

Indice

p. 7 Introduzione

11 Capitolo 1

Che succede quando il “fuori” entra in classe?

1.1. Incontri ravvicinati, 14

1.2. A che punto siamo, 16

21 Capitolo 2

Giochiamo con ChatGPT?

2.1. Utensile o giocattolo?, 22

2.2. A proposito di gamification, 26

31 Capitolo 3

Imparare da, imparare con

3.1. Dalla sostituzione alla ridefinizione, 32

35 Capitolo 4

Mettersi in gioco

4.1. I giochi didattici e le Life Skills, 37

4.2. Le Life Skills tra pensiero, relazione ed emozione, 40

43 Capitolo 5

Giochi di immaginazione di ruolo

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
Giochi di previsione o di scenario
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
Giochi basati sulla narrazione
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
Giochi epistemologici
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
Estetica dell’Intelligenza Artificiale
9.1. Estetiche non mimetiche, 130
9.2. Una questione aperta, 132
- 137 Bibliografia