

Gamification per apprendere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)

1. Introduzione

Educare le future generazioni sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) è fondamentale per costruire un mondo più giusto, verde e inclusivo. Tuttavia, coinvolgere gli studenti su temi globali complessi come il cambiamento climatico, la povertà o il consumo responsabile può risultare difficile, soprattutto quando i metodi tradizionali non riescono a connettersi con i loro interessi e la loro realtà.

È qui che entra in gioco la gamification. Applicando elementi tipici dei giochi — come missioni, punti, premi o il tracciamento dei progressi — al processo di apprendimento, la gamification trasforma le lezioni passive in esperienze interattive e motivanti. Lontana dall'essere un semplice intrattenimento, è diventata una strategia pedagogica preziosa per rendere l'educazione alla sostenibilità più significativa, partecipativa e trasformativa.

2. Comprendere la Gamification nell'Educazione

Partendo dal concetto di base, la gamification nell'educazione utilizza caratteristiche come sistemi di punteggio, sfide, ricompense e feedback in tempo reale per coinvolgere attivamente gli studenti nell'apprendimento. Questi elementi incoraggiano gli studenti a fissare obiettivi, collaborare con i compagni e monitorare i propri progressi, componenti fondamentali quando si affrontano temi complessi e multidisciplinari come gli SDGs.

Progettazioni efficaci di gamification includono obiettivi personali, lavoro di squadra e pensiero riflessivo, trasformando l'apprendimento in un processo dinamico che collega la conoscenza all'azione.

3. Esempi concreti: Cosa mostrano gli studi sulla gamification e gli SDGs

Una prospettiva basata sulla ricerca

Uno studio del 2024 pubblicato su *Computers in Human Behavior* ha analizzato oltre 300 esempi di gamification applicata all'educazione sulla sostenibilità. L'autore ha riscontrato che le attività gamificate aiutano gli studenti a:

- Comprendere temi complessi come il cambiamento climatico o la sostenibilità

- Mantenere alta la motivazione grazie alle ricompense derivanti dalle sfide
- Adottare comportamenti sostenibili, integrando azioni eco-friendly nel gioco

Lo studio evidenzia inoltre che i giochi più efficaci sono quelli che si collegano direttamente agli SDGs, offrono agli studenti la possibilità di scelta e favoriscono la collaborazione. In conclusione, la gamification non è solo divertimento, ma aiuta gli studenti a trasformare la conoscenza in un impatto reale nel mondo.

L'esperienza educativa "Isla Tierra"

Alla scuola Santa María del Pilar di Zaragoza, in Spagna, un'iniziativa gamificata chiamata "Isla Tierra" ha coinvolto studenti di quinta elementare nell'apprendimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile attraverso un'esperienza molto coinvolgente. Gli studenti hanno assunto il ruolo di "agenti" responsabili della protezione di un'isola immaginaria, affrontando problemi reali come il cambiamento climatico, la fame e la perdita di biodiversità. Il progetto ha integrato meccaniche di gioco come missioni, avatar e giochi di ruolo con contenuti interdisciplinari in materie come matematica, lingua e inglese. Il risultato è stato un aumento significativo della motivazione, della collaborazione e della comprensione delle sfide legate alla sostenibilità.

Apprendimento precoce: fondamenta nella sostenibilità

Un'esperienza educativa documentata dall'Università di Salamanca ha applicato strategie gamificate nelle classi della prima infanzia. Attraverso narrazioni, giochi di gruppo e missioni, i bambini hanno esplorato temi collegati agli SDGs in modo ludico e accessibile. I risultati hanno incluso:

- Maggiore interesse verso i temi della sostenibilità
- Migliore comprensione di concetti astratti come giustizia e cura dell'ambiente
- Sviluppo di empatia e lavoro di squadra

Anche in età precoce, la gamification aiuta a rendere i grandi temi globali più vicini e comprensibili.

4. Applicazione della gamification nella formazione professionale (VET)

Nell'ambito della formazione professionale (VET), la gamification rappresenta un modo efficace per collegare l'apprendimento tecnico agli obiettivi globali di sostenibilità. Essa trasforma contenuti teorici in un apprendimento pratico basato su sfide, aiutando gli studenti a comprendere come le loro future professioni possano contribuire a costruire un mondo migliore.

Gli approcci gamificati nella VET possono:

- Simulare scenari reali, come la gestione di una catena di approvvigionamento sostenibile o la conduzione di un'attività turistica eco-friendly. Queste simulazioni permettono agli studenti di sperimentare processi decisionali in contesti professionali realistici.
- Sviluppare competenze chiave, quali lavoro di squadra, problem solving, alfabetizzazione digitale e ragionamento etico, tutte essenziali e in linea con i valori degli SDGs.
- Personalizzare i percorsi di apprendimento, consentendo agli studenti di scegliere ruoli, specializzazioni o missioni in base ai propri interessi professionali (ad esempio, edilizia, sanità, ospitalità, logistica). Questo aumenta la motivazione e la rilevanza.
- Favorire responsabilità e autonomia, mostrando agli studenti come le scelte di carriera e i comportamenti sul luogo di lavoro possano avere impatti sociali e ambientali.

Per esempio, un modulo basato su un gioco in un programma VET sulle energie rinnovabili potrebbe sfidare gli studenti a gestire una rete energetica, bilanciando costi, impatto ambientale e bisogni della comunità. “Giocando” con le conseguenze, gli studenti acquisiscono una comprensione più profonda dei compromessi della sostenibilità e si sentono più preparati a prendere decisioni nella vita reale.

Integrando la gamification nei curricula della formazione professionale, gli educatori possono promuovere non solo l'eccellenza tecnica, ma anche la cittadinanza globale, assicurando che i diplomati siano pronti sia per il mercato del lavoro sia per le sfide del XXI secolo.

5. Riferimenti

- Cebrián Cifuentes, S., et al. (2023). *Educazione alla sostenibilità: gli SDGs attraverso la gamification nella scuola dell'infanzia*. Revista Aula, 29(2). Universidad de Salamanca.

<https://revistas.usal.es/tres/index.php/0214-3402/article/view/32024/29814>

- Educación 3.0 – Isla Tierra (2022). *L'avventura degli SDGs arriva in aula tramite la gamification*. Educación 3.0.
<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/gamificacion-ods-aula/>
- Weng, S. S., Das, S., Sharma, G. D., & Kumar, V. (2024).
Gamification per il consumo sostenibile: una panoramica dello stato dell'arte e agenda futura. Computers in Human Behavior, 181, 113163.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.113163>