



# **Coinvolgimento come chiave di successo per l'apprendimento dell'inglese**



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

# Contenuti

|                                                                                                                                        |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Acronimi.....                                                                                                                          | 2         |
| <b>Introduzione.....</b>                                                                                                               | <b>3</b>  |
| <b>SEZIONE 1 Sfide nell’acquisizione di una seconda lingua.....</b>                                                                    | <b>6</b>  |
| 1.1. Quali sono le sfide che la maggior parte degli studenti affronta quando studia l’inglese? .....                                   | 6         |
| 1.2. Le sfide dell’apprendimento linguistico negli studenti con DSA .....                                                              | 22        |
| <b>SEZIONE 2 Come possono gli insegnanti superare queste sfide all’interno della classe? .....</b>                                     | <b>26</b> |
| 2.1. Il coinvolgimento e la motivazione come fattori chiave dell’acquisizione di una lingua per tutti i discenti .....                 | 26        |
| 2.2. Come supportare il coinvolgimento degli studenti in un ambiente digitale per potenziare l’apprendimento linguistico .....         | 32        |
| <b>SEZIONE 3 Il gioco, uno strumento per il coinvolgimento degli studenti nelle lezioni di inglese .....</b>                           | <b>37</b> |
| 3.1. Gioco e apprendimento attraverso il gioco (GBL): elementi chiave per favorire il coinvolgimento .....                             | 37        |
| 3.2. Favorire l’apprendimento con i giochi digitali: il potere della motivazione e del coinvolgimento dell’apprendimento ludico .....  | 48        |
| 3.3. Organizza, premi “play” ed inizia il gioco! .....                                                                                 | 50        |
| <b>SEZIONE 4 Clicca e raccogli i benefici!.....</b>                                                                                    | <b>54</b> |
| 4.1. I benefici del GBL per gli studenti di lingua all’interno della classe.....                                                       | 54        |
| 4.2. I benefici della ludicizzazione (gamification) e del GBL per gli studenti di lingua inglese al di fuori del contesto classe. .... | 58        |
| <b>Conclusione.....</b>                                                                                                                | <b>60</b> |
| Riferimenti bibliografici .....                                                                                                        | 61        |

## Acronimi

Prima di invitarvi con entusiasmo a tuffarvi in questo libretto, è importante dare un'occhiata alla breve lista di acronimi in elenco che incontrerete attraverso la vostra esperienza di lettura.

CEFR: Quadro di riferimento europeo per le lingue

DGBL: Apprendimento basato sui giochi digitali

EFL: Inglese come lingua straniera

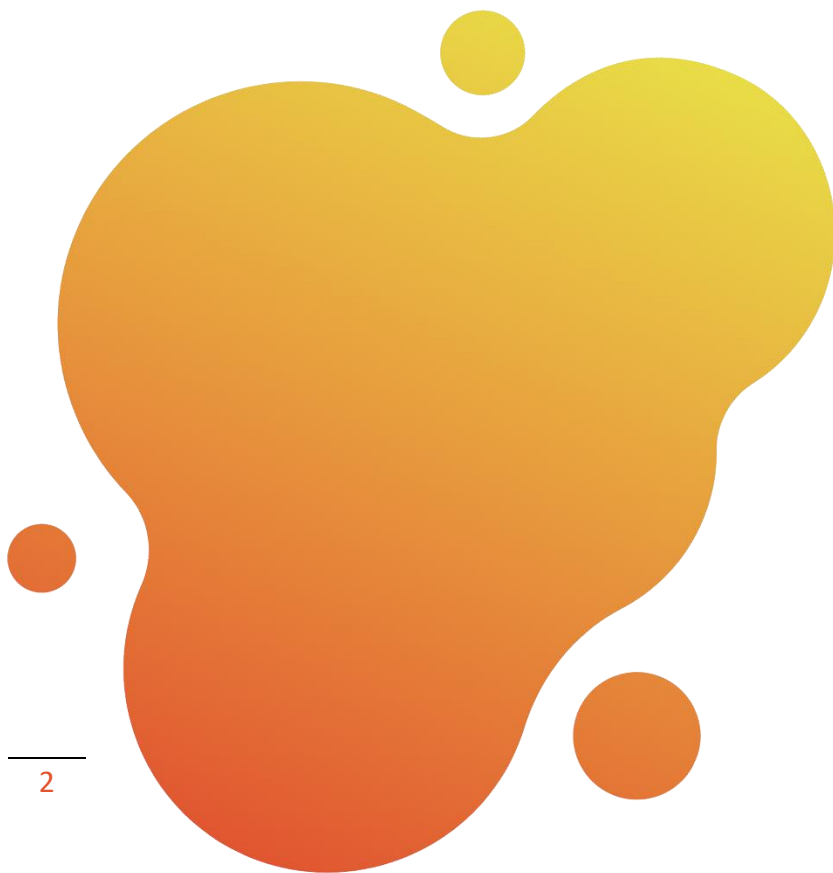
ELF: Inglese come lingua franca

ELT: Insegnamento della lingua inglese

ESL: Inglese come seconda lingua

GBL: Apprendimento basato sul gioco

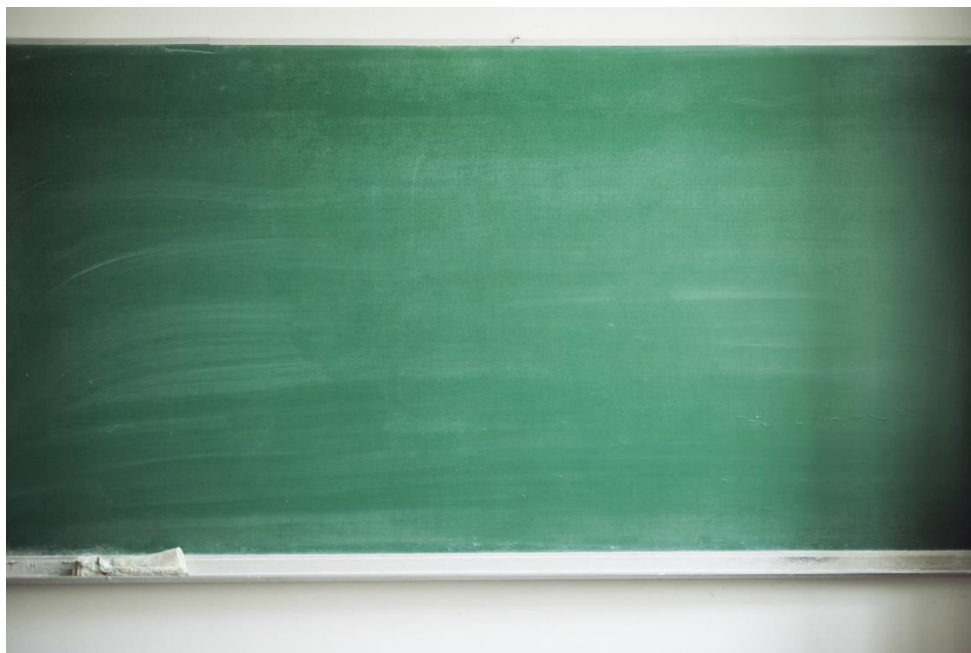
SLD: Disturbi specifici dell'apprendimento



# Introduzione

Con circa il **90% degli europei che scelgono di studiarlo** a scuola (Devlin, 2020), l'**Inglese** ha definitivamente attirato l'attenzione. La popolarità della lingua, tuttavia, non la rende una materia scolastica semplice da affrontare. Il processo di apprendimento in generale, quindi l'apprendimento di una lingua straniera nella tua totalità, e di conseguenza lo studio della lingua inglese nello specifico, comporta **un certo grado di complessità e stabilisce degli ostacoli** che possono rendere complesso il percorso verso la padronanza della lingua di Shakespeare.

In aggiunta alle relative sfide dell'apprendimento dell'inglese, gli **studenti possono essere completamente demotivati e non coinvolti**. Il fatto è che, sfortunatamente, il coinvolgimento sembra diminuire quando gli studenti vanno avanti nel percorso del loro curriculum, con livelli più bassi nelle scuole superiori (Marks, 2000). In un mondo che è esponenzialmente digitale e pieno di contenuti interattivi, l'istruzione tradizionale può essere percepita dagli studenti come noiosa e poco attrattiva (Lister, 2015).



Fortunatamente, gli insegnanti hanno il potere di incentivare il coinvolgimento dei propri studenti. Il **gioco e l'apprendimento basato sul gioco (GBL)**, in effetti, possono essere degli **strumenti efficaci di apprendimento per migliorare il coinvolgimento degli studenti** in classe.

In questo opuscolo, esploreremo la tematica del **coinvolgimento degli studenti nel loro apprendimento dell'inglese come seconda lingua (ESL)**.



La **Sezione 1** ha a che fare con le sfide che gli studenti possono affrontare durante il processo di apprendimento. Questa sezione riguarda la complessità dell'apprendimento in generale e le sfide dell'acquisizione della lingua inglese in modo più specifico. Per avere un'idea più chiara, abbiamo condotto un'**indagine con 25 insegnanti in tutta Europa** e raccolto le loro opinioni sulle difficoltà incontrate dai loro studenti. **Studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) possono incontrare ulteriori sfide** quando apprendono una seconda lingua, come già indicato nella prima sezione.

La **Sezione 2**, invece, è focalizzata sul coinvolgimento e la motivazione e come questi possono aiutare a superare le difficoltà descritte nella sezione 1. E' fornita una spiegazione teorica, seguita da considerazioni e idee su **come rendere l'apprendimento più coinvolgente con l'aiuto di un ambiente digitale.**

La **sezione 3** introduce il gioco ed evidenzia come questo processo possa destare l'interesse dello studente. Sono spiegati i termini "gioco o ludicizzazione" e "apprendimento basato su gioco digitale", così come i motivi per cui rappresentano degli elementi chiave per supportare il coinvolgimento. Il beneficio dell'apprendimento che i giochi digitali comportano è ulteriormente affrontato.

Infine, la **Sezione 4** rivela i benefici della ludicizzazione e dell'apprendimento basato sul gioco all'interno e all'esterno dell'ambiente classe. Alcuni miti comuni relativi ai video giochi saranno sfatati.

# SEZIONE 1

## Sfide nell'acquisizione di una seconda lingua

### 1.1. Quali sono le sfide che la maggior parte degli studenti affronta quando studia l'inglese?

#### Apprendere: un fenomeno complesso e fantastico

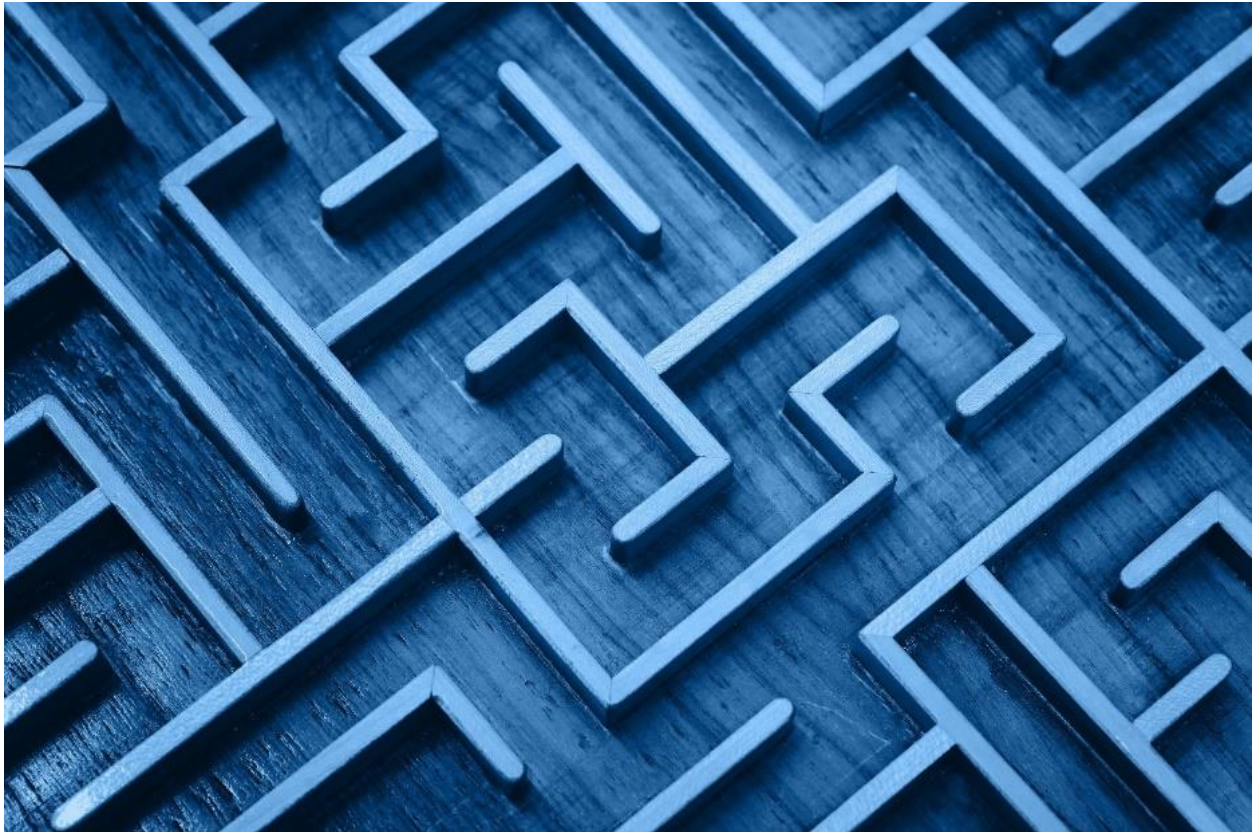
Se controllate la dicitura della parola “apprendimento” in un dizionario, troverete una definizione molto breve e concisa.



**Apprendimento:** “processo di **ottenimento di conoscenza** ed **esperienza**, per esempio studiando” (fonte: [Macmillan Dictionary online](https://www.macmillan.com/dictionary/online))



Questa definizione, sebbene efficace e diretta, non comprende la complessità dell'apprendimento. Di fatto, **l'apprendimento**, è influenzato da numerosi fattori, che includono il **meccanismo conscio ed inconscio ed il processo fisico, psicologico, cognitivo, sociale ed emozionale** (Darling-Hammond et al., 2020). Inoltre, l'apprendimento avviene in vari ambienti (sia a scuola e a casa) e con tempistiche differenti.



Questo aspetto della multi-modalità di fattori del processo di apprendimento è illustrato nella figura 1. Quest'immagine presenta delle aree correlate che hanno un ruolo importante nell'apprendimento come identificato da Darling-Hammond et al. (2020). Al centro vi è il concetto di "bambino come totalità", dove ogni studente è considerato attraverso delle modalità connesse e l'attenzione è personalizzata al singolo individuo.



