

L'attualità dell'esperienza di don Milani. Analogie tra il Manifesto “Una scuola” e Barbiana in *Classcraft*

Andrea Brambilla

Dottorando

Università degli Studi di Milano-Bicocca - a.brambilla98@campus.unimib.it

1. I partecipanti

Nel contesto dello studio, sono stati coinvolti 10 docenti co-ricercatori, di cui 6 donne e 4 uomini. Essi provengono da diverse regioni italiane, 7 dei quali da istituti lombardi, di cui 3 sono scuole paritarie. Gli anni di servizio variano: 4 insegnanti hanno tra 4 e 6 anni di esperienza, uno ne ha 11, 3 tra 14-17 anni, uno ne ha 22. Questi docenti si sono volontariamente impegnati nella sperimentazione di *Classcraft*, senza alcuna remunerazione economica, dimostrando un forte desiderio di migliorare l'offerta formativa. 9 docenti hanno utilizzato *Classcraft* per almeno 2 mesi, con la maggior parte delle sperimentazioni concluse dopo il 10 maggio. La durata va da 2 a oltre 4 mesi. Le classi coinvolte includono 3 prime medie, 3 seconde medie, 2 terze medie e una quarta superiore, coinvolgendo 180 alunni, 83 femmine e 97 maschi. La decisione di includere una quarta superiore di indirizzo grafico, nonostante rappresentasse una deroga alla domanda di ricerca, è stata motivata dalla volontà del docente e dall'interessante contesto di valutazione basato su giudizi per livello.

2. Elementi di rilievo

La gestione di un considerevole numero di docenti, pari a 10, ha comportato sfide significative. La fase iniziale è stata caratterizzata soprattutto dal dialogo con i diversi stakeholder, fondamentale anche per Antonacci e Guerra (2018) per costruire legami e vincoli in un'ottica comunitaria (2022). L'inserimento graduale degli insegnanti ne ha reso agevole l'assistenza. Tuttavia, verso la fine dell'anno scolastico, quando tutti i partecipanti erano pienamente coinvolti, le mansioni si sono sovrapposte, rendendo complessa l'efficace supervisione.

La formazione iniziale dei docenti si è rivelata cruciale. 7 dei 10 docenti hanno partecipato ad almeno un incontro introduttivo, sia di persona che online, seguito da un incontro di formazione di tre ore. Nonostante siano state puntualmente fornite informazioni riepilogative, al termine della sperimentazione è emersa una forte richiesta di ulteriori chiarimenti e di prove pratiche per ottimizzare l'utilizzo durante l'anno scolastico. Alcuni docenti non hanno sfruttato appieno le impo-

stazioni avanzate, e quelle predefinite del sistema si sono rivelate troppo semplici, confermando quanto emerso dal beta-test (Brambilla, Antonacci & Moore, 2023).

Sono emersi casi di co-ricercatori che hanno interrotto o ritardato la sperimentazione per varie ragioni. Un docente non è riuscito a iniziare la sperimentazione nell'anno scolastico in corso. Un altro stava utilizzando la versione beta di *Classcraft* ancor prima della formazione ufficiale, ma ha poi atteso diversi mesi prima di coinvolgere gli studenti con tutte le funzionalità di sistema. In un caso, altri fattori, tra cui le dinamiche di classe, hanno influito negativamente sulla partecipazione degli studenti. Questi casi mettono in luce l'importanza di avviare tempestivamente il progetto e di evitare ritardi nell'integrazione degli elementi chiave della piattaforma, quali la selezione degli avatar e la formazione delle squadre, al fine di mantenere l'effetto novità. Inoltre, va notato che tutti e tre i docenti menzionati insegnano Lettere, spesso ricoprendo incarichi aggiuntivi come il coordinamento. Due di loro svolgevano anche funzioni strumentali all'interno dell'istituto. La presenza di *dropout* è un aspetto da tenere in debita considerazione in una ricerca di tipo naturalistico, portando a superare il campione inizialmente previsto di 7 insegnanti. In questo contesto, la vera sfida risiede nell'invitare e stimolare la partecipazione di altri docenti, magari meno propensi ad iniziative sperimentali.

3. Le componenti di *Classcraft*

Nell'analisi delle principali componenti di *Classcraft* va premesso che le squadre promuovono la cooperazione tra gli studenti attraverso i poteri, ma la competizione tra gli alunni persiste in forme diverse ed è un elemento intrinseco alla vita in classe (Toda et al., 2019). Inoltre, il Manifesto *Una scuola* non condanna la competizione o la valutazione delle prestazioni, riconoscendo la scuola come un ambiente protetto per sviluppare competenze sociali (Antonacci & Guerra, 2018). Per coinvolgere gli studenti in modo efficace, il gioco deve offrire sfide bilanciate ma accessibili.

