

2000-2025: Con-fini educativi tra generazioni Un giubileo per l'educazione

Atti del Convegno Nazionale CIRPED
14 novembre 2025

a cura di

*Fernando Ivano Ambra, Alessandro Ciasullo, Giuseppe De Simone
Tiziana Iaquinta, Maria Luisa Iavarone, Antonello Mura
Sara Nosari, Antonella Nuzzaci, Riccardo Pagano
Marco Piccinno, Andrea Porcarelli*



CIR Centro Italiano
di Ricerca
Pedagogica
Ped



2000-25: Con-fini educativi tra generazioni
Un giubileo per l'educazione

Atti del Convegno Nazionale CIRPED
14 novembre 2025

a cura di

*Fernando Ivano Ambra, Alessandro Ciasullo, Giuseppe De Simone
Tiziana Iaquina, Maria Luisa Iavarone, Antonello Mura
Sara Nosari, Antonella Nuzzaci, Riccardo Pagano
Marco Piccinno, Andrea Porcarelli*





L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore ed è pubblicata in versione digitale con licenza Creative Commons Attribuzione-Non Commerciale-Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC-BY-NC-ND 4.0).

L'Utente, nel momento in cui effettua il download dell'opera, accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/de-ed.it>

ISBN volume 979-12-5568-387-2

2025 © by Pensa MultiMedia®

73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435

www.pensamultimedia.it

Indice

XIII Introduzione

a cura di Maria Luisa Iavarone, Sara Nosari e Antonella Nuzzaci

Sezione I

Relazioni umane, sociali e digitali: dalla Media Education all'AI

a cura di Alessandro Ciasullo

- 2 Introduzione. Educazione pluridimensionale per abitare insieme reale e digitale
di Alessandro Ciasullo
- 5 I.1 La macchina (in)-cosciente, la rivoluzione di un processo strutturato di saperi condivisi e automatizzati
di Angelo Cappello
- 18 I.2 L'intelligenza artificiale nella corporate governance: la nuova sfida educativa aziendale
di Maria Carbone, Alessia Sozio, Enza Paola Catalano e Tonia De Giuseppe
- 28 I.3 L'insostenibile leggerezza della memoria. Mediazione digitale e interiorizzazione dei ricordi
di Francesco Castelli
- 34 I.4 Media Education & AI: una mappatura bibliometrica internazionale
di Antonella Coppi e Sabrina Lucilla Barone
- 54 I.5 Educazione e IA: nuove frontiere delle relazioni umane e sociali
di Stefano Di Tore, Michele Domenico Todino, Lucia Campitiello, Umberto Bilotti, Naomi La Manna e Maurizio Sibilio
- 62 I.6 Embodied-AI and the Reconfiguration of Educational Boundaries: Towards a New Educational *Téchne*
di Francesco V. Ferraro

- 72 I.7 Educare a una gestione responsabile dell'IA. Dalle "domande generatrici" al curricolo critico-etico nella scuola primaria
di Emanuela Guarcello e Francesca Pileggi
- 81 I.8 Alleanza educativa scuola-famiglia: fattore protettivo e sfida contemporanea. Un'indagine preliminare
di Luna Lembo, Stefania Morsanuto, Margot Zanetti e Francesco Peluso Casese
- 93 I.9 LLM e RAG nella profilazione degli studenti: verso una progettazione didattica data-informed
di Francesco Milito, Peppino Sapia, Giacomo Bozzo, Antonella Nuzzaci e Antonella Valenti
- 108 I.10 Didattica orientativa e competenza decisionale: educare al discernimento nell'ecosistema digitale
di Enza Manila Raimondo e Marinella Muscarà
- 117 I.11 Sessualità sintetica e Intelligenza Artificiale: ripensare il desiderio come sfida pedagogica
di Rosa Grazia Romano
- 127 I.12 AI Generativa, Teacher Agency e sviluppo professionale continuo in educazione. Una riflessione teorica
di Roberta Rosa
- 135 I.13 Intelligenza Artificiale e inclusione scolastica: impatti su autostima, ansia e collaborazione tra pari
di Giovanna Scala, Maria Giovanna Tafuri e Davide Di Palma
- 144 I.14 L'intelligenza della scrittura. Pratiche, percezione e tensioni educative nell'epoca dell'IA
di Angela Spinelli
- 152 I.15 Docenti e Intelligenza Artificiale: prospettive educative e bisogni formativi dei futuri insegnanti
di Rosanna Tammaro e Maria Tiso
- 159 I.16 Relazioni *onlife*: quale futuro? Prospettive per una *pedagogia della fatica*
di Giorgia Turnone
- 166 I.17 Educazione, IA e relazioni intergenerazionali: verso una nuova mediazione educativa
di Giuseppe Valentino

Sezione II
Educazioni e transizioni: ambienti, comunità e patrimoni
a cura di *Ferdinando Ivano Ambra e Riccardo Pagano*

- 175 Introduzione. Educazioni e transizioni: ambienti, comunità e patrimoni
di Riccardo Pagano, Fernando I. Ambra
- 177 II.1 Educazione a tempo pieno ed equità educativa: riflessioni su una *scoping review* della letteratura internazionale
di Sara Baroni, Simone Seitz e Giulia Consalvo
- 186 II.2 Thinkering e ambienti educativi flessibili: verso una nuova ecologia dell'apprendimento
di Vincenza Barra
- 194 II.3 Decostruire lo stereotipo della partecipazione: una prospettiva transgenerazionale sulla partecipazione politica giovanile
di Daniela Bianchi e Chiara Carla Montà
- 201 II.4 Lo spazio intergenerazionale per abitare la longevità. Ri-connettere identità, esperienze e traiettorie
di Davide Bonaiuti
- 208 II. 5 Migliorare la qualità della didattica universitaria in un tempo di “transazioni didattiche”: l'analisi dei focus group nell'ambito del progetto di ricerca PPFDU dell'ateneo federiciano
di Rosaria Capobianco, Francesca Buccini e Maria Rosaria Strollo
- 219 II.6 Il museo scolastico virtuale nella scuola primaria: una ricerca-azione per la valorizzazione del patrimonio educativo
di Viviana Carnazzo, Alessandro Romano e Marinella Muscarà
- 226 II.7 Educazione fra scuola e città: costruire ambienti diffusi di apprendimento intergenerazionale
di Gina Chianaese
- 233 II.8 Educazione e territorio: il ruolo formativo dell'arte contemporanea in Sicilia
di Laura Ieni
- 240 II.9 La professionalità docente come dispositivo situato. Un'indagine empirica tra agency, formazione e territori
di Riccardo Mancini

- 254 II.10 La pratica del *circle singing*: un approccio innovativo per l'apprendimento della musica e dell'inglese in spazi educativi realmente inclusivi
di Giuseppe Pantano e Amalia Lavinia Rizzo
- 263 II.11 Identità in transito: educare nel “Terzo Spazio”
di Beatrice Pellegrinelli
- 272 II.12 Narrare gli spazi urbani come luogo di incontro fra generazioni. Una video-ricerca partecipativa con studenti universitari
di Maria Grazia Proli
- 281 II.13 Il contributo della pedagogia del limite per un giubileo dell'educazione
di Pierluca Turnone
- 288 II.14 Il *peer tutoring*: un dispositivo interculturale, intragenerazionale e intergenerazionale
di Matteo Umbro

