



Co-funded by
the European Union



Playful Design – Risorse e documenti per FLED Tool

FLeD: Learning design for flexible education

Rif. numero: 2022-1-ES01-KA220-HED-000085250

Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho & Maribel Pinto
LE@D, Universidade Aberta

This work © 2024 by Fled Project is licensed under CC BY-NC-SA 4.0. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



The FLeD Project [2022-1-ES01-KA220-HED-000085250] has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Rif. obiettivo del progetto	Milestone 1
Tipologia di documento	Risorsa - traduzione in lingua italiana
Data di pubblicazione del documento originale (in lingua inglese)	Novembre 2024
Autori	Lina Morgado, Ana Afonso, Isabel Carvalho, Maribel Pinto
Collaboratori	Helga Ballardini
Revisori	Daniele Agostini, Anna Serbati, Paola Venuti, Helga Ballardini
Parole Chiave	Ganification, Scaffolding, Flexible Learning, Playful Design

FLeD Playful Design

Il Giardino FLeD

1. Playful Design – Il versione

1.1 Introduzione

Il concetto di "gamification" ha attirato l'attenzione sull'integrazione di elementi di gioco in contesti non di gioco (Deterding et al., 2011). Incorporando meccaniche di gioco come punteggi, badge e classifiche, le attività educative possono essere rese più divertenti e motivanti. È stato dimostrato che la gamification migliora il coinvolgimento e i risultati degli studenti in vari ambiti educativi (Hamari et al., 2014). McGonigal (2011) sostiene che le meccaniche di gioco possono essere sfruttate per affrontare i problemi del mondo reale e coinvolgere gli individui in attività significative. Salen e Zimmerman (2004), nel loro libro "*Rules of Play: Game Design Fundamentals*", sottolineano il potere trasformativo del gioco nei contesti educativi, evidenziando il potenziale di un coinvolgimento profondo e di esperienze significative che promuovono l'apprendimento attivo.

Sebbene il design ludico utilizzi i meccanismi del gioco, la sua efficacia è indiretta: si tratta di creare azioni e situazioni semplici che divertono e che possono essere svolte intuitivamente senza uno sforzo cognitivo eccessivo.

La progettazione e gli spazi di apprendimento ludici sono emersi come approcci innovativi nel campo dell'apprendimento poiché offrono strategie coinvolgenti per migliorare le esperienze educative. Traendo ispirazione dai principi di progettazione dei giochi e dalla motivazione intrinseca che essi forniscono, tali approcci hanno guadagnato terreno in vari contesti educativi.

Il design ludico impiega l'estetica e gli elementi del gioco per attirare l'attenzione dell'utente, provocando quindi una reazione emotiva (de Sousa Borges et.al., 2014). Gli spazi di apprendimento ludico (Kolb & Kolb, 2010) promuovono l'apprendimento profondo favorendo l'esplorazione, la sperimentazione e le

capacità di risoluzione dei problemi, alimentando al contempo la motivazione intrinseca e il senso di autonomia.

Questa prospettiva è in linea con l'idea che incorporare la dimensione ludica nei contesti educativi può migliorare la motivazione, la creatività e la collaborazione tra gli studenti (Hoicka et al., 2018; Gee, 2003; Csikszentmihalyi, 1990). Sfruttando la natura coinvolgente e motivante del gioco, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento che promuovono la creatività, la collaborazione e la motivazione intrinseca, portando in definitiva a risultati di apprendimento più efficaci e divertenti. Nell'ultimo decennio sono stati introdotti e applicati approcci ludici all'insegnamento e all'apprendimento e, più recentemente, anche nell'istruzione superiore e nell'educazione degli adulti (Meij et al., 2017). Di seguito presentiamo una proposta con l'obiettivo di sviluppare un'esperienza ludica di progettazione dell'apprendimento per l'uso di modelli di flessibilità (patterns) e di Scaffolding da parte dei docenti.

La proposta prevede uno scenario e diverse sfide per immergere i docenti partecipanti in un'esperienza giocosa di co-progettazione del Flipped learning, immaginando il sito web FLeD come uno spazio ludico.

