



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: ottobre 2024

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

Empathy at stake: Collaborate and Think (CaT), as a tool to combat episodes of violence among students

Empatia in gioco: Collaborate and Think (CaT), quale strumento per contrastare gli episodi di violenza tra gli studenti

di

Francesco Paolo Salemme
Università degli Studi di Macerata

f.salemme@unimc.it

Santolo Ciccarelli

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

Francesco V. Ferraro
University of Derby, United Kingdom
f.ferraro@derby.ac.uk

Abstract:

The following paper aims to propose an experimental teaching grant called "Collaborate and Think" (CaT) which combines a game of society with the teaching of civic education. This device, designed for students between the ages of 8 and 14, is based on the principles of social constructivism, useful to emphasize relationships between students. In addition, the methodology of gamification is adopted suitable to promote participation and motivation of the same. CaT develops on an educational path that refers to a table that consists of 46 posts, which contain questions aimed at raising awareness about episodes of violence. In fact, through the use of this support, one wants to educate to tolerance

and inclusion by leveraging on concepts and notions proper to civic education. The expected results relate to the evaluation, through qualitative-quantitative methods, of the effectiveness of the device in the teaching of civic values.

Keywords: Gamification in education, Social constructivism, Social science, Experimental pedagogy.

Abstract:

Il seguente lavoro vuole proporre un sussidio didattico sperimentale denominato "Collaborate and Think" (CaT) il quale combina un gioco di società con l'insegnamento dell'educazione civica. Tale dispositivo, pensato per gli studenti di un'età compresa tra gli 8 e i 14 anni, si basa sui principi del costruttivismo sociale, utili ad enfatizzare le relazioni tra gli studenti. Inoltre, viene adottata la metodologia della gamification adatta a favorire la partecipazione e la motivazione degli stessi. CaT si sviluppa su un percorso didattico che fa riferimento ad un tabellone che consta di 46 postazioni, le quali racchiudono dei quesiti volti a sensibilizzare riguardo agli episodi di violenza. Difatti, attraverso l'utilizzo di questo supporto, si vuole educare alla tolleranza e all'inclusione facendo leva su concetti e nozioni propri dell'educazione civica. I risultati attesi si riferiscono alla valutazione, attraverso metodi quali-quantitativi, dell'efficacia del dispositivo nell'insegnamento dei valori civici.

Parole chiave: Gamification in education, Social constructivism, Social science, Experimental pedagogy.

1. Introduzione

I conflitti tra gli studenti della scuola primaria e secondaria risultano essere un fenomeno in forte ascesa che spesso sfocia in episodi di violenza (Cerchia et al., 2021). Questa tendenza risulta essere un elemento complesso dovuto alla mancanza di pratiche trasformative-inclusive (Liverano, 2023) e a fattori di stress ambientali riconducibili al carico didattico e alle numerose prove in itinere (Perseghin & Foresti, 2023; Lira & Gomes, 2018), variabili che possono produrre stress ed irritabilità, oltre ad una competizione eccessiva (Zhong et al., 2018).

Per contrastare questo problema, dall'anno accademico 2020/2021, è stata reintrodotta l'educazione civica nelle scuole (Gross, 2021), la quale si prefigge l'obiettivo di trasformare la violazione delle regole in opportunità di crescita (Liverano, 2023). La scarsità di fondi e l'assenza di un approccio didattico che possa essere maggiormente inclusivo potrebbe limitarne l'impatto (Susca, 2023; Tzankova et al., 2021), esponendo gli studenti ad episodi di devianza (Iavarone, 2022).

Per far fronte a queste criticità risulta necessaria l'adozione di un metodo didattico riconducibile al costruttivismo sociale, ovvero una prospettiva educativa che enfatizza i modelli pedagogici incentrati sullo studente privilegiandone l'autonomia, il pensiero riflessivo e la capacità di problem solving (Mishra, 2023). Tale approccio promuove, grazie a pratiche di dialogo e di comprensione delle prospettive altrui, che possono essere messe in atto attraverso la mediazione degli stessi compagni di classe, la risoluzione dei conflitti (Portere & Briede, 2019).

