



ISSN: 2038-3282

CALL FOR PROPOSALS AND SUBMISSIONS 4/2025

La Rivista QTimes

Journal of Education, Technology and Social Studies

Classified “A” by ANVUR in the fields 11/D1 e 11/D2

INVITA

dottori di ricerca, assegnisti, ricercatori, studiosi, accademici

a partecipare alla realizzazione del n. 4/2025 della Rivista dedicato al tema:

Gioco, apprendimento e formazione: prospettive tra analogico e digitale nei servizi educativi 0-6

Editors: Gianluca Amatori, Maria Buccolo, Marlene Oliveira Dos Santos

La call è dedicata a un tema tanto classico quanto attuale: il gioco nei servizi per l'infanzia, nelle scuole e nella formazione dei professionisti dell'educazione.

Nel tempo della transizione digitale e della crescente complessità dei contesti educativi, la questione del gioco torna al centro del dibattito pedagogico e formativo, intrecciandosi con domande cruciali:

- Quale ruolo ha oggi il gioco nello sviluppo del bambino?
- Quali sono le implicazioni del passaggio (o della compresenza) tra gioco analogico e digitale?
- Come formiamo i professionisti affinché sappiano progettare e accompagnare esperienze ludiche autentiche, inclusive, trasformative?

Il gioco – nelle sue molteplici declinazioni simboliche, esplorative, relazionali – rappresenta una dimensione fondativa della crescita umana. Fin dalle riflessioni di Huizinga (*Homo Ludens*, 1938), passando per le prospettive psicoanalitiche di Winnicott sul gioco come spazio potenziale, fino alle visioni socio-costruttiviste di Bruner e Vygotskij, si è riconosciuto nel gioco un dispositivo culturale ed educativo centrale.

Nei servizi educativi per l'infanzia, e in particolare nella fascia 0-6, il gioco non è semplicemente un'attività libera o un passatempo: è il linguaggio dell'infanzia, una pratica conoscitiva che intreccia corpo, emozione e pensiero. In questo quadro, l'educatore e l'insegnante sono chiamati a essere registi competenti dell'esperienza ludica, capaci di creare contesti, scegliere strumenti, osservare e documentare i processi.

La crescente diffusione di tecnologie digitali nei contesti educativi impone oggi una riflessione approfondita: come integrare il digitale nel gioco senza snaturarne la corporeità, la relazionalità e la dimensione simbolica? Quali sono le soglie critiche da considerare? E quali competenze servono per progettare ambienti ludico-digitali rispettosi dei bisogni dei bambini?

La call è orientata a valorizzare le ricerche che nel contesto nazionale e internazionale sono state dedicate alla formazione iniziale e in servizio dei docenti. In particolare, l'obiettivo è di riflettere sulle strategie, gli strumenti, i dispositivi che concorrono positivamente a qualificare e integrare i percorsi di formazione rivolti ai docenti al fine di innalzare i livelli di apprendimento degli studenti. Questa call intende accogliere contributi che analizzino il gioco come dispositivo pedagogico e formativo, mettendo in relazione teoria e pratica, ricerca e campo. L'obiettivo è esplorare, da diverse angolazioni disciplinari, il ruolo del gioco tra analogico e digitale nella prima infanzia, con un focus esplicito sulla formazione iniziale e in servizio degli educatori e degli insegnanti.

Si invitano contributi che presentino:

- Ricerche empiriche (quantitative, qualitative, mixed methods);
- Studi di caso;
- Rassegne sistematiche della letteratura;

- Metanalisi;
- Modelli teorici e proposte applicative.

A partire dal panorama fin qui descritto, alcune domande, solo a titolo di esempio, possono essere:

- In che modo il gioco può essere valorizzato come strumento professionale nei contesti educativi 0-6?
- Come formare professionisti capaci di progettare esperienze ludiche che integrino dimensioni analogiche e digitali?
- Quali ricadute formative emergono dai percorsi universitari e dai tirocini dedicati al gioco nei servizi per l'infanzia?
- Che ruolo riveste il digitale nell'apprendimento ludico nei bambini?
- Quali sono i rischi e le potenzialità dell'utilizzo delle tecnologie digitali nel gioco?
- Quali evidenze emergono dalla letteratura scientifica in merito all'efficacia del gioco come pratica educativa?
- Quali strumenti e metodologie formative possono sostenere una professionalità educativa ludica e riflessiva?

Come è nella tradizione e nello spirito di questa Rivista, si invitano educatori, insegnanti, dottori di ricerca, assegnisti, ricercatori, studiosi, accademici, professionisti, esperti e responsabili politici, a presentare studi teorici e/o ricerche sui seguenti temi (l'elenco vuole essere solamente di riferimento):

- Teorie e modelli pedagogici del gioco (Huizinga, Winnicott, Bruner, Vygotskij, Caillois...);
- Il gioco come strumento di apprendimento nei servizi 0-6 e nelle scuole;
- Gioco simbolico, corporeo, narrativo e digitale;
- Integrazione tra gioco analogico e digitale nei contesti educativi;
- Narrazione, immaginazione e creatività nei processi ludici;
- Ambienti ludici inclusivi e intersezionali;
- Formazione degli educatori e degli insegnanti su pratiche ludiche;
- Progettazione ludica nei percorsi universitari per il lavoro educativo;
- Esperienze di tirocinio, formazione sul campo, laboratori pratici legati al gioco;
- Gioco e processi di osservazione/documentazione educativa;
- Gioco e intercultura: prospettive pedagogiche per la cittadinanza globale;
- Educazione al gioco e al digitale: criticità e opportunità;
- Analisi della letteratura sulle esperienze ludiche nella fascia 0-6;
- Ricerca-azione e dispositivi formativi basati sul gioco.

