

MICHELE SARDO

Ciclo di afferenza: XXXVIII

## PRODOTTI SCIENTIFICI

### CONTRIBUTI IN RIVISTA:

- 1) Ugolini, F. C., Fallucchi, F., **Sardo, M.**, & Morreale, D. (2025). Generative Artificial Intelligence and Videogame Analysis for Game-Based Learning: A Comparison between Automated Assessment and Expert Evaluation. *Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching*, 5(4). <https://www.inclusiveteaching.it/index.php/inclusiveteaching/article/view/450>
- 2) **Sardo, M.**, Morreale, D., & Ugolini, F. C. (2025). Directivity and Modifiability in video-game environments for learning. Two paradigmatic cases compared. *Journal of Inclusive Methodology and Technology in Learning and Teaching*, 4(3). <https://www.inclusiveteaching.it/index.php/inclusiveteaching/article/view/236>
- 3) **Sardo, M.**, & Thibault, M. (2024). "I like everything about it" - Perceived educational value of a digital gaming experience with Assassin's Creed Odyssey: Discovery Tour. *Italian Journal of Educational Technology*, 32(3), 67-87. <https://doi.org/10.17471/2499-4324/1399>
- 4) **Sardo, M.** (2023). Gamification: design models, academic achievement and pedagogical value. A second order analysis of evidence. *Form@re - Open Journal Per La Formazione in Rete*, 23(2), 176-188. <https://doi.org/10.36253/form-14518>

### CONTRIBUTI IN VOLUME:

- 1) Ugolini, F. C., Fallucchi, F., **Sardo, M.**, & Morreale, D. (2025). Generative Artificial Intelligence and Videogame Analysis for Game-Based Learning: A Comparison between Automated Assessment and Expert Evaluation. In P. Mulè, & P. A. Di Tore (a cura di), *Convegno SIREM 2025 IBRIDAZIONI FECONDE Saperi, pratiche, territori, rete. Book Of Abstracts* (pp. 313-316). Roma: Edizioni Universitarie Romane. <https://sirem.org/wp-content/uploads/2025/09/Ibridazioni-feconde-Saperi-p-ITA-1.0.pdf>
- 2) **Sardo, M.** (2025). Ludo ergo disco: Gameful strategies in formal educational contexts. In G. Benvenuto, E. Gulbay, A. La Marca, G. Moretti, A. Morini (a cura di), *La ricerca educativa e didattica nelle scuole di dottorato in Italia* (pp. 257-266). Lecce: Pensa MultiMedia. <https://www.pensamultimedia.it/libro/9791255683063>
- 3) **Sardo, M.**, & Thibault, M. (2024). An educational leap of faith: Exploring the connections between instructional architectures and digital game spaces. In P. DSouza, M. Bujić, N. Xi, & J. Hamari (Eds.), *Proceedings of the 8th International GamiFIN Conference* (pp. 68-78). (Ceur Workshop proceedings; Vol. 3669). CEUR Workshop Proceedings. <https://ceur-ws.org/Vol-3669/paper7.pdf>
- 4) **Sardo M.**, Kakavas, P., Morreale D., & Ugolini F.C. (2023). Ambienti ludici digitali per il coding per alunni di scuola primaria. Un'analisi sistematica. In *Convegno SIREM 2023 "New literacies - Nuovi linguaggi, nuove competenze" 30 agosto-1 settembre 2023. Book of Abstracts* (pp. 35-38). Brescia: Editrice Morcelliana. [https://sirem.org/wp-content/uploads/2023/08/SIREM\\_New-literacies-Book-of-Abstracts.pdf](https://sirem.org/wp-content/uploads/2023/08/SIREM_New-literacies-Book-of-Abstracts.pdf)

5) **Sardo M.**, Kakavas, P., Morreale D., & Ugolini F.C. (2023). Game-Based Learning e sviluppo del Pensiero Computazionale nella scuola primaria e dell'infanzia. Un'analisi sistematica degli ambienti videoludici, *in pubblicazione*.

#### INTERVENTI IN EVENTO SCIENTIFICO

##### INTERVENTI SCIENTIFICI IN CONGRESSO:

1) **Sardo M.** “Generative Artificial Intelligence and Videogame Analysis for Game-Based Learning: A Comparison between Automated Assessment and Expert Evaluation”. (Relatore) *Convegno SIREM 2025* dal titolo “IBRIDAZIONI FECONDE. SAPERI, PRATICHE, TERRITORI, RETI”. 21 Novembre 2025, Università degli Studi di Catania (Catania).

2) **Sardo M.** “Insegnamento storico-culturale attraverso ambienti videoludici educativi: Applicazione di un framework teorico a due casi paradigmatici”. (Relatore) *Convegno nazionale “Il videogioco in Italia. Archeologia del presente: il videogioco tra passato e futuro” (III Edizione)*. 17 Maggio 2024. Università degli Studi di Salerno (Fisciano).

3) **Sardo M.** conference paper (Relatore) *8th International GamiFIN Conference 2024*, 2 Aprile 2024, Ruka (Finlandia).

4) **Sardo M.** Doctoral Consortium della conferenza *Academic Mindtrek* (Poster) 3 Ottobre 2023, Tampere (Finlandia).

5) **Sardo M.** “Ambienti ludici digitali per il coding per alunni di scuola primaria. Un'analisi sistematica”. *Convegno SIREM 2023 “New literacies - Nuovi linguaggi, nuove competenze”*. 30 agosto – 1 settembre 2023, Università Pontificia Salesiana (Roma).

##### INTERVENTI SCIENTIFICI IN SEMINARIO:

1) **Sardo M.** “Strategie gameful in contesti educativi formali: verso la creazione di linee-guida per gli insegnanti.” *XVIII Seminario SIRD* sulle ricerche di dottorato (LA RICERCA NELLE SCUOLE DI DOTTORATO IN ITALIA. DOTTORANDI, DOTTORI E DOCENTI A CONFRONTO). 9 Luglio 2024. Università degli Studi Roma Tre (Roma).

#### ATTIVITA' DI TERZA MISSIONE

1) **Sardo M.** Presentazione orale (esperienza dottorale) per *Open Day Dottorati di Ricerca Unimarconi*, Università Degli Studi Guglielmo Marconi, 23 Luglio 2025, Incontro online.