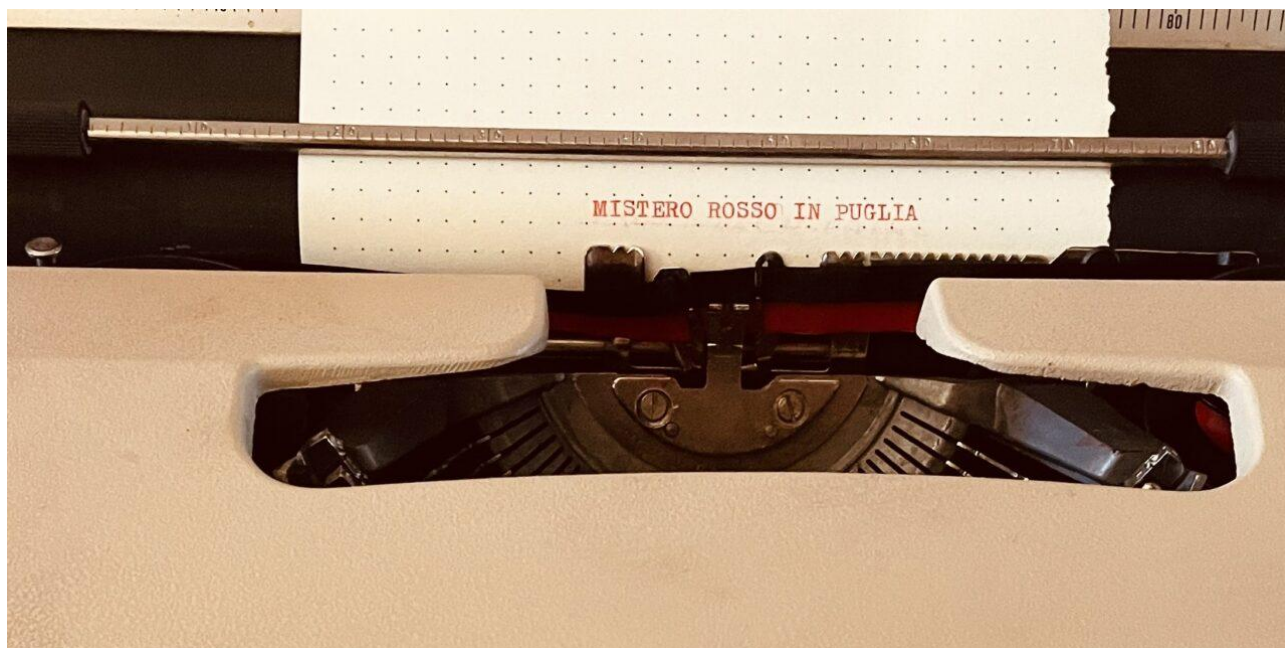


An History of Mystery. Una storia da insegnare, un mistero da svelare.

di [Doriana Dettole](#) e [Rosaria Leonardi](#)

Ago 25, 2026 | [In evidenza](#), [Storia e didattica](#) | [0](#) |



Heuberg 17 luglio 1944, Benito Mussolini passa in rassegna i reparti della divisione “Italia”.
Fotografia d'epoca, [Pubblico dominio](#), [Collegamento](#)

Abstract

Il saggio si propone di illustrare come i Mystery games possano essere un utile strumento didattico, in particolare nell'ambito dell'insegnamento della storia, per lo sviluppo di abilità e competenze disciplinari e trasversali. Dopo aver, brevemente, descritto le origini e le caratteristiche del Mystery game, è illustrato il metodo di progettazione e costruzione di un Mystery game storico dal titolo “Mistero Rosso in Puglia”, sviluppato nell'ambito di un progetto promosso dalla Fondazione Gramsci di Puglia in occasione del centenario della nascita del PCI. Nel saggio sono esposti, altresì, i modi e i tempi attraverso i quali il Mystery game è approdato in una classe quinta di un Istituto Tecnico economico della città di Andria e gli esiti di tale sperimentazione. A chiusura del saggio si propone una riflessione critica sugli aspetti positivi e le criticità dell'esperienza di gioco e sui possibili e ulteriori vantaggi di un maggiore sviluppo del Mystery game nell'ambito della didattica della storia.

