

## **Bibliografia:**

### **Riferimenti teorici su gioco, didattica e motivazione:**

Albanese, O. et Al., Apprendimento e nuove strategie educative, Milano, Unicopoli, 2000

Arnold, A., I giochi dei bambini, Arnoldo Mondadori 1996.

Attisani, A. Problemi e prospettive di scuola attiva, Armando, Roma 1968.

Avedon, E. M., & Sutton-Smith, B. (Eds.). The Study of Games. New York: Wiley, 1966.

Bigiaretti M.L., Asino chi non gioca, Nuove Edizioni Romane, Roma, 1992.

Bondioli, A. , Il buffone e il re: il gioco del bambino e il sapere dell'adulto, Firenze, La Nuova Italia, 1989

Bruner, J., Child Talk. New York: Norton. 1983.

Bruner J., Acts of meaning, Cambridge (MA), Harvard University Press, 1990.

Bruner, J., Jolly, A., Sylva, K., Il gioco, Roma, Armando, 1981

Caillois, R., Les Jeux et les Hommes, 1967

Carotenuto R. - Staccioli G., Fate il vostro gioco, idee e analisi di giochi di regole, IRRSAE/Ministero della Pubblica Istruzione, Firenze, 1997.

Carroll, James L. & Carolin, Paul M., "Relationship between Game Playing and Personality", in: Psychological Reports, 1989, 64, 705-706.

Christopher, Elizabeth M. Inside Australian Teenage Fiction: Games, Simulations, and Role-Plays, Heinemann, 1992.

Conti E. - Staccioli G., Di gioco in gioco, IRRSAE/Ministero della Pubblica Istruzione, Firenze, 1997.

Deci, E. L., & Ryan, R. M., *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Plenum, 1985.

De Bono, Il pensiero laterale, BUR, 1996.

Duke, Richard D., Game-Generating-Games : A Trilogy of Games for Community and Classroom, Sage Publications, 1979.

Fink, E. , Il gioco come simbolo del mondo, Firenze, Hopefulmonster, 1991.

Farnè, R. (a cura) Le case dei giochi. Ludoteca, Ludobus e processi formativi, Milano, Guerini, 1999.

Frabboni, F. et Al, Gicattoli e giochi didattici, Firenze, Le Monnier, 1977.

Goldstein, J., Toys, Play and Child Development. New York: Cambridge University Press, 1994.

Grazzini Hoffmann C. Staccioli G., Dentro il gioco, La Nuova Italia, Firenze, 1984. Huizinga, J., Homo ludens, Torino, Einaudi, 1972

- Jones, Ken, *Interactive Learning Events: A Guide for Facilitators*, Nichols Publishing Company, 1988.
- Maehr, M. L., & Midgley, C. (1991). Enhancing student motivation: A schoolwide approach. *Educational Psychologist*, 26, 399-428.
- Macchietti S., *Giocare nella scuola, il gioco nella scuola materna*, IRRSAE/Ministero della Pubblica Istruzione, Firenze, 1997.
- Marchiori A. e Draghi B., "Giochi per parlare", Molfetta (Bari), 1999.
- McCombs, B. L. (1991). Motivation and lifelong learning. *Educational Psychologist*, 26(2), 117-127.
- McCombs, B. L. (1991). Overview: Where have we been and where are we going in understanding human motivation? *Journal of Experimental Education*, 60(1), 5-14. Special Issue on "Unraveling motivation: New perspectives from research and practice."
- McCombs, B. L. (1993). Learner-centered psychological principles for enhancing education: Applications in school settings. In L. A. Penner, G. M. Batsche, H. M. Knoff, & D. L. Nelson (Eds.). *The challenges in mathematics and science education: Psychology's response* (pp. 287-313). Washington, DC: American Psychological Association.
- McCombs, B. L. (1994). Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance. In H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.). *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- McCombs, B. L., Swartz, D., Wlodkowski, R., Whisler, J. S., & Stiller, J. (in press). *The learner-centered school and classroom*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Mills, R. C. (1991). A new understanding of self: The role of affect, state of mind, self-understanding, and intrinsic motivation. *Journal of Experimental Education*, 60(1), 67-81.
- Ridley, D. S. (1991). Reflective self-awareness: A basic motivational process. *Journal of Experimental Education*, 60(1), 31-48.
- Newton, Brad , *Improvisation: Serious Fun for the Classroom A.K.A. the Urge to Diverge*, Great Potential Pr., Inc., 1996
- Oldfather, P. (1992, December). *Epistemological empowerment: A constructivist concept of motivation for literacy learning*. Paper presented at the National Reading Conference, Athens, GA.
- Oldfather, P. (1991, April). *When the bird and the book disagree, always believe the bird: Children's perspectives of their impulse to learn*. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association, Chicago.
- Pedicini, T., *Il labirinto del mondo, La filosofia del gioco di Eugen Fink*, Milano, Guerini e Associati, 1997.
- Piaget, J., *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton, 1951.
- Piaget, J., *Psicologia e Pedagogia*, Torino, Loescher, 1970.
- Piaget, J., *Dove va l'educazione*, Roma, Armando, 1974.
- Sanoff, Henry, *Design Games: Playing for Keeps With Personal and Environmental Design Decisions*, William Kaufmann, 1979.
- Staccioli G.- Signorini S., *Ludi linguistici, proposte di giochi con la lingua per piccoli e grandi giocatori*, Il Capitello, Torino 1996.
- Vygotskij, L.S., *Il gioco e la sua funzione nello sviluppo fisico del bambino*, "Riforma della Scuola", 7, pp.41-50, 1979

