



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

**CLMCU in Scienze della Formazione Primaria –  
Dipartimento di Scienze dell'Educazione G.M. Bertin**

**SCUOLA E UNIVERSITA' IN DIALOGO 2023-2024**

**PROGETTO FORMATIVO UNITARIO**

**Didattiche e gestione della classe in ottica inclusiva**

**Curricolo, progettazione e valutazione dall'infanzia alla scuola  
secondaria di I grado**

# Didattiche attive, game-based learning e apprendimento

Alessandro Soriani

[alessandro.Soriani@unibo.it](mailto:alessandro.Soriani@unibo.it)

# Architetture e Strategie

Le **STRATEGIE** sono dei canovacci o dei quadri di riferimento ai quali gli attori (i docenti) possono richiamarsi in modo più o meno esplicito, più o meno lineare (siamo nel campo dei metodi).

Le **ARCHITETTURE** sono delle cornici di riferimento nelle quali si possono collocare le strategie; richiamano le modalità di gestione dell'istruzione

- aiutano ad esplicitare quali strategie sono adeguate per realizzarle

# Le strategie didattiche

**Strategie:** mosse efficaci, da selezionare a partire da esperienze già collaudate -> per raggiungere lo scopo e per farlo efficacemente

Attributi di una strategia didattica:

- Essere riconoscibile
- Essere trasferibile e adattabile
- Mostrare un'utilità pratica
- Essere confermata dall'esperienza e dalla sperimentazione

<https://www.youtube.com/watch?v=U2759u2YJiU>

Recettiva (Trasmissiva)

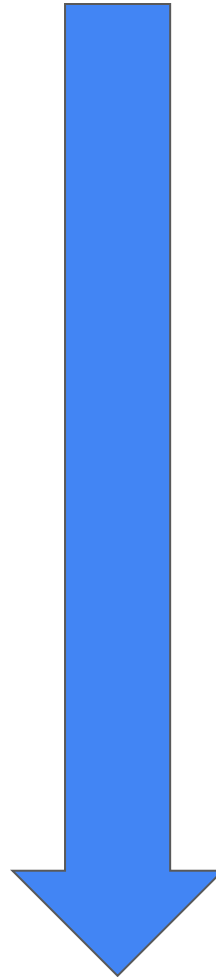
Comportamentale  
(Direttiva/Interattiva)

Simulativa

Collaborativa

Esplorativa

Metacognitiva  
Autoregolativa



Maggior controllo da parte del docente,  
Meno agency dello studente

Minor controllo da parte del docente,  
Maggior agency dello studente

## Recettiva (o trasmissiva)

L'allievo può assorbire conoscenza dalla trasmissione delle informazioni (metafora del “vaso da riempire”).

Il docente controlla il ritmo dell'esposizione;

L'interazione con l'allievo è assente (o molto ridotta).

È caratterizzata da:

1. controllo da parte del docente
2. pre-strutturazione dell'informazione
3. scarsa o nulla interazione

# Comportamentale (direttiva-interattiva)

Riguarda la costruzione di gerarchie di conoscenze muovendo dal basso. Si suddividono i contenuti in unità brevi che si collegano l'una all'altra, con frequenti interazioni e feedback da parte dell'allievo.

E' da preferire se rivolta a soggetti novizi: soggetti con maggiore esperienza possono trovare l'approccio poco motivante;

Insistere eccessivamente con questa modalità può anche limitare lo sviluppo dell'autonomia del soggetto.

È caratterizzata da

1. controllo da parte del docente
2. alta pre-strutturazione dell'informazione
3. interazione continua studente-docente
4. grande importanza del feed-back

# Simulativa

Comprende la vasta categoria dell'impiego delle simulazioni attraverso immedesimazione fisica (role playing), riflessione critica (studio di casi), anche tramite l'uso di tecnologie.

