

GUIDA PER CHI CONDUCE

La vita non è una side quest

Una giornata vissuta dentro un'app che trasforma tutto in punti, serie e classifiche. Si gioca dal telefono, e alla fine si guarda la stessa giornata dall'altra parte.

Per chi	Versione ragazzi: adolescenti dai 14 anni. Versione adulti: genitori, educatori e insegnanti.
Durata	Circa 20 minuti per i ragazzi e 25 per gli adulti, più 20-30 minuti per parlarne.
Serve	Un telefono per ciascuno e, se possibile, le cuffie. Meglio aprire il gioco a tutta pagina.
Personalizzazione	Il gioco chiama per nome chi gioca. Nella versione adulti si sceglie se viverla da genitore, da educatore o da insegnante.
Costo	Gratuito.
Dati	Il gioco non salva e non invia nulla, nemmeno quello che si scrive nell'ultima schermata.

Di cosa si tratta

Missioni del giorno, serie da non interrompere, forzieri che scadono, classifiche con gli amici. Le app che usiamo ogni giorno prendono in prestito le regole dei videogiochi per tenerci dentro. E funziona.

In questa attività si vive una giornata intera dentro una di queste app: **DAYQUEST** nella versione ragazzi, **MOMENTUM** in quella adulti. Intanto, ai bordi dello schermo, la vita continua: un amico che scrive alle 7:30, il vocale della nonna, una ragazza che bussa alla porta la sera tardi. Ogni scelta vale punti, oppure no.

A fine giornata il gioco si rovescia: è l'app stessa a raccontare cosa ha fatto a chi giocava, uno per uno, i meccanismi che ha usato. Poi le parole del gioco che usiamo nella vita di tutti i giorni, e un'ultima richiesta: raccontare un momento della propria giornata vera, senza punti.

Nasce dalla mia tesi sul rapporto tra ragazzi, relazioni e tecnologia, e guarda alla gamificazione non solo nelle app, ma anche nel linguaggio di tutti i giorni e nelle liste di cose da fare in stile videogiochi.



Obiettivi

- Riconoscere i meccanismi di gioco nelle app di tutti i giorni: punti, serie, livelli, classifiche, premi a sorpresa.
- Accorgersi di cosa quei meccanismi ci spingono a fare, e di cosa ci fanno lasciare indietro.
- Riflettere sulla produttività misurata: quando contare passi, minuti e missioni aiuta, e quando prende il posto di ciò che conta.
- Per gli adulti: chiedersi cosa insegnano i sistemi a punti e le classifiche che usiamo con figli, studenti e ragazzi.
- Parlarne insieme partendo da un'esperienza vissuta, non da una lezione.

Come funziona

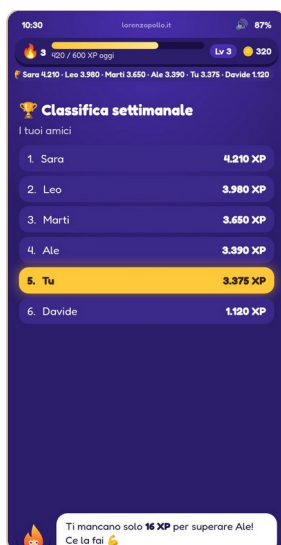
La giornata

Ragazzi	07:30 il risveglio · 08:10 verso scuola · 10:30 l'intervallo · 13:30 il pranzo · 15:30 i compiti · 18:00 il pomeriggio libero · 19:45 la cena · 21:45 il culmine · 23:00 il rovesciamento
Adulti	06:45 il risveglio · la mattina · 10:30 il lavoro · 13:15 la pausa · 16:30 il gioco lo usi tu · 18:30 il parcheggio · 20:30 la cena · 22:15 il culmine · 23:30 il rovesciamento
Il finale	Cosa ti ho fatto oggi: l'app elenca i meccanismi usati, con quello che è successo in partita ed esempi fuori dal gioco. Le parole del gioco: espressioni come "fare level up" o "vincere la giornata", con cosa mettono in luce e cosa lasciano fuori. Riscrivere senza punti: raccontare un momento di oggi, senza numeri, livelli o missioni.

Versione ragazzi: DAYQUEST



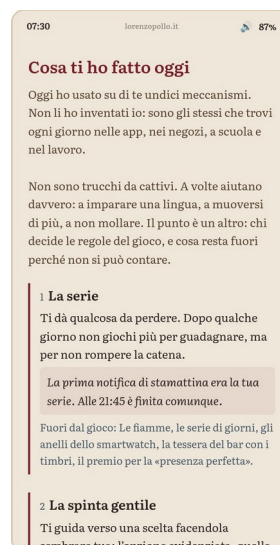
07:30: la serie di DAYQUEST e Giacomo che scrive «ci sei?».



La classifica settimanale con gli amici.



21:45: Giacomo chiama mentre il forziere sta per scadere.



«Cosa ti ho fatto oggi»: l'app racconta i suoi meccanismi.

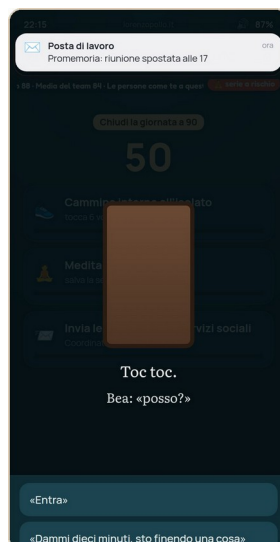
Versione adulti: MOMENTUM



06:45: punteggio del sonno, serie di meditazione, posta di lavoro.



16:30: un sistema a punti da usare con i ragazzi.



