

PLAYSTORM BOLZANO: QUANDO LA RICERCA ENTRA IN GIOCO 4-6 febbraio 2026 | IISS "Cesare Battisti", Bolzano

Il gioco come dispositivo didattico

Dal 4 al 6 febbraio 2026, l'IISS "Cesare Battisti" di Bolzano ha ospitato *PlayStorm*, la prima edizione italiana di un evento dedicato ai giochi da tavolo e all'esplorazione del valore educativo del gioco e della gamification nella didattica.

CRiThink – il Laboratorio permanente sul pensiero critico della IUL – ha partecipato attivamente all'iniziativa, portando la propria prospettiva di ricerca sull'intersezione tra Game-Based Learning (GBL), sviluppo del pensiero critico e innovazione didattica.

Il Game-Based Learning non è una moda: è un campo di ricerca consolidato

che documenta come l'apprendimento mediato dal gioco favorisca l'engagement cognitivo, il problem solving collaborativo e lo sviluppo della metacognizione. *PlayStorm* Bolzano è stata un'occasione per portare queste evidenze dentro un contesto scolastico reale, con studenti e insegnanti.

Due giorni con gli studenti: un ecosistema di giochi dalla ricerca alla classe

Le prime due giornate hanno coinvolto 20 classi — circa 400 studentesse e studenti dell'IITE Battisti e di altri istituti superiori della città — in sessioni ludico-didattiche costruite attorno a un catalogo di giochi educativi prodotti da diversi gruppi di ricerca.

Un ecosistema di strumenti didattici che ha trasformato l'aula in un laboratorio vivo, in cui ogni gioco era il risultato di un percorso scientifico rigoroso.

Il gruppo **PATHS** di **INDIRE** — *A Philosophical Approach to Thinking Skills* — ha portato i propri strumenti per lo sviluppo del pensiero critico e argomentativo, incluso **EduPaths**, il gioco da tavolo progettato per stimolare il pensiero critico e **Dietro la barbra**, un gioco digitale sulla filosofia che ha ottenuto ottimi risultati anche in termini di engagement.

Sempre da INDIRE, il gruppo coordinato da Lorenzo Guasti ha proposto un gioco educativo sulla blockchain, sviluppato nell'ambito della ricerca su tecnologie emergenti e cittadinanza digitale.

Il CNR ha contribuito con diversi giochi fra i quali **EcoCEO** — un gioco sull'economia circolare e l'imprenditorialità sostenibile — e con **Quanto**, un gioco di carte sulla fisica quantistica, oltre ad altri strumenti didattici orientati alla divulgazione scientifica. Il Battisti, istituto ospitante, ha messo a disposizione i propri giochi educativi, fra i quali **MathQuest**, integrando la dimensione della ricerca con la conoscenza del contesto locale e degli studenti.

Il seminario per i docenti: la ricerca si trasferisce nella pratica

L'ultima mattinata — venerdì 6 febbraio — è stata riservata alla formazione. **Centodieci insegnanti** hanno partecipato a un seminario pedagogico su gioco e didattica, articolato in **una sessione plenaria e sei workshop paralleli**, organizzato in collaborazione tra **INDIRE, CNR, IUL e IPRASE**.

Perché la ricerca educativa produce valore solo quando riesce a trasformarsi in pratica didattica quotidiana: e questo richiede insegnanti formati, consapevoli e protagonisti del cambiamento.

Il seminario ha affrontato i principi della gamification applicata alla didattica con l'obiettivo di integrare conoscenze disciplinari, abilità operative e competenze trasversali — offrendo agli insegnanti strumenti concreti e immediatamente trasferibili in classe.

Un modello replicabile

PlayStorm Bolzano ha dimostrato che scuola e ricerca possono dialogare in modo autentico: non come ospiti l'una dell'altra, ma come co-protagoniste di un'innovazione educativa fondata su evidenze.

Per CRiThink, questa esperienza conferma il senso di una ricerca sul pensiero critico che non si chiude nei laboratori universitari, ma scende nelle aule, gioca con gli studenti e costruisce — partita dopo partita — una scuola più riflessiva e consapevole.

Riferimenti

<https://www.iisscesarebattisti.edu.it/pagine/play-storm--seminario-pedagogico>

<https://www.indire.it/2026/02/02/play-storm-a-bolzano-dal-4-al-6-febbraio-la-prima-edizione-dedicata-ai-giochi-da-tavolo-didattici/>

<https://www.buongiornosuedtirol.it/2026/02/09/playstorm-al-battisti-bolzano-gioca-e-impara/>

<https://www.agenziagiornalisticaopinione.it/opinionmix/pab-provincia-autonoma-di-bolzano-playstorm-il-gioco-diventa-strumento-educativo-per-400-studenti-e-100-insegnanti/>

<https://www.rainews.it/tgr/bolzano/articoli/2026/02/play-storm-nella-scuola-battisti-di-bolzano-si-imparano-economia-filosofia-e-fisica-giocando-6ae785bb-64ea-486e-87d0-4f3a3a24be0b.html>