È caratterizzata da

1. controllo da parte dell'allievo
2. pre-strutturazione dell'informazione all'interno di modelli
3. Forte interazione tra allievo e modello



# Collaborativa

Riguarda il vasto mondo dell'apprendimento con interazione tra pari, includendo le varie forme di mutuo insegnamento e lavoro di gruppo.

É un'architettura trasversale a tutte

È caratterizzata da

1. controllo da parte degli allievi
2. minore pre-strutturazione di informazione e obiettivi
3. forte interazione tra pari

# Esplorativa

Riguarda tutte le attività in cui viene data all'allievo la massima libertà di azione.

Il docente fornisce solo un input aperto, ad esempio relativo all'argomento di una composizione libera, di ricerche su Internet e di attività simili.

È caratterizzata da

1. controllo da parte dell'allievo
2. pre-strutturazione dell'obiettivo, scarsa o nulla pre-strutturazione dell'informazione
3. scarsa interazione

# Metacognitiva Autoregolativa

Interventi per sviluppare negli studenti capacità di regolare autonomamente il proprio processo di apprendimento attraverso la scelta e l'utilizzo consapevole di strategie cognitive.

L'obiettivo è portare gli studenti ad imparare ad imparare.

Recettiva (Trasmissiva)	<ul style="list-style-type: none"><li>● Esposizione Classica</li><li>● Esposizione Multimodale</li></ul>
Comportamentale (Direttiva/Interattiva)	<ul style="list-style-type: none"><li>● Istruzione sequenziale interattiva</li><li>● Modellamento/Apprendistato</li><li>● Supporto al comportamento positivo</li></ul>
Simulativa	<ul style="list-style-type: none"><li>● Studio di caso</li><li>● Simulazione simbolica</li><li>● Game based learning</li><li>● Role playing/Drammatizzazione</li></ul>
Collaborativa	<ul style="list-style-type: none"><li>● Mutuo insegnamento/Peer Tutoring</li><li>● Apprendimento cooperativo</li><li>● Discussione</li></ul>
Esplorativa	<ul style="list-style-type: none"><li>● Problem Based Learning</li><li>● Metodo dei progetti</li></ul>
Metacognitiva Autoregolativa	<ul style="list-style-type: none"><li>● Supporto alla metacognizione e all'autoregolazione</li></ul>

# Architettura Simulativa

Studio di caso  
Simulazione simbolica  
Game based learning  
Role playing/Drammatizzazione

# Un piccolo momento di gioco....



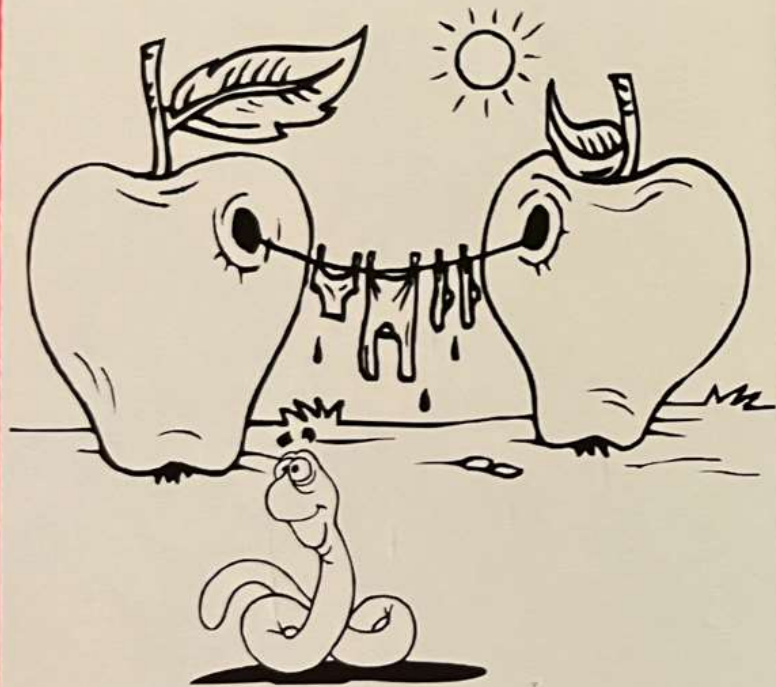
Il maestro d'opera legge come prima cosa il titolo della scena, quindi gira la clessidra. Da questo momento ha a disposizione 90 secondi per descrivere la scena agli artisti.

