



**Adattamento del contenuto di apprendimento per  
studenti DSA**

**Alcuni esempi di ciò che esiste**

## **Esempi di giochi esistenti per studenti con DSA**

### **Introduzione**

Sarebbe bellissimo poter fornire una lunga lista con esempi di videogiochi sviluppati per l'insegnamento dell'Inglese come lingua straniera e specificamente adattati per alunni con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), ma il dato di fatto è che tali **esempi non sono facili da trovare**. Ed è ancora più difficile trovare giochi coinvolgenti per adolescenti, dato che la maggior parte dei giochi educativi è sviluppata per bambini. Ciononostante esistono molte opzioni e noi abbiamo preparato una lista di alcune delle attività che possono essere provate con gli studenti.

# Esempi di strumenti esistenti

## Videogiochi

### Giochi D-ESL

Uno dei nostri scopi nel D-ESL è colmare il bisogno di giochi inclusivi per l'ESL (ndt: **insegnamento della lingua Inglese come seconda lingua**). Quando il nostro progetto sarà in fase avanzata, **saranno disponibili ben 36 videogiochi pedagogici**. Assicurati di dare un'occhiata alla nostra pagina di risorse per verificare se siano già disponibili nel momento in cui stai leggendo, potresti essere fortunato: <http://d-esl.eu/en/resources/>

### Wordshark

Wordshark è un'opzione a pagamento per le scuole sviluppata nel Regno Unito per il *reading* e lo *spelling*; offre soluzioni basate su giochi, pubblicizzate come particolarmente efficaci per alunni con DSA, inclusa la dislessia. <https://www.wordshark.co.uk/>

### Knoword

Knoword è una piattaforma online per l'apprendimento ludicizzato per esercitarsi nel lessico; può offrire spunti divertenti per un'attività in classe o per un compito. Gli insegnanti possono creare un account e dei contenuti propri per ciascuna classe: <https://playknoword.com/>

## Giochi da tavolo e Carte da gioco

### “Word Witt”

Si tratta di carte da gioco commerciali per rinforzare la **consapevolezza fonetica**: <https://www.dyslexiagames.com>

## Articulate

Un altro gioco da tavolo commerciale, pubblicizzato come gioco di indovinelli: i giocatori devono **descrivere una parola** senza dirla ed altri giocatori devono **indovinare la parola entro 30 secondi**. Questo tipo di gioco può coinvolgere più di 20 giocatori, quindi può essere adattato alla classe e può anche essere una buona attività per riempire il tempo.

## Balderdash

Un altro gioco da tavolo commerciale, a cui si può facilmente giocare con un dizionario e dei pezzi di carta. I giocatori sono messi di fronte ad una parola, che può essere di fantasia ed un po' difficile, e devono **indovinarla o creare per essa una definizione**. Può essere un'attività da fare in piccoli gruppi, dato che allena il lessico e consente agli studenti di esprimere la loro creatività usando la lingua inglese.

Per saperne di più del gioco: <https://en.wikipedia.org/wiki/Balderdash>

## Raccolte di giochi

### Dyslexia Games

Dyslexia Games vende pacchetti di giochi in forma di libretti per studenti dislessici dai 5 anni in su: <https://www.dyslexiagames.com/>

### La famiglia dei Database sotto forma di gioco

Se vuoi integrare un videogioco più tradizionale, questa fornisce delle buone risorse non focalizzate specificamente sui DSA, ma include **abilità, età, punteggi di accessibilità, rappresentazioni inclusive** e descrizioni dettagliate di giochi per identificare se un determinato gioco sia adatto ai tuoi studenti: <https://www.taminggaming.com>

### Altre liste di giochi

Puoi trovare online altre liste di giochi che potrebbero essere adatte ai bisogni dei tuoi studenti con DSA, ad esempio:

- <https://www.speedreadinglounge.com/dyslexia-games>
- <http://dyslexiahelp.umich.edu/tools/fun-games-for-dyslexics>

## Altre attività di apprendimento basate sui giochi

Apprendere divertendosi è l'idea di base dell'approccio fondato sui videogiochi. Con un po' di creatività, ci sono molte altre attività che potresti portare in classe oltre a quelle elencate. Se pensi di operare in un ambiente sicuro e che i tuoi studenti siano a proprio agio con i pari, potresti anche usare una app di karaoke per esercitare la pronuncia, se ai tuoi studenti piacesse l'idea.

## Conclusione

Le risorse fornite qui sopra costituiscono solo degli esempi, ma puoi trovare altri giochi, o raccolte di giochi, che possono soddisfare i tuoi bisogni e quelli dei tuoi studenti. Vorremmo anche incoraggiarti a sviluppare un tuo proprio videogioco. Dai un'occhiata alla nostra pagina di risorse, potresti trovare ciò di cui hai bisogno per iniziare.

## Risorse e riferimenti

- <http://dyslexiahelp.umich.edu/tools/fun-games-for-dyslexics>
- <https://numberdyslexia.com/10-cool-board-games-for-kids-with-dyslexia/>
- <https://www.speedreadinglounge.com/dyslexia-games>
- <https://www.wordshark.co.uk>
- <https://playknoword.com/>
- <https://www.taminggaming.com>



### 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>