Sezione III

Consapevolezza, responsabilità e partecipazione: educare all'inclusione

a cura di *Antonello Mura e Tiziana Iaquinta*

- 296 Introduzione. Consapevolezza, responsabilità e partecipazione: educare all'inclusione
di Antonello Mura, Tiziana Iaquinta
- 298 III.1 Creare Comunità attraverso il Digital Storytelling Educativo: un approccio per far acquisire *character skills* e comportamenti prosociali nel rispetto di tutti e ciascuno
di Alessandro Barca
- 306 III.2 Efficacia di un intervento educativo sui pregiudizi e sull'alfabetizzazione emotiva per promuovere l'inclusione nelle scuole secondarie
di Vincenza Borghese, Giovanni Scala e Generoso Romano
- 317 III.3 Verso un modello di cura integrato: transdisciplinarietà e interprofessionalità in contesti pediatrici
di Marco Ceccarelli
- 325 III.4 Ambivalenze delle logiche compensative in un sistema scolastico inclusivo: analisi delle culture scolastiche nella scuola primaria
di Giulia Consalvo, Simone Seitz e Sara Baroni

- 333 III.5 La musica come dispositivo per il benessere e l'inclusione: esiti di un'indagine esplorativa
di Alessio Di Paolo, Flavia Capodanno, Naomi La Manna e Domenico Michele Todino
- 345 III.6 La pratica sportiva come esperienza di inclusione sociale
di Maura Ferrara e Gilda Noviello
- 352 III.7 Formare insegnanti inclusivi. Educare alla compassione e alla cura
di Francesco Luigi Gallo
- 362 III.8 Mediazioni digitali. Un'esperienza di podcasting per la didattica dell'italiano A1/A2
di Sara Gemma e Francesco Girardi
- 371 III.9 Sportification e inclusione: rigenerare la partecipazione sociale
di Amedeo Giani
- 381 III.10 Valutazione delle attitudini multidimensionali verso l'educazione inclusiva in una scuola secondaria di primo grado: uno studio sperimentale basato sulla MATIES
di Gianluca Gravino, Maria Giovanna Tafuri e Davide Di Palma
- 392 III.11 Agentività e Capacit-azioni: analisi delle pratiche didattiche inclusive nella formazione del docente
di Daniela Gulisano
- 402 III.12 Corresponsabilità educativa e culture inclusive: il GLO come dispositivo di transizione generativa
di Corrado Muscarà
- 410 III.13 Disability Management e progettazione inclusiva: verso ambienti educativi equi e accessibili
di Fabio Orecchio
- 421 III.14 Un approccio interdisciplinare per valorizzare la Diversità Culturale alla Scuola Primaria
di Fabiola Palmiero, Davide Di Palma, Maria Giovanna Tafuri
- 432 III.15 Prospettive inclusive per promuovere l'autorealizzazione del disabile intellettuale
di Valentina Perciavalle
- 441 III.16 Da spazi marginali a spazi di solidarietà. Epistemologie per una cultura dell'incontro
di Isabella Pescarmona

- 449 III.17 Promuovere il benessere a scuola: indagine esplorativa su insegnanti della scuola primaria
di Mariacristina Rappazzo e Martina Tatarelli
- 465 III.18 Formare all'inclusione: un confronto tra i concorsi abilitanti di Italia e Spagna per il sostegno didattico
di Debora Recupido e Fabio Togni
- 472 III.19 Verso nuovi paradigmi educativi: promuovere l'inclusione attraverso il gioco e l'IA – Il sussidio didattico "Collaborate and Think"
di Francesco Paolo Salemme, Arturo Puoti e Santolo Ciccarelli
- 482 III.20 Universal Design for Learning e Life Designing per una scuola inclusiva e orientata al futuro
di Rosa Sgambelluri e Francesca Placanica
- 491 III.21 Multiculturalism and motor activity as tools for social inclusion
di Maria Giovanna Tafuri, Francesco Tafuri e Francesca Latino
- 500 III.22 Costruire ecologie del sapere: il Digital & Intercultural Service Learning per un'educazione inclusiva e responsabile
di Anna Tataranni

Sezione IV

Professionalità Educative, Insegnamento e Didattiche tra mutamenti, sfide ed emergenze

a cura di *Marco Piccinno e Andrea Porcarelli*

- 510 Introduzione. Professionalità Educative, Insegnamento e Didattiche tra mutamenti, sfide ed emergenze
di Marco Piccinno e Andrea Porcarelli
- 512 IV.1 La relazione educativa e orientativa: tra guida e intrusione
di Giombattista Amenta
- 524 IV.2 Dall'autoanalisi all'innovazione: pratiche didattiche e modelli di valutazione dei docenti tra tradizione e cambiamento
di Maria Luisa Boninelli e Susanna Piacenza
- 536 IV.3 Con-fini educativi tra generazioni e tecnologie: Generazione Beta e docenti del futuro prossimo
di Alessandra Brafa e Marinella Muscarà
- 546 IV.4 Prendersi cura della transizione alla malattia: uno sguardo pedagogico a partire da Richard Zaner
di Francesco Casotti e Fabio Togni

- 553 IV.5 “Sbloccare” il futuro per interrompere la continuità intergenerazionale delle disuguaglianze educative. Riflessioni sull’orientamento integrato a partire dall’analisi di un caso di studio
di Fabrizio Chello e Melania Talotti
- 561 IV.6 Identità sociale e valorizzazione del sé nella terza età. Decostruire stereotipi attraverso l’iniziativa *senior*
di Debora Daddi
- 569 IV.7 Educazione scientifica ed educazione alla sopravvivenza: quali sinergie?
di Domenico Francesco Antonio Elia
- 577 IV.8 Efficacia delle tecnologie digitali nella scuola primaria: una ricerca-azione collaborativa
di Deborah Gragnaniello e Roberta Scarano
- 584 IV.9 Costruire ponti educativi: il ruolo dell’educatore nella continuità fra 0-6 anni
di Iolanda Sara Iannotta e Concetta Ferrantino
- 591 IV.10 Apprendimento diffuso e attivazione comunitaria per il contrasto alla povertà educativa nelle aree periferiche
di Ada Manfreda, Eleonora Greco, Riccarda Boriglione, Caterina De Marzo e Maria Ratta
- 600 IV.11 Middle Management scolastico e consapevolezza dell’ambiente organizzativo
di Alba Mussini
- 607 IV.12 Culturally Responsive Teaching Self-Efficacy Scale e le prime analisi statistiche
di Alessandra Natalini e Mara Marini
- 620 IV.13 Con-fini educativi tra generazioni: coalizione cross-generational all’interno della famiglia
di Barbara Palleschi e Tonia De Giuseppe
- 629 IV.14 Superare i confini della trasmissione per innovare e trasformare. Soft Skills e Tèchne educativa: Higher Education e nuove responsabilità
di Maria Antonia Pertosa
- 637 IV.15 Attraversare i con-fini del disagio nel contrasto alla povertà educativa e digitale. Il progetto P.R.I.A.M.O. per un Giubileo della speranza e dell’innovazione sociale
di Adriana Schiedi