Allo stesso modo l'adozione di tecniche riconducibili alla gamification, le quali integrano elementi tipici dei giochi in contesti non strutturati, come gli ambienti scolastici (Febriansah et al., 2024), potrebbe promuovere pratiche educative, inclusive e trasformative (Filho et al., 2024) al fine di ridurre i conflitti tramite la promozione delle interazioni positive (Jadán-Guerrero et al., 2022). A tal proposito, in uno studio qualitativo condotto in Indonesia da Setiawan & Abdulkarim (2020) su un campione di 26 studenti frequentanti la quinta classe della scuola primaria, è stato utilizzato un approccio didattico gamificato che prevedeva l'utilizzo del "Pancasila Dadu", un gioco progettato per supportare l'apprendimento dell'educazione civica.

Dopo un mese di sperimentazione, i risultati emersi hanno evidenziato che oltre il 91% degli alunni ha fornito risposte positive al questionario sulla stessa educazione civica.

In linea con questo esperimento, il team di ricerca intende proporre un sussidio didattico sperimentale basato sulla metodologia della gamification e formulato sulla base dei principi del costruttivismo sociale, denominato "Collaborate and Think" (CaT). Il quale combina un gioco di società con l'insegnamento dell'educazione civica.

1.2 Collaborate and Think (CaT)

Il supporto didattico CaT (figura 1) consiste in un dispositivo ludico che mette insieme un gioco da tavolo convenzionale con pratiche d'insegnamento riconducibili al costruttivismo sociale che prevedono la collaborazione tra gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi, l'autonomia dai docenti e l'incoraggiamento del pensiero riflessivo derivante dal confronto tra gli stessi (Enochsson, 2018; Yuen Lie Lim, 2011; Zajda, 2023).

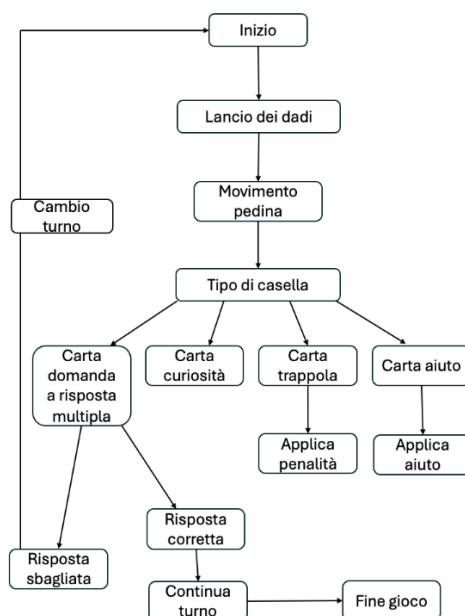


Figura 1. Il diagramma riporta il funzionamento del sussidio didattico "Collaborate and Think" (CaT).

Questo gioco, pensato per gli alunni di un'età compresa tra gli 8 e i 14 anni, prevede l'utilizzo di un tabellone dotato di 46 caselle. Grazie all'ausilio di due dadi a sei facce e a un numero di pedine (una per ogni squadra composta da due giocatori) si rende possibile avanzare nelle suddette caselle,

ciascuna delle quali potrà dare rispettivamente l'accesso a delle domande a risposta multipla o a delle curiosità riguardanti l'educazione civica (consultabili attraverso carte da gioco). In caso di risposta esatta alle domande a risposta multipla, il gioco prevede la possibilità di proseguire nel lancio dei dadi. In caso contrario è previsto il passaggio dei dadi, e quindi del turno, agli altri partecipanti. Occorre specificare che le suddette carte verranno pescate sempre dagli avversari che precedono nel gioco coloro che lanciano i dadi, con lo scopo di favorire una maggiore interazione. In aggiunta, il gioco, in base al tipo di postazione sulla quale transiteranno le pedine, prevede anche la possibilità di pescare delle carte speciali, che saranno suddivise in carte "trappola" e carte "aiuto". Per quanto concerne le carte "trappola" si dovrà pagare inevitabilmente un piccolo pegno, il quale può prevedere la retrocessione delle pedine o costringere i giocatori all'utilizzo di un solo dado anziché due per un determinato periodo di tempo. Al contrario, le carte "aiuto" potranno essere utilizzate per avere indizi sulle possibili risposte. Il gioco si conclude quando una squadra di giocatori arriva per prima al traguardo, il quale è situato alla fine delle 46 caselle di gioco.