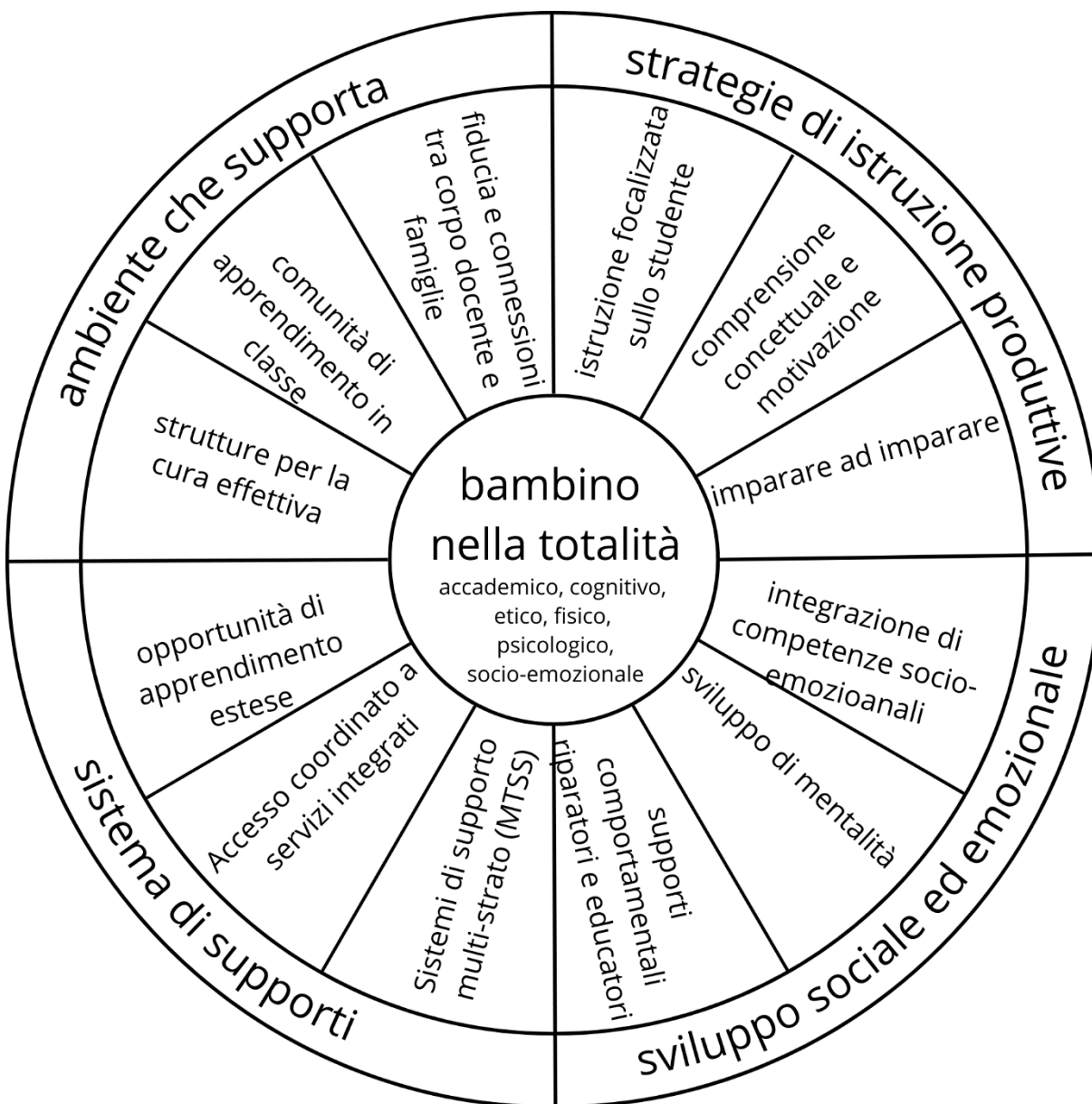


Figura 1. Scienza dell'apprendimento e principi di sviluppo di pratica (Darling-Hammond et al., 2020, p. 98), versione semplificata.

Con questa idea di molteplicità di fattori si arriva alla comprensione di una certa natura fragile dell'apprendimento: **se un pilastro fosse compromesso, l'intero processo di apprendimento diventerebbe più impegnativo.**

In breve, molti elementi possono rendere l'apprendimento degli studenti impegnativo. **E' importante che siano identificate le radici che causano le loro difficoltà** al fine di supportarli efficacemente. Una ragione che ostacola l'apprendimento per esempio potrebbero essere i **disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)**, dei quali possono essere affetti alcuni dei nostri studenti. Il tema dei DSA sarà affrontato ulteriormente nella sezione 1.2 (a partire dalla pagina 17).



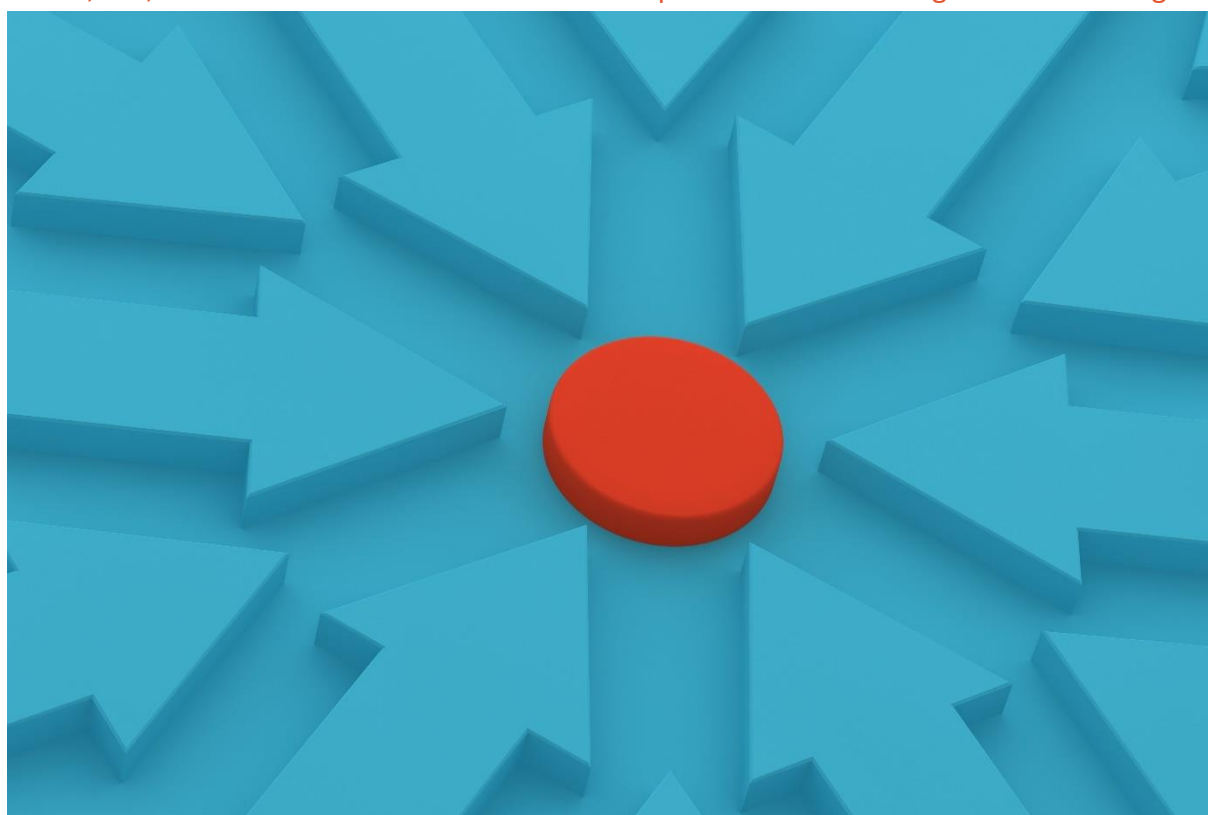
Inoltre rispetto a quanto sopra menzionato, quali fonti di difficoltà potenziali possono esserci sempre delle specifiche difficoltà legate agli argomenti insegnati. Imparare una lingua straniera come l'inglese, come sarà discusso di seguito, comporta una serie di ostacoli. **Poco importanti le difficoltà, in quanto il coinvolgimento rimane sempre un elemento chiave a cui far fronte.**

## Profili di studenti che studiano l'inglese come seconda lingua (ESL) in un mondo digitale

Prima di discutere le sfide specifiche che coinvolgono l'ESL, è importante tenere in considerazione due aspetti:

- a. Va definito l'“ESL” e come utilizzeremo questo termine attraverso il progetto D-ESL.
- b. Va delineato il profilo di chi apprende oggi l'inglese.

ELT, EFL, ELF e ESL... una moltitudine di termini per identificare l'insegnamento dell'inglese



Innanzitutto, ci sono molte definizioni in letteratura che riguardano i diversi aspetti dell'insegnamento dell'inglese. Ci si imbatte spesso con gli acronimi ELT, EFL, ELF e ESL (Fogg, 2019).

**ELT** indica semplicemente **l'insegnamento della lingua inglese**. Può essere considerato come un termine generico.

Il termine **EFL** significa **inglese come lingua straniera** ed è generalmente usato nella letteratura quale riferimento all'insegnamento dell'inglese in un paese o ambiente di lingua non inglese.

**ELF** non è un tipo di EFL, ma indica **l'inglese come Lingua Franca**. Si riferisce all'insegnamento dell'inglese con l'obiettivo di favorire la comunicazione con una varietà di parlanti, indipendentemente dalla loro lingua madre.

Per ultimo, **ESL** significa **Inglese come seconda lingua**. Formalmente, nella letteratura scientifica, il suo utilizzo principale fa riferimento all'insegnamento della lingua inglese a parlanti non nativi in un contesto linguistico non inglese (in Paesi dove l'inglese è la lingua o una delle lingue più importanti). In pratica, tuttavia, il termine 'ESL' è spesso usato in senso più ampio. Può comunque semplicemente riferirsi all'insegnamento dell'inglese nelle lezioni immersive. Avviene anche in senso letterale che si riferisce all'insegnamento dell'inglese come seconda lingua, indipendentemente dalla lingua del paese o del programma scolastico.

Per D-ESL, **abbiamo deciso di considerare l'uso di ESL in senso più ampio**, perché il suo uso è molto comune e poiché la maggior parte degli europei effettivamente studia l'inglese come seconda lingua a scuola.

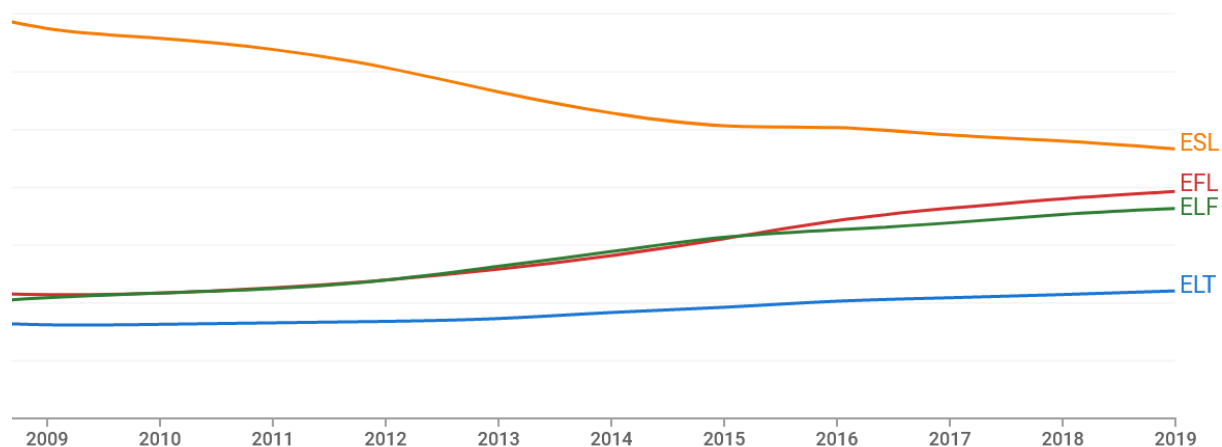


Figura 2. Frequenza dell'uso di ESL, EFL, ELF tra il 2009-2019, secondo Google Books Ngram Viewer (English corpus 2019)

## Profilo degli studenti di inglese

Proviamo a delineare un profilo aggiornato degli studenti nel nostro mondo digitale in crescita. Di certo, dovremmo **tenere a mente che è impossibile delineare una varietà di studenti in un singolo profilo**, ma faremo del nostro meglio per offrire una visione generale degli studenti in Europa.



Gli studenti di oggi sono generalmente **esperti di tecnologia**, in quanto la tecnologia è pressoché ovunque.

Molti di loro sono **disabituati alle istruzioni tradizionali**, definite come “stantie, blande, e quasi interamente roba del passato” (Lister, 2015). Gli studenti **aspettano di essere coinvolti**, richiedono **canali di informazioni multipli** e preferiscono **frequenti e veloci interazioni** con il contenuto (Van Eck, 2006).

Utilizzano in genere continuamente la tecnologia per divertimento e di conseguenza **molti di loro giocano ai video giochi** con frequenza regolare. Per esempio, nel 2020, 79% di europei tra gli 11 e 14 anni sono stati giocatori di video games, attraverso smartphone, tablet, console o computer. (ISFE, 2021). Studenti che giocano a video games possono essere **giocatori casuali** – ossia non giocano molto spesso e probabilmente lo fanno con il loro gruppo di amici – e **giocatori**, coloro che dedicano molto del loro tempo libero ai video games (Iacovides et al., 2011). Per ultimo, è importante considerare che, contrariamente ad alcuni giudizi stereotipati,

sia studenti che studentesse giocano ai video giochi, di questi il 47% di giocatori europei è di sesso femminile.

Per tutte queste ragioni, i giochi digitali possono essere perfetti per **coinvolgere e attrarre i nostri studenti**.



Doverosa precauzione. Nonostante la maggior parte dei tuoi studenti abbia facilmente accesso alla tecnologia in senso generale, potrebbe non esserlo per alcuni studenti in situazioni più svantaggiate. E' importante essere sicuri che questi studenti non siano lasciati indietro e che abbiamo accesso alla stessa qualità di istruzione degli altri.

## Sfide dello studio dell'inglese



Per conoscere in dettaglio le sfide incontrate nell'apprendimento dell'inglese, abbiamo chiesto a **25 insegnanti di lingua inglese in Europa**, così da poter condividere le loro osservazioni. Abbiamo innanzitutto identificato **molte sfide intrinseche ed estrinseche** e chiesto agli insegnanti di selezionare quegli studenti con tali problematiche. A parte le difficoltà predefinite, gli insegnanti sono stati in grado di aggiungere le loro opinioni ad un form, così abbiamo potuto

raccogliere informazioni più precise. I risultati di queste due domande sono mostrati nella figura 3 e 4.