- 646 IV.16 PNRR antidispersione: un'occasione (sprecata) per rafforzare gli ecosistemi formativi?
di Cristian Tracà
- 653 IV.17 Integrazione teorica e osservazione diretta: verso un intervento educativo tra conoscenza e prassi. Dalle implicazioni pedagogiche nella Sindrome di Goldenhar
di Francesco Trimboli
- 664 IV.18 L'esperienza degli educatori all'interno di un servizio socio-educativo semiresidenziale rivolto ad adolescenti vulnerabili
di Debora Tringali

Introduzione

Maria Luisa Iavarone, Sara Nosari e Antonella Nuzzaci

Il Convegno annuale del Centro Italiano per la Ricerca Pedagogica (CIRPED), giunto nel 2025 a una tappa particolarmente significativa, ha assunto la forma e la funzione di un vero e proprio *giubileo dell'educazione*. Tale carattere fondativo non si è limitato a riflettere i percorsi di ricerca e innovazione sviluppati dall'IP-Lab e dagli altri momenti di confronto promossi negli anni dalla Società scientifica, ma ha rappresentato soprattutto l'occasione per una rielaborazione critica e corale delle diverse prospettive pedagogiche, nel segno di un ripensamento delle finalità, delle pratiche e delle traiettorie future.

Il titolo scelto per questa edizione – *2000-2025: Con-fini educativi tra generazioni* – non si configura, dunque, come un mero richiamo celebrativo, bensì come un invito a interrogare in profondità i mutamenti che hanno segnato gli ultimi venticinque anni di storia educativa e a immaginare percorsi di ricerca inediti. L'arco temporale 2000-2025 è stato infatti attraversato da trasformazioni globali che hanno inciso in maniera profonda, e talvolta traumatica, sull'educazione, ripensandone linguaggi, contesti e significati.

La diffusione pervasiva delle tecnologie digitali, ormai divenute ambienti quotidiani di socializzazione e apprendimento (Buckingham, 2007; Jenkins et al., 2009), ha trasformato radicalmente azioni, pratiche e relazioni, ridefinendo i contesti formali, informali e non formali e modificando le dinamiche di comunicazione. In questo quadro si sono riconfigurati i rapporti tra insegnanti e studenti, ma anche quelli tra le generazioni. Parallelamente, la globalizzazione ha intensificato incontri e confronti culturali, mettendo in discussione i modelli educativi tradizionali e rafforzando l'esigenza di nuove forme di cittadinanza interculturale (Appadurai, 1996; Banks, 2008).

Le emergenze globali – dalla crisi climatica alla pandemia da Covid-19, fino ai conflitti armati – hanno imposto sfide inedite, costringendo scuole e università a reinventare in tempi brevissimi modalità di insegnamento, forme di cura educativa (Nussbaum, 2011) e strategie di coesione sociale (Reimers, 2022). La questione dell'inclusione, sotto il profilo sociale, culturale e politico, ha assunto una centralità crescente, imponendo di riconsiderare l'educazione come diritto, fondamento democratico e strumento di giustizia sociale (Freire, 1970/2022; Nussbaum, 2011).

In questo scenario, le professionalità educative hanno subito una profonda ri-

definizione. A insegnanti, educatori e formatori si richiedono oggi nuove competenze, nuove responsabilità e capacità di resilienza, che travalicano la dimensione tecnica per assumere un forte carattere etico-politico. Come osserva Meirieu (2013), insegnare significa sempre scommettere sulla libertà dell'altro, una libertà che chiede spazi educativi in grado di mediare tra memoria e innovazione, radicamento e apertura, costituendo così il nucleo di una professionalità educativa autentica.

In questa prospettiva, l'immagine del *confine* si rivela categoria interpretativa potente: non solo come limite, ma anche e soprattutto come possibilità di attraversamento, transizione e mediazione. Il confine educativo diventa il luogo in cui le generazioni si incontrano, si riconoscono e costruiscono saperi, valori e memorie; ma è anche lo spazio in cui emergono conflitti, tensioni e necessità di ridefinizione, stimolando la ricerca di nuove forme di convivenza e di giustizia. Qui il sapere autentico non riduce la complessità, ma la affronta; i confini educativi, lungi dall'essere barriere, si configurano come crocevia di possibilità in cui tensioni e opportunità si intrecciano.

Il richiamo al giubileo ha rafforzato questa impostazione. *Giubileo*, in ambito educativo, significa sospensione, rinnovamento, restituzione di senso. Non si tratta soltanto di celebrare un quarto di secolo di studi, pratiche e politiche educative, ma di collocarli in una prospettiva di bilancio critico che consenta al tempo stesso di ricordare ciò che è stato, interrogare le trasformazioni in corso e aprire nuovi orizzonti futuri.

Il Convegno di Napoli ha rappresentato, in questa direzione, un momento privilegiato per ripensare tali questioni, incarnando pienamente un'impostazione capace di coniugare l'ampiezza del dibattito, la profondità delle analisi e la pluralità delle prospettive, come dimostrano la sua struttura e le diverse sezioni tematiche coinvolte.

Fin dall'apertura dei lavori, con i saluti istituzionali e gli interventi dei rappresentanti delle principali società scientifiche pedagogiche italiane, è emerso il valore della sinergia tra comunità accademiche e istituzioni, insieme alla necessità di un approccio partenariale nella risoluzione dei problemi educativi. L'introduzione ai lavori ha offerto una prima contestualizzazione scientifica, richiamando l'urgenza di un approccio critico ai confini educativi contemporanei. Il successivo confronto ha permesso di ampliare ulteriormente lo sguardo, mostrando come le dinamiche educative siano inscindibilmente legate a questioni giuridiche, sociali e politiche, e richiedano dunque un approccio interdisciplinare per essere affrontate.

I problemi affrontati hanno toccato i nodi cruciali del presente: le relazioni sociali e digitali, le trasformazioni degli ambienti di apprendimento, le sfide dell'inclusione, il ripensamento delle professionalità educative e le nuove frontiere della ricerca educativa. Ogni sessione ha restituito la complessità del campo, mettendo in dialogo prospettive diverse, integrando evidenze empiriche e riflessioni teoriche, e stimolando l'incontro tra approcci scientifici e pratiche formative.

Nello specifico, la prima sezione, *Relazioni umane, sociali e digitali: dalla Media Education all'AI*, ha indagato le trasformazioni dei legami interpersonali e delle

pratiche comunicative nell'era digitale. Partendo dall'evoluzione della *media education*, ha esplorato la transizione verso ambienti influenzati dall'intelligenza artificiale, evidenziando come i processi didattici debbano costantemente confrontarsi con mutamenti accelerati e complessi (Postman, 1992). L'analisi ha sottolineato l'interazione tra tecnologie, linguaggi e relazioni sociali, rimarcando la necessità di ripensare spazi e pratiche educative.

La seconda area, *Educazioni e transizioni: ambienti, comunità e patrimoni*, ha posto al centro le transizioni educative come processi che coinvolgono ambienti, comunità e patrimoni culturali, con particolare attenzione alle dimensioni ecologiche e interculturali. L'educazione è stata considerata come mediazione tra passato e futuro, tra radicamento locale e apertura globale, sottolineando la responsabilità di istituzioni ed educatori nel sostenere percorsi di continuità e innovazione.