1.2 The FLeD Garden: Svelare la magia della Flipped Classroom

Scenario

I docenti sono invitati ad entrare in un regno magico noto come **FLeD Garden**. L'invito, inviato dalla stimata organizzazione **FLeDQuesters** (il team del progetto **FLeD**), rivela che all'interno del giardino si trova il potere di trasformazione dello **strumento FLeD (FleD Tool)**. Si tratta di uno strumento magico che ha il potere di trasformare le aule tradizionali in coinvolgenti contesti di apprendimento capovolto. Per accedervi, i docenti devono intraprendere un viaggio pieno di sfide gioco e scoperte incantevoli. Ma prima devono passare attraverso il Cancello Flessibile (FLeD Gate)!

- **Sfida 1: Aprire il cancello della Flessibilità (Flexible Gate)**

I docenti si riuniscono davanti al maestoso **Flexible Gate**, dove vengono accolti da un **Guardiano** portatore di enigmi (**membro del team FLeD che fornisce istruzioni - Video + Infografica**). Il Guardiano lancia la sfida ai docenti. Ad ogni docente viene fornita una serie di indizi che una volta decifrati porteranno all'apertura del cancello, rivelando il **Giardino di FLeD** (The FleD Garden è il sito web FLeD).

FASI: La sfida, è predefinita e integrata nel sito web, deve essere completata da tutti i membri del team (docenti) e si compone di due attività:

- o **A1 - “FLeD BINGO”:** data una CARTA con 16 caratteristiche individuali, ogni partecipante interagisce con gli altri per compilare una casella della cartella e trovare almeno un altro partecipante che possieda tutte queste caratteristiche. Una volta completata la casella, i docenti inviano la loro risposta.

Nota su A1: l'obiettivo è creare un momento di condivisione, esplorazione, socializzazione e legame tra i docenti partecipanti. La BINGO CARD sarà disponibile e compilabile online.

- o **A2 – “Apertura Cancello FLeD”:** dato un link/codice QR ogni partecipante risponde ad un breve sondaggio. Una volta inviato il modulo, ricevono un badge e passano alla fase successiva: l'accesso al sito FLeD completo (modelli, strumento/Tool, Scaffolding).

Nota su A2: l'obiettivo è raccogliere dati sulle idee e sulle pratiche precedenti dei docenti riguardo al Flipped Learning con un breve sondaggio online composto da 5 a 8 elementi.

- **Sfida 2: L'Esplorazione del Giardino FLeD**

All'interno del Giardino FLeD, i docenti si ritrovano circondati da una vegetazione lussureggianti, fiori vivaci e creature magiche come il **Saggio Senza Nome** (Scaffolding). Mentre percorrono i **sentieri del giardino**, trovano tre sezioni distinte: **il Percorso di feedback, l'Oasi di regolazione del Team** e **il Cortile di preparazione preliminare** (i 3 modelli FLeD). Ciascuna coppia di docenti sceglie quindi un modello da esplorare e affrontare la sfida di co-progettare uno scenario di apprendimento capovolto.

FASI: La sfida, è predefinita e integrata nel sito/strumento, deve essere completata da tutti i membri del team (docenti) e consiste in due attività:

- o **A1 - "Walk around":** ciascun docente si registra sul FLeD Tool; al momento della registrazione riceve un badge. Ora può entrare nel “giardino” ed esplorarlo. Questa esplorazione prevede la lettura, il commento e la conoscenza dei 3 modelli FLeD e l'impiego dello Scaffolding.

- o **A2 - "Scegli il tuo Angolo"**: i docenti devono ora decidere quale angolo del giardino preferiscono: il **Percorso di Feedback, l'Oasi di Regolazione del Team** e il **Cortile di Preparazione preliminare** (il modello che desiderano implementare in un contesto reale) e inviare la loro scelta. Dopo aver completato l'attività, ricevono un badge.

Nota su A2: lo strumento FLeD dovrebbe includere un dispositivo decisionale.

- **Sfida 3: Riunificare il Giardino FLeD**

Dopo aver acquisito informazioni dalle sezioni scelte, i docenti si riuniscono nuovamente nel **Collaborative Haven** (il **CoP virtuale FLeD**). Qui coppie di docenti si uniscono, condividendo le loro esperienze e mettendo in comune le loro conoscenze. Ora che i docenti hanno imparato a utilizzare le funzionalità dello **strumento FLeD**, ciascuna coppia di docenti abbraccia la co-progettazione di un piano di classe capovolta che integra i punti di forza dei modelli scelti. Lo **strumento FLeD** funge da guida, aiutandoli a visualizzare il loro piano e ad allinearla ai loro obiettivi educativi.

