

☰ MENU

Agenda  **Digitale** eu

Cittadinanza digitale ▼ Sicurezza Informatica ▼ Sanità digitale

STRATEGIE DIDATTICHE

Come integrare il game-based learning in aula: il ruolo degli educatori

Home > Scuola Digitale



Il digital game-based learning stimola apprendimento attivo e collaborazione tra pari. Un workshop universitario ne ha messo in luce vantaggi, difficoltà operative e implicazioni pedagogiche attraverso un'esperienza diretta di gioco e successiva riflessione critica con gli studenti

Publicato il 21 lug 2025

Pier Daniel Cornacchia

PhD in Educazione nella Società Contemporanea presso l'università degli studi di Milano Bicocca



Il **Digital game-based learning (DGBL)** è sempre più riconosciuto nello scenario educativo internazionale. Per questo si è condotto un workshop all'interno di un corso della laurea in scienze dell'educazione, in cui è stato chiesto loro di **giocare assieme e poi di esprimere le proprie perplessità sull'uso dei giochi digitali nei contesti**

educativi in cui andranno a operare. In questo articolo si racconta della successiva discussione costruttiva in cui loro stessi hanno delineato il potenziale e i limiti del DGBL.



Gamification per formare i docenti: strategie innovative per i corsi DM 66

20 Marzo 2025

Indice degli argomenti ▲

Potenziale educativo del digital game-based learning

Un workshop pratico per esplorare il digital game-based learning

Le domande degli studenti come punto di partenza critico

Educazione al digitale come premessa per il digital game-based learning

Il ruolo dell'educatore nell'accompagnare il gioco

Focalizzare l'esperienza nei videogiochi open world

Integrare il digital game-based learning nella progettazione educativa

Bibliografia

Potenziale educativo del digital game-based learning

Il game-based learning si basa sull'idea di proporre un apprendimento attivo e vicino al mondo dei bambini e dei ragazzi. Sempre più studi sottolineano che il DGBL possa potenziare i processi di apprendimento in maniera motivata, se è proposto in modo coinvolgente e significativo per i propri studenti (Plass, 2020). Il gioco risulta ampiamente studiato anche nel contesto didattico ed educativo, soprattutto perché porta a affrontare compiti e problemi di diverso tipo, facendo mettere in campo le proprie abilità e conoscenze al meglio.

Come confermano gli studi sul Flow (Csikszentmihalyi, 2009) , quando gli scopi del gioco sono ben definiti e hanno una difficoltà che è equilibrata rispetto alle abilità di chi gioca, la resa di chi gioca è generalmente sopra le aspettative e chi gioca si sente immerso nell'esperienza di gioco. Per raggiungere questo stato positivo il giocatore deve però essere incoraggiato a **sperimentare, esplorare e costruire le sue competenze in modo autonomo**, ma sapendo collaborare al contempo. Infatti, come spiegato in un altro [articolo](#) (Triberti e Carruba, 2023), **i giochi, sia analogici sia digitali, agiscono da facilitatori dell'apprendimento**, offrendo contesti esperienziali che possono rendere lo studente co-costruttore del proprio sapere.

Tuttavia, per quanto sia vero che i giochi abbiano un grande potenziale, l'utilizzo nei contesti scolastici risulta per il momento particolarmente contenuto, perché ci sono problemi di **accettazione**, poca **familiarità** con il repertorio videoludico e difficoltà ad allineare i giochi con gli obiettivi didattici che ci si prepone (Andreoletti et al., 2024). L'accademia (Assaf, 2021) invita sempre più a sostenere gli **educatori** attuali e futuri con momenti formativi e di discussione per affrontare le proprie reticenze, capendo come condurre al meglio la didattica con i videogiochi e affrontando i dubbi più ricorrenti e significativi.

Un workshop pratico per esplorare il digital game-based learning

Nel contesto del corso *Metodi e Tecniche della Formazione Mediale*, tenuto dalla professoressa Giovanna di Rosario, che è rivolto agli studenti del terzo anno di Scienze dell'Educazione, si è proposto **un workshop introduttivo al digital game-based learning** attraverso la proposta del videogioco *Scribblenauts Unlimited*. Il gioco in questione è stato spesso usato negli anni per favorire l'apprendimento linguistico e le abilità di problem solving soprattutto dei bambini (Parker, 2015; del Moral Perez et al, 2018).

Tuttavia, l'obiettivo in questo caso è stato di offrire un'esperienza pratica che stimolasse delle **riflessioni pedagogiche sul potenziale educativo dei videogiochi**. Per questo, prima della sessione di gameplay si è contestualizzato il gioco e si è chiarito l'intento formativo. L'attività si è quindi svolta in forma laboratoriale: uno studente ha controllato mouse e tastiera, mentre i suoi colleghi lo guidavano nella risoluzione di enigmi e sfide, collaborando attivamente per suggerire parole, azioni e strategie necessarie per proseguire nel gioco. In questo modo si è costruita un'esperienza di gioco condivisa, in cui l'interazione tra pari e la riflessione collettiva sono diventati parte integrante del processo di gameplay e apprendimento.

