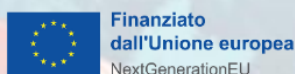


BOARD GAME RESEARCH MEETING

Atti del convegno
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Editor: M. Bettinelli, E. Manzini, D. Aurelio



Board Game Research Meeting – Atti del convegno

Reggio Emilia, 10-12 luglio 2025

A cura di Michela Bettinelli, Elsa Manzini, Daniele Aurelio

Pubblicato dal Gruppo del Colore - Associazione Italiana del Colore

Research Culture And Science Books series (RCASB)

ISBN: 978-88-99513-32-0

DOI: <https://doi.org/10.23738/RCASB.019>

© Copyright 2026 by Gruppo del Colore –Associazione Italiana del Colore

Piazza C. Caneva, 4

20154 Milano

C.F. 97619430156

P.IVA: 09003610962

www.gruppodelcolore.it

e-mail: segreteria@gruppodelcolore.org

Diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale o parziale con qualsiasi mezzo sono riservati per tutti i Paesi.

Pubblicato nel mese di Aprile 2026

Atti del convegno tenutosi dal 10 al 12 luglio 2025
Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia
Editor: M. Bettinelli, E. Manzini, D. Aurelio

Sommario

Cos'è il Board Game Research Meeting?	5
Il progetto Game4CED	5
Presentazione del volume.....	5
Il comitato organizzatore.....	8
Presentazione degli editor di questo volume.....	9
Le componenti di gioco che non stanno nella scatola.....	10
Creazione di una base di conoscenza di giochi da tavolo per il supporto all'educazione alle competenze manageriali.....	14
Publish or Perish - un gioco sulla ricerca.....	21
Processi metacognitivi in gioco: una ricerca qualitativa alla scuola primaria	27
I MONDI DEL POSSIBILE: Il gioco da tavolo nell'intervento sociale del disagio psichico.....	35
Innovazione Didattica nell'Insegnamento dell'Economia Politica: espansione del Megagame "Turania"	43
Gp Dossena (Gp sta per Giampaolo)	50
PREMIO ARCHIMEDE	55
Team-Based Tabletop Play Reduces Negative Affect and Increases Perceived Interpersonal Closeness: A Pre-Post Pilot Study.....	61
LabirinticaMente: la stimolazione cognitiva attraverso il gioco nei contesti di cura per le demenze.....	65
I bambini sanno ancora giocare? Primi risultati di una ricerca esplorativa nella regione Molise	72
What if? Storia controfattuale e giochi di simulazione	79
Tra Montessori e Vygotskij, il gioco da tavolo come dispositivo formativo interazionale nei contesti scolastici per lo sviluppo di <i>LifeComp</i>	87
Il gioco da tavolo dentro e fuori il museo. Le esperienze creative di Bruno Munari, Enzo Mari e Maria Lai.....	98
Macchine del tempo in scatola.....	106
Il gioco investigativo per l'alfabetizzazione storica	112
I giochi da tavolo a sostegno delle competenze di cittadinanza	119
Board Game-Based Learning e processi cognitivi. Un modello di valutazione con l'intelligenza artificiale	126
Numeri e Pedine: Imparare l'autovalutazione e l'autoregolazione con i giochi da tavolo	137
L' "arte" della matematica. Per un apprendimento attivo con la gamification e l'edutainment	146
Approccio al Coding coi Giochi da Tavolo.....	154
Dall'aula al prodotto. Competenze di design del giocattolo e prefigurazioni professionali delle educatrici per l'infanzia	158

Representing RPS (Rock, Paper, Scissors) mechanics in board games with AD Patterns (Attack-Defence Patterns). A new mechanic?	166
Piantare semi, contare numeri: difficoltà della valutazione d’impatto dei giochi per il cambiamento sociale.....	174
“Slow Life, Slow Games”: educare al gioco sano nella scuola primaria come prevenzione al rischio di Gioco d’Azzardo Patologico.....	182
Constructionist Gaming e Didattica della Storia: Esperienze a Confronto.....	190
Rulebook: risolvere giochi nell'epoca del machine learning	197
Direttività, socialità e modificabilità nei giochi da tavolo; un confronto tra interattività e <i>game scenarios</i>	205
Giochi in scatola e disagio giovanile.	213
“Processo a Socrate”: dalla progettazione didattica al <i>game design</i>	216
Board game o video game. Come cambiano le regole del “gioco” nella protezione del minore	225
Giocare seriamente. Riflessioni sull'interazione fra gioco e diritto	235
Giocare per imparare: il gioco da tavolo come dispositivo educativo attivo nella scuola secondaria di primo grado.....	241
I giochi da tavolo in età adulta: opportunità educative e strategie pedagogiche.....	245
Il gioco da tavolo come risorsa cognitiva per alunni ciechi: inclusione didattica e accessibilità sensoriale attraverso il Braille ludico.....	253
Lo Storytelling nella progettazione dei giochi da tavolo	261
Some notes on n-player Mancalas	263
In viaggio con ColorFit. Evoluzione e implementazione del progetto Game4CED.....	266

Cos'è il Board Game Research Meeting?

