An aerial view of a board game board, likely a strategy game like Risk, showing various territories, pieces, and cards scattered across the board. The board is divided into hexagonal and rectangular territories, some of which are colored in shades of green, blue, and brown. There are several pieces, including a green figure and a blue figure, and various cards and tokens scattered across the board.

Elena Pacetti
Alessandro Soriani
Dipartimento di Scienze dell'Educazione
Gioco e didattica innovativa

elena.pacetti@unibo.it

alessandro.soriani@unibo.it

Piccola attivazione

- Il maestro d'opera legge come prima cosa il titolo della scena. 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.
- Gli artisti devono rappresentare fedelmente, su un foglio, 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.
- Per il calcolo del punteggio: ci sono 10 elementi, nella carta, che però non sono noti neanche al maestro d'opera. Per ognuno di questi elementi, verrà assegnato un punto.

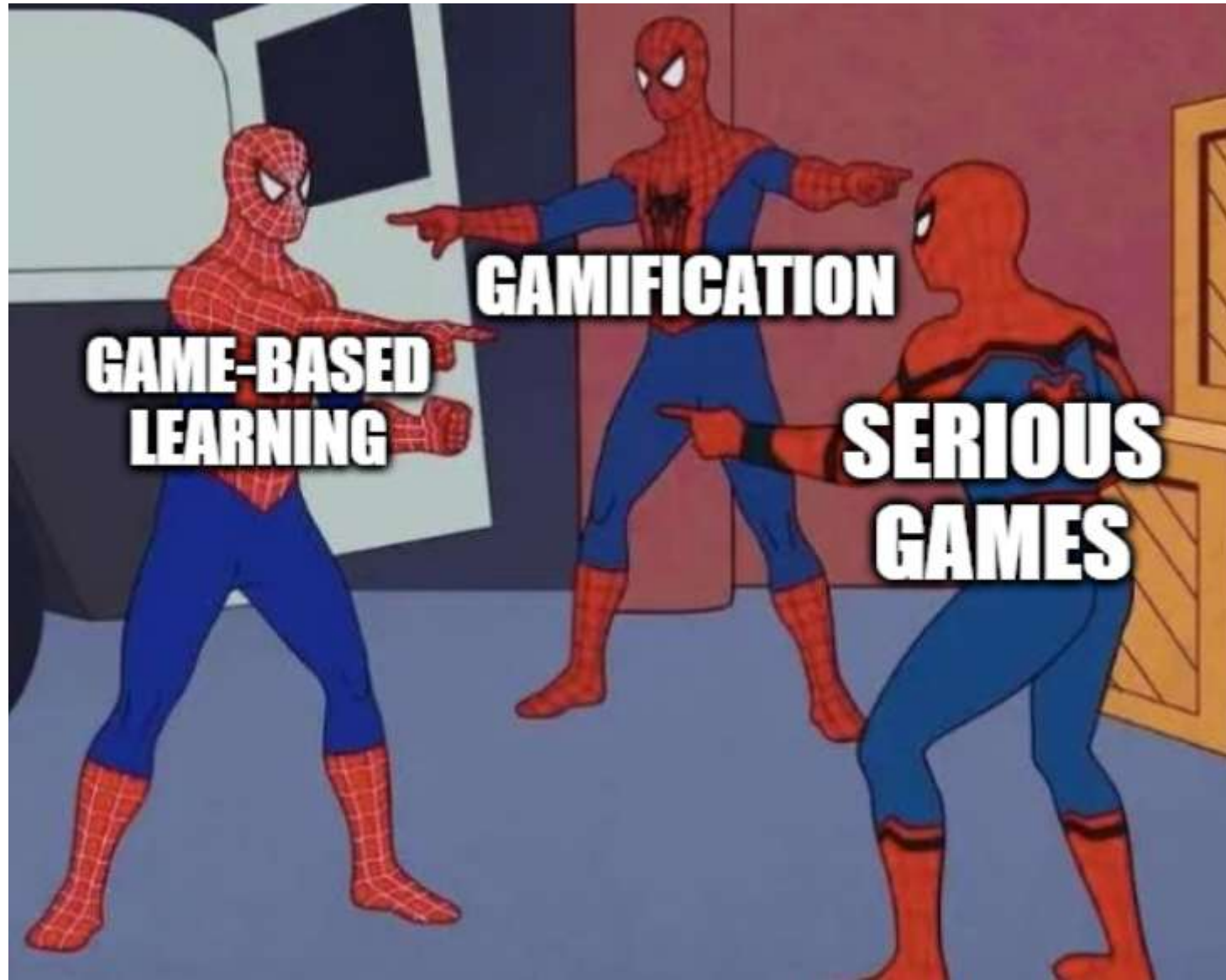




Balletto e cena
a lume di candela

- 1 La ballerina sta sulla punta di un piede sopra un arrosto allo spiedo.
- 2 Sotto l'arrosto ci sono almeno sette candele.
- 3 Dall'arrosto allo spiedo sale del vapore.
- 4 Uno dei piedi della ballerina è più vicino del sole al bordo superiore dell'illustrazione.
- 5 Le pupille della ballerina non sono visibili.
- 6 I piedi della ballerina sono più piccoli di almeno una delle fiamme delle candele.
- 7 Si vedono delle ossa.
- 8 Dal sole si diramano almeno sei raggi.
- 9 Si vede dell'erba sul terreno.
- 10 Sulla testa della ballerina sono visibili dei capelli.

Disambiguiamo!



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 (bagdes), 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.