La terza area, *Consapevolezza, responsabilità e partecipazione: educare all'inclusione*, ha tematizzato l'educare all'inclusione come pratica critica centrata su cittadinanza e democrazia. È stato ribadito come la valorizzazione delle differenze e la promozione della partecipazione attiva siano condizioni essenziali per costruire società più eque e inclusive, mostrando che educare alla responsabilità non è mai neutro, ma sempre un atto politico e culturale.

La quarta area, *Professionalità Educative, Insegnamento e Didattiche tra mutamenti, sfide ed*

emergenze, ha approfondito il tema della ridefinizione dei ruoli e delle competenze in un contesto di rapidi cambiamenti sociali e culturali. Le sessioni hanno evidenziato la necessità di ripensare formazione e sviluppo professionale di insegnanti ed educatori, sottolineando come la professionalità autentica richieda non solo abilità tecniche, ma anche capacità di adattamento, resilienza e responsabilità etico-pedagogica.

L'insieme delle sessioni ha evidenziato come l'educazione contemporanea non possa essere intesa semplicemente come insieme di pratiche o istituzioni, ma come un campo dinamico di ricerca, in cui teoria, evidenze empiriche e pratiche formative si intrecciano costantemente. In questa ottica, l'educazione si configura come punto di incontro tra saperi e forze in continua evoluzione, in cui le relazioni tra contesti, attori e strumenti di apprendimento costituiscono oggetti privilegiati di indagine scientifica.

In tale quadro interpretativo, parlare di confini significa affrontare le intersezioni tra saperi, pratiche e contesti, ma anche analizzare le tensioni tra continuità e cambiamento, tradizione e innovazione, radici e aperture, esplorando le mediazioni culturali e educative necessarie per comprendere la complessità dei processi formativi e le emergenze del nostro tempo. Queste ultime hanno reso evidente la vulnerabilità dei sistemi educativi, ma anche la loro straordinaria capacità di innovazione.

Il confine educativo si presenta, quindi, come laboratorio di ricerca privilegiato, capace di interrogare i modi in cui istituzioni e comunità rispondono a sfide inedite, generando nuove forme di conoscenza, responsabilità sociale e cittadinanza globale.

La ricerca educativa “sui confini e dei confini” permette di osservare e documentare sistematicamente le tensioni tra continuità e cambiamento, fornendo strumenti concettuali e metodologici per generare nuova conoscenza, orientare pratiche consapevoli e sostenere politiche educative più efficaci, inclusive e sostenibili. La nozione di confine educativo, in questa prospettiva, assume valenza epistemica, consentendo di analizzare le intersezioni tra conoscenze, pratiche e contesti, e di esplorare le mediazioni necessarie per comprendere la complessità dei processi educativi.

Il volume che raccoglie gli Atti del Convegno intende dare testimonianza di un lavoro intenso e corale, in cui ogni contributo rappresenta un tassello di una riflessione più ampia. Si tratta di una riflessione che riguarda la responsabilità delle generazioni adulte verso i giovani, ma anche la capacità di costruire alleanze educative tra generazioni diverse, in un tempo segnato da incertezze ma anche da nuove possibilità.

Se è vero che l'educazione è sempre un atto politico e mai neutro, allora il compito che oggi si pone alla pedagogia è quello di orientare le società verso modelli più giusti, inclusivi e sostenibili. In questa direzione, il CIRPED, insieme alle altre società scientifiche, conferma la propria missione di presidio culturale, laboratorio di innovazione e comunità di pratiche di ricerca. Gli Atti qui raccolti restituiscono non soltanto la ricchezza di una giornata di lavori, ma soprattutto la vitalità di un pensiero pedagogico che non teme di confrontarsi con le sfide del tempo, che assume i confini non come ostacoli, ma come possibilità, e che si proietta verso il futuro con la consapevolezza che l'educazione resta, oggi come ieri, il bene comune più prezioso per la costruzione di una società democratica e solidale, perché, l'educazione non è un travaso, ma un atto di libertà che genera libertà.

Come ha ricordato Hannah Arendt (1961/2017), l'educazione è il luogo in cui si decide se amiamo abbastanza il mondo da assumerci la responsabilità di conservarlo e trasformarlo. È proprio questo, oggi, il compito della pedagogia: assumere i confini non come barriere, ma come possibilità di rinnovamento, nella convinzione che l'educazione resti, oggi come ieri, il bene comune più prezioso per il futuro delle nostre società.

Riferimenti bibliografici

- Appadurai A. (1996). *Modernity at large: Cultural dimensions of globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Arendt H. (2017). *Tra passato e futuro*. Milano: Garzanti. (Opera originale pubblicata nel 1961).
- Banks J. A. (2008). *Diversity, group identity, and citizenship education in a global age*. *Educational Researcher*, 37(3), 129–139. <https://doi.org/10.3102/0013189X08317501>
- Buckingham D. (2007). *Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture*. Cambridge: Polity Press.
- Freire P. (2022). *Pedagogia degli oppressi*. Milano: Gruppo Abele. (Opera originale pubblicata nel 1970).

- Jenkins H., Purushotma R., Clinton K., Weigel M., Robison A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge-London: MIT Press.
- Meirieu P. (2013). *Pedagogia: Il dovere di resistere*. Foggia: Edizioni del Rosone F. Marasca. (Opera originale pubblicata nel 2007).
- Nussbaum M. C. (2011). *Creating capabilities: The human development approach*. Cambridge, MA: Belknap Press of Harvard University Press.
- Postman N. (1992). *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Vintage Books.
- Reimers F. M. (2022). *Education and Covid-19: Recovering from the shock created by the pandemic*. Cham: Springer.

III.19

Verso nuovi paradigmi educativi: promuovere l'inclusione attraverso il gioco e l'IA – Il sussidio didattico “Collaborate and Think”

Francesco Paolo Salemmè

PhD Student, Università degli Studi di Macerata f.salemmè@unimc.it

Arturo Puoti

PhD Student, Università degli Studi di Macerata a.puoti@unimc.it

Santolo Ciccarelli

*PhD, Università degli Studi di Napoli Parthenope
santolo.ciccarelli001@studenti.uniparthenope.it*

Abstract

Il sistema educativo italiano affronta oggi sfide complesse nell'insegnare i valori civici e nel promuovere l'inclusione in un contesto caratterizzato dalla diversità culturale e dal rapido avanzamento tecnologico. All'interno di questo scenario, una proposta educativa che possa prevedere l'integrazione tra l'intelligenza artificiale e le metodologie che applicano principi ludici in contesti educativi formali potrebbe migliorare sia il coinvolgimento dei discenti che le pratiche educative. In tal senso, il supporto didattico “Collaborate and Think” (CaT), un gioco di società integrato all'assistente vocale di ChatGPT e concepito sui principi del costruttivismo sociale, teoria che valorizza la collaborazione tra i discenti per il raggiungimento di obiettivi educativi condivisi, potrebbe incoraggiare l'insegnamento dell'educazione civica tra gli studenti in età adolescenziale. Per validarne l'efficacia, sarà intrapreso uno studio empirico che, attraverso un approccio metodologico misto, mira a valutarne l'impatto circa il benessere psicologico, le capacità socio-relazionali e il grado di inclusività tra gli alunni della scuola secondaria.

Parole chiave: Gamification; IA nell'Educazione; Costruttivismo Sociale; Didattica Inclusiva; Pedagogia Sperimentale.