Il Board Game Research Meeting (BGRM) è il primo convegno sui giochi da tavolo organizzato dal Dipartimento di Educazione e Scienze Umane dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia e dal Dipartimento di Informatica "Giovanni degli Antoni" dell'Università degli Studi di Milano. Il convegno trova spazio negli ambienti del Dipartimento di Educazione e Scienze Umane, in viale Timavo 93. Le attività del BGRM rientrano nell'alveo del progetto PRIN PNRR Game4Ced, CUP G53D23007210001.

Il progetto Game4CED

Il progetto Game4CED fonde il mondo dei giochi da tavolo con la ricerca sul daltonismo, e si pone diversi obiettivi:

- Sviluppare un gioco da tavolo come strumento educativo per la rilevazione precoce del daltonismo,
- Aumentare la consapevolezza delle persone sul daltonismo,
- Migliorare l'accessibilità dei soggetti ai giochi.

È infatti sotto gli occhi di tutti come il colore sia ubiquo nella società umana, e venga costantemente adoperato non solo come elemento decorativo, ma anche come veicolo di messaggi che una imperfetta percezione del colore renderebbe incomprensibili. Proprio per questo, il progetto Game4CED vuole affrontare il problema del daltonismo a partire dalle prime esperienze scolastiche, fornendo nuovi strumenti per insegnanti ed educatori affinché si sviluppi una pratica scolastica di maggiore accessibilità per tutti i bambini e le bambine. Dal punto di vista della ricerca, Game4CED lavora per sviluppare uno strumento per mezzo del quale valutare l'accessibilità dei giochi da tavolo con un focus specifico sulle disabilità visive. Tra gli obiettivi di Game4CED c'è anche quello di redigere un protocollo che permetta ai game designer di valutare sia a priori che a posteriori quanto dipendente dal colore sia il proprio prototipo. Conclude la lista di attività la disseminazione dei risultati ottenuti tramite pubblicazione di articoli scientifici, atti di conferenze e vari festival del gioco o del mondo dell'educazione, come Play, Festival del gioco di Modena, la Essen Spiel Messe in Germania o Didacta, a Firenze.

Per qualunque informazione, il gruppo di ricerca è raggiungibile all'indirizzo game4ced@gmail.com.

Presentazione del volume

Nel presente volume sono raccolti gli atti del Board Game Research Meeting 2025, convegno dedicato allo studio multidisciplinare dei giochi da tavolo e delle loro applicazioni in diversi contesti, da quello educativo a quello socioculturale, passando per aspetti di psicologia ludica e l'analisi matematica dei giochi. Il convegno – giunto quest'anno alla seconda edizione, dopo l'inaugurazione milanese del 2024 – ha avuto luogo all'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia (Unimore) tra il 10 e il 12 luglio 2025, e ha riunito studiosi, educatori, designer e professionisti del settore ludico per esplorare molteplici sfaccettature del gioco, inteso sia come strumento di apprendimento che come motore di innovazione e interazione sociale.

Nel corso degli ultimi decenni, la ricerca sui giochi – da tavolo, ma non solo – ha assunto una posizione sempre più centrale e strutturata all'interno del dibattito accademico, configurandosi come un ambito di studio in cui prospettive e metodologie differenti si integrano in un'ottica sempre più multidisciplinare. In particolare, il contributo di discipline quali la pedagogia, la psicologia cognitiva, la sociologia e il game design ha consentito di analizzare i giochi non solo come pratica legata alla

sfera ricreativa, ma come oggetto culturale e formativo complesso, dotato di specifiche potenzialità educative (Gee, 2003; Salen & Zimmerman, 2004).

All'interno di questo quadro teorico, il concetto di *game-based learning* (GBL) si è progressivamente affermato come paradigma di riferimento per l'integrazione del gioco da tavolo nei contesti educativi, sia formali che non formali. Numerosi studi hanno evidenziato come dinamiche ludiche integrate in un'attività sufficientemente strutturata possano potenziare alcune competenze cognitive, promuovere abilità sociali – si pensi ad esempio alla collaborazione e alla negoziazione – nonché sostenere lo sviluppo di dimensioni emotive legate alla motivazione e all'autoefficacia dei giocatori (Abdul Jabbar & Felicia, 2015; Allsop & Jessel, 2015). Il gioco, analizzato da questa prospettiva, non rappresenta un semplice strumento accessorio, ma una metodologia didattica in grado di attivare processi di apprendimento attraverso la partecipazione attiva degli studenti.

In questo contesto, il *board game-based learning* (BGBL) rappresenta una declinazione specifica e particolarmente promettente del GBL, fondata sull'impiego di giochi da tavolo selezionati opportunamente o progettati *ad hoc* con specifiche finalità educative. Le evidenze empiriche suggeriscono che tale approccio possa non solo incrementare in maniera significativa l'*engagement* degli studenti, ma favorisca al contempo la ritenzione delle conoscenze acquisite attraverso una rielaborazione dell'informazione basata su dinamiche esperienziali, collaborative e riflessive (Zsoldos-Marchis & Juhász, 2020; O'Neill & Holmes, 2022). Coinvolgimento attivo, dunque, che apre la strada ad una ridefinizione delle pratiche didattiche in chiave partecipativa e costruttivista, dove l'apprendimento attivo viene perseguito attraverso la sperimentazione e la collaborazione (Polin, 2021): le meccaniche ludiche, infatti, stimolano il pensiero critico, invitano alla risoluzione dei problemi e potenziano la capacità di lavorare in gruppo. In parallelo a ciò, è sempre più comune trovare il gioco utilizzato con successo in contesti di formazione professionale e di sensibilizzazione sociale, come dimostrato da esperienze di serious gaming applicate a tematiche quali l'inclusione sociale e la cittadinanza globale (Young & al., 2012).