This essay aims to illustrate how mystery games can be a useful teaching tool, particularly in the context of history teaching, for the development of subject-specific and cross-curricular skills and competences. After briefly describing the origins and characteristics of the mystery

game, the essay outlines the method for designing and creating a historical mystery game entitled 'Mistero Rosso in Puglia', developed as part of a project promoted by the Gramsci Foundation of Puglia to mark the centenary of the founding of the Italian Communist Party (PCI). The essay also details the methods and timeline through which the Mystery Game was introduced into a fifth-year class at a technical college specialising in economics in the city of Andria, as well as the outcomes of this trial. The essay concludes with a critical reflection on the positive aspects and challenges of the gaming experience, and on the potential further benefits of further developing Mystery Games within the field of history teaching.

Introduzione

La necessità di rispondere a bisogni educativi sempre più complessi e di rendere gli studenti più partecipi e coinvolti nel processo di apprendimento rende indispensabile che la didattica veicoli competenze e conoscenze in maniera nuova e con strumenti differenti, fornendo spazi in cui i discenti possano sperimentare, affrontare sfide e imparare dai loro errori.

Da questo punto di vista, il *game-based learning*, nonostante le criticità sottolineate dagli esperti del settore,[1] sta trovando sempre più spazio in classe come strumento didattico da affiancare alle tradizionali modalità di insegnamento.[2]

Il mystery game (genere ludico di cui a breve si daranno meglio le coordinate) si pone in tale filone. È infatti un gioco didattico in grado di trasmettere contenuti e sviluppare capacità trasversali in maniera esperienziale, coinvolgente e immersiva, motivando l'acquisizione di conoscenze da parte degli studenti.[3]

Il gioco oggetto di questo studio è stato realizzato come strumento didattico da affiancare alle tradizionali metodologie di insegnamento della storia a scuola. Tale realizzazione si inserisce nel solco di una serie di sperimentazioni ludiche scaturite dalla consapevolezza che, spesso, l'insegnamento della storia si concentra soprattutto sulla comunicazione di eventi e sulla loro memorizzazione, il che rende la disciplina noiosa e poco attrattiva agli occhi degli studenti. [4] L'obiettivo è stato dunque promuovere un apprendimento più coinvolgente che, accanto all'acquisizione di nozioni, potesse stimolare il pensiero critico e le capacità analitiche.[5]

Il mystery game è uno strumento didattico nuovo, fino a ora poco esplorato e usato in maniera pressoché empirica, in particolare all'estero, nell'insegnamento sia della storia che delle materie scientifiche,[6] soprattutto nella scuola primaria e nella scuola secondaria di I grado. Si tratta nondimeno di un modello utilizzabile in moltissime discipline, poiché facilmente adattabile e replicabile e determina lo sviluppo anche di competenze interdisciplinari.

Che cos'è il mystery game

Il mystery game è un gioco di tipo investigativo in cui i partecipanti devono collaborare, utilizzando materiali fisici e virtuali, analizzando prove e indizi, per risolvere un caso o un mistero.

Le radici del mystery game vanno individuate nei *Parlour game*^[7] dei primi del Novecento, nei giochi da tavolo come *Cluedo*^[8] e nei libri-game,^[9] che spesso, alla semplicità del setting, accostano entrambi un notevole lavoro di ragionamento e di scelte da parte dei partecipanti; nelle Cene con delitto (*Dinner party games*),^[10] che iniziarono a diffondersi a partire dagli anni Ottanta del Novecento; nei *role-playing murder mystery games*^[11] e nelle *escape room*,^[12] che, al contrario dei giochi da tavolo, richiedono un allestimento fisico importante per ricreare una idonea ambientazione di gioco.

Da queste esperienze sono nati, e stanno avendo particolare successo da una quindicina di anni, kit di gioco mystery game in scatola^[13] che cercano di coniugare la complessità di analisi e ragionamento dei primi giochi da tavolo di tipo investigativo con esperienze più coinvolgenti anche dal punto di vista allestitivo senza, tuttavia, la complessità delle Escape Room e dei role-playing. I mystery game possono quindi essere giocati in qualunque ambiente, facendo ricorso soltanto ai materiali inclusi nella scatola.

Il kit di gioco in genere contiene le istruzioni, la soluzione in busta chiusa da aprire solo al termine della sessione, una breve introduzione per avviare l'indagine e una serie di indizi e materiali di vario tipo che dovranno essere analizzati dai partecipanti per portare a termine l'investigazione. In genere, non vi è un numero di partecipanti predefinito ma più che altro consigliato. Ciò permette di far prendere parte al gioco anche molti giocatori (e in una classe questo risulta fondamentale): ogni gruppo di gioco deve organizzarsi come meglio crede e collaborare come una squadra.

