



TESTI DEL SEMINARIO FORMATIVO “GAMING E GAMIFICATION”

MERCOLEDÌ 21 NOVEMBRE 2018, DALLE ORE 9:30 ALLE 14:30

LINK CAMPUS UNIVERSITY | AULA MAGNA GYMNASIUM

VIA DEL CASALE DI S. PIO V, 44 - ROMA

LINGUA: PRIMA PARTE IN INGLESE (SENZA TRADUZIONE) - SECONDA PARTE IN ITALIANO

INFO: +39 06 84400510; info-roma@goethe.de

I PARTE (IN INGLESE)

BEST PRACTICES INTERNAZIONALI

ORE 9:40 - AXEL WATZKE: GAME DESIGN: MEGLIO STUDIARE IN MODO ALTERNATIVO?

Il progetto LABOURGAMES esamina l'interazione tra lavoro e gioco in quattro paesi europei. La parte tedesca del progetto, svoltasi ad Amburgo in collaborazione con Kampnagel, ha analizzato la questione relativa a quanto il game design rappresenti un metodo di apprendimento adeguato per gli studenti. Axel Watzke presenterà il progetto, i suoi metodi, i risultati e due dei giochi che sono stati sviluppati nell'ambito del progetto. Uno di essi è un gioco jump'n'run per smartphone, l'altro un gioco da tavolo performativo basato sui gesti.

Axel Watzke (*1975) ha studiato design della comunicazione alla Kunsthochschule Berlin-Weißensee.

Studente del master del Prof. Alex Jordan, è fondatore e partner di anschlaege.de, un'agenzia di creativi per la comunicazione culturale e scientifica. Oltre a progetti d'eccellenza internazionale anchlaege.de promuove e cura anche progetti culturali. Così Axel Watzke con il progetto www.labourgames.eu sta esaminando insieme a quattro partner europei provenienti da Amsterdam, Atene, Berlino e Roma il rapporto tra lavoro e gioco dal punto di vista artistico. I partner in Germania sono Kampnagel Hamburg, il PLAY Festival e IG Metall. Axel Watzke fa anche parte della rete PLAY-ON ed è consulente di digitalità per istituzioni e promotori del settore culturale.

ORE 10:10 - GEORG HOBMEIER: LA CITTÀ DIVENTA UN GIOCO: LA SIMULAZIONE DI REALTÀ AUMENTATA IN "VIENNA - ALL TOMORROWS"

La realtà aumentata non è un fenomeno nuovo, dato che già i primi anni Novanta hanno visto i primi passi in questo campo. Ma solo grazie ai nostri efficienti ed estremamente mobili computer la AR è diventata un fenomeno di massa. Oggigiorno la "realtà aumentata" è sulla bocca di tutti grazie a titoli di giochi come Pokemon Go o Ingress, diventando sempre più interessante anche per i creativi. A maggio con "Vienna - All Tomorrows" uno dei primi giochi multiplayer in realtà aumentata è venuto alla luce in un teatro. In

Goethe-Institut
Via Savoia 15
I-00198 Roma
Tel. +39 06 8440051
Fax +39 06 8411628
info@rom.goethe.org
www.goethe.de/roma

Intesa San Paolo
BIC: BCITITMM
IBAN:
IT7180306903203100000560002

Codice fiscale
80229670585

www.goethe.de/roma

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



questa installazione immersiva gruppi politici con diverse ideologie aspirano a raggiungere il potere in una Vienna distopica. In base al suo progetto Georg Hobmeier, direttore artistico, presenterà approcci di lavoro, analizzerà i potenziali, ma esaminerà anche gli ostacoli della tecnologia.

Georg Hobmeier, attore, coreografo e drammaturgo che collega teatro, danza, media e spazio pubblico. Oltre a pièce ideate per il palcoscenico, ha creato installazioni multimediali e giochi per computer, laboratori coreografici e una molteplicità di formati diversi per lo spazio urbano. Ha fondato nel 2014 “Causa Creations”, uno studio di design per la consapevolezza sociale del gioco.

ORE 10:40 - NATAŠA BRAUNSBERGER E DANIEL WEISS: HEARME: METTERE INSIEME GIOVENTÙ E MUSEI

Il progetto HearMe, sovvenzionato dal programma Creative Europe, sta cambiando il modo in cui i musei e le gallerie lavorano. Il progetto porta avanti l'idea che i musei e le gallerie possono raggiungere un pubblico di giovani, permettendo loro di farsi una propria opinione e creando empatia. Al fine di creare un terreno fertile per il dialogo, sono state applicate una serie di metodologie composite come il Design Thinking, il Lego Serious Play e la Gamification, per citarne solo alcune, durante 654 laboratori effettuati presso la Galleria Nazionale di Slovenia, la Galleria di Matica Srpska in Serbia e il Kunsthistorisches Museum di Vienna, Austria.

