

PANEL 14B

LA DIDATTICA DELLA STORIA ATTRAVERSO IL MEDIUM LUDICO: ESPERIENZE E RISULTATI

Coordinatore/Chair: Francesco Cutolo (Università di Firenze)

Parole chiave: didattica ludica della storia, game design, nuovi linguaggi e partecipazione nei musei e nelle mostre storiche, percorsi di public history tra scuola e territorio: teorie e pratiche, Brickhistory

Nella didattica della storia, come d'altra parte nella divulgazione, il ricorso al medium ludico si sta sempre più diffondendo, tanto in ambito scolastico quanto in quello accademico. Infatti, i giochi da tavolo, di ruolo e digitali, rendendo i contenuti storici più accessibili e coinvolgenti, si sono dimostrati mezzi attraverso cui avvicinare un pubblico ampio e diversificato al passato e, inoltre, consentono di rendere l'apprendimento della storia un'esperienza partecipativa, immersiva e stimolante. Il medium ludico si rivela, così, un potente strumento per trasmettere conoscenze storiche, ma anche e soprattutto un mezzo per rafforzare la comprensione dei processi storici, sviluppare competenze critiche, riflettere sulle metodologie e sugli strumenti della disciplina storica.

È quanto mette in luce anche questo panel, che presenta alcune esperienze di didattica ludica della storia negli approcci eterogenei e svolte in contesti differenti (scuole di ogni ordine e grado, università, corsi di formazione per adulti): dall'uso del game design per ricostruire scenari storici e incoraggiare nuove ricerche, all'impiego di giochi di comitato che permettono a studenti e partecipanti di confrontarsi attivamente con il passato. Sono inoltre discusse pratiche laboratoriali che combinano tecniche partecipative e materiali ludici – come i mattoncini lego – per promuovere processi orizzontali di co-costruzione della conoscenza storica e di senso del passato, nonché progetti in cui la creazione di giochi stessi diventa parte integrante del percorso formativo. I diversi contributi analizzano le metodologie impiegate e, soprattutto, i risultati concreti conseguiti, oltre alle prospettive future di questi progetti, evidenziando virtù, criticità e limiti operativi di tali approcci.

History education through the playful medium: experiences and results.

Keywords: playful history education, game design, new languages and participation in museums and historical exhibitions, public history pathways between school and local area: theories and practices, Brickhistory

In History Didactics, the use of the playful medium is becoming increasingly widespread, both in the school and academic fields. Indeed, board games, role-playing games, and digital games prove to be effective tools for bringing a wide and diverse audience closer to the past. Furthermore, they allow history learning to become a participatory, immersive, and stimulating experience. The games, therefore, proves to be a powerful tool for transmitting historical knowledge and, above all, for strengthening the

understanding of historical processes, developing critical skills, and reflecting on the methodologies and tools of the historical discipline.

This is also highlighted in this panel, which presents several experiences of playful history education through heterogeneous approaches carried out in different contexts (schools of all levels, universities, adult education courses): from the use of game design to reconstruct historical scenarios and encourage new research, to the use of committee games that allow students and participants to actively engage with the past. Additionally, laboratory practices that combine participatory techniques and playful materials — such as Lego bricks — are discussed, as well as projects in which the creation of games themselves becomes an integral part of the educational process. The various contributions analyse the methodologies used and, most importantly, the concrete results achieved, as well as the future prospects of these projects, highlighting the virtues, challenges, and operational limits of these approaches.

Gianluca Raccagni (University of Edinburgh) e Emanuela Patti (University of Edinburgh) – Patrimonio storico scozzese e gamificazione: la congiura contro Rizzio al palazzo di Holyroodhouse.

David Rizzio (c. 1533–1566) fu un cortigiano e musicista italiano che divenne un fidato confidente di Maria, Regina di Scozia. Nato a Pancalieri, nel Ducato di Savoia, servì inizialmente Girolamo della Rovere prima di giungere in Scozia nel 1561. Il suo talento musicale conquistò rapidamente il favore di Maria, che lo nominò suo segretario personale nel 1562. La sua crescente influenza a corte, unita alle voci di una presunta relazione intima con la regina, suscitò il risentimento della nobiltà scozzese e la gelosia del marito di Maria, Lord Darnley. Nel marzo del 1566, Darnley e un gruppo di lord proestanti assassinarono Rizzio al Palazzo di Holyroodhouse, pugnalandolo ripetutamente alla presenza della regina. Il suo omicidio faceva parte di una più ampia cospirazione volta a indebolire l'autorità di Maria. L'evento acuì le tensioni tra la regina e Darnley, contribuendo al progressivo crollo politico che avrebbe infine portato alla sua rovina. Nonostante il suo ruolo cruciale nella storia scozzese ed europea, Rizzio ha ricevuto sorprendentemente poca attenzione da parte degli studiosi — esistono solo due monografie a lui dedicate — e delle istituzioni pubbliche, come il Palazzo di Holyroodhouse. Laddove viene menzionato, il suo ricordo è spesso limitato a una narrazione sensazionalistica, incentrata sulla sua brutale uccisione e sulla sua vicinanza a Maria, Regina di Scozia.

Questo contributo presenta un gioco da tavolo pilota su David Rizzio (1533–1566), sviluppato nell'ambito di una collaborazione tra Emanuela Patti, Principal Investigator del progetto della Royal Society of Edinburgh *David Rizzio: History and Myth Across Arts and Media*, e Gianluca Raccagni, direttore dello History and Games Lab presso l'Università di Edimburgo. Come uno dei principali risultati di questa iniziativa interdisciplinare, il gioco mira a offrire nuove prospettive sulla vita di Rizzio e a rafforzare il coinvolgimento del pubblico nella storia scozzese attraverso la narrazione interattiva. I giochi da tavolo favoriscono il pensiero critico, la collaborazione e una connessione emotiva con gli eventi

storici, rendendo l'apprendimento più coinvolgente ed efficace. Questo progetto combina ricerca storica per garantire accuratezza, game design per sviluppare un prototipo all'interno della serie *Roll for Learning*, e sessioni di playtesting con pubblici diversificati per valutare il coinvolgimento e i risultati educativi. Sfruttando il gioco come strumento educativo, il progetto esplora nuove connessioni tra storia, pedagogia, turismo culturale e media interattivi. L'obiettivo è creare un'agenda di ricerca interdisciplinare sulla gamification del patrimonio scozzese, sviluppare un'esperienza di apprendimento immersiva incentrata su Rizzio e promuovere l'innovazione nell'educazione storica. Sostenuta dal *CAHSS Challenge Investment Fund*, questa collaborazione intende, infine, rafforzare il coinvolgimento delle comunità con il passato della Scozia.

Scottish Historical Heritage and Gamification: The Rizzio Conspiracy at the Palace of Holyrood-house.

David Rizzio (c. 1533–1566) was an Italian courtier and musician who became a close confidant of Mary, Queen of Scots. Born in Pancalieri, in the Duchy of Savoy, he initially served Girolamo della Rovere before arriving in Scotland in 1561. His musical talent quickly won Mary's favour, leading to his appointment as her private secretary in 1562. His influence at court, combined with rumours of an intimate relationship with the queen, sparked resentment among Scottish nobles and jealousy from Mary's husband, Lord Darnley. In March 1566, Darnley and a group of Protestant lords assassinated Rizzio at the Palace of Holyroodhouse, stabbing him multiple times. His murder was part of a broader conspiracy to undermine Mary's authority. The event deepened tensions between Mary and Darnley, intensifying the political turmoil that would eventually contribute to the queen's down-fall. Despite his pivotal role in both Scottish and European history, Rizzio has received remarkably little attention from scholars — only two monographs have been dedicated to his life (Steuart 1922; Tweedie 2007) — and from public institutions such as the Palace of Holyroodhouse. Where he is acknowledged, it is almost exclusively in a sensationalized manner, focusing on his brutal murder and his close relationship with Mary, Queen of Scots.

This paper presents a pilot tabletop game on David Rizzio (1533–1566), developed as part of a collaboration between Emanuela Patti, Principal Investigator of the Royal Society of Edinburgh project *David Rizzio: History and Myth Across Arts and Media*, and Gianluca Raccagni, Director of the History and Games Lab at the University of Edinburgh. As one of the key outcomes of this interdisciplinary initiative, the game seeks to offer new insights into Rizzio's life while enhancing public engagement with Scottish history through interactive storytelling. Tabletop gaming fosters critical thinking, collaboration, and emotional connections to historical events, making learning more engaging and impactful. This project employs historical research to ensure accuracy, game design to develop a prototype within the *Roll for Learning* series, and playtesting with diverse audiences to assess engagement and learning outcomes. By leveraging gaming as an educational tool, the project explores new intersections between history, education, cultural tourism, and

interactive media. It aims to establish an interdisciplinary research agenda for gamification in Scottish heritage, develop an immersive learning experience centered on Rizzio, and drive innovation in historical education. Supported by the CAHSS Challenge Investment Fund, this collaboration ultimately seeks to enhance community engagement with Scotland's past.

Laura Cardinale (Il Salotto di Giano aps, Roma) – *Renascentia*. Il Gioco di Comitato per la Didattica della Storia.

A partire dalle principali criticità e difficoltà dell'uso dei Giochi di Ruolo in classe, la relazione illustra alcune metodologie alternative applicabili in contesti con numero elevato di partecipanti a fronte di pochi operatori. A partire dal Gioco di Comitato, si mostrano le peculiarità e le caratteristiche del sistema Scholar Deck sviluppato da Jano Studio s.r.l., in particolare nella sua versione "Renascentia" dedicato alla Didattica della Storia e proposto a scuole medie inferiori e superiori in Italia nel corso del 2023-2025. La relazione propone infatti una prima analisi dei dati raccolti nel corso del biennio, mostrando i risultati della valutazione d'impatto qualitativa e quantitativa. Il lavoro storico condotto per la ricerca del materiale e la sua ludicizzazione hanno portato alla realizzazione di altri prodotti, sviluppati per Sapienza - Università di Roma, mostrando una versatilità e possibilità di applicazione anche in contesti universitari o extra-scolastici.

Renascentia. The Committee Game for History Didactics.

Starting from the main criticalities and difficulties of using Role Playing Games in the classroom, the paper illustrates some alternative methodologies applicable in contexts featuring a large number of participants and few operators. Beginning with a definition of the concept of Committee Game, the following section shows peculiarities and characteristics of the Scholar Deck system developed by Jano Studio s.r.l., particularly in its "Renascentia" version, dedicated to History Didactics and tested in lower and upper secondary schools in Italy during 2023-2025. Thus, the paper proposes an initial analysis of the data collected over the two-year period, showing the results of qualitative and quantitative impact evaluation. The historical work conducted for the research of the material and its ludicization led to the development of other products, designed for Sapienza - University of Rome, showing versatility and possibility of application also in university or extra-curricular contexts.

Emiliano Pino (Università di Genova) – Il game design come strumento didattico e di public history all'università.

Il mio intervento parlerà di un'attività laboratoriale svolta all'interno del corso di Storia Moderna del corso di Laurea triennale in Scienze politiche e diplomatiche dell'università di Genova tenuto dal prof. Renzo Repetti, durante il quale gli studenti sotto la nostra guida hanno realizzato dei giochi a setting storico.

Alla luce delle potenzialità didattiche dello strumento ludico già evidenziate da molte pubblicazioni si è pensato incentrare l'attività laboratoriale non tanto sulla fruizione dello strumento ludico ma sulla sua creazione. All'interno di questo laboratorio sarà in primis fornita agli studenti una panoramica sul mondo del *boardgame*, sulle diverse meccaniche presenti all'interno dei giochi e sul come si conduce una ricerca storica. In seguito, gli studenti divisi in gruppi affronteranno alcune tematiche selezionate da me e dal professor Repetti sviluppando un gioco da tavolo.

Le tematiche, incentrate su aspetti peculiari della storia moderna che spaziano dalla formazione dello Stato nazionale in Francia, alla diplomazia veneziana passando per la formazione del concetto di "hispanidad" saranno affrontate dagli studenti partendo da una bibliografia selezionata da cui dovranno individuare gli aspetti centrali ed approfondirli, prima di individuare le strategie migliori per inserirli all'interno di un boardgame.

Gli obiettivi di quest'attività sono plurimi: familiarizzare con la ricerca storica e le sue metodologie, approfondire determinati aspetti del periodo e ragionare sulla trasmissione di quanto appreso.

Il fatto poi che gli studenti stessi non siano afferenti ad un corso di storia, ma ad uno di scienze politiche rende l'attività stessa una sperimentazione di public history, all'interno della quale i ragazzi impareranno quali sono gli strumenti dello storico e come usarli, avendo come punto d'arrivo un approccio al pubblico.

Game Design as an Educational and Public History Tool at University

My talk will be about a workshop activity carried out within the Modern History course of the three-year degree course in Political and Diplomatic Sciences at the University of Genoa held by Prof. Renzo Repetti, during which students under our guidance created games with a historical setting.

In light of the didactic potential of the ludic tool already highlighted by many publications, it was decided to focus the workshop activity not so much on the use of the ludic tool but on its creation.

Within this workshop, students will first be given an overview of the world of boardgames, the different mechanics within games and how to conduct historical research. Afterwards, the students divided into groups will tackle a number of themes selected by Professor Repetti and myself by developing a board game.

The themes, centred on peculiar aspects of modern history ranging from the formation of the nation state in France to Venetian diplomacy via the formation of the concept of 'hispanidad', will be tackled by the students starting from a selected bibliography from which they will have to identify the central aspects and study them in depth, before identifying the best strategies for incorporating them within a boardgame.

The objectives of this activity are multiple: to familiarise themselves with historical research and its methodologies, to deepen certain aspects of the period and to reason about the transmission of what they have learnt.

The fact that the students themselves are not from a history course, but from a political science course makes the activity itself an experiment in public history, in which the students will learn what the historian's tools are and how to use them, with an approach to the public as the end point.

Stefano Bartolini (Fondazione Valore Lavoro, Pistoia – Istituto storico della Resistenza e dell'Età contemporanea in provincia di Pistoia) e Francesco Cutolo (Università di Firenze) – Brickstory Workshop: un metodo partecipativo per (ri)costruire la storia.

Il metodo sviluppato da *Italian Brickhistory* combina la didattica con un approccio ispirato dalla storia orale, dal concetto di *Shared Authority* e dalle pratiche partecipative della Public History. La metodologia dei laboratori riprende le tecniche collaborativo-competitive sperimentate da P. Cullum e S. Kawahara nei loro laboratori con i lego sul concetto di gender nella storia o come tecnica educativa.

I destinatari sono adulti o studenti delle scuole di ogni ordine e grado. Gli interlocutori sono stati di diversa natura: scuole, università, enti culturali, musei, festival, associazioni, sindacati. I *Workshop* si basano su "kit" (da non confondere con i "set" lego) senza istruzioni di montaggio, ovvero scatole contenenti pezzi sfusi, tra cui alcune *minifigures* che variano a seconda del tema storico in oggetto. I pezzi sono selezionati in maniera da facilitare i partecipanti nel costruire qualcosa che in qualche modo richiami visivamente il paesaggio storico oggetto del *Workshop*. Questi sono gli unici due elementi che declinano a priori il laboratorio, per il resto i partecipanti procedono liberamente, senza niente di predeterminato. Scartando l'approccio modellistico, i laboratori mirano a far ragionare, immaginare e costruire in maniera libera e non direttiva. L'intervento del public historian avviene a monte, con un'introduzione, una lezione, un approfondimento sulle fonti ecc... Divisi in gruppi, misti per genere ma omogenei per fascia di età, i partecipanti ricevono i kit ed hanno un'ora di tempo per realizzare una rappresentazione, decidendo autonomamente quale storia rap-presentare, riunendo e rielaborando le informazioni storiche apprese. La possibilità di utilizzare *minifigures* apre le porte alla narrazione tramite il medium ludico. Alla fine, i partecipanti raccontano le proprie realizzazioni, motivando scelte, riportando apparati narrativi di tipo storico e interloquendo con lo storico. Qui si realizza un dialogo bidirezionale. Agli storici spetta la responsabilità di chiedere, chiarire e discutere inesattezze, errori o distorsioni, secondo l'assunto di A. Portelli per cui la memoria pubblica e l'errore non sono un problema ma anzi fonti di informazioni. Infatti, le narra-zioni contenute nei diorami mettono in luce elementi di senso comune storico, già introiettati dai partecipanti, che trovano qui lo spazio per emergere ed essere ridiscussi su un piano orizzontale, che è il vero elemento di nuova conoscenza che i *Workshop* sono capaci di apportare.

Brickstory Workshop: A participatory method to (re)build history.

The method developed by Italian Brickhistory combines teaching with an approach inspired by oral history, the concept of Shared Authority and the participatory practices of Public History. The methodology of the workshops takes up the collaborative-competitive techniques experimented by P. Cullum and S. Kawahara in their workshops with lego on the concept of gender in history or as an educational technique. The recipients are adults or students of schools of all levels. The interlocutors have been of different nature: schools, universities, cultural institutions, museums, festivals, associations, unions. The Workshops are based on "kits" (not to be confused with lego "sets") without assembly instructions, that is, boxes containing loose pieces, including some minifigures that vary depending on the historical theme in question. The pieces are selected in such a way as to facilitate the participants in building something that in some way visually recalls the historical landscape that is the subject of the Workshop. These are the only two elements that a priori define the workshop, for the rest the participants proceed freely, with nothing predetermined. Discarding the modelling approach, the workshops aim to make people think, imagine and build in a free and non-directive way. The intervention of the public historian takes place upstream, with an introduction, a lesson, an in-depth analysis of the sources, etc. Divided into groups, mixed by gender but homogeneous by age, the participants receive the kits and have an hour to create a representation, deciding autonomously which story to represent, gathering and reworking the historical information learned. The possibility of using minifigures opens the doors to narration through the playful medium. At the end, the participants tell their creations, justifying choices, reporting historical narrative apparatuses and inter-acting with the historian. Here, a two-way dialogue takes place. Historians are responsible for asking, clarifying and discussing inaccuracies, errors or distortions, according to A. Portelli's assumption that public memory and error are not a problem but rather sources of information. In fact, the narratives contained in the dioramas highlight elements of historical common sense, already internalized by the participants, which here find the space to emerge and be re-discussed on a horizontal level, which is the true element of new knowledge that the Workshops are capable of providing.