1.3 L'educazione civica, tra sfide presenti e future

Nell'ambito di un percorso formativo l'educazione civica, oltre ad essere un deterrente per le varie forme di violenza, riveste un ruolo fondamentale nel promuovere una società democratica, inclusiva e partecipativa (Thelma et al., 2024). Pertanto, il suo ritorno, nei curricula delle scuole dell'infanzia, delle primarie e secondarie, quale disciplina scolastica obbligatoria e trasversale agli altri insegnamenti, risulta essere una decisione ben ponderata, in linea con quanto previsto dall'Agenda 2030 dell'ONU, in riferimento ai 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile adottati dalle Nazioni Unite nel 2015 (Sustainable Development Goals, SDGs 2015) (Halisçelik & Soytas, 2019; Buccolo & Ferro Allodola, 2021). Difatti, attraverso concetti e nozioni propri di questa disciplina, si rende possibile formare gli adulti di domani alla cittadinanza attiva, alla responsabilità e al rispetto delle diversità, poiché tale materia non si relega solamente a sporadici processi di apprendimento, che hanno luogo solo ed esclusivamente nelle aule scolastiche, ma si estende altrove: tra le comunità e nella vita quotidiana di ciascun cittadino (Torney-Purta et al., 2001; Eurydice, 2017).

Sebbene questa disciplina sia di fondamentale importanza, trasmettere efficacemente i principi e i valori che la caratterizzano rappresenta spesso una sfida per i docenti in quanto i metodi didattici tradizionali risultano poco coinvolgenti per le nuove generazioni (Pramesworo et al., 2023). Ciò è dovuto al fatto che le stesse generazioni hanno una costante interazione con le tecnologie e di conseguenza, con il trascorrere del tempo, si sono abituate a stimoli sempre più intensi e ad una interazione continua (Konaklı & Konaklı, 2023).

2. Metodi

L'utilizzo del dispositivo CaT (tabella 1) prevede l'insegnamento dell'educazione civica all'interno dei contesti formali mediante un approccio didattico di tipo ludico (Skovbjerg & Jensen, 2024), che favorisce la condivisione dei saperi ma anche il processo di inclusione. Grazie alla complicità dei docenti, le squadre di giocatori vengono assortite tenendo conto dei loro conflitti pregressi. Inoltre, le attività ludico-didattiche avranno cadenza bisettimanale, con una durata che può variare, in base alla preparazione e alle combinazioni numeriche scaturite dai dadi, generalmente tra i 30 e i 60 minuti. L'utilizzo del supporto CaT, si sviluppa in tre fasi distribuite in:

- 1) fase introduttiva, che contempla l'utilizzo di tecniche di mindfulness, un metodo psicoterapeutico incentrato sulla consapevolezza e sulla concentrazione (Diez & Castellanos, 2022);
- 2) fase nucleare, che prevede l'utilizzo del sussidio didattico CaT;
- 3) fase conclusiva, che prevede un briefing tra l'educatore e gli studenti.

Fase	Descrizione	Attività principale	Outcomes attesi
Introduttiva	Preparazione degli studenti all'attività didattica	Utilizzo di tecniche di mindfulness accompagnate da musiche di sottofondo	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di un'atmosfera rilassata e concentrata • Riduzione dei conflitti pregressi
Nucleare	Svolgimento dell'attività didattica principale	Utilizzo del sussidio didattico CaT	<ul style="list-style-type: none"> • Formazione delle coppie di giocatori • Spiegazione dettagliata delle regole del gioco • Gestione delle carte (domande, curiosità, trappole, aiuto). • Supervisione dell'interazione tra i giocatori • Supporto per le domande o i dubbi durante il gioco
Conclusiva	Riflessione e consolidamento dell'apprendimento	Briefing tra l'educatore e gli studenti	<ul style="list-style-type: none"> • Discussione sulle tematiche emerse durante il gioco • Riflessione sulle difficoltà incontrate e le strategie utilizzate • Collegamento dei concetti del gioco con la vita quotidiana • Raccolta di feedback sull'esperienza di apprendimento

Tabella 1. Descrizione dettagliata riguardante l'utilizzo del dispositivo didattico "Collaborate and Think" e degli outcomes attesi in seguito alle 3 fasi di utilizzo.