Il maestro d'opera deve descrivere la scena raffigurata sulla carta nel modo più preciso e rapido possibile, affinché gli artisti la possano riprodurre con esattezza. Può esprimersi nel modo in cui preferisce, senza restrizione di vocaboli, ma non può fare gesti

Gli artisti devono rappresentare fedelmente, sul primo foglio del loro blocchetto, la scena descritta dal maestro d'opera. Non possono parlare né, in generale, comunicare tra loro o con il maestro d'opera. Non è permessa alcuna domanda.

Nel momento in cui la sabbia nella clessidra è terminata, gli artisti appoggiano le loro matite sul tavolo e il maestro d'opera interrompe la sua descrizione.

Ogni disegno ha 10 elementi che dovranno essere presenti nelle copie degli artisti per ottenere punti (1 punto per ogni elemento).



Mela dolce mela

- 1 Il sole ha almeno cinque raggi.
- 2 C'è un buco in ogni mela.
- 3 Ci sono esattamente quattro indumenti ad asciugare sul filo.
- 4 Ogni mela ha un picciolo ed esattamente una foglia.
- 5 Non si vedono più di tre gocce.
- 6 Il verme ha gli occhi.
- 7 Si vede dell'erba.
- 8 La foglia della mela più vicina al lato sinistro dell'illustrazione è più grande del sole.
- 9 Si vedono le nervature delle foglie.
- 10 Il verme è più vicino alla mela di sinistra che non a quella di destra.

## Qualche domanda

- Vi siete divertite?
- Come vi siete sentite?
- È stato facile?
- Come state adesso?
- A cosa pensate sia servito questo momento di gioco?
- Riuscireste a riproporlo?



# Game based learning

**Idea di base:** impostare le attività di insegnamento con la struttura, lo spirito e le regole di un gioco per rendere divertente e motivante l'apprendimento.

- Le attività di insegnamento sono impostate con struttura, spirito e regole di un gioco (si fa leva su motivazione e divertimento nell'apprendimento).
- Importanza di sfida, curiosità, controllo e fantasia.
- Senso di semplificazione del mondo reale e di complessità crescente (proporzionata al livello di competenze del giocatore)

## Per Caillois, il gioco ...

- È libero: nessuno può essere obbligato a giocare
- È separato dalla **routine** della vita normale; ha i suoi tempi e i suoi spazi.
- È incerto: il risultato del gioco non può essere pre-determinato. Per questo, **l'intenzionalità del giocatore** è chiamata in causa.
- È **improduttivo**: non produce Nessun Guadagno.
- È governato da **regole** interne.
- Si tratta di una **finzione** che conferma ai giocatori l'esistenza di realtà immaginarie che possono essere contrapposte alla "vita reale".

# Quattro componenti del gioco.

- **agôn** (competizione, sfida),
- **alea** (casualità, rischio, gioco d'azzardo),
- **mimicry** (mimesi, gioco di ruolo, “facciamo finta che eravamo...”)
- **ilinx** (o "vertigine", l'atto di disorientarsi, la ricerca del brivido e l'assunzione di rischi)

Caillois, (1958), *Man, Play, and Games*



Agon



Alea

1

BASIC RULES

TSR™

# DUNGEONS & DRAGONS®

FANTASY ADVENTURE GAME  
BASIC RULEBOOK



© 1980 TSR Hobbies, Inc.

All Rights Reserved

DUNGEONS & DRAGONS™ is a Registered Trademark owned by TSR Hobbies, Inc.