La costruzione del gioco

L'occasione per sperimentare la costruzione di un mystery game in ambito storico-didattico è derivata da un progetto, portato avanti dalla Fondazione Gramsci di Puglia in occasione del centenario della nascita del PCI, che, accanto al lavoro di ricerca sul comunismo in Puglia, prevedeva anche la trasmissione delle conoscenze storiche a scuola tramite strumenti di didattica innovativa.

Dopo aver sperimentato le tipologie di gioco del libro game e dell'escape room, si è pensato alla creazione di un prodotto che, valorizzando le buone pratiche e le criticità emerse dalle altre *gaming experiences*, stimolasse un apprendimento ancor più significativo e immersivo. Attraverso il mystery game è possibile trasformare le classi in scenari di gioco tematici, coinvolgendo gli studenti in trame narrative per risolvere misteri. I discenti, dunque, diventano protagonisti del proprio percorso di apprendimento aumentando autoefficacia e motivazione. Rompendo gli schemi tradizionali di apprendimento e di relazione si accelera lo sviluppo anche della metacognizione, della riflessione sul proprio apprendimento, della gestione del tempo, delle capacità di ragionamento e del lavoro di squadra.

Il mystery game, inoltre, più di ogni altra tipologia di gioco, mette alla prova la capacità del gruppo di attivare più competenze, anche di tipo relazionale, di mediazione e confronto, giungendo insieme alla risoluzione del mistero.

Nel caso specifico, la scelta della stagione su cui costruire il gioco è stata il Biennio Rosso e la conseguente ascesa del fascismo (1919-1922) e questo sia per il peso fondamentale che tale stagione ha costituito nella storia del comunismo italiano delle origini, sia perché Bari è stata, con Parma, una delle due città italiane che ha visto le più imponenti manifestazioni e le più dure repressioni da parte delle autorità e del nascente partito fascista. La storia dei protagonisti di quel periodo storico a Bari meritava quindi di essere scoperta più che narrata.

Il primo step nella costruzione del gioco è stato l'approfondimento storiografico, che ha condotto all'identificazione del mistero su cui focalizzare l'indagine dei giocatori: la vicenda di Rita Majerotti, fondatrice con il marito, Filippo D'Agostino, della locale sezione dell'Alleanza del Lavoro, perseguitata dal fascismo e da uno dei suoi massimi esponenti locali, Giuseppe Caradonna. Nella notte tra il 30 e il 31 ottobre 1922 Majerotti riuscì in maniera fortunosa a sfuggire all'arresto da parte delle autorità fasciste e iniziò un lungo periodo di esilio, lontana dalla sua città.

Si è poi proceduto a individuare gli episodi, i personaggi e i momenti più importanti della vicenda con l'obiettivo sia di trasmettere una serie di conoscenze storiche del periodo, dando all'evento centrale un respiro più ampio a livello diacronico e sincronico, sia di rendere l'esperienza di gioco meno lineare e piatta. La scelta è stata quindi quella di non concentrarsi solo sul 1922, anno in cui si è svolta la vicenda raccontata, ma anche sul 1921, premessa fondamentale per quanto accadde dopo.

Dato che, per giocare al mystery game, sono necessari materiali fisici tramite cui svolgere l'indagine e poiché la vicenda qui raccontata è ambientata nel passato, il passaggio successivo nella costruzione del gioco è stato, quindi, costituito dalla realizzazione di questi materiali. Tale attività si è posta un duplice obiettivo: diversificarne il più possibile la tipologia e quindi sono state create fotografie con didascalia, pagine di giornale, volantini, un biglietto del treno, la registrazione di una telefonata, una tessera della Camera del lavoro, mappe, lettere e biglietti, telegrammi e documenti istituzionali; costruire documenti che fossero il più possibile somiglianti, per grafica, linguaggio, composizione e toni, a documenti d'archivio originali ma che, dal punto di vista del contenuto, rendessero informazioni reali ma necessarie alle ragioni del gioco.

