'apprendimento abbiamo bisogno che i nostri studenti non solo prestino attenzione a ciò che stiamo presentando loro, ma vogliamo che 1) siano intenzionalmente coinvolti e 2) vogliamo che conservino quelle informazioni e quei dettagli e l'unico modo perché ciò accada è essere motivati a correggere e fare pratica. La verità è che hanno bisogno di voler imparare. Far loro desiderare di imparare fa parte delle nostre responsabilità.

Gamification can help us with engagement as that is its purpose but applying the abstract concepts and rules of games and some of which you can hear in this module or read in books will not be enough because in order for you to use gamification in a way that is truly engaging, you will first have to first rediscover and exercise your creative muscles. Yes “rediscover” you heard correctly, meaning to say that you already possess creativity within you, every human being does and it is not an attribute only



possessed by artists, poets, designers or entertainers according to many creativity experts including world renown author Julia Cameron who has written the best seller “The Artist's way: A spiritual path to higher creativity”.

Tornando ai fogli di lavoro per un secondo, questo non vuol dire che i fogli di lavoro non siano utili. Inoltre, non si vuole assolutamente affermare che lo scopo per cui utilizziamo i fogli di lavoro non sia valido o non sia importante.

Ma se già non sono efficaci nel produrre il risultato desiderato che è far desiderare agli studenti di imparare, allora dovremmo riconsiderare il loro uso o almeno il loro uso estensivo, i tempi e il metodo di integrazione e presentazione? Le informazioni sui fogli di lavoro non sono in discussione, ma semplicemente il modo monotono in cui le informazioni vengono presentate, trasmesse e consegnate.

Pertanto, dobbiamo prenderci un momento per riflettere su come gestiamo la consegna dei contenuti e chiederci se i nostri attuali metodi di consegna sono abbastanza coinvolgenti da consentire agli studenti di memorizzare ricordi e informazioni proprio come facciamo noi quando viviamo momenti di vita accattivanti.

Si tratta di coinvolgimento. Il coinvolgimento richiede innovazione e l'innovazione richiede creatività.

La gamification può aiutarci con il coinvolgimento poiché questo è il suo scopo, ma applicare dei concetti astratti e le regole dei giochi, alcuni dei quali puoi ascoltare in questo modulo o leggere nei libri, non sarà sufficiente perché per poter utilizzare la gamification in un modo che è veramente coinvolgente, dovrai prima riscoprire ed esercitare i tuoi “muscoli creativi”. Sì, “riscoprire”, s hai sentito bene. Intendo dire che possiedi già la creatività dentro di te, ogni essere umano ce l'ha e secondo molti esperti di creatività tra cui l'autrice di fama mondiale Julia Cameron, scrittrice del best seller “La via dell'artista: un percorso spirituale verso una creatività superiore”, non è un attributo posseduto solo da artisti, poeti, designer o attori.

Un modo per affrontare questo processo di riscoperta è provare qualcosa di nuovo per formare nuove connessioni e percorsi nel nostro cervello. Tuttavia, riscoprire ed esercitare la nostra creatività provando qualcosa di nuovo che è al di fuori della nostra zona di comfort può essere scomodo. Per questo modulo questo “qualcosa di nuovo” che ti chiediamo di provare è ovviamente la gamification. Ti sto invitando non solo a sentirtene parlare, ma a provarla davvero e in qualunque fase ti trovi. Esci dalla tua zona di comfort per sfidare il modo in cui usi e applichi la gamification. Ti chiediamo di farlo poiché è l'unico modo in cui si può diventare creativi e impegnarsi con essa.

Se accetti questo invito e accetti questa sfida, potresti trovarti a volte eccitato e altre spaventato o provare entrambe le cose allo stesso tempo.

Molto spesso l'inizio è la fase più difficile di qualsiasi nuova attività, abilità o mentalità. Il più delle volte è a causa della paura. Paura di non farcela, di fallire, di essere criticati, di sentirsi in imbarazzo o del fatto che provare qualcosa di nuovo finirà per essere una totale perdita di tempo. A volte prendiamo quella paura come prova che dobbiamo fermarci o ancor di più, come pretesto per non iniziare nemmeno qualcosa di nuovo che richiede un certo sforzo perché abbiamo questo folle pregiudizio nel profondo di noi che ci dice che la creatività come fissare l'incertezza dritto negli occhi, sia solo per i senza paura (qualcosa che sentiamo non essere) ma semplicemente non è così. Sì, dobbiamo essere coraggiosi, ma