The Original Fantasy  
Role Playing Game  
For 3 or More Adults,  
Ages 10 and Up

Mimicry





Ilinx







Agon +  
Mimicry +  
Ilinx

## Continuum

### LUDUS

Attività strutturata con  
regole esplicite

(gioco)

GAME



### PAIDIA

Attività non strutturata  
e spontanea

(giocare)

PLAY

# Definire il concetto di “gioco” è un compito complesso

"le numerose teorie sul gioco esposte in passato sono la prova evidente che il fenomeno è difficile da comprendere". (Piaget, 1962, *Play, dreams and imitation*)

“Giocare è il tentativo volontario di superare ostacoli inutili”

Suits, Bernard, (2005), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*



## Altre funzioni...

- Sviluppare competenze (« hard » e « soft skills »)
- Sviluppare apprendimenti
- Sviluppare funzioni sociali
- Sviluppare identità
- Sviluppare consapevolezza del sistema di regole (e come aggirarle)
- Sviluppare competenze etiche
- Sviluppare pensiero laterale

... ma anche,

- Interagire con pari
- riposarsi
- divertirsi
- distrarsi
- Sfogarsi (funzione catartica)
- « ammazzare » il tempo

Il giocare, a differenza del corso della vita e della sua inquieta dinamica[...], ha piuttosto il carattere di “presente” tranquillo e di un senso autonomo - sembra un'oasi di felicità, che ci arriva addosso nel deserto della nostra abituale tensione verso la felicità e della nostra ricerca tantalica.

Il gioco ci rapisce. Giocando veniamo sgravati per un momento dell'andirivieni quotidiano della vita – veniamo come trasportati su un altro pianeta, dove la vita sembra più facile, come sospesa, più felice.

Il gioco ci regala il nostro presente.

Fink, (1968), The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play





In every job that must be done, there is an element of fun.  
You find the fun and - SNAP - the job's a game!

M. Poppins - Pedagogista, bambinaia, praticamente perfetta sotto ogni aspetto.



È necessario compiere una disambiguazione



# Game-based learning

È una **strategia didattica** che utilizza i giochi per insegnare un contenuto specifico o per raggiungere un determinato obiettivo di apprendimento.

Giocando i soggetti acquisiscono, rafforzano e alimentano le loro conoscenze.

- Si concentra principalmente sullo sviluppo di conoscenze e abilità disciplinari.
- Può riguardare qualsiasi tipo di gioco (giochi di movimento, giochi da tavolo, giochi di carte, videogiochi...).
- È solitamente circoscritto nel tempo
- Ha di solito una struttura semplice
- Grande importanza alla "motivazione" del soggetto

# Gamification

È l'applicazione di meccaniche di gioco in contesti non di gioco.  
Quali meccaniche?

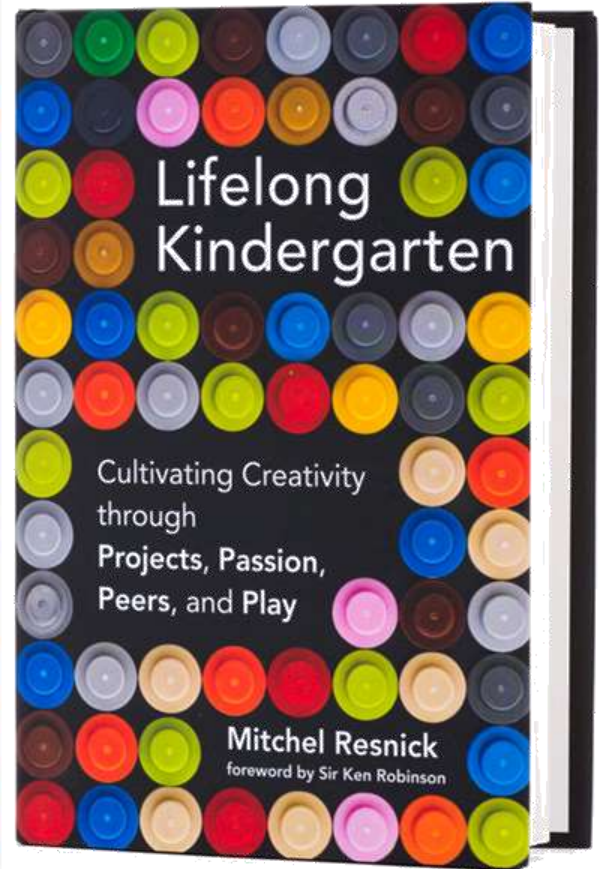
- Grafici, barre di avanzamento, punti, livelli, premi (badges), chiarimento degli obiettivi...
- Più strutturato e più complesso
- Iniziativa a lungo termine
- Dovrebbe avere un grande impatto sulla struttura del contesto
- Grande importanza alla "motivazione" del soggetto