Ai giocatori è stato, inoltre, fornito un testo introduttivo, *Lettera degli Storici*, quale punto d'avvio dell'esperienza ludica ma costruito anche per aiutarli nelle indagini. Sono state inoltre poste tre domande cui i giocatori dovevano trovare risposta per risolvere il mistero proposto: chi fosse la vittima, chi fosse il carnefice, dove e quando si fossero svolti i fatti. Completavano i materiali forniti ai giocatori anche una serie di schemi e calendari che avrebbero potuto essere utilizzati per sistemare in senso logico e/o cronologico e/o per momenti salienti le informazioni ricavate dalle prove fornite. Infine, sono state predisposte le istruzioni per gli

insegnanti, comprensivi di bibliografia e sitografia, per sostenere l'attività di gioco in classe e quelle collaterali, precedenti e successive. Non è stato predisposto invece alcun materiale per il debriefing, lasciando ai/alle docenti la libertà di progettare questa fase – assolutamente necessaria per completare l'attività didattica – in base alle loro esigenze di insegnamento e ai bisogni specifici del proprio gruppo classe.

La sperimentazione del prototipo del gioco è stata effettuata nelle sale della Fondazione Gramsci di Puglia e ha visto coinvolti giovani storici e dottorandi in scienze umane. Le maggiori criticità di tale sperimentazione hanno riguardato la competenza e le conoscenze storiche dei partecipanti che, essendo specialisti del settore, sono stati in grado di ricomporre gli indizi e arrivare alla soluzione del gioco in modo più rapido. Malgrado ciò, la sperimentazione ha comunque dato modo di comprendere le criticità e individuare le modifiche da apportare al prototipo iniziale e ha consentito anche di confermare il *modus operandi* del gioco in termini di applicabilità e stimolo e dunque la possibilità che tale attività potesse essere effettivamente portata all'interno di un contesto scolastico.



Sperimentazioni e *setting* di classe

La prima sperimentazione a scuola è avvenuta in una classe V di un Istituto Tecnico economico di Andria. Prima dell'esecuzione del gioco, sono state svolte, nell'ambito della programmazione curricolare di storia, lezioni incentrate sugli argomenti caldi del primo dopoguerra in Italia e del biennio rosso e conseguente ascesa del fascismo (anni 1919-1922) concentrandosi maggiormente sulla trattazione di temi quali i problemi sociali dell'Italia successivi alla Prima Guerra Mondiale, la politica dei partiti di massa, la nascita del PCI e del PNF, le lotte proletarie e i rapporti tra gli apparati dello Stato liberale e le forze fasciste.

Questa sperimentazione ha richiesto la suddivisione del gruppo classe, composto da 25 alunni, in due sottogruppi, formati rispettivamente da 12 e 13 giocatori, i quali hanno giocato simultaneamente. Tale suddivisione è stata realizzata per rendere più efficace e gestibile l'esperienza di gioco nonché per permettere ai due gruppi un confronto durante il debriefing. Sono state necessarie due ore di gioco effettivo più un'ora durante la quale la docente ha aperto un dialogo con i due gruppi per capire se la preparazione storica precedentemente impartita fosse stata sufficiente ad affrontare il gioco e se, quindi, fosse avvenuto un apprendimento significativo, quale dei personaggi incontrati li avesse maggiormente colpiti, come fosse stato il loro incontro con i documenti. Ulteriori tre ore sono state necessarie per attività extra e postlaboratoriali. In merito a queste ultime, gli alunni si sono cimentati nell'elaborazione di un reportage e di alcune interviste in parallelo ai giocatori dei due sottogruppi, e hanno svolto, altresì, attività di ricerca e approfondimento sui personaggi storici presenti nel gioco e sulle loro vicende.

Durante la sperimentazione in classe, il gioco è subito diventato un mezzo di comprensione dell'altro. I componenti dei gruppi, infatti, hanno immediatamente cercato di entrare in sintonia tra loro e di coordinarsi rispetto ai compiti richiesti. Hanno utilizzato, nell'esperienza di gioco, strategie di apprendimento differenti rispetto a quelle comunemente adottate.

Ritrovarsi, come giocatori, a interpretare il ruolo di investigatori e, al contempo, calarsi in un contesto storico specifico, muovendosi all'interno dello stesso, è stata un'occasione eccezionale per entrare in contatto con un determinato contesto sociale, con la lingua e lo slang di una determinata area geografica e con uno stile di vita diverso. Toccare con mano documenti che – pur se non originali – hanno tutta la plausibilità e la verosimiglianza di quelli autentici, avvicinarsi ai personaggi e ripercorrere le tracce della loro storia ha permesso, altresì, agli alunni di immedesimarsi e immergersi completamente nelle situazioni di gioco, cogliendo a pieno le sfumature storiche e socioculturali.