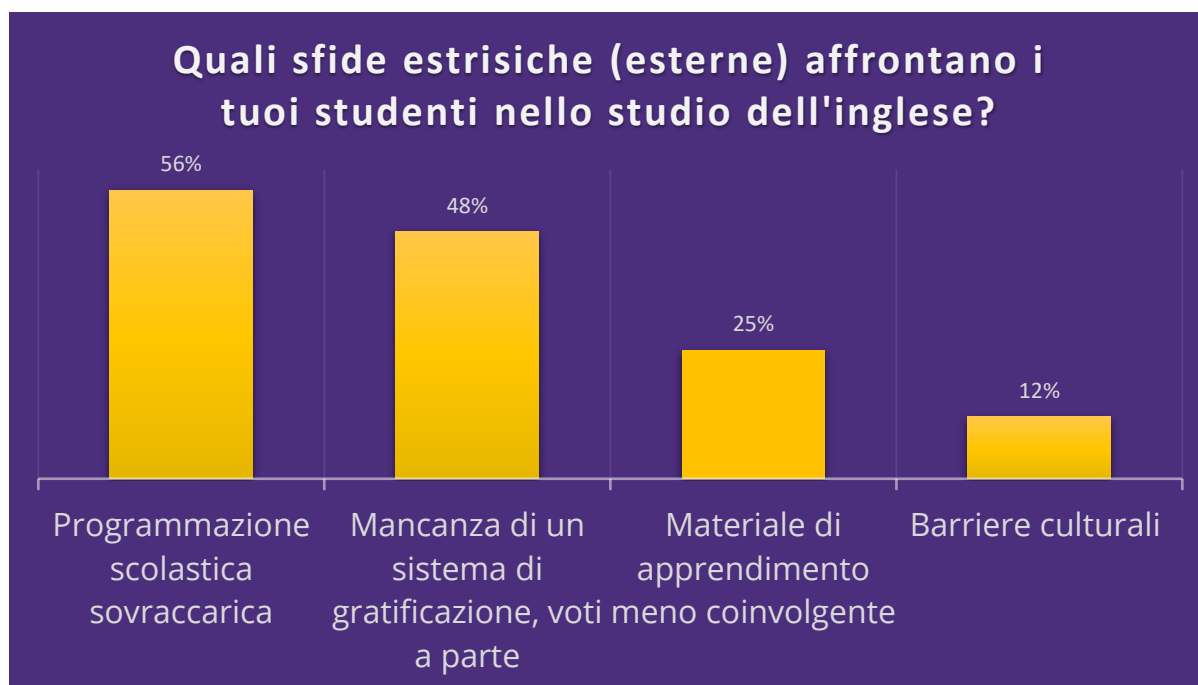


Figure 3. Proporzione di **sfide estrinseche identificate** e incontrate dagli studenti nello studio dell'inglese, come risulta dai 25 insegnanti di inglese in Europa

Partendo dalle **sfide estrinseche**, l'opzione più selezionata è stata **“programmazione scolastica sovraccarica”** con il 56% degli intervistati che hanno selezionato questa risposta. Questo dato è seguito da **“mancanza di un sistema di gratificazione, voti a parte”** con il 48% di risposte e **“materiali di apprendimento meno coinvolgente”** con il 25%. “Barriere culturali”, sembra non essere un problema per circa 12% dei nostri intervistati.

Un intervistato della Macedonia ha specificato altresì la mancanza di possibilità nel proprio paese di attività extrascolastiche stimolanti, dovuto alla scarsa connessione ad internet.



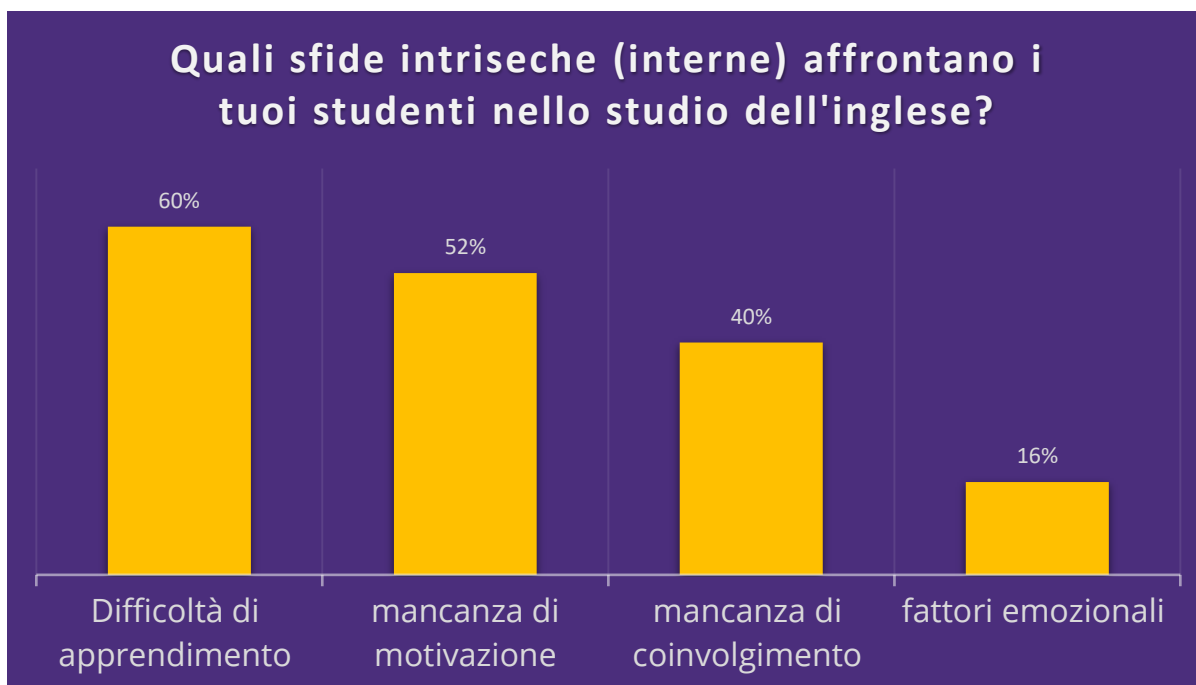


Figura 4. Proporzione delle **sfide intrinseche identificate** incontrate dagli studenti nello studio dell'inglese, come risulta dai 25 insegnanti di inglese in Europa

Con 60% degli intervistati che hanno scelto questa opzione, sembra che la prima **sfida intrinseca** affrontata dagli studenti sia **“la sfida dovuta alla difficoltà di apprendimento”**. Questo seguito da **“mancaanza di motivazione”** con il 52% delle risposte e infine **“mancaanza di coinvolgimento”** con il 40%.

Considerando la questione motivazione e coinvolgimento, la maggioranza degli intervistati concorda pienamente (68%) o concorda (16%) sul fatto che motivazione e coinvolgimento abbiano un impatto sul successo dei propri studenti, come mostrato dalla Figura 5.



Figure 5. Opinione dei 25 insegnanti di inglese in risposta all'indagine riguardante l'impatto della motivazione e del coinvolgimento

Inoltre, questo questionario evidenzia un reale **desiderio dei docenti di adottare metodi di insegnamento coinvolgenti**. Le risposte mostrano entusiasmo ed aspettative riguardo all'apprendimento basato sul gioco (GBL), che è stato visto come un mezzo per migliorare il livello di inglese degli studenti con difficoltà di apprendimento, come mostrato dalla Figura 6.

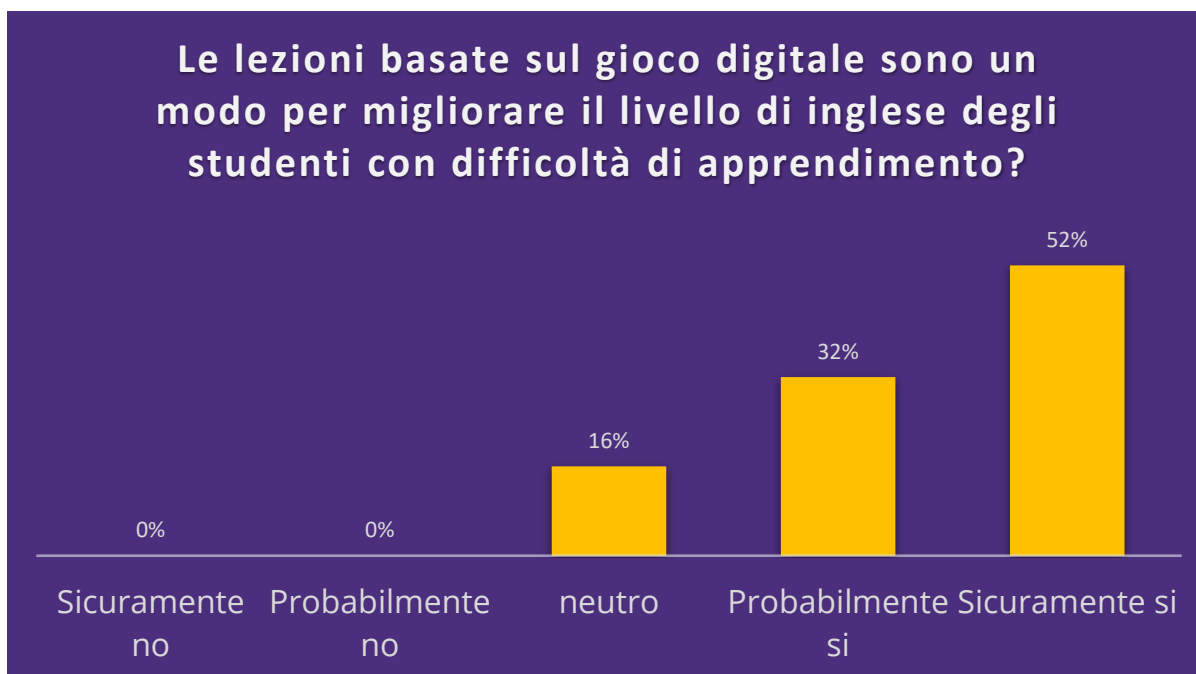


Figura 6. Opinione di 25 insegnanti sull'uso di DGBLs come mezzo per migliorare il livello di inglese degli studenti con DSA

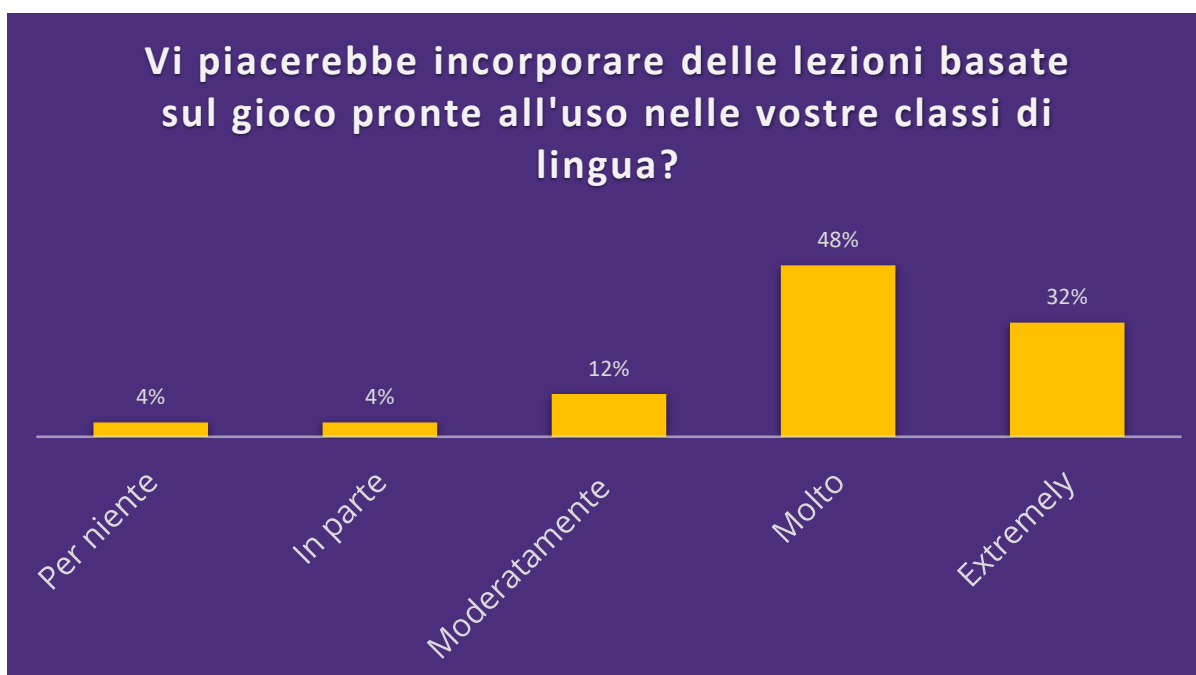


Figura 7. Desiderio degli insegnanti di utilizzare i GBL pronti all'uso

Oltre alla panoramica generale che abbiamo raccolto tramite questa indagine, cerchiamo di evidenziare alcune **sfide che riguardano lo studio della lingua inglese**.

L'obiettivo dell'insegnamento della lingua è di aiutare gli studenti a sviluppare competenze produttive (**parlato e scritto**) e competenze ricettive (**ascolto e lettura**) nella lingua oggetto di studio.

Per misurare tali competenze, gli insegnanti di lingua possono far riferimento ai descrittori definiti dal Quadro di Riferimento Europeo per le lingue (**CEFR**) e dal suo volume di accompagnamento (Council of Europe, 2020). Ogni studente può affrontare diverse sfide nell'apprendimento di queste competenze, ma alcune difficoltà comuni possono essere identificate.

**Le competenze produttive possono essere le più complesse da acquisire**, in quanto gli studenti devono andare oltre la mera comprensione. Gli studenti possono infatti percepire ansia e paura di giudizio rispetto alla lingua che devono produrre.



Questo è vero soprattutto per la **produzione orale**, in quanto gli studenti possono sentirsi maggiormente esposti, soprattutto per la natura diretta della comunicazione orale. La **mancanza di desiderio** a parlare di fronte agli altri, la mancanza di **autostima**, **esitazione**, **nervosismo e mancanza di vocabolario** sono vari fattori che limitano le capacità di produzione orale degli studenti (Ying et al., 2021). Durante la pandemia il parlato è stato fin troppo

impegnativo, con la modifica del paradigma di insegnamento che è stato adattato in un contesto online e distante; e questo continua a mostrare i suoi effetti in ogni insegnamento.

**La produzione orale è difficile per gli studenti di inglese, poiché la pronuncia può davvero avere poco senso per loro.** In particolare, l'inglese non è la lingua coerente a questo riguardo, con parole quali "though" (/ðəʊ/), "through" (/θru:/), "thought" (/θɔ:t/) and "tough" (/tʌf/), o "read" (/ri:d/) e "read" (/red/) che hanno pronunce differenti. **Conoscere una parola nella sua forma scritta è di rado sufficiente ad uno studente per utilizzarla correttamente nella lingua parlata.** La pronuncia, l'accento, l'intonazione e il ritmo sono anch'essi elementi di difficoltà nella lingua parlata (Gilakjani et al., 2011). La causa principale di questa difficoltà è che **gli studenti devono adattare i propri schemi concettuali interiorizzati con la prima lingua.** Per questo, la pronuncia, in aggiunta alla carenza di vocabolario e agli errori di grammatica, possono rendere la produzione orale molto frustrante e perfino imbarazzante per alcuni studenti, al punto tale da preferire rimanere in silenzio.



Sotto un certo punto di vista, **l'ascolto** è ugualmente **influenzato dalla pronuncia.** Infatti, la rappresentazione mentale di come una parola sia pronunciata può causare problemi per gli studenti. Questi ultimi possono anche non creare una connessione tra le parole che ascoltano e la forma scritta che conoscono, pensando quindi si pronuncino in modo diverso. Inoltre, rispetto

alla lettura, dove gli studenti possono prendersi il loro tempo e identificare a livello visivo le parole specifiche che sono per loro più problematiche, l' "ascolto" è una competenza più istantanea. **Gli studenti possono essere ansiosi perché non hanno il pieno controllo del materiale che ascoltano**, e sia per le domande e la valutazione che potranno seguire l'attività di listening.



La connessione mentale tra le parole pronunciate e le rappresentazioni scritte causa anche difficoltà nella **competenza scritta**. **Gli studenti tendono a scrivere secondo la propria pronuncia, che può risultare non adeguata nello spelling** (Moses & Mohamad, 2019). La carenza di vocabolario e di conoscenza grammaticale è anche fonte di frustrazione, come del resto per l'altra competenza produttiva che è il parlato.



Per ultimo, la **lettura** non ricopre il titolo di competenza più complessa, ma rimane una parte essenziale dell'apprendimento della lingua. Gli studenti hanno bisogno di essere esposti a

contenuti scritti, soprattutto perché la **lettura e la scrittura sono correlati**. (Moses & Mohamad, 2019). Per questo, la lettura supporterà gli studenti nello sviluppo delle loro attività di scrittura. L'attività di lettura può inoltre offrire un'opportunità per essere esposti a nuovo vocabolario.