# Rischi della Gamification

- Non sempre ben implementata
  - Ad esempio: scuole, banche, luoghi di lavoro...
- Quale motivazione?
  - Motivazione intrinseca o estrinseca?

La **motivazione intrinseca** è definita come lo svolgimento di un'attività per la sua soddisfazione intrinseca piuttosto che per qualche conseguenza separabile.

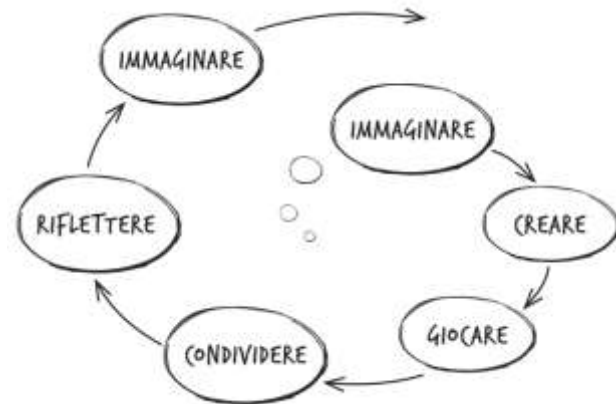
Quando la motivazione è intrinseca, una persona è spinta ad agire per il divertimento o la sfida che comporta piuttosto che per prodotti, pressioni o ricompense esterne.





Nella scuola d'infanzia di oggi i bambini passano molto più tempo con esercizi didattici e schede fonetiche che a costruire cose o dipingere con le mani: l'asilo somiglia sempre di più ai gradi scolastici successivi.

Dovrebbe essere esattamente il contrario: **è il resto della scuola (e il resto della vita) che deve diventare più simile alla scuola dell'infanzia.**







**E infine i serious games...**

# Due facce della stessa medaglia

## Edutainment

- Education + Entertainment
- Giochi considerati come strumento per produrre apprendimento senza sforzo e in maniera divertente

## Serious gaming

- Uso di giochi specificamente progettati per insegnare un particolare argomento

**Should education be funnier, or should games be more serious?**

# Importante trovare un equilibrio



Bury me, my Love, (2017), The Pixel Hunt, ARTE France, Figs



Papers, please, (2013), Lucas Pope



# Cosa rende un gioco, un «good game»?

Ci sono molti giochi progettati appositamente per coinvolgere i giocatori con **logiche di consumo e semplicistiche**.

*(I giochi servono per fare soldi, no?).*

Eppure, fortunatamente, ci sono anche giochi che toccano vette altissime in termini di qualità: c'è chi parla dei videogiochi come di una nuova forma d'arte.

**Che cosa fa di un gioco un "buon" gioco?**

Ecco alcune categorie...

