

Serious Game in adulthood

Serious Game in età adulta

Guest Editors:

Gina Chianese, Stefania Fantinelli

INDICE/SUMMARY

EDITORIALE/EDITOR'S NOTE by Gina Chianese, Stefania Fantinelli Editoriale: Gioco serio, oltre l'ossimoro	IV
--	----

RAPPORTI, RIFLESSIONI, PRESENTAZIONI/REPORTS, STUDIES, PRESENTATIONS

Gina Chianese, Stefania Fantinelli Learning out of the box using LEGO® SERIOUS PLAY®/ <i>Apprendere out of the box con il LEGO® SERIOUS PLAY®</i>	1-10
Michele Baldassarre, Maria Sacco, Rosanna Di Vagno <i>Serious Games</i> for Cultural Awareness and lifelong learning/ <i>Serious Games a servizio della cultura: per un apprendimento life long</i>	11-25
Giovanni Arduini Situated Learning and Serious Games/ <i>Apprendimento situato e Serious Games</i>	26-32
Gabriella D'Aprile, Giambattista Bufalino <i>Thinking with hands. Building, playing, and narrating from an inclusive perspective/Pensare con le mani. Costruire, giocare, narrare in prospettiva inclusiva</i>	33-42

Laura Madella, Andrea Giacomantonio	43-56
Water, game, power. Biopolitical hypotheses of <i>serious games</i> ' interpretation/ <i>Acqua, gioco, potere. Ipotesi biopolitiche d'interpretazione dei serious games</i>	
Alessandro Romano, Emanuela Caravello	57-67
Urban explorations in digital serious games: educational paths for learning from the city/ <i>Le esplorazioni urbane nei serious games digitali: percorsi didattici per apprendere dalla città</i>	
Barbara Bocchi	68-78
Disability and work from an inclusive perspective: Serious games as a tool for self-empowerment/ <i>Disabilità e lavoro in prospettiva inclusiva: i Serious Game come strumento di self empowerment</i>	
Giuseppe Liverano	79-100
Exploring the sustainability of one's training through a serious game/ <i>Esplorare la sostenibilità del proprio percorso formativo attraverso un serious game</i>	
Isabella Quatera	101-117
Are you Serious...? Playful practice for Disability & Diversity management/ <i>Are you Serious...? La pratica ludica per il Disability & Diversity management</i>	
Amedeo Giani	118-131
Play and work: serious game between competition and seriousness/ <i>Gioco e lavoro: il gioco serio tra competizione e serietà</i>	
STUDI E CONTRIBUTI DI RICERCA/STUDIES AND RESEARCH PROJECTS	
Domenico Monacis, Marco di Furia, Guendalina Peconio, Pierpaolo Limone	132-145
MOOCs and Game-based Learning for Food Education at school: the "Atalante" project/ <i>MOOCs e Game-based Learning per l'educazione alimentare a scuola: il progetto "Atalante"</i>	
Andrea Tinterri, Marco Basei, Angelo Basta, Anna Dipace	146-159
"Brain trainer" and "exergames" in active ageing/" <i>Brain trainer" ed "exergame" al servizio dell'invecchiamento attivo</i>	
Elena Gabbi, Cristina Gaggioli, Maria Ranieri	160-176
Active learning and academic teaching: a gamification experience between game and inclusion/ <i>Apprendimento attivo e didattica universitaria: un'esperienza di gamification tra gioco e inclusione</i>	
Giada Marinensi, Stefania Nirchi, Marc Romero Carbonell	177-191
Gamification ad game-based learning in higher education: a case study about teachers' expectations/ <i>Adozione della gamification e del game-based learning in ambito universitario: un caso di studio sulle aspettative dei docenti</i>	

Isabella Giacchi, Antonia Lonigro, Federica Zava, Giovanni Maria Vecchio 192-205
Cooperative learning in the university context: a workshop experience using Serious Games/**Apprendimento cooperativo nel contesto universitario: un'esperienza laboratoriale con l'utilizzo di Serious Games**

Ines Guerini 206-219
Learning by playing: the construction of IEP through Open Education. Reflections of a group of support teachers trainees/**Giocando s'impara: la costruzione del PEI attraverso la Didattica Aperta. Riflessioni emerse con un gruppo di specializzandi sul sostegno**

Giulia Schiavone 220-232
Play competences as organisational competences. A *serious game* experience for corporate training/**Competenze ludiche come competenze organizzative. Un'esperienza di serious game per la formazione aziendale**

Natalia Altomari 233-246
Mapping soft skills in the recruiting process: the proposal of a serious game/**Mappare le soft skills nel processo di recruiting: la proposta di un serious game**

Caterina Garofano, Miriam Cuevas, Sara Rossi, Andrey Felipe Sgorla, Giovanni Telesca 247-262
Serious games and university orientation. A *game-based learning* experience/**Serious games e orientamento universitario. Un'esperienza di game-based learning**

Irene Gianceselli 263-272
Cinema and film analysis as *serious game* for the university *active learning*: analysis of a good pedagogical and didactic laboratory practice/**Il dispositivo cinematografico come serious game nell'active learning universitario: analisi di una buona pratica laboratoriale**

Gennaro Balzano 273-283
Soft skills and serious games in remote work environments: a survey of SaaS digital entrepreneurs/**Soft skills e serious game nei contesti lavorativi remote: un'indagine tra gli imprenditori digitali SaaS**

RECENSIONI/REVIEWS

Arianna L. Morini 284-286
Recensione al volume: *La leadership educativa situata. Conoscere il contesto e cooperare* (2022) di Giovanni Moretti, Roma: Anicia