

6 febbraio 2026, IISS "C. Battisti" di Bolzano, ore 08:00-14.00

Seminario pedagogico

Nell'ambito dell'evento PlayStorm Bolzano INDIRE e IISS "C. Battisti" di Bolzano organizzano il seminario pedagogico (6 febbraio ore 08.00-14.00) che vede coinvolti docenti universitari e ricercatori delle seguenti istituzioni: INDIRE, CNR, IPRASE, IUL – Università Telematica degli Studi. L'obiettivo è formare i docenti dell'ITE Battisti sul valore educativo del gioco e della gamification nella didattica.

Sono organizzate 6 attività formative:

INDIRE: Educare al pensiero critico

Samuele Calzone, Dario De Santis, Francesco Mugnai

INDIRE: Blockchain a Scuola

Lorenzo Guasti

CNR-ICCOM, CNR-ISOF: EcoGeo, Un gioco per aumentare la consapevolezza sull'economia circolare, i materiali critici e sull'imprenditorialità

Andrea Ienco e Armida Torreggiani

CNR-INO: "Quanto", un gioco di carte per affacciarsi alla fisica quantistica

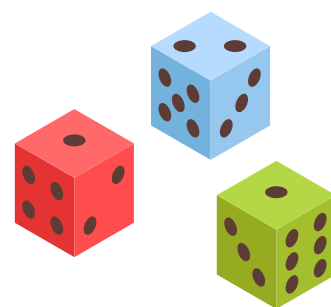
Chiara Menotti, Alessio Recati, Pietro Paolo Gambelli

IUL Università Telematica degli Studi: Playsound game

Antonella Coppi

IPRASE: A Suon di parole. Il gioco del contraddittorio

Tatiana Arrigoni e Chiara Tamanini



INDIRE: Educare al pensiero critico - *Samuele Calzone, Dario De Santis, Francesco Mugnai*

Il laboratorio EduPATHS, promuove un metodo per lo sviluppo di competenze per il problem solving e il critical thinking, che considera centrale il concetto di flessibilità cognitiva: la capacità di abbandonare schemi rigidi per adattarsi a nuove informazioni e generare alternative creative in contesti dinamici. A differenza dei metodi tradizionali, l'apprendimento ludico sposta il focus della valutazione dal voto esterno alla motivazione intrinseca, trasformando l'errore in un'opportunità di apprendimento per tentativi che rafforza le funzioni esecutive e la gestione del fallimento: il pensiero critico non viene, pertanto, semplicemente insegnato, ma emerge organicamente attraverso il gioco e la cultura ludica. Il laboratorio mostra come l'uso di paradossi logici, dilemmi etici o il confronto tra premesse filosofiche divergenti, presentate sotto forma di giochi, può spingere gli studenti e le studentesse ad indagare le radici profonde delle proprie convinzioni e a giustificare razionalmente le proprie posizioni. Questo approccio trasforma la classe in un'agorà di dibattito dove la comunicazione e la negoziazione diventano strumenti essenziali per la formazione di un cittadino autonomo e responsabile. Il laboratorio offre, inoltre, alcuni spunti per costruire giochi attraverso l'intelligenza artificiale e si conclude con la presentazione dei giochi EduPATHS e Dietro la barba, realizzati da INDIRE.

INDIRE: Blockchain a Scuola - *Lorenzo Guasti*

Il workshop è pensato per introdurre gli insegnanti delle scuole superiori ai concetti fondamentali della tecnologia blockchain attraverso l'esperienza diretta del gioco didattico "Blockchain a Scuola". Nella prima parte (circa 20 minuti), sarà fornita una breve introduzione teorica sul funzionamento della blockchain, con focus su decentralizzazione, funzione di hash, consenso distribuito e integrità dei dati. Verranno utilizzati esempi concreti e analogie adatte al contesto scolastico. Seguirà una dimostrazione guidata del gioco (30 minuti), in cui i partecipanti, organizzati in piccoli gruppi, simuleranno il ruolo dei nodi di una rete blockchain: costruiranno una catena di blocchi, registreranno informazioni e proveranno a difenderla da un attacco "hacker". Attraverso questa esperienza, sarà possibile comprendere in modo pratico i concetti di sicurezza, immutabilità e validazione condivisa delle informazioni. La sessione si concluderà con un momento di confronto per discutere le applicazioni didattiche del gioco, i collegamenti interdisciplinari e le modalità per integrare l'attività nel curriculum scolastico.

CNR-ICCOM, CNR-ISOF: EcoCEO - *Andrea Ienco e Armida Torreggiani*

Il Laboratorio presenta e discute le opportunità offerte da EcoCEO, gioco didattico che mostra l'impatto delle strategie dell'economia lineare e di quella circolare sulle attività imprenditoriali e sulla loro resilienza alla crisi delle materie prime e ad altri eventi esterni. I giocatori, a coppie, gestiscono un'impresa che produce microchips e per farla crescere devono prendere decisioni sugli investimenti in nuovi processi produttivi, sulla gestione del personale e dei materiali, e sulla commercializzazione dei loro prodotti affrontando lo scaricabarile delle materie prime, dei capitali e delle risorse umane. L'obiettivo è aumentare la consapevolezza di studenti, studentesse ed insegnanti sull'imprenditorialità e su alcune strategie dell'economia circolare.