Per tutte le abilità sopra indicate, con particolare riferimento a quelle produttive, due sono gli elementi essenziali: **vocabolario e grammatica**. Il vocabolario è l'elemento fondamentale per la costruzione delle frasi, mentre la grammatica fornisce la struttura per esprimere significati più dettagliati. Con scarso vocabolario o scarsa conoscenza della grammatica, i vostri studenti potrebbero sentire ansia nel produrre o comprendere la lingua.



## 1.2. Le sfide dell'apprendimento linguistico negli studenti con DSA

Oltre alle sfide e alle difficoltà già menzionate che ciascun discente può incontrare, alcuni dei vostri studenti dovranno probabilmente fare i conti con i **Disturbi Specifici dell'Apprendimento** (DSA), chiamati anche **“disordini Dys”**. Indubbiamente, circa il 10% della popolazione è interessato almeno da uno di essi (Butterworth & Kovas, 2013).

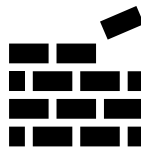
I DSA possono causare difficoltà concernenti la **memorizzazione, l'organizzazione, la gestione del tempo e l'attenzione**, ma anche rappresentare **barriere aggiuntive per lo sviluppo delle quattro abilità linguistiche che sono speaking, listening, reading e writing**.

Ci sono diversi DSA, inclusi i relativi disturbi come **dislessia, disgrafia, disfasia e disortografia**, oltre alla **discalculia**, che causa difficoltà con i numeri e la matematica. In molti casi, questi DSA occorrono contemporaneamente. **Per supportare gli studenti con DSA per ottenere successo nell'apprendimento può essere usato del materiale adattato.**



## Competenze linguistiche deboli nella lingua madre possono rappresentare una fonte di difficoltà nell'apprendimento di una seconda lingua?

Gli studenti interessati da uno o più DSA afferenti il linguaggio manifestano lo svantaggio in una o più abilità già nella prima lingua. Il problema è che **il successo nella seconda lingua dipende ampiamente dalle abilità possedute per la prima**, dal momento che la prima e la seconda lingua sono interdipendenti (Nijakowska, 2020).



## La Dislessia: leggere e scrivere (reading and writing)

**La Dislessia** è il più comune dei DSA ed **interessa la lettura**. Gli studenti dislessici evidenziano una **scarsa consapevolezza fonetica**, il che vuol dire che essi non associano correttamente le lettere ai suoni che le rappresentano. Quando si affronta l'apprendimento di lingue come l'Inglese, questo fattore rende **più difficile** anche l'**abilità scritta**, in quanto rende lo *spelling* particolarmente faticoso. La lettura può richiedere tutte le loro risorse mentali e la loro concentrazione, portandoli ad una scarsa comprensione e a trattenere poco di quanto hanno appena letto. **Chiedere ad uno studente con dislessia di leggere ad alta voce di fronte alla classe dovrebbe sempre essere evitato in quanto potrebbe minare pesantemente la sua autostima.**



## La Disgrafia e la Disortografia: la scrittura (writing)

**La Disgrafia** è un DSA che **afferisce la lingua scritta**: la calligrafia può essere difficile o impossibile da leggere e può contenere molti errori di *spelling*. **La Disortografia** è un altro DSA che interessa la scrittura: diversamente dalla disgrafia, non si tratta del fatto che la calligrafia è difficile in sé stessa, ma è l'**associazione tra i suoni della lingua e la loro forma scritta ad essere particolarmente problematica**.



## La Disfasia: parlare ed ascoltare (speaking and listening)

La Disfasia **afferisce il parlare e/o l'ascoltare (speaking and/or listening)**: una persona può avere problemi nel mettere insieme le parole per formare una frase seguendo le regole grammaticali, o può dire parole inventate senza rendersene conto. Per questo, la comunicazione orale può essere molto difficile.



## La Disprassia: scrivere, parlare, leggere (writing, speaking, reading)

Infine, **la disprassia** è un disturbo che riguarda la coordinazione motoria fine o l'abilità grosso-motoria e può rendere difficile **scrivere, parlare o leggere**.



Tutti i DSA sono **disturbi neurologici che non hanno nulla a che fare con l'intelligenza**. Gli studenti con DSA hanno perciò lo stesso potenziale degli altri. Se ti interessa questo aspetto, ti

suggeriamo di dare un'occhiata ai nostri fogli di lavoro per Dys che affrontano tutti i disturbi;  
per ulteriori informazioni puoi consultare: <http://d-esl.eu/index.php/en/resources/>.

## SEZIONE 2

# Come possono gli insegnanti superare queste sfide all'interno della classe?

Due fattori molto importanti che aiuteranno nell'affrontare le sfide descritte sono **la motivazione ed il coinvolgimento**. In questa sezione esploreremo entrambi i concetti e ne forniremo la definizione teorica, che sarà seguita da consigli pratici su come usare la tecnologia per favorire il coinvolgimento.

## 2.1. Il coinvolgimento e la motivazione come fattori chiave dell'acquisizione di una lingua per tutti i discenti

Prima di andare avanti, dobbiamo comprendere pienamente i significati dei termini “coinvolgimento” e “motivazione”. Se cerchiamo le definizioni di queste parole in un dizionario come il “Macmillan Dictionary Online”, troviamo le seguenti definizioni:



**Coinvolgimento:** “il **sentimento** dell’essere **coinvolto in una particolare attività**” (fonte: [Macmillan Dictionary Online](#))



**Motivazione:** “un **sentimento** di **entusiasmo** o **interesse** che ci rende **determinati a fare qualcosa**” (fonte: [Macmillan Dictionary Online](#))

Possiamo già inferire che la motivazione ed il coinvolgimento sono entrambi concetti positivamente correlati allo svolgere un’attività, ma dobbiamo esplorare questi due termini più a fondo per comprendere il loro ruolo nel campo dell’istruzione e dell’apprendimento linguistico.

## Il coinvolgimento degli studenti

Nel campo dell’istruzione, “**il coinvolgimento degli studenti**” non è limitato al sentimento di **coinvolgimento** nell’attività di apprendimento, ma indica anche il **grado di attenzione, interesse e curiosità** degli studenti (Gao et al., 2020).

In letteratura, il coinvolgimento degli studenti viene generalmente descritto come un costrutto che include tre dimensioni: comportamentale, emotiva e cognitiva.

Innanzitutto occorre precisare che con il termine **coinvolgimento comportamentale** si indica la dimensione di partecipazione e coinvolgimento nelle attività accademiche (come anche nelle attività sociali ed associate al curriculum); esso può anche includere la nozione di condotta positiva e l’assenza di un comportamento di disturbo come il marionare la scuola.

In secondo luogo, **il coinvolgimento emotivo** si riferisce al senso di appartenenza o connessione con la scuola e si focalizza sull’entità delle reazioni positive e negative nei confronti degli insegnanti, dei compagni e della scuola in generale. Uno studio effettuato da Halm (2015), ad esempio, indica come il legame tra insegnante e studenti ed una mutua relazione di fiducia e rispetto siano al centro del coinvolgimento degli studenti.

Infine, **il coinvolgimento cognitivo** è collegato all'idea di autoinvestimento nell'apprendimento ed allo sforzo ed alla volontà di comprendere e padroneggiare idee ed abilità complesse. Può semplicemente essere spiegato come la volontà mentale che gli studenti hanno di investire nel loro apprendimento.

Questi aspetti sono tutti pezzi dello stesso puzzle, essenziali in qualunque fase dell'apprendimento scolastico. **Gli studenti che sono coinvolti attivamente nell'apprendimento imparano di più, imparano meglio ed apprezzano veramente l'esperienza fatta in classe.** (Halm, 2015).

Per questa ragione, **il coinvolgimento degli studenti è stato studiato con interesse crescente.** Al fine di poterlo misurare, insieme alle sue tre dimensioni sopra descritte, gli scienziati hanno fatto ricorso ai metodi consueti come l'autovalutazione, la valutazione dell'insegnante, le verifiche orali, etc.; tuttavia ci sono anche metodi più avanzati, come citato in Gao et al. (2020), che hanno sperimentato un approccio più tecnologico. Lo studio utilizzava un braccialetto con dei sensori per monitorare gli indicatori corporei del coinvolgimento insieme ad una stazione meteorologica da interno per studiare l'influenza dei fattori ambientali (temperatura della stanza, umidità, livello di CO2, livello di rumore, ...). L'idea è che, con metodi più accurati per misurare il coinvolgimento, i ricercatori possano studiarlo con maggiore precisione.

Sfortunatamente, **il coinvolgimento sembra diminuire man mano che il curriculum degli studenti progredisce,** raggiungendo così il livello più basso alla scuola secondaria. Marks (2000), ad esempio, stima che il 40-60% degli studenti di scuola secondaria non sono coinvolti; anche se lo studio che ha evidenziato questi numeri è stato effettuato negli USA ed i risultati possono non essere direttamente trasferibili al contesto europeo, si può dedurre fino a che punto gli studenti possono essere indifferenti all'apprendimento, fatto che causa problemi come **bassa performance accademica, disaffezione ed alte percentuali di abbandono scolastico.**



Per tali ragioni è essenziale incoraggiare il coinvolgimento nelle attività scolastiche; diverse esperienze di apprendimento attivo possono aiutare, ad esempio l'uso di videogiochi e materiale digitale interattivo (Halm, 2015).

## La motivazione degli studenti



**E' la motivazione che ci porta a voler raggiungere qualcosa;** se gli studenti non comprendono la ragione per cui si svolge un'attività e non si sentono interessati, non saranno coinvolti e, quindi, la condizione per apprendere non sarà favorevole. Appare pertanto essenziale incoraggiare la motivazione negli studenti. La letteratura non fornisce una sola ed universale definizione per "motivazione", probabilmente perché ciò che può risultare motivante varia da uno studente all'altro; tuttavia, è stato possibile identificare una serie di fattori motivazionali (Lorenset, 2018).

La distinzione più comune è quella tra motivazione intrinseca ed estrinseca.

Nel caso della **motivazione intrinseca**, gli studenti sono motivati dall'interno e **fortemente coinvolti nell'apprendimento**; **l'interrelazione tra coinvolgimento e motivazione intrinseca** sembra indotta naturalmente, in quanto riscontrabile nei soggetti più coinvolti.



Diversamente, **gli studenti motivati estrinsecamente** sono influenzati da fattori ed imperativi esterni (scadenze, compiti ed istruzioni definiti, voti...), e tendono a profondere **lo sforzo minore** per raggiungere il miglior risultato possibile (Harandi, 2015).

Nel caso dell'apprendimento linguistico, la motivazione è vista da alcuni come soggetta ad una combinazione di sforzo e volontà insieme a condizioni positive e favorevoli; essa riguarda anche **l'interesse, il divertimento, il coinvolgimento e la passione** (Lorenset, 2018).

Molti ricercatori hanno tentato di identificare i fattori motivazionali; alcuni hanno deciso di studiare i giochi digitali per comprenderne gli aspetti motivazionali. Lorenset (2018), ad esempio, elenca diverse ragioni per le quali i videogiochi sono motivanti nel campo dell'apprendimento; tra le altre vi compaiono:

- la combinazione di divertimento e partecipazione;
- il vivere virtualmente una nuova vita ed una nuova identità;
- l'orientamento verso l'obiettivo;
- l'interazione;
- il feedback e la narrazione;
- l'autonomia, etc.

Tuttavia il lavoro più influente viene probabilmente da Malone (1981), che elabora una teoria della motivazione intrinseca basata sulla manipolazione sperimentale dei giochi. Egli suggerisce che essi sono gratificanti grazie a tre fattori insiti alla loro stessa natura: **sfida, fantasia e curiosità**.

Innanzitutto la **sfida** dipende dal grado di difficoltà del gioco ed è caratterizzata da quattro attributi: **scopi, incertezza del risultato, autostima e 'giochi versus strumenti'** (i giochi sono usati per se stessi, gli strumenti per uno scopo).

Poi la **fantasia** che, come descritto da Malone, è il modo in cui i giocatori immaginano se stessi nel gioco; può essere intrinseca, quando l'abilità e la fantasia dipendono l'una dall'altra, o estrinseca, se la fantasia dipende dall'abilità (Iacovides et al., 2011).

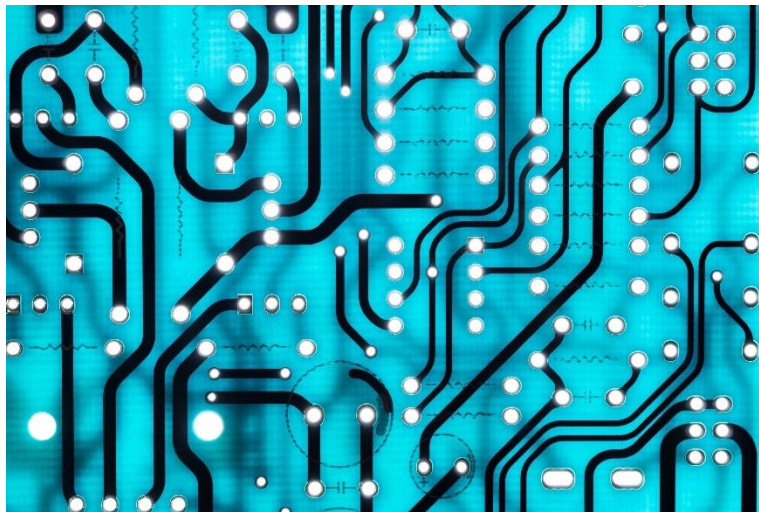
Infine, la **curiosità** indica come i giocatori continueranno a giocare per scoprire cosa accadrà dopo (dopo che certe azioni saranno state intraprese). Essa può essere sottocategorizzata in **curiosità sensoriale**, che viene attivata da aspetti sensoriali (l'aspetto visivo di un gioco, i suoni, ...) e la **curiosità cognitiva**, che occorre insieme al desiderio di migliorare la conoscenza.

Ora che abbiamo una visione più ampia di ciò che **coinvolgimento e motivazione** significano nel contesto educativo, dovrebbe essere più chiaro perché questi due concetti sono fattori di primaria importanza nell'apprendimento. Gli studenti di ESL che sviluppano una motivazione intrinseca ad imparare l'Inglese e sono coinvolti dal punto di vista comportamentale, cognitivo ed emotivo, si troveranno in condizioni favorevoli per raggiungere un livello linguistico avanzato e diventare fluenti. Fondamentalmente, promuovere la motivazione ed il coinvolgimento è vuol dire rafforzare i discenti. **Con la motivazione ed il coinvolgimento gli studenti sono più impegnati, godono maggiormente dell'esperienza di apprendimento e si trovano in un ambiente adatto per imparare ad imparare.** Alla fine gli studenti forti svilupperanno abilità di problem-solving e comprenderanno più facilmente la globalità di ciò che devono imparare (Gee, 2005).

## 2.2. Come supportare il coinvolgimento degli studenti in un ambiente digitale per potenziare l'apprendimento linguistico

E' pressoché impossibile fornire una risposta definitiva alla domanda “Come porto i miei studenti ad essere più motivati e coinvolti?”, in quanto dipenderà largamente dagli studenti e dai loro interessi.

Ciò che la ricerca evidenzia, tuttavia, è che la tecnologia e gli ambienti digitali offrono molte possibilità di rendere l'istruzione più interessante per i discenti (Harandi, 2015).