# Cosa rende un gioco, «interessante»?

- Valore Autoriale
- Accessibilità
- Qualità estetica
- Interazione fra giocatori
- Gameplay
- Inclusività
- Qualità delle rappresentazioni
- Storytelling



EDUCATING FOR A VIDEO  
GAME CULTURE –  
A MAP FOR TEACHERS  
AND PARENTS



## Promuovere una cultura del videogioco significa...

- ... generare una riflessione pedagogica intorno ai videogiochi;
- ... pensare al VG come a uno strumento culturale in grado di offrire molti stimoli non solo al divertimento, ma anche alla riflessione, all'apprendimento e allo sviluppo della persona;
- ... considerare il videogioco degno di essere oggetto di studio e di un'analisi accurata e attenta delle sue caratteristiche, delle sue meccaniche e dei suoi linguaggi.

## EduTalks@Council of Europe: Video Games and Sustainable Development Goals

ONLINE | 17 OCTOBER 2023



**EduTalks@Council of Europe**  
Video games and Sustainable Development Goals

17 October  
17.00 - 18.00 CET



## Sfide e opportunità del gaming per la diffusione delle competenze digitali



# Approcci pedagogici all'uso dei VG

## Uso diretto

Utilizzo di "serious games" o di giochi che affrontano temi specifici a scopo educativo



Type: Writer, (2013), Ex Nihilo, Cosmografik, ARTE France, Novelab





Uso indiretto: utilizzare i videogiochi per stimolare l'"apprendimento tangenziale".

Questo approccio prevede l'uso di videogiochi "reali" per catturare l'attenzione degli studenti e incoraggiarli ad apprendere autonomamente.

L'apprendimento tangenziale (Floyd e Portnow) è l'idea che una certa percentuale di pubblico inizierà un processo di apprendimento in modo autonomo, se viene coinvolto da un'esperienza di intrattenimento attraverso i media.

L'obiettivo è quello di stimolare la curiosità degli studenti e di farli appassionare a un particolare argomento, rendendo più facile e incisivo l'atto di apprendimento o di scoperta auto-diretto.



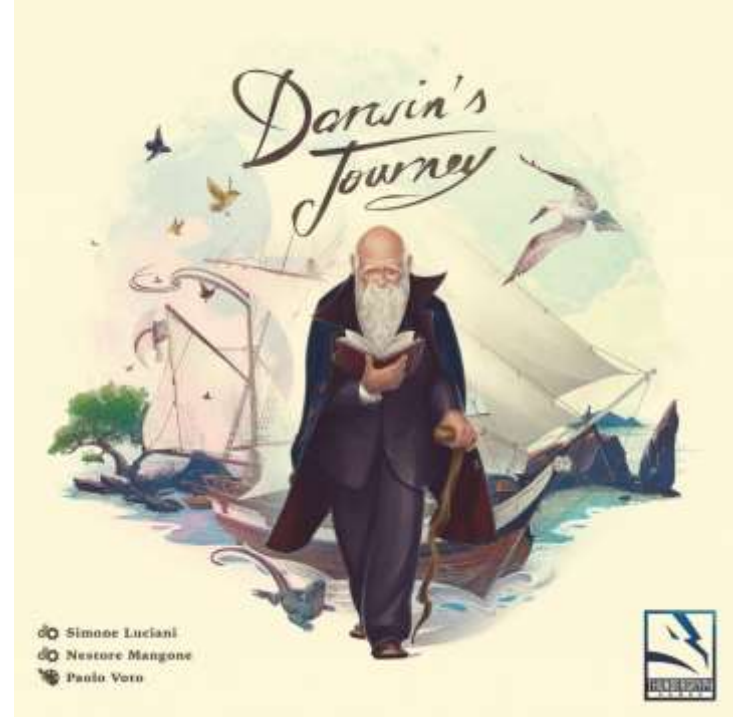
Age of Empires 4, (2020), Microsoft



Assassin's Creed : Origins, (2017), Ubisoft



Festa per Odino



Darwin's Journey

## Uso critico dei videogiochi

Uso dei videogiochi per affrontare in modo critico argomenti seri, eventi attuali o il proprio rapporto con il medium.

