

**Idee Inclusive per la progettazione dei videogiochi in un corso di lingua**

Linee Guida per l'Inclusione utili a costruire un videogioco

# **Come possono i videogiochi aiutare gli studenti con DSA?**

## **Introduzione**

I **videogiochi** sono associati a miti e stereotipi negativi quando essi, effettivamente, **portano molti benefici ai giocatori**. E possono essere di ancora maggior beneficio per gli studenti con **Disturbi Specifici dell'Apprendimento** (d'ora in avanti **DSA**), i quali potrebbero:

- avere una bassa autostima,
- essere depressi,
- essere immotivati.

Grazie ai loro aspetti intrinseci coinvolgenti e motivazionali, i videogiochi possono rappresentare un potente elemento aggiuntivo alle lezioni di lingua.

# I benefici portati dai giochi

## Motivazione e coinvolgimento

Il vantaggio principale che viene subito in mente è che i **videogiochi possono aiutare gli studenti ad entusiasarsi costruendo al tempo stesso la loro autostima.**

I videogiochi possono essere molto **coinvolgenti e motivanti**: di solito includono un **sistema di ricompensa** (trofei, livelli, oggetti, etc.), che li rende particolarmente adatti all'apprendimento.

Il coinvolgimento e la motivazione dei videogiochi deriva anche dal fatto che essi forniscono un **sicuro ambiente di divertimento**, in cui gli studenti si sentono più a proprio agio nello sperimentare e non hanno paura di commettere errori.

## Attenzione maggiore

**I videogiochi possono aiutare a catturare l'attenzione degli studenti**, non solo perché sono accattivanti e divertenti e li incoraggiano a concentrarsi sul gioco, ma **possono anche allenare il loro tempo di concentrazione.** La ricerca indica che i videogiochi possono assistere gli studenti che vivono problemi di attenzione: uno studio, ad esempio, mostra che giocare con un gioco d'azione per un certo periodo di tempo può drasticamente migliorare le abilità di lettura dei bambini con dislessia (Franceschini, et al, 2013).

## Memorizzazione

I videogiochi possono aiutare gli studenti ad affrontare i punti critici di una disciplina scolastica attraverso la **partecipazione attiva**; questo incoraggia **una memorizzazione più profonda**, in quanto assicura che essi vadano al di là della memorizzazione meccanica. Inoltre, la meccanica del videogioco può promuovere la ripetizione di aspetti più difficili.

## Pianificazione e gestione del tempo

Molte apps di produttività offrono coinvolgenti strumenti di pianificazione e gestione del tempo adottando meccaniche di gioco. Avere una lista di cose da fare con un **sistema di ricompensa** (livelli, trofei, badges etc.), ad esempio, può aiutare la motivazione.

Puoi dare un'occhiata al nostro foglio di lavoro "Piattaforme ludiche per la pianificazione e l'apprendimento linguistico".

## Sviluppo di competenze chiave

I videogiochi possono aiutare a sviluppare diverse competenze chiave afferenti alla vita quotidiana. Dato che comunemente includono, ad esempio, qualche tipo di puzzle, essi sono molto efficaci nell'aiutare i giocatori a sviluppare **abilità di problem-solving**. Inoltre, essendo visivamente molto stimolanti, i videogiochi possono anche **allenare le abilità visive**. Infine, coloro che hanno un'idea parziale dei videogiochi possono essere sorpresi nell'apprendere che essi possono sviluppare le **abilità sociali**: spesso i giocatori interagiscono e devono collaborare per vincere.

## Scegliere un gioco

Anche se i videogiochi offrono molti benefici, **l'insegnante deve scegliere attentamente quale** includere nella sessione di apprendimento. Mentre **si potrebbero incoraggiare gli studenti a giocare con i videogiochi a casa** se si pensa che potrebbero trarne vantaggio, **il contenuto di un gioco da usare in classe deve essere coerente con l'argomento della lezione**.

Inoltre, **alcuni giochi possono adattarsi meglio di altri ad un preciso caso ed essere, quindi, più inclusivi**: ad esempio, possono implicare una manipolazione fisica più difficile, non dare abbastanza tempo per completare gli obiettivi del gioco, o non offrire opzioni di accessibilità adeguate.

## Conclusione

Si parla spesso in modo negativo dei videogiochi, anche se possono apportare **tanti benefici a livello cognitivo e sono un valido strumento di apprendimento**. Incoraggiando la motivazione ed il coinvolgimento, essi possono aiutare anche l'attenzione e la memorizzazione, il che li rende **ancora più adeguati agli studenti con DSA**. Essi possono anche allenare delle abilità chiave come il problem-solving e le abilità visive e sociali.

# Risorse e riferimenti

- <https://www.gaming4skills.eu>
- Zirawaga, V. S., Olusanya, A. I., & Maduku, T. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 8(15), 55–64.
- <https://logopsycom.com/gaming-4-skills-video-games-for-dys-students-to-enhance-cognitive-skills/>
- [https://www.afjv.com/news/10392\\_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm](https://www.afjv.com/news/10392_etude-les-francais-et-le-jeu-video-en-2020.htm)
- Grey, P. (2015, February 20). *Cognitive Benefits of Playing Video Games*. Psychology Today. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/freedom-learn/201502/cognitive-benefits-playing-video-games>
- Kennedy, S. (2018, July 16). *LANGUAGE LEARNING WITH VIDEO GAMES: HOW TO MAKE GAMES AN EFFECTIVE LEARNING TOOL*. Eurolinguiste. <http://eurolinguiste.com/language-learning-with-video-games-how-to-make-games-an-effective-learning-tool/>
- Franceschini, S., Gori, S., Ruffino, M., Viola, S., Molteni, M., & Facchetti, A. (2013). Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. *Current Biology*, 23(6), 462–466. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2013.01.044>
- Durkin, K., Boyle, J., Hunter, S., & Conti-Ramsden, G. (2013). Video Games for Children and Adolescents With Special Educational Needs. *Zeitschrift Für Psychologie*, 221(2), 79–89. <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000138>
- Video games ‘help reading in children with dyslexia’. (2013, February 28). *BBC News*. <https://www.bbc.com/news/health-21619592>



## Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente i punti di vista dell'autore e la Commissione non può essere considerata responsabile per nessun uso che possa essere fatto delle informazioni ivi contenute.

**Codice del Progetto:** 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Questo lavoro ha la licenza Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

**Maggiori informazioni su D-ESL:** <https://www.d-esl.eu>