The Italian educational system today faces complex challenges in teaching civic values and promoting inclusion in a context characterized by cultural diversity and rapid technological advancement. Within this scenario, an educational proposal that integrates artificial intelligence with methodolo-

gies applying ludic principles in formal educational contexts could improve both learner engagement and educational practices. In this regard, the educational support tool “Collaborate and Think” (CaT), a board game integrated with ChatGPT’s voice assistant and designed on the principles of social constructivism, a theory that values collaboration among learners to achieve shared educational objectives, could encourage the teaching of civic education among adolescent students. To validate its effectiveness, an empirical study will be undertaken that, through a mixed methodological approach, aims to evaluate its impact on psychological well-being, socio-relational skills, and the degree of inclusivity among secondary school students.

Keywords: Gamification; AI in Education; Social Constructivism; Inclusive Teaching; Experimental Pedagogy.

1. Introduzione

Negli ultimi anni in Italia sono avvenuti dei profondi cambiamenti sociali e culturali dettati da un aumento dei flussi migratori (Mussi, 2024). Questi mutamenti sono coincisi con uno spostamento della popolazione verso valori post-materialisti (Aassve et al., 2024), con la crescente richiesta di contenuti politici personalizzati (Pasini et al., 2023). Tutto ciò ha alimentato delle divisioni quale conseguenza di una “erosione del terreno comune” (Alexander, 2024). Per invertire questo *trend*, il governo centrale ha scelto di reintrodurre l’educazione civica nelle scuole, con lo scopo di favorire l’inclusione e di limitare la suddetta frammentazione sociale (Ciccarelli, 2023). Tuttavia, la carenza di docenti specializzati e lo scarso interesse da parte degli studenti nei confronti di queste tematiche (Hidayah et al., 2024), rendono difficoltosa la diffusione di questa disciplina (Damiani et al., 2024; Magni, 2024). In tal senso, le strategie d’insegnamento che fanno riferimento ai principi del costruttivismo sociale di Lev Vygotsky, (1978), ossia a un framework teorico che postula conoscenza e realtà quali capacità costruite attraverso processi e interazioni sociali (Tasos, 2024); si sono dimostrate più incisive rispetto alle pratiche didattiche convenzionali nel diffondere concetti e nozioni propri dell’educazione civica anche tra i docenti che insegnano discipline diverse (Bunde, 2023; Khalid et al., 2025; Portere, Briede, 2019). Ciò è dovuto alla natura stessa di questo approccio, il quale privilegia la collaborazione attiva tra gli studenti e quindi l’inclusione implicita al fine di perseguire un obiettivo didattico comune (Brundage et al., 2022). In linea con questi principi, l’utilizzo della metodologia della gamification (Huizinga, 2008) in ambito educativo, ossia l’adozione di tecniche di *game design* quali ad esempio le classifiche di rendimento, i punti e i premi materiali e immateriali (Ali et al., 2023; An, 2020; Ferreira Costa et al., 2023); se introdotta all’interno di contesti strutturati quali possono essere gli ambienti scolastici, incoraggiano l’aderenza e il rendimento dei discenti (Ansar & George, 2023). Quanto descritto riflette il pensiero di Johan Huizinga (1950), secondo

cui le pratiche di gioco vengono percepite come attività volontarie caratterizzate da regole specifiche, che si svolgono entro un tempo e uno spazio designati e finalizzate al raggiungimento del piacere attraverso la competizione. L'efficacia di questi approcci teorici trova conferma empirica nello studio di Zakiyyah Afrahas Sholikhah et al., (2024), i quali hanno condotto un progetto di ricerca sul territorio indonesiano che si è focalizzato sull'ottimizzazione dell'attenzione degli studenti del quarto anno della scuola primaria durante l'apprendimento dell'educazione civica. L'esperimento consisteva nell'esaminare l'efficacia del gioco da tavolo educativo "Guess Who?" (Indovina Chi?) nell'ottimizzare l'attenzione e la partecipazione degli studenti durante l'apprendimento di concetti e nozioni propri di questa disciplina. Il gioco in questione era stato precedentemente modificato dal *team* di ricerca con elementi che evidenziavano la diversità culturale indonesiana. Al termine dell'esperimento, i risultati emersi in seguito all'analisi qualitativa hanno sottolineato dei miglioramenti riguardanti la comprensione dei temi trattati, l'aderenza, il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Inoltre, è stato osservato un aumento del grado di inclusione e un potenziale miglioramento delle abilità sociali tra i partecipanti allo studio.

Sulla base di questi risultati promettenti e della necessità di adattare tali approcci al contesto italiano, il team di ricerca propone la realizzazione di un *hybrid board game* denominato "Collaborate and Think" (CaT), un gioco di società supportato dall'intelligenza artificiale (IA) che, compatibilmente con i principi del costruttivismo sociale e grazie all'utilizzo della metodologia della gamification, vuole promuovere l'insegnamento dell'educazione civica con un particolare focus sull'inclusività.

2. L'introduzione dei sistemi di intelligenza artificiale in ambito pedagogico: una grande opportunità o una minaccia allo sviluppo del pensiero critico?

Il 30 novembre del 2022, Sam Altman annuncia al mondo ChatGPT, un sistema di intelligenza artificiale (IA) in grado di generare testi e di dialogare con gli utenti comprendendo significato e contesto (Scott, 2024). Questa tecnologia ha avuto una diffusione senza precedenti, raggiungendo i 100 milioni di utenti in un paio di mesi e producendo dei profondi cambiamenti nella società (Loh, 2024). Il motivo di questo successo è probabilmente dovuto alla capacità di questo sistema di velocizzare esponenzialmente dei compiti altrimenti lunghi e logoranti quali ad esempio l'analisi dei dati, la creazione di contenuti grafici, la scrittura di codici di programmazione e la redazione e la traduzione di testi (Khurana, Vaddi, 2023). Pertanto, questa sua versatilità ne ha permesso l'adozione in diversi contesti quali ad esempio la sanità e le realtà aziendali di tutto il mondo (Azaria et al., 2024; Magruder et al., 2023). Anche in ambito educativo ChatGPT, insieme agli altri competitors che si sono succeduti negli ultimi anni, ha guadagnato rapidamente spazio in quanto questi sistemi si possono adattare ai diversi stili di apprendimento, distinguendosi per la loro capacità di inclusione (Bura, 2025). Ciò è do-

vuto alla loro capacità di promuovere esperienze di apprendimento personalizzate che soddisfano le diverse esigenze degli studenti, senza esprimere tuttavia pregiudizi nell'elaborazione del linguaggio né tantomeno valutazioni rispetto alla loro performance (Güven et al., 2025). Inoltre, queste tecnologie comportano anche dei vantaggi per il corpo docente, il quale può generare contenuti didattici ex novo quali slide, prove di valutazione, compiti da assegnare a casa e attingere a contenuti multimediali in modo rapido e intuitivo (Achour et al., 2024; Nugroho et al., 2024). Tuttavia, un uso improprio di queste tecnologie può indurre gli studenti in errore, in quanto trattandosi di algoritmi basati su un sistema probabilistico e non deterministico, possono esserci dei refusi nelle risposte o, in certi casi, delle comunicazioni fuorvianti (Jang, Lukaszewicz, 2023). Inoltre, un eccessivo affidamento ai sistemi di IA, può provocare una riduzione della capacità di pensiero critico in quanto gli individui, dipendendo maggiormente dall'intelligenza artificiale per informazioni e risoluzione dei problemi, possono vedere diminuire la loro capacità di analizzare, valutare e sintetizzare le informazioni in modo indipendente (Bai et al., 2023). Quanto affermato viene corroborato dai risultati ottenuti da Kosmyna et al., (2025), i quali in uno studio condotto nella città di Boston (Stati Uniti) che ha visto la partecipazione di 60 studenti di un'età compresa tra i 18 e 39 anni appartenenti a 5 diverse università sparse sul territorio; hanno testato l'impatto di queste tecnologie sulle capacità cognitive. I ricercatori hanno suddiviso il campione in tre gruppi sperimentali:

- 1) un gruppo LLM che poteva utilizzare solo sistemi di intelligenza artificiale;
- 2) un gruppo Search engine che poteva utilizzare solo sistemi di ricerca web senza però poter accedere ai sistemi basati sull'IA;
- 3) un gruppo Brain only che doveva fare affidamento solo sulla propria conoscenza senza utilizzare le suddette tecnologie.

Dopo 4 mesi di sperimentazione, lo studio ha evidenziato che l'uso dei sistemi di IA come ChatGPT, nel contesto della scrittura di saggi ha avuto un impatto misurabile sui partecipanti del gruppo LLM, i quali hanno mostrato prestazioni peggiori a livello neurale, linguistico e di punteggio rispetto al gruppo che non ha utilizzato strumenti basati sull'IA. Mentre, per quanto concerne il gruppo Search engine, sono stati totalizzati dei punteggi intermedi.

Grazie a queste evidenze Kosmyna et al., (2025) hanno concluso che l'utilizzo estensivo dei sistemi di IA può portare a una diminuzione delle capacità di pensiero critico, dovuta a un minor impegno nei processi di analisi profonda e a una minore formazione della memoria a lungo termine. Sebbene questi risultati possano scoraggiare circa l'utilizzo di queste tecnologie, in realtà forniscono delle preziose indicazioni in merito agli approcci da adottare nei contesti educativi, i quali devono essere ridisegnati a vantaggio dello sviluppo del pensiero critico (Bryan, Carpenter, 2022). Tuttavia, per perseguire questo obiettivo bisogna tener conto dei cambiamenti attuali, con una particolare attenzione nei confronti della generazione odierna, la quale risulta iper-stimolata rispetto al passato (Akbar et al., 2023;

Kulpa-Puczy ska, 2024). Pertanto, un approccio didattico che possa contemplare l'utilizzo della metodologia della gamification, potrebbe rivestire uno spazio didattico capace di favorire lo sviluppo del pensiero critico (Santos et al., 2024) poiché immergendo gli studenti in esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti che li sfidano a interagire attivamente con i contenuti vengono incoraggiate le capacità di *decision making*, *problem solving* e di pensare in modo critico mentre si affrontano scenari simili alla vita reale (Nazneen, 2024). Tuttavia, per massimizzarne l'efficacia di un approccio didattico gamificato, è necessario strutturare interventi che vadano ben oltre la semplice ludicizzazione, poiché un approccio progettato solo per "intrattenere" il gruppo classe, difficilmente potrebbe arrecare dei benefici (Cavus et al., 2023; Jaftha et al., 2021; Kim, Castelli, 2021). Pertanto, interventi che possano privilegiare attività di gioco che prevedono fasi di consapevolezza critica, fasi di sintesi collaborativa e di reazione autonoma, dovrebbero rivestire da modelli da replicare al fine di limitare le problematiche espresse in precedenza (Oro et al., 2021; Septiana, Fadhilah, 2024; Sulisworo et al., 2024).

3. Orientamenti metodologici: il sussidio didattico CaT

L'*hybrid board game* CaT rappresenta un innovativo strumento didattico *game-based* che integra le dinamiche ludiche di un gioco da tavolo con le funzionalità dell'assistente vocale di ChatGPT. Questo sussidio educativo è stato specificamente progettato per l'insegnamento dell'educazione civica in contesti di apprendimento collaborativi, utilizzando strategie di *peer tutoring* che, in linea con i principi del costruttivismo sociale (Griffin, Richard, 2023), favoriscono il raggiungimento di obiettivi educativi condivisi (Tasos, 2024). Il *target* di riferimento comprende gli studenti di un'età compresa tra gli 8 e i 14 anni, corrispondenti al primo e secondo ciclo dell'istruzione primaria e secondaria di primo grado. Per quanto concerne le attività di gioco, vengono sviluppate su un tabellone con 46 caselle interattive che, in base alle loro caratteristiche, permettono di pescare delle carte trappola, curiosità o sfida. Questi materiali, che di fatto costituiscono l'elemento didattico del gioco, sono stati creati grazie alla collaborazione con un team di esperti di educazione civica e in linea con le direttive del governo centrale.

Inoltre, al gioco possono partecipare un massimo di 8 studenti divisi in 4 squadre (una pedina per ogni coppia di studenti) e se i dadi lanciati offrono una coppia di sei, i giocatori vengono fatti ruotare dando vita a nuove compagini. Gli studenti possono avanzare sulla tavola lanciando i dadi, interagiscono con il proprio compagno di squadra e chiedono supporto e quando pescano apposite card aiuto possono consultare l'assistente vocale di ChatGPT. Le carte domanda prevedono dei quesiti a scelta multipla (con quattro possibili risposte) riguardanti l'inclusione, il bullismo, la conoscenza e la tutela del patrimonio e del territorio, la legalità e la solidarietà e altri elementi che caratterizzano l'educazione civica. Mentre, le carte

curiosità e le carte trappola prevedono l'interazione con il suddetto sistema di IA, offrendo *outcomes* educativi riconducibili alle stesse tematiche.

Per quanto riguarda il ruolo dell'insegnante, oltre alla supervisione durante le fasi di gioco, ha il compito di esemplificatore dei concetti più complessi o di quelli che meritano un approfondimento.

Il gioco si conclude quando una delle squadre arriva per prima alla casella 46. Successivamente, è previsto un breve briefing per favorire il confronto tra i partecipanti in merito ai temi appena trattati.

4. Disegno di ricerca

Lo studio che si intende intraprendere per verificare l'impatto del dispositivo CaT prevede l'arruolamento di circa 150 studenti appartenenti al primo anno della scuola secondaria di primo grado (75 per il corso convenzionale e 75 per il corso sperimentale), senza particolari criteri di inclusione. I test riguardanti il benessere psicologico (Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale) e le capacità socio-relazionali (Social and Emotional Loneliness Scale) degli studenti verranno somministrati alla all'inizio dell'intervento e successivamente ogni 3 settimane fino alla fine dello studio, il quale coinciderà con la chiusura dell'anno accademico. Successivamente, verrà effettuata una analisi della varianza per determinare i risultati. Al termine della sperimentazione, saranno selezionati 20 studenti appartenenti al gruppo sperimentale che verranno suddivisi in 4 focus group eterogenei. Lo scopo di questa selezione è quella di ricavare dei dati qualitativi circa la percezione e l'impatto del sussidio didattico CaT sul benessere psicologico, le capacità socio-relazionali e l'inclusività.

