

**Peer assessment and gamification:
a university teaching experience
in a course of Media Education**

**Valutazione tra pari e gamification:
una esperienza di didattica universitaria
in un corso di Media Education**

*Filippo Bruni*¹

Abstract

Attention towards university teaching is growing, also as a result of the evaluation procedures aimed at the Italian university system. In this context, the experience of the course of Media Education and digital literacy activated during the degree course in Communication Sciences at the University of Molise is presented. Given the need to acquire not only knowledge but digital literacy, students were asked to create digital products using a dual methodological approach: gamification and peer evaluation. The gamification has allowed to conceive the activities of the course as a series of challenges to which to give a timely response, as documented by the blog of the course <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/>. The peer assessment allowed to increase the interactions among the students, pushing to forms of analysis and comparison that have had positive repercussions on the realized digital products. In evaluating the overall experience, despite the difficulty in interpreting the available data, the perspective of linking the gamification processes to the creation of assessment rubrics is affirmed.

Keywords: university teaching, media education, gamification, peer assessment, competency assessment.

La didattica universitaria

La didattica universitaria, e la sua valutazione, è – da tempo e a livello internazionale – oggetto di attenzione al punto da rendere disponibili, ormai da anni, guide pratiche (Seldin, 2006). Anche nel contesto italiano la didattica universitaria è stata fatto oggetto di ricerca (ad esempio Semeraro 2006), ma l'istituzione dell'Agenzia Nazionale di Valutazione del Sistema Universitario (ANVUR) e l'attivazione di procedure di valutazione relative non solo alla pro-

¹ Professore Associato di Didattica e Pedagogia speciale, Università del Molise.

duzione scientifica, ha generato una nuova sensibilità nei confronti dell'insegnamento universitario e degli approcci che esso adotta. La percezione, discutibile e criticabile alla luce di tante esperienze ormai documentate, di una impostazione della didattica universitaria in cui il ruolo centrale viene assegnato a corsi erogati tramite lezioni frontali, o comunque tramite metodologie standardizzate di scarsa efficacia e ridotta interazione, affidando a laboratori e tirocini, ove previsti, solo un compito ancillare di applicazione di conoscenze altrove apprese, rimane diffusa. Per quanto la presenza di numeri elevati di studenti e la carenza di spazi possa rendere necessario il ricorso alla lezione frontale, modalità che – per quanto tradizionale – mantiene comunque la sua efficacia, la prospettiva di una didattica che promuova l'acquisizione di competenze tramite una molteplicità di approcci metodologici rimane aperta. La pubblicazione in tempi recenti dei numeri monografici della *Rivista Scuola IaD* con gli *Atti della giornata di studi sulla didattica innovativa universitaria* (<http://rivista.scuolaiaad.it/primo-piano/miglioramento-della-didattica-universitaria-e-valutazione-della-qualita-politiche-ed-esperienze-nel-contesto-italiano#>) e di *Form@re* su *Didattica all'università: qualità, efficacia e formazione docenti* (www.fupress.net/index.php/formare/issue/view/1489) segnala un rinnovato interesse verso modalità didattiche che innovino in maniera positiva l'insegnamento in ambito universitario supportando la professionalità dei docenti (Felisatti e Serbati, 2018).

Una esperienza: un corso di Media Education e competenze digitali

Una delle sfide più interessanti, all'interno del quadro sopra delineato, è relativa all'acquisizione non di semplici conoscenze, che può essere verificata tramite prove oggettive o semi strutturate, ma di competenze. In relazione al corso di Media Education e competenze digitali, attivato all'interno del corso di laurea in scienze della comunicazione all'università del Molise, già dalla denominazione dell'insegnamento il problema si presenta in maniera evidente. Nel collegare gli obiettivi formativi dell'insegnamento a quelli del corso di laurea, le indicazioni della Scheda Unica Annuale segnalano, in relazione alla media education e alle competenze digitali, tanto conoscenze e capacità («conoscenze e capacità di analisi delle logiche, delle forme organizzative, dei linguaggi dei diversi media: stampa, cinema, radio, televisione, nuovi media informatici» Scheda SUA) quanto competenze («Competenze e abilità di base necessarie alla ideazione e realizzazione di testi e prodotti relativi a “comunicazione giornalistica (della carta stampata, dei media audiovisivi, dei nuovi media on line)» Scheda SUA). Non essendo previsto un laboratorio specificamente collegato, è emersa, sin dal primo anno in cui il corso è stato attivato nell'anno accademico 2016-2017, l'opportunità di richiedere agli studenti, ai fini del superamento dell'esame finale, anche la realizzazione di un prodotto digitale.