La tecnologia non può direttamente contrastare la questione del “sovraccarico da lavoro scolastico” che era la prima sfida estrinseca riportata dagli insegnanti nel nostro sondaggio, in quanto si tratta di una questione strutturale, ma può aiutare ad affrontare la maggior parte delle altre sfide evidenziate nella Sezione 1. **L'uso adeguato della tecnologia** (inclusi i videogiochi) **può aiutare a costruire un sistema di ricompensa più adeguato**, a rendere il processo di apprendimento più coinvolgente e ad affrontare le difficoltà di apprendimento di alcuni studenti; tutto questo rendendo più facile **offrire molteplici canali di informazione ed interattività**. Aspetto ancora più importante, la tecnologia può **aiutare a costruire la**

**motivazione intrinseca ed il coinvolgimento dei tuoi studenti** (cognitivo, emotivo e comportamentale). L'uso dei videogiochi, ad esempio, è sicuramente una possibilità da esplorare nelle attività linguistiche. Le Sezioni 3 e 4 che seguono ne approfondiranno i dettagli. In questa sezione ci concentreremo sui metodi, le tecniche e le strategie di apprendimento che possono attrarre i tuoi studenti rispetto alle quattro abilità produttive e ricettive come anche nell'apprendimento del lessico e della grammatica.

## Parlato

Abbiamo già discusso nella Sezione 1 degli aspetti impegnativi dell'abilità di produzione orale. Una delle nostre osservazioni è stata che lo speaking potrebbe essere ostacolato da **una mancanza di autostima, dal nervosismo e dall'ansia nei confronti della lingua**. Queste sono vere e proprie barriere per il **coinvolgimento emotivo** in qualunque attività di produzione orale. Per esercitare le abilità di speaking è molto importante che gli studenti si sentano di essere in un ambiente sicuro, senza sentirsi pressati dall'insegnante o dai loro pari; ogni insegnante dovrebbe impegnarsi per costruire un'atmosfera di classe favorevole, per la quale possono essere d'aiuto degli ausili provenienti dalla tecnologia.

Per lavorare sul coinvolgimento emotivo, ad esempio, gli insegnanti potrebbero usare la tecnologia ed offrire un mezzo per esercitare le abilità orali in modalità ritardata: l'idea sarebbe preparare attività in cui gli studenti possano preregistrare la loro voce (e registrare nuovamente se ne hanno bisogno).

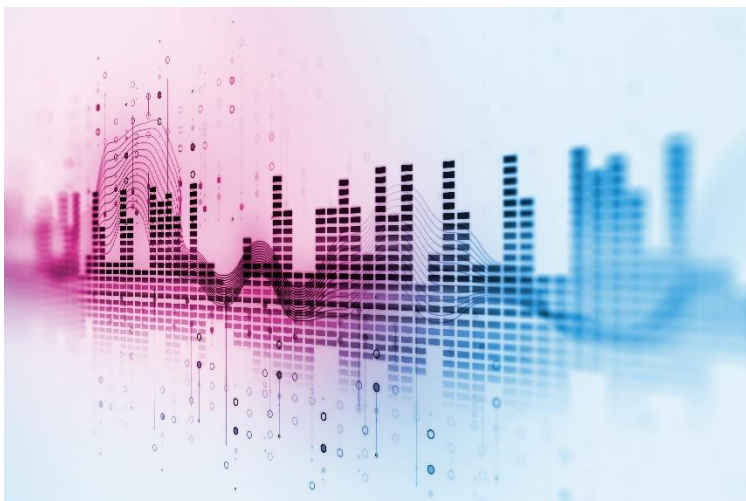


Questo è possibile per esempio con le video presentazioni. Si può chiedere ai propri studenti di lavorare in gruppi e creare delle video presentazioni su un argomento di loro scelta (o di vari argomenti). Dando loro libertà su un argomento gli studenti hanno la possibilità di esprimere la loro motivazione intrinseca (con un argomento affine ai loro interessi). Poichè possono modificare e registrare la video presentazione più volte, si sentono più a proprio agio ed emotivamente più coinvolti. Modificare video è anche una competenza che può interessare i vostri studenti e coinvolgerli da un punto di vista cognitivo.

Attività di dialogo ritardate possono aiutare gli studenti a sentirsi più a loro agio con lo speaking, ma **hanno ancora bisogno di sviluppare le loro competenze di speaking immediato**. Il dialogo diretto può essere praticato attraverso attività ludiche e causali. Per esempio i vostri studenti possono sentirsi a proprio agio parlando in un contesto ludico digitale, dove devono comunicare insieme oralmente per proseguire nel gioco stesso.

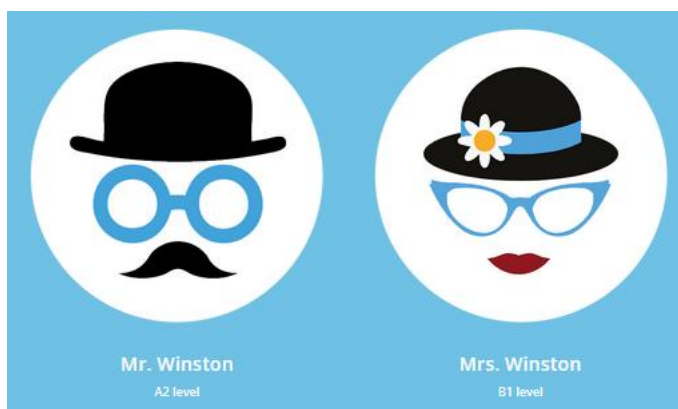
## Ascolto

Anche per l'ascolto, gli studenti possono percepire ansia, in parte perchè non hanno controllo sul materiale audio. Dare loro la possibilità di rallentare la velocità dell'audio, ripeterlo o stopparlo può aiutarli a ridurre lo stress. Inoltre è importante presentare agli studenti dei video rispetto a dei semplici file audio per aiutarli a focalizzarsi meglio sull'attività.



## Lettura e scrittura

Per coinvolgere gli studenti, le attività di lettura e scrittura possono trarre beneficio dall'interattività crescente. Per esempio gli studenti possono esercitarsi nel writing e reading discutendo in una chatbot (software che simulano conversazioni). Mr. and Mrs. Winston (<https://mrwinstonchatbot.eu/>), ad esempio sono chatbot ideate per l'insegnamento della lingua inglese e con le quali gli studenti possono interagire.



## Lessico e grammatica

La grammatica e il lessico sono **due pilastri importanti che gli studenti hanno bisogno di sviluppare per le loro competenze linguistiche**. Questi strumenti linguistici possono essere esercitati con modalità interattive e coinvolgenti, e attraverso l'aiuto della tecnologia. Ci sono per esempio, molte app di apprendimento che utilizzano il gioco per migliorare lessico e grammatical come Duolingo. La ricerca indica infatti che **I giochi digitali possono avere un impatto significativamente positivo sul lessico** (Hazar, 2020).

## DSA e tecnologia per aiutare la motivazione e il coinvolgimento

Mentre gli studenti con DSA possono sentirsi più motivati e coinvolti con i consigli sopra indicati, come anche gli altri studenti, il vero miglioramento viene dagli adattamenti di cui hanno bisogno e da cosa la tecnologia può offrire loro. Con adeguati adattamenti gli studenti con disturbi specifici possono avere una migliore esperienza di apprendimento e raggiungere i loro obiettivi. Se siete interessati a questo argomento vi consigliamo di dare un'occhiata [ai nostri fogli di lavoro](#) che riguardano questo argomento.

## **SEZIONE 3**

# **Il gioco, uno strumento per il coinvolgimento degli studenti nelle lezioni di inglese**

### **3.1. Gioco e apprendimento attraverso il gioco (GBL): elementi chiave per favorire il coinvolgimento**

Gli studenti di oggi non sono più gli stessi destinatari che il sistema scolastico aveva previsto. Crescere con la tecnologia e i video giochi ha drasticamente cambiato il modo in cui gli studenti processano le informazioni, trasformandoli in “nativi digitali” (Prensky, year, page).

La ragione principale per cui la maggior parte della nuova generazione gioca ai video giochi è perché sono estremamente coinvolgenti. Il gioco ha funzione biologica fortemente radicata: è un modo per mettere in pratica competenze in un ambiente sano, e poiché è utile, è stato selezionato dall’evoluzione per essere premiato (piacevolmente).

L’apprendimento basato sul gioco digitale è più recente, in quanto si è diffuso a partire dall’ultimo decennio del ventesimo secolo, facendosi strada come “intrattenimento educativo” per bambini e come simulazione per gli adulti (o giochi seri), ma non è ancora totalmente



accettato dai rappresentanti della scuola che si interrogano: l'apprendimento dovrebbe essere divertente?

L'apprendimento attraverso il gioco non nega la presenza sia del divertimento che dello studio nello stesso momento, con molto del lavoro investito nell'apprendimento, ma il vero obiettivo è trasformare e plasmare il lavoro impegnativo in “divertimento impegnativo”. L'industria dei video giochi definisce il divertimento in modo diverso rispetto a quello che la maggior parte delle persone hanno in mente: riguarda principalmente l'avere un impatto, sfide e fantasia mentre si cerca di padroneggiare degli schemi. Questo è dove il gioco e l'istruzione possono incontrarsi:

“Il divertimento dei giochi proviene dalla padronanza degli stessi. Proviene dalla comprensione. E' l'atto di risolvere puzzles che rendono i giochi divertenti. In altre parole, attraverso i giochi l'apprendimento diventa la sua stessa droga (Koster, 2004, p. 40).

## Definizioni

Ci sono molti termini che si riferiscono all'uso dei giochi nell'ambito dell'istruzione. Ne definiamo qua alcuni dei più importanti per chiarire di cosa stiamo parlando e a cosa stiamo facendo riferimento.



### Gioco

I giochi sono coinvolgenti perché le loro regole forniscono strutture e obiettivi. La loro interattività dà un feedback sui progressi dei giocatori verso i loro obiettivi. Questo è fondamentale per mettere il giocatore nel “flusso” e aiutarlo ad imparare costantemente.

Al centro ci sono attività di problem-solving appropiate in modo giocoso, nascoste dietro una narrativa emozionale e piacevole, e dense di adrenalina.



Figura 8. Outer Wilds, un video gioco sull'esplorazione del Sistema solare e marshmallow da arrostiti



### **Gioco educativo**

I giochi educativi sono esercizi di apprendimento travestiti da esercizi. Proprio come i giochi, hanno regole, giocatori ed elementi di gioco, ma la loro funzione primaria è indirizzarsi all'obiettivo di apprendimento, mentre il divertimento è solo una mera aggiunta. Per esempio le parole crociate preparate dagli insegnanti sembrano come un'attività di apprendimento graficamente avanzata per gli studenti.



### **Gioco serio**

La maggior parte dei giochi seri sul mercato sono per indirizzati ad aziende che li utilizzano per costruire la fedeltà del cliente. Sono anche utilizzati in ambito militare, ospedaliero e amministrativo. Il loro obiettivo principale è di insegnare un processo di dominio o verificare la conoscenza dei suoi utilizzatori.

I giochi seri spesso prendono la forma di simulazioni o di pezzi multimediali contenenti grafiche variabili e premi animati per completare correttamente dei puzzle. Sono ben lontani dall'esperienza fornita dai giochi di intrattenimento.

Per esempio, [The good, the bad and the accountant](#) è un gioco serio per conoscere la corruzione in ambito politico.

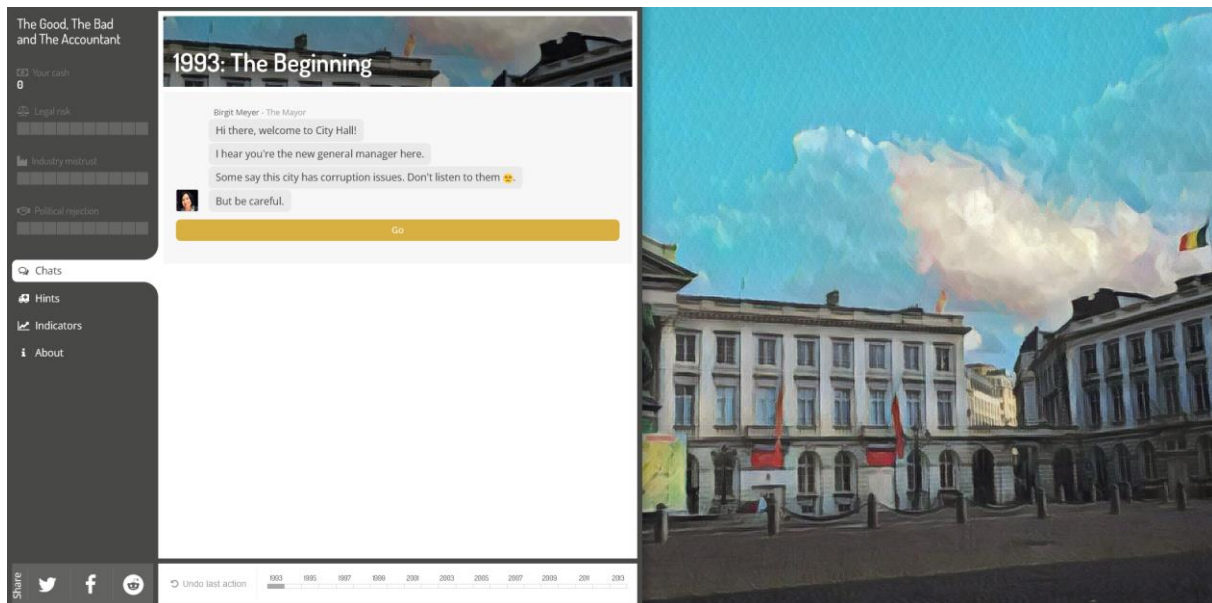


Figura 9. Screenshot dal gioco serio “The good the bad and the accountant”(Journalism++, 2016)



## Giochi informativi di apprendimento

Nell'apprendimento dei giochi informativi, il video gioco è utilizzato come qualsiasi altro contenuto di supporto. Il gioco può essere utilizzato per esercitarsi su obiettivi di studio (commentare un combattimento epico usando il lessico dei miti e delle favole) oppure il contenuto di studio è dato come strumento per gli studenti per comprendere al meglio il gioco che si apprestano a fare (comprendere metafore storiche o riferimenti all'interno di un gioco) (Gilson, 2021).



Figura 10. “Teacher and gamer, how I teach using video games” video di Konbini Techno – Youtube (2020)



## Gamification o ludicizzazione

Nonostante il nome, la gamification non è assolutamente un gioco. Il suo obiettivo non è dare divertimento ma cambiare comportamenti trasferendo elementi ludici e tecniche di progettazione di giochi in un ambiente non ludico; riguarda più che altro fornire punti, punteggi ed elementi agli utenti per effettuare determinate azioni.

La Gamification ha del potenziale quando aiuta gli studenti a percepire il proprio progredire, ad esempio creando delle opportunità multiple di consegne e fornendo giudizi, o anche quando favorisce la fantasia con una consegna importante come essere il mostro “capo” impegnato nella cooperazione.

Ma sfortunatamente al momento è per lo più usata in modo sbagliato, con un focus sul livello superficiale e motivazioni estrinseche: si ottengono premi per completare attività quali tabelloni, punti esperienza e badge. Spesso infatti non considerano la motivazione intrinseca: essere motivati in un’attività soltanto perché è divertente farla. Ecco perché è necessaria una pianificazione dei giochi di reale interesse.