5. Discussioni e conclusioni

Questo contributo nasce da una riflessione sulle dinamiche di cambiamento sociale che interessano gli studenti italiani, inserendole nel quadro più generale delle trasformazioni della società contemporanea. Compatibilmente con questo scenario si analizza il ruolo che la scuola potrebbe assumere nel limitare la frammentazione sociale in atto (Santilli, Scaramuzzino, 2025). In tal senso, vengono evidenziate delle criticità riguardanti la predisposizione degli studenti verso le tematiche proprie dell'inclusione e la mancanza di docenti formati per l'insegnamento di concetti e nozioni riguardanti l'educazione civica. Viste queste problematiche, viene proposto un approccio didattico innovativo basato su una dottrina costruttivista (Umar et al., 2023) che viene elargito attraverso un sussidio ludico denominato CaT. Questo supporto è stato immaginato per sopperire ai già citati bisogni inespresi, poiché unisce l'interazione continua con dei contenuti educativi preimpostati, elementi che sopperiscono delle esigenze di studenti e docenti (Dasoo, 2024; Toromade et al., 2024).

Alla luce di queste considerazioni, si intende intraprendere uno studio empirico che, attraverso un approccio metodologico misto, mira a valutare l'impatto di CaT circa le capacità socio-relazionali e il grado di inclusività tra gli alunni della scuola secondaria. In tal senso, si ritiene che l'utilizzo di test validati quali la Warwick-Edinburgh Mental Well-being Scale e la Social and Emotional Loneliness Scale, possano rappresentare strumenti capaci di rispondere a queste esigenze. Inoltre, coinvolgendo 20 studenti suddivisi in quattro focus group, si intende integrare un'analisi qualitativa alla fine del progetto di ricerca. In questo modo, facendo ricorso all'analisi tematico-riflessiva di Clarke, Braun (2017), si vuole esaminare l'impatto di CaT da una prospettiva diversa esaminandone, ancora una volta, il benessere percepito, il grado di inclusività, nonché l'inclusività. In conclusione, In un'epoca caratterizzata da rapide trasformazioni sociali e crescenti polarizzazioni, la scuola assume un ruolo cruciale nella formazione di cittadini consapevoli e inclusivi. Questo contributo, pur nei suoi limiti teorici, rappresenta un passo in avanti verso la costruzione di pratiche educative evidence-based che possano rispondere efficacemente alle sfide contemporanee dell'educazione civica, contribuendo a formare le competenze necessarie per una cittadinanza attiva e responsabile tra le donne e gli uomini del futuro.

Bibliografia

- Aassve A., Mencarini L., Pirani E., Vignoli D. (2024). The Last Bastion is Falling: Survey Evidence of the New Family Reality in Italy. *Population and Development Review*, 50(4), 1267–1288. <https://doi.org/10.1111/padr.12645>
- Achour K., Laanoui M. D., Ourahay M. (2024). The impact of ChatGPT in-education A comprehensive overview. *2024 International Conference on Global Aeronautical Engineering and Satellite Technology (GAST)*, 1–10. <https://doi.org/10.1109/GAST60528.2024.10520810>
- Akbar G. R., Rosyid J. A., Rasyid M. H. A. (2023). Strategi Belajar Berbasis Analisis Psikologi Dan Penerapan Antar Generasi. *Didaktik: Jurnal Ilmiah*. PGSD STKIP Subang, 9(3), Articolo 3. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1557>
- Alexander A. (2024). Divided We Fall: A Multidisciplinary Analysis of Polarisation, Social Divides and the Fragility of Unity in Human Societies. *Center for Open Science*. <https://doi.org/10.31235/osf.io/wzm5d>
- Ali K., Sawalha A., Abd-Rabo A. M., Hashaykeh S. (2023). Role of Digital Games and Gamification in Promoting the Learning Process: In Z. Khlaif, M. Sanmugam, J. Itmazi (eds.), *Advances in Mobile and Distance Learning* (pp. 256–262). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3595-3.ch013>
- An Y. (2020). Designing Effective Gamified Learning Experiences. *International Journal of Technology in Education*, 3(2), Articolo 2. <https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.27>
- Ansar M., George G. (2023). Gamification in Education and Its Impact on Student Motivation—A Critical Review. In M. A. Chaurasia, C.-F. Juang (eds.), *Emerging IT/ICT and AI Technologies Affecting Society* (pp. 161–170). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-981-19-2940-3_11

- Azaria A., Azoulay R., Reches S. (2024). ChatGPT is a Remarkable Tool—For Experts. *Data Intelligence*, 6(1), 240–296. https://doi.org/10.1162/dint_a_00235
- Bai L., Liu X., Su J. (2023). ChatGPT: The cognitive effects on learning and memory. *Brain-X*, 1(3), e30. <https://doi.org/10.1002/brx2.30>
- Brundage M. J., Malespina A., Singh C. (2022). Peer interaction facilitates co-construction of knowledge related to quantum mechanics formalism and postulates. *2022 Physics Education Research Conference Proceedings*, 70–75. <https://doi.org/10.1119/perc.2022.pr.Brundage>
- Bryan H., Carpenter C. (2022). Developing critical thinking. In *Learning to Teach in the Secondary School* (9a ed.). Routledge.
- Bunde T. (2023). Social constructivism. In *Research Handbook on NATO* (pp. 69–83). Edward Elgar Publishing. <https://www.elgaronline.com/edcollchap/book/9781839103391/book-part-9781839103391-14.xml>
- Bura C. (2025). *Generative AI in Learning: Empowering the Next Generation of Education* (2025011986). Preprints. <https://doi.org/10.20944/preprints202501.1986.v1>
- Cavus N., Ibrahim I., Okonkwo M. O., Ayansina N. B., Modupeola, T. (2023). The Effects of Gamification in Education: A Systematic Literature Review. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 14(2), 2.
- Ciccarelli R. (2023). La retorica online. Interventi per un'educazione linguistica digitale democratica. *Alsic. Apprentissage des Langues et Systèmes d'Information et de Communication*, 26(1), Articolo 1. <https://doi.org/10.4000/alsic.7030>
- Clarke V., Braun, V. (2017). Thematic analysis. *The Journal of Positive Psychology*, 12(3), 297–298. <https://doi.org/10.1080/17439760.2016.1262613>
- Damiani V., Caponera E., Losito B., Palmerio L., Agrusti G. (2024). Young people's civic engagement in Italy: Evidence on grade 8 students from the international civic and citizenship education study (ICCS) 2016. *Large-scale Assessments in Education*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.1186/s40536-024-00229-4>
- Dasoo N. (2024). Influence of Gamification on Student Learning and Teacher Training. *International Conference on Multidisciplinary Research*, 2024, 56–67.
- Ferreira Costa I. E., Silva Alcantara A. da, Soares E. M., Junior R. V., Soares E. M., Rodrigues E. A., Bezerra Oliveira S. R. (2023). An Analysis of a Gamification Application for Teaching and Learning Knowledge Management under the Qualitative and Affective Computing Contexts. *2023 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*, 1–9. <https://doi.org/10.1109/FIE58773.2023.10343188>
- Griffin L. L., Richard, J.-F. (2023). Games Based Approach as a Constructivist Model of Games Teaching. In *Teaching Games and Sport for Understanding*. Routledge.
- Güven Ç., Alishahi A., Brighton H., Nápoles G., Olier J. S., Šafář M., Postma E., Shterionov D., Sisto M. D., Vanmassenhove E. (2025). *AI in Support of Diversity and Inclusion* (arXiv:2501.09534). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.09534>
- Hidayah A. A., Zahran A. A., Rahmadhani A. A., Rawanoko E. S. (2024). The Role Of Teachers In Improving Learning Interest In *Civics Education Learning Of Grade IV Students Of Nusukan Barat State Elementary School*. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), Articolo 2. <https://doi.org/10.70489/dv6s8e04>
- Huizinga J. (2008). *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.5117/9789089640031>
- Huizinga J. (con un contributo di Duke University Libraries). (1950). *Homo Ludens: A*