22:15: Bea bussa alla porta. «Posso?»



Le parole del gioco nel lavoro e nella vita adulta.

I meccanismi che il gioco svela

Sono gli stessi nelle due versioni; la versione adulti ne aggiunge uno. Conoscerli prima ti aiuta a guidare il confronto.

La serie	Dà qualcosa da perdere: dopo un po' non si gioca più per guadagnare, ma per non rompere la catena.
La spinta gentile	Guida verso una scelta facendola sembrare propria: l'opzione evidenziata, «scelto dal 74%».
Le missioni	Trasformano la giornata in una lista: quello che non c'è smette di sembrare importante.
La velocità	Premia chi risponde subito. La lentezza diventa un difetto, anche quando è attenzione.
La classifica	Confronta continuamente con gli altri: non conta quanto hai fatto, ma quanti hai superato.
L'urgenza	Mette un orologio su una scelta. Con poco tempo si pensa meno.
Il completamento	Mostra quanto manca alla fine: una cosa incompleta dà fastidio, e si continua per chiuderla.
La ricompensa a sorpresa	Non sai mai cosa uscirà: è l'incertezza a far riprovare.
Le monete / i punti	Una valuta finta (ragazzi) o un numero (adulti) al posto di quello che le cose costano e valgono davvero.
Il vuoto vietato	Non lascia mai senza niente da fare. Anche il riposo diventa un'attività da misurare.
Le domande gentili	All'inizio chiede chi sei, con tono simpatico; poi usa le risposte per sembrare fatta su misura.
Solo adulti	Quando il gioco lo usiamo noi: punti, tabelle con gli adesivi, livelli e classifiche che gli adulti usano con bambini e ragazzi, a casa, a scuola, nei servizi.

Istruzioni passo passo

Prima

- Gioca entrambe le versioni da solo, fino alla fine. Il rovesciamento finale funziona solo se chi conduce non lo anticipa.
- Chiedi di mettere i telefoni in modalità **non disturbare**: le notifiche vere si confondono con quelle del gioco.

- Invita a usare le cuffie e ad aprire il gioco a tutta pagina.
- Presenta l'attività in poche parole: «Vivrete una giornata dentro un'app. Giocate come giochereste davvero.» Non spiegare di più.

Durante

- Si inizia tutti insieme e si gioca in silenzio, ognuno per sé.
- Non commentare e non rispondere a domande sul "come si vince".
- Chi finisce prima resta sull'ultima schermata, "Riscrivere senza punti", e scrive il suo momento.

Dopo: il confronto (20-30 minuti)

- **Parti da quello che si è provato:** «Cosa avete sentito quando la serie stava per scadere? E quando avete capito cosa stava succedendo?»
- **Poi i meccanismi:** quali avete riconosciuto? Quale vi ha "preso" di più?
- **Poi la vita vera:** dove li incontrate, nelle app, a scuola, al lavoro, a casa?
- **Chiudi con "Riscrivere senza punti":** chi vuole legge il proprio momento ad alta voce.

Domande per il confronto

1. Quale notifica vi è costata più fatica ignorare?
2. Cosa avete lasciato indietro per non perdere la serie, o qualche punto?
3. Nella vostra giornata ci sono app, o abitudini, che funzionano così?
4. Quale "parola del gioco" usate anche voi? Cosa fa vedere, e cosa nasconde?
5. Cosa resta fuori, quando una giornata si misura in punti?
6. Per gli adulti: usiamo anche noi punti e classifiche con i ragazzi? Cosa ottengono, e cosa insegnano?

Consigli per la conduzione

- **Non è un'attività contro la tecnologia o i videogiochi.** Il gioco stesso lo dice: questi meccanismi a volte aiutano davvero, a imparare una lingua o a muoversi di più. Il punto è chi decide le regole, e cosa resta fuori perché non si può contare.
- **Non svelare il rovesciamento prima.** Se qualcuno lo intuisce a metà, va bene: chiedigli dopo da cosa se n'è accorto.
- **Accogli anche chi "ha vinto".** Chi ha fatto tanti punti non ha sbagliato: è un buon punto di partenza per chiedersi a cosa ha rinunciato.

- **Con un'équipe o con i genitori**, soffermati sulla scena delle 16:30 ("Il gioco lo usi tu") e sul meccanismo "Quando il gioco lo usiamo noi": i sistemi a punti con i ragazzi sono spesso un tema vivo.
- **Per proseguire:** chiedete di tenere per una settimana una lista di cose da fare senza punti né spunte, e parlatene la volta dopo.

Qualche attenzione

- Nella storia ci sono un amico in difficoltà, un ricordo di famiglia e, nella versione adulti, una ragazza che fatica. Possono toccare corde personali: lascia spazio a chi ne vuole parlare e a chi no.
- Alcuni numeri che compaiono nel gioco imitano le promesse delle app: fanno parte della finzione.
- Il gioco non raccoglie dati per chi conduce: per il confronto si parte dalla schermata finale, che ognuno può rileggere sul proprio telefono.

Dati e privacy

Il gioco chiede solo un nome, per chiamare per nome chi gioca. Non salva e non invia nulla: tutto, compreso quello che si scrive nell'ultima schermata, si cancella quando si chiude la pagina.

Dove trovarla



lorenzopollo.it/attivita-gratuite/side-quest

Inquadra il codice con la fotocamera del telefono per aprire la pagina dell'attività.

Puoi usarla gratuitamente con i tuoi ragazzi, in classe, in équipe o nel tuo servizio, citando la fonte.

Mi farebbe piacere sapere com'è andata: scrivimi a **Lorenzo@LorenzoPollo.it**.