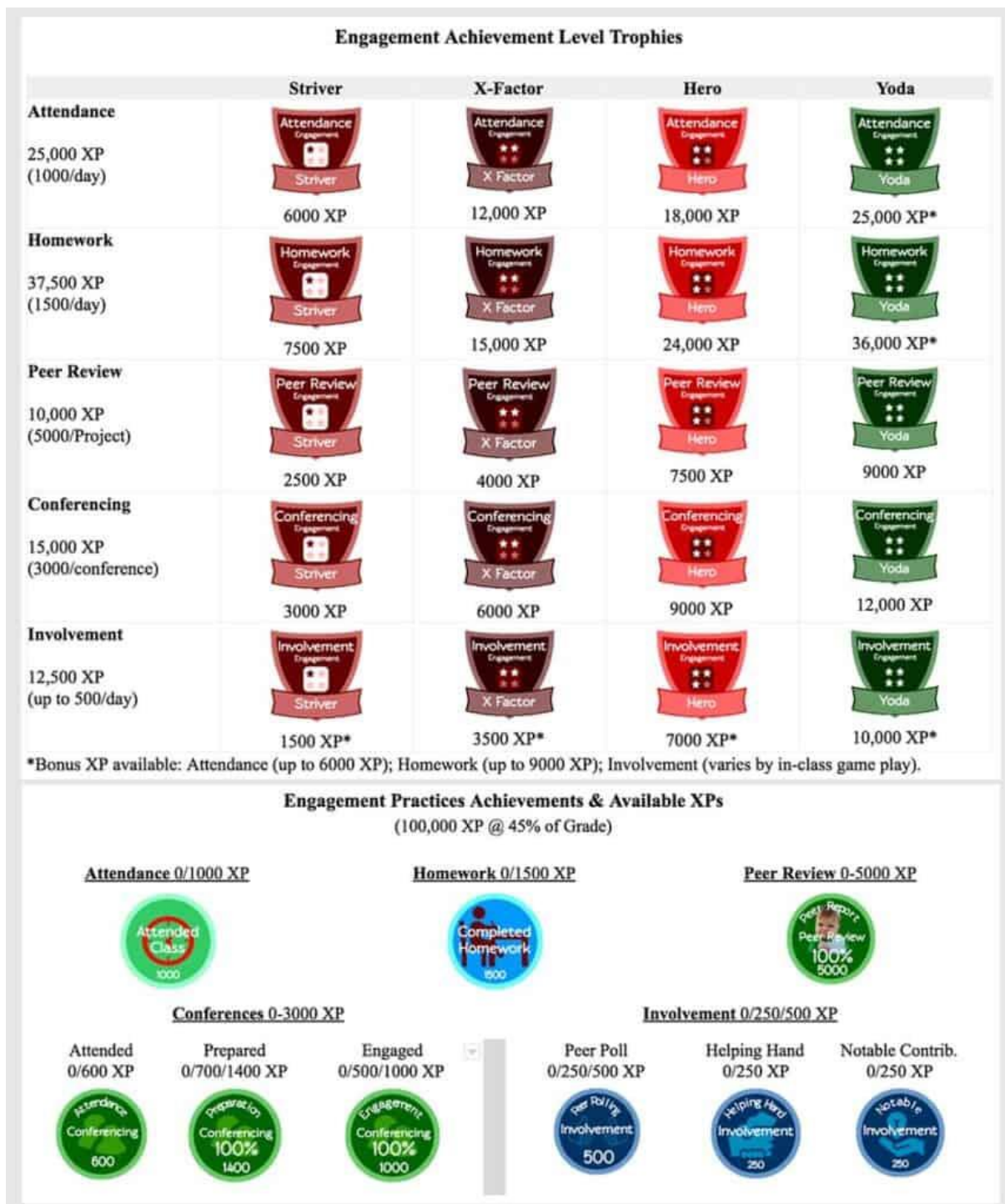


Figura 11. 10 Pessimi esempi di Gamification: imparare da progetti falliti

Scritto da Ricardo in Gamification. (fonte: <https://keepthemengaged.com>)





## Apprendimento basato su giochi digitali (DGBL)

Contrariamente ad altre forme di giochi educativi che provano ad indorare il contenuto dell'apprendimento con concetti ludici, DGBL prova a creare giochi che siano sia divertenti che educativi attraverso un sistema di gioco motivante che incoraggi anche il risultato dell'apprendimento.

Gli studenti hanno bisogno di alcune competenze per essere in grado di giocare e di esercitarle mentre giocano.

Le competenze sono necessarie per continuare il divertimento, che è la forza che conduce all'apprendimento. Per esempio, i bambini possono essere indotti ad esercitarsi nella lettura se la lettura è una parte indispensabile del gioco caratterizzato da una narrativa che abbraccia un periodo di tempo lungo.



Figura 12. Terra alia, l'apprendimento della lingua RPG (30 parallelel, 2021). (Source: Steam.com)

## L'apprendimento basato sui giochi ludici funziona?

Alcuni esempi funzionano in diversi campi: spelling e lettura, fisica, salute, biologia, matematica, medicina e scienze applicate

La ricerca dimostra che un gioco DGBL ben pianificato può migliorare l'apprendimento tra il 7 e il 40 per cento (Van Eck, 2015). Alcune meta-analisi evidenziano inoltre dei successi cognitivi significativamente più alti rispetto ai metodi di insegnamento tradizionali e che gli studenti hanno migliori performance con istruzioni basate sul gioco (un voto pieno).

## Esempi

### Arena

La ricerca da Prestopnik (2016) espone il caso di un progetto per un gioco di apprendimento linguistico basato su una storia chiamato Arena.

Questo gioco è ambientato nel 2410 D.C. e proietta il giocatore nei panni di un uomo che viaggia verso il pianeta Arena, colonia spagnola. Deve combattere contro banditi e affrontare una vita selvaggia ed imparare una lingua locale per trovare i suoi genitori.

Il gioco unisce l'esplorazione, la risoluzione di puzzle e avventura mista ad azione. I luoghi si caratterizzano attraverso oggetti con cui interagire, usando uno strumento chiamato l'Esploratore: una tecnologia che aiuta a tradurre lo spagnolo in inglese.

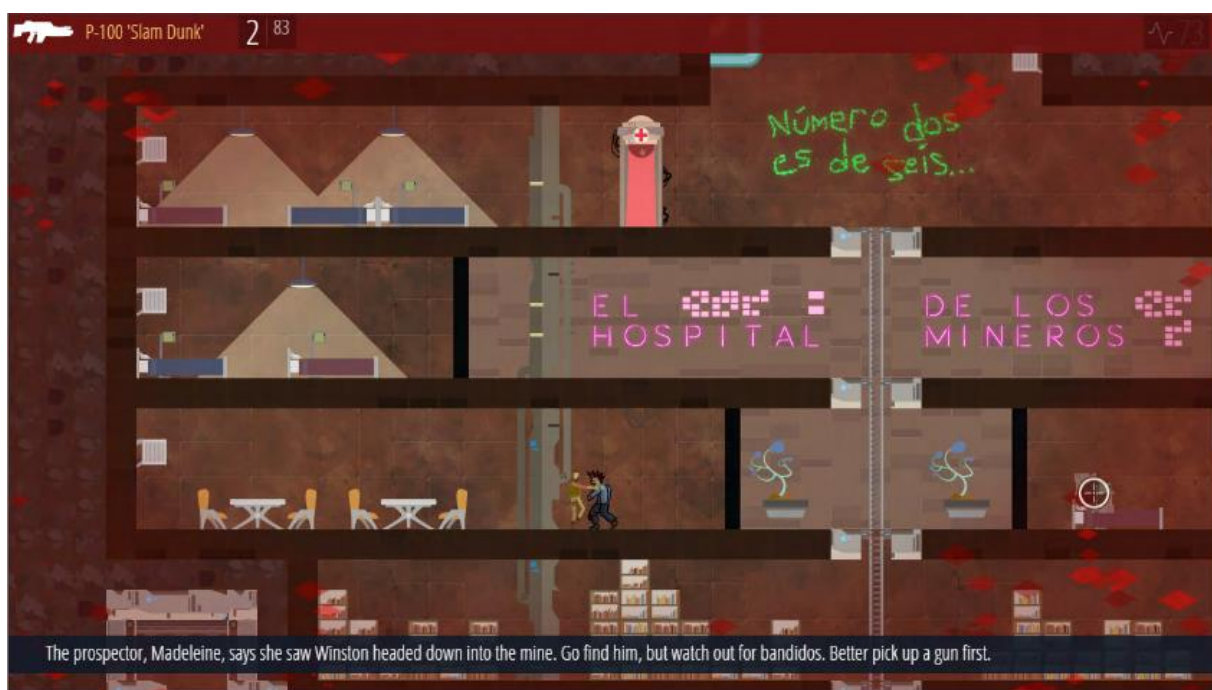
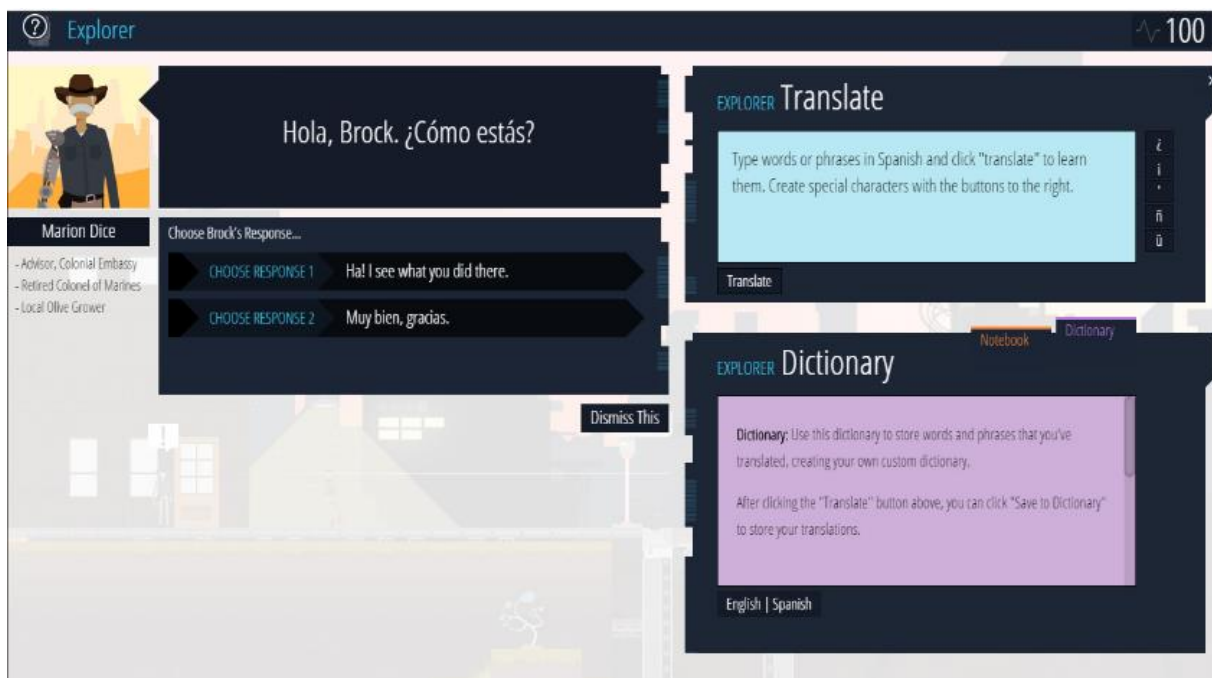


Figura 13. Screenshots del gioco Arena (Prestopnik, 2016)

Il gioco è stato ideato secondo i principi della teoria di apprendimento: acquisizione psicolinguistica di una seconda lingua, diegesi, fantasia e apprendimento rinforzato



Gli autori hanno appreso alcune cose: raccontare ad esempio una storia avvincente in una lingua che i giocatori non conoscono rappresenta una sfida. Rendere inoltre tutto troppo semplice può per contro essere dannoso: gli errori e le sfide sono fondamentali per l'apprendimento.

Inizialmente idearono un combattimento come attività ricreativa tra le attività linguistiche, ma notarono la poca efficienza di questo progetto. Al fine di unire gioco e lavoro, fecero risultare le attività linguistiche in botti che cadono (armi, aggiornamenti...). I giocatori che vogliono aggiornare le loro abilità di combattimento devono impegnarsi in conversazioni

## Antura e le lettere

“Antura e le lettere” è un gioco di apprendimento gratuito basato sul gioco digitale che ha come obiettivo di insegnare ai bambini tra i 5 e 10 anni come scrivere lettere e parole in arabo (una nuova versione in inglese è comunque disponibile). L'approccio del progetto è “apprendimento con discrezione”: il curriculum delle lezioni di arabo nella scuola elementare si trasforma in un viaggio divertente. Il gioco può essere giocato su smartphone usando un input di touch e si articola in 23 mini giochi.

Il giocatore, con l'aiuto del cane Antura, deve badare a delle piccole e selvagge creature chiamate “lettere viventi” attraverso numerose ambientazioni. Per far questo, il giocatore deve affrontare una serie di mini giochi ideati per presentare una sfida connessa ad uno specifico obiettivo pedagogico.

Il gioco è un buon esempio dei meccanismi che uniscono l'apprendimento e il gioco contestualmente. Per esempio, in uno dei mini giochi il giocatore deve guidare un razzo disegnando la sua traiettoria in una pista da corsa che ha la stessa forma della lettera da imparare.

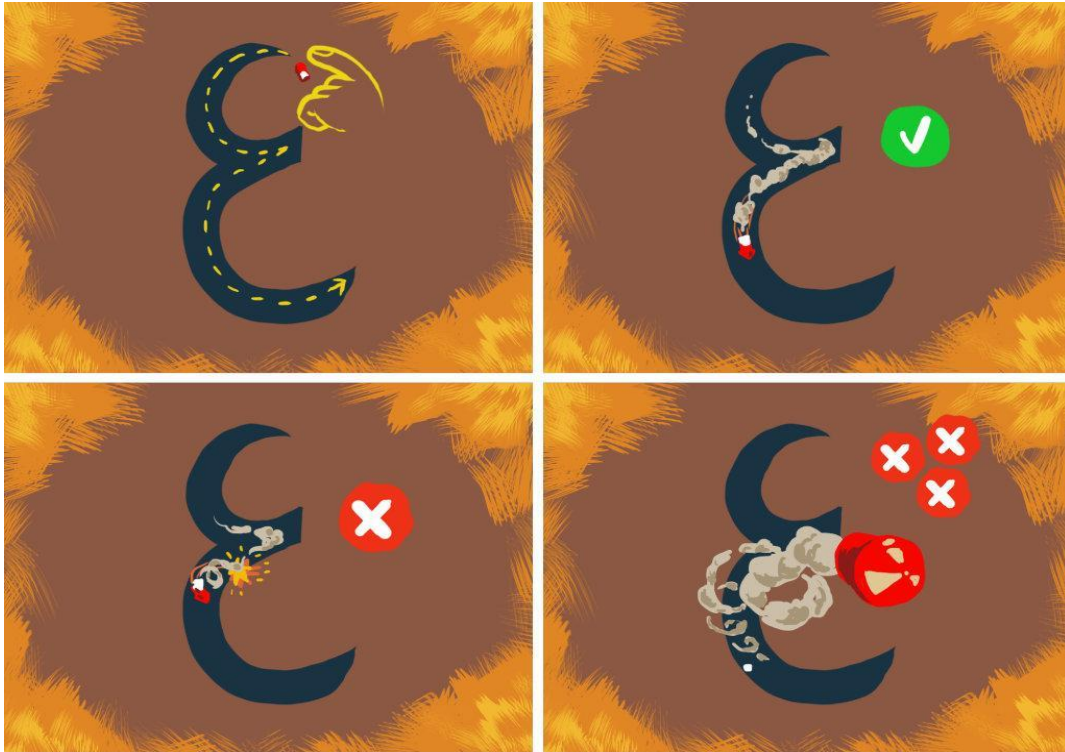


Figura 14. Disegnando un mini gioco in Antura e le lettere (Video games without borders, 2022).