Durante la sperimentazione, le squadre non sono mai state modificate, contrariamente a quanto era avvenuto nel beta-test, in cui l'utilizzo era sensibilmente maggiore (12 ore settimanali, per 4 mesi) e si è ritenuto cruciale variarle per garantire un equilibrio nel gioco e introdurre elementi di novità (Brambilla, Antonacci & Moore, 2023). Ciò suggerisce che tale modifica non è stata considerata necessaria o è stata vista come un onere ingiustificato.

I comportamenti negativi e la conseguente perdita di vite nel gioco hanno dimostrato scarsa efficacia in generale. Solo in due degli otto casi studio hanno avuto un impatto significativo sulla dinamica della classe, con una valutazione di 4/6 della scala Likert. Alcuni insegnanti hanno preferito non utilizzare questa componente, privilegiando altro. A differenza del beta-test, i co-ricercatori hanno raramente affrontato situazioni critiche in cui uno studente rischiava di terminare le vite. La questione dei cosiddetti «guastafeste» o «disturbatori», coloro che cercano intenzionalmente di sabotare il gioco danneggiando la propria squadra, resta

ancora in sospeso, in quanto non disponiamo di dati specifici su questo tema al momento.

Sono emerse opinioni contrastanti riguardo ai comportamenti positivi e ai livelli. In 2 casi, tale componente ha influenzato significativamente l'ambiente di classe, in 3 di essi, addirittura in modo radicale. Nei restanti 3 l'impatto si è rivelato limitato o nullo. Da ciò si può concludere che il rinforzo positivo per i comportamenti virtuosi e l'ascesa di livello hanno prevalso sull'aspetto più «punitivo». La partecipazione attiva nell'apprendimento mette il soggetto al centro e rende meno rilevanti premi, valutazioni e punizioni, favorendo invece una costante riflessione sul proprio percorso educativo (Antonacci & Guerra, 2022). Ciò porta a interrogarsi sull'utilizzo di questi rinforzi estrinseci all'apprendimento, come d'altronde i voti stessi, affinché il fine della scuola non si riduca a registro, pagella, diploma, distraendo «dalle cose belle che [si] studiano» (Barbiana, 1996, p. 24).

Poteri e cristalli sono stati in generale poco menzionati o considerati troppo facili da utilizzare. Questo potrebbe essere dovuto a una mancanza di tempo o di pianificazione nella fase iniziale del progetto. Durante il beta-test, il sistema di punteggi ha portato gli studenti a raggiungere livelli compresi tra 6 e 18 su un massimo di 40. Ciascun co-ricercatore avrebbe potuto personalizzare i punteggi in base alla durata di utilizzo, ma questa personalizzazione non è stata effettuata autonomamente, arrivando a ottenere al termine della sperimentazione livelli molto più bassi.

6 casi hanno riportato esperienze molto positive riguardo all'uso dei pezzi d'oro da parte degli studenti per migliorare il proprio avatar. Questo fenomeno è degno di nota alla luce delle teorie che riconoscono in tale azione una motivazione intrinseca, poiché non comporta vantaggi concreti (Brambilla, 2023). È interessante notare che su questo aspetto i ragazzi sono stati più coinvolti delle ragazze.

I *tool* hanno dimostrato un'utilità significativa per gli insegnanti. I più adoperati comprendono il *random picker*, il *volume meter* e il timer. Al contrario, la *quick review* e la *formative battle* non hanno riscosso particolare successo.

Un'area meritevole di attenzione specifica è rappresentata dagli eventi casuali, che occorreano settimanalmente nella routine degli studenti. Solo 4 docenti hanno sfruttato tale componente, mantenendo in larga parte le impostazioni del beta-test, riportando valutazioni positive o molto positive. In una particolare circostanza, è stata sollevata l'idea che tali eventi dovrebbero essere privi di ripercussioni negative. Gli studenti hanno dimostrato forte interesse verso gli eventi casuali in modo predominante rispetto alle altre componenti. Questo fenomeno richiama l'attenzione sull'elemento di casualità e suggerisce una possibile correlazione con il concetto di gioco d'azzardo, seppur con le dovute distinzioni.

Le *quest* costituiscono una componente di particolare interesse in cui confluiscono vari elementi di gioco (Toda et al., 2019). 5 insegnanti hanno sviluppato nuove *quest*, con 3 di essi che ne hanno create una o 2, mentre solamente un insegnante, già familiare con *Classcraft*, ne ha create un numero considerevole. Emerge un riconoscimento generale del loro potenziale, sebbene il processo di creazione richieda un notevole sforzo. Tra le considerazioni condivise dai co-ricer-