non dobbiamo essere senza paura. E coraggioso e senza paura non significano la stessa cosa. Come spiega Elizabeth Gilbert nel suo libro *Big Magic* (uno dei miei libri preferiti tra l'altro) *"Il coraggio significa fare qualcosa di spaventoso"*. Impavidità significa non capire nemmeno cosa sia la parola "spaventoso" che è uno stato riservato a persone con determinate condizioni neurologiche/mentali e sociopatiche. Il nostro senso di paura è vitale per la nostra sopravvivenza di base, quindi liberarci della nostra paura non è il punto qui. Dubito che la maggior parte di noi possa liberarsi della paura quando è creativo, innovativo o prova nuove cose o in generale porta una sorta di interruzione nella propria zona di comfort prevedibile e controllabile. La nostra paura si presenterà sempre quando siamo creativi perché la creatività ci richiede di intraprendere una missione il cui esito è incerto e la paura odia i risultati incerti perché rinuncia al controllo. Quindi la sfida qui non è liberarsi della paura perché non possiamo, ma invece affrontarla permettendole di coesistere con la creatività.

Elizabeth Gilbert

"So, I don't try to kill off my fear ... It seems to me that the less I fight my fear, the less it fights back. If I can relax, fear relaxes too. In fact I cordially invite fear to come along with me everywhere I go. I even have a welcoming speech prepared for fear, which I deliver right before embarking upon any new project or big adventure.

It goes something like this:

Dearest Fear: Creativity and I are about to go on a road trip together. I understand you'll be joining us, because you always do. I acknowledge that you believe you have an important job to do in my life, and that you take your job seriously. Apparently, your job is to induce complete panic whenever I'm about to do anything interesting – and, may I say, you are superb at your job. So by all means, keep doing your job, if you feel you must. But I will also be doing my job on this road trip which is to work hard and stay focused. And Creativity will be doing its job, which is to remain stimulating and inspiring. There is plenty of room in this vehicle for all of us, so make yourself at home, but understand this: Creativity and I are the only ones who will be making any decision along the way. I recognize and respect that you are part of the family, and so I will never exclude you from our activities, but still – your suggestions will never be followed. You're allowed to have a seat, and you're allowed to have a voice, but you are not allowed to have a vote. You're not allowed to touch the road maps; you're not allowed to suggest detours ... But above all else, my dear all familiar friend, you are absolutely forbidden to drive."

Then we head off together – me and creativity and fear – side by side forever advancing once more into the terrifying but marvellous terrain of unknown outcome."

"Quindi, non cerco di uccidere la mia paura ... Mi sembra che meno combatto la mia paura, meno reagisce. Se riesco a rilassarmi, anche la paura si rilassa. Infatti invito cordialmente la paura ad accompagnarmi ovunque io vada. Ho persino preparato un discorso di benvenuto per la paura, che tengo subito prima di intraprendere qualsiasi nuovo progetto o grande avventura.

Funziona più o meno così:

Carissima Paura: Creatività e io stiamo per fare un viaggio insieme. Capisco che ti unirai a noi, perché lo fai sempre. Riconosco che credi di avere un lavoro importante da svolgere nella mia vita e che prendi sul serio il tuo lavoro. A quanto pare, il tuo compito è indurre il panico totale ogni volta che



sto per fare qualcosa di interessante e, posso dire, sei bravissima nel tuo lavoro. Quindi, con ogni mezzo, continua a fare il tuo lavoro, se senti di doverlo fare. Ma farò anche il mio lavoro in questo viaggio, ovvero lavorare sodo e rimanere concentrata. E Creatività farà il suo lavoro, che è quello di rimanere stimolante e d'ispirazione. C'è molto spazio in questa macchina per tutte noi, quindi mettiti a tuo agio, ma capisci questo: Creatività e io siamo gli unici che prenderanno qualsiasi decisione lungo la strada. Riconosco e rispetto che fai parte della famiglia, quindi non ti escluderò mai dalle nostre attività, ma comunque i tuoi suggerimenti non saranno mai seguiti. Ti è permesso avere un posto e ti è permesso avere una voce, ma non ti è permesso avere un voto. Non ti è permesso toccare le mappe stradali; non ti è permesso suggerire deviazioni... Ma soprattutto, mia cara amica cos' familiare, ti è assolutamente vietato guidare.

Poi partiamo insieme – io, Creatività e Paura – fianco a fianco, avanzando per sempre ancora una volta nel terreno terrificante ma meraviglioso dell'esito sconosciuto.