Per testare l'impatto di CaT si intende avviare una sperimentazione quali-quantitativa della durata di sei mesi, dove verranno somministrati dei questionari prima e dopo l'intervento, utili a misurare l'apprendimento e le capacità socio relazionali degli studenti. Inoltre, si intende somministrare delle interviste strutturate agli educatori che prenderanno parte all'esperimento, in modo da raccogliere i loro punti di vista e i loro feedback relativi all'utilizzo del dispositivo.

I risultati riguardanti i processi di apprendimento, potranno essere misurati attraverso la somministrazione di test volti a verificare gli apprendimenti accademici acquisiti (Iavarone & Lo Presti, 2015). Per quanto concerne i risultati riguardanti le capacità socio relazionali degli studenti di un'età compresa tra gli 11 e i 14 anni, si intende utilizzare la Survey Panorama Education SEL, uno strumento per il monitoraggio delle competenze socio-emotive validato anche in Italia, con delle proprietà psicometriche che hanno dimostrato una buona coerenza interna (Lattke et al., 2022).

Allo stesso modo, per misurare le capacità socio relazionali degli studenti di un'età compresa tra gli 8 e i 14 anni si intende utilizzare la Child Behavior Rating Scale (CBRS), una scala composta da 23 item, ampiamente utilizzata per valutare le capacità socio-relazionali degli studenti appartenenti a questa fascia di età (Asyari & Astuti, 2022; Monette & Archambault, 2019). Lo scopo del progetto è quello di favorire la comprensione di concetti e nozioni propri dell'educazione civica al fine di educare alla comprensione delle diversità e limitare, in ultima analisi, gli episodi di violenza.

3. Discussioni e conclusioni

La reintroduzione dell'educazione civica nelle scuole risulta essere una decisione strategica per preparare alle sfide future le nuove generazioni, giacché attraverso la stessa si rende possibile promuovere la stabilizzazione della società e la resilienza democratica (Thelma et al., 2024). Questa disciplina può, inoltre, fungere da deterrente per gli episodi di violenza, poiché diffonde tra gli studenti le conoscenze, le abilità e i valori necessari per promuovere una convivenza pacifica (Indellicato, 2021).

Tuttavia, per perseguire questo scopo, un cambio di paradigma in riferimento alle pratiche di insegnamento si rende necessario. A tal proposito, l'adozione di espedienti riconducibili ad un approccio ludico attraverso il quale viene favorito il coinvolgimento e l'interazione degli studenti (Hashim et al., 2023), rappresenta una opportunità educativa ancora poco esplorata, ma dalle grandi potenzialità circa il suo impatto sull'insegnamento di questa disciplina (Julianti et al., 2023; Neves et al., 2023). Pertanto, il gioco da tavolo CaT rappresenta un espediente innovativo che, attraverso le suddette strategie, permette la diffusione dei concetti alla base dell'educazione civica, andando incontro alle esigenze educative delle nuove generazioni. Difatti, grazie all'utilizzo di questo gioco si enfatizza la collaborazione e l'interazione tra gli alunni con lo scopo di favorire, oltre all'apprendimento dei meri contenuti, lo sviluppo di competenze sociali (Indellicato, 2021). Tuttavia, sebbene questa risorsa possa potenzialmente promuovere la risoluzione dei conflitti, esiste il rischio che possa sia generare delle tensioni tra gli studenti, i quali potrebbero avere delle opinioni divergenti in merito alle strategie di gioco, sia favorire degli episodi di frustrazione che richiedono un'attenta gestione da parte degli educatori. Eppure, esistono evidenze scientifiche che sottolineano l'efficacia di dispositivi simili al CaT nel favorire i processi pedagogici (Carvalho, 2022; Hendrickson, 2023; Lee & Samanta, 2023; Teixeira et al., 2024).

A tal proposito, in uno studio condotto in una scuola superiore di Taiwan da Kuo (2023), su un totale di 76 studenti (di un'età compresa tra i 16 ed i 18 anni) suddivisi in modo casuale in un gruppo sperimentale (40 alunni) e un gruppo di controllo (36 alunni) è stato proposto un metodo di apprendimento chiamato "Self-designed Board Games" (SDBG), ideato per migliorare le competenze civiche e la creatività degli studenti adolescenti. Questo approccio prevedeva che gli alunni creassero e giocassero ai propri giochi da tavolo, integrando conoscenze disciplinari, abilità civiche e pensiero creativo. Alla fine della sperimentazione, la quale si è svolta nel corso di un semestre con un intervento alla settimana della durata di circa 100 minuti a sessione, i risultati hanno mostrato che il gruppo sperimentale ha avuto un miglioramento significativo nelle competenze di cittadinanza attiva. Al contrario, il gruppo di controllo non ha mostrato miglioramenti significativi.

L'insegnamento dell'educazione civica, perpetrato attraverso un supporto che possa conciliare l'interazione, le relazioni tra gli studenti e l'apprendimento di questa disciplina, raffigura uno spazio didattico che, sebbene abbia delle potenzialità in parte ancora inesplorate, potrebbe rappresentare un valido alleato nel perseguire il successo formativo (Afriansyah et al., 2024).

Il supporto didattico CaT, sebbene rappresenti uno spazio di ricerca innovativo e multidisciplinare, richiede un'indagine fatta attraverso uno studio empirico che, oltre a indagarne i pericoli, possa analizzare l'efficacia e i limiti di questo dispositivo, in modo da capirne fino in fondo il valore.

In sintesi, il presente manoscritto si propone di delineare il contesto e le dinamiche all'interno delle quali il gioco CaT sarà implementato, prendendo in esame le potenziali limitazioni e i vantaggi derivanti dalla sua sperimentazione.

A questo proposito, il gruppo di ricerca è attualmente impegnato nello sviluppo di questo strumento, con l'intento di avviare, in sinergia con istituzioni accademiche locali ed europee, le prime fasi sperimentali, le quali sono previste a inizio 2025.

Riferimenti bibliografici:

Afriansyah, A., Arif, D. B., & Islam, K. R. (2024). Development of Civics Learning through COLAKTRA (Congklak Nusantara) Innovation as a Traditional Game-Based Learning Media. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(1), Articolo 1. <https://doi.org/10.59923/joinme.v2i1.93>

Asyari, D. O., & Astuti, B. (2022). Social Skills Scale Development for Elementary School Students. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 6(10), 506–510. <https://doi.org/10.36348/jaep.2022.v06i10.001>

Buccolo, M., & Ferro Allodola, V. (2021). Lo Sviluppo Sostenibile nel nuovo curriculum di Educazione Civica: Un'esperienza didattica nella scuola Primaria. *FORMAZIONE & INSEGNAMENTO. Rivista internazionale di Scienze dell'educazione e della formazione*, 19(1), 392–405. https://doi.org/10.7346/-fei-XIX-01-21_34

Carvalho, R. J. (2022). Board games as pedagogical tool – reflections about pandemic and stone age / Jogos de tabuleiro como ferramenta pedagógica – reflexões sobre pandemic e stone age. *Brazilian Journal of Development*, 8(4), 24652–24663. <https://doi.org/10.34117/bjdv8n4-129>

Cerchia, A., Dal Pubel, L., Casale, N., Cerchia, A., Dal Pubel, L., & Casale, N. (1d.C., gennaio 1). *Resolving Conflicts and Preventing Violence in Italian Schools* (resolving-conflicts-and-preventing-violence-in-italian-schools) [Chapter]. <https://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-7998-4072-5.ch007>; IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-7998-4072-5.ch007>

Diez, G. G., & Castellanos, N. (2022). Investigación de mindfulness en neurociencia cognitiva.

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XVI - n. 4, 2024

www.qtimes.it

doi: 10.14668/QTimes_16426

- Revista de Neurología*, 74(05), 163. <https://doi.org/10.33588/rn.7405.2021014>
- Enochsson, A.-B. (2018). Reflective discussions in teacher training: A comparison between online and offline discussions of course literature in a class of pre-service teachers. *Education and Information Technologies*, 23(1), 303–319. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9602-5>
- Febriansah, A. T., Syaifuddin, A., & Soepriyanto, Y. (2024). The GAMIFICATION DEVELOPMENTS IN EDUCATION: PERKEMBANGAN GAMIFIKASI DI BIDANG PENDIDIKAN. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 14(2), Articolo 2. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>
- Filho, T. A. G., Santos, J. L. D. de M., Melo, R. J. de, Marques, F. R. V., Marques, L. H. dos S. da C., Lima, L. A. T. de, Bissaro, D. Z., Chagas, A. M., Rodrigues, C. P., Silva, L. H. P. da, Sanches, R. dos S. A., & França, L. N. (2024). Inclusão escolar: O papel da gamificação como mecanismo educativo para alunos com deficiência. *Seven Editora*, 891–899.
- Halisçelik, E., & Soytaş, M. A. (2019). Sustainable development from millennium 2015 to Sustainable Development Goals 2030. *Sustainable Development*, 27(4), 545–572. <https://doi.org/10.1002/sd.1921>
- Hashim, N. H., Harun, N. O., Ariffin, N. A., & Abdullah, N. A. C. (2023). Gamification using Board Game Approach in Science Education—A Systematic Review. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 33(3), Articolo 3. <https://doi.org/10.37934/araset.33.3.7385>
- Hendrickson, P. (2023). *From “Spectacular Failure” to Success: Board Games as Effective Teaching Tools*. APSA Preprints. <https://doi.org/10.33774/apsa-2023-tq0vl>
- Iavarone, M. L. (2022). *Educare nei mutamenti. Sostenibilità didattica delle transizioni tra fragilità ed opportunità*. ITA. <https://ricerca.uniparthenope.it/handle/11367/107656>
- Iavarone, M. L., & Lo Presti, F. (2015). *Apprendere la didattica*. ITA. <https://ricerca.uniparthenope.it/handle/11367/60009>
- Indellicato, R. (2021). Civic education between the youth universe and the educational ecosystem. *Civitas et Lex*, 31(3), Articolo 3. <https://doi.org/10.31648/cetl.6333>
- Jadán-Guerrero, J., Chacón-Castro, M., Illescas, L., & Chacón, J. (2022). Building an Escape Room to Raise Awareness of Bullying and Cyberbullying. In C. Stephanidis, M. Antona, S. Ntoa, & G. Salvendy (A c. Di), *HCI International 2022 – Late Breaking Posters* (pp. 646–653). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-19679-9_82
- Julianti, Nani Mediatati, & Yosaphat Haris Nusarastrिया. (2023). Aims To Increase Civics Activity and Learning Outcomes Through the Use of Team Game Tournament Methods on Senior High School Student. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 8(2), 792–804. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v8i2.12213>
- Konaklı, T., & Konaklı, T. (1d.C., gennaio 1). *Understanding Intergenerational Communication at Schools* (understanding-intergenerational-communication-at-schools) [Chapter]. <https://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-6684-8888-1.ch008>; IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-8888-1.ch008>
- Kuo, H.-C., Weng, T.-L., Chang, C.-C., & Chang, C.-Y. (2023). Designing Our Own Board Games in the Playful Space: Improving High School Student’s Citizenship Competencies and Creativity through Game-Based Learning. *Sustainability*, 15(4), Articolo 4. <https://doi.org/10.3390/su15042968>

