



Phygital Quest

...

Un laboratorio esperienziale di didattica ludica multimediale

Introduzione al laboratorio

Il laboratorio si configura come un'esperienza formativa innovativa, in grado di coniugare apprendimento e coinvolgimento attraverso l'integrazione di gioco, tecnologia, narrazione e collaborazione.

Attraverso un percorso didattico basato su un Gioco di Ruolo in modalità Phygital, gli studenti saranno guidati nell'affrontare sfide progettate per stimolare lo sviluppo di competenze trasversali, strategie metacognitive e abilità relazionali, all'interno di un contesto dinamico e stimolante.

Nel panorama educativo attuale, il gioco rappresenta un potente strumento pedagogico: la proposta si fonda su una struttura cooperativa che incoraggia la presa di decisioni condivise, la risoluzione di problemi complessi e il lavoro di squadra.

L'ambiente ludico offre agli studenti uno spazio sicuro per sperimentare, riflettere e apprendere dagli errori, favorendo così una crescita sia personale che scolastica.

Glossario

- **Metacognizione:** capacità di riflettere sui propri processi cognitivi (pensiero, apprendimento) e regolarli consapevolmente.
- **Approccio Phygital:** combinazione di elementi fisici e digitali per creare esperienze educative coinvolgenti e multisensoriali.
- **Gioco di ruolo:** “Un gioco di società che ha origine dai racconti intorno al focolare. Gli spettatori partecipano al racconto immaginando le azioni dei personaggi. Il narratore conduce il gioco tenendo conto di tali azioni, proseguendo il suo racconto; in questo modo, l'azione si costruisce grazie all'immaginazione dell'insieme dei partecipanti, si tratta dunque di una sorta di racconto interattivo.”
Ghilardi, Salerno, 2007, p. 15

Struttura dell'esperienza

Il percorso ha una durata complessiva di 30 ore, distribuite in 5 giornate consecutive da 6 ore ciascuna.

Gli studenti, organizzati in piccoli gruppi, saranno chiamati a gestire collettivamente le azioni di personaggi all'interno di un mondo narrativo condiviso. Lungo l'avventura, affronteranno sfide che richiederanno decisioni strategiche e azioni cooperative, stimolando il problem-solving, il pensiero critico e la collaborazione attiva.

Il percorso alternerà momenti di gioco a fasi di riflessione e condivisione, favorendo una rielaborazione consapevole dell'esperienza.

Il laboratorio adotta un approccio didattico Phygital; accanto a mappe, oggetti manipolativi e rompicapi logici, verranno utilizzati dispositivi digitali come LIM per la fruizione di contenuti visivi interattivi, elementi di realtà aumentata e, in momenti selezionati, esperienze in realtà virtuale per un'immersione ancora più profonda nel contesto narrativo.

Il mondo di gioco (in breve...)

Exophoria è un mondo fantastico sospeso nello spazio, attraversato da cascate eteree e caratterizzato da una varietà di biomi. È suddiviso in regioni, ognuna delle quali incarna un tema sociale rilevante e possiede un'identità visiva unica.

In questo scenario ricco di simboli, misteri e leggende, ragazze e ragazzi vengono invitati a esplorare, a compiere scelte significative e a confrontarsi con tematiche che riflettono questioni del nostro tempo.

Exophoria non è solo un'ambientazione narrativa: è uno specchio del presente, raccontato attraverso l'immaginazione.



Il programma delle giornate

Durante il primo giorno del laboratorio, gli studenti saranno introdotti al percorso didattico e divisi in gruppi collaborativi. Dopo aver spiegato le regole e aver distribuito il materiale cartaceo di supporto, gli studenti parteciperanno a una sessione di brainstorming creativo dedicata alla costruzione del mondo narrativo (worldbuilding) e alla progettazione dei personaggi (character design). Utilizzando strumenti come Midjourney o Firefly, ciascun gruppo realizzerà graficamente i propri personaggi e compilerà le rispettive schede descrittive, avviando così l'avventura.

Nei giorni successivi il laboratorio entrerà nel vivo con sessioni interattive di narrazione, in cui le decisioni degli studenti influenzeranno lo sviluppo della storia. Ciascun partecipante avrà ruoli specifici, stimolando la collaborazione e l'assunzione di responsabilità. Durante questo periodo, i ragazzi affronteranno enigmi e sfide che combineranno attività fisiche e digitali, creando momenti "phygital" che stimolano il coinvolgimento e la cooperazione.

Nella giornata conclusiva gli studenti rifletteranno sull'esperienza vissuta e discuteranno insieme le competenze acquisite. Saranno invitati a compilare un diario di bordo e schede di autovalutazione, riflettendo sui propri progressi.

Al termine del laboratorio verranno consegnati premi simbolici, valorizzando l'impegno e il percorso intrapreso.

Fonti Consultate e utilizzate per la struttura dell'attività

Didattica Ludica e Learn by Play

[Link 1](#) - [Link 2](#) - [Link 3](#) - [Link 4](#) - [Link 5](#) - [Link 6](#)

Gioco di Ruolo nella didattica e nell'educazione

[Link 1](#) - [Link 2](#)