Due idee progettuali: gamification e valutazione tra pari

Nel lasciare ampio spazio nel concordare con gli studenti non frequentanti la produzione da realizzare, la proposta fatta agli studenti frequentanti è consistita nella realizzazione di un blog, offrendo la possibilità di una sintetica presentazione all'interno delle lezioni. Se da un lato l'attivazione di uno spazio web da gestire in autonomia scegliendo contenuti, piattaforme e modalità grafiche si mostrava sia come coinvolgente sia come una modalità valida per sviluppare e attestare, nella logica del portfolio e dell'e-portfolio (Rossi e Giannandrea, 2006), competenze digitali, dall'altro il limite subito emerso è consistito nel privilegiare in maniera pressoché esclusiva da parte degli studenti il rapporto con il docente, trascurando l'interazione con i compagni di corso. Nella successiva edizione del corso sono state introdotti due cambiamenti.

Il primo legato alla gamification. La gamification, come noto, consiste nell'uso di «game thinking and game mechanics to engage users and solve problems» (Zichermann e Cunningham, 2011, p. xii). Alcuni meccanismi ludici avrebbero potuto: incrementare la motivazione e il coinvolgimento creando un contesto ludico, definire il compito assegnato in modo puntuale e sfidante, promuovere l'interazione tra i corsisti, utilizzare criteri valutativi più precisi.

Il secondo cambiamento è consistito nell'introduzione di forme di valutazione tra pari: il prodotto da realizzare è stato presentato, in una precisa successione di fasi, in aula ed è stata chiesta una valutazione di tutti i prodotti da parte degli studenti che sono stati invitati ad attribuire, anche qui in una logica di gamification, un punteggio debitamente argomentato e condiviso a partire da una griglia di valutazione offerta dal docente.

La gestione

Creare l'ambiente

Il limite di molte pratiche di gamification consiste nel ridursi alla elementare e meccanica introduzione di meccanismi ludici come i punteggi e le classifiche (Kapp 2012, pp. 41-43). Il primo passaggio è dato quindi dal creare un contesto opportuno: il percorso va fatto percepire come una storia in cui si è coinvolti come protagonisti, sia pure in maniera emotivamente e temporalmente limitata. L'apertura di uno spazio on line come luogo in cui comunicare e definire le sfide, interagendo tra i corsisti, è stata realizzata utilizzando uno strumento per certi aspetti obsoleto come il blog, ma l'individuazione di un titolo, dal sapore ironico e frutto di una discussione in aula, ha contribuito a costruire un ambiente familiare e partecipato (Fig. 1).

Fig. 1 – Apertura del blog <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/>

ilblogcialafebbre

venerdì 27 ottobre 2017

Benvenuti!

Benvenuti! Complimenti per aver trovato un titolo così originale. Difficilmente se ne trovano di nuovi su Blogger. Questo post spero possa farvi vedere come tutto sia semplice da fare!

A breve gli altri post per proseguire il lavoro!

a ottobre 27, 2017

Nessun commento:



Equilibrare le sfide

Il passo successivo è consistito nel concordare le modalità delle sfide. A ciascun corsista, o coppia di corsisti, è stato chiesto di aprire un blog, su un argomento e su una piattaforma di propria scelta (Blogger, Wordpress, ...) fornendo solo alcune elementari indicazioni e segnalando in via preliminare quali sarebbero stati gli elementi oggetto di valutazione che avrebbero costituito le sette sfide: 1. Il titolo, 2. Il contenuto, 3. la grafica, 4. l'uso delle immagini, 5. L'uso dei video, 6. il post migliore, 7. Il miglior blog. Una volta che i blog sono stati aperti, in un apposito post ne è stato pubblicato l'elenco con i rispettivi indirizzi (<https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/2017/11/ecco-i-blog-del-corso.html>). Individuati tra i corsisti – tramite sorteggio, altro elemento ludico – tre giudici con il compito di redigere la graduatoria, è stato pubblicato il post con la prima sfida:

