



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

Alcuni esempi di ciò che esiste

Piattaforme ludiche per la pianificazione e l'apprendimento linguistico

Introduzione

Se c'è una cosa particolarmente affascinante dei **videogiochi**, è che possono essere **molto coinvolgenti** e, anche se richiedono un certo grado di **concentrazione** e **dedizione**, si può essere incoraggiati a **giocare per lunghi periodi di tempo**. Fortunatamente, le tecniche che hanno dimostrato di funzionare bene nei **giochi possono essere adattate ad altri strumenti per renderli più coinvolgenti**. Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (d'ora in avanti DSA) hanno spesso difficoltà attentive e possono incontrare problemi nella pianificazione e nell'organizzazione del loro lavoro. **La pianificazione ludicizzata e le piattaforme di apprendimento** possono essere particolarmente adatte ad essi.

Esempi di strumenti esistenti

Pianificazione, liste di cose da fare e piattaforme di produttività

Habitica

Habitica è una piattaforma per la **produttività e la costruzione di abitudini** che abbraccia il concetto della ludicizzazione ad ampio raggio. L'applicazione non si limita a trasformare in gioco alcuni aspetti dei suoi strumenti, ma offre un'**esperienza di gioco completa, ispirata ai Giochi di Ruolo (RPGs)**. E' costruita su un sistema di ricompense (oggetti, punti esperienza, livelli) e sfide (ricerche, boss ...), tutto concentrato sul raggiungimento degli scopi nella vita reale. L'idea è divertirsi raggiungendo gli obiettivi.

Strumenti utili includono:

- un **allenatore di abitudini** che aiuta l'utente a sviluppare abitudini quotidiane o settimanali
- una **lista delle cose da fare** per raggiungere obiettivi
- un **sistema di "corporazioni"** con **chat e risorse su argomenti specifici**. Una delle corporazioni, seppur modesta al momento, è ad esempio "l'Universo dei neurodiversi", in cui le persone neurodiverse sono incoraggiate a condividere i loro successi e le risorse utili.

Puoi scoprire Habitica qui: <https://habitica.com/>

Todoist

Todoist è una **app organizzativa più tradizionale**. E' assolutamente **sobria** e non si percepisce come un gioco, ma integra **aspetti ludici** per aiutare gli utenti a raggiungere i loro obiettivi: completando i compiti, gli utenti ricevono i "punti karma" e possono usarne un certo numero ogni giorno per alcuni scopi che vogliono raggiungere.

Strumenti utili includono:

- una **lista di cose da fare**, che fornisce punti karma quando il compito viene completato

- una **visione dei compiti** da raggiungere **nel tempo**
- una **organizzazione “per progetti”**, che gli utenti possono usare per raggruppare i loro compiti intorno ad un progetto (o ad una classe, nel contesto scolastico).

Puoi scoprire Todoist qui: <https://todoist.com>

Asana

Asana è un'altra famosa piattaforma di produttività; come Todoist, non è completamente trasformata in gioco, ma **integra delle caratteristiche ludicizzate**. Asana offre una varietà di strumenti, ma molte opzioni sono purtroppo disponibili solo nella versione a pagamento che include, ad esempio, una barra dei progressi verso l'obiettivo. Come Todoist, Asana è organizzata per “progetti”, ma diversamente dalle piattaforme prima menzionate, completare compiti non dà punti, bensì animazioni che compaiono sullo schermo come ricompensa (ad esempio, un unicorno).

Puoi scoprire Asana qui: <https://asana.com>

Super-Productivity app

Un aspetto interessante di questa app è che include un **timer Pomodoro**, oltre alla tradizionale lista di cose da fare: significa che ogni 25 minuti gli utenti sono incoraggiati a ricompensare se stessi con una breve pausa.

Il **tempo dedicato a ciascuna attività può essere monitorato**, così che gli studenti possono prendere coscienza del tempo di cui hanno bisogno per certi compiti.

Quando tutte le azioni del giorno sono state compiute, l'app mostra fuochi d'artificio e si congratula con l'utente. Un riassunto dei risultati del giorno viene ugualmente mostrato.

Puoi scoprire Super-Productivity qui: <https://super-productivity.com/>

Piattaforme per l'apprendimento linguistico sotto forma di gioco: la tecnica delle schede di memorizzazione

La **tecnica delle schede di memorizzazione** è un **metodo di studio che può facilitare il processo di memorizzazione**. Il concetto è descritto nel nostro foglio di lavoro “Come migliorare efficacemente la memorizzazione negli studenti con DSA”.

Alcune app linguistiche come [Duolingo](#) e [Memrise](#) usano questa tecnica per aiutare gli utenti a studiare il lessico di una lingua. Esse vanno però oltre il concetto delle schede di memorizzazione aggiungendo divertenti elementi di gioco: gli utenti possono ricevere punti esperienza e quando ottengono dei successi alcune animazioni vengono mostrate sullo schermo.

[Flashmind](#) è un'altra piattaforma che usa schede di memorizzazione ed offre una varietà di lezioni che può valere la pena esplorare.

Conclusione

In questo momento i giochi sono presenti ovunque. I meccanismi che hanno determinato il successo dei videogiochi possono essere adattati ad altri strumenti al fine di renderli più attraenti e coinvolgenti. Ciò significa che gli studenti che ne hanno bisogno possono trovare opzioni di grande attrattività per gli strumenti a loro utili che in passato erano piuttosto monotoni.

Risorse

- <https://habitica.com>
- <https://todoist.com/>
- LifeRPG :
https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jayvant.liferpgmissions&hl=en_US&gl=US
- LifeUp: Gamification To-Do & Tasks List | HabitRPG
https://play.google.com/store/apps/details?id=net.sarasarasa.lifeup&hl=en_US&gl=US
- <https://app.asana.com>
- <https://super-productivity.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>