Riferimenti bibliografici:

Albanese, M., Cappuccio, G., & Compagno, G. (2023). *Gioco nella fascia 0-6. Didattica, osservazione e valutazione*. Parma: Edizioni Junior.

- Besio, S., Bulgarelli, D., Stancheva-Popkostadinova V. (2017). *Play Development in Children With Disabilities*. Poland: De Gruiter.
- Biddulph, M. (2021). *Digital play in early childhood: What's the problem?* London: Routledge.
- Bondioli, A., & Savio, D. (a cura di). (2018). *Educare l'infanzia. Temi chiave per i servizi 0-6*. Roma: Carocci.
- Bulgarelli, D. (2018). *Nido inclusivo e bambini con disabilità. Favorire e supportare il gioco e la comunicazione*. Trento: Erickson.
- Caillois, R. (1958). *I giochi e gli uomini: La maschera e la vertigine del gioco*. Milano: Bompiani.
- Chiappetta Cajola L., Rizzo A.L. (2014). *Gioco e disabilità: l'ICF-CY nella progettazione didattica inclusiva nel nido e nella scuola dell'infanzia*. *Form@re, Open Journal per la formazione in rete*, 14(3), 25-42.
- Donati, S., & Menin, D. (2020). *Crescere con il digitale. Bambini e nuove tecnologie tra opportunità e rischi*. Milano: FrancoAngeli.
- Huizinga, J. (2016). *Homo ludens*. Ranchos de Taos, NM: Angelico Press.
- Malaguzzi, L. (1996). *I cento linguaggi dei bambini: L'approccio di Reggio Emilia all'educazione dell'infanzia*. Reggio Emilia: Reggio Children. (A cura di C. Edwards, L. Gandini & G. Forman.)
- Malavasi, P., & Zoccatelli, D. (2015). *Il gioco e il giocattolo. Percorsi educativi e didattici*. Trento: Erickson.
- Mantovani, S. (a cura di). (1995). *La ricerca del gioco. Teorie e percorsi nella scuola dell'infanzia*. Milano: FrancoAngeli.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2016). *Children and digital technology: Trends, risks and opportunities*. Milano: Educatt.
- Montessori, M. (1912). *Il metodo della pedagogia scientifica applicato all'educazione infantile nelle case dei bambini*. Roma: Maglione & Strini.
- Nuzzaci, A. (a cura di). (2018). *Media digitali e infanzia. Riflessioni pedagogiche e buone pratiche educative*. Lecce: Pensa Multimedia.
- Palaiologou, I. (2016). *Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy*. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5–24.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Winnicott, D. W. (2005). *Playing and reality (2nd ed.)*. London, England: Routledge.

In relazione a questo tema, QTimes – *Journal of Education, Technology and Social Studies* prenderà in esame tutti i saggi pervenuti.

Gli studiosi interessati ad inviare il proprio saggio sono pregati di prendere visione delle **Norme redazionali** e del **template** per la sottomissione dell'abstract, presenti sul sito della rivista, nella sezione [Linee Guida per gli Autori](#). Per la sottomissione dell'abstract gli autori dovranno inviarlo a qtimesredazione@gmail.com.

N.B Ciascun autore può inviare un solo abstract. Gli autori di un saggio non possono essere più di 5.

L'abstract sarà sottoposto a valutazione e, una volta accettato, si potrà sottomettere l'articolo. L'accettazione sarà comunicata via e-mail.

I contributi non dovranno superare i 40.000 caratteri spazi inclusi, abstract e bibliografia.

La sottomissione degli articoli va effettuata esclusivamente tramite il seguente link: [Modulo di sottomissione](#).

Tramite il modulo, si dovranno sottomettere due versioni dell'articolo negli appositi spazi dedicati: quello completo e quello in forma anonima. Per assicurare un referaggio doppiamente cieco, è necessario che:

- Gli autori abbiano cancellato i loro nomi dal testo del file (anche in bibliografia, nelle note e nelle eventuali attribuzioni dei paragrafi) e sostituiti con "XXX".
- Tutti i riferimenti nel testo che possono far capire chi lo ha scritto, come ad esempio riferimenti a università, corsi di laurea specifici, progetti o contesti rintracciabili online, devono essere cancellati e sostituiti con "XXX".
- Nei documenti sottomessi vanno inoltre rimossi gli elementi di identificazione presenti nelle proprietà del file (menu File in Word). L'articolo inviato dovrà essere già completo di revisione e editing.
- Le proposte verranno sottoposte al referaggio attraverso la tecnica del doppio-cieco. La decisione definitiva del Comitato scientifico verrà comunicata agli autori via e-mail.

Dead line:

Proposta abstract: **entro il 30 luglio 2025**

Accettazione abstract: **entro il 6 settembre 2025**

Sottomissione articolo: **entro il 30 settembre 2025**

Referaggio e comunicazione degli esiti: **entro il 15 ottobre 2025**

Tempo concesso per le variazioni e modifiche richieste dai referee, in caso di accoglimento: **entro il 31 ottobre 2025**

Termine operazioni di editing e pubblicazione numero: **novembre 2025**