La docente si è resa facilitatrice e guida costante durante tutta l'esperienza di gioco. Si è servita, perlopiù, di materiali utili ad agevolare la comprensione di alcuni elementi chiave grazie ai quali ha potuto stimolare discussioni e riflessioni sul loro contenuto e sul loro formato.

Una ulteriore sperimentazione di *Mistero rosso in Puglia* è stata effettuata in una classe terza di un Istituto di istruzione secondaria di I grado di Casamassima, in provincia di Bari.^[14] Vi è stata la necessità di adattare il gioco a studenti più giovani rispetto all'età per cui l'attività era

stata pensata, senza stravolgere dinamiche e strumenti. È stato sufficiente ridurre il numero di documenti da analizzare.

Dopo aver fornito ai due docenti coinvolti i materiali e le istruzioni per la conduzione del mystery game, è avvenuto anche un incontro preliminare con gli stessi, volto a ottenere chiarimenti sullo svolgimento del gioco e sulle conoscenze storiche da veicolare agli studenti prima dell'attività ovvero il Biennio rosso e l'avvento del fascismo, gli schieramenti e lotte politiche e sociali, il ruolo delle istituzioni dello Stato.

La classe, composta da 16 studenti, è stata divisa in due gruppi da 8 giocatori e un capogruppo ciascuno. Ogni gruppo è stato seguito da un docente.

L'attività di gioco si è svolta in poco più di due ore durante le quali la guida dei docenti è stata contenuta, soprattutto nelle fasi iniziali. Da questo punto di vista, sarebbe, probabilmente, stato opportuno un maggiore intervento da parte degli insegnanti per rendere più fluida la dinamica di gioco.

Gli studenti hanno mostrato entusiasmo ma anche una sviluppata autonomia e capacità di riordino dei documenti, in senso logico e cronologico, e di gestione degli strumenti ludici forniti.

Il naturale spirito competitivo che caratterizzava la classe è stato sapientemente utilizzato dai docenti nel debriefing, durante il quale gli insegnanti hanno messo a confronto i due gruppi rispetto alle domande iniziali del gioco, e gli stessi, documenti alla mano, hanno fornito la propria versione, correggendosi a vicenda. Al termine del debriefing è stata svelata la soluzione dagli insegnanti.

Un'ulteriore ora è stata quindi utilizzata per un'attività post-laboratoriale.

Esiti delle sperimentazioni

Le sperimentazioni sul mystery game hanno confermato la necessità che le conoscenze e competenze storiche in classe debbano essere veicolate tramite strumenti plurimi e innovativi che possano coinvolgere e stimolare gli studenti.

Il role playing come tecnica ludico-didattica consente, infatti, ai partecipanti di interpretare alcuni ruoli e di interagire tra loro, mentre altri partecipanti fungono da osservatori. Nel Mystery Game, infatti, i giocatori non solo hanno interpretato il ruolo degli storici e degli investigatori ma, al contempo, hanno vestito i panni dei protagonisti degli eventi per cercare di pensare e agire storicamente come loro. È stato un meccanismo automatico, quasi spontaneo che ha garantito una comprensione totale della realtà storica oggetto di gioco.

Questa dimensione ha consentito ai giocatori di leggere e analizzare criticamente i documenti forniti, riflettere su quanto è accaduto e collegare le cause agli effetti, gli spazi ai tempi, i personaggi agli eventi.

Questa esperienza di gioco ha avuto come obiettivo primario l'apprendimento significativo, un apprendimento che ha permesso di dare un senso alle conoscenze, rendendo concreti i

temi disciplinari, di integrare le nuove informazioni con quelle già possedute e di utilizzare le competenze acquisite in contesti e situazioni differenti, trasferendole nel mondo reale. Oltre al fattore emotivo che ha caratterizzato l'intera esperienza di gioco, consentendo ai partecipanti di sentirsi vicini non solo ai personaggi delle vicende narrate ma anche ai loro vissuti più intimi, rilevante e decisivo è stato il fattore logico – critico, tramite il quale i giocatori sono riusciti a raggiungere un obiettivo comune: sbloccare i meccanismi di gioco e risolvere il mistero. Da questo punto di vista, gli studenti si sono serviti del pensiero computazionale e di diverse abilità di problem solving per dare ordine agli elementi forniti e, quando necessario, raggrupparli, selezionarne altri, ricercare informazioni specifiche in base a un compito richiesto, associare, decifrare.

Le sperimentazioni hanno fatto emergere anche alcune criticità di cui è necessario tener conto nel momento in cui si progetta l'uso del gioco in classe. Tra esse va annoverata, sicuramente, l'impossibilità di ripetere il gioco nella stessa classe: l'esperienza, quindi, è unica e irripetibile. Inoltre, il setting di classe che prevede la suddivisione in due gruppi che giocano simultaneamente potrebbe non essere non è molto agevole per due motivi: se il docente si trovasse da solo a condurre il laboratorio ludico, potrebbe avere difficoltà a gestire tempi e dinamiche di gioco differenti; qualora i gruppi fossero particolarmente numerosi e il luogo di gioco ridotto nelle dimensioni, i giocatori dei due gruppi potrebbero condizionarsi a vicenda circa la risoluzione degli enigmi e la comprensione di alcuni passaggi chiave legati al mistero da risolvere.

Al di là delle dinamiche didattiche e curriculari, le tre sperimentazioni effettuate hanno dimostrato come tale modalità di apprendimento sia potenzialmente e facilmente applicabile anche in altri ambiti e in altre discipline, favorendo in tali contesti l'acquisizione di competenze e conoscenze specifiche.

Si tratta, inoltre, di una modalità di apprendimento rilevante anche nell'ambito del lifelong learning, determinando lo sviluppo di soft skills e competenze trasversali, indispensabili nel mondo del lavoro e nell'affrontare la vita quotidiana.

Bibliografia e sitografia

- *Murder in the classroom: Teacher's notes* © Macmillan Publishers Ltd 2006 Taken from the Lesson Share section in [onestopenglish.com](https://www.onestopenglish.com).
- N. Baiesi e A. Portincasa, *Pensare la didattica. Una proposta per riflettere sulla didattica*, in "Novecento.org", n. 1, 2013. DOI: [10.12977/nov19](https://doi.org/10.12977/nov19).
- A. Brusa, *Giochi per imparare la storia. Percorsi per la scuola*, Carocci, Roma 2022.
- A. Brusa, *Piccolo vademecum per disegnatori di giochi storici didattici e per gli insegnanti che li utilizzano*, in G. Babini, I. Pizzorusso e R. Repetti (a cura di), *Il Gioco della Storia. Play History. Atti del Convegno di Modena, 19-21 maggio 2023*, in "I Quaderni di Clio '92". 18, 2025.

- B. Bruschi, M. Repetto, M. Talarico, *Game – based learning in didattica: progettare escape room con gli studenti universitari*, in “Atti Convegno Nazionale Didattica 2022”, AICA – Associazione Italiana per l’Informatica ed il Calcolo Automatico, <https://www.aicanet.it/didattica2022>.
- B. Bruschi, M. Repetto, M. Talarico, *La didattica universitaria gamificata: un modello di valutazione partecipata. / Gamified learning in higher education: A model of participative assessment*, in “Education Sciences & Society”, 1, 2023.
- F. M. P. Cuabo; F. S. Jagonia; G. R. Baluyos, *Mystery Box Game: A Game-Based Learning to Improve the Academic Achievement of Grade 10 Learners in Probability*, in “International Journal of Innovative Science and Research Technology”, 9, 2024. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/IJISRT24SEP532>.
- R. Guazzone, *Cooperate, Deconstruct, Design*, in “Public History Weekly”, 11, 2023, DOI: [dx.doi.org/10.1515/phw-2023-21326](https://doi.org/10.1515/phw-2023-21326).
- C. Lai e P. Hu, *The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education*, in “Information”, 16, 2025, <https://doi.org/10.3390/info16060490>.
- M. Loppies, A. Badrujaman, Sarkadi, *The Effect of Problem Based Learning Models in Online Learning Settings on Student Cognitive Learning Outcomes*, in “History Subjects, in Journal of Educational Research and Evaluation”, 1, 2021.
- M. Masini, M. Passarelli, T. F. Piccinno e R. Repetti, *Giocare la Storia Esperimenti ludici nell’insegnamento universitario*, in “Quaderni del Glia”, 4, 2025.
- A. Mills, *Using a Murder Mystery Game in History Class to Kick Off the Year*, www.edutopia.org, 13/8/2024.
- A. Modena, *L’uso del gioco in classe, ostacoli e potenziale*, in G. Babini, I. Pizzirusso e R. Repetti (a cura di), *Il Gioco della Storia. Play History. Atti del Convegno di Modena, 19-21 maggio 2023*, in “I Quaderni di Clio ’92”. 18, 2025.
- E. Musci, *Giocare con le tracce della storia. Una proposta per lo studio storico curricolare a partire dal patrimonio*, in “Didattica della storia”, 5, 2023.
- J. Ocejá, D. Abián-Cubillo e M. Torres-Trimallez, *Games for Teaching and Learning History: a Systematic Literature Review* in “European Conference on Games Based Learning”, 16, 2022, DOI: [10.34190/ecgbl.16.1.558](https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.558).
- I. Pizzirusso, *Le risorse per la didattica della storia. I giochi*, in A. Micciché, I. Pizzirusso, M. Ravveduto, *Il primo libro di didattica della storia*, Einaudi, Torino 2025.
- I. Pizzirusso, *Videogiocare la storia tra Public History, usi pubblici e didattica. Introduzione al dossier*, in “Novecento.org”, 20, 2023. DOI: [10.52056/9791254695371/06](https://doi.org/10.52056/9791254695371/06).

- I. Rajkovic, M. Senic Ruzic e B. Lujic, *Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History*, in “IARTEM e-journal”, 2, 2019. DOI: <https://doi.org/10.21344/iartem.v11i2.582>.
- R. Repetti, *Storia e gioco*, in G. Babini, I. Pizzirusso e R. Repetti (a cura di), *Il Gioco della Storia. Play History. Atti del Convegno di Modena, 19-21 maggio 2023*, in “I Quaderni di Clio '92”. 18, 2025.
- M. Repetto, M. Talarico, *Modelli progettuali, metodi e tecnologie: contaminazioni e innovazione*, in “Mizar. Costellazione di pensieri”, 15, 2021.
- G. Sorrentino, *Giocare la Storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”*, in “Novecento.org”, 9, 2018. DOI: [10.12977/nov240](https://doi.org/10.12977/nov240).
- S. Szilagyi, E. Palencsar, A. Korei e Z. Torok, *Examining the Effectiveness of Non-Digital Game-Based Learning Among University Computer Science Students on the Topic of Improper Integrals*, in “Education Sciences”, 15, 2025, <https://doi.org/10.3390/educsci15020132>.
- K. Ulger, *The Effect of Problem-Based Learning on the Creative Thinking and Critical Thinking Disposition of Students in Visual Arts Education*, in “Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning”, 1, 2018. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1649>.
- J. Zajda, *Constructivist Learning Theory and Creating Effective Learning Environments*, in “Globalisation and Education Reforms. Globalisation, Comparative Education and Policy Research”, 25, 2021. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-71575-5_3.

Note:

[1] Cfr. A. Brusa, *Piccolo vademecum per disegnatori di giochi storici didattici e per gli insegnanti che li utilizzano*, in G. Babini, I. Pizzirusso, I. Pizzirusso, *Videogiocare la storia tra Public History, usi pubblici e didattica. Introduzione al dossier*, in “Novecento.org”, 20, 2023. DOI: [10.52056/9791254695371/06](https://doi.org/10.52056/9791254695371/06) e R. Repetti (a cura di), *Il Gioco della Storia. Play History. Atti del Convegno di Modena, 19-21 maggio 2023*, in “I Quaderni di Clio '92”. 18, 2025.

[2] Cfr. N. Baiesi and A. Portincasa, *Pensare la didattica. Una proposta per riflettere sulla didattica*, in “Novecento.org”, 1, 2013. DOI: [10.12977/nov19](https://doi.org/10.12977/nov19); E. Musci, *Giocare con le tracce della storia. Una proposta per lo studio storico curricolare a partire dal patrimonio*, in “Didattica della storia”, 5, 2023; J. Ocejá, D. Abián-Cubillo e M. Torres-Trimallez, *Games for Teaching and Learning History: a Systematic Literature Review* in “[European Conference on Games Based Learning](https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.558)”, 16, 2022, DOI: [10.34190/ecgbl.16.1.558](https://doi.org/10.34190/ecgbl.16.1.558); M. Masini, M. Passarelli, T. F. Piccinno e R. Repetti, *Giocare la Storia Esperimenti ludici nell'insegnamento universitario*, in “Quaderni del Gila”, 4, 2025; G. Sorrentino, *Giocare la Storia: potenzialità e criticità. Twilight Struggle e il problema del “what if”*, in “Novecento.org”, 9, 2018. DOI: [10.12977/nov240](https://doi.org/10.12977/nov240).

