

CITTADINANZA IN GIOCO

Laboratorio di competenze trasformative aprile 2023

19

ore 15.30 - Aula De Trizio
Claudia Villani, *Introduzione*

20 21

in parallelo alle **Giornate dell'Abbecedario della cittadinanza democratica**
Palazzo Ateneo, Palazzo delle Poste, Piazza Umberto, Piazza Cesare Battisti

20

ore 11.00 - 13.00, oppure 10.00 - 13.00

Spazio HL: Lucia Boschetti, *Veneziani: storie di uomini, donne e cittadini*

Spazio HL: Fabio Armenise, *Oggetti che fanno la storia*

ore 15.00 - 17.00, 17.00 - 19.00 oppure 15.00 - 18.00

Spazio HL: Sergio Chiaffarata, *"Chi ha incastrato Nicola". Il gioco degli ipogei di Bari*

Spazio Deeplab: Antonella Fiorio, *Giochi, storia e 3D. Il "3D City plus"*

Spazio AISO: Antonio Canovi, *Voci e storie dell'Abbecedario*

21

ore 9.00 - 11.00, 11.00 - 13.00 oppure 10.00 - 13.00

Spazio Deeplab: Antonella Fiorio, *Giochi, storia e 3D. Il "3D City plus"*

Spazio AISO: Antonio Canovi, *Voci e storie dell'Abbecedario*

Spazio Debate storico e SNDI: *Il debate come educazione alla cittadinanza*

ore 15.00 - 17.00, 17.00 - 19.00 oppure 15.00 - 18.00

Spazio HL: Doriana Dettolo-Rosaria Leonardi, *From Europe/to Europe. Storie di frontiere e migrazioni*

Spazio Debate storico e SNDI: *Il debate come educazione alla cittadinanza*

26 27 28

ore 15.00 - 19.00 - Aula De Trizio

26

Gioco e formazione storica: giochi efficaci

Antonio Brusa, *Giochi per imparare la storia*

Andrea Angiolino, *"La storia in tavola". Ambientazioni storiche nei giochi da tavolo tradizionali e commerciali*

Renzo Repetti, *Esperienze di didattica ludica in Università: i laboratori del Centro di Ricerca sul gioco di Genova*

Laboratorio 1

Fabio Armenise, *Il Tessuto e il tempo*

27

Giochi e digitale

Robin Zingarelli, *Storia, identità e videogiochi*

Fabio Belsanti, *"Homeni et Armi": dalla ricerca storica al (Video)Game Strategico*

Lucia Boschetti - Silvia Ditrani - Raffaele Guazzone, *Didattica aumentata. Come e perché insegnare storia con le nuove tecnologie*

Laboratorio 2

Doriana Dettolo-Rosaria Leonardi, *Fascist's escape room*

28

Gioco e formazione del cittadino: giochi utili e giochi inutili

C. Villani, *"Del cittadino ideale": le politiche della storia nel XXI secolo*

Annalisa Caputo e il gruppo PhL, *Philosophia Ludens per l'educazione alla cittadinanza*

Antonio Brusa, *Conclusioni*

Laboratorio 3

Il pensiero in gioco

G. Adesso, R. Baldassarra, A. Caputo, M. Casolaro, A. Mercante, L. Romano



Per prenotarsi ai laboratori: antonella.fiorio@uniba.it