

Sommario Rassegna Stampa

Pagina	Testata	Data	Titolo	Pag.
Rubrica Università Milano Bicocca - stampa locale				
11	Il Giorno - Ed. Milano	18/11/2025	<i>I videogame in classe migliorano l'apprendimento e accorciano i tempi (S.Ba.)</i>	2
43	L'Eco di Bergamo	18/11/2025	<i>Videogiochi in classe "Studenti più veloci a risolvere gli esercizi"</i>	3
33+39	Libero Quotidiano - Ed. Milano	18/11/2025	<i>Con i videogiochi si studia meglio e si passa l'esame (M.De Angelis)</i>	4
Rubrica Università Milano Bicocca - online				
	Ilsole24ore.com	17/11/2025	<i>Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	5
	Ilgiorno.it	18/11/2025	<i>I videogame in classe migliorano l'apprendimento e accorciano i tempi</i>	8
	Lescienze.it	17/11/2025	<i>Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	10
	Meteoweb.eu	17/11/2025	<i>Videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti: lo studio</i>	14
	Milanotoday.it	17/11/2025	<i>Secondo uno studio della Bicocca i videogame aiutano a imparare (e risolvere problemi)</i>	17
	OrizzonteScuola.it	17/11/2025	<i>Didattica e joystick, esperienze ludiche digitali in aula: ricerca italiana evidenzia impatto positivo</i>	20
	Agenparl.eu	17/11/2025	<i>Università' di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	22
	Agenziagiornalisticaopinione.it	17/11/2025	<i>IL SOLE 24 ORE * SCUOLA: Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento</i>	25
	Fortuneita.com	17/11/2025	<i>Videogiochi: in classe migliorano l'apprendimento</i>	28
	Gazzettadimilano.it	17/11/2025	<i>Videogiochi e apprendimento, la ricerca Bicocca</i>	31
	Imprese-lavoro.com	17/11/2025	<i>Università di Milano-Bicocca: videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	34
	Radiosienatv.it	17/11/2025	<i>"I videogame in classe favoriscono l'apprendimento", 56 studenti e studentesse di Siena coinvolte in uno studio scientifico</i>	36
	Rossodisera.info	17/11/2025	<i>Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	38
	Salutedomani.com	17/11/2025	<i>Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	39
	VILLAGGIOTECNOLOGICO.IT	17/11/2025	<i>Videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti</i>	42



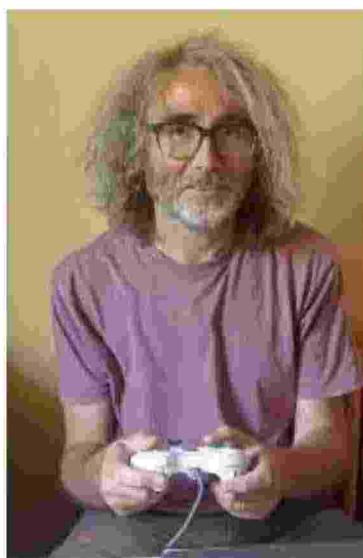
L'esperimento di **Bicocca** in tre scuole

I videogame in classe migliorano l'apprendimento e accorciano i tempi

MILANO

«Il videogioco in classe può favorire un clima positivo per l'apprendimento e può ridurre i tempi di risoluzione degli esercizi»: è il risultato di due studi scientifici, condotti in tre scuole (l'istituto Spada di Sovere, a Bergamo, il liceo Galileo Galilei e l'istituto Sarrocchi a Siena). I risultati sono stati pubblicati sulla rivista "Information" da Marcello Sarini (nella foto), ricercatore di Informatica del dipartimento di Psicologia di **Milano-Bicocca**. «Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», spiega il ricercatore. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Fatte salve qualità e correttezza delle risposte, «i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», continua Sarini. A Sovere, prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato 27 secondi e 59 centesimi, ovvero 21 secondi in meno. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo. Si guarda ora in prospettiva: «In futuro educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare».

Si.Ba.



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412

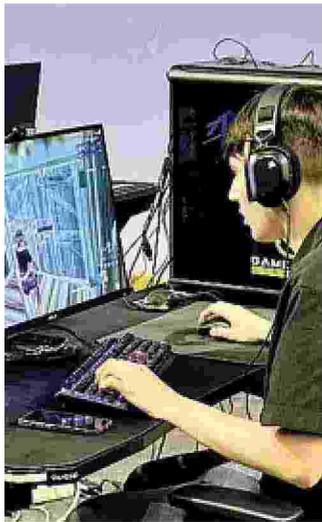


SOVERE ALL'ISTITUTO SPADA

Videogiochi in classe «Studenti più veloci a risolvere gli esercizi»

I videogiochi in classe possono aiutare i ragazzi ad imparare. È la conclusione a cui hanno portato due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di Milano-Bicocca riportati nell'articolo «Video Games in Schools: Putting Flow State in Context», pubblicato sulla rivista internazionale «Information».

Sarini, uno degli autori del libro «Video Game Therapy» pubblicato un anno fa da Utet, spiega: «Il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow (un coinvolgimento to-



Un ragazzo ai videogiochi

tale, in cui i ragazzi possono rilassarsi e sentirsi a proprio agio, ndr) di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso portando ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo». Sarini in passato ha approfondito l'uso dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy. Ora ha valutato i benefici del gioco in classe coinvolgendo l'istituto comprensivo Daniele Spada di Sovere con quattro classi seconde della scuola secondaria di primo grado (medie) per un totale di 86 tra studentesse e studenti, e il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti. Ai ragazzi sono stati fatti compilare dei questionari con delle scale di misura. È stato poi chiesto loro di com-

pletare in dieci minuti un esercizio, il tutto seguito da 20 minuti di gioco e poi il completamento di un altro esercizio di difficoltà pari al primo. A Sovere è stato utilizzato «Sonic Dash» un gioco d'azione su piattaforma gratuita, a Siena «Life is Strang» un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte. In entrambi i casi, ha rivelato Sarini, «i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente». A Sovere una delle osservazioni fatte è che videogiochi di genere diverso creano reazioni diverse e quindi, secondo Sarini, «sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.



084412



ECONOMIA REGIONALE

Con i videogiochi si studia meglio e si passa l'esame

MASSIMO DE ANGELIS a pagina 39

L'INDAGINE DELLA BICOCCA RIBALTA LA PROSPETTIVA

Macché memoria, per lo studio la vera ricetta sono i videogiochi

Cimentarsi con la realtà virtuale e usare sistematicamente i programmi d'intrattenimento aiuta gli studenti a migliorare il loro rendimento scolastico. Sarini: creano un clima positivo

MASSIMO DE ANGELIS

■ Chi lo avrebbe mai detto, ecco una ricerca che farà la gioia di tanti studenti e meraviglierà molte persone. Cimentarsi nei videogiochi in classe migliora l'aspetto cognitivo dei ragazzi, riducendo i tempi di esecuzione degli esercizi. «Due ricerche scientifiche condotte in tre scuole italiane evidenziano che i videogiochi attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favoriscono un clima positivo per l'apprendimento e anche un benessere condiviso», spiega Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di **Milano-Bicocca**.

Tempo fa già alcuni scienziati americani del National Institute on Drug Abuse (Nida) avevano realizzato un'analisi su circa duemila bambini. Coloro i quali hanno riferito di utilizzare videogiochi per tre ore o più al giorno sono riusciti ad ottenere risultati migliori nei test sulle abilità intellettive che coinvolgono il controllo degli impulsi e la memoria di lavoro ri-

spetto ai coetanei che non si erano mai avvicinati ai videogame. Nel caso attuale Sarini precisa che a rendere preziosi i videogiochi come strumento per l'apprendimento in classe è quello che in psicologia viene definito lo stato di flow, cioè «un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo». Così il ricercatore ha coinvolto l'istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un globale di 56 alunni.

Dopo la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, i ragazzi hanno completato un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di venti minuti, un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione) e un questionario fi-

nale. Sono stati presi in considerazione videogame di tipo commerciale, di uso quotidiano. Nello studio di Sovere, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. In quello di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato utilizzato anche un videogioco di tipologia diversa: "Life is Strange", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte. «In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano in maniera significativa», osserva Marcello Sarini.

Prima del videogioco ai ragazzi di Sovere servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo si scendeva a 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena invece i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi

e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo. Entrambe le ricerche hanno anche tentato di capire se videogiochi di genere diverso potessero provocare impatti differenti rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise dalle classi. «Sonic Dash, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire in modo importante la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le medesime sensazioni nello stesso momento del videogame», precisa Sarini. «Sulla base di tali osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono agevolare, momento per momento», conclude il ricercatore, guardando in prospettiva. Ovviamente a patto di 'sdoganare' i videogiochi quali strumento di assimilazione e conoscenza.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Vai alla navigazione principale

Vai al contenuto

Vai al footer

☰ 🔍 24 [Scuola](#) [Università](#)



In Evidenza [Criptovalute](#) [Spread BTP-Bund](#) [FTSE-MIB](#) [Petrolio](#)

24+

[Abbonati](#)

[Accedi](#)

Pubblicità

24

I NOSTRI VIDEO



Furnari "Progetto Unipa su screening gratuito per il diabete è..."



Unipa avvia screening gratuito per diabete, Midiri "Attenzione al..."



Torna il master del Tyrrhenian Lab di Terna, al via la quarta edizione

Servizio | [Ricerca](#)

Università di **Milano-Bicocca**, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Si riducono i tempi di risoluzione degli esercizi sottoposti. A spiegarlo sono due studi scientifici, condotti in tre scuole italiane e descritti in un articolo della rivista "Information", a firma di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'ateneo milanese

di Redazione Scuola

17 novembre 2025

Loading...



Ascolta la versione audio dell'articolo

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



🕒 3' di lettura | [English Version](#) ⓘ

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di [Milano-Bicocca](#), pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale "Information" (<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che «il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso», come spiega Sarini, primo autore dell'articolo.

“Valore positivo”

«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di [Milano-Bicocca](#) ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

Publicità
Loading...

24

Lo studio

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci



minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di [Milano-Bicocca](#). Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, “Sonic Dash”, un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a “Sonic Dash” è stato usato anche un videogame di genere diverso, “Life is Strange”, un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. «Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. «“Sonic Dash”, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

Newsletter

Scuola+

Scopri di più →

24

ABBONAMENTO 1

anno di
 abbonamento al
 Sole a 69€! Accesso
 illimitato al sito de Il
 Sole 24 Ore
 Scopri di più →

24



QUOTIDIANO NAZIONALE

IL GIORNO

MILANO

Accedi

Attenti al lupo immaginario
Michele Mezzanzanica



Abbonamento digitale:
6 € al mese



Incidente in viale Fulvio Testi Silvana Damato Legionella Intervista Uggetti Riesame Venditti Freddo e neve

CITTÀ

MENÙ

SPECIALI

VIDEO

ULTIM'ORA

Ricerca

Nuova Kia Stonic.
Tua da € 17.950 con finanziamento Scelta Kia.
Scopri-la anche Domenica 30.



Nuova Kia Stonic 1.0 TGD Urban, TAN 7,95%, TAEG 10,02%, anticipo € 4.450, 35 rate da 129 €, valore futuro garantito € 12.540. Importo totale dovuto al consumatore € 17.234,14. 12 mesi Furto&Incendio base inclusa.

Scopri di più >

18 nov 2025



SIMONA BALLATORE
Cronaca



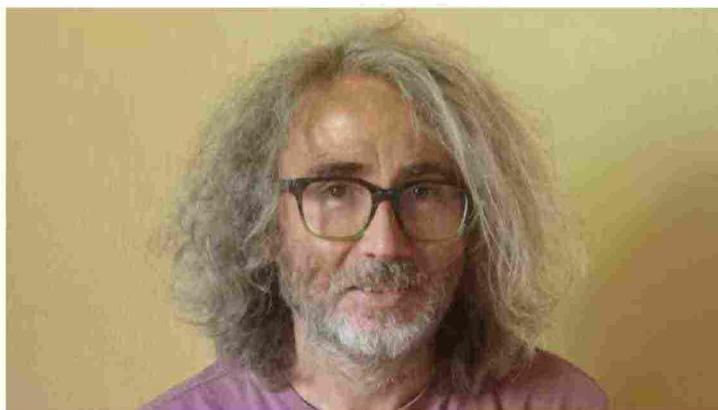
Ricevi le notifiche su MILANO

Attiva

Home • Milano • Cronaca • I videogame in classe migliorano l'apprendimento e accorciano i tempi

I videogame in classe migliorano l'apprendimento e accorciano i tempi

"Il videogioco in classe può favorire un clima positivo per l'apprendimento e può ridurre i tempi di risoluzione degli esercizi"...



"Il videogioco in classe può favorire un clima positivo per l'apprendimento e può ridurre i tempi di risoluzione degli esercizi"...



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412

PER APPROFONDIRE:

ARTICOLO: L'IA a scuola, risorsa da governare**ARTICOLO:** Il cellulare e la sfida educativa**ARTICOLO:** Da oggi tutti sui banchi: le novità e i progetti. Come cambia la scuola in Lombardia

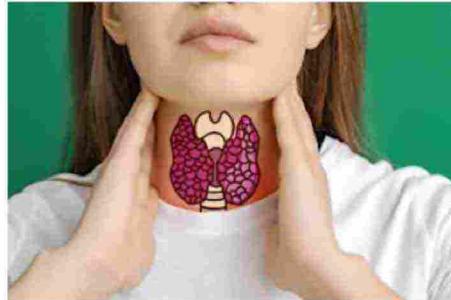
II | **I videogiochi in classe** può favorire un clima positivo per l'apprendimento e può ridurre i tempi di risoluzione degli esercizi": è il risultato di due **studi scientifici**, condotti in tre scuole (l'Istituto Spada di Sovere, a Bergamo, il liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena). I risultati sono stati pubblicati sulla rivista "Information" da Marcello Sarini (nella foto), ricercatore di Informatica del dipartimento di Psicologia di **Milano-Bicocca**.



Giorgio Armani MY WAY PARFUM Eau De Parfum 30 ML

Scopri la nuova fragranza My WAY PARFUM che apre un capitolo inedito nell...

[Marionnaud IT](#)



Svolta Hashimoto: La colpa è del fegato

[Missione-Tiroide](#)

"Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale", spiega il ricercatore. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Fatte salve qualità e correttezza delle risposte, "i **tempi di risoluzione** degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente", continua Sarini.

A Sovere, prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato 27 secondi e 59 centesimi, ovvero 21 secondi in meno. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Si guarda ora in prospettiva: "In futuro educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare".

[Vai al contenuto principale](#)

MENU | CERCA

MIND | CHI SIAMO | APP

FISICA GENETICA CLIMA INTELLIGENZA ARTIFICIALE BIOLOGIA ASTRONOMIA

informazione pubblicitaria

HOME | COMUNICATI STAMPA
17 NOVEMBRE 2025

COMUNICATO STAMPA

Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Fonte: Università [Milano-Bicocca](#)

• (Credit: targovcom/iStock)

Si riducono i tempi di risoluzione degli esercizi sottoposti. A spiegarlo sono due studi scientifici, condotti in tre scuole italiane e descritti in un articolo della rivista "Information", a firma di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'ateneo milanese

In questo articolo parliamo di:

PSICOLOGIA

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora

Sullo stesso argomento



Musicisti e vantaggi cognitivi: quale relazione?



"Dove vai tutta sola?" Uomini vittime di molestie verbali, con la realtà virtuale

due studi scientifici condotti sotto la guida di **Marcello Sarini**, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di **Milano-Bicocca**, pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale "Information"

(<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che «il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un *flow* di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un **benessere condiviso**», come spiega Sarini, primo autore dell'articolo.

«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di *flow*, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei **videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico** con **Francesco Bocci**, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di **Milano-Bicocca** ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di *flow* durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'**Istituto Spada di Sovere** (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di **Milano-Bicocca**. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "Life is Strange", un'avventura narrativa nella



Dislessia: ecco il test che personalizza i parametri di lettura e di sintesi vocale



LE SCIENZE DI NOVEMBRE

Neutrini negli abissi

LEGGI



MIND DI NOVEMBRE

Il cervello in menopausa

LEGGI



Anno dei ghiacciai al MUSE: online anche una serie video e un podcast

Tutte le iniziative del MUSE: dalle attività di ricerca scientifica alle mostre, dalle attività educative ai cicli di proiezioni cinematografiche, dalle serie ai podcast, per celebrare l'anno dedicato ai ghiacciai

Sullo stesso argomento

Droghe, tra dipendenze e terapie
Strong underline emphasis

ACQUISTA



L'era della disinformazione
Strong underline emphasis

ACQUISTA



MIND Dossier
I benefici dell'amicizia
Strong underline emphasis

ACQUISTA



quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i **tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente**», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di **flow individuale**, ma anche quello **ambientale**, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. «**Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte**, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al **flow ambientale** e alle emozioni provate e condivise collettivamente. «**"Sonic Dash"**, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a **far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita**, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno **modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare**, momento per momento».

(La redazione di "Le Scienze" non è responsabile del testo di



questo comunicato stampa, che è stato pubblicato integralmente e senza variazioni)

© Riproduzione riservata

LA RIVISTA
QUADERNI
ARGOMENTI
COMUNICATI STAMPA
PUBBLICAZIONI
VIDEO
PODCAST
RUBRICHE

Gestione Cookie•**Privacy**•**Cookie Policy**•**Riserva TDM**•**Dichiarazione di accessibilità**
©2025 GEDI Periodici e Servizi S.p.A. Tutti i diritti sono riservati - Via Ernesto Lugaro, 15 - 10126
Torino P.IVA 12546800017
GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. - Abbonamenti cartacei e arretrati : GEDI Periodici e Servizi S.p.A.
tel. 0864.256266.

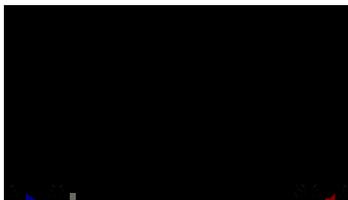
Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



Home News Meteo ▾ Meteo in diretta Clima Geo-Vulcanologia ▾ Astronomia ▾ Archeologia Altre Scienze ▾

ALLERTA METEO MALTEMPO SATELLITI METEO LIVE FULMINI E TEMPORALI LIVE RADAR METEO LIVE



VIDEO SUGGERITO
Oltre l'atmosfera: la Via Lattea vista dalla Stazione Spaziale | VIDEO

In evidenza

METEOWEB » ALTRE SCIENZE

Videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti: lo studio

Si riducono i tempi di risoluzione degli esercizi sottoposti. A spiegarlo sono 2 studi scientifici, condotti in 3 scuole italiane e descritti in un articolo della rivista "Information"

di Filomena Fotia 17 Nov 2025 | 10:39



Previsioni meteo Italia



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di **Marcello Sarini**, ricercatore di informatica del **dipartimento di Psicologia** dell'**Università di Milano-Bicocca**, pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "**Video Games in Schools: Putting Flow State in Context**", pubblicato sulla rivista internazionale "Information" (<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che "il videogioco in classe, attraverso il **raggiungimento di un flow di tipo ambientale**, favorisce un **clima positivo** per l'apprendimento e favorisce anche un **benessere condiviso**", come spiega Sarini, primo autore dell'articolo.

"Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo **stato di flow**, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo", aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con **Francesco Bocci**, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di **Milano-Bicocca** ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di *flow* durante le partite. Due le scuole coinvolte: **l'Istituto Spada di Sovere** (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di **86 tra studentesse e studenti**, più **il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena**, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di **56 tra studentesse e studenti**.

"Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale", continua il ricercatore di **Milano-Bicocca**. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "**Sonic Dash**", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "**Life is Strange**", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

"In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, **i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente**", osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovero è stato investigato non solo lo stato di **flow individuale**, ma anche quello **ambientale**, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. **“Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte**, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco”, che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al *flow* ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. **“Sonic Dash”**, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far **diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita**, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame”, precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. “Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno **modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare**, momento per momento”.

Ultimi approfondimenti di ALTRE SCIENZE

RICERCA



NEWS METEO IN TEMPO REALE METEO GEO-VULCANOLOGIA ASTRONOMIA ARCHEOLOGIA

TECNOLOGIA CALENDARIO LUNARE GLOSSARIO

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER

Il tuo indirizzo e-mail

ISCRIVITI

Iscrivendoti dichiari di aver preso visione delle **condizioni generali del servizio**.

Chi siamo Redazione Note legali Privacy

Cookie policy

Cambia impostazioni privacy

© 2025 MeteoWeb - Editore Socedit srl - P.iva/CF 02901400800

Martedì, 18 Novembre 2025 Nuvoloso con locali aperture

≡ MILANO TODAY

ATTUALITÀ **BICOCCA** / PIAZZA DELL'ATENEO NUOVO

Secondo uno studio della **Bicocca** i videogame aiutano a imparare (e risolvere problemi)

Lo dice uno studio pubblicato sulla rivista internazionale Information. Ecco come è stato condotta la ricerca e i risultati



Redazione

17 novembre 2025 12:03



Una Nintendo

Milano Racconta
Margy Burger potrebbe chiudere: "M... 00:00:00

SAVE TO SPOTIFY SHARE SUBSCRIBE DESCRIPTION

I videogiochi possono favorire l'apprendimento. È questo il punto centrale di due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di **Milano-Bicocca**, che evidenziano una forte correlazione tra utilizzo dei videogame e rendimento scolastico.

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412

Nei due lavori, riportati nell'[articolo](#) "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale Information, emerge che "il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e promuove anche un benessere condiviso", come spiega Sarini, primo autore dello studio.

Il fatto

"Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo", aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della video game therapy, il ricercatore di [Milano-Bicocca](#) ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite.

Due le scuole coinvolte: l'istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

Come è stato condotto lo studio

"Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale", continua il ricercatore di [Milano-Bicocca](#). Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "Life is Strange", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

I risultati

"In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente", osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai

ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. "Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco", che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

La prospettiva

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. "Sonic Dash', che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame", precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. "Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento".

© Riproduzione riservata



Si parla di **istruzione, videogiochi**

Orizzontescuola.it

ORIZZONTE PLUS SCUOLE DIVENTARE INSEGNANTI ATA DIDATTICA GUIDE CORSI CHIEDILO A LALLA SCADENZE

SPECIALI AUMENTI STIPENDIALI CONCORSO PROVA SCRITTA NUOVA MATURITÀ BILANCIO DECRETO SCUOLA NEOA

CRONACA 17 NOV 2025

Didattica e joystick, esperienze ludiche digitali in aula: ricerca italiana evidenzia impatto positivo su clima e performance degli studenti

Di Andrea Carlino

[Facebook](#)
[Twitter](#)
[Telegram](#)
[Stampa](#)



L'Università di [Milano-Bicocca](#) ha condotto due studi scientifici che dimostrano come l'utilizzo dei videogiochi in classe possa produrre effetti positivi sull'apprendimento degli studenti.

La ricerca, guidata da Marcello Sarini del dipartimento di Psicologia e pubblicata sulla rivista internazionale *Information*, ha coinvolto tre istituti scolastici italiani per un totale di 142 studenti.

Gli studi hanno analizzato l'impatto dei **videogame commerciali** su studentesse e studenti di scuole secondarie. A Sovere, presso l'istituto Spada di Bergamo, hanno partecipato quattro classi seconde con 86 alunni. A Siena, tre classi terze del Liceo Galileo Galilei e dell'Istituto Sarrocchi hanno coinvolto 56 studenti. I risultati mostrano una correlazione tra sessioni di gioco e miglioramento delle performance cognitive.

Metodologia della ricerca

La metodologia ha previsto fasi distinte per misurare gli effetti del gioco sull'apprendimento. Gli studenti hanno completato un primo esercizio in dieci minuti, seguito da una sessione di **videogame** di venti minuti e da un secondo esercizio di difficoltà equivalente. La raccolta dati si è basata su questionari con scale di misura somministrati prima e dopo le sessioni.

A Sovere è stato utilizzato **Sonic Dash**, un gioco d'azione e platform gratuito. A Siena, oltre a Sonic Dash, gli studenti hanno giocato a **Life is Strange**, un'avventura narrativa in cui una studentessa scopre di poter riavvolgere il tempo e modificare le proprie scelte. La scelta di generi diversi ha permesso di valutare pattern specifici legati al tipo di esperienza ludica.

Sarini spiega che *“il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un **flow** di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso”*. Il flow rappresenta uno stato di completo assorbimento e concentrazione che produce effetti positivi sull'aspetto emotivo.

Risultati e prospettive future

I dati hanno evidenziato una riduzione significativa dei tempi di risoluzione degli esercizi dopo le sessioni di gioco, senza compromettere qualità e correttezza delle risposte. A Sovere, il tempo medio per completare un esercizio di **aritmetica** è passato da 48 secondi e 31 centesimi a 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, i tempi per gli esercizi di letteratura sono diminuiti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi.

La ricerca ha raccolto anche dati sul flow ambientale, che riguarda lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio. Nello studio di Sovero sono emersi pattern peculiari per ciascuna classe, nonostante l'omogeneità iniziale per età, genere e medie scolastiche. Attraverso sensori è stata misurata anche l'emissione di anidride carbonica, con risultati differenti tra le classi.

L'analisi dei generi di videogame ha rivelato differenze nei pattern emozionali. Sonic Dash, che predilige una modalità reattiva e competitiva, tende a far diminuire la **sincronia emozionale percepita**, ovvero la capacità degli studenti di provare le stesse emozioni nello stesso momento. Sarini conclude che *“educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento”*.


[Home](#) » [Università di Milano-Bicocca](#) videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Università di [Milano-Bicocca](#), videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti


 By — 17 Novembre 2025 [Nessun commento](#) 4 Mins Read


(AGENPARL) - Roma, 17 Novembre 2025

(AGENPARL) – Mon 17 November 2025 Se non leggi correttamente questo messaggio, clicca qui

Comunicato stampa

 Università di [Milano-Bicocca](#), videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Si riducono i tempi di risoluzione degli esercizi sottoposti. A spiegarlo sono due studi scientifici, condotti in tre scuole italiane e descritti in un articolo della rivista "Information", a firma di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'ateneo milanese

«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di [Milano-Bicocca](#) ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'Istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una

dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di [Milano-Bicocca](#). Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, “Sonic Dash”, un gioco d’azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a “Sonic Dash” è stato usato anche un videogame di genere diverso, “Life is Strange”, un’avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l’aula. «Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l’emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. «“Sonic Dash”, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

Università di [Milano-Bicocca](#), Piazza dell’Ateneo Nuovo, 1, Milano, 20126 (MI) IT

Non vuoi più ricevere le email? [Disiscriviti](#)

Messaggio inviato con MailUp®

SHARE.



RELATED POSTS

UNIVERSITÀ

[21 novembre: il convegno “Global Sustainability: impatti, risultati e prospettive interdisciplinari del progetto ONFOODs. Attività e evidenze dello Spoke 1”](#)

17 Novembre 2025

FRIULI VENEZIA GIULIA

[50 opportunità in ambito informatico il 19 novembre al Mercoledì del placement](#)

17 Novembre 2025

LOMBARDIA

COLDIRETTI, DOMENICA 23/11 A MORTARA (PV) LA 75' GIORNATA DEL RINGRAZIAMENTO

17 Novembre 2025

LEAVE A REPLY

Your Comment

Name *

Email *

Website

Save my name, email, and website in this browser for the next time I comment.

POST COMMENT

Questo sito utilizza Akismet per ridurre lo spam. [Scopri come vengono elaborati i dati derivati dai commenti.](#)

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



News immediate,
non mediate!

HOME CONTATTI DONAZIONI VIDEO CHI SIAMO

CERCA NEL SITO

Cerca ...



26 novembre 2025
ore 20:30
Sala Placencia, Via Verdi n. 30 Trento
ore 20:30
Ingresso libero
Serata informativa

occhi aperti

Insieme contro le truffe digitali

Oltre alla tecnologia, i truffatori sfruttano la nostra disattenzione, la mancata conoscenza e la naturale tendenza a fidarsi del prossimo. Essere consapevoli è il primo passo per difenderci.

SERATA INFORMATIVA

Le Banche
dal cuore trentino

CASSE RURALI
TRENTINE



Si è verificato un errore. Riprova più tardi. (ID riproduzione: p80kANt8pLH59Tb5)
[Ulteriori informazioni](#)

Altri video su YouTube

26:53

Dopo i 60: 3 FRUTTI che DISTRUGG...
121.272 visualizzazioni

17:08

Marco Travaglio racconta chi è il m...
922.580 visualizzazioni

5:07

Gol indimenticabili di Diego Marad...
6,3 Mln di visualizzazioni

POLO
SALUTE
INTEGRATORI
ED ALIMENTI
FUNZIONALI

CODICE SCONTO
PROMO10%
VALIDO SU TUTTI I PRODOTTI

POLOSALUTEITALIA.IT

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



www.ecostampa.it

Categoria news: ILSOLE24ORE · SCUOLA-ILSOLE24ORE



IL SOLE 24 ORE * SCUOLA: «UNIVERSITÀ DI MILANO-BICOCCA, VIDEOGIOCARE IN CLASSE MIGLIORA L'APPRENDIMENTO DEGLI STUDENTI»

E-mail Stampa

Facebook Twitter LinkedIn

19.00 - lunedì 17 novembre 2025

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica...

[Link alla notizia](#)

Categoria news: ILSOLE24ORE · SCUOLA-ILSOLE24ORE

Per donare ora, [clicca qui](#)

LAGO DI GARDA
APPARTAMENTO IN VENDITA
VICINO LAGO E FIUME

VIA LUNGO SARCA 16 - LIDO DI ARCO (TN)
PER INFORMAZIONI CLICCA QUI

Volare con Noi

Unità

DONA IL 2X1000, SCRIVI M20

SINISTRA ITALIANA

Abbiamo un obiettivo chiaro:
 fare dell'Italia un Paese
 più giusto, più solidale, più verde.

Aiutaci: partecipa anche tu e iscriviti a Sinistra Italiana.

CLICCA QUI

UNIONE SPORTIVA AURORA

SOSTIENICI
CON IL 5 X 1000

A TE NON COSTA NULLA, PER NOI SIGNIFICA MOLTO

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



© RIPRODUZIONE RISERVATA
DELLA FONTE TITOLARE DELLA NOTIZIA E/O COMUNICATO STAMPA

È consentito a terzi (ed a testate giornalistiche) l'utilizzo integrale o parziale del presente contenuto, ma con l'obbligo di Legge di citare la fonte: "Agenzia giornalistica Opinione".
È comunque sempre vietata la riproduzione delle immagini.

ILSOLE24ORE

IL SOLE 24 ORE * MODA: «CON
DEMEGLIO L'ECCELLENZA ORAFA
...

ILSOLE24ORE

IL SOLE 24 ORE * SCUOLA: «UN
PERIODO DI STUDIO ALL'ESTER ...

Articoli correlati



I commenti sono chiusi.

A22 Autostrada del Brennero SpA
Brennerautobahn AG

**Info viabilità
previsioni traffico
e webcam 24/7**

CLICCA QUI

NEW

A22 SU TELEGRAM

Scegli le informazioni che vuoi ricevere e viaggia senza pensieri

Telegram @autostradaA22Bot

Più serenità in viaggio

CAMERA DI COMMERCIO
INDUSTRIA
ARTIGIANATO
E AGRICOLTURA
DI TRENTO

Pronti all'impresa

pd punto
impresa
digitale

mynos
ESCAPE ROOM TRENTO

VIA VITTORIO VENETO 152 - TRENTO
MYNOS.IT - 349.1234765



Bluetti EB3A
268Wh | 600W | LiFePO4 | 200W Solare

Piccolo Ma Potente

299€ 399€

FOTO AEREE
HIGH RESOLUTION

PROVA GRATUITA 15 GIORNI

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



Health, Ricerca

Videogiochi: in classe migliorano l'apprendimento

BY **MARGHERITA LOPES**

NOVEMBRE 17, 2025



Oggi diamo notizia di una ricerca che farà la gioia di tanti studenti: cimentarsi nei **videogiochi in classe**, infatti, **migliora l'apprendimento dei ragazzi**, riducendo i tempi di esecuzione degli esercizi.

Troppo bello per essere vero? In realtà, come mostrano due studi scientifici condotti in **tre scuole italiane**, i **videogiochi** "attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favoriscono un clima positivo per l'apprendimento e anche un benessere condiviso", come spiega **Marcello Sarini**, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'**Università di Milano-Bicocca**, sulla rivista 'Information'.

Bisogna dire che questo non è il primo studio controcorrente su questo tema. Qualche tempo fa gli scienziati americani del National Institute on Drug Abuse (Nida), parte dei National Institutes of Health, hanno realizzato **un'indagine su quasi 2.000 bambini**: quelli che hanno riferito di giocare ai videogiochi per **tre ore o più al giorno** hanno ottenuto risultati migliori nei test **sulle abilità cognitive che coinvolgono il controllo degli impulsi e la memoria di lavoro** rispetto ai coetanei che non si erano mai avvicinati ai videogame.

Leggi anche



Tosse misteriosa: quando è colpa del reflusso



Prematuri in Italia, i numeri e le sfide



Nasce la Fondazione Scambia: sostenere la ricerca contro i tumori

Ultima ora

Auto a guida autonoma: per il Ceo di Lyft sono ancora un miraggio

7 minuti fa

Videogiochi: in classe migliorano l'apprendimento

32 minuti fa

MacKenzie Scott: da dove ha origine la sua filantropia

1 ora fa

Segui il flow

Come precisa in questo caso Sarini, a rendere preziosi i **videogiochi come strumento per l'apprendimento in classe** è quello che in psicologia viene definito come **lo stato di flow**, "un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo".

La sperimentazione

Così il ricercatore ha coinvolto l'istituto Spada di Soave (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 alunni.

Dopo la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, i ragazzi hanno completato un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e un questionario finale.

Smartphone: ecco come influenzano il rendimento a scuola



L'età del debutto sui social fa la differenza sulla performance scolastica: lo studio sui giovanissimi italiani e lo smartphone.

Fortune Italia



I videogiochi usati

Sono stati utilizzati **videogame di tipo commerciale**. Nello studio di Soave, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. In quello di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogioco di tipo diverso: "Life is Strange", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

"In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente", osserva Sarini.

Prima del videogioco ai ragazzi di Soave servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo si scendeva a 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi.

A Siena invece i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Entrambi gli studi hanno anche cercato di capire se videogiochi di genere

Il prezzo politico di una manovra "austera"

1 ora fa

Trump si prepara alle elezioni di midterm: in vista nuove esenzioni sui dazi

4 ore fa



FORTUNE ITALIA

N. 9 del 2025

SOMMARIO



diverso potessero provocare impatti differenti rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise dalle classi.

“Sonic Dash, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far **diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita**, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame”, precisa Sarini.

“Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per **favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare**, momento per momento”, conclude il ricercatore. Ovviamente a patto di **'sdoganare' i videogiochi come strumento di apprendimento.**

ABBONATI ORA E LEGGI CONTENUTI ESCLUSIVI

ISCRIVITI ALLA NEWSLETTER





GAZZETTA

diMilano.it

[HOME](#) [ECONOMIA](#) [CULTURA](#) [EVENTI](#) [GAZZETTASTYLE](#) [FOOD](#) [SALUTE E BENESSERE](#)
[SPORT](#) [RUBRICHE](#)

Home > GazzettaEconomy > Nuove Tecnologie > Videogiochi e apprendimento, incontro in

GazzettaEconomy

Videogiochi e apprendimento, incontro in Bicocca

By redazione - 17 Novembre 2025

condividi



Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di [Milano-Bicocca](#), pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale "Information" (<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che «il videogiochi in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso», come spiega Sarini, primo autore dell'articolo.

POST POPOLARI



[Giornata Internazionale del Picnic, da Bibite Sanpellegrino un menù ad hoc...](#)

15 Giugno 2022



[Premio Biagio Agnes, i premiati dell'Edizione 2020.](#)

17 Febbraio 2020



[Al Barrio's aspettando la Befana con il piano di Alessandro Commellato...](#)

3 Gennaio 2022



[RiprendiAmoci la vita, il convegno sui danni della droga ai giovani...](#)

27 Giugno 2024



[Torna Artigiano in Fiera dal 4 al 12 dicembre.](#)

5 Novembre 2021



[Triennale, gli appuntamenti della prossima settimana](#)

9 Novembre 2024



[Olimpia sconfitta a Venezia dalla Reyer.](#)

29 Marzo 2021



[Salpa la Goletta dei Laghi di Legambiente, primo appuntamento domenica 5...](#)

4 Luglio 2020

[vedi di più >](#)



«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei [videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico](#) con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di [Milano-Bicocca](#) ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'Istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di [Milano-Bicocca](#). Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "Life is Strange", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. «Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e



Decora la tua casa per le feste!

SCOPRI GLI ARTICOLI NATALIZI SELEZIONATI DA IDEA CASA:
ELEGANZA, CALORE E TRADIZIONE IN OGNI DETTAGLIO

SCOPRI LA COLLEZIONE NATALIZIA SU
[IDEACASAPIU.IT](#)

Natale e' design, Natale e' IDEA CASA



download

www.messaggidibenessere.it

condivise collettivamente. «“Sonic Dash”, che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

Condividi:

- Facebook
- WhatsApp
- LinkedIn
- X
- E-mail
- Stampa
- Reddit
- Pocket
- Telegram

Scopri di più da GazzettadiMilano.it

Abbonati per ricevere gli ultimi articoli inviati alla tua e-mail.

- [apprendimento](#)
- [attualità milano](#)
- [milano attualità](#)
- [news milano](#)
- [notizie milano](#)
- [scuola](#)
- [tecnologia](#)
- [uniuniversità bicocca](#)
- [università](#)
- [videogiochi](#)

MORE FROM AUTHOR



Call Tech Action, presentata



WhatsJobs, l'IA per il



Le professioni del futuro da



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



Home Impresa Lavoro Commercio Milano Lombardia Agroalimentare Università Sanità

Home > Università > Università di Milano-Bicocca: videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Università di **Milano-Bicocca**: videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

17/11/2025

Condividi su Facebook

Tweet su Twitter

Notizie recenti

Università di **Milano-Bicocca**:
videogiocare in classe migliora
l'apprendimento degli studenti

17/11/2025

Milano città delle opportunità
ma più insicura

17/11/2025

Appuntamenti

17/11/2025

Confcommercio: Mutue, fondi e
SSN, l'integrazione possibile

15/11/2025

Barbieri (Confcommercio):
contrattazione territoriale con
gli Enti Bilaterali

15/11/2025

Università di **Milano-Bicocca**: videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Milano – Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di **Milano-Bicocca**, pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale "Information" (<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che «il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso», come spiega Sarini, primo autore dell'articolo. «Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere

Notizie archivio

Seleziona mese



approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di [Milano-Bicocca](#) ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti. «Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di [Milano-Bicocca](#). Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "Sonic Dash", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "Sonic Dash" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "Life is Strange", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte. «In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo. Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. «Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe. Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. «"Sonic Dash", che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore. La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

Condividi



Post

Articolo precedente

Milano città delle opportunità ma più insicura

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



CRONACA POLITICA ECONOMIA SALUTE SPORT COMUNI PALIO EVENTI SPECIALI

Ultime News 17:00 "Un libro a Palazzo Pretorio": a Rapolano Terme la cultura torna a far dialogare la comunità



HOME > CRONACA > "I VIDEOGAME IN CLASSE FAVORISCONO L'APPRENDIMENTO", 56 STUDENTI E STUDENTESSE DI SIENA COINVOLTE IN UNO STUDIO SCIENTIFICO

"I videogame in classe favoriscono l'apprendimento", 56 studenti e studentesse di Siena coinvolte in uno studio scientifico

La ricerca, condotta da Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di [Milano-Bicocca](#), ha coinvolto due classi terze del Liceo Galilei e una del Sarrocchi di Siena

CRONACA SIENA

Di Redazione | 17 Novembre 2025 alle 16:30

I videogiochi in classe possono aiutare i ragazzi ad imparare. E' questa la conclusione a cui hanno portato **due studi scientifici** condotti sotto la guida di **Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'Università di [Milano-Bicocca](#)** riportati nell'articolo "Video Games in Schools: Putting Flow State in Context", pubblicato sulla rivista internazionale "Information".



Palinsesto Radio - TV
+ Farmacie di turno

Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412



“Il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso” ha spiegato **Sarini, primo autore dell'articolo**, che ha aggiunto come “il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo”.

Sarini in passato ha approfondito l'uso dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con Francesco Bocci, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della **Video Game Therapy**. Ora ha valutato i benefici del gioco in classe coinvolgendo l'istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, e il **Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti**.

Ai ragazzi sono stati fatti compilare dei questionari con delle scale di misura. E' stato poi chiesto loro di completare in dieci minuti un esercizio, il tutto seguito da 20 minuti di gioco e poi il completamento di un altro esercizio di difficoltà pari al primo. A Sovere è stato utilizzato 'Sonic Dash' un gioco d'azione su piattaforma gratuita, a Siena oltre quello anche 'Life is Strange' avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte. E in entrambi i casi, ha rivelato Sarini, **“i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente”**. A Sovere oltre allo stato di flow dei singoli è stato valutato anche quello 'ambientale' facendo svolgere le attività ai ragazzi nella stessa aula, elemento che ora sarà approfondito. Una delle osservazioni fatte è che i videogiochi di genere diverso creano reazioni diverse e quindi, secondo Sarini, “sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare, momento per momento



ULTIME NOTIZIE


[Meteo](#) [Comunicati Stampa](#) [Inviaci un Articolo](#) [Contattaci](#)[PRIME PAGINE](#) [ECONOMIA](#) [POLITICA](#) [ESTERI](#) [CRONACA](#) [SOCIETÀ](#) [SCIENZA E TECNOLOGIA](#) [SPORT](#)Sei qui: [Home](#) > [Prime Pagine](#) > Università di [Milano-Bicocca](#), videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

PRIME PAGINE

Università di [Milano-Bicocca](#), videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

📅 Novembre 17, 2025 👤 Rosso di Sera

By [di Redazione Scuola](#)

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica... [segue...](#)

Source: [Il Sole 24 Ore Homepage](#)

Cerca



Ultime Notizie

[Conte, prove di ripartenza: il tecnico ha diretto l'allenamento del Napoli](#)[Coca-Cola è il marchio che ha più presa sui consumatori](#)[Kia Stonic, svelati i prezzi e gli allestimenti della nuova serie, adesso anche ibrida](#)[Belluno, base jumper finlandese disperso: era andato nella zona di Taibon Agordino per effettuare dei lanci](#)[Pannelli fotovoltaici a fine vita: il sistema di finanziamento è inadeguato](#)

Ultimi Commenti

[Tour da Marrakech a Fes su Baleari: un solo arcipelago, infinite meraviglie per tutta la famiglia](#)[Romi su Tania Campelli ex Miss Mamma positiva all'antidoping nel ciclismo amatoriale](#)[Iauro su Rosatellum, come si voterà all'estero? Le risposte alle domande dei lettori](#)[Maria su Bryan Adams: «Che incubo aver preso il Covid a Milano. I Måneskin? Hanno rotto le regole»](#)[Renato Moruzzi su Dai trenini alle Barbie: a Sondrio un Museo del Giocattolo allestito nella seconda casa](#)

Economia

[Le gemelle Kessler morte insieme: avevano deciso per il suicidio assistito](#)[Klimt e Schiele superstar con spine](#)

Potrebbe anche interessarti

[Tananai, significato del nome, Cologno, Lambrate, i look e l'architettura: chi è il cantante milanese che scala le classifiche](#)

📅 Febbraio 13, 2022

[Aurora, 16 anni: va in ospedale, la dimettono e muore a letto](#)

📅 Febbraio 16, 2020



Lun. Nov 17th, 2025



Home

Archivio Malattie Infettive

Ascolta Il Podcast

Chi Siamo

English News

Privacy Policy

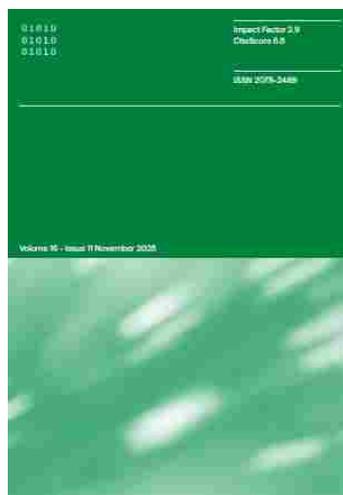
Tg Salutedomani TV



PEDIATRIA RICERCA WEB TECNOLOGIA

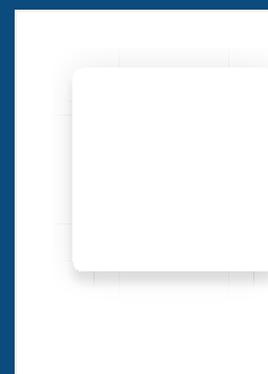
Università di Milano-Bicocca, videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Nov 17, 2025 #bicocca, #bocci, #GIOCO, #information, #Life is Strange, #ricerca, #sarini, #SCUOLA, #siena, #sonic dash, #sovere, #stato di flow, #videogioco



Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di **Marcello Sarini**, ricercatore di informatica del **dipartimento di Psicologia** dell'**Università di Milano-Bicocca**, pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo **"Video Games in Schools:**

Cerca



Putting Flow State in Context”, pubblicato sulla rivista internazionale “Information” (<https://doi.org/10.3390/info16100922>), viene evidenziato che «il videogioco in classe, attraverso il **raggiungimento di un flow di tipo ambientale**, favorisce un **clima positivo** per l’apprendimento e favorisce anche un **benessere condiviso**», come spiega Sarini, primo autore dell’articolo.

«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo **stato di flow**, un’esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull’aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l’utilizzo dei **videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico** con **Francesco Bocci**, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell’approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di **Milano-Bicocca** ha spostato il focus della sua ricerca nell’ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all’apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di *flow* durante le partite. Due le scuole coinvolte: **l’Istituto Spada di Sovere** (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di **86 tra studentesse e studenti**, più il **Liceo Galileo Galilei e l’Istituto Sarrocchi a Siena**, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell’istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di **56 tra studentesse e studenti**.

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo (dieci minuti), una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente (sempre con dieci minuti a disposizione), e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di **Milano-Bicocca**. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, **“Sonic Dash”**, un gioco d’azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a “Sonic Dash” è stato usato anche un videogame di genere diverso, **“Life is Strange”**, un’avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, **i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente**», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di **flow individuale**, ma anche quello **ambientale**, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l’aula. **«Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte**, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l’emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al *flow* ambientale e alle



emozioni provate e condivise collettivamente. «**Sonic Dash**», che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far **diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita**, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno **modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza didattica che vogliono facilitare**, momento per momento»



« **Novita' sclerosi multipla: il ruolo dei neuroni che controllano la capacità di produrre cellule delle difese immunitarie** Dopo la pandemia ripiego su hobby creativi e attività digitali, in particolare tra i giovani in Svizzera »

Articoli correlati



NEUROLOGIA RICERCA

SCLEROSI MULTIPLA

Novita' sclerosi multipla: il ruolo dei neuroni che controllano la capacità di produrre cellule delle difese immunitarie

Nov 17, 2025



COVID

MALATTIE INFETTIVE

PEDIATRIA PSICHIATRIA

PSICOLOGIA RICERCA

SVIZZERA

Dopo la pandemia ripiego su hobby creativi e attività digitali, in particolare tra i giovani in Svizzera

Nov 17, 2025



NEWS RICERCA

Pochi italiani usano le cinture posteriori, cresce l'uso dei dispositivi per i bebè

Nov 17, 2025

Lascia un commento

Il tuo indirizzo email non sarà pubblicato. I campi obbligatori sono contrassegnati *

*

Commento *



Die Schweizer Journalistinnen | I giornalisti svizzeri
impressum | Les journalistes suisses

Categorie

- Alimentazione
- Ambiente
- Andrologia
- Associazioni Pazienti
- Bellezza
- Cardiologia
- Chirurgia
- Covid
- Dermatologia
- Diabetologia
- Ematologia
- Endocrinologia
- Farmaceutica
- Farmacologia
- Fitness
- Gastroenterologia
- Genetica
- Geriatra
- Ginecologia
- Health US
- Infermieristica
- Intelligenza Artificiale
- Malattie Infettive
- Malattie Rare



Home > Lifestyle > Videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

Videogiocare in classe migliora l'apprendimento degli studenti

By **Redazione** - 17 Novembre 2025



Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.

084412

Videogame e apprendimento scolastico. Due realtà che nel sentire comune potrebbero sembrare in antitesi Print PDF

ma che ora due studi scientifici condotti sotto la guida di Marcello Sarini, ricercatore di informatica del dipartimento di Psicologia dell'**Università di Milano-Bicocca**, pongono invece in forte correlazione. Nei due lavori, riportati nell'articolo "**Video Games in Schools: Putting Flow State in Context**", pubblicato sulla rivista internazionale "Information", viene evidenziato che «il videogioco in classe, attraverso il raggiungimento di un flow di tipo ambientale, favorisce un clima positivo per l'apprendimento e favorisce anche un benessere condiviso», come spiega Sarini, primo autore dell'articolo.

«Il valore positivo del videogioco, anche in ambito scolastico, passa per quello che in psicologia viene definito come lo stato di flow, un'esperienza gratificante di per sé, che porta ad un completo assorbimento e concentrazione, con ricadute positive sull'aspetto emotivo», aggiunge Sarini. Dopo avere approfondito in passato l'utilizzo dei videogiochi come strumento creativo in un percorso terapeutico con **Francesco Bocci**, psicoterapeuta adleriano e ideatore dell'approccio della Video Game Therapy, il ricercatore di **Milano-Bicocca** ha spostato il focus della sua ricerca nell'ambito scolastico, puntando a valutare come sessioni di videogame in classe possano portare ad un clima favorevole all'apprendimento per chi gioca, grazie anche al raggiungimento di uno stato di flow durante le partite. Due le scuole coinvolte: l'Istituto Spada di Sovere (Bergamo) con quattro classi seconde per un totale di 86 tra studentesse e studenti, più il Liceo Galileo Galilei e l'Istituto Sarrocchi a Siena, con tre classi, tutte terze, due del liceo ed una dell'istituto tecnico indirizzo Informatica, per un totale di 56 tra studentesse e studenti.

«Lo studio ha previsto la compilazione di alcuni questionari con delle scale di misura, il completamento di un esercizio in un tempo massimo, una sessione di gioco di 20 minuti, il completamento di un altro esercizio di difficoltà paragonabile al precedente, e la compilazione di un questionario finale», continua il ricercatore di **Milano-Bicocca**. Sono stati utilizzati videogame di tipo commerciale. Nello studio di Sovere, "**Sonic Dash**", un gioco d'azione e platform gratuito. Nello studio di Siena, oltre a "**Sonic Dash**" è stato usato anche un videogame di genere diverso, "**Life is Strange**", un'avventura narrativa nella quale una studentessa delle superiori scopre di avere la capacità di riavvolgere il tempo e di potere modificare le proprie scelte.

«In entrambi gli studi, pur non a discapito della qualità e della correttezza delle risposte, i tempi di risoluzione degli esercizi dopo la sessione di gioco diminuivano significativamente», osserva Sarini. A Sovere, se prima del gioco ai ragazzi servivano in media 48 secondi e 31 centesimi per completare un esercizio di aritmetica, dopo avere giocato occorrevano 27 secondi e 59 centesimi, con un calo di circa 21 secondi. A Siena, in media, i tempi per il completamento di un esercizio di letteratura si sono ridotti da 104 secondi e 47 centesimi a 87 secondi, con una differenza di 17 secondi e mezzo.

Altri dati sono stati raccolti durante il progetto di ricerca: ad esempio, nello studio di Sovere è stato investigato non solo lo stato di flow individuale, ma anche quello ambientale, che ha a che fare con lo svolgere individualmente la stessa attività condividendo lo stesso spazio, in questo caso l'aula. «Sono emersi pattern peculiari per ciascuna delle classi coinvolte, pur partendo da una omogeneità a livello di età, genere, peso ed altezza, medie voti in aritmetica e conoscenze pregresse del gioco», che saranno oggetto di future analisi. Un altro dato misurato, tramite apposito sensore, è stato l'emissione di anidride carbonica, con risultati significativamente differenti tra classe e classe.

Entrambi gli studi hanno anche indagato se videogiochi di genere diverso potessero evidenziare pattern più specifici rispetto al flow ambientale e alle emozioni provate e condivise collettivamente. «"Sonic Dash", che predilige una modalità più reattiva e competitiva rispetto al gioco più narrativo, tende a far diminuire significativamente la sincronia emozionale percepita, ovvero la capacità degli studenti coinvolti di provare le stesse emozioni nello stesso momento del videogame», precisa il ricercatore.

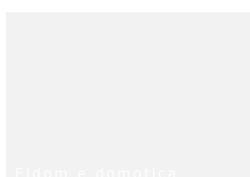
La conclusione dei due studi guarda in prospettiva. «Sulla base di queste osservazioni è possibile pensare, in futuro, che educatori ed insegnanti potranno modulare le esperienze di gioco per favorire stati compatibili con il tipo di esperienza

didattica che vogliono facilitare, momento per momento».

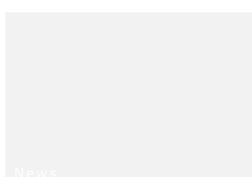
Previous article

Hisense annuncia l'arrivo della nuova Déco TV S5Q

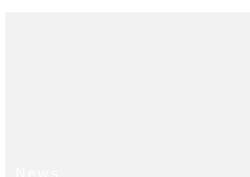
MORE FROM AUTHOR



Eldom e domotica
Liebherr: arriva il primo combinato da incasso in classe energetica A



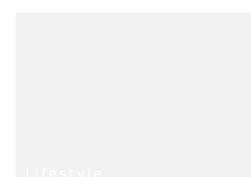
News
Epson a Didacta 2025 presenta nuove soluzioni per l'apprendimento



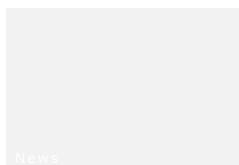
News
Toshiba annuncia la serie MG10-D di HDD classe Enterprise con capacità fino a 10 TB



News
Nasce 3ntr for Young



Lifestyle
Il 65% degli studenti italiani usa l'IA per fare i compiti



News
Nuove finestre fotovoltaiche "smart" per la green energy e le comunicazioni ottiche del futuro



Lifestyle
Si impara meglio dai supporti stampati anziché dagli schermi



Eldom e domotica
Bosch lancia le nuove asciugatrici in classe A+++ -10%



Automotive e trasporti
Funzionale, intelligente e dal look dinamico: la nuova Classe E Station-wagon



Automotive e trasporti
Da Mercedes la nuova Classe E



© 2024 Villaggio Tecnologico - Tutti i diritti sono riservati.

Villaggio Tecnologico è una testata giornalistica dedicata ai temi dell'innovazione tecnologica e della ricerca in ambito tecnico, industriale e scientifico, registrata presso il Registro della Stampa del Tribunale di Milano con n. 158 del 17.07.2019. Direttore responsabile: **Roberto Bonin**

Villaggio Tecnologico è un prodotto editoriale edito da **RBM Group Srls**
 Via Vistarino, 14 - 27010 Copiano (PV)
 P.IVA: 10479500968
 Iscrizione R.O.C. n. 32544

Villaggio Tecnologico fa parte del network **M.I.N.D.**

Il Nostro Network

Tech4Trade
Switch On
TecnoMedicina
InFormaTv
Radio Salus
Luoghi della Salute
Zampe Libere
InnovArte