Fig. 2 – La prima sfida <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/2017/11/prima-sfida-il-titolo.html>

mercoledì 22 novembre 2017

Prima sfida: il titolo

Iniziamo con l'analisi del titolo. E' il primo elemento che si legge/vede. Il titolo deve essere intrigante e coinvolgente, eventualmente con un sottotitolo, graficamente (colore, dimensioni, leggibilità...) ben pensato, coerente con il contenuto del blog.

Quali pensate siano meglio realizzati?

Ciascun blog (a prescindere che l'autore sia uno o una coppia) può segnalare fino a 5 blog, argomentando le sue scelte.

Ai primi 5 blog che avranno raccolto il maggior numero di segnalazioni andranno 5 punti.

Scadenza per l'inserimento delle segnalazioni: lunedì 27 novembre.

Può andare?

Potete iniziare da ora: attenzione vi prego, per facilitare il lavoro dei giudici, di usare un singolo commento per ogni singola segnalazione, indicando almeno il numero del blog e segnalando il numero del blog di cui si è autori, argomentando la propria scelta.

a novembre 22, 2017 111 commenti:       

L'utilizzo della valutazione tra pari favorisce positive forme di apprendimento autoregolato (Nicol e MacFarlane-Dick, 2006) e di autoriflessione (Poon *et al.*, 2009), ma può implicare, soprattutto se abbinato a tecniche di gamification, rischi evidenti. Il primo rischio è dato dal fatto che i rapporti di amicizia in un contesto competitivo possano trasformare auspicati meccanismi di feedback in forme di condivisione di stati emotivi tipici di tante esperienze nei social network. Un secondo rischio consiste nella possibilità che la dimensione competitiva non supporti la dimensione cognitiva ma la sovrasti rendendola secondaria. Sono stati individuati quattro tipologie di profili di giocatori: l'*explorer* che fa prevalere la dimensione esplorativa e conoscitiva, l'*achiever* che si pone come obiettivo la vittoria indipendentemente dalle altre variabili, il *socializer* che privilegia le interazioni sociali e il *killer* che oltre a considerare centrale la vittoria ama vedere l'altrui sconfitta (Zichermann e Cunningham, 2011). La presenza di corsisti profili di tipo *achiever* e *killer*, per quanto quest'ultimo sia statisticamente raro, può portare, soprattutto se la dimensione competitiva viene fortemente accentuata, non solo a privilegiare logiche di ricerca del consenso a scapito dell'apprendimento ma anche all'instaurarsi di un clima complessivo inadeguato.

Per contenere il primo rischio, sono stati utilizzati due accorgimenti: in primo luogo è stata fornita nel post, in maniera informale, una griglia con una serie di

elementi da prendere in considerazione nell'operare la propria valutazione, in secondo luogo è stato chiesto di formulare e pubblicare una sia pur breve argomentazione, che ha costituito un feedback per l'autore del blog esaminato. In relazione al secondo rischio, l'opzione scelta è stata quella di smussare approcci fortemente competitivi. Innanzitutto si è prestata la massima attenzione ad un utilizzo di termini che, pur creando un clima di sfida, non la accentuassero eccessivamente: piuttosto che di attribuzione di voti o di valutazione si è preferito usare il termine segnalazione, in qualche modo più neutro. In secondo luogo è stata data la possibilità di effettuare cinque segnalazioni, attribuendo un punteggio ai primi cinque blog. Visto il numero delle sfide è risultata evidente la possibilità di una alta probabilità di poter conseguire posizioni utili. I commenti pubblicati hanno recepito, sia pure con argomentazioni sintetiche, l'impostazione suggerita (Fig. 3).