Lo scopo è quello di stimolare i giocatori a pensare in modo critico: un tipo di mentalità che porta le persone a riflettere, discernere, analizzare, valutare e infine ad agire responsabilmente di conseguenza.

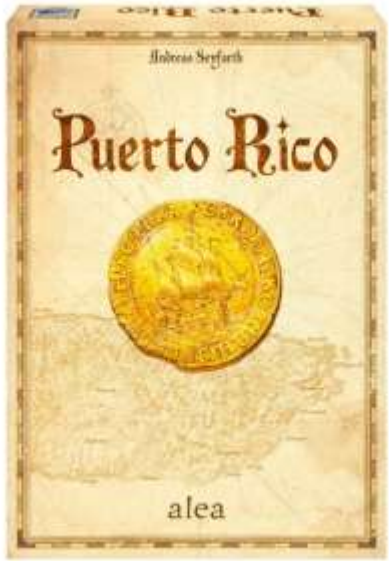


Detroit: Become Human, 2018, Quantic Dream



The Last of Us Part 2, 2020, Naughty Dog





Puerto Rico

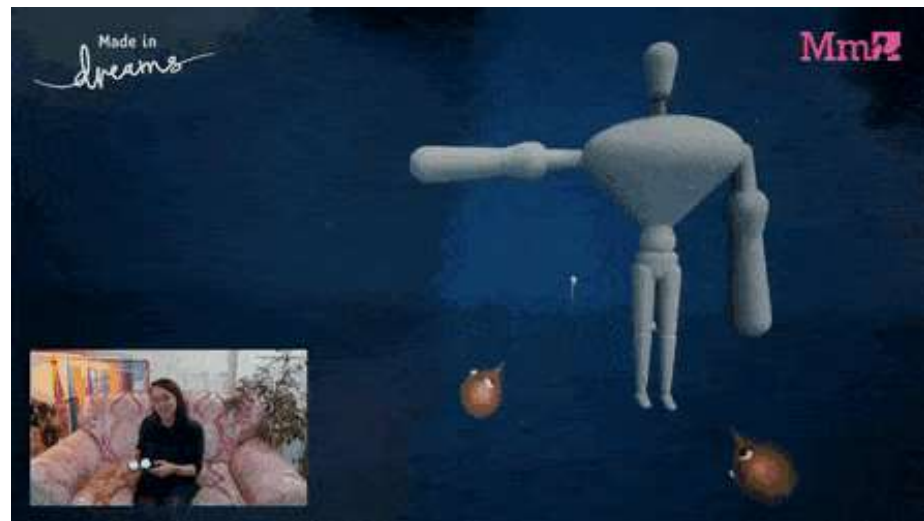


This war of mine

## Uso creativo dei videogiochi

Utilizzo di alcuni videogiochi o di alcune piattaforme (Minecraft, Dragon Quest Builders, Portal Knights e LEGO® Worlds, insieme a Roblox, Little Big Planet, The Movies o Dreams) che permettono di generare, modificare e condividere con altri giocatori contenuti di gioco come livelli, mappe, skin di avatar, oggetti e molto altro.

In alcuni degli esempi citati è persino possibile creare musica, effetti sonori, modelli 3D di oggetti e personaggi, brevi filmati e persino nuovi giochi.