A completamento del gioco sono stati creati anche dei Moduli Didattici che propongono molteplici attività che permettono approfondimenti della tematica (ECOCEO - THE GAME | EcoCEO (vito.be)). Tradotto in 5 lingue. Disponibile anche la versione on line del gioco in 20 lingue. EcoCEO è stato presentato alla Int. Conference 'The Future of Education' - 10th edition' Firenze, Virtual Edition (18-19/06/2020) - Proceedings 6367: 6367-GAME4728-FP-F0E10.pdf (pixel-online.net).

CNR-INO: "Quanto" - *Chiara Menotti, Alessio Recati, Pietro Paolo Gambelli*

Il laboratorio propone Quanto, un gioco di carte ideato per introdurre la fisica quantistica e i concetti di stato quantistico, indeterminazione, sovrapposizione ed entanglement, utilizzando l'approccio game-based learning. La meccanica di gioco si basa su operazioni quantistiche e processi di misura su due qubit, con carte speciali che imitano il rumore quantistico e la correzione degli errori. La grafica chiara ed esauriente, combinata con una strategia a breve termine e una complessità scalabile, rende Quanto accessibile a giocatori di ogni età e background. A completamento del feedback positivo finora ricevuto, Quanto sarà inserito in moduli didattici delle scuole superiori e validato come strumento educativo.

IUL Università Telematica degli Studi: Playsound game - *Antonella Coppi*

Il laboratorio di Playsound game è un percorso metodologico, teorico e pratico che muove dall'esperienza per ricostruire il quadro teorico di riferimento. Il corpo, la voce, i materiali sono strumenti di espressione, comunicazione e collaborazione. Attraverso attività ludiche, improvvisazione sonora e l'uso di oggetti, voce, materiali i partecipanti sperimentano dinamiche di ascolto attivo di gruppo, di creatività e lavoro artistico comunitario. Il laboratorio valorizza il gioco come metodo educativo, stimolando curiosità, consapevolezza sonora e competenze relazionali, in un ambiente inclusivo e non giudicante. Gli aspetti di story sound telling sono elementi importanti della narrazione autobiografica, per un viaggio nell'espressione di sé e delle proprie emozioni.

IPRASE: A Suon di parole - *Tatiana Arrigoni e Chiara Tamanini*

Da 15 anni IPRASE propone alla scuola secondaria di secondo grado della provincia di Trento un torneo di dibattito argomentativo denominato "A suon di parole. Il gioco del contraddittorio". Il termine "gioco", che compare volutamente nella denominazione dell'iniziativa, rinvia implicitamente ad aspetti che la partecipazione ad attività di dibattito, se proposta consapevolmente con tale intenzione, specialmente secondo il formato adottato nel contesto del torneo trentino, può avere in comune con l'attività ludica in senso lato. Tra questi, in primo luogo, l'assunzione di un ruolo "straordinario" in aggiunta e, talora, in contrasto, con quelli ricoperti nel quotidiano abituale, sia che si tratti di elaborare argomenti a sostegno della plausibilità di una mozione sulla quale non si è mai riflettuto consapevolmente, o che di primo acchito pare oggetto, pur in maniera irreflessa, di sentimenti di dubbio e contrarietà, sia che ci si ritrovi ad esprimersi (a "mettersi in gioco", appunto) in azioni inedite che, una volta esperite, vengono magari scoperte come coinvolgenti e motivanti (ad esempio, il parlare efficacemente in pubblico, il costruire linee argomentative coerenti, l'identificare e comunicare punti deboli degli argomenti avversari, ecc.). Inoltre, il coinvolgimento in attività di dibattito propone ad ogni passo aspetti di collaborazione e sfida, a loro volta tipici del gioco: lavoro di squadra, sfida con se stessi a gestire i propri limiti e/o a trovare soluzioni a problemi e rompicapi, complicità e confronto con gli avversari (entrambe le squadre, dopo tutto, sono impegnate a mostrarsi l'una migliore dell'altra, riconoscendo, ad un tempo, meriti e demeriti reciproci), e, anche, sfida intellettuale a non tradire principi di onestà e lealtà nella competizione a livello di elaborazione di pensiero e di rapporto con l'altro.

Nel corso del laboratorio si impegneranno i docenti, raggruppati in due squadre, in una sessione ridotta di dibattito su mozioni assegnate in promptu. Si richiederà loro di elaborare ed esporre argomenti e repliche agli argomenti della squadra avversaria, prestando un'attenzione particolare all'aspetto "giocosità" dell'esperienza. In un momento meta-riflessivo finale si considererà come gli aspetti ludici del dibattito siano stati percepiti e vissuti nel corso del laboratorio, per ragionare, infine, sulle potenzialità formative ed educative de "il gioco del contraddittorio".

