



Numero 4 – Ottobre 2025

Special Issue on

Play, learning and training: perspectives between analogue and digital in educational services for 0-6 year olds

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

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

Università Europea di Roma - Universidade Federal da Bahia-Brasil

INDICE/SUMMARY

EDITORIALE/EDITORIAL

VII-XI

by **Gianluca Amatori, Maria Buccolo, Marlene Oliveira Dos Santos**

Editorial: Play, learning and training in educational services for 0-6 year olds: pedagogical crossovers between analogue and digital/**Editoriale: Gioco, apprendimento e formazione nei servizi educativi 0-6: attraversamenti pedagogici tra analogico e digitale**

RAPPORTI, RIFLESSIONI, PRESENTAZIONI/REPORTS, STUDIES, PRESENTATIONS

Michela Schenetti, Nina Cerneka

1-13

Outdoor Play and Ecological Learning: Towards an Integrated Sustainability between Green and Blue Literacies/**Gioco all'aperto e apprendimenti ecologici: verso una sostenibilità integrata tra green e blue literacies**

Giuseppe Filippo Dettori, Barbara Letteri

From real play to virtual play in educational services for 0-6 years old: educational practices/**Dal gioco reale al gioco virtuale nei servizi educativi 0-6: prassi educative**

33 - 51

Lia Daniela Sasanelli, Umberto Barbieri, Raffaele Di Fuccio

Universal Design of Learning, gamification and artificial intelligence: an integrated model for teacher education/**Universal Design of Learning, gamification e intelligenza artificiale: verso un modello integrato di Universal Design of Learning per la formazione degli insegnanti**

52 - 81

Federica Pelizzari, Laura Comaschi, Simona Ferrari

Training educators in playful multimodality. Media literacy and play in services 0-6/**Formare educatori ed educatrici alla multimodalità ludica. Media literacy e gioco nei servizi 0-6**

82 - 97

Alessandra Muratori, Daniele Fedeli, Eugenia Di Barbora

Pretend play as a tool for enhancing executive functions in children at risk of ADHD/**Il gioco di finzione come strumento di potenziamento delle funzioni esecutive nei bambini a rischio ADHD**

98 - 109

Claudia Ciccardi

Playing, not producing: the transformative power of open-ended play in ECECs/**Giocare senza produrre: il potere trasformativo del gioco open-ended nei servizi 0-6**

110 - 119

Daniela Pasqualetto, Alessandra Lo Piccolo

Designing inclusive outdoor play environments: an intersectional approach in early Childhood/**Progettare ambienti ludici inclusivi all'aria aperta: un approccio intersezionale nella prima infanzia**

120 - 131

Valeria De Padova, Paola Pavone Salafia

Play and learning within hybrid environments as a new frontier for early childhood/**Gioco e apprendimento in contesti ibridi come nuova frontiera educativa per l'infanzia**

STUDI E CONTRIBUTI DI RICERCA/STUDIES AND RESEARCH PROJECTS

132 - 145

Barbara De Angelis, Philipp Botes, Andreina Orlando

Performative Practices in the Training of Early Childhood Educators/**Pratiche performative nella formazione degli educatori dell'infanzia**

146 - 161

Viviana Vinci, Pierangelo Berardi, Carmela Paladino

Artificial Intelligence for Teacher Training in Play Design (0-6): A Systematic

Literature Review/**L'Intelligenza Artificiale per la formazione docente alla progettazione ludica (0-6): una rassegna sistematica della letteratura**

Massimo Marcuccio, Maria Elena Tassinari

162 - 182

Play, evaluation, and professional development: a methodological reflection on integrating observational tools into self-evaluation systems in early childhood education services/**Gioco, valutazione e formazione professionale: una riflessione metodologica sull'integrazione di dispositivi osservativi nei sistemi di autovalutazione dei servizi educativi per la prima infanzia**

Giuseppa Cappuccio, Giuseppa Compagno

183 - 194

Motor games and cognition in the 0-3 age group. The EDUgame/Brain rubric for early childhood educators/**Giochi motori e sviluppo cognitivo nella fascia 0-3. La rubrica EDUgame/Brain per gli educatori della prima infanzia**

Stephanie Mian, Katja Kansteiner, Susanne Schumacher

195 - 208

Pedagogical and Didactical Reflections about the application of the digitally enhanced learning environment ActiveFloor for children/**Riflessioni Pedagogiche e Didattiche sull'Applicazione dell'Ambiente di Apprendimento Digitalmente Potenziato ActiveFloor per Bambini/e**

Marlene Oliveira dos Santos, Maiza Maciel Chaves

209 - 221

What children say about play and playing in early childhood education: let's listen to them/**Cosa dicono i bambini sul gioco e sul gioco nell'educazione della prima infanzia: ascoltiamoli**

Vanessa Macchia, Stefania Torri

222 - 237

Material and Play for All: Educators' Perceptions of Inclusion involving Analogical and Digital Solutions in Early Childhood services/**Materiali e giochi per tutti: le percezioni degli insegnanti sull'inclusione tra soluzioni analogiche e digitali nei servizi per la prima infanzia**