Fig. 3 – I commenti alla prima sfida <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/2017/11/prima-sfida-il-titolo.html#comment-form>



a novembre 22, 2017  

111 commenti:

 **#LightsOff** 22 novembre 2017 11:17
Il mio primo voto per il miglior titolo va a:
"Jukebox" (n.9), la motivazione è perchè è un titolo molto attinente, originale e che riporta indietro nel tempo quando la musica veniva appunto trasmessa dai jukebox.
Alessia Lacerenza - #Lightsoff (n.1)
[Rispondi](#) [Elimina](#)

 **Micaela Parcesepe** 22 novembre 2017 12:50
Il nostro voto per il miglior titolo va a:
"Cakeandchocolate" (n.6), la motivazione è che il titolo ci ha incuriosito parecchio dato che siamo amanti del cioccolato ed ha attirato la nostra attenzione. Davvero un bel blog!
Micaela Parcesepe e Nicoletta Caporicci #backtonovanta (n.17)
[Rispondi](#) [Elimina](#)

 **Jukebox** 22 novembre 2017 13:56
Il mio primo voto va a #LightsOff (n.1) . La motivazione è che trovo il titolo molto originale e soprattutto coerente con il tema perché mi fa immaginare di essere in un cinema vero e proprio. Mi piace anche l'idea di aver inserito un hashtag iniziale per rendere tutto più "moderno".
Valeria Caruso - Jukebox (n.9)
[Rispondi](#) [Elimina](#)

Sempre rimanendo in una logica di gamification, occorre fornire un giusto ritmo alle sfide. La nozione di flusso, come situazione intermedia tra la noia e l'eccesso di ansietà, è stata da tempo segnalata come fondamentale (Csíkszentmihályi, 1991). Tendenzialmente ad ogni sfida seguiva almeno una settimana di tempo per realizzare quanto richiesto. Gli specifici aspetti di ciascuna sfida sono stati discussi e negoziati in presenza durante le lezioni del corso, pubblicati on line, permettendo nella successiva lezione una presentazione ed un confronto su quanto realizzato. In tal modo, riprendendo la tradizione delle modalità blended dell'e-learning, ci si è mossi nella direzione del modello offerto dai giochi a realtà alternata (*Alternated Reality Games*, ARG) (McGonigal, 2011) con un uso delle tecnologie digitali il più possibile ancorato e coerente con la strategia didattica.

Graduatorie e valutazione finale

Uno dei meccanismi ludici più utilizzati nell'ambito della gamification è dato dalle classifiche. In relazione al corso la scelta effettuata è stata quella di non pubblicare on line la classifica. La pubblicazione avrebbe sottolineato la dimensione competitiva già di fatto ampiamente presente. Si è preferito condividerla in modo del tutto informale lasciandone la gestione agli studenti sorteggiati come giudici e segnalando la disponibilità del docente ad intervenire solo in caso di contestazioni.

Ad integrazione delle attività legate alle sfide, sono state segnalate anche altre modalità per incrementare il punteggio raggiunto. Un esempio è dato dalla partecipazione a seminari e conferenze (Fig. 4). Tali modalità da un lato sono state incentivate con forme specifiche di premialità, dall'altro, rimanendo rigorosamente opzionali, non hanno sovraccaricato l'aspetto agonistico.

Fig. 4 – Attività opzionali <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/2017/11/punti-extra-lincontro-con-il-prof.html>

mercoledì 29 novembre 2017

Punti extra! L'incontro con il prof. Canevaro

L'avevo promesso e non posso certo tirarmi indietro: avevo caldeggiato la partecipazione all'incontro con il prof. Canevaro dell'Università di Bologna. Il tema del rapporto tra tecnologie disabilità è di grande interesse e il prof. Canevaro, pur non affrontando direttamente il tema ha dato spunti importanti.

Tre (3) punti a tutti coloro che hanno partecipato.

