

Cerimonia di consegna dei Premi per lo sviluppo della Didattica Innovativa anno accademico 2024-2025

**Azione 2 - Sostegno a progettualità di gruppo su
didattica innovativa e sviluppo della
professionalità docente**



27 gennaio 2026



Learning by Game Design

Un approccio interdisciplinare per una didattica innovativa e partecipata

Azione 2 - Sostegno a progettualità di gruppo su didattica innovativa e sviluppo della professionalità docente

Macro-tematica a cui il progetto si riferisce

METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Ambiti della professionalità docente a cui l'idea progettuale fa riferimento

PROGETTAZIONE DIDATTICA

METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER LA MEDIAZIONE DIDATTICA

CHI SIAMO

UN TEAM MULTIDISCIPLINARE



Dipartimento di Scienze Chimiche,
della Vita e della Sostenibilità
Ambientale [↗](#)



**CRISTINA
CASTRACANI**
Etologia, Entomologia,
Monitoraggio
ambientale, Citizen
Science



**MATTEO
BISANTI**
Entomologia,
Game Science



Dipartimento di Discipline
Umanistiche, Sociali e delle Imprese
Culturali [↗](#)



Dipartimento di Scienze Economiche e
Aziendali [↗](#)



**ROBERTO
DI PAOLO**
Economia
comportamentale,
Teoria dei Giochi,
Game Science,
Economia Politica



**EMANUELA
MAIO**
Diritto Privato,
Diritto dello
Sport, IA, Data
Protection



Gioco,
Educazione,
Patrimonio
culturale,
Didattica
MARIANGELA SCARPINI

 **Per una contaminazione disciplinare reale**

IL GIOCO È ...



IL GIOCO È ...



“ *Giocare è il tentativo **volontario** di superare **ostacoli non necessari*** ”
(Bernard Suits)

“ *Insieme di **giocatori**, **strategie** (scelte possibili), **esiti** (delle scelte) e **risultati*** ”
(Teoria dei Giochi)

“ *Un gioco è un sistema al cui interno i **giocatori** si impegnano in un conflitto **artificiale**, ben **definito da regole**, che porta a un **risultato quantificabile**.* ”
(Salen, Zimmerman)



IL GAME DESIGN

Progetto delle regole e della struttura del gioco (Treccani).

*Nello specifico è la **progettazione strutturata di regole, meccaniche e dinamiche di gioco** per creare un videogioco o gioco analogico.*



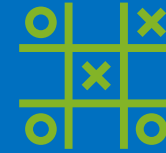
Non esiste una definizione univoca di gioco



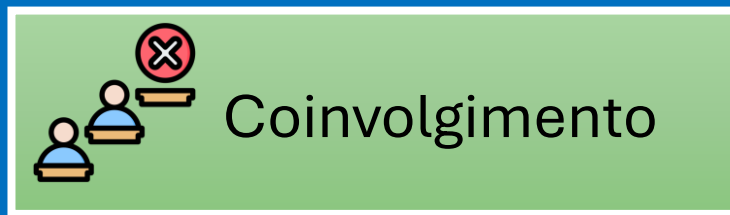
PERCHÉ IL GAME DESIGN NELLA DIDATTICA UNIVERSITARIA?



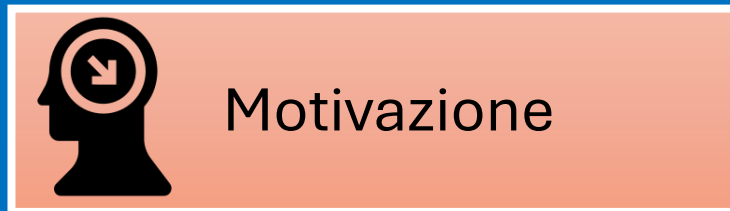
Criticità della didattica tradizionale



Il Game Design come...



ambiente di apprendimento attivo



strumento per pensiero complesso



strumento di collaborazione



strumento che si basa sull'uso di molteplici linguaggi e orientato verso l'Universal Design for Learning



Il gioco è un ambiente di apprendimento, non un semplice espediente ludico



UNIVERSITÀ
DI PARMA

COSA RENDE IL PROGETTO INNOVATIVO?



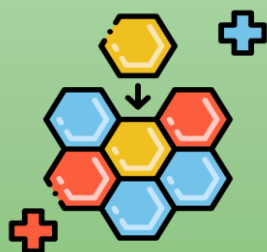
**Co-progettazione
interdisciplinare**



**Integrazione
sistematica del
Game Design come
metodologia
didattica attiva**



**Metodologie
partecipative e
inclusive**



**Attività
replicabili e
scalabili**



**Coerenza con
blended learning e
didattica attiva**



Non singole buone pratiche, ma un modello replicabile



**UNIVERSITÀ
DI PARMA**

OBIETTIVI DEL PROGETTO



Innovare la didattica con nuove metodologie basate su attività ludiche interdisciplinari



STUDENTI e STUDENTESSE

Miglioramento della partecipazione attiva, dell'ingaggio e dell'acquisizione di competenze trasversali



DOCENTI

Sviluppo di nuove competenze tramite formazione, lavoro collaborativo e riflessione condivisa su pratiche didattiche innovative e valutative



ATENEO

Creazione di un modello trasferibile

Supporto alla internazionalizzazione introducendo metodologie game-based adattabili a contesti multiculturali e multilingue



Adesione alle linee strategiche di ateneo: **INTERDISCIPLINARIETÀ, INCLUSIONE e EQUITÀ, INTERNAZIONALIZZAZIONE, SOSTENIBILITÀ e RESPONSABILITÀ SOCIALE**



UNIVERSITÀ
DI PARMA

FASI

2 Co-progettazione interdisciplinare

Lavoro di gruppo tra
docenti

Progettazione delle attività
ludico-didattiche

4 Estensione ad altri corsi

Economics of Globalization
(Di Paolo, Canello)

Sensitive Data Treatment
(Maio)

*Educazione al patrimonio
culturale e didattica museale*
(Scarpini)

6 Disseminazione e messa a sistema

Produzione di linee
guida

Toolkit operativo

MOC / materiali open
per UNIPR

1- SPERIMENTAZIONE

2 - CONSOLIDAMENTO

1 Formazione docenti

Workshop su Game
Design e didattica attiva

Linguaggi comuni e
strumenti condivisi

3 Corso pilota

Implementazione su un
corso selezionato

Citizen Science
(Castracani, Bisanti)

Test di modelli e strumenti

5 Valutazione dell'impatto

Studenti: coinvolgimento
attivo e gradimento

Docenti: trasferibilità,
sostenibilità



Dalla sperimentazione al consolidamento di un metodo innovativo



UNIVERSITÀ
DI PARMA

Il Gioco e il Game Design non come strumenti occasionali, ma come **metodologie didattiche strutturate**

Contatti

cristina.castracani@unipr.it

matteo.bisanti@unipr.it

roberto.dipaolo@unipr.it

emanuela.maio@unipr.it

mariangela.scarpini@unipr.it



Grazie per l'attenzione!



UNIVERSITÀ
DI PARMA