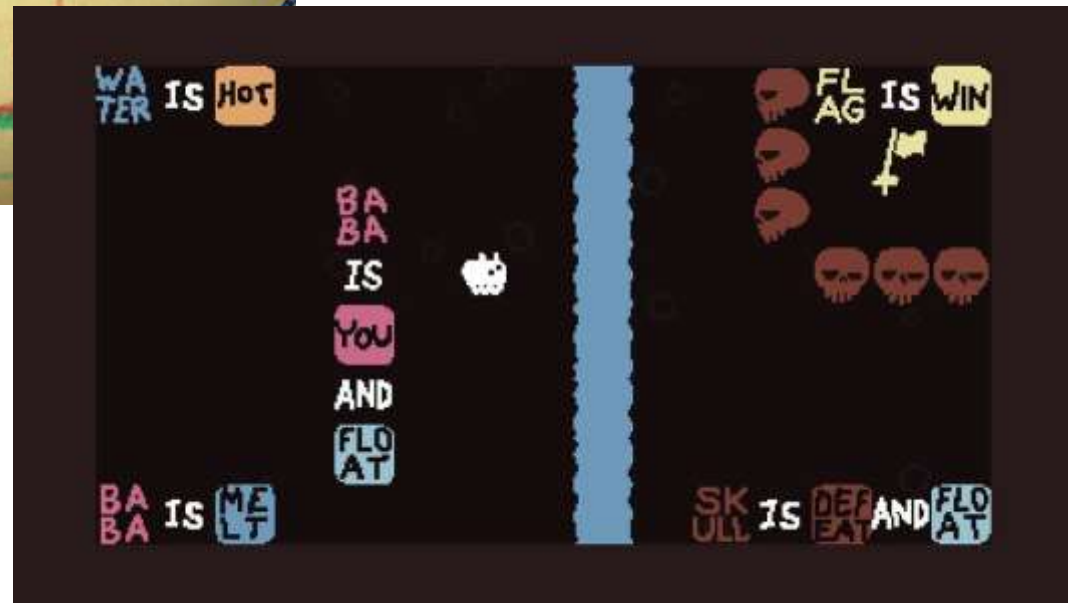
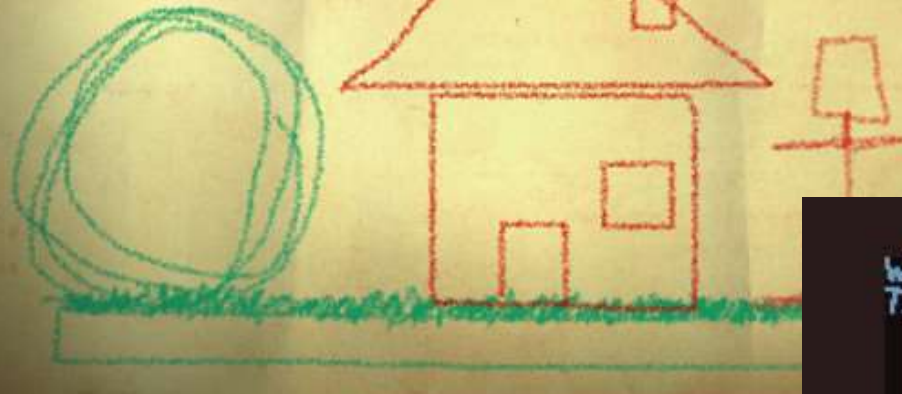


Dreams, 2020, Media Molecule

Game Builder Garage, 2021, Nintendo



# CRAYON PHYSICS DELUXE



RPG Maker



Mission Maker



Stencyl



Quest



Scratch



Roblox





# Duplik



# Un piccolo debriefing insieme!

Scegli una carta che rappresenti:

- come ti sei sentita o sentito durante questo incontro
- cosa pensi di portare nel tuo lavoro dopo questo incontro



<https://ro.pinterest.com/evamelinda11/dixit-cards/>

# Giochi da tavolo consigliati

- Unlock Kids - [https://www.asmodee.it/giochi\\_unlock\\_kids.php](https://www.asmodee.it/giochi_unlock_kids.php)
- Dixit - [https://www.asmodee.it/giochi\\_dixit.php](https://www.asmodee.it/giochi_dixit.php)
- Il mio primo frutteto (casa editrice Haba) - <https://www.amazon.it/HABA-4655-frutteto-importato-Germania/dp/B001P4ZACS>
- Casa Editrice Djeco - <https://www.djeco.com/en>



# App consigliate

- L'enciclopedia di piccolo Topo - <https://www.circusatos.com/>

THANK  
you