FONDAZIONE BRUNO KESSLER
MAGAZINE

Giocare per capire: da GamiFIN 2026 nuovi strumenti e visioni per l’apprendimento e l’ecologia

21 Aprile 2026

Dai serious games sulle foreste colpite dal cambiamento climatico agli strumenti per progettare esperienze gamificate

Cosa succede quando il gioco diventa uno strumento per leggere la complessità del mondo, dalle foreste alpine ai sistemi educativi digitali? Alla conferenza internazionale GamiFIN 2026, dedicata alla gamification e al gameful design, la ricerca della Fondazione Bruno Kessler ha portato esempi concreti di come le dinamiche ludiche possano trasformarsi in strumenti di consapevolezza, progettazione e apprendimento.

Simone Bassanelli, ricercatore e Science Ambassador di FBK, ha illustrato un lavoro sullo sviluppo di strumenti a supporto dei designer della gamification. Il paper introduce un archivio interattivo di metodologie UX pensato per accompagnare la progettazione di esperienze gameful e l’analisi dell’esperienza utente. Il prototipo include una prima validazione attraverso uno studio preliminare e rappresenta un passo verso strumenti più accessibili e strutturati per chi lavora nel design di esperienze digitali. L’obiettivo è arrivare a una piattaforma evoluta utilizzabile concretamente nella progettazione e nella ricerca. Sempre Simone Bassanelli ha presentato un secondo contributo dedicato al ruolo degli elementi di gioco nei percorsi educativi. Attraverso una revisione sistematica della letteratura, lo studio mette in discussione l’approccio tradizionale basato su punti, badge e classifiche, evidenziando la necessità di modelli più ricchi e significativi. In particolare, emerge l’importanza di integrare narrazione e storytelling nella progettazione, per favorire esperienze di apprendimento più profonde e coinvolgenti, capaci di andare oltre la semplice motivazione estrinseca.



La dimensione educativa e ambientale si intreccia nel lavoro presentato da **Federico Bonetti**, che introduce un serious game dedicato alla gestione forestale e alle dinamiche del bostrico. Il progetto, intitolato *“Beetle Migration Game: Balancing Ecosystems as a More-than-Human Play Practice”*, propone un’esperienza in cui il giocatore è chiamato a confrontarsi con la complessità degli ecosistemi e con la coesistenza tra agenti umani e non umani. Il gioco, già oggetto di una prima valutazione, offre spunti promettenti per sensibilizzare su temi come gli eventi climatici estremi, tra cui la tempesta Vaia, e l[illegible]ogico. Il percorso di sviluppo proseguirà con ulteriori affinamenti, con [illegible]patto educativo.



A completare questo percorso, il riconoscimento assegnato a **Simone Bassanelli** come “**Outstanding GamiFINner**”, riservato a chi ha partecipato ad almeno cinque edizioni della conferenza, sottolinea la continuità e il suo impegno nella comunità internazionale della gamification.

Nel loro insieme, questi lavori raccontano una direzione chiara: utilizzare il gioco non solo come strumento di coinvolgimento, ma come leva per comprendere sistemi complessi, progettare

esperienze più efficaci e costruire nuove forme di apprendimento. Una prospettiva che mette al centro la relazione tra tecnologia, persone e ambiente, e che trova nella ricerca FBK un terreno fertile di sperimentazione e sviluppo.

LINK

https://magazine.fbk.eu/it/news/giocare-per-capire-da-gamifin-2026-nuovi-strumenti-e-visioni-per-lapprendimento-e-lecologia/

TAG

- #ecosistemi
- #educazione digitale
- #fbkscienceambassador
- #gameful design
- #gamification
- #gioco
- #ModiS
- #serious games
- #societàdigitale
- #UX

AUTORI

- Michela Antino