FASI: La sfida, è predefinita e integrata nel sito/strumento, deve essere completata da tutte le coppie di docenti e consiste in un'unica attività:

- o **A1 - "Flip with Me"**: ciascuna coppia di docenti si impegna nella co-progettazione dello scenario capovolta scelto, interagendo così con le risorse (impalcature e FLeD Tool) e condividendo conoscenze e aiutando altre coppie.

Nota su A1: l'obiettivo è promuovere la co-creazione e la collaborazione tra i docenti partecipanti al FLeD e il senso di appartenenza.

- **Challenge 4: Blossoming Showcase (Vetrina in fiore)**

I docenti raggiungono il **Blossoming Showcase** (la Vetrina in Fiore), un punto di incontro in cui possono mostrare le implementazioni degli scenari di classe capovolta co-progettati. Ogni coppia mette in mostra il proprio percorso

evidenziando la sinergia tra i modelli scelti e il potere di trasformazione dello **strumento FLeD**. Gli altri docenti e i **FLeDQuesters (Gli aspiranti membri FLeD)** si meravigliano delle presentazioni e celebrano la creatività e l'innovazione dimostrate. Le implementazioni più eccezionali vengono riconosciute e premiate con riconoscimenti FLeD (**un badge, un riconoscimento**).⁷

FASI: La sfida, è predefinita e integrata nel sito/strumento, deve essere completata da tutte le coppie di docenti - si compone di due attività:

- o **A1 - "My Flip":** ciascuna coppia di docenti condivide lo scenario implementativo con le altre coppie. Dopo la condivisione dello scenario, ricevono un badge.

Note on A1: lo scopo è sviluppare un senso di realizzazione e di successo nei partecipanti.

- o **A2 - "FLeD Stars":** Ogni partecipante visita la **FLeD Gallery** e osserva la creazione degli altri partecipanti. Ogni partecipante potrà commentare gli scenari e riceverà un badge dai **FLeDQuesters** per ogni commento costruttivo. Inoltre, puoi assegnare una **stella FLeD** ai tuoi **5 scenari** preferiti e vedere come si classificano sul **tabellone FLeD Garden Quest**.

Nota su A2: Le funzionalità di riconoscimento sociale incluse nel **FLeD Tool** – come “Mi piace”, “visualizzazioni” e “commenti” – offrono l’opportunità di creare un momento di riconoscimento tra i partecipanti, che può assumere la forma di una classifica in base alla visualizzazione degli scenari (attraverso il numero di Mi piace/Stelle o visualizzazioni ricevute). L’obiettivo è sviluppare la revisione tra pari, la condivisione delle conoscenze e un senso di soddisfazione nei partecipanti.

- **Sfida 5: Diventa membro della Comunità FLeD con il nostro Sondaggio**

Al termine dello scenario, gli insegnanti avranno svelato i segreti della classe capovolta nel magico Giardino FLeD (**FLeD Garden**). Dovranno ora affrontare

la sfida finale: diventare un **FLeDQuester (un membro aspirante)!** Per fare ciò, devono risolvere l'enigma finale (**FLeD Satisfaction Survey**) e diventare membri della comunità **FLeDQuest Community (FLeD Certificate)**. Una volta diventati membri stimati della comunità **FLeDQuest**, sono invitati a continuare a coltivare la crescita del giardino condividendo la loro saggezza e ispirando gli altri ad abbracciare le meraviglie della classe capovolta visitando il **rifugio collaborativo (Collaborative Haven)**. Attraverso i loro sforzi, diventano le luci guida che illuminano la strada per i futuri **FLeDQuester**, garantendo la continuità dell'apprendimento giocoso e il potere trasformativo dell'approccio della classe capovolta.

Fasi: La sfida, è predefinita e integrata nel sito/strumento, deve essere completata da tutte le coppie di docenti e si compone di due attività:

- o **A1 - "Indovinello Finale"**: ciascun docente dovrà rispondere ad un questionario di gradimento sull'esperienza FLeD. Al termine del sondaggio ottengono un certificato FLeD.

Note on A1: l'obiettivo è raccogliere il feedback dei partecipanti sull'esperienza complessiva FLeD e riconoscere la loro partecipazione e contributo.

- o **A2 - "Light the Way"**: i partecipanti sono invitati a diffondere l'esperienza FLeD tra pari e a condividere le loro conoscenze, risorse e domande nella comunità di pratica virtuale FLeD.