- Lattke, L. S., De Lorenzo, A., Settanni, M., & Rabaglietti, E. (2022). PE-Iv (Panorama Education-Italian version): The adaptation/validation of 5 scales, a step towards a SEL approach in Italian schools. *Frontiers in Psychology, 13*.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1026264>
- Lee, K.-Y., & Samanta, P. K. (2023). Teaching Knowledge in the Logic and Engineering Method through Board Games. *Engineering Proceedings, 38*(1), Articolo 1.
<https://doi.org/10.3390/engproc2023038046>
- Lira, A., & Gomes, C. A. (2018). Violence in schools: what are the lessons for teacher education?. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, 26(100), 759-779.
<https://doi.org/10.1590/S0104-40362018002601574>
- Liverano, G. (2023). A good restorative justice practice in an Italian school. *Journal of Modern Science, 51*(2), 288–306.
<https://doi.org/10.13166/jms/168382>
- Mishra, N. R. (2023). Constructivist Approach to Learning: An Analysis of Pedagogical Models of Social Constructivist Learning Theory. *Journal of Research and Development, 6*(01), Articolo 01.
<https://doi.org/10.3126/jrdn.v6i01.55227>
- Monette, S., & Archambault, M. (2019). Le Connors CBRS: Un questionnaire MULTI-INFORMANTS à large spectre de psychopathologie. *Revue québécoise de psychologie, 40*(3), 321–334. <https://doi.org/10.7202/1067560ar>
- Neves, P. P., Sousa, C., Fonseca, M., & Rye, S. (2023). Editorial - Games and Learning: Consolidating and Expanding the Potential of Analogue and Digital Games. *International Journal of Film and Media Arts, 8*(1), Articolo 1.
<https://doi.org/10.24140/ijfma.v8.n1.edit>
- Perseghin, E., & Foresti, G. L. (2023). A Shallow System Prototype for Violent Action Detection in Italian Public Schools. *Information, 14*(4), Articolo 4.
<https://doi.org/10.3390/info14040240>
- Portere, V., & Briede, B. (2019). *CONFLICT MANAGEMENT MODELS IN THE CONTEXT OF CONSTRUCTIVISM IN MEDIATION. 2*.
- Pramesworo, I. S., Sembiring, D., Sarip, M., Lolang, E., & Fathurrochman, I. (2023). Identification of New Approaches to Information Technology-Based Teaching for Successful Teaching of Millennial Generation Entering 21st Century Education. *Jurnal Iqra Kajian Ilmu Pendidikan, 8*(1), 350–370. <https://doi.org/10.25217/ji.v8i1.2722>
- Setiawan, N. H. A., & Abdulkarim, A. (2020). *Application of Board Game Pancasila Dadu (Pandu) in Civic Learning.* 467–470.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200320.088>
- Skovbjerg, H. M., & Jensen, J. B. (2024). Could a playful approach to teaching be a path to resonant connections? Experiences from teacher education in Denmark. *Frontiers in Education, 9*.
<https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1237116>
- Susca, E. (2023). Putting Education Back at the Center: Some Reflections and Proposals on the Italian Situation. *Mediterranean Journal of Social Sciences, 14*(3), Articolo 3.
<https://doi.org/10.36941/mjss-2023-0014>
- Teixeira, J. da S., Angeluci, A. C. B., Prates Junior, P., & Prado Martin, J. G. (2024). ‘Let’s play?’ A systematic review of board games in biology. *Journal of Biological Education, 58*(2), 251–270.

<https://doi.org/10.1080/00219266.2022.2041461>

Thelma, C. C., Davy, M., Sylvester, C., Thelma, C. C., Davy, M., & Sylvester, C. (2024). Promoting democratic values through civic education: A case of selected secondary schools in Lusaka District, Zambia. *World Journal of Advanced Research and Reviews*, 22(3), Articolo 3.

<https://doi.org/10.30574/wjarr.2024.22.3.1732>

Tzankova, I. I., Albanesi, C., & Cicognani, E. (2021). Perceived School Characteristics Fostering Civic Engagement Among Adolescents in Italy. *Frontiers in Political Science*, 3.

<https://doi.org/10.3389/fpos.2021.611824>

Yuen Lie Lim, L.-A. (2011). A comparison of students' reflective thinking across different years in a problem-based learning environment. *Instructional Science*, 39(2), 171–188.

<https://doi.org/10.1007/s11251-009-9123-8>

Zajda, J. (2023). Social Constructivism to Improve Students' Motivation. In J. Zajda (A. c. Di), *Globalisation and Dominant Models of Motivation Theories in Education* (pp. 63–79). Springer Nature Switzerland.

https://doi.org/10.1007/978-3-031-42895-1_5

Zhong, S., Shalev, I., Koh, D., Ebstein, R. P., & Chew, S. H. (2018). Competitiveness and stress. *International Economic Review*, 59(3), 1263-1281.

<https://doi.org/10.1111/iere.12303>