(Fonte: <https://docs.antura.org/Minigames/Maze.html>)



Figura 15. Antura e le lettere (Video games without borders, 2022). (Fonte:

<https://play.google.com>)

## 3.2. Favorire l'apprendimento con i giochi digitali: il potere della motivazione e del coinvolgimento dell'apprendimento ludico

### Il potere della motivazione e del coinvolgimento

Nel processo di apprendimento, la **motivazione**, è fondamentale poiché l'apprendimento richiede sforzo.

Il potere del coinvolgimento dei giochi risiede nell'apprendimento rafforzato: l'anticipazione di premi e l'attivazione della curiosità attraverso le ambientazioni rilascia dopamina nel cervello. Questo viene anche identificato come "circuitto dopaminico": l'abilità di reinvestire i premi gli dà un valore endogeno, il quale conduce i giocatori in cicli addizionali di innesco-reinvestimento-premio. Questo è ciò che rende piacevole il passaggio di livello e la prosecuzione nei giochi (Prestopnik, 2016).

Questo spiega perché il nucleo del coinvolgimento si basa sulle sfide e la progressione. Una gestione orientata all'obiettivo è intrinsecamente motivante, in contrasto con un apprendimento guidato unicamente dai voti.

L'interattività dei giochi permette agli studenti di sentirsi parti attive invece di essere destinatari passivi.

La fantasia è ugualmente importante, poiché i giocatori vogliono sentirsi in un nuovo mondo, vivere una nuova vita, svelare misteri e apprezzare la sorpresa.

Se siete preoccupati per un eccessivo coinvolgimento e dipendenza, ne parleremo nella sezione 4.1.

Per quanto riguarda il **coinvolgimento**, Finn and Zimmer (2012) hanno identificato diverse tipologie di coinvolgimento, che necessitano di essere bilanciate per un apprendimento di successo: accademico, affettivo, cognitivo e sociale. Il coinvolgimento gioca tuttavia un ruolo

fondamentale nella vita degli studenti in generale, soprattutto quando imparano con stimoli diretti da risorse basate su giochi educativi.

## **I benefici per l'autostima e l'ansia**

Per essere vincente l'apprendimento linguistico necessita di costante pratica ed immersione, che sono influenzate da tre fattori critici: motivazione, auto-efficacia e bassa ansia (Martin, 2017).

L'auto-efficacia si riferisce alla convinzione o aspettativa individuale nel completare con successo alcuni compiti o raggiungere alcuni obiettivi specifici (Bandura, 1988). Se l'auto-efficacia di uno studente è bassa, potrebbe provare ansia e fatalismo rispetto al compito, impedendo la motivazione e l'apprendimento.

La buona notizia è che sembra che i DGBL possano aiutare l'auto-efficacia degli studenti e ridurre l'ansia: è stato dimostrato da uno studio su una delle materie più temute come la matematica! (Hung, 2014).

## **Esempi di risultati di apprendimento: grammatica, lessico, costruzione della frase, insieme alle competenze base**

Una ricerca ha revisionato 15 studi precedenti che si sono occupati dell'uso dei giochi linguistici che favoriscono la costruzione delle frasi da parte degli studenti che apprendono l'inglese come seconda lingua. Muhanna (2012) ha testato l'utilizzo dei giochi on line per l'insegnamento del lessico, e Hashim (2019) ha testato l'impatto di approcci basati sul gioco per la grammatica con Socrative, PowerPoint Challenge Game e Kahoot. I gruppi che hanno usato i DGBL hanno mostrato statisticamente migliori risultati, maggiore motivazione e divertimento.

Inoltre giocare a video giochi educativi in classe in un ambiente controllato con l'obiettivo di favorire l'inglese (sia come seconda lingua che come lingua straniera) motiva gli studenti a sviluppare le loro competenze di base quali la lettura, il parlato, lo scritto e l'ascolto.

Altri esiti ottenuti dai giochi digitali a supporto dei risultati di apprendimento si riferiscono ad abilità di pensiero critico più alte, migliorano l'assimilazione, il feedback immediato sull'attività ed i progressi degli studenti ed incoraggiano le azioni collaborative. Abbiamo già menzionato le attività motorie?

## 3.3. Organizza, premi “play” ed inizia il gioco!

### I cattivi metodi della gamification

Un insegnante ha sperimentato un quasi fallimento provando ad utilizzare la gamification nella sua classe; ciò è molto demotivante perché egli ha investito molti sforzi e forse alcune cose avrebbero potuto renderlo migliore. Così è stato indicato in un articolo della rivista di tecnologia interattiva e pedagogia (Cripps, M.J., 2019). Questo pone un'attenzione sul fatto che includere elementi ludici non rende necessariamente l'esperienza divertente; di solito aggiungendo solo punti, tabelloni o badge come metodo di gamification è una pessima idea.

L'insegnante ha provato a sostituire i voti tradizionali con punti esperienza (XP) che sarebbero stati ottenuti rispettando il tempo, finendo compiti, o semplicemente frequentando la lezione. Con i punti di esperienza (XP) gli studenti sbloccavano badge e il tabellone teneva traccia degli obiettivi raggiunti da tutti.

La buona idea è stata tracciare i punti esperienza come un voto, elemento che crea un certo impatto; e l'impatto è il pilastro del divertimento. Questo elemento è stato funzionale per alcuni studenti al margine (15%) che lo hanno apprezzato, ma forse l'impatto non è stato percepito abbastanza.

Lo sbaglio è stato che nessuna reale motivazione è stata inserita nel ciclo di studi degli studenti. I punti guadagnati non avevano alcun valore se non di ottenere dei badge che non avevano valore intrinseco. Inoltre alcuni punti erano dati per compiti obbligatori e non intrinsecamente

soddisfacenti (farsi vedere), cosa che riduce il valore dei punti esperienza (XP) percepito.

Un'altra cosa da considerare è che affidandosi solo a premi esterni si può azionare “l'effetto di indebolimento” che effettivamente riduce la motivazione intrinseca.

Riguardo ai tabelloni, questi possono avere anche effetti controproducenti. Per esempio offrire un premio per chiunque finisca in cima può in teoria incoraggiare ognuno a lavorare duramente; il problema è che gli studenti bravi che si trovano in cima ogni volta, mentre gli studenti di basso o medio livello, che in realtà avrebbero beneficiato del tabellone, vedono la competizione come troppo complessa perfino per provare.

## Metodi efficienti e strategie didattiche

Quando si prova ad implementare approcci basati sul gioco, si devono considerare approcci di tipo intrinseco e estrinseco (o una commistione di entrambi).

Nell'approccio “estrinseco”, nel quale le dimensioni “seria” e “divertente” sono separate, alterniamo fasi di gioco a fasi di apprendimento. Il gioco è usato quindi come “premio” per la comprensione del contenuto serio.

L'approccio “intrinseco” ha l'obiettivo di mettere insieme la dimensione “seria” e “divertente” in modo tale che non sia possibile separarle. Si cerca di integrare contenuti seri all'interno della meccanica del gioco. Il successo del gioco ruota quindi attorno alla comprensione del contenuto serio.

La ricerca sembra mettere in evidenza che l'approccio intrinseco è più efficace. L'approccio estrinseco può tuttavia produrre benefici se giochi seri e divertenti sono uniti insieme.

## Usi differenti di DGBL in classe e fuori dalla classe

Mentre l'apprendimento può aver luogo con i DGBL, consolidare la conoscenza è ancora responsabilità dell'insegnante: gli studenti non possono farlo da soli.

DGBL può essere usato per:

- **Intervento:** aiutare gli studenti a superare le carenze coi i loro tempi.
- **Arricchimento:** presentare agli studenti contenuti di apprendimento in modalità diverse
- **Rinforzo:** permette agli studenti di revisionare ed esercitarsi su contenuti appena appresi. Questo può essere fatto sia in gruppi che con più giocatori, utilizzando i punteggi per motivare la padronanza raggiunta.

Al fine di esercitare questi punti possono essere messe in gioco diverse modalità organizzative.

Mentre i giochi possono essere per più giocatori o per un singolo giocatore, questo non significa necessariamente uno studente per ogni gioco:

- Si può giocare un gioco di fronte alla tua classe (posizione di spettatore) e chiedere loro di partecipare mentre tu o un altro studente inserisce le risposte nel gioco.
- Puoi avere 2 o 3 studenti di fronte ad un gioco per singolo giocatore; a volte, discutere o pensare insieme di fronte al gioco è un beneficio perfino per giochi individuali. Generalmente i giochi di ragionamento o le scelte devono essere fatte senza pressione.
- Giochi con più giocatori richiedono normalmente un giocatore come controllore. Ma ogni tanto i giochi di gruppo possono prevedere diverse modalità organizzative (uno contro tutti etc.)
- Si può sempre avere un Sistema di turnazione dove un gruppo di studenti gioca mentre gli altri analizzano quelli che stanno giocando. Dopo un tempo di gioco stabilito, si possono scambiare i gruppi. Questo può essere utile se si vuole che i propri studenti abbiano un approccio riflessivo, per discutere delle loro strategie e di come migliorarsi di fronte alle sfide.

Un'altra cosa da considerare è dove utilizzerai i giochi, in classe? Come compiti a casa? Come compito da remoto? Utilizzando applicazioni moderne come [Discord's screen share](#) o [Steam's remote play together feature](#), si potrà giocare con i propri studenti da remoto o guardarli giocare.



Alcuni giochi possono essere usati in classe come qualsiasi altro mezzo. Ma si può comunque chiedere ai propri studenti di giocare singolarmente o con più giocatori a casa come compito, o in gruppo, forse con un punteggio o con obiettivi crescenti o chiedergli di scrivere un saggio su quello che hanno appreso dal gioco.

## **SEZIONE 4**

# **Clicca e raccogli i benefici!**

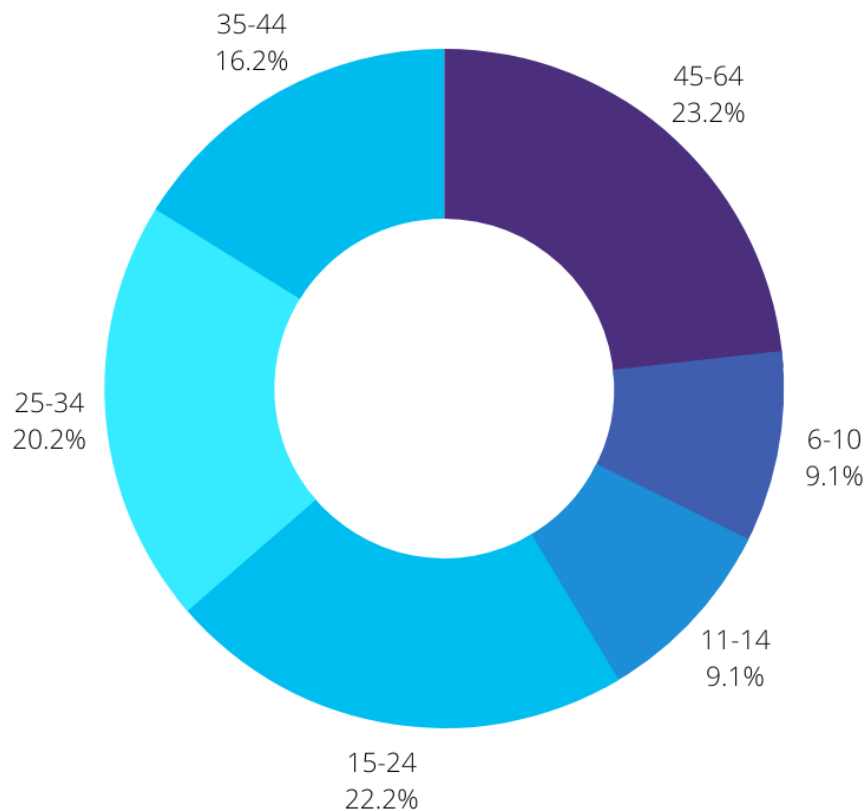
### **4.1. I benefici del GBL per gli studenti di lingua all'interno della classe**

**Sfatare i miti riguardo l'impatto negativo della gamification e GBL come tecniche di apprendimento linguistico**

#### **Solamente per bambini**

Gli adulti amano i video giochi tanto quanto i bambini. La media di un giocatore di video giochi in Europa è 31.3 anni (ISFE, 2021).

In Europa nel 2021 il pubblico del gioco si è ridotto come di seguito indicato:



## Dipendenza

“La dipendenza da video giochi” è stata oggetto di un dibattito acceso tra gli esperti a partire dal 2018, quando l’Organizzazione Mondiale della Sanità (WHO) l’ha aggiunta al suo manuale diagnostico.

Il problema legato al “disordine ludico” è che un disturbo interamente nuovo e specifico è stato creato solo per i video giochi, mentre qualunque abitudine di piacere può diventare patologica. Questo richiede un terreno psico –sociale sano che i video giochi non trasformeranno in una dipendenza: la rilevazione del consumo problematico di video giochi non riguarda solo misurare il numero di ore trascorse a giocare; altri fattori sono importanti: l’incapacità di controllare la frequenza, l’intensità e la durata sono fattori altrettanto determinanti. Un altro fattore è l’impatto del gioco sulle attività familiari, sociali, educative e professionali, considerando il fatto che deve proseguire almeno per un anno. Per gli adolescenti, un calo nei risultati scolastici sarà

ben visibile e per gli adulti appariranno difficoltà professionali. Inoltre si aggiunge una dieta povera, scarso riposo, ansia aggressività e tristezza.

## **Il DGBL in sostituzione degli insegnanti**

Il DGBL non sostituirà gli insegnanti perché è solo un altro strumento che loro possono usare, come qualunque altro mezzo.

Una [meta-analisi sugli effetti cognitivi e motivazionali](#) del Dipartimento di Tecnologia dell'Università di Eindhoven su 39 studi che hanno coinvolto da 16 a 1105 partecipanti ha scoperto che i maggiori miglioramenti avvengono quando gli insegnanti arricchiscono l'esperienza di gioco con un contenuto aggiuntivo di supporto.

Il modo molto più efficace di destare la motivazione negli studenti passa attraverso la passione degli insegnanti che, insieme all'entusiasmo degli studenti, è un assoluto vantaggio per tutti! Gli studenti costruiscono se stessi e la loro autostima attraverso i videogiochi.

## **Feedback in tempo reale, prospettiva multimodale sull'intero momento educativo e progresso visualizzato che aiuta gli studenti a vedere il proprio sviluppo**

**Il feedback in tempo reale** è fondamentale per l'apprendimento: fornisce infatti intuizioni in termini di obiettivi di apprendimento e permette l'auto-monitoraggio ed il miglioramento.

Tuttavia, fornire feedback può essere complesso per un'insegnante con molti studenti.

Uno studio di meta-analisi ha rivelato che il 65,07% un feedback automatico aumenta le prestazioni degli studenti. Un altro studio ha dimostrato che il DGBL senza feedback ha meno efficacia rispetto alla lezione tradizionale. Ma il DGBL integrato con il feedback ha prodotto un apprendimento più profondo.

## Competizione a basso rischio e cooperazione

Una chiave per preservare il giocatore (coinvolgimento) è un premio intrinseco. Se un'attività è intrinsecamente premiata, saremo più disponibili a continuarla.