[3] Cfr. S. Szilagyi, E. Palencsar, A. Korei e Z. Torok, *Examining the Effectiveness of Non-Digital Game-Based Learning Among University Computer Science Students on the Topic of Improper Integrals*, in “Education Sciences”, 15, 2025, <https://doi.org/10.3390/educsci15020132>.

[4] Cfr. C. Lai e P. Hu, *The Gaming Revolution in History Education: The Practice and Challenges of Integrating Game-Based Learning into Formal Education*, in “Information”, 16, 2025, <https://doi.org/10.3390/info16060490>

[5] Cfr. M. Loppies, A. Badrujaman, Sarkadi, *The Effect of Problem Based Learning Models in Online Learning Settings on Student Cognitive Learning Outcomes*, in “History Subjects, in Journal of Educational Research and Evaluation”, 1, 2021.

[6] Cfr. F. M. P. Cuabo; F. S. Jagonia; G. R. Baluyos, *Mystery Box Game: A Game-Based Learning to Improve the Academic Achievement of Grade 10 Learners in Probability*, in “International Journal of Innovative Science and Research Technology”, 9, 2024. <https://doi.org/10.38124/ijisrt/IJISRT24SEP532>; A. Mills, *Using a Murder Mystery Game in History Class to Kick Off the Year*, www.edutopia.org, 13/8/2024; *Murder in the classroom: Teacher's notes* © Macmillan Publishers Ltd 2006 Taken from the Lesson Share section in www.onestopenglish.com.

[7] Con tale termine si fa riferimento a una varietà di giochi di gruppo e molto diffusi nel Regno Unito e negli Stati Uniti durante l'età Vittoriana tra gli esponenti dell'aristocrazia e delle classi medie. Richiedevano una preparazione e uno spazio molto ridotti, tant'è che si svolgevano sovente nei salotti (da cui il nome *Parlour*, salotto in lingua inglese). Rientravano in tale tipologia di giochi, quelli di memoria, di logica e le Charades.

[8] Nato alla metà degli anni Quaranta, il Cluedo è un gioco da tavolo, composto da tabellone, carte e dadi, in cui i giocatori, ricoprendo il ruolo di sospettati e investigatori, devono individuare il colpevole di un delitto, l'arma utilizzata e il luogo in cui è stato compiuto.

[9] Si tratta di un genere ludico-letterario in cui un testo è diviso in blocchi, al termine di ciascuno dei quali si deve continuare la lettura scegliendo tra più alternative, spontaneamente o in seguito alla risoluzione di giochi enigmistici o rompicapi. Le differenti scelte condizionano quindi lo svolgimento della trama e il finale del racconto.

[10] Si tratta di giochi i cui partecipanti, divisi in squadre, devono risolvere un giallo con omicidio mentre cenano. Tra una portata e l'altra, viene inscenato l'evento delittuoso (spesso da attori), vengono forniti indizi e documenti e fatti interrogatori. Alla fine della cena ogni squadra deve indicare il presunto colpevole, le prove che lo incastrano e il movente del delitto.

[11] Si tratta di un gioco di ruolo, da svolgersi in casa o anche in luoghi pubblici come un museo o una biblioteca, ai cui partecipanti viene assegnata la scheda del personaggio che devono interpretare. Sulla base delle indicazioni date, i giocatori devono interagire, svelare misteri e indizi e far luce su un omicidio.

[12] Si tratta di un gioco in cui i giocatori vengono rinchiusi in una stanza a tema da cui devono fuggire, in un tempo prestabilito, esplorando l'ambiente, risolvendo enigmi, trovando e combinando oggetti.

[13] Tra i diversi esempi che si possono citare: *Hidden Games. Il caso di Villaseta*, MS Edizioni, 2021; A. Tinto, *Mystery House – Avventure in Scatola*, Cranio Creations, 2019.

[14] Si ringraziano i docenti Saverio Scavo e Nicoletta Strippoli che hanno realizzato la sperimentazione.