- study of the play element in culture*. New York : Roy Publishers. <http://archive.org/details/homoludensstudyo1950huiz>
- Jaftha N., Zahra-Micallef M., Chircop, T. (2021). The Impact of Gamified Instruction on Students' Learning Outcomes: Systematic Review of Experimental Studies. *International Journal of Education*, 13(4), Articolo 4. <https://doi.org/10.5296/ije.v13i4.19193>
- Jang M. E., Lukaszewicz T. (2023). *Consistency Analysis of ChatGPT* (arXiv:2303.06273). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.06273>
- Khalid A., Kazim T., Diaz K. R. V., Iqbal J. (2025). Breaking barriers in higher education: Implementation of cost-effective social constructivism in engineering education. *International Journal of Mechanical Engineering Education*, 53(1), 211–235. <https://doi.org/10.1177/03064190231218123>
- Khurana S., Vaddi A. (2023). ChatGPT From the Perspective of an Academic Oral and Maxillofacial Radiologist. *Cureus*. <https://doi.org/10.7759/cureus.40053>
- Kim J., Castelli D. M. (2021). Effects of Gamification on Behavioral Change in Education: A Meta-Analysis. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(7), 7. <https://doi.org/10.3390/ijerph18073550>
- Kosmyna N., Hauptmann E., Yuan Y. T., Situ J., Liao X.-H., Beresnitzky A. V., Braunstein I., Maes P. (2025). Your Brain on ChatGPT: Accumulation of Cognitive Debt when Using an AI Assistant for Essay Writing Task (Versione 1). *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2506.08872>
- Kulpa-Puczyńska A. (2024). Contemporary learning methods and the „new” roles of teaching practitioners. *Forum Pedagogiczne*, 14(1), Articolo 1. <https://doi.org/10.21697/fp.2024.1.20>
- Loh E. (2024). ChatGPT and generative AI chatbots: Challenges and opportunities for science, medicine and medical leaders. *BMJ Leader*, 8(1). <https://doi.org/10.1136/leader-2023-000797>
- Magni F. (2024). Teachers' shortage and initial teacher education reforms in Italy: An overview. *European Journal of Teacher Education*, 1–16. <https://doi.org/10.1080/02619768.2024.2413677>
- Magruder M. L., Delanois R. E., Nace J., Mont M. A. (2023). ChatGPT and Other Natural Language Processing Artificial Intelligence Models in Adult Reconstruction. *The Journal of Arthroplasty*, 38(11), 2191–2192. <https://doi.org/10.1016/j.arth.-2023.06.030>
- Mussi F. (2024). The Recent Italian Response to Migration: Everything must Change so that Everything can Stay the Same? *The Italian Yearbook of International Law Online*, 33(1), 377–394. <https://doi.org/10.1163/22116133-03301019>
- Nazneen, S. S. (2024). Integrating Gamification Into Curriculum Design: Enhancing Adolescent Students' Decision Making, Problem Solving And Critical Thinking Capacities. *mLAC Journal for Arts, Commerce and Sciences (m-JACS)* ISSN: 2584-1920, 2(3), Articolo 3. <https://doi.org/10.59415/mjacs.v2i3.202>
- Nugroho A., Putro N. H. P. S., Syamsi K., Mutiaraningrum I., Wulandari F. D. (2024). Teacher's Experience Using ChatGPT in Language Teaching: An Exploratory Study. *Computers in the Schools*, 1–20. <https://doi.org/10.1080/07380569.2024.2441161>
- Oro C. M. D., Molinares D. J., Coronado A. M. E., Carrillo R. M. C., Oro C. M. D., Molinares D. J., Coronado A. M. E., Carrillo R. M. C. (2021). From Gamification to Serious Games: Reinventing Learning Processes. In *Pedagogy—Challenges, Recent Advances, New Perspectives, and Applications*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.101324>

- Pasini N., Fasano L. M., Cerutti G. A. (2023). Can the left respond to new cleavages in Italy? *Journal of Modern Italian Studies*, 28(5), 570–584. <https://doi.org/10.1080/1354571X.2023.2241262>
- Portere V., Briede B. (2019). Conflict Management Models In The Context Of Constructivism. In *Mediation*. 2.
- Santilli C., Scaramuzzino R. (2025). Civil Society and Elites in Italy. In C. Santilli, R. Scaramuzzino (eds.), *Civil Society Elites in the Italian Third Sector: A Comparative Perspective* (pp. 17–36). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-71444-3_2
- Santos R. de A. dos, Zimerer S., Kauark F. da S., Fortunato C. T. D., Sena E. L. da S. (2024). Trilha Da Química Orgânica A Partir De Temas Controversos: Uma Promoção Ao Pensamento Crítico, O Estado Da Arte. *Revista Ifes Ciência*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.36524/ric.v10i1.2887>
- Scott I. (2024). Rising to Meet the Challenge of Generative AI. *Journal of Legal Studies Education*, 41(1), 29–37. <https://doi.org/10.1111/jlse.12141>
- Septiana N., Fadhilah M. N. (2024). Pemanfaatan Gamifikasi dalam Ekopedagogi untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Menulis Anak. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 239–253. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.17198>
- Sulisworo D., Maryani I., Mastul A.-R. H., Kusumaningtyas D. A. (2024). Incorporating Gamified Elements into Mobile Learning to Enhance Critical Thinking Skills. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 14(1), Articolo 1.
- Tasos T. (2024). Social Constructionism: Critical Analysis from a Vygotskian Perspective. *Rethinking Marxism*, 36(2), 195–223. <https://doi.org/10.1080/08935696-2024.2328667>
- Toromade A. O., Orakwe C. U., Okonkwo C. A. (2024). Gamified Mathematics Education (GME): A new pedagogical model for digital learning platforms. *Open Access Research Journal of Multidisciplinary Studies*, 8(2), 021–031. <https://doi.org/10.53022/oarjms.2024.8.2.0060>
- Umar N., Atan, N. A., Majid, U. M. A. (2023). *Learning activities based on social constructivism theory to promote social interaction and student's performance* (EPSISM). 060004. <https://doi.org/10.1063/5.0112879>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>
- Zakiyyah Afrahas Sholikhah, Rosilah Minarsyil, Lina Ariani, Deni Zein Tarsidi. (2024). Educational Board Games: “Gues Who?” As An Optimization Of Children’s Learning Focus In Learning PPKn In Elementary School. *Cakrawala: Journal of Citizenship Teaching and Learning*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.70489/rt1tkab91>