Le domande degli studenti come punto di partenza critico

Al termine della sessione di gioco, è stato chiesto agli studenti di scrivere su dei post-it una o più domande nate dall'esperienza ludica vissuta. I post-it sono poi stati letti e usati come base per una discussione plenaria, in cui si sono affrontati alcuni dei principali nodi concettuali ed educativi per loro più significativi.

Di seguito strutturo la scrittura di questo articolo riportando le tre domande più significative degli studenti, precedentemente menzionate. L'intento è duplice: offrire **una panoramica divulgativa sui principali aspetti del game-based learning** e, al contempo, restituire l'approccio critico e curioso con cui gli studenti hanno saputo interrogare uno strumento spesso sottovalutato nel contesto educativo italiano.

Educazione al digitale come premessa per il digital game-based learning

Ha senso proporre un videogioco se prima non c'è una giusta educazione al digitale?

Nel contesto odierno sviluppare competenze digitali fin dall'infanzia è diventato fondamentale come attestano le **competenze chiave di cittadinanza del DigComp 2.2**. (Troia, 2024) I videogiochi possono essere parte integrante di un'educazione digitale più ampia. Tuttavia, uno dei vantaggi dell'approccio videoludico è che non è sempre necessario un livello alto di alfabetizzazione digitale per poter giocare, perché i videogiochi sono progettati solitamente per essere intuitivi. Tuttavia, come sottolinea **Di Donato** (Di Donato, 2024) **non bisogna fare l'errore di credere che non servano dei processi di alfabetizzazione e di accompagnamento ad un buon uso**. L'educazione ai videogiochi rientra infatti nel più ampio campo della Media Education, implicando una necessaria coscientizzazione sull'uso dei diversi media e dei diversi device. Quindi, come per qualunque accompagnamento

nell'uso delle tecnologie, spetta agli insegnanti e agli educatori assicurare che si possa trarre beneficio dall'uso dei videogiochi, in questo caso facendo proposte di gioco oculate e che siano opportunamente preparate e monitorate (Agnisetta, 2023).

Il ruolo dell'educatore nell'accompagnare il gioco

Quanto occorre accompagnare l'esperienza ludica o lasciare autonomia, quando ci si pone come educatori?

L'educatore svolge un ruolo chiave nel guidare l'esperienza ludica e nel bilanciare autonomia e supporto. In base ovviamente agli obiettivi educativi preposti e ai bambini o ragazzi coinvolti, li si affianca soprattutto nelle fasi iniziali con dei processi di scaffolding. Col tempo, si può lasciare maggiore libertà nel gioco, proprio perché gli alunni hanno interiorizzato le meccaniche di base.

È però al contempo **importante che l'educatore definisca bene lo scenario di gioco**, cioè il come si approccia l'esperienza di gioco, affinché si chiarisca agli studenti non solo quali sono gli obiettivi da perseguire nel gioco, ma anche quali sono le attitudini da portare avanti e su cosa concentrarsi, così da evitare di perdersi nella complessità che i videogiochi spesso offrono. Infine, l'educatore ha ovviamente il ruolo di valutatore in un'ottica formativa, cioè fornendo man mano un'indicazione di come si gioca e si apprende.

L'insegnante può fare questo sia ritagliando un momento per fornire questi feedback o intervenendo nella sessione di gioco per dimostrare come procedere meglio o per **dare qualche suggerimento di gioco** (Hanghoj, 2013).

Focalizzare l'esperienza nei videogiochi open world

Come si fa a non perdersi nelle side-quest di un videogioco open world? Come si fa a capire su cosa concentrarsi mentre si gioca?

In **un videogioco open-world come Minecraft** o lo stesso *Scribblenauts Unlimited* gli studenti possono incorrere in molte "missioni secondarie" o potrebbero perdersi in un "angolo" del gioco che non è strettamente rilevante per chi ha scelto il gioco o più in generale per vincere il gioco. Chiaramente, senza una guida, i giocatori rischiano di distrarsi e trascurare quello che è il focus principale, ma allo stesso tempo è interessante vedere come i diversi giocatori gestiscono la grande apertura offerta da questi giochi.

È quindi fondamentale che l'insegnante chiarisca gli obiettivi didattici ed educativi per cui si sta giocando.

