

Le attività ludiche coinvolgono il mondo delle narrazioni, l'analisi dei documenti e il rapporto tra passato e presente nella dimensione dell'educazione alla cittadinanza (in prospettiva storica e/o di Media and Information Literacy). Complessivamente infatti il gioco offre alcuni elementi di specifico interesse per la storia: la sua natura di contesto delimitato e regolato, ma aperto alle scelte dei giocatori, garantisce infatti un legame di fondo con la realtà umana e un'esperienza interattiva e immersiva, aiutando spesso a recuperare la soggettività dei protagonisti. Il gioco consente quindi di vedere gli eventi del passato dalle molteplici prospettive dei diversi soggetti in campo; offre la possibilità di mettersi, in modo controllato, anche nella parte dei "cattivi"; soprattutto permette di sperimentare dinamiche possibili ma non realizzate. Ed essendoci fondamentalmente dei vincoli di contesto, i giocatori riescono a comprendere le dinamiche della storia e a capire meglio il passato.