Playful Learning

Si discosta fortemente dal concetto di edutainment poiché non si tratta di “mascherare” l’apprendimento facendolo sembrare un gioco quanti piuttosto di un approccio che mira a un ripensamento totale dell’esperienza didattica in funzione del gioco.

«Perché non mi piace l’edutainment? Il problema è il modo in cui i creatori degli attuali prodotti di edutainment tendono a pensare all’apprendimento e all’educazione. Troppo spesso considerano l’istruzione come una medicina amara che ha bisogno di un rivestimento di zucchero, cioè l’intrattenimento, per diventare appetibile. Essi forniscono intrattenimento come ricompensa se si è disposti a soffrire per un po’ di istruzione. Oppure si vantano del fatto che ci si diventerà così tanto con i loro prodotti che non ci si renderà nemmeno conto di imparare. Come se l’apprendimento fosse l’esperienza più sgradevole del mondo»

M. Resnick <https://web.media.mit.edu/~mres/papers/edutainment.pdf>

L'approccio di Mitch Resnick

La creatività è il centro dell'apprendimento di ogni persona, la parte pulsante e viva che ci permette di imparare e di esprimerci. Questo apprendimento funziona come una spirale infinita, da cui appunto il nome di "spirale dell'apprendimento creativo" (Resnick, 2017/2018). Nella spirale si succedono, in cicli continui ed infiniti, le azioni di immaginare, creare, giocare, condividere e riflettere.

Il bambino con Scratch inizia ad immaginare ed ideare, poi sulla base degli oggetti e strumenti messi a sua disposizione tramuta queste sue idee in qualcosa di più concreto, costruendo per tentativi. Questa fase costruttiva può essere guidata anche da aspetti ludici: qui, il bambino si diverte a sperimentare ed affinare il proprio progetto mediante il gioco e l'interazione diretta con i pari o il docente, e condivide e riflette con loro le possibili alternative di azione.

Per poter organizzare attività in classe che abbiano come fine questo tipo di apprendimento, non solo con Scratch ma anche tramite altri strumenti, i docenti dovranno scegliere attentamente le metodologie e gli obiettivi adeguati e seguire quattro principi fondamentali: lavorare per progetti (Project), metterci passione (Passion), collaborare tra pari (Peer) e mettersi in gioco (Play), ovvero le 4 P (Resnick & Siegel, 2015).



Scratch

Scratch è un linguaggio di programmazione visivo sviluppato dal MIT Media Lab (Laboratorio di Media del Massachusetts Institute of Technology) dal gruppo Lifelong Kindergarten di Mitchel Resnick (prima versione nel 2003) con l'obiettivo di introdurre i bambini e i principianti alla programmazione in modo semplice, interattivo e divertente. Il suo scopo principale è insegnare concetti di programmazione e pensiero computazionale senza la necessità di scrivere codice testuale, ma utilizzando invece blocchi grafici che possono essere «agganciati» insieme per creare sequenze di istruzioni.

<https://scratch.mit.edu/>



Caratteristiche principali di Scratch (1)

- Programmazione visiva a blocchi: Scratch utilizza un'interfaccia grafica in cui i blocchi, ognuno rappresentante una funzione o un'azione, vengono trascinati e combinati per creare programmi. Questo approccio elimina la necessità di scrivere codice tradizionale, rendendo la programmazione accessibile anche a chi non ha esperienza precedente.





Caratteristiche principali di Scratch (2)

- **Creatività e personalizzazione:**
Con Scratch, gli utenti possono creare facilmente animazioni, videogiochi, storie interattive, e musica. I progetti sono altamente personalizzabili, permettendo agli utenti di modificare personaggi (chiamati sprite), sfondi e suoni per dare vita alle proprie idee.

Ascolta Carmelo Presicce:

<https://www.youtube.com/watch?v=O5jwYIfgJ>

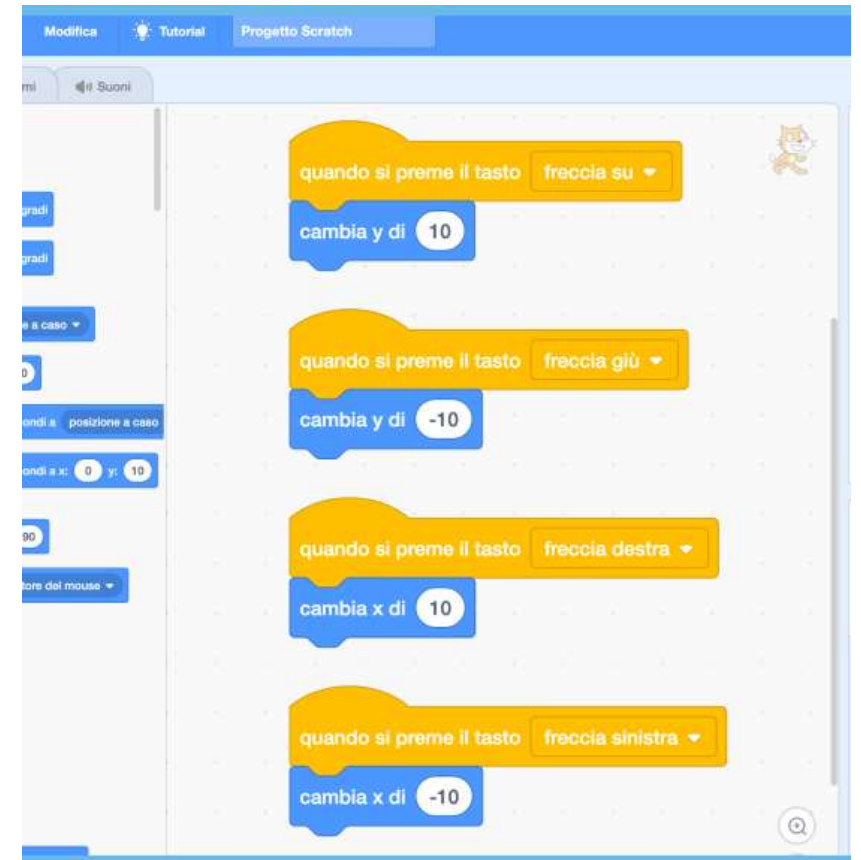
58

Caratteristiche principali di Scratch (3)