Secondo la Teoria dell'Auto-Determinazione, le attività con ricompensa più intrinseca sono quelle che soddisfano 3 bisogni psicologici:

- **Competenza:** senso del progredire, senso di avere il controllo.
- **Autonomia:** senso di volontà, fare scelte significative, essere abili ad esprimere sé stessi.
- **Relazione:** senso di relazioni sociali significative, sia attraverso la cooperazione che la competizione

La competizione e la cooperazione sono importanti perché sono la base per la relazione, una componente critica per le ricompense intrinseche. Ma sono anche collegati ad un'importante componente ludica: l'impatto. Amiamo avere un impatto sul nostro ambiente o sugli altri e ci piace sentire di lavorare su qualcosa più grande di noi.

## Apprendimento focalizzato sullo studente

Similarmente all'apprendimento con i giochi, quello focalizzato sullo studente (SCL) promuove:

- **apprendimento attivo:** coinvolgendo studenti ed interagendo con materiale che va oltre il semplice processo cognitivo;
- **apprendimento profondo:** unendo l'apprendimento ai concetti, ai personaggi e alle esperienze, piuttosto che isolarlo e presentarlo per sé stesso;
- **autonomia e responsabilità:** gli insegnanti diventano facilitatori dei propri studenti in cerca di conoscenza e sviluppo delle competenze per proprio conto;
- **rispetto reciproco e interdipendenza** tra insegnante e studente;
- **approccio riflessivo:** aiuta studenti e insegnante a capire come imparano a lavorare su questo.

Questo approccio è stato testato e ha dimostrato di essere di beneficio per la motivazione degli studenti e la loro indipendenza. I suoi component possono essere trovati nei migliori giochi e nella teoria di progettazione dei giochi

## 4.2. I benefici della ludicizzazione (gamification) e del GBL per gli studenti di lingua inglese al di fuori del contesto classe.

### Hard (educative) and soft (interpersonali) skills

Il gioco è generalmente positivo per lo sviluppo cognitivo e sociale, insegna cause ed effetti, gli obiettivi a lungo e breve termine, l'ordine dal disordine e complessi sistemi di comportamento.

Molti esperti di DGBL ritengono che i giochi digitali promuovano le “competenze del 21esimo secolo”:

- i giochi d'azione favoriscono l'attenzione visiva;
- i puzzles 3D migliorano l'abilità spaziale;
- i giochi hanno effetti positive sulle competenze cognitive;
- il processo parallelo delle informazioni e le capacità multitasking, aiutano ad incorporare informazioni periferiche;
- Giochi a favore del sociale incoraggiano comportamenti prosociali;
- Giochi cooperativi o in gruppo insegnano la cooperazione e la comunicazione.

Queste competenze sono richieste per avere successo in un gioco: controllare sia il personaggio che il video, evitare i nemici e pianificare l'azione successiva, tutto questo contemporaneamente.

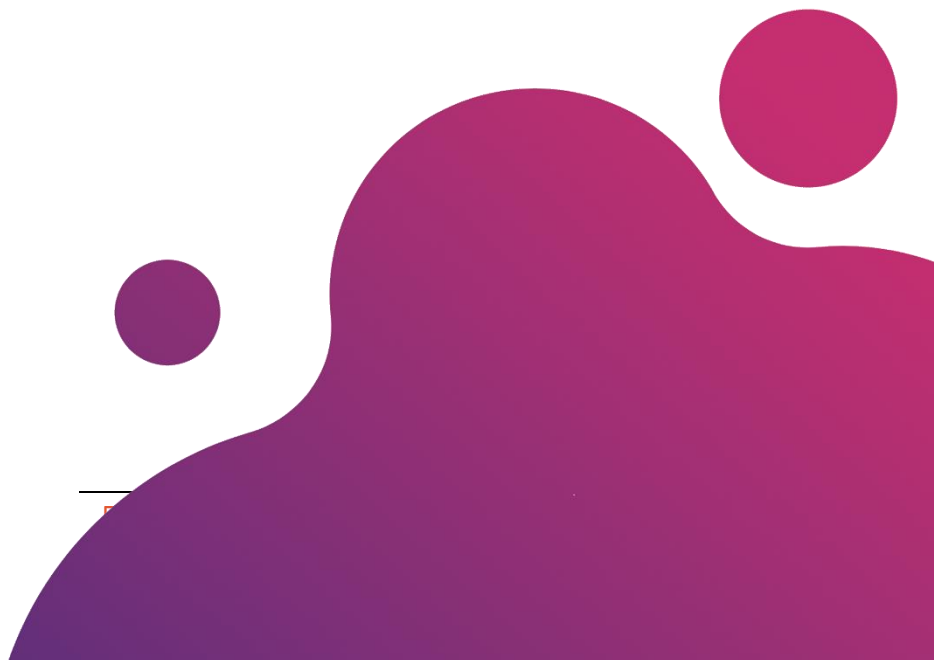
Alcuni studiosi sostengono che poiché spingono i giocatori a riprovare e migliorare, i giochi possono aiutare a sviluppare una forma mentis “di crescita” (posso fare meglio se mi impegno) incoraggiando la perseveranza.

Durante la pandemia, si è riscontrato che utilizzare giochi confortanti come **Animal Crossing** era associato con uno stato di benessere affettivo.

Cosa accade fuori dal gioco insegna ugualmente a pensare e capire le regole del gioco come un processo chiamato meta-gioco che a volte è più piacevole dei giochi stessi. Alcuni giocatori creano delle pagine di Wikipedia per condividere le migliori strategie da battere o semplicemente per rendere migliore il gioco, che può significare tradurre in codice il proprio adattamento al gioco.

Ma sia l'arte che la cultura inserite nei giochi sono anch'esse oggetto di studio. Fare in modo che i giocatori pensino ai giochi è una forma di espressione che riflette e interpreta la cultura e le idee; e le fantasie degli sviluppatori sono un punto di partenza per l'analisi artistica.

I giochi trasmettono anche significati attraverso il gioco stesso, una sorta di testo sottointeso che insegna ai giocatori a riflettere e prendere decisioni morali.



# Conclusione

Considerate le sfide e le difficoltà che circondano gli studenti di inglese, promuovere il coinvolgimento e la motivazione diventa essenziale. Gli studenti ESL hanno bisogno di essere coinvolti attraverso il materiale di apprendimento se sperano di padroneggiare la lingua. Il gioco e l'apprendimento attraverso il gioco sono metodi molto efficaci che gli insegnanti possono utilizzare per raggiungere il loro obiettivo. Potrete trovare ulteriori risorse per aiutarvi ad utilizzare questa strategia in modi differenti nel nostro sito <http://d-esl.eu/index.php/en/resources/>

Per concludere nella sezione 1 abbiamo analizzato le sfide che gli studenti ESL, compresi quelli con disturbi specifici, possono affrontare. Abbiamo continuato esplorando come queste difficoltà possono essere superate favorendo la motivazione e il coinvolgimento ed abbiamo descritto questi due concetti in modo più approfondito nella sezione 2. Nella sezione 3 abbiamo discusso di gamification e di apprendimento attraverso il gioco e nella sezione 4 dei benefici che portano fuori e dentro la classe.



## Riferimenti bibliografici

- Bandura, A. (1988). Self-Efficacy Conception of Anxiety. *Anxiety Research*, 1, 77-98.  
<https://doi.org/10.1080/10615808808248222>
- Butterworth, B., & Kovas, Y. (2013). Understanding Neurocognitive Developmental Disorders Can Improve Education for All. *Science*, 340(6130), 300–305.  
<https://doi.org/10.1126/science.1231022>
- Council of Europe (Ed.). (2020). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume*,. Council of Europe Publishing. <http://www.coe.int/lang-cefr>
- Cripps, M. J. (2019). Gamification Fails: Negotiating Points, Badges, Levels, and Game Play in the Basic Writing Classroom, University of New England  
<https://jitp.commons.gc.cuny.edu/gamification-fails-negotiating-points-badges-levels-and-game-play-in-the-basic-writing-classroom/>
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.  
<https://doi.org/10.1080/10888691.2018.1537791>
- Devlin, K. (2020). Most European students learn English in school. *Pew Research Center*.  
<https://www.pewresearch.org/fact-tank/2020/04/09/most-european-students-learn-english-in-school/>
- Disalvo, B. (2015). Pink Boxes and Chocolate-dipped Broccoli: Bad Game Design Providing Justifications for Reluctant Learners.  
[https://www.researchgate.net/profile/Betsy-Disalvo/publication/316636723\\_Pink\\_Boxes\\_and\\_Chocolate-dipped\\_Broccoli\\_Bad\\_Game\\_Design\\_Providing\\_Justifications\\_for\\_Reluctant\\_Learners/links/5908fde7458515ebb495c6bd/](https://www.researchgate.net/profile/Betsy-Disalvo/publication/316636723_Pink_Boxes_and_Chocolate-dipped_Broccoli_Bad_Game_Design_Providing_Justifications_for_Reluctant_Learners/links/5908fde7458515ebb495c6bd/)

- Erhel, S. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & Education*. 67. 156-167. 10.1016/j.compedu.2013.02.019.
- Finn, J. D. (2012). Student engagement: What is it? Why does it matter? In *Handbook of research on student engagement* (pp. 97–131). Boston, MA
- Fogg, J. (2019, March 4). ELT, EFL, ESL or ELF: TEFL Acronyms explained. *LoveTEFL*. <https://lovetefljobs.com/elt-efl-esl-or-elf-tefl-acronyms-explained/>
- Gao, N., Shao, W., Rahaman, M. S., & Salim, F. D. (2020). *n-Gage: Predicting in-class Emotional, Behavioural and Cognitive Engagement in the Wild* (arXiv:2007.04831). arXiv. <http://arxiv.org/abs/2007.04831>
- Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning and Digital Media*, 2(1), 5–16. <https://doi.org/10.2304/elea.2005.2.1.5>
- Gilakjani, A., Ahmadi, S., & Ahmadi, M. (2011). Why is Pronunciation So Difficult to Learn? *English Language Teaching*, 4(3), 74–83. <https://doi.org/10.5539/elt.v4n3p74>
- Gilson, G. (2021). Littérature vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire. UCL. <http://hdl.handle.net/2078.1/249630>
- Halm, D. S. (2015). The impact of engagement on student learning. *International Journal of Education and Social Science*, 2(2), 22–33.
- Harandi, S. R. (2015). Effects of e-learning on Students' Motivation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 181, 423–430. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.905>
- Hashim, H. (2019). Improving ESL Learners' Grammar with Gamified-Learning. *Arab World English Journal*. 5. 41-50. 10.24093/awej/call5.
- Hazar, E. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. *Educatia* 21, 19, 98–104. <https://doi.org/10.24193/ed21.2020.19.12>
- Hodent, C. (2021, May 2). The Psychology of Video Games: Are Video Games Good or Bad For Players?. *celiahodent.com*. Retrieved from <https://celiahodent.com/the-psychology-of-video-games/>.
- Hodent, C. (2017, March 5). The Gamer's Brain, part 3: The UX of Engagement and Immersion (or Retention) – GDC17 talk. *celiahodent.com*. Retrieved

from <https://celiahodent.com/gamers-brain-part-3-ux-engagement-immersion-retention-gdc17-talk/>

- Hoidn, S. (2016). The Pedagogical Concept of Student-Centred Learning in the Context of European Higher Education Reforms. *European Scientific Journal*. 12. 439-458. 10.19044/esj.2016.v12n28p439.
- Hung, CM., Huang, I. & Hwang, GJ. (2014). Effects of digital game-based learning on students' self-efficacy, motivation, anxiety, and achievements in learning mathematics. *J. Comput. Educ.* 1, 151–166. <https://doi.org/10.1007/s40692-014-0008-8>
- Iacovides, I., Aczel, J., Scanlon, E., Taylor, J., & Woods, W. (2011). Motivation, Engagement and Learning through Digital Games: *International Journal of Virtual and Personal Learning Environments*, 2(2), 1–16. <https://doi.org/10.4018/jvple.2011040101>
- ISFE. (2021). 2021 Key Facts about the European video games sector. *ISFE*. <https://www.isfe.eu/data-key-facts/key-facts-about-europe-s-video-games-sector/>
- ISFE. (2021). KEY FACTS 2020 THE YEAR WE PLAYED TOGETHER. <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2021/10/2021-ISFE-EGDF-Key-Facts-European-video-games-sector-FINAL.pdf>
- Jenkins, H. (n.d.). Reality Bytes: Eight Myths About Video Games Debunked. pbs.org. Retrieved from <https://www.pbs.org/kcts/videogamerevolution/impact/myths.html>
- Lister, M. (2015). Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2). <https://www.learntechlib.org/p/171075/>
- Lorensen, C. C. (2018). Motivation and digital games for English as a second language learning. *Anais Do Encontro Virtual de Documentação Em Software Livre e Congresso Internacional de Linguagem e Tecnologia Online*, 5(1). [http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais\\_linguagem\\_tecnologia/article/download/10526/9377](http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/download/10526/9377)
- Lorensen, C. (2018). Motivation and digital games for English as a second language learning. Instituto Federal de Santa Catarina (IFSC).

[https://www.researchgate.net/publication/325551656\\_Motivation\\_and\\_digital\\_games\\_for\\_English\\_as\\_a\\_second\\_language\\_learning](https://www.researchgate.net/publication/325551656_Motivation_and_digital_games_for_English_as_a_second_language_learning)

- Malone, T. W. (1981). Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction\*. *Cognitive Science*, 5(4), 333–369. [https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504\\_2](https://doi.org/10.1207/s15516709cog0504_2)
- Marks, H. M. (2000). Student Engagement in Instructional Activity: Patterns in the Elementary, Middle, and High School Years. *American Educational Research Journal*, 37(1), 153–184. <https://doi.org/10.3102/00028312037001153>
- Morthy, D. (2020). The Use of Language Games in Enhancing ESL Learners' Sentence Construction. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. 10. 10.6007/IJARBS/v10-i9/7695.
- Moses, R. N., & Mohamad, M. (2019). Challenges Faced by Students and Teachers on Writing Skills in ESL Contexts: A Literature Review. *Creative Education*, 10(13), 3385–3391. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1013260>
- Muhanna, W. (2012). Using Online Games For Teaching English Vocabulary For Jordanian Students Learning English As A Foreign Language. *Journal of College Teaching & Learning (TLC)*. 9. 235. 10.19030/tlc.v9i3.7178.
- Nijakowska, J. (2020). Dyslexia in the context of second language learning and teaching. *Pragmalingüística*, 2, 257–271.
- Pinheiro, A. (2021). Automatic feedback in online learning environments: A systematic literature review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*. 2. 100027. 10.1016/j.caeai.2021.100027.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill, New York. 1. 10.1145/950566.950567.
- Prestopnik, N. (2016). Games, Stories and Language: Motivating Second Language Acquisition With Play. *International Journal of Designs for Learning*. 7. 10.14434/ijdl.v7i3.20051.<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ijdl/article/view/20051/28717>)

- Russ, R. (n.a.). 10 Bad Gamification Examples: Learning from Failed Projects. keepthemengaged.com. Retrieved from <https://keepthemengaged.com/10-bad-gamification-examples-learning-from-failed-projects/>
- Sobocinski, M. (2018). Games and Gamification in Education. Basic Definitions and a Course Template of Phonetica. [https://www.researchgate.net/publication/319354887\\_Games\\_and\\_Gamification\\_in\\_Education\\_Basic\\_Definitions\\_and\\_a\\_Course\\_Template\\_of\\_Phonetica](https://www.researchgate.net/publication/319354887_Games_and_Gamification_in_Education_Basic_Definitions_and_a_Course_Template_of_Phonetica)
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSE Review*, 41(2), 16.
- