

Indice

p.	7	Introduzione
11		Capitolo 1
		<i>Che succede quando il “fuori” entra in classe?</i>
	1.1.	Incontri ravvicinati, 14
	1.2.	A che punto siamo, 16
21		Capitolo 2
		<i>Giochiamo con ChatGPT?</i>
	2.1.	Utensile o giocattolo?, 22
	2.2.	A proposito di gamification, 26
31		Capitolo 3
		<i>Imparare da, imparare con</i>
	3.1.	Dalla sostituzione alla ridefinizione, 32
35		Capitolo 4
		<i>Mettersi in gioco</i>
	4.1.	I giochi didattici e le Life Skills, 37
	4.2.	Le Life Skills tra pensiero, relazione ed emozione, 40
43		Capitolo 5
		<i>Giochi di immaginazione di ruolo</i>
	5.1.	Attivazione 1: “Chiediamolo a...”, 44
	5.2.	Attivazione 2: “Dialoghi im-possibili”, 51
	5.3.	Attivazione 3: “Emozioni in gioco”, 56

p.	63	Capitolo 6
		<i>Giochi di previsione o di scenario</i>
	6.1.	Attivazione 1: “L’oracolo”, 64
	6.2.	Attivazione 2: “Il viaggiatore dal futuro”, 70
	6.3.	Attivazione 3: “Start-up futura”, 79
	85	Capitolo 7
		<i>Giochi basati sulla narrazione</i>
	7.1.	Attivazione 1: “Le storie della tribù”, 86
	7.2.	Attivazione 2: “Avventure interattive”, 92
	7.3.	Attivazione 3: “Gli androidi ‘riassumono’ pecore elettriche”, 97
	103	Capitolo 8
		<i>Giochi epistemologici</i>
	8.1.	Attivazione 1: “I soliti sospetti”, 104
	8.2.	Attivazione 2: “L’identikit”, 111
	8.3.	Attivazione 3: “Il dibattito”, 118
	127	Capitolo 9
		<i>Estetica dell’Intelligenza Artificiale</i>
	9.1.	Estetiche non mimetiche, 130
	9.2.	Una questione aperta, 132
	137	Bibliografia