- Pensiero computazionale:

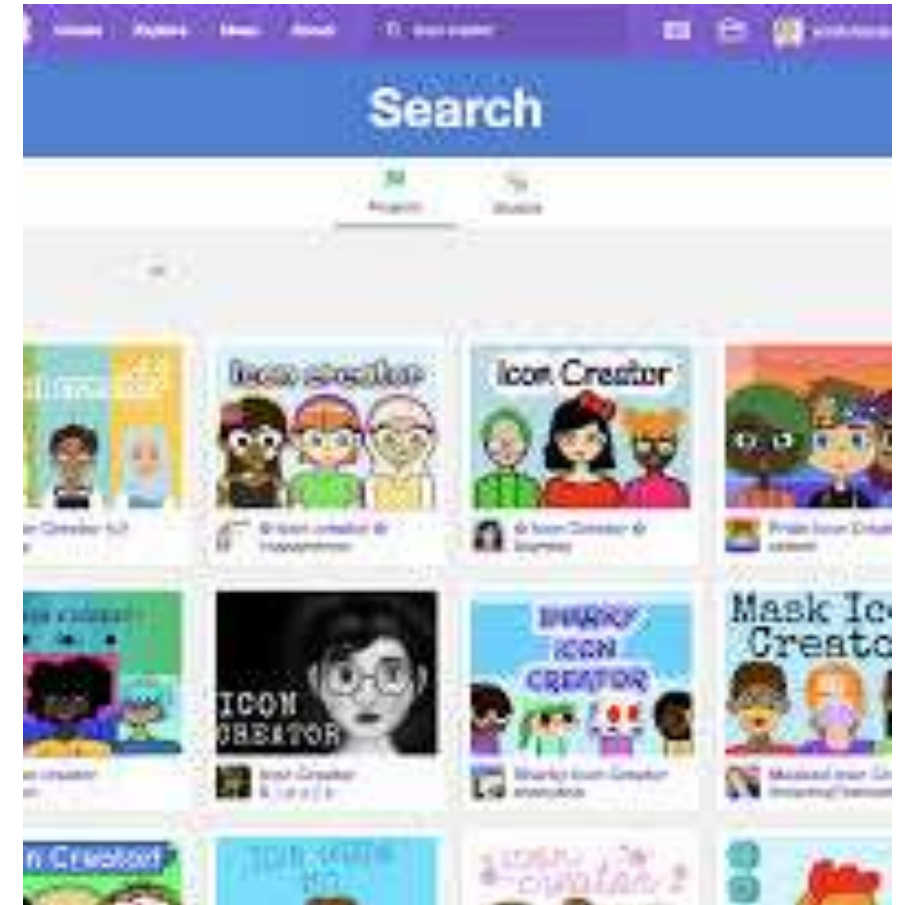
Anche se Scratch non richiede la conoscenza di un linguaggio di programmazione tradizionale, permette agli utenti di imparare concetti essenziali come:

- Sequenziamento: Ordinare correttamente le azioni.
- Condizioni: Usare decisioni "if/else" per determinare che cosa fare in situazioni specifiche.
- Cicli e ripetizioni: Creare azioni che si ripetono automaticamente.
- Eventi: Legare azioni a eventi specifici (ad esempio, quando si clicca su uno sprite).



Altre caratteristiche

- Comunità globale: Scratch è accompagnato da una comunità online in cui gli utenti possono condividere i loro progetti, commentare quelli degli altri e collaborare a nuove creazioni. Questo favorisce l'apprendimento collaborativo e lo scambio di idee.
- Facilità d'uso: Scratch è progettato per essere semplice da usare, ma abbastanza potente da consentire di creare progetti complessi. È utilizzato principalmente dai bambini a partire da 8 anni, ma può essere utile anche per principianti di tutte le età.



L'alunno è artefice del proprio processo di apprendimento, che porta avanti in collaborazione con i compagni e in parte con lo studio autonomo, sotto la supervisione del docente che ha in questo caso la funzione di facilitatore. Le problematiche che sono proposte agli studenti sono reali e implicano da parte dei ragazzi fasi di osservazione, riflessione, analisi e modellazione dei problemi per trovare poi una soluzione che non necessariamente è univoca. È il percorso che lo studente affronta per raggiungere l'obiettivo che conferisce valore educativo all'attività. E in questo percorso lo studente incontrerà inevitabilmente degli ostacoli e si troverà ad affrontare l'insuccesso così come l'errore: nel momento in cui il programma scritto o il robot programmato non agisce nella modalità aspettata, lo studente è chiamato a riflettere sui motivi del comportamento anomalo e quindi a rivalutare le proprie osservazioni e implementazioni così da giungere a una corretta soluzione (Bagattini & Miotti, 2022, pp. 47-48).