I contributi raccolti in questo volume sono stati scritti su base volontaria dagli autori e dalle autrici degli interventi del convegno. Non sarà difficile per i lettori notare come, nonostante il comune *fil rouge* dei giochi da tavolo, gli approcci seguiti dagli *speaker* siano stati diversi, e multi-sfaccettati. Si è ad esempio parlato di game design per lo sviluppo di strumenti educativi, con approfondimenti sulle meccaniche e sulle dinamiche di gioco più efficaci per l'apprendimento e la presentazione di nuovi giochi progettati per la didattica e per la formazione professionale. Si è parlato delle principali metodologie didattiche che integrano i giochi nei processi di apprendimento, con particolare attenzione su alcuni casi specifici. Come gruppo Game4CED abbiamo voluto porre un forte accento sul tema dell'accessibilità e dell'inclusione nel mondo del gioco, sensibilizzando sulle good practice cui attenersi nel design di giochi da tavolo sia educativi che ricreativi. Si è anche parlato dell'impatto culturale, storico e sociale dei giochi, e del ruolo che questi hanno avuto, possono avere e hanno nella costruzione di comunità e nello sviluppo delle competenze sociali, sia come opera di sensibilizzazione che come invito al cambiamento sociale.

Il nostro augurio è che questo caleidoscopio di tematiche possa rappresentare un punto di riferimento per ricercatori, educatori e professionisti interessati all'applicazione dei giochi da tavolo in ambiti formativi e di ricerca. Il Board Game Research Meeting, che verrà riproposto nel 2026 nella sede dell'Università di Genova, si conferma così come un'importante piattaforma di scambio interdisciplinare, che contribuisce alla crescita della comunità scientifica dedicata allo studio del gioco e delle sue potenzialità educative e sociali.

Bibliografia

- Abdul Jabbar, A. I., & Felicia, P. (2015). Gameplay engagement and learning in game-based learning: A systematic review. *Review of Educational Research*, 85(4), 740-779, <https://doi.org/10.3102/0034654315577210>
- Allsop, Y., & Jessel, J. (2015). Teachers' experience and reflections on game-based learning in the primary classroom: views from England and Italy. *International Journal of Game-Based Learning*, 5(1), 1-17., <http://dx.doi.org/10.4018/ijgbl.2015010101>
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan., <http://dx.doi.org/10.1145/950566.950595>
- Morais, A., Sousa , H., Aires , A. P., Cravino , J., & Lopes , J. B. (2024). Future Teachers' Perceptions towards Incorporating Board Games to Teach Mathematical Skills in History Classes. *International Journal of Instruction*, 17(4), 557–572, <http://dx.doi.org/10.29333/iji.2024.17431a>
- O'Neill, Daniela K.; Holmes, Paige E., The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children, *American Journal of Play*, v14 n1 p58-98 2022, <https://eric.ed.gov/?id=EJ1357958>
- Polin, L.G. (2018). A Constructivist Perspective on Games in Education. In: Kritt, D. (eds) *Constructivist Education in an Age of Accountability*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-66050-9_9
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Young, M. F., Slota, S., Cutter, A. B., Jalette, G., Mullin, G., Lai, B., Simeoni, Z., Tran, M., & Yukhymenko, M. (2012). Our Princess Is in Another Castle: A Review of Trends in Serious Gaming for Education. *Review of Educational Research*, 82(1), 61-89. <https://doi.org/10.3102/0034654312436980>
- Zsoldos-Marchis, I., & Juhász, I. (2020) BOARD-GAMES IN THE PRIMARY CLASSROOM: TEACHERS' PRACTICE AND OPINION, *INTED2020 Proceedings*, pp. 7573-7582., <https://doi.org/10.21125/inted.2020.2041>

Dall'aula al prodotto. Competenze di design del giocattolo e prefigurazioni professionali delle educatrici per l'infanzia

Caterina Garofano (Università di Siena), **Mario Giampaolo** (Università di Siena)
Dominga Gugliotti (Università di Siena)

Contatto: **Garofano Caterina**, caterina.garofano2@unisi.it

Abstract

Il contributo descrive un'iniziativa promossa dal Corso di Laurea in Scienze dell'educazione e della formazione dell'Università di Siena nell'ambito dell'insegnamento di Gioco & Gamification per gli A.A. 2023/2024 e 2024/2025, in partnership con un'azienda tedesca di giocattoli, la Beleduc Lernspielwaren. L'iniziativa si situa nel contesto di studi e ricerche sullo sviluppo delle prefigurazioni professionali di laureate nei corsi di Laurea L-19 (Rossi & Fabbri, 2008). La tesi che questi studi sostengono è che un'educatrice, esperta di processi di apprendimento, sviluppando competenze nel design e nel making di oggetti analogici e digitali, possa lavorare in equipe di grafici, programmatori, disegnatori, architetti e altri professionisti dell'industria creativa per supportarli nella realizzazione di prodotti educativi e per l'intrattenimento. Con questo obiettivo future educatrici si sono cimentate nella progettazione e prototipazione di giocattoli educativi rispondenti alle richieste dell'azienda, ricevendo feedback e la possibilità di produrre quanto progettato.

Parole chiave: prefigurazioni professionali; design educativo; industria creativa

1. Introduzione

In maggioranza donne, le educatrici³³ laureate nella Classe di Laurea L-19 lavorano in contesti non formali e informali con neonati, seconde generazioni di adolescenti, persone con disabilità, anziani e molte altre tipologie di utenza. Il lavoro più comune è quello di educatrice per l'infanzia, come si dice in gergo lo "0-3", nei servizi educativi pubblici e privati. Potremmo poi riportare altri esempi di come sono impiegate nel settore dei servizi alla persona: educatrici nei centri diurni o residenziali per persone con disabilità, per giovani con problematiche giuridiche e psichiatriche, educatrici nei centri di accoglienza per richiedenti asilo politico, nelle residenze sanitarie assistenziali, educatrici nei centri di aggregazione giovanili. A queste occupazioni tradizionali si affiancano iniziative di imprenditorialità che danno luogo a startup e servizi innovativi. Nonostante l'eterogeneità dei profili che queste professioniste assumono nella loro carriera, restano confinate nel mercato dei servizi alla persona (Fabbri & Giampaolo, 2021a, 2021b).

Le opportunità di realizzazione professionale per le educatrici al di fuori di questo mercato non mancherebbero. Ricerche sulle abitudini di consumo delle famiglie italiane analizzano come giocattoli, cinema, TV, editoria, parchi divertimento, videogiochi e moda registrino un volume d'affari in milioni di euro. Una vera e propria miniera d'oro, solo parzialmente analizzata, è rappresentata dal comparto Infant & Toddler, cioè dai giocattoli pensati per le bambine e bambini da pochi mesi a tre anni di età; un altro target estremamente interessante è quello che riguarda i kidults, ossia adulti che ritornano al gioco o che si appassionano a un brand acquistandone i gadget (Giampaolo & Garofano, 2024).

Per accedere al mercato dell'industria creativa e in particolare a quello del giocattolo, percorsi formativi ed esperienze pratiche devono essere dedicate alla conoscenza di teorie, metodologie e strumenti di progettazione e fabbricazione di prodotti. Le educatrici dovranno sviluppare capacità di

³³ Si utilizzerà il femminile singolare e plurale al fine di rappresentare la popolazione studentesca dei Corsi di Laurea della Classe L-19.

pianificazione, gestione e valutazione di processi produttivi e approfondire le possibilità di utilizzo di materiali sia analogici che digitali. Potrebbe essere utile capire come si testa l'usabilità di un prodotto, come si valuta la sua fattibilità, ma anche come si lavora il legno, la plastica o la stoffa, come saldare diverse parti di una scheda madre o come scrivere parti di codice utilizzando il linguaggio Python. Queste conoscenze e abilità devono poi dialogare con quelle di altri professionisti che lavorano nell'industria creativa. Editori, illustratori, sceneggiatori, designer di giochi e giocattoli, stilisti, artisti 3d, ingegneri informatici e architetti sono solo alcuni esempi (Bracci & Giampaolo, 2022; Giampaolo, 2023).

Come dimostrare che le educatrici possono trovare spazi nel mercato dell'industria creativa? Come iniziare a sviluppare abilità di progettazione e sviluppo di un prodotto? Come rendere quest'ultimo educativo? Come comprendere che i processi di progettazione e sviluppo di un prodotto sono il frutto del lavoro di un team? La risposta a queste domande passa attraverso l'applicazione in aula di un approccio didattico che premia processi collaborativi, di progettazione e sviluppo di artefatti come l'apprendimento basato su progetti (Giampaolo, 2023).

2. #Unisi4Beleduc: approccio didattico ed esperienza formativa

#Unisi4Beleduc³⁴ è un'esperienza formativa che il Corso di Laurea in Scienze dell'Educazione e della Formazione dell'Università di Siena propone, a partire dall'AA. 2023/2024, a studentesse e studenti nell'ambito dell'insegnamento di Gioco & Gamification. In linea con quanto indicato nel paragrafo precedente, gli obiettivi sono quelli di consentire lo sviluppo di abilità di progettazione e produzione di artefatti educativi e per l'intrattenimento di bambini, adolescenti e famiglie, lavorare in collaborazione per la produzione di questi artefatti e, infine, conoscere e prefigurarsi in scenari professionali alternativi rispetto a quelli tradizionalmente e socialmente condivisi durante la carriera formativa. L'intera esperienza è caratterizzata da un approccio didattico project-based.

Lo sfondo teorico di questo approccio risale agli studi di John Dewey sull'apprendimento come processo di indagine e a quelli del suo allievo William Heard Kilpatrick sull'apprendimento attivo. Muovendo da questi autori, altri studiosi nel corso degli anni hanno portato il metodo verso ulteriori elaborazioni (Dewey, 1959; Bransford, Brown & Cocking, 1999). Krajcik & Blumennfield (2006) e Krajcik & Shin (2014) ne avanzano la teorizzazione discutendo l'influenza di concetti come quelli di costruzione attiva, apprendimento situato e interazione sociale. In quanto pratica di insegnamento e apprendimento basata su un'idea costruttivista di conoscenza, molti autori (Brundiers & Wiek, 2013; Affandi & Sukyadi, 2016; Brassler & Dettmers, 2017) riconoscono al PBL connessioni con altri approcci pedagogici come l'apprendimento basato sui problemi, sull'inquiry, l'apprendimento esperienziale e l'apprendimento collaborativo. Altri (Dzan, Chung, Lou & Tsai, 2013; Mysorewala & Cheded 2013; Mou, 2019; Resnick, 2018) indicano la produzione e la costruzione di conoscenza come elementi distintivi del PBL. È il processo di creazione di nuova conoscenza che consente alle studentesse di testare e realizzare le proprie idee nel modo desiderato, il che promuove la loro competenza nell'innovazione (Guo, Saab, Post & Admiral, 2020, p. 6). In letteratura sono riportate

³⁴ Fondata nel 1985, Beleduc Lernspielwaren è un'azienda tedesca specializzata nella progettazione e produzione di giocattoli educativi e giochi per l'apprendimento rivolti prevalentemente alla prima infanzia e alla scuola primaria. La missione di Beleduc si fonda sull'idea che il gioco costituisca una forma primaria di conoscenza e di scoperta del mondo, in linea con una tradizione pedagogica europea che riconosce nella dimensione ludica un potente mediatore di sviluppo cognitivo, motorio, sociale e affettivo. L'azienda è riconosciuta a livello internazionale per l'alta qualità dei materiali e per l'attenzione alla sostenibilità ambientale, privilegiando l'uso di legni certificati, vernici atossiche e componenti durevoli. I suoi prodotti sono concepiti per stimolare l'apprendimento esperienziale, inteso come costruzione attiva del sapere attraverso l'esplorazione, la manipolazione e la cooperazione tra pari. La gamma dei prodotti Beleduc comprende giochi da tavolo, puzzle, giochi di logica, di costruzione e di memoria, oltre a kit didattici pensati per supportare lo sviluppo di competenze trasversali – linguistiche, matematiche, scientifiche e socio-relazionali – in un'ottica di educazione integrale. Particolare attenzione è riservata alla progettazione inclusiva, con giochi che favoriscono sia il gioco cooperativo sia l'apprendimento individuale, calibrati su differenti fasce d'età (dai 3 anni in su) e su diversi livelli di abilità.

diverse definizioni di PBL e la maggior parte di esse condivide le caratteristiche sopra menzionate. Proprio come esistono definizioni diverse per il PBL, ne esistono anche diversi modelli (Erdogan & Bozeman, 2015 p. 33).

2.1 Il processo di progettazione

L'approccio project-based è stato applicato nelle esperienze formative di #Unisi4Beleduc mediante un metodo in tre fasi consecutive (Guerrieri, 2021; 2022) in cui le studentesse sono state coinvolte (figura 1).

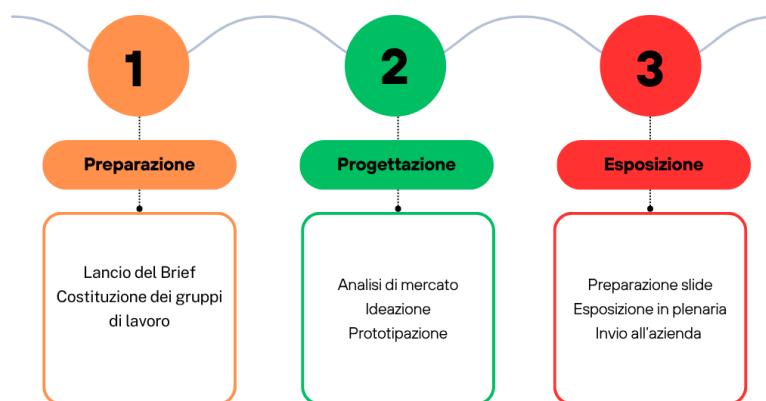


Figura 1. Le fasi di realizzazione del progetto

Fase di preparazione. Per entrambi gli anni accademici l'azienda, in accordo con i docenti referenti del corso, ha redatto un *brief*. Nel linguaggio del design e della progettazione, il *brief* (o *design brief*) è un documento di orientamento progettuale che definisce il tema, gli obiettivi, i vincoli e il target di riferimento di un progetto. Esso costituisce il punto di partenza di un processo creativo, fungendo da ponte tra il committente e i progettisti - nel caso dell'iniziativa specifica, tra l'azienda produttrice di giocattoli, i docenti referenti dell'insegnamento e le studentesse universitarie coinvolte. Una toy designer referente dell'azienda ha presentato dettagliatamente il brief durante un workshop, partendo dalla narrazione della storia, della mission e della vision aziendale, mostrando i prodotti di punta e specificando le richieste e le aspettative dell'azienda. A seguito di tale incontro le studentesse hanno costituito i gruppi di lavoro di massimo 4 partecipanti o scelto di lavorare individualmente.

Fase di progettazione. La fase di progettazione ha visto il susseguirsi di diversi workshop in plenaria con testimoni privilegiati come esperti settore del giocattolo, che hanno approfondito i temi legati all'andamento del mercato dell'industria creativa, toy designer che hanno spiegato le tecniche di progettazione di giocattoli, e i docenti del corso che hanno approfondito le implicazioni educative. Tali incontri sono stati intervallati da momenti dedicati ai lavori di gruppo e alla supervisione dei progetti, utilizzando la tecnica della consultazione dell'esperto (Rivoltella, 2014). All'ideazione è seguita la prototipazione: le studentesse hanno realizzato semplici prototipi con l'utilizzo di materiali di uso comune come carta e cartone e li hanno testati con bambine e bambini target.

Fase di esposizione. L'esposizione è consistita in una presentazione individuale o di gruppo in cui le studentesse hanno descritto, con l'aiuto di una presentazione grafica, la loro idea di prodotto, il concept, la funzionalità, l'usabilità e gli scopi educativi. Hanno mostrato il prototipo a una commissione composta dai docenti del corso, esponenti dell'azienda e toy designer, ricevendo due tipologie di feedback: la valutazione ai fini dell'esame sulla base di una rubrica di valutazione precedentemente condivisa e il commento tecnico da parte dell'azienda, approfondito nel prossimo paragrafo.

2.2 Il brief “io & gli altri”

Durante l’A.A. 2023/2024 il *brief* proposto dalla Beleduc invitava all’ideazione di un giocattolo educativo destinato a bambini e bambine di età compresa tra 3 e 6 anni, incentrato sul tema “Io e gli altri”, ispirato alla dimensione sociale dell’essere umano che fosse capace di introdurre i più piccoli, attraverso esperienze concrete e simboliche, ai concetti di convivenza, rispetto reciproco, comunicazione e collaborazione. Quattro sono stati i temi chiave:

1. Io e gli altri: vivere insieme implica condividere spazi, risorse e regole, imparando il rispetto dell’altro e dell’ambiente;
2. Relazioni ed emozioni: riconoscere, comprendere e gestire le emozioni che emergono dalle interazioni sociali;
3. Diversità: valorizzare l’eterogeneità tra individui (età, cultura, abilità, caratteristiche fisiche) come risorsa per la convivenza;
4. Fare squadra: cooperare per un obiettivo comune, scoprendo il valore della comunicazione e delle abilità condivise.

Oltre che alcuni esempi da cui partire e trarre ispirazione, il *brief* conteneva alcune indicazioni progettuali come:

- Il gioco deve tradurre in forma semplice e accessibile le tematiche sociali proposte;
- Può assumere la forma di gioco da tavolo, giocattolo, attività o kit didattico, purché risulti vendibile e coerente con la filosofia Beleduc;
- Le regole e il concept devono essere chiari, comunicabili e facilmente comprensibili;
- L’esperienza ludica deve promuovere la partecipazione attiva, l’empatia e la cooperazione.

Il numero totale delle studentesse partecipanti è stato di 148. Sono stati composti 44 gruppi di lavoro mentre 20 partecipanti hanno deciso di lavorare individualmente. Delle 64 idee progettuali, 32 hanno consegnato il progetto nei tempi stabiliti e sono quindi state sottoposte alla valutazione dell’azienda. L’azienda ha restituito un file contenente, oltre al titolo del progetto, la tipologia di gioco, il target di riferimento, il focus, i punti di forza e commenti rispetto ai miglioramenti. Hanno trovato interesse in particolare per 8 idee progettuali, cui sono stati richiesti maggiori approfondimenti e specificazioni e l’invio del prototipo realizzato presso la loro sede in Germania. Le motivazioni di esclusione delle altre idee hanno riguardato, principalmente, il fatto che i concept fossero troppo simili a prodotti già presenti in commercio o nel loro catalogo, la poca attinenza con il *brief*, regole e scopi poco chiari o troppo semplici. Dopo un’attenta valutazione, l’azienda ha deciso per questa edizione di non inserire nessuna delle idee nel prossimo catalogo, sebbene abbiano tenuto nella loro lista per futuri sviluppi due di loro: “Equipuzzle” e “Guess the Emotions”.

A titolo esemplificativo si descrive il gioco “Equipuzzle” (fig.2). Si tratta di un gioco progettato per promuovere l’inclusione e il rispetto delle diversità. Consiste in un puzzle circolare composto da diversi personaggi (dodici) che si tengono per mano, circondando un puzzle interno che rappresenta il pianeta Terra. I personaggi sono staccabili e utilizzabili singolarmente per giochi alternativi, incoraggiando la creatività e lo sviluppo del linguaggio. Questo giocattolo, che si propone di essere prevalentemente in legno, mira anche a sviluppare abilità come la concentrazione, la motricità fine e la collaborazione.



Figura 2. Immagini del gioco Equipuzzle

2.3 Il brief “la tecnologia”

Durante l’A.A. 2024/2025 il *brief* proposto dalla Beleduc invita a progettare un giocattolo educativo per il target 3-6 anni che introduca bambini e bambine alle basi della tecnologia come esperienza concreta: materiali e loro trasformazioni, strutture semplici che sono “radici” dei meccanismi complessi, strumenti che ottimizzano le azioni dell’uomo. L’idea chiave è smontare l’effetto magia e mostrare che ciò che appare magico è in realtà prodotto della tecnologia, da comprendere attraverso prove ed esplorazioni hands-on. Tra le richieste particolari emerge la totale analogicità (nessuna parte elettronica) e l’uso preferenziale dei materiali caratteristici della Beleduc (carta/cartone, legno e derivati). Il numero totale delle studentesse che hanno partecipato a questa edizione è stato di 161. Sono stati composti 51 gruppi di lavoro mentre 21 partecipanti hanno deciso di lavorare individualmente. Delle 72 idee progettuali complessive, 29 hanno consegnato il progetto nei tempi stabiliti e sono quindi state sottoposte alla valutazione dell’azienda. Anche in questa seconda edizione l’azienda ha restituito feedback ad ogni gruppo partecipante, individuando 9 idee interessanti, da approfondire tramite l’analisi dei prototipi. In questo caso le motivazioni di esclusione hanno riguardato il fatto che alcuni progetti fossero più vicini ad attività di gioco che a veri e propri giocattoli, che non seguissero il tema della tecnologia, con regole troppo complesse in relazione al target. I 9 prodotti selezionati sono in fase di valutazione. Tra questi abbiamo “Good Morning Farm” (fig.3) un gioco da tavolo cooperativo sul tema della fattoria incentrato sullo sviluppo di abilità pratiche e sociali. I giocatori, da due a quattro, vestendo i panni da contadini che guidano un trattore, devono completare 12 missioni nelle diverse aree della fattoria prima del tramonto. Lo scopo del gioco è, quindi, introdurre bambini e bambine al mondo della natura attraverso il gioco simbolico. Lavoro cooperativo, problem solving e abilità sensoriali e motorie sono solo alcune delle aree che il gioco sviluppa.



Figura 3. Immagini del gioco Good Morning Farm

Riflessioni conclusive

Questo contributo ha presentato l'esperienza #Unisi4Beleduc quale dispositivo formativo che tenta di congiungere mondo accademico e sbocchi occupazionali alternativi per le educatrici dell'infanzia. L'obiettivo di #Unisi4Beleduc non è raggiungere il successo commerciale dei prototipi realizzati, ma facilitare l'acquisizione di competenze trasferibili in altri contesti lavorativi e la padronanza di criteri progettuali trasversali. Dalle osservazioni svolte durante le fasi di progettazione e dai colloqui avuti con i gruppi di studentesse si può riflettere sugli aspetti che una educatrice progettista di giocattoli deve presidiare. Innanzitutto, gestire un processo, quello di progettazione e prototipazione, che non è standardizzato e che subisce variazioni in base alla specificità del prodotto da realizzare o dalle richieste del committente. Alla gestione del processo si lega la capacità critica di individuazione di eventuali bias nei progetti, con conseguente rielaborazione delle proprie e iniziali premesse per rispondere in modo quanto più funzionale a bisogni e richieste dell'utenza finale. Altro aspetto da considerare risiede nella scelta dei materiali con cui lavorare, manipolare e produrre il prototipo progettato e nella comprensione della sostenibilità dei processi di produzione. Gestire il rapporto tra aspetto estetico e funzionalità del prodotto è un'ulteriore dimensione da tenere sotto controllo in modo da progettare un giocattolo con cui realizzare sempre nuove attività. Devono essere belli, durevoli nel tempo, offrire diverse possibilità di gioco, colori e forme accattivanti, allineate al target di riferimento. La conoscenza del mondo dell'infanzia e dei meccanismi di apprendimento di bambine e bambini è fondamentale. A questi aspetti fin qui considerati è necessario aggiungere un altro importante elemento: comprendere cosa un adulto cerca nel giocattolo che sta acquistando e quali sono gli elementi che lo convincono a procedere all'acquisto (Garofano, 2025).

Con l'esperienza formativa di #Unisi4Beleduc vogliamo che le educatrici sviluppino abilità di progettazione e produzione di prodotti e contenuti educativi per l'intrattenimento di bambini, adolescenti e famiglie; vogliamo che lavorino in team per la produzione di questi artefatti; vogliamo che conoscano e si sentano parte di scenari professionali alternativi rispetto a quelli tradizionalmente condivisi. Quest'ultimo aspetto rimane centrale poiché queste esperienze si fondano sul tentativo di ampliare le prefigurazioni professionali delle future educatrici. Il cambiamento delle prefigurazioni professionali delle studentesse dei Corsi di Laurea L-19 verso nuovi settori produttivi è auspicabile per diverse ragioni tra cui un mercato dei servizi alla persona contraddistinto da elevati livelli di turnover e da prospettive di guadagno limitate, le trasformazioni sociali e tecnologiche che costringono a innovare luoghi e processi di lavoro. L'ingresso della professionista dell'educazione in un settore lavorativo come quello dell'industria creativa è di difficile attuazione se non si sviluppano conoscenze e abilità relative a processi di progettazione e di fabbricazione. Saranno proprio queste competenze e abilità ad interessare future esperienze di ricerca-formazione.

Riferimenti bibliografici

- Affandi, A. & Sukyadi, D. (2016). Project-based learning and problem-based learning for EFL students' writing achievement at the tertiary level. *Rangsit Journal of Educational Studies*, 3(1), 23-40.
- Bracci, F., & Giampaolo, M. (2022). *Creatività pratica e setting digitali: un'esperienza di formazione on-line con insegnanti della scuola dell'infanzia*.
- Bransford, J., Brown, A.L., & Cocking, R.R. (1999). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. Washington, DC: National Academy Press.

- Brassler, M., & Dettmers, J. (2017). How to Enhance Interdisciplinary Competence—Interdisciplinary Problem-Based Learning versus Interdisciplinary Project-Based Learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2).
- Brundiers, K., & Wiek, A. (2013). Do we teach what we preach? An international comparison of problem-and project-based learning courses in sustainability. *Sustainability*, 5, 1725-1746.
- Dzan, W.Y., Chung, C. C., Lou, S.C., & Tsai, H. Y. 2013. (2013). A Study on Project-Based Learning in a Boat Design and Building University Course. *Int. J. Online Pedagog. Course Des.* 3, 3, 43–61.
- Dewey, J. (1959). *Dewey on education*. New York: Teachers College Press
- Erdogan, N., & Bozeman, D. (2015). Models of project-based learning for the 21st century. In A. Sahin (Ed.), *A practice-based model of STEM teaching: STEM students on the stage (S.O.S.)* (p. 31-42). Netherlands: Sense Publishers.
- Fabbri, L. (2014). Università e nuove professionalità, in *MeTis-Mondi educativi. Temi indagini suggestioni*, 1(4), pp.174-181.
- Fabbri, L., & Giampaolo, M. (2021a). Prefigurare professionalità future: i Piani per l’Orientamento e il Tutorato dei CdL L-19. *Educational Reflective Practices*, 1, 5-21 [10.3280/erpoa1-2021oa11484].
- Fabbri, L., & Giampaolo, M. (2021b). Educatori, designer e maker. Trasformazioni in atto per una professione del fare. *Nuova Secondaria Ricerca*, 2021/4.
- Garofano, C. (2025). La Design-Based Research per la progettazione di artefatti educativi: un’esperienza di ricerca. *Educational Reflective Practices - Open Access*, (2). <https://doi.org/10.3280/erpoa2-2024oa18993>
- Giampaolo, M., Garofano, C. (2024). Progettare giocattoli educativi per bambine e bambini. *Alleanze professionali tra pedagogia e design. Q-TIMES WEBMAGAZINE*, 16(3), 507-519.
- Giampaolo, M. (2023). Apprendere, progettare, costruire: esperienze didattiche project-based per futuri educatori. *Q-TIMES WEBMAGAZINE*, 1(1), 351-367.
- Guerrieri, I. (2021). *Il giocattolo e il suo design. Dal concept alla realizzazione. Una guida per il progettista*. Milano: Franco Angeli.
- Guerrieri, I. (2022). *Forme e colori nelle fiabe. Come da un racconto può nascere un gioco*. Trento: Erickson
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586.
- Krajcik, J., & Blumenfeld, P. (2006). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.), *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 317-333) New York, NY: Cambridge University Press.
- Krajcik, J. S., & Shin, N. (2014). Project-based learning. In R. K. Sawyer (Ed.). *The Cambridge handbook of the learning sciences* (pp. 275–297). (2nd ed.).
- Mou, T.Y. (2019). Students’ evaluation of their experiences with project-based learning in a 3D design class. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1–12. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00462-4>.

Mysorewala, M., & Cheded, L. (2013) A Project-Based Strategy for Teaching Robotics Using NI's Embedded-FPGA Platform. *International Journal of Electrical Engineering & Education*. 2013;50(2):139-156. doi:[10.7227/IJEEE.50.2.4](https://doi.org/10.7227/IJEEE.50.2.4)

Resnick, M. (2018). Come i bambini: immagina, crea, gioca e condividi. Coltivare la creatività con il Lifelong Kindergarten del MIT. Trento: Erickson.

Rivoltella, P. C. (2014). E-learning. In G. P. Quaglino (a cura di) *Formazione. I metodi*. Milano: Raffaello Cortina.

Rossi, B., Fabbri, L., Barni, M., & Zuffa, R. (2008) *Pratiche orientative e individuazione professionale. Orientarsi per transitare nel mondo del lavoro*. Siena: Litomodulistica Il Torchio .

Rossi, B., & Fabbri, L. (2008). *Cultura del lavoro e formazione universitaria*. Milano : Franco Angeli.