catori spicca l'importanza di pianificare le *quest* in anticipo, attingendo a materiale già predisposto. Un commento afferma: «È impensabile preparare tutto il materiale per poter utilizzare questa piattaforma con tutte le classi che ho. Per una classe è stato tanto impegnativo, potrei riutilizzare il materiale preparato quest'anno con un'altra quarta ma con altre classi sarebbe da rifare tutto da capo: è un peccato.» Una maggiore diffusione di *Classcraft* potrebbe consentire la creazione di reti tra colleghi e la condivisione delle *quest* create, adattandole alle specifiche esigenze di ciascuna classe. Va notato che i docenti disponevano di una *quest* relativa all'educazione civica sul tema delle fake news, sviluppata dall'equipe della Fondazione Dalmine, finanziatrice del progetto, che, tuttavia, è stata utilizzata solo da due insegnanti. Uno di essi ha segnalato che, sebbene l'abbia utilizzata, non tutti gli studenti hanno partecipato attivamente alle attività proposte, mentre l'altro ha affermato di non averla impiegata come *quest*, ma di averne tratto ispirazione per una lezione in un'altra classe, rilevando una struttura ben concepita. In generale, lo storytelling proposto dalla *quest* di prova ha attratto un interesse moderato: 2 docenti hanno assegnato un punteggio di 1/6 sulla scala Likert, altri 2 hanno attribuito un punteggio di 3/6, 2 di 4, uno di 5 e uno di 6. Tuttavia, nessuno di loro è stato in grado di incorporarla efficacemente nelle *quest* da loro create, mentre coloro che non hanno utilizzato il materiale sulle fake news hanno addotto varie cause legate alla didattica o alla mancanza di tempo.

4. Conclusioni

Alla luce dell'analisi preliminare condotta, emergono alcune considerazioni rilevanti che offrono prospettive significative per la ricerca in corso sull'implementazione di *Classcraft* come strumento di gamification nel contesto educativo. La figura dell'insegnante si conferma come un elemento cruciale per il successo di questa sperimentazione, come era stato preannunciato dalla letteratura (Brambilla, 2023). Il ruolo del docente non è mai marginale, anche quando gli studenti sembrano a loro agio con le tecnologie digitali. La passione, l'investimento di tempo e l'entusiasmo degli insegnanti si rivelano determinanti per l'efficacia di *Classcraft*. La gestione del tempo si è dimostrata un fattore chiave. La preparazione accurata e la pianificazione delle attività sono fondamentali per ottenere risultati. Il problema del tempo, di cui parlano anche Barbiana (1996), Antonacci e Guerra nell'asse Contesti (2018), rappresenta uno degli ostacoli principali che ha impedito il raggiungimento completo degli obiettivi prefissati. Dal punto di vista dell'inclusione, *Classcraft* non emerge come una soluzione negativa, ma non riesce a coinvolgere maggiormente gli studenti con esigenze speciali, come BES, DSA e DVA. Queste situazioni richiedono un approccio più specifico e personalizzato.

Nell'ambito della valutazione generale della piattaforma, emergono aspetti positivi significativi. La flessibilità di *Classcraft*, la sua interfaccia intuitiva e gli aggiornamenti continui apportati dai creatori rappresentano punti di forza. Inoltre, il costo accessibile per una singola licenza premium e la possibilità di un unico

abbonamento per chi desidera utilizzarla con più classi sono vantaggi rilevanti. Tuttavia, rimane poco fattibile al momento far confluire più professori di un medesimo consiglio di classe in un'unica licenza, eventualità auspicabile da Barbiana alla stregua di educazione civica (1996, p. 123). Infine, la questione della lingua rappresenta un ostacolo potenziale all'adozione di *Classcraft* in Italia, poiché al momento non esiste una versione in italiano. Questa limitazione potrebbe derivare dalla limitata diffusione della piattaforma nel Paese.

Tali conclusioni preliminari offrono una solida base per ulteriori indagini su sfide e opportunità emerse dallo studio di *Classcraft* per l'innovazione scolastica. Il legame con don Milani e il Manifesto "Una scuola" fornisce un interessante spunto per esplorare le necessarie trasformazioni nell'istruzione contemporanea. La tecnologia come linguaggio chiave nella scuola del futuro rimane un punto fondamentale da considerare (Antonacci & Guerra, 2018).

Riferimenti bibliografici

- Antonacci, F., & Guerra, M. (2022). Ripensare la formazione degli insegnanti della scuola secondaria: potenzialità di un framework pedagogico. *Nuova Secondaria*, 39, 6, 162-169.
- Antonacci, F., & Guerra, M. (2018). *Una scuola possibile: Studi ed esperienze intorno al Manifesto Una scuola*. Milano: FrancoAngeli.
- Brambilla, A., Antonacci, F., & Moore, S.E. (2023) Game for didactic innovation. *Classcraft in Italian secondary school*. *Education and New Developments*, 1, 588-592.
- Brambilla, A. (2023). Gamification e game-based learning nella scuola media. Considerazioni interessanti emerse dalla review. *Convegno Nazionale SIPED Bologna*, 3, 232-234.
- Scuola di Barbiana (1996). *Lettera a una professoressa*. Pisa: Libreria Editrice Fiorentina.
- Toda, A., Oliveira, W., Klock, A., Toledo Palomino, P., Pimenta, M., Gasparini, I., Shi, L., Bittencourt, I., Isotani, S., & Cristea, A. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. *Institute of Electrical and Electronics Engineers*, 2161, 84-88.