Daniela Bagattini, Beatrice Miotti

Lavorare sul genere a scuola con coding e robotica educativa

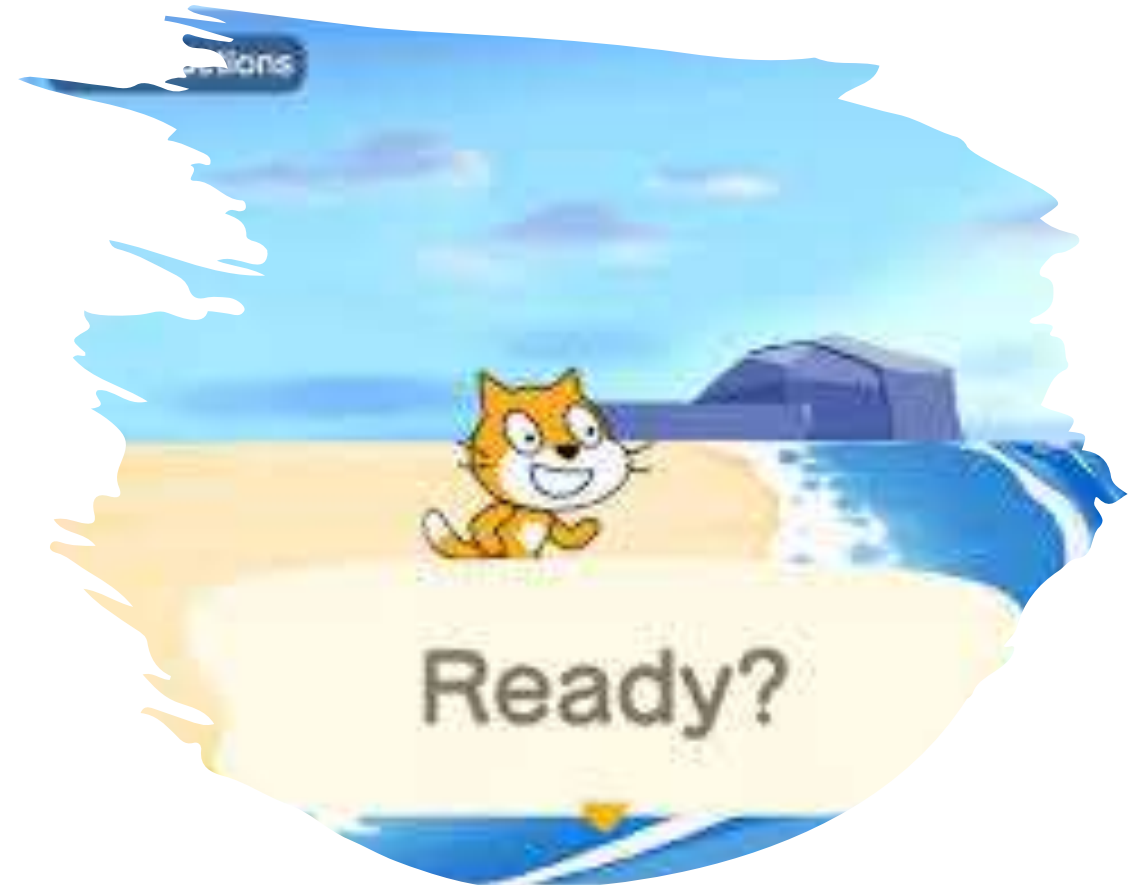


► *Ricerche Indire*

Carocci  editore

Punti di attenzione

- Non lezione trasmissiva e riproduttiva, ma esplorazione attiva da parte degli alunni e lavoro fra pari
- « Prima di chiedere a me (insegnante), chiedi ad altri 3 (compagni) »
- Non interventi spot, ma didattica ordinaria
 - Non aspettare di sapere tutto prima di partire: si impara insieme ai nostri alunni!

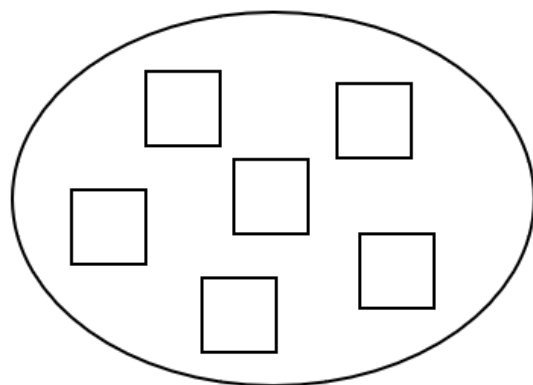
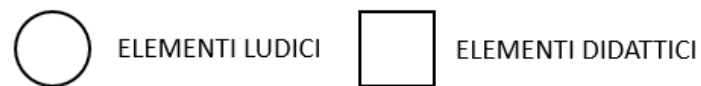


E a casa?

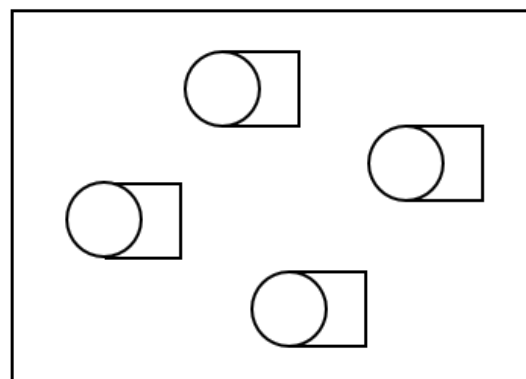
Oltre a poter utilizzare Scratch a casa, il Lifelong kindergarten ha sviluppato un'app che ha le stesse caratteristiche di Scratch, Octostudio: <https://octostudio.org/>
Si può utilizzare da pc, ma anche da smartphone.