Similmente può essere utile che gli insegnanti o educatori indichino le quest rilevanti per perseguire gli obiettivi educativi, possibilmente chiedendo di tenere traccia dei progressi in tal senso o prendendo loro stessi nota dei percorsi intrapresi nel gioco. Altrimenti, si possono proporre delle discussioni alla fine delle sessioni di gioco per capire come ri-orientarsi rispetto a quello che si sta facendo. Allo stesso modo, il docente può intervenire durante il gioco per chiarire dubbi, ricollegare i contenuti presenti nei giochi con i concetti disciplinari o far riflettere su quello che si sa già del gioco per procedere al meglio. (Hanghoj et al., 2020).

Integrare il digital game-based learning nella progettazione educativa

In conclusione, il workshop condotto con gli studenti di scienze dell'educazione ha costituito un momento importante di riflessione per capire il potenziale del DGBL, in particolare per definire come possa essere integrato

il gioco, affinché risulti funzionale ai propri obiettivi educativi. Il senso educativo di un'esperienza di game-based learning dipende infatti da una combinazione di progettazione del gioco e di competenza pedagogica per supportare i giocatori. **Con adeguati materiali didattici di supporto al gioco, un coinvolgimento guidato dall'insegnante e un bilanciamento**, che includa attività analogiche e processi di discussione critica, i videogiochi possono allargare gli orizzonti dell'apprendimento.

Bibliografia

Agnisetta, M. (con un contributo di Repetto, M.). (2023). *Gioca ancora!: Il valore pedagogico dei videogiochi*. Centro studi Erickson.

Andreoletti, M., Tinterri, A., & Dipace, A. (2024). Game at School? Italian Teachers' Perceptions of the Introduction of Games in the Classroom. *European Conference on Games Based Learning*, 18(1), 63–71.

Assaf, M., Spil, T., & Bruinsma, G. (2021). Supporting Teacher Adopting Game-based Learning: A Systematic Literature Review. *Proceedings of the European Conference on Games-Based Learning*, 33–42.

Del Moral Pérez, M. E., Guzmán Duque, A. P., & Fernández García, L. C. (2018). Game-based learning: Increasing the logical-mathematical, naturalistic, and linguistic learning levels of primary school students. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 7(1), 31-39.

Di Donato D. (2024). Vietare gli smartphone a scuola? La vera sfida è educare all'uso critico del digitale. AGENDA DIGITALE EU.

Hanghøj, T. (2013). Game-based teaching: Practices, roles, and pedagogies. In *New pedagogical approaches in game enhanced learning: Curriculum integration* (pp. 81-101). IGI global.

Hanghøj, T., Nielsen, B. L., Skott, C. K., & Ejsing-Duun, S. (2020). Teacher agency and dialogical positions in relation to game-based design activities. In *Proceedings of the 14th European Conference on Game-Based Learning* (pp. 234-241).

Parker, N. D. (2015). Utilizing SCRIBBLENAUTS to increase reading comprehension and improve literacy skills of third grade students. East Carolina University.

Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (A c. Di). (2019). *Handbook of game-based learning*. The MIT Press.

Triberti S. & Carruba M. C. (2023). Giocando s'impara? Alla ricerca delle proprietà educative "elevate" di giochi e videogiochi. AGENDA DIGITALE EU.

Troia S. (2024). DigComp 2.2: Cosa cambia nel nuovo quadro delle competenze digitali per i cittadini. AGENDA DIGITALE EU.

@RIPRODUZIONE RISERVATA

Valuta la qualità di questo articolo



Pier Daniel Cornacchia



Seguimi su 

WHITEPAPER

Innovazione e sostenibilità: il ruolo della digitalizzazione nel futuro dell'Emilia-Romagna

01 Lug 2025



Scaricalo gratis!

DOWNLOAD

WHITE PAPER

Trasformazione digitale nell'education: il caso Università Cattolica del Sacro Cuore

28 Lug 2023

Scaricalo gratis!

DOWNLOAD

Argomenti

F formazione

Canali

 Scuola digitale

EU Stories - La coesione innova l'Italia



 Filtra per topic





E PAPER

ENTE: i progetti finanziati dalla politica di coesione

INNOVA

Agrico

Articoli correlati



NUOVE REGOLE UE

Bonifici più sicuri con la verifica del beneficiario: ecco come funziona

11 Giu 2025

di Luca Riccardi

Condividi 



SCENARIO

Soft skills, il futuro del lavoro: quali sono le più richieste dalle aziende

27 Mar 2025

di **Davide Conforti**

Condividi 

GOVERNO TRUMP

Musk lascia il Doge ma esce vincitore: ecco perché

03 Giu 2025

di **Walter Vannini**

Condividi 

WHITE PAPER

Trasformazione digitale nell'education: il caso Università Cattolica del Sacro Cuore

28 Lug 2023

Scaricalo gratis!

DOWNLOAD