Al termine delle sfide, nel post finale (Fig. 5), è stata sottolineata la dimensione strumentale dei meccanismi e delle strategie ludiche introdotte. La sfida finale aveva come finalità quella di far riconsiderare tutto quanto era stato prodotto da ciascun studente all'interno del corso, attivando una fase di riflessione e di sintesi finale sottolineando come gli aspetti competitivi fossero strumentali all'apprendimento e all'interazione.

Facendo riferimento alle modalità di verifica degli apprendimenti del corso, dichiarate nell'apposita scheda pubblicata on line, sono stati presentati i criteri di conversione dei punti conseguiti in trentesimi, facendo quindi pesare in modo trasparente l'utilizzo della gamification nella definizione del voto. In tal senso è anche stato specificato il voto massimo per i due elementi da valutare: le conoscenze e il prodotto digitale in relazione alle competenze.

Fig. 5 – La sfida finale <https://ilblogcialafebbre.blogspot.com/2018/01/settima-e-ultima-sfida.html>

venerdì 12 gennaio 2018

Settima e ultima sfida!

Settima e ultima sfida: quale è, a vostro avviso, il miglior blog tra quelli realizzati in relazione al corso? Abbiamo fino ad ora ragionato per lo più in maniera analitica: miglior video, migliore immagine... Ora è tempo di fare sintesi. Può essere anche una occasione per dare un'ultimo sguardo a tutto quello che avete realizzato. In realtà, permettetemi di dirlo sin da ora, siete in qualche modo tutti vincitori per aver retto il "ritmo" di sfide che credo siano inusuali nei corsi universitari. E il sistema a me piace perché mi sembra che vi spinga sia a fare in modo migliore sia a conoscervi e confrontarvi.

Le regole sono sempre le stesse: ciascun blog (a prescindere che l'autore sia uno o una coppia) può segnalare fino a 5 blog, argomentando le sue scelte. Ai primi 5 blog che avranno raccolto il maggior numero di segnalazioni andranno 5 punti.

Scadenza per l'inserimento delle segnalazioni: mercoledì 17 gennaio alle ore 24. Anche in questa occasione, se serve più tempo fatemelo sapere.

a gennaio 12, 2018      

Conclusioni e prospettive

In sede di conclusioni la prima questione da affrontare è la valutazione degli apprendimenti: si tratta di accertare se l'introduzione degli elementi di gamification e di valutazione tra pari abbia migliorato il livello di apprendimento

degli studenti. Il rischio degli approcci ludici, come per la multimedialità, consiste nel generare forme emotive e gratificanti di coinvolgimento senza generare necessariamente apprendimento. L'unico dato oggettivo disponibile offre una indicazione paradossale. Nel primo appello la media dei voti ottenuti è stata di 27 trentesimi. Nel precedente anno in cui l'organizzazione del corso aveva seguito le modalità tradizionali, sempre nel primo appello, la media dei voti è stata di 29 trentesimi. Fermandosi a questo elemento andrebbe rilevato un abbassamento, per quanto lieve, del livello di apprendimento raggiunto. La comparazione tra i due gruppi ha ovviamente dei limiti: per quanto il gruppo degli studenti presentatisi al primo appello sia quantitativamente simile (23 nell'anno accademico 2016-2017, 21 nel successivo) e composto principalmente da frequentanti, costituisce di fatto un campione ristretto e con una serie di elementi eterogenei (presenza/assenza di studenti Erasmus, di studenti adulti, di studenti lavoratori...). Il comprensibile tentativo di adottare forme di *experimental comparison*, confrontando i livelli finali di apprendimento tra un gruppo in cui si sperimenta l'innovazione e un gruppo in cui si utilizzano mezzi tradizionali (Mayer, 2014), incontra una forte difficoltà legata alla individuazione delle possibili varianti (come ad esempio quelle legate agli stili di gioco) che differenziano in modo marcato i contesti (Bruni, 2015).