Forse è arrivato il momento di proporre un uso diverso di smartphone e tablet in famiglia?

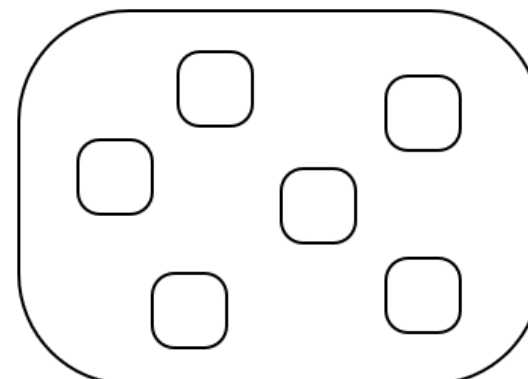




GAMIFICATION
Contesto: simile ad un gioco
Contenuti: simili a contenuti tradizionali



GAME BASED LEARNING
Contesto: simile ad un normale contesto di apprendimento
Contenuti: giochi + elementi didattici tradizionali + elementi di riflessione



PLAYFUL LEARNING
Contesto e contenuti: ripensati per mantenere uno stile che integra gioco, contenuti e riflessività in maniera omogenea

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, E. (1957). *L'oasi del gioco*. Raffaello Cortina.

Approcci pedagogici all'uso dei giochi da tavolo

Uso diretto

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



Patchwork Doodle

<https://www.numeriepedine.it/giochi/patchwork-doodle>

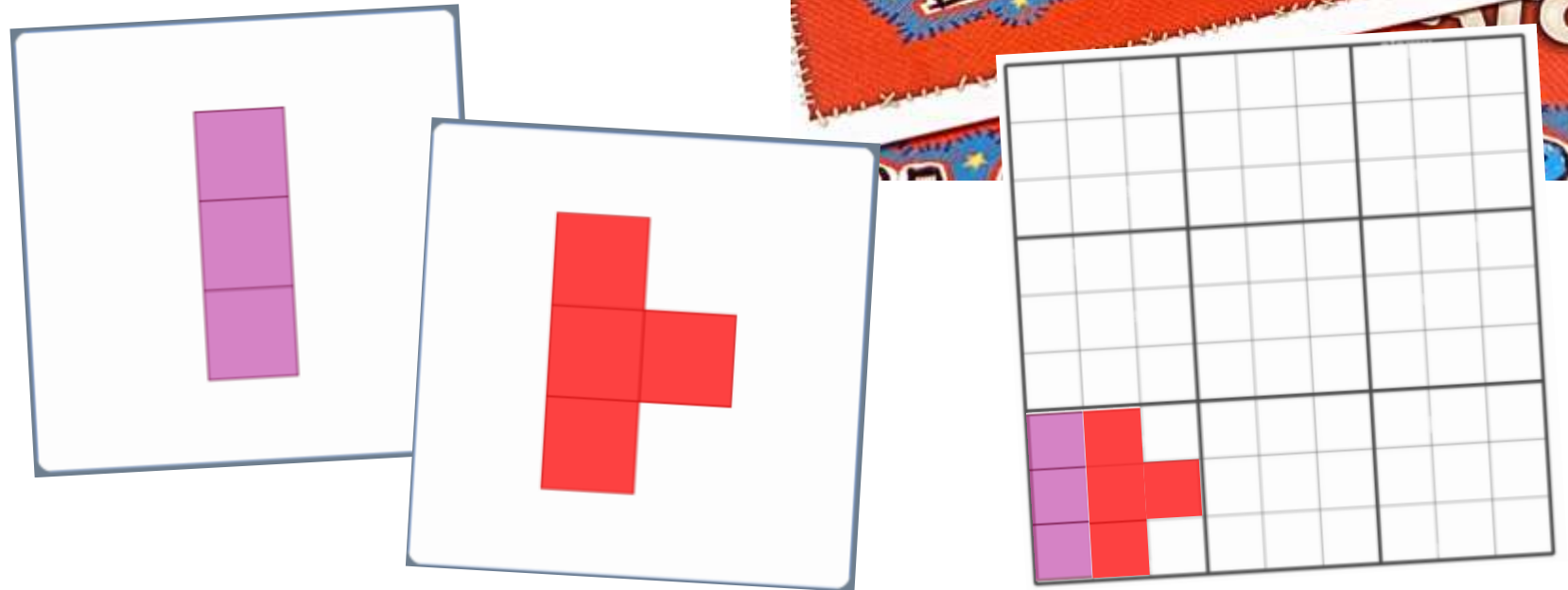
- Ciascuno deve disegnare una griglia 9x9 su un foglio



Patchwork Doodle

<https://www.numeriepedine.it/giochi/patchwork-doodle>

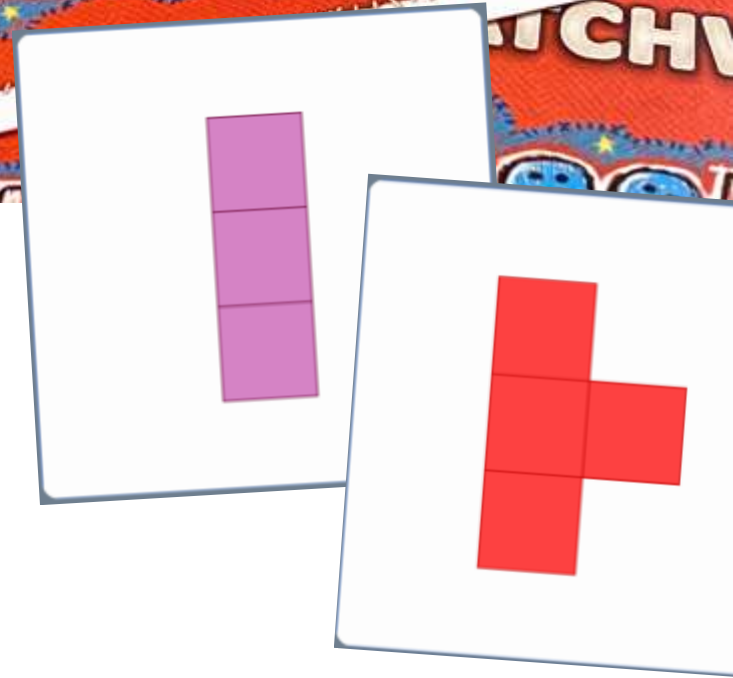
- Ogni turno si pescano 6 carte e puoi scegliere di disegnare nella griglia la figura presente sulla carta e colorarla
- Si giocheranno 2 turni



Patchwork Doodle

<https://www.numeriepedine.it/giochi/patchwork-doodle>

- Puoi disegnare la prima figura dove vuoi, e le altre non devono necessariamente toccare le figure che metti (anche se per i fini del punteggio è meglio metterle vicine)
- Le figure non si possono sovrapporre nel disegno
- Una volta sola, all'interno della partita, puoi scegliere di NON USARE una tessera e di colorare invece un quadratino singolo.

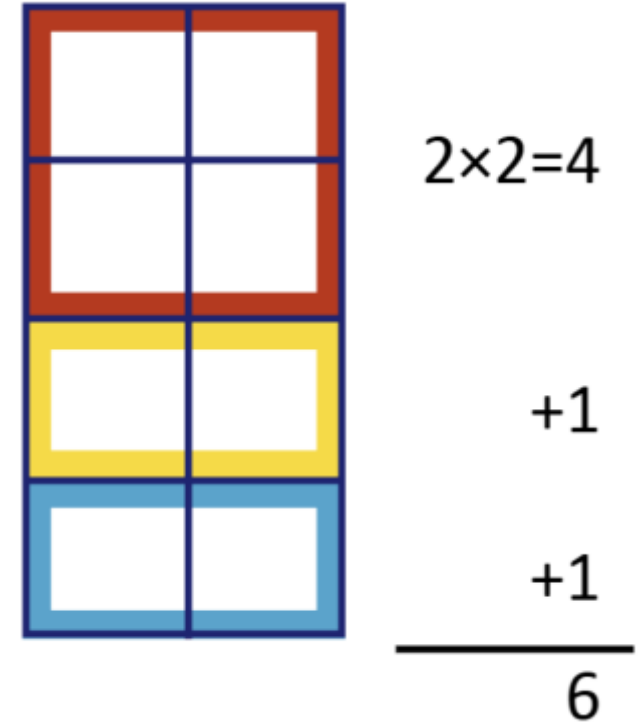
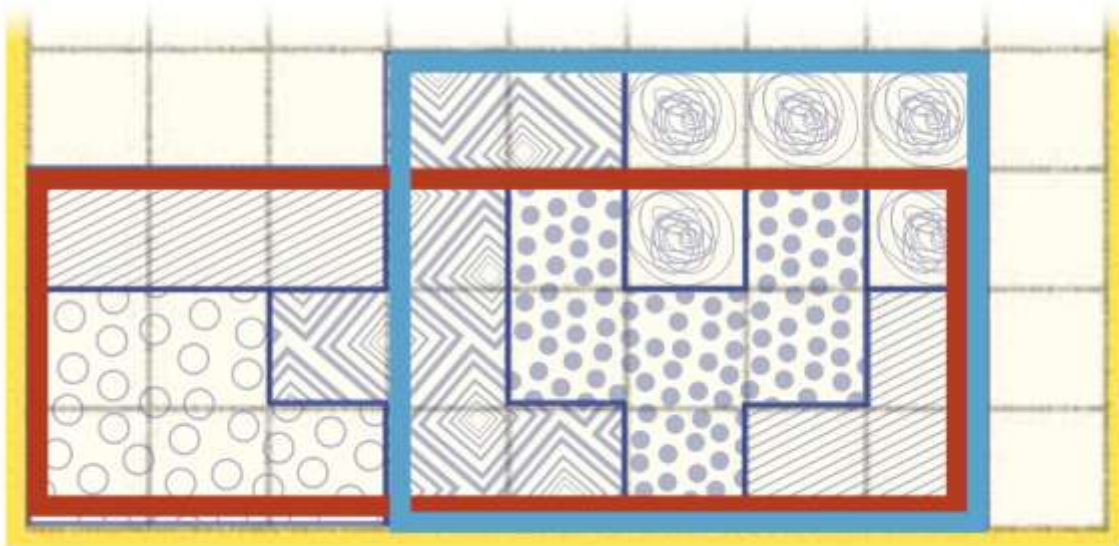


Patchwork Doodle

<https://www.numeriepedine.it/giochi/patchwork-doodle>

Calcolo del punteggio intermedio alla fine di ogni turno:

- Ogni 6 carte devi individuare il rettangolo completo (senza spazi vuoti) più grande che hai costruito
- Il quadrato più grande all'interno di quel rettangolo vale 1 punto per ogni spazio
- Ogni riga aggiuntiva (oltre quel quadrato) vale 1 punto.
- Scrivi la somma ottenuta nel turno 1 e poi nel turno 2.



Turno 1- il rettangolo **ROSSO (3x8)** vale: $(3 \times 3) + 5 = 14$

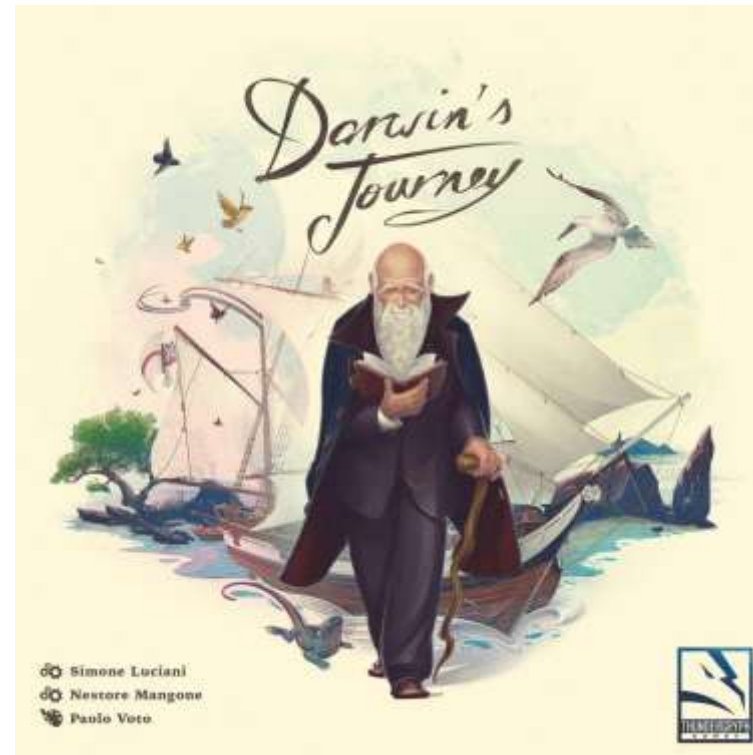
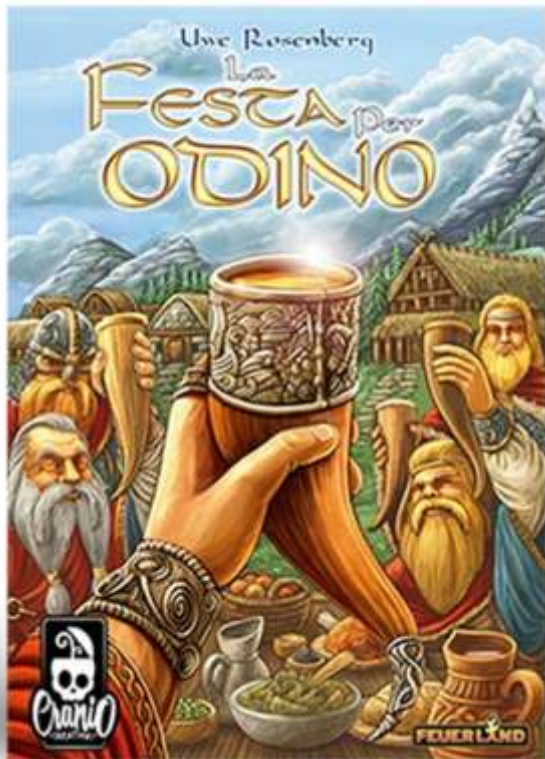
Turno 2- il rettangolo **BLU (4x5)** vale: $(4 \times 4) + 1 = 17$

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

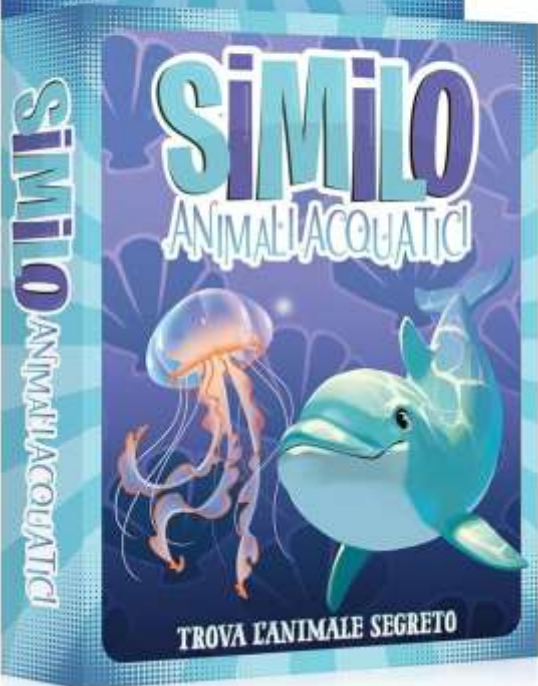
Questo approccio prevede l'uso di giochi "reali" per catturare l'attenzione degli studenti e incoraggiarli ad apprendere autonomamente.

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.

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.









Medieval Baghdad

La Discovery Tour App: Medieval Baghdad è un'esperienza gratuita per dispositivi mobili che immerge i giocatori nella Bagdad nel IX secolo, durante il califfato abbaside. Sfruttando la riproduzione digitale di Bagdad già vista in Assassin's Creed Mirage, l'app Discovery Tour permette agli utenti di esplorare questa città perduta, centro nevralgico di innovazione politica, scientifica, culturale e commerciale, grazie a schede del Codice, interazioni interattive e minigiochi.



