

Apprendimento (Trans)Formativo: Un Impact Game per la Metacognizione e la Mentalità di Crescita

Friday, September 12, 2025 12:30 PM (1h 45m)

Gli spazi di apprendimento online, durante e dopo la pandemia Covid-19, sono divenuti per il cervello dell'uomo non-luoghi, ossia mezzi utili alla fruizione didattica, caratterizzati dall'isolamento fisico e mentale. I neuroni GPS, adibiti al riconoscimento dello spazio circostante, non si attivano nel setting digitale. Inoltre, le dimensioni dell'attenzione e del coinvolgimento hanno subito delle trasformazioni a causa dello spazio tecnologico e delle metodologie didattiche utilizzate nello stesso. Da qui l'esigenza di utilizzare, nei contesti di formazione aziendale online, didattiche innovative che possano elicitarne la dimensione emozionale fondamentale nei processi cognitivi. Inoltre la necessità di sviluppare competenze utili a far fronte alle crisi del cambiamento e alla ristrutturazione dei propri schemi mentali. In questo studio abbiamo sviluppato un impact game, in collaborazione con il Cologne GameLab, per poter studiare due aspetti fondamentali: (1) come, durante l'esperienza di gioco, il coinvolgimento e l'attenzione vengono elicitati e (2) se il gioco, così strutturato, permette di riorientare il proprio agire verso una mentalità di crescita, attraverso il processo metacognitivo.

Parole chiave: Processi Cognitivi, Processi Metacognitivi, Impact game, Mentalità di Crescita, Neuroplasticità Cerebrale.

If you're submitting a symposium talk, what's the symposium title?

If you're submitting a symposium, or a talk that is part of a symposium, is this a junior symposium?

No

Primary authors: JACOMUZZI, Alessandra Cecilia (Università Ca' Foscari Venezia); ALIOTO, Brigitta Pia (Università Ca' Foscari di Venezia)

Presenter: ALIOTO, Brigitta Pia (Università Ca' Foscari di Venezia)

Session Classification: Lunch and poster 2

Track Classification: Emotions and motivation