Durante tutte le fasi del progetto, è stato creato un ambiente utile a far emergere forti emozioni facendo lavorare attivamente un pubblico giovane sui valori sociali e creando una collezione virtuale delle loro riflessioni sul mondo circostante, che gli ha permesso così di cambiare prospettiva.

Il manuale del Museo HearMe è disponibile alla pagina:

<http://projecthear.me.org/2017/WW%20Manual%20English.pdf>

Nataša Braunsberger, curatrice educativa e membro dell'ufficio pubbliche relazioni della Galleria Nazionale della Slovenia, dal 2016 co-coordinatrice di HearMe, un progetto volto a raggiungere i giovani visitatori dei musei attraverso diverse metodologie, come la Gamification, il Lego Serious Play e il Design thinking.

Daniel Weiss, direttore della Stichting Prime foundation con sede nei Paesi Bassi e direttore del progetto “Education and Business agility” in diversi programmi dell'UE, ha applicato la gamification in collaborazione con diversi musei per ludicizzare l'esperienza dei visitatori a Vienna (KHM), Lubiana (Galleria Narodni), Novi Sad (Galleria di Matica Srpska) e Padula (your Values your Choice the Antimafia Museum).

ORE 11:10 - MACIEJ W. HOFMAN: L'UNIONE EUROPEA E I VIDEOGIOCHI: POLITICHE, FINANZIAMENTI, FORMAZIONE, FUTURO

Cosa si cela dietro all'espressione “settori culturale e creativo” e cosa fa l'UE per sostenerli? Come si inseriscono i videogiochi in questo puzzle? I

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



funzionari dell'Unione Europea giocano ai videogiochi? Dati, cifre e opportunità di sovvenzione direttamente dalla "Brussels bubble".

Maciej W. Hofman, Funzionario presso l'Unità per le Politiche Culturali, Direzione Generale per l'Istruzione, i Giovani, lo Sport e la Cultura della Commissione Europea.

II PARTE (IN ITALIANO)

UNIVERSITÀ ROMANE E GAMIFICATION POSSIBILI OPPORTUNITÀ E COLLABORAZIONI PER IL SETTORE DELLA CULTURA E DELL'EDUCAZIONE CULTURALE

ORE 12:00 – FRANCESCO LUTRARIO: GAMIFICATIONLAB SAPIENZA - PRESENTAZIONE DI PROGETTI, RICERCHE E NUOVE FRONTIERE DELLA GAMIFICATION

Il Gamification Lab è il laboratorio della Sapienza dedicato alla ricerca e alla didattica nel campo della gamification. Nell'ambito del laboratorio gli studenti progettano e sviluppano soluzioni di gamification sotto la supervisione di docenti qualificati.

Il laboratorio affronta lo studio del gioco traendo spunto da numerose discipline: psicologia, antropologia, storia, filosofia, statistica, teoria dei giochi, informatica, game design, interaction design, etc.

L'obiettivo delle ricerche è quello di identificare e applicare i vantaggi portati dal gioco in contesti culturali, sociali e aziendali esplorando nuove possibilità e facendo luce sugli elementi caratterizzanti della gamification.

Nel corso dell'intervento saranno presentate sia innovative soluzioni professionali sia i progetti realizzati dagli studenti in ambito culturale e formativo.

Francesco Lutrario, Responsabile e Docente GamificationLab Sapienza, game & gamification designer

ORE 12:45 – PROF. CARLO MARIA MEDAGLIA E PROF.SSA GIADA MARINENSI: COSTRUIRE UN FUTURO PIÙ SOSTENIBILE ATTRAVERSO IL GIOCO. I SERIOUS GAME E LA GAMIFICATION COME STRUMENTI A SUPPORTO DI STRATEGIE DI EDUCAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ

L'esigenza di contribuire a diffondere la cultura della sostenibilità e del rispetto dell'ambiente trova nei Serious Game e nella Gamification una risorsa preziosa. Le soluzioni proposte, però, devono essere attentamente modulate in funzione dei destinatari a cui si rivolgono e dei contesti in cui verranno utilizzate.

Per descrivere le differenti modalità con cui il tema della sostenibilità può essere affrontato saranno messi a confronto due progetti curati dal centro di ricerca DASIC della Link Campus University.

Il primo progetto, Smartainability: the game, è un Serious Game pensato per gli amministratori locali. L'obiettivo del gioco è di evidenziare gli impatti, in termini di sostenibilità, dell'implementazione di tecnologie smart in una città.