Nota su A2: L'obiettivo è coinvolgere i docenti partecipanti nella diffusione del progetto FLeD e del modello di apprendimento capovolta e flessibile. Ciò potrebbe essere fatto attraverso la presentazione in eventi di disseminazione o attraverso lo sviluppo di un VCoP.

1.3 Il Giardino FLeD_Infografica

Per una visualizzazione del design damificato proposto, vedere l'infografica qui sotto.

FLeD PLAYFUL DESIGN THE FLeD GARDEN

CHALLENGES

1 OPENING THE FLEXIBLE GATE

The Guardian presents the challenge

- A1 - "FLeD Bingo" - Create a bond between the participant
- A2 - "Gate Opening" - Short survey about Flipped Learning



2 EXPLORE THE FLeD GARDEN

Choose one of the three sections to explore
Co-design a Flipped learning scenario

- A1 - "Walk around" - Getting to know the 3 patterns
- A2 - "Choose a corner" - Choose the path



3 UNIFYING THE FLeD GARDEN

Having gained insights from their chosen sections,
lecturers reconvene in the Collaborative Haven (the FLeD virtual CoP)

- A1 - "Flip with Me" - Co-create with scaffolding and FLeD Tool



4 BLOSSOMING SHOWCASE

Showcase the co-designed flipped classroom scenario
implementations

- A1 - "My Flip" - Upon scenario sharing
- A2 - "FLeD Stars" - Visit the FLeD Gallery and comment



5 FLeDQUESTER MEMBERSHIP

Final challenge

- A1 - "Final Riddle" - Survey about the FLeD experience
- A2 - "Light the Way" - Share in virtual FLeD CoP



Lina Morgado | Ana Afonso | Isabel Carvalho | Maribel Pinto
UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uest.pt



2. Note Finali

Questo scenario crea fin dall'inizio un senso di intrigo e cameratismo tra i docenti. L'ambiente del giardino favorisce un'atmosfera serena e coinvolgente, consentendo ai docenti di esplorare con curiosità ed entusiasmo i modelli di apprendimento capovolto scelti. Gli elementi collaborativi e l'uso dello strumento FLeD consentono ai docenti di co-progettare piani completi di classe capovolta, dando vita a esperienze educative significative e di grande impatto.

L'obiettivo è fornire un percorso per creare un viaggio strutturato ma giocoso per i docenti potendo sperimentare così l'uso dei modelli proposti, il processo di scaffolding e lo strumento FLeD, in un ambiente collaborativo, di supporto, gratificante e ludico.

È interessante notare che la Comunità virtuale di pratica – **Collaborative Haven** – si propone come un'entità permanente e dinamica, per incoraggiare approcci progettuali più collaborativi, coinvolgenti, efficaci e sostenibili, supportati dalla condivisione di esperienze e dalle migliori pratiche messe in atto dai docenti.

Questa proposta di progettazione gamificata fa parte del Pacchetto di lavoro n°2 - Progettazione pedagogica, azione 2: a partire dall'attività 4, svilupperemo una risorsa aperta (una infografica o un video interattivo) con un design gamificato per l'uso dei modelli e dello Scaffolding da parte degli insegnanti.

3. Riferimenti bibliografici

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. Harper & Row.
- de Sousa Borges, S., Durelli, V., Reis, H. & Isotani, S.. (2014). A systematic mapping on gamification applied to education. In *Proceedings of the 29th Annual ACM Symposium on Applied Computing* (SAC '14). Association for Computing Machinery, (pp. 216–222). <https://doi.org/10.1145/2554850.2554956>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).
- Hoicka, E.; Alexander, J.; Wu, Z. & Thomsen, B.. (2018). *LEGO Play Well Report 2018*. 94. <https://cms.learningthroughplay.com/media/3oyhmaud/lego-play-well-report-2018.pdf>
- van der Meij, M.; Broerse, J. & Kupper, F.. (2017). Conceptualizing playfulness for reflection processes in responsible research and innovation contexts: a narrative literature review, *Journal of Responsible Innovation*, 4:1, 43-63, <https://doi.org/10.1080/23299460.2017.1326258>

- Websites
 - Pleiade Project: <https://pleiade-project.eu/>
 - URBACT Network Playful Paradigm: Towards a Playful and Sustainable Europe:
<https://ied.eu/blog/presentation-of-the-urbact-network-playful-paradigm/>