



@GiadaMartemucci

8 febbraio 2017

# Evoquest, quando lo studio diventa un'avventura

Scritto da **Giada Martemucci**

Tag: [evoquest](#), [sabina maraffi](#), [scienza](#), [turismo](#)

**Evoquest** è un progetto per l'apprendimento delle scienze ideato dalla professoressa Sabina Maraffi docente di scienze Naturali, chimica e geografia generale, turistica ed economica. Si tratta di un vero e proprio gioco finalizzato all'apprendimento interattivo e collettivo delle scienze.

E' strutturato come un gioco di ruolo, ma al posto di soldati, maghi o principesse, i ragazzi possono impersonare geologi, chimici, fisici, vulcanologi o anche storici e traduttori. Scelto il personaggio inizia l'avventura. Abbiamo incontrato Sabina Maraffi e le abbiamo chiesto di raccontarci come Evoquest sta innovando le metodologie di insegnamento e come è riuscito a migliorare l'apprendimento dei ragazzi.

## Professoressa Maraffi, come mai ha scelto di utilizzare un gioco per aiutare i ragazzi a studiare?

L'idea del gioco è nata un po' per caso. Con l'introduzione delle attuali riforme e delle nuove tecnologie per la didattica noi docenti ci siamo trovati in difficoltà. La maggior parte dei docenti non era abbastanza preparata a questi cambiamenti. L'Europa ci spingeva a incrementare la preparazione in scienze dei nostri alunni, e ad utilizzare la lingua inglese. **Avevamo bisogno di creare qualche cosa che potesse far apprendere le scienze anche in lingua inglese** e dare ai docenti e agli alunni un pochino di competenza interdisciplinare. Il gioco è nato tra il 2014 e il 2015: ho inventato un percorso fatto di storie e avventure, adatto alle competenze tecnologiche dei ragazzi. Ho presentato gioco anche in contesti internazionali (Edu Conference ICEILT di Granada 2015, AGU Conference Vienna 2015), l'Università di Camerino si è interessata al mio progetto e mi ha proposto un Dottorato Internazionale in "Teaching and Learning Processes in the Earth Sciences Education", presso la School of Advanced Studies dell'Università di Camerino, in particolare la School of science and Technology (diretta dal Prof. Mike Carrol), Geology Division, sotto la supervisione della prof.ssa Eleonora Paris. Grazie all'Università di Camerino ho la possibilità di **ampliare il contesto applicativo della mia innovazione didattica, effettuare una rigorosa sperimentazione e divulgare i risultati della mia ricerca in più di 10 Convegni Internazionali, con 19 pubblicazioni Internazionali sul Progetto EvoQuest.**

## Creare un Software per la scuola non deve essere stato semplice...

Sono stata aiutata dalla azienda E-voluzione che ha sviluppato un software ad hoc: ha saputo rendere semplice e adatto per la scuola il mio progetto di storytelling interdisciplinare. Ho superato un passo alla volta tutte le difficoltà tecniche presenti nelle scuole: il sistema consente l'interazione tra gli studenti e il gioco attraverso una rete locale che prescinde dalla presenza della rete internet o di un wifi nella scuola.

**Il gioco funziona in cloud ed è semplicissimo da usare: i docenti devono solo creare una storia e il gioco può iniziare.**

## Cosa raccontano queste “storie”

Nel mio gioco la narrazione segue quella dei più classici giochi di ruolo: i ragazzi scelgono un personaggio poi vengono poste una serie di domande inerenti al percorso che scelgono a seconda dell'ambientazione. Abbiamo creato un percorso focalizzato sulla zona vulcanica dei Campi Flegrei in Campania. In questo percorso sono previste domande di vulcanologia, di geologia o la decodifica di testi di Plinio che descriveva l'eruzione del Vesuvio. I ragazzi leggono o ascoltano testi descrittivi che trattano materie diverse e incrociano fatti storici: per poter andare avanti nel gioco bisogna capire quello che i testi raccontano. **Ma oltre ai testi vengono utilizzati più canali di comunicazione in modo tale che il gioco sia fruibile anche da parte di ragazzi con disabilità fisiche o cognitive.** EvoQuest supera l'individualismo dei giochi al computer: le scelte fatte durante il percorso sono individuali, ma i ragazzi giocano assieme. Abbiamo creato anche una storia sull'astronomia, realizzata assieme all'università di Perth in Australia che si occupa della valutazione e del recupero della cultura degli aborigeni. La loro cultura è legata moltissimo allo studio delle costellazioni e dell'emisfero australe a noi sconosciuto. In questo modo riusciamo a trattare discipline come l'etnografia, l'astronomia, la fisica, la chimica, la storia e la psicologia.

## Come si concludono queste avventure?

La fine del gioco è sempre una sorpresa: le avventure possono essere tutte diverse. I giochi hanno sempre conclusioni diverse secondo le scelte che fanno i ragazzi. Anche se non nasce con questo scopo **è possibile utilizzare il gioco anche come strumento di valutazione.** Ad avventura finita, quando i ragazzi hanno risposto a tutte le domande previste, è possibile valutare non la conoscenza nozionistica delle materie ma le reali competenze dei ragazzi.

## Come hanno risposto gli alunni alla sua proposta?

Il gioco era stato pensato per i ragazzi delle superiori, soprattutto per quelli dell'ultimo anno. I ragazzi ne sono stati entusiasti ma **la sorpresa è stata scoprire la stessa reazione positiva anche in contesti che non avevo immaginato. Abbiamo sperimentato il gioco anche con i bambini delle scuole elementari**, la storia in quel caso era veicolata da disegni: il risultato è stato eccellente. L'esperienza più bella è stata quella con alcune classi di quartieri difficili, gli stessi docenti mi sconsigliavano di proporre il gioco convinti che non avrei ottenuto alcun risultato...non è stato così! Abbiamo avuto un successo che nessuno si aspettava **Il gioco ha successo perché in realtà usiamo il linguaggio che i ragazzi conoscono meglio: quello di internet e quello del gioco**. Tutti quelli che lo hanno provato hanno chiesto di ripetere l'esperienza.

## EvoQuest fa imparare divertendosi: perché l'edutainment è così efficace?

Riengo che sia efficace innanzitutto per **l'apprendimento collaborativo**. Dal punto di vista pedagogico questo sistema consente ai ragazzi di mettersi in gioco senza il timore del giudizio perché il sistema garantisce l'anonimato. I feedback che ricevono sono puramente educativi. **I ragazzi sono liberi di sbagliare**. Ciò consente una piena inclusione soprattutto ai ragazzi che hanno bisogni educativi speciali. L'educazione attraverso il gioco riesce a superare molti limiti, **il mio obiettivo è l'apprendimento indipendentemente dalle prestazioni**. Senza i miei ragazzi non sarebbe nato niente di tutto ciò, grazie a loro io lavoro divertendomi!

## EvoQuest rappresenta una vera e propria rivoluzione nell'insegnamento.

### In quali altri ambiti può essere usato?

Sicuramente **il turismo può essere un ambito in cui raggiungere grandi risultati**. Stiamo lavorando ad un percorso per le Grotte di Pertosa. Attraverso il gioco vorremmo dare ai turisti la possibilità di vivere un'avventura per imparare di più sui luoghi che visiteranno a breve.

Ringraziamo la professoressa Maraffi sperando di poter provare quanto prima uno dei suoi giochi!