Alessandra Carenzio, Francesca Gentile

238 - 252

Play Makers: The Shared Creation of Symbolic Universes through Social Theatre, Visual Art, and Digital Media. The Experience of the 'Artoo' Project/**Artefici del gioco: la creazione condivisa di universi simbolici attraverso il teatro sociale, l'arte visiva e il digitale. L'esperienza del progetto "Artoo"**

Liliana Silva, Elsa Manzini

253 - 265

Playful Digital Literacy: theoretical and design framework in preschool/**Playful Digital Literacy: theoretical and design framework in preschool**

Cosimo Di Bari, Claudio D'Antonio Educational design for playing between analogue and digital technology in 0-6. Research on building digital competence in childhood/ <i>La progettazione educativa per giocare in equilibrio tra analogico e digitale nello 0-6. Una ricerca per la costruzione della competenza digitale nell'infanzia</i>	266 - 280
Maria Vincenza Raso Developing playful skills among preschool education professionals: a training program/ <i>Développer la compétence ludique chez les professionnels de l'éducation préscolaire: un dispositif de formation</i>	281 – 295
Nicole Bianquin, Sara Cecchetti <i>Playframes</i> and the right to play: rethinking early childhood education through play as a engine of development/ <i>Quadri ludici e diritto al gioco: ripensare la scuola dell'infanzia a partire dal gioco come motore dello sviluppo</i>	296 – 311
Maria Luisa Boninelli, Valentina Perciavalle The potential of play for linguistic and socio-relational development from an inclusive perspective/ <i>Il potenziale del gioco per lo sviluppo linguistico e socio-relazionale in prospettiva inclusiva</i>	312 – 330
Cristina Gaggioli, Andrea Lupi, Claudia Lafranconi Play and learning in Montessori contexts: interpretative research between historical practices and contemporary educational scenarios/ <i>Gioco e apprendimento nei contesti montessoriani: una ricerca interpretativa tra pratiche storiche e scenari educativi contemporanei</i>	331 – 347
Alessandro Barca Beyond the analogue-digital dichotomy for a situated teaching of play/ <i>Oltre la dicotomia analogico-digitale per una didattica situata del gioco</i>	348 – 358
Giuseppe Liverano Educating to digital play: ethical challenges and training opportunities for kindergarten teachers/ <i>Educare al gioco digitale: sfide etiche e opportunità formative per l'insegnante della scuola dell'infanzia</i>	359 – 374
Alessia Rosa, Carla Maset Building Shared Visions: The Role of Play in Early Childhood Professional Development/ <i>Costruire visioni condivise: il ruolo del gioco nello sviluppo professionale della prima infanzia</i>	375 – 388
Chiara Dalledonne, Lucia Balduzzi Enhancing Professional Practice through Video Analysis: Observing Play to	389 – 402

Foster Inclusive and Reflective Education/Osservare il gioco per trasformare la pratica educativa: il contributo della videoanalisi alla riflessività professionale

Livia Petti, Paolo Lucattini, Maria Michela Nisdeo

403 – 416

Training future preschool and primary school teachers in play. Proposals for play activities combining analog and digital dimensions/Formare al gioco i futuri docenti della scuola dell'infanzia e primaria. Proposte di attività ludiche tra dimensione analogica e digitale

Davide Richard Bramley

417 – 432

Digital play in early childhood: a review of cognitive and social outcomes in the 0-6 age group/Il gioco digitale nella prima infanzia: una revisione dei risultati cognitivi e sociali nella fascia di età 0-6 anni

Francesco Palma, Emiliano De Mutiis

433 - 446

Playing for Inclusion: Evaluating Board Games as a Tool for Enhancing Executive Functions/Giocare per includere: valutazione dei board games come strumento per il potenziamento delle funzioni esecutive

Graziella Falcone, Nausica Cangini

447 – 458

Play and Learning in Early Childhood Education: A Comparative Analysis of Analogue and Digital Perspectives in Italy and Spain/Gioco e apprendimento nella prima infanzia: un'analisi comparativa delle dimensioni analogiche e digitali in Italia e Spagna

Vincenzo Cascino

459 - 474

Digital play within educational ecosystems. An experimental research contribution/Il gioco digitale all'interno di ecosistemi educativi. Un contributo di ricerca sperimentale

FUORI CALL/OUT CALL

Stefania Nirchi

475 - 483

Assessment and guidance: the central role of students/Valutazione e orientamento: il ruolo centrale degli studenti

Alessia Bevilacqua, Andrea Fiorucci

484 – 503

Assistive Technologies as Educational and Social Enablers in Rare Neuromuscular Conditions. A Systematic Literature Review/Tecnologie assistive come strumenti educativi e sociali nelle malattie neuromuscolari rare. Una revisione sistematica della letteratura

- Vittoria Bosna** 504 – 512
The city that educates and learns. A paradigm for informed citizenship/*La città che educa e apprende. Un paradigma per la cittadinanza consapevole*
- Brunella Botte, Giada Marinensi, Alessandro Terrosi** 513 – 527
Narrative, rules, and relationships: tabletop role-playing games as catalysts for social dynamics/*Narrazione, regole e relazioni: i giochi di ruolo da tavolo come catalizzatori delle dinamiche sociali*
- Annamaria Sgorlon** 528 – 536
Digital self-perception: a first study on an emerging human sense/Il senso digitale: un primo studio sul nuovo senso umano