

## CALL FOR PAPERS

La sezione digitale «Nuova Secondaria Ricerca» del periodico di studi e ricerche «Nuova Secondaria» (<http://riviste.gruppostudium.it/nuova-secondaria>), invita docenti universitari, ricercatori, assegnisti di ricerca, dottori di ricerca e dottorandi, di qualsiasi ambito disciplinare, interessati a inviare contributi in italiano e/o in inglese sul tema:

### **Gioco reale e gioco virtuale. Itinerari didattici e problemi educativi**

La call for papers si propone di esplorare e sostenere il dibattito pedagogico contemporaneo e le principali teorie in merito al gioco reale e digitale, con particolari riferimenti alle applicazioni negli ambienti educativi e didattici. Il fine è promuovere la conoscenza di teorie, metodologie e proporre esempi di buone prassi relative al tema del gioco nelle sue diverse forme ed espressioni. Il gioco ed il giocare rappresentano un'esperienza fondamentale ed ineludibile per sostenere il processo educativo della persona. Le esperienze ludiche evidenziano da un lato la stretta relazione tra lo sviluppo motorio e cognitivo della persona, e dall'altro come, attraverso di esse, sia possibile sollecitare diverse modalità di apprendimento e diverse strategie attraverso cui la persona può scoprire ed interagire con oggetti, spazi e gruppo dei pari nell'ambiente circostante. La recente letteratura internazionale ha rivolto, inoltre, particolare attenzione al gioco in relazione alla promozione della salute e ai processi di apprendimento, ma anche alla progressiva evoluzione del gioco nei diversi contesti, negli aspetti organizzativi, applicativi e metodologici. Il concetto di gioco ha subito un'evoluzione: affiancando al gioco reale il concetto di gioco digitale ed ha assunto connotati sempre più specifici rispetto agli effetti di utilizzo dello stesso. A partire dal XXI secolo, numerosi studi hanno, infatti, indagato l'impatto che i giochi digitali potessero avere sui processi di insegnamento-apprendimento. In particolare, si continua ad approfondire l'efficacia che l'utilizzo di questi strumenti può emergere nei contesti educativi e di apprendimento. Componenti fondamentali, nel gioco digitale, risultano essere il contenuto correlato al curriculum di apprendimento, la progettazione ed il design dello stesso. Il numero della rivista intende quindi raccogliere contributi capaci di inquadrare criticamente le differenti prospettive epistemologiche, metodologico-didattiche e psicologiche in merito al tema "Gioco reale e gioco virtuale. Itinerari didattici e problemi educativi".

I contributi, in forma di saggio per un minimo di 20.000 battute ad un massimo di 60.000 battute (spazi e note comprese), dovranno pervenire entro il **15-02-2024** all'indirizzo: [nsricerca@edizionistudium.it](mailto:nsricerca@edizionistudium.it).

Saranno valutati con un processo di *peer reviewing* in modalità *double blind*.

## CALL FOR PAPERS

The Nuova Secondaria Ricerca digital section of the research periodical Nuova Secondaria invites university professors, researchers, research fellows, doctoral students and scholarship holders from any disciplinary field, interested in sending contributions in Italian and/or English on the topic:

### **Real and Virtual Game. Didactic itineraries and educational issues**

The call for papers aims to explore and support the contemporary pedagogical debate and the main theories regarding real and digital play, with particular references to applications in educational and teaching environments. The aim is to promote knowledge of theories, methodologies and propose examples of good practice relating to the theme of gaming in its various forms and expressions. Playing and playing represent a fundamental and unavoidable experience to support the person's educational process. Playful experiences highlight on the one hand the close relationship between motor and cognitive development of the person, and on the other how, through them, it is possible to solicit different learning methods and different strategies through which the person can discover and interact with objects, spaces and peers in the surrounding environment. Recent international literature has also paid particular attention to play in relation to health promotion and learning processes, but also to the progressive evolution of play in different contexts, in organizational, applicative and methodological aspects. The concept of game has undergone an evolution: combining the concept of digital game with the real game and has taken on increasingly specific connotations with respect to the effects of using it. Starting from the 21st century, numerous studies have, in fact, investigated the impact that digital games could have on teaching-learning processes. In particular, we continue to investigate the effectiveness that the use of these tools can emerge in educational and learning contexts. Fundamental components, in the digital game, appear to be the content related to the learning curriculum, the planning and design of the same.

This issue of the magazine therefore intends to collect contributions capable of critically framing the different epistemological, methodological-didactic and psychological perspectives on the theme " Real and Virtual Game. Didactic itineraries and educational issues ".

The contributions, in the form of essays, for a minimum of 20,000 characters to a maximum of 60,000 characters, must be sent by the deadline 15-02-2024 to: [nsricerca@edizionistudium.it](mailto:nsricerca@edizionistudium.it). They will be evaluated through a double blind peer review process.