Viking Age

Scopri come vivevano Vichinghi e Anglosassoni nel IX secolo! Acquista Discovery Tour: Viking Age per Xbox, PlayStation, PC e Luna come prodotto singolo per te o per la tua classe. Il Discovery Tour è anche disponibile come modalità di gioco gratuita in Assassin's Creed Valhalla.

[Guarda il trailer](#)

[ACQUISTA DISCOVERY TOUR: VIKING AGE](#)

[ACQUISTA ASSASSIN'S](#)



Ancient Greece

Immergiti nell'affascinante mondo della Grecia dell'età classica e incontra Socrate e altre figure chiave del periodo! Acquista Discovery Tour: Ancient Greece per PC come prodotto singolo per te o per la tua classe. Il Discovery Tour è anche disponibile come modalità di gioco aggiuntiva del gioco Assassin's Creed Odyssey per Xbox One, PlayStation e PC.

[Guarda il trailer](#)

[Acquista Discovery Tour:](#)



Ancient Egypt

Ammira le piramidi e scopri come si viveva nell'Egitto tolemaico all'epoca di Cleopatra! Acquista Discovery Tour: Ancient Egypt per PC come prodotto singolo per te o per la tua classe. Il Discovery Tour è anche disponibile come modalità di gioco aggiuntiva del gioco Assassin's Creed Origins per Xbox One, PlayStation e PC.

[Guarda il trailer](#)

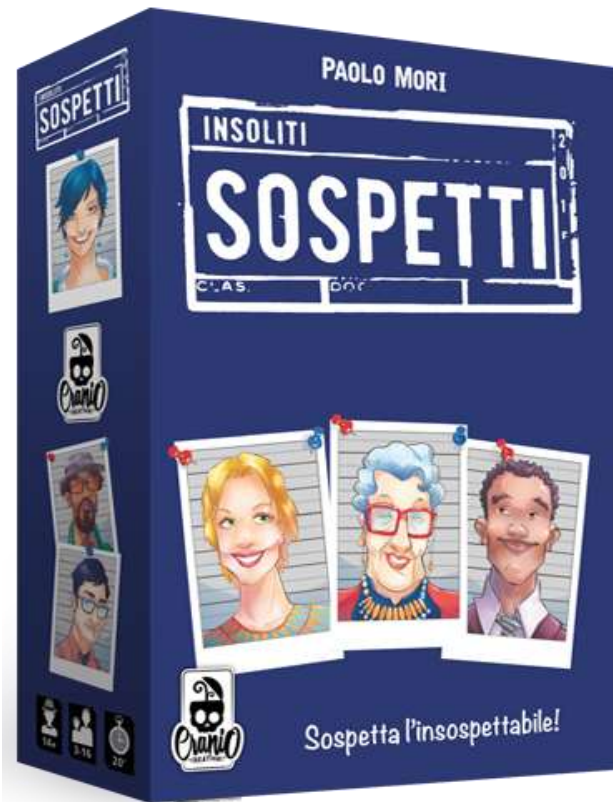
[Acquista Discovery Tour: Ancient Egypt](#)

Uso critico

Uso dei giochi 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.





- Si tratta di un gioco cooperativo dove tutti vincono o perdono insieme.
- All'inizio del gioco, uno dei partecipanti assume il ruolo del Testimone, l'unico a conoscere l'identità del colpevole.
- Gli altri giocatori diventano investigatori, il cui obiettivo è scoprire il ladro attraverso le risposte del Testimone.
- Ogni domanda vi aiuterà a escludere i sospettati innocenti, avvicinandovi sempre più alla soluzione del mistero.
- **Ma attenzione! Le domande non riguardano mai caratteristiche fisiche dei sospettati: quindi la risposta non sarà mai ovvia. Dovrete interpretare e immaginare carattere e gusti dei sospetti in base al loro aspetto fisico .**

In ogni turno:

- Si legge la domanda e il testimone deve rispondere esclusivamente «sì» o «no»
- Gli investigatori discutono tra loro e devono eliminare almeno un sospettato dalla lista: se l'eliminato è innocente, si procede, se è il colpevole tutti perdono
- Quando gli investigatori hanno escluso 11 sospetti, rimane il colpevole e la partita è finita



- Ha commesso crimini?
- Usa mezzi pubblici?
- Ha paura dell'aereo?
- Saluta i vicini?
- Sa sciare?
- Va o andava bene a scuola?
- Ha mai fatto una crociera?
- Viaggia spesso?
- È molto geloso/a?
- Legge romanzi?
- È sposato/a?
- Va spesso a trovare i parenti?
- È religioso/a?
- È razzista?
- È bravo/a a far di conto?
- Gioca d'azzardo?
- Si crede intelligente?
- Possiede un'arma da fuoco?
- Fa yoga?
- Cucina bene?
- Si fa distrarre facilmente?
- Balla bene?



<https://pixelmedia-project.eu/>

The navigation menu consists of four vertical panels, each with a white top half and a colored bottom half (orange or blue). Each panel contains an icon, a title, and a subtitle.

- VIDEO GAME**
Video Game
- PIXELPEDIA**
Library of Resources & Self-evaluation Quiz
- MANUAL**
Activity Manual for educators
- TRAINING**
Training Activities & Conferences

Usso creativo dei giochi

- Uso di giochi che stimolano la creatività e la fantasia
- Modding
- Creazione di giochi



