



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



L'Game

Percorso formativo – *Gioco, Gamification e Game Design*

1. Il tema

1

Il percorso formativo “*Gioco, Gamification e Game Design*” affronta il **gioco come esperienza pienamente umana**, dispositivo culturale, educativo e comunicativo, capace di generare senso, apprendimento e relazione.

Il gioco viene analizzato sia come **atto ludico in sé**, sia come **linguaggio, media e strumento progettuale**, con particolare attenzione al confine – sempre più ibrido – tra **reale e virtuale**.

Il corso – della durata complessiva di 21 ore – si muove all’interno del dibattito contemporaneo su:

- significato del giocare oggi;
- relazione tra gioco, immaginazione e sogno;
- uso consapevole del gioco in ambito educativo e formativo;
- opportunità e limiti della gamification;
- interazione tra analogico e digitale.

2. Le finalità, gli obiettivi e la metodologia di lavoro

→ Finalità generali

Il corso ha come finalità quella di **costruire un vocabolario comune sui giochi**, permettendo ai/alle partecipanti di:

- riconoscere gli elementi strutturali dei giochi;
- comprendere il gioco come esperienza umanizzante;
- utilizzare il gioco come dispositivo educativo, narrativo e progettuale.

→ Obiettivi specifici

Al termine del percorso i/le partecipanti saranno in grado di:

- definire cosa si intende per “*gioco*” a partire dalle principali teorie (Huizinga, Caillois, ecc.);
- riconoscere **ingredienti, meccaniche e dinamiche** dei giochi;

- comprendere il gioco come **sistema comunicativo**;
- distinguere e valutare criticamente le pratiche di **gamification**;
- progettare esperienze ludiche in **ambito educativo**;
- integrare elementi di gioco in contesti analogici e digitali.

→ Metodologia

Il corso adotta una **metodologia attiva, maieutica e interigente**, basata su:

- learning by doing;
- analisi di casi studio;
- sperimentazione diretta di giochi ed esperienze ludiche;
- lavoro individuale e di gruppo;
- alternanza costante tra teoria e pratica.

3. Il programma dei lavori

Struttura del percorso

Il percorso è articolato in **7 incontri tematici di 3 ore ciascuno**, all'interno dei quali si combinano:

- introduzione teorica;
- esempi concreti di giochi;
- attività pratiche e laboratoriali.

→ Incontro 1 – Di cosa parliamo quando parliamo di giochi?

Obiettivo

Costruire un primo vocabolario condiviso sul gioco, indagandolo come esperienza umana fondamentale.

Contenuti

- Presentazioni: chi siamo e cosa vogliamo fare insieme
- Proposte e aspettative sul corso
- Perché giochiamo? Il gioco come esperienza umana
- Prime definizioni di gioco



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



L'Game

Esempi di giochi

- Il gioiello del Mediterraneo
- Missing Person

→ Incontro 2 – Il gioco come esperienza culturale ed educativa

Obiettivo

Approfondire il gioco come dispositivo culturale, educativo e umanizzante.

Contenuti

- Definizioni di gioco da Johan Huizinga (1938) ai giorni nostri
- Il gioco come atto culturale
- Il gioco come dispositivo educativo
- Il cerchio magico e le sue regole

Esempi di giochi

- Pratica 799
- Analisi guidata di esperienze ludiche

→ Incontro 3 – I giochi sono fatti della stessa materia dei sogni?

Obiettivo

Individuare e riconoscere gli ingredienti fondamentali dei giochi.

Contenuti

- Definire gli “ingredienti” dei giochi
- Gli elementi dei giochi secondo Roger Caillois
- Ilinx, Alea, Agon, Mimicry
- Il gioco tra controllo e abbandono

Esempi di giochi

- Jenga e l'ilynx
- La torre di spaghetti

→ Incontro 4 – Flusso, immersione e coinvolgimento

Obiettivo



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



L'Game

Comprendere i meccanismi di coinvolgimento e immersione nell'esperienza ludica.

Contenuti

- Introduzione alla teoria del flusso
- Equilibrio tra sfida e competenza
- Frustrazione, noia e divertimento
- Esperienza ludica e motivazione

Attività

- Analisi comparata di giochi
- Riconoscimento degli ingredienti ludici

→ Incontro 5 – Cosa raccontano i giochi?

Obiettivo

Analizzare il gioco come sistema comunicativo e narrativo

Contenuti

- Il gioco come media
- I giochi nella teoria della comunicazione di Marshall McLuhan
- Posture della classe e degli alunni
- Il significato che emerge dal giocare

Esempi di giochi

- Le emozioni del gorilla
- Le storie storte

→ Incontro 6 – Siamo nella gamification fino al collo!

Obiettivo

Comprendere la gamification nelle sue accezioni positive e negative.

Contenuti

- Gamification: definizione e ambiguità
- La pagella di Socrate: la scuola come sistema *gamificato*
- Giochi di cinema: film che parlano di giochi
- Rischi della gamification superficiale



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



L'Game

Attività

- Analisi di esempi di gamification
- Discussione guidata

→ Incontro 7 – Mimicry, ruoli e mondi possibili

Obiettivo

Esplorare il ruolo della finzione, dell'interpretazione e del “far finta che” nei giochi.

Contenuti

- Mimicry: dai giochi di ruolo ai LARP
- Narrazione, identità e immedesimazione
- Il gioco come spazio di sperimentazione del sé

Esempi di giochi

- Cadavere squisito come dispositivo per lezioni in medias res
- Murder party
- Storie a bivi

Ulteriori contenuti / approfondimenti

- Meccaniche e dinamiche del gioco
- Ludus e Paidia
- Game-based Learning
- Progettare Escape Room didattiche
- LARP, eduLARP e Chamber LARP
- Produzione di materiali di gioco (PROP, accessori, elementi narrativi)
- Uso di strumenti digitali per i giochi (app U'Game)

4. Competenze sviluppate

Competenze di base e trasversali

- Capacità di analisi critica dei giochi
- Apprendimento attivo ed esperienziale



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



L'Game

-
- Lavoro collaborativo
 - Pensiero creativo e progettuale

Competenze specifiche

- Game design educativo
 - Progettazione di esperienze ludiche analogiche e digitali
 - Uso consapevole della gamification
 - Integrazione tra narrazione, gioco e tecnologia
-

6

5. Verifica e monitoraggio

La verifica dell'apprendimento si sviluppa attraverso:

- esercitazioni individuali e di gruppo;
- progettazione di un'esperienza ludica;
- sperimentazione pratica dei giochi;
- restituzione e discussione collettiva dei progetti realizzati.