Del resto, ed è questa l'ipotesi che si propone, l'introduzione degli elementi di gamification e della valutazione tra pari ha modificato gli obiettivi formativi e le modalità di apprendimento. L'utilizzo di tecnologie della conoscenza e di metodologie didattiche modellano quanto viene appreso, modificando le modalità di apprendimento: ciò che viene appreso è influenzato dagli strumenti di insegnamento adottati (Laurillard, 2012). La richiesta di realizzare una generica produzione digitale è stata sostituita dalla richiesta della realizzazione di un prodotto con specifiche caratteristiche dettagliatamente indicate. Le sette sfide hanno indicato, sia pure in forma ludica, le precise modalità da seguire. Similmente, rispetto ai non frequentanti e agli studenti della precedente edizione del corso, il compito di valutare le altrui produzioni ha costituito una ulteriore attività che ha implicato un esercizio di analisi e confronto. Nonostante gli obiettivi formativi siano formalmente rimasti identici nelle due edizioni del corso, di fatto, introducendo alcuni elementi di gamification e valutazione tra pari, il livello degli obiettivi si è innalzato ed arricchito, richiedendo un maggiore impegno, forme di partecipazione più attive, rispetto puntuale di scadenze evidenziate dalle procedure on line.

Una seconda questione, in relazione a cui non sono utilizzati strumenti di valutazione, è la *customer satisfaction*. In prospettiva è una dimensione da indagare nelle prossime edizioni del corso: la frequenza regolare, il rispetto delle consegne, del resto concordate a lezione, la partecipazione attiva sono solo segnali che in prospettiva andrebbero approfonditi per comprendere se legati semplicemente alla introduzione di novità o alla individuazione di modalità di insegnamento effettivamente più coinvolgenti.

Alla luce di quanto detto le prospettive che si aprono sono legate ad individuare forme di progettazione e di valutazione ancora più consone ad obiettivi formativi costituiti da competenze. Le sfide e la loro puntuale definizione hanno, da un lato, reso trasparenti le modalità di valutazione e dall'altro, essendo state concordate e preventivamente comunicate, hanno svolto sia una funzione motivante sia una funzione di guida nella realizzazione dei prodotti. Sempre nella logica del portfolio, andrebbe sviluppato il rapporto tra la formulazione delle sfide e la realizzazione di rubriche di competenza (Castoldi, 2016, pp. 94-97). Meccanismi ludici, come i punteggi e le sfide, possono intrecciarsi con gli elementi della rubrica, come i livelli, rafforzando il legame tra una più attenta valutazione e forme di maggiore motivazione e coinvolgimento da parte di chi apprende.

Riferimenti bibliografici

- Bruni F. (2015), Observations on the perspectives and limits of the evidence-based approach in the evaluation of gamification processes. *REM - Research on Education and Media*, 7: 42-47. DOI: 10.1515/rem-2015-0015
- Castoldi M. (2016). *Valutare e certificare le competenze*. Roma: Carocci.
- Csikszentmihályi M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper.
- Felisatti E., Serbati A. (2018). *Preparare alla professionalità docente e innovare la didattica universitaria*. Milano: FrancoAngeli.
- Kapp K.M. (2012). *The gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Laurillard, D., *Teaching as a Design Science. Building Pedagogical patterns for Learning and Technology*. London: Routledge.
- Mayer, R.E. (2014). *Computer games learning*. Cambridge-London: MIT Press.
- McGonigal J. (2011). *Reality is broken: How games make us better and they can change the world*. New York: Penguin Press.
- Nicol D., MacFarlane-Dick D. (2006). Formative assessment and selfregulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education*, 2: 199-218. DOI 10.1080/03075070600572090
- Poon, W., McNaught, C., Lam, P., Kwan, H.S. (2009). Improving assessment methods in university science education with negotiated self-and peer-assessment. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 3: 331-346. DOI 10.1080/09695940903319729
- Rossi P.G., Giannandrea L. (2006). *Che cos'è l'e-portfolio*. Roma: Carocci.
- Seldin P. (2006), *Evaluating faculty performance. A practical guide to assessing teaching, research and service*. San Francisco: Jossey Bass.
- Semeraro R., a cura di (2006). *Valutazione e qualità della didattica universitaria: le prospettive nazionali e internazionali*. Milano: FrancoAngeli.
- Zichermann G., Cunningham C. (2011). *Gamification by design*. Sebastopol: O'Reilly.