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



Il secondo progetto, Harmoonia, è un'applicazione gamificata destinata ai ragazzi delle scuole superiori. Lo scopo di questa app è di guidare i ragazzi nell'esplorazione del "Villaggio per la Terra", la manifestazione organizzata annualmente a villa Borghese da Earth Day Italia per promuovere la conoscenza dei punti dell'Agenda 2030 e delle iniziative ad essa collegate. Attraverso il confronto tra queste due esperienze saranno evidenziate le differenti strategie adottate per coinvolgere e motivare i rispettivi destinatari. Saranno, inoltre, delineati i possibili punti di forza e di debolezza legati all'utilizzo del gioco come strumento a supporto di iniziative di educazione e sensibilizzazione alla sostenibilità.

Prof. Carlo Maria Medaglia, Pro Rettore alla ricerca e Direttore del Dipartimento di Ricerca e **Prof.ssa Giada Marinensi**, Professoressa Straordinaria "Digital Entertainment" e "Serious Games and Gamification Strategies"

ORE 13:15 – PROF.SSA ANTONELLA CANINI: TECNOLOGIE INNOVATIVE PER LA RICERCA E LA DIDATTICA

Prof.ssa Antonella Canini, Delegata del Rettore alle politiche territoriali e ambientali e Professore Ordinario di Botanica

ORE 13:30 – MARTINA MARSANO: APPRENDERE GIOCANDO: L'UTILIZZO DEI SERIOUS GAME IN BIBLIOTECA E AL MUSEO

Nel corso degli ultimi anni, i serious game, videogiochi progettati con il fine di produrre apprendimento in coloro che giocano, hanno cominciato a diffondersi nei settori più diversificati: da quello militare e medico, per passare poi a quello aziendale e universitario e raggiungere infine anche l'ambito bibliotecario e museale.

Sono molte, infatti, le biblioteche, in particolar modo quelle universitarie (europee e statunitensi), che hanno iniziato a utilizzare i serious game con l'obiettivo di facilitare gli studenti nella comprensione delle regole, dell'utilizzo dei servizi presenti nelle strutture e anche per promuovere l'information literacy.

Anche alcuni musei hanno deciso di introdurre i serious game nei loro ambienti, offrendo ai visitatori la possibilità di comprendere in modo maggiormente approfondito i temi trattati nelle sezioni espositive attraverso un'esperienza di tipo ludico. Il visitatore, quindi, ha modo di integrare le informazioni acquisite durante la visita tradizionale con quelle apprese mediante il gioco. Vengono presentate, dunque, le modalità attraverso cui i serious game vengono utilizzati nelle biblioteche universitarie e in ambito museale sia nel contesto nazionale sia internazionale.

Martina Marsano è dottoranda presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre. Nel 2014, con l'Associazione Italiana Biblioteche (AIB) pubblica il volume I videogiochi a scuola e in biblioteca (Premio Giorgio De Gregorio 2013); nel 2017 pubblica Serious game

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.



e lifelong learning: apprendere nella società della conoscenza (Premio Archivio Videoludico 2015 – 3° posto).

ORE 13:45 – UMBERTO ZONA E MARTINA DE CASTRO: FILOSOFIA VIDEOLUDICA, TECNOLOGIE DIGITALI E PROCESSI DI APPRENDIMENTO: TRA RIFLESSIONI E SPERIMENTAZIONE

L'intervento sarà articolato in due parti: nella prima, a cura di Umberto Zona, saranno sinteticamente illustrate le linee di ricerca in cui sono impegnati i due autori sul tema del rapporto fra filosofia videoludica, tecnologie digitali e processi di apprendimento. La seconda parte, a cura di Martina De Castro, sarà dedicata alla sperimentazione condotta nell'ambito del Laboratorio di Tecnologie Didattiche del Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria nell'anno accademico 2017/18, incentrata sulla progettazione, da parte degli studenti, di un videogame in modalità *unplugged*.

Umberto Zona è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre, cultore della materia per le discipline Didattica Generale, Didattica Inclusiva e Pedagogia sperimentale presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria. Svolge inoltre attività di formazione del personale docente di ogni ordine e grado. Si occupa da tempo del rapporto fra apprendimento e tecnologie digitali e, in particolare, di Social Network Analysis e Game Studies. È autore di numerose pubblicazioni sul tema.

Martina De Castro, insegnante, è cultrice della materia per la disciplina Didattica Generale presso il Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi Roma Tre. Svolge inoltre attività di formazione professionale per il personale docente. Nell'ambito dei suoi interessi di ricerca, si occupa del rapporto fra innovazione didattica e tecnologie digitali e delle implicazioni di genere della cultura videoludica. È autrice di varie pubblicazioni sul tema.

Entrambi gli autori sono membri del Laboratorio per lo Sviluppo dell'Inclusione Scolastica e Sociale, attivato presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università Roma Tre e coordinato dal prof. Fabio Bocci.

Un'iniziativa condivisa di



Nell'ambito di [Gamerome](#)

www.goethe.de

**GOETHE
INSTITUT**

Sprache. Kultur. Deutschland.