Winnicott, D. W., *Gioco e realtà*, Roma, Armando, 1974.

### **Sulla storia del gioco:**

Carlà F., *Space Invaders. La vera storia dei videogames*, Castelveccchi, Roma 1996.

Grunfeld, F. V., *Giochi del mondo*, Roma, UNICEF, 1983

Lucchini, E., *Giocattoli e bambini dall'antichità al 2000*, Lanciano, Rocco Caraba, 2003.

Schick, Lawrence, "Heroic Worlds: A History and Guide to Role-Playing Games", Prometheus Books, Buffalo, N.Y., 1991.

Wikipedia, al Sito Web "<http://it.wikipedia.org/wiki/LEGO>"

Wulffson, D., Keller, L., *Toys! Amazing stories behind some Great Inventions*, Henry Holt & Company, 2000

### **Sulle bambole:**

Gicca Palli, F., *La bambola. Storia di un simbolo dall'idolo al balocco*, Convivio-Nerbini, Firenze, 1990

Indrio, I., Silvestrini, E. (a cura di), *Bambole. tradizioni, costumi, cultura dei popoli*, La linea, Roma, 1984.

Silvestrini E., Simoni, E. (a cura di), *La cultura della bambola*, La ricerca folklorica, 16 ottobre 1987, Grafo, Brescia.

### **Su Giochi di ruolo e giochi di narrazione:**

Blackmon, W. D., "Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult", in: *American Journal of Psychotherapy*, Vol. 48, No. 4, Fall 1994, 624-632.

Butterfield, John, Parker, Philip & Honigmann, David, "What is Dungeons and Dragons?", Harmondsworth 1982-1984, Puffin Books.

Fine, Gary Alan, "Shared Fantasy - Role-Playing Games as Social Worlds", University of Chicago Press, Chicago/London 1983.

Fine, Gary Alan, "Humorous Interaction and the Social Construction of Meaning: Making Sense in a Jocular Vein", in: *Studies in Symbolic Interaction*, 1984, Vol. 5, 83-101.

Gagnon, John H., "Book Review: Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*", in:

Simulation & Games, Vol. 17, No. 1, March 1986, 131-133.

Ladousse, Gillian Porter , Role Play (Resource Books for Teachers), Oxford University Press, 1987.

Livingstone, C., Role Play in Language Learning, Longman Group United Kingdom, 1983.

Scarpellini, A., "Vivere in mondi alternativi della letteratura attraverso il gioco di ruolo. Didattica e motivazione in un laboratorio interattivo sperimentale", in "Annuario Scolastico della Scuola Superiore di San Marino - 2001/2002, San Marino, Arti grafiche Della Balda, 2002.

Scarpellini, A., "Vivere (ancora) in mondi alternativi della letteratura attraverso il gioco di ruolo. Il rapporto con la comunicazione", in "Annuario Scolastico della Scuola Superiore di San Marino - 2002/2003, San Marino, Arti grafiche Della Balda, 2003.

Van Ments, Morry, The Effective Use of Role-Play: A Handbook for Teachers and Trainers, Nichols Publishing Company, 1983.

Zayas, Luis H. & Lewis, Bradford H., "Fantasy-Role-Playing for Mutual Aid in Children's Groups: A Case Illustration", in: Social Work with Groups, Vol. 9 (1), Spring 1986, 53-66.

### **Sui Giochi teatrali:**

Barker, Clive, Theatre Games: A New Approach to Drama Training, Methuen Drama, 1988.

Boal, Augusto e Jackson, Adrian, Games for Actors and Non-Actors, Routledge, 1992.

Cassady, Marsh Gary, Acting Games: Improvisations and Exercises: A Textbook of Theatre Games and Improvisations, 1993.

Duffy Hery, Nancy, Drama That Delivers : Real-Life Problems, Students' Solutions, Teacher Ideas Pr, 1996.

Izzo, Gary, Acting Interactive Theatre : A Handbook, Heinemann, 1998.

Sawyer, R. Keith , Pretend Play As Improvisation: Conversation in the Preschool Classroom, Lawrence Erlbaum Assoc, 1996.

Spolin Viola, Theater Games for the Classroom: A Teacher's Handbook, Northwestern University Press, 1986.

Wirth, Jeff, Interactive Acting: Acting, Improvisation, and Interacting for Audience Participatory Theatre, Fall Creek Pr., 1994.

### **Sulle simulazioni:**

Boocock, Sarane S., Simulation Games in Learning, Sage Publications, 1978.

Cecchini, A., et Al., I giochi di simulazione nella scuola, Bologna, Zanichelli, 1987

Cookall David, Simulation-Gaming in Education and Training: Proceedings, Butterworth-Heinemann, 1988.

Ellington , Henry , Games and Simulations in Science Education, Nichols Publishing Company, 1980.

ISFOL, Simulazione come metodologia: il gioco Pluto, Milano, Franco Angeli, 1989.

Jones, Ken, Simulations in Language Teaching, Cambridge University Press, 1983.

Quitman, Lynn, Taking Action: Writing, Reading, Speaking, and Listening Through Simulation-Games, Prentice Hall College Div, 1975.

Zuckerman, David W. ,The Guide to Simulation Games for Education and Training, Information Resources, 1970.

### **Sulle nuove tecnologie e sui videogiochi:**

Antinucci F., Computer per un figlio. Giocare, apprendere, creare, Laterza, Roma - Bari, 1999.

Antinucci F., La scuola si è rotta. Nuovi modi di apprendere tra libri e computer, Laterza, Roma - Bari, 2001.

Carroll, J.M. e Rosson, M.B., Paradox of active user, in Carroll, J.M. , Interfacing thoughts, cognitive aspects of HCI, Cambridge MA, 1987

Castoldi, M., Software per l'apprendimento. Come e perché scegliere e utilizzare prodotti multimediali nella scuola, Franco Angeli, 2002

Garassini S., Romano G., Digital Kids. Guida ai migliori siti Web, cdrom e videogiochi per bambini e ragazzi, Milano, Raffaello Cortina editore, 2001

Gasperetti, M., Computer e scuola, Milano, Apogeo, 1998

Kafai, Y. B., Minds in play: Computer game design as a context for children's learning. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 1995.

Kafai, Y. B. (1998b). Play and technology: Revised realities and potential perspectives. In D. P. Fromberg, & D. Bergen, (Eds.), Play from birth to twelve: Contexts, perspectives, and meanings (pp. 93-99). New York: Garland Publishing.

Klopfer, E., Squire, K., Games-to-teach: an MIT Workshop, Seattle, International Conference of the Learning Sciences, 2002

Malone, T. W. (1981). What makes computer games fun? BYTE, December, 258-277.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.). Aptitude, Learning and Instruction. Volume 3: Conative and Affective Process Analyses (pp. 223-253). Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Maragliano, M., Nuovo manuale di didattica multimediale, Bari, Laterza, 2000.

Papert, S., The Children's Machine. New York: Basic Books, 1993.

Pecchinenda G., Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell'«homo game», Laterza, Roma - Bari, 2003.

Provenzo, E. F. Video Kids: Making Sense of Nintendo. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1991.

Squire, K., Game on: exploring the potential of computer games in learning, Edimburg, 2002.

Squire, K., Jenkins, H., Computer and Videogames in Instructional Technologies, Dallas, Association of Educational Communication Technologies, 2002.

Tanoni I., Videogiocando s'impara. Dal divertimento puro all'insegnamento-apprendimento, Centro Studi Erickson, Trento, 2003.