

## Notizie\*

### *Giornata di formazione “Gioco, Benessere, Educazione: Gamification, Gaming e Game-Based Learning in contesti socio-sanitari ed educativi ” (Trieste, 2 ottobre 2019)*

A partire dal maggio 2018, con la prima giornata di studi intitolata “*Gioco e Benessere*”, l’Azienda Sanitaria Universitaria Integrata di Trieste<sup>1</sup> e il Dipartimento di Scienze della Vita dell’Università di Trieste hanno avviato un percorso formativo dedicato a operatori del sociale, della sanità e dell’educazione finalizzato all’acquisizione di conoscenze e allo sviluppo di competenze ludiche da impiegare nello svolgimento della propria professione.

Tale percorso è proseguito nel 2019 con l’evento formativo “*Gioco-Benessere-Educazione: Gamification, Gaming e Game Based Learning in contesti socio-sanitari ed educativi*” che, oltre a consolidare la collaborazione tra i due Enti sulla tematica, ha visto l’attività inserita all’interno del percorso di orientamento e formazione promosso dal Piano Nazionale Lauree Scientifiche in Scienze Ambientali e Naturali dell’Università di Trieste.

Inoltre, a sottolineare l’importanza del *gioco* come strumento trasversale e universale per lo sviluppo delle capacità sociali e intellettuali degli individui, l’iniziativa è stata patrocinata dall’Ordine delle Professioni Infermieristiche della Provincia di Trieste, dall’Ordine degli Psicologi del FVG, dall’Ordine degli Assistenti Sociali del FVG e dalla Federazione Italiana di Associazioni Ludiche<sup>2</sup>.

La giornata di formazione, che si è svolta il 2 ottobre 2019 nella cornice del Parco di

---

\* Title: Chronicle.

<sup>1</sup> Acronimo: ASUITs.

<sup>2</sup> Acronimo: FederLudo.

San Giovanni, a Trieste, ha coinvolto una cinquantina di professionisti in ambito sociale e sanitario e venti docenti delle scuole secondarie di secondo grado.

L'avvio dei lavori è stato curato dal dr. Flavio Paoletti, direttore della Struttura Complessa Gestione Prestazioni Sanitarie e Progettazione Attività Sociosanitarie dell'ASUITs e dal prof. Daniele Sblattero, direttore vicario del Dipartimento di Scienze della Vita dell'Università di Trieste. Entrambi hanno sottolineato, nella loro introduzione, l'importanza della metodologia ludica nello sviluppo di abilità e competenze, nonché come strumento efficace per la didattica e l'educazione.



Figura 1. Il dr. Paoletti e il prof. Sblattero introducono l'evento formativo e danno avvio ai lavori.

Il prosieguo dei lavori ha visto l'alternarsi di relazioni tenute da alcune importanti figure del panorama ludico italiano, come il dr. Andrea Ligabue, ludologo e direttore artistico di *Play* di Modena, il dr. Alan Mattiassi, ricercatore e studioso dei processi cognitivi legati al gioco e Matteo Bisanti, esperto di gioco in contesti educativi, nonché del dr. Giovanni Grube, psicologo psicoterapeuta e volontario dell'Associazione di Promozione Sociale di Trieste "La Costola dei Barbari" e del prof. Giovanni Bacaro dell'Università di Trieste.

Nei primi due interventi, Andrea Ligabue ha introdotto il concetto di *gioco*, partendo dalla sua definizione di «sistema al cui interno i giocatori scelgono di impegnarsi in un conflitto artificiale, ben definito da regole, che porta a un risultato quantificabile»<sup>3</sup> e hanno delineato i concetti di:

- *Gamification*, intesa come utilizzo di elementi di gioco e tecniche di *game-design*<sup>4</sup> in contesti non di gioco<sup>5</sup>;
- *Gaming*, ovvero l'utilizzo di giochi veri e propri in contesti che non sono solo di intrattenimento;
- *Game-Based-Learning*, prevalentemente usato in contesti educativi, che vede nella motivazione intrinseca e nell'apprendimento esperienziale attraverso il divertimento alcuni dei suoi principi fondamentali.

Andrea Ligabue ha poi continuato, nel suo secondo intervento, delineando come il gioco lavori su tre grandi aree di competenze: *cognitive*, *socio-relazionali* ed *etiche*. Queste sono tra loro interconnesse e una attività ludica ben progettata permette di stimolare e allenare alcune delle competenze base che la Scuola e il mondo del lavoro oggi richiedono.

Giovanni Bacaro ha, invece, approfondito il tema della *Gamification*, illustrandone le potenzialità nella progettazione europea finalizzata al *public engagement* e come utile strumento per generare un effettivo e duraturo cambiamento nei comportamenti e negli atteggiamenti dei cittadini, aumentare la motivazione e il coinvolgimento rispetto a tematiche specifiche, tra cui quelle ambientali.

Ha quindi delineato gli elementi di *game design* che è possibile utilizzare nella definizione di un processo di *gamification* e le criticità a esso legato. Nella parte conclusiva dell'intervento, sono stati inoltre presi in considerazione alcuni progetti europei che hanno visto l'approccio della *gamification* rivolto a temi ambientali e a

---

<sup>3</sup> Cfr. BERTOLO, MARIANI 2014.

<sup>4</sup> Il *game design* consiste nella creazione di obiettivi, regole e sfide che definiscono il funzionamento di un gioco. Il design di un gioco quindi non ha il compito di definire la sua storia, ma l'interazione che il gioco ha con i suoi giocatori (*gameplay*).

<sup>5</sup> Cfr. WERBACH, HUNTER 2012.

percorsi educativi nell'ambito delle scienze ambientali e naturali.

La seconda parte della giornata ha visto l'intervento dello psicologo psicoterapeuta Giovanni Grube, il quale, a nome dell'Associazione di Promozione Sociale "La Costola dei Barbari", ha presentato il progetto "Aspidi Scarlatti", un'esperienza di *gioco di ruolo* come comportamento ludico adattivo per adolescenti con lievi disturbi del neurosviluppo. Questo progetto ha coinvolto cinque partecipanti di quindici anni, uno di loro con una diagnosi di disturbo da deficit d'attenzione e iperattività di tipo combinato, gli altri quattro con un disturbo dello spettro dell'autismo di grado lieve (Sindrome di Asperger).

I ragazzi hanno partecipato a dieci incontri di gioco, condotti da due volontari, di cui un adulto svolgeva il ruolo di *Dungeon Master* (DM), l'altro di giocatore esperto, con lo scopo di fare da modello e accelerare il processo di apprendimento delle regole formali e delle modalità di gioco. L'esperienza è stata positiva per i cinque adolescenti, comportando anche un incremento nei contatti sociali tra di loro. Infine, una volta terminato il progetto, i ragazzi hanno continuato a trovarsi a casa propria per continuare autonomamente a giocare, seppur incontrando alcune difficoltà per la complessità del ruolo del DM.

L'ultimo intervento è stato tenuto da Matteo Bisanti e da Alan Mattiassi, i quali hanno presentato il *Free to Choose*, un progetto cofinanziato dalla Comunità Europea per costruire un gioco che contrasti gli stereotipi di genere nei giovani (di età compresa tra 16 e 29 anni) durante la scelta della carriera universitaria o lavorativa e che è stato in seguito scelto quale *best practice* nella lotta agli stereotipi di genere.

Andrea Bisanti ha illustrato il processo di *game design* che ha portato alla creazione del gioco da tavolo *Free to Choose* spiegando come, dopo diverse fasi di elaborazione, è stata individuata la "formula" in tre punti: far emergere indirettamente gli stereotipi di genere; parlare di mercato del lavoro; fare scelte significative durante la partita. In seguito, dopo aver scelto l'ambientazione "supereroistica" per il gioco e aver avviato la produzione dei materiali, è stato prodotto e testato il prototipo finale con

studenti e giovani, in modo da verificare materiali, meccaniche e ogni possibile aspetto del gioco stesso.



Figura 2. I docenti e la platea.

Nella seconda parte dell'intervento, tenuta da Alan Mattiassi, è stata approfondita la componente di sviluppo legata più strettamente all'ambito psicologico. In linea con gli obiettivi del progetto, il gioco avrebbe dovuto puntare a essere uno strumento per la riduzione dei *bias*<sup>6</sup> di genere in ambito lavorativo.

Attraverso dei questionari online somministrati a più di duemila partecipanti si è deciso di sviluppare un gioco da tavolo, in quanto prima tipologia di giochi che sono usati senza differenza significativa tra maschi e femmine. Infine, l'ottica che ha guidato lo sviluppo del gioco era fortemente influenzata da un *framework* teorico costituito principalmente da *costruzionismo* (basato a sua volta sul *costruttivismo*) e *systems thinking*.

---

<sup>6</sup> *Bias di genere* o *Gender bias* si può tradurre con «effetto di distorsione legato al genere» oppure «distorsioni che si sono verificate in quanto non sono state considerate in modo opportuno le differenze di genere», oppure anche «pregiudizi legati al genere».

Ne è risultato un gioco a tema “supereroistico” che dev’essere guidato da un *game master* non tanto per la gestione della partita, quanto per la gestione del *debriefing*, all’interno del quale è stata inserita una breve attività che induce i giocatori a realizzare che, durante la partita, non hanno utilizzato stereotipi di genere ma hanno comunque ragionato con successo relativamente all’ambito lavorativo.

A chiusura del pomeriggio, il dr. Stefano Coluccia del Gruppo Pragma ha tenuto un workshop dal titolo “*Non Restare in Silenzio*”, durante il quale i partecipanti hanno giocato a un quiz a squadre rispondendo ad alcune domande riguardanti il servizio *ConTatto*<sup>7</sup> di ASUITs.

Il workshop puntava a dimostrare che attraverso la *gamification* e il *game-based learning* le informazioni vengono acquisite in maniera più efficace. Il workshop, infatti, si divideva in due parti: una prima in cui i partecipanti si sono riuniti in piccole squadre e hanno letto del materiale informativo riguardante *ConTatto* e una seconda parte in cui attraverso l’uso di uno smartphone hanno risposto a una batteria di domande.



Figura 3. Alcuni discenti durante il workshop finale.

<sup>7</sup> Cfr. <[https://asuits.sanita.fvg.it/it/schede/menu\\_servizi/contatto.html](https://asuits.sanita.fvg.it/it/schede/menu_servizi/contatto.html)>.



Non appena iniziata la competizione, il clima si è subito acceso e, a dimostrazione dell'efficacia di *gamification* e *game-based learning*, a decretare il successo della squadra vincitrice non è stato tanto il numero di risposte corrette, ma la velocità delle squadre nel fornire la risposta esatta.

L'evento di formazione ha raccolto la valutazione positiva e l'entusiasmo di molti dei partecipanti, i quali si sono anche dichiarati interessati a eventuali ulteriori iniziative di formazione, finalizzate ad approfondire la conoscenza di giochi da tavolo e giochi di ruolo adatti a essere utilizzati in contesti terapeutici o educativi, incrementando in particolare l'attività pratica, in cui i professionisti socio-sanitari e dell'educazione possano sperimentare i giochi più adatti agli obiettivi professionali da perseguire nei rispettivi contesti lavorativi.

L'occasione è stata anche utile a consolidare la collaborazione tra l'Azienda Sanitaria Universitaria Integrata di Trieste e il Dipartimento di Scienze della Vita che, anche quest'anno, hanno dimostrato di poter realizzare eventi formativi di alto livello, attirando professionisti da tutta la regione e portando a Trieste testimonianze ed esperienze all'avanguardia presenti sul territorio italiano.

#### PROGRAMMA DEI LAVORI

- 13:30 Flavio Paoletti e Daniele Sblattero, *Apertura e Saluti Istituzionali*.
- 13:45 Andrea Ligabue, *Gamification, Gaming e Game-Based Learning: Alcune Coordinate*.
- 14:30 Andrea Ligabue, *Gioco e Competenze: Esperienze di Game-Based Learning e Gaming a Scuola e in contesti Educativi*.
- 15:00 Giovanni Bacaro, *La Gamification come strumento di public engagement nell'ambito della progettazione: metodologie ed esempi*.
- 15:30 Rinfresco
- 15:45 Giovanni Grube, *Il Gioco di Ruolo come comportamento ludico adattivo: un'esperienza per adolescenti con lievi disturbi del neurosviluppo*.

- 16:15 Matteo Bisanti e Alan Mattiassi, *Free to Choose: un gioco per il cambiamento sociale tra teoria e pratica*.
- 16:45 Stefano Coluccia, *Workshop: Non Restare in Silenzio*.
- 17:30 Chiusura lavori, pratiche ECM e questionari di valutazione.

#### COMITATO SCIENTIFICO E ORGANIZZATIVO DELL'EVENTO

dr. Flavio Paoletti (ASUITs), prof. Giovanni Bacaro (UniTs), dr. Alessandro Dario Greco (ASUITs).

#### BIBLIOGRAFIA

BERTOLO M., MARIANI I.

2014, *Game Design: gioco e giocare tra teoria e progetto*, Torino, Pearson.

WERBACH K., HUNTER D.

2012, *For the Win*, Wharton Digital Press.

#### PER APPROFONDIRE

FLANAGAN M., KAUFMAN G.

2016, *Shifting implicit biases with games using psychology*, in «Diversifying Barbie and Mortal Kombat», Pittsburgh, ETC Press.

INGELLIS A. G.

2018a, *Evidence-based Game report. Recommendations from the research findings*, scaricabile all'indirizzo web: <[freetochoose.eu/resources](http://freetochoose.eu/resources)>.

2018b, *Mind the Gap. Gender gaps in the education-to-work transition in the Mediterranean European countries*, scaricabile all'indirizzo web: <[freetochoose.eu/resources](http://freetochoose.eu/resources)>.

INGELLIS A. G., DIAZ C.

2018, *“Coming Out” comparative report. Gender-stereotyped jobs and gender-based identities in the school-to-work transition*, scaricabile all'indirizzo web: <[freetochoose.eu/resources](http://freetochoose.eu/resources)>.

KRIZ W. C.

2010, «A systemic-constructivist approach to the facilitation and debriefing of simulations and games», *Simulation & Gaming*, 41(5), pp. 663-680.

MATTIASSI A., MARIANI I., BISANTI M.

2018, *Through Games. Uses, Practices and Habits*, Torino, DIGRA.

MAYER B., HARRIS C.

2010, *Libraries got Game*, Chicago, American Library Association.

MCGONIGAL J.

2012, *Reality is Brokin*, London, Vintage Books.



NESTI R.

2017, *Game-Based Learning*, Pisa, Edizioni ETS.

RIVI A., BISANTI M., BUSSOLI B., LIGABUE A.

2019, «Il gioco da tavolo come veicolo di competenze», *Dida* n. 1, 09/2019.

SCIARRA E.

2018, *L'autore di giochi*, Milano, Unicopli.

WESTBORG J.

2016, *Alfa/Omega. A Larp About Norm Criticism for 14-year Old School Kids*, in J. SÄRKIJÄRVI, M. LOPONEN, K. KANGAS (editors), «Larp Realia. Analysis, Design, and Discussions of Nordic Larp», Solmukohta 2016, Helsinki, Ropecon ry, pp. 17- 23, scaricabile all'indirizzo web: <[http://solmukohta.org/uploads/Books/book\\_realia.pdf](http://solmukohta.org/uploads/Books/book_realia.pdf)>.

GIOVANNI BACARO

Dipartimento di Scienze della Vita, Università di Trieste

MATTEO BISANTI

Game Science Research Center, Università di Modena e Reggio Emilia

GIOVANNI GRUBE

Associazione di Promozione Sociale “La Costola dei Barbari”, Trieste

ANDREA LIGABUE

Game Science Research Center, Università di Modena e Reggio Emilia

ALAN MATTIASSI

Game Science Research Center, Università di Modena e Reggio Emilia

A cura di:

ALESSANDRO DARIO GRECO

Ufficio Welfare Locale Partecipativo e Progetti Sociosanitari

ASUITs, Trieste

[alessandro.greco@asuits.sanita.fvg.it](mailto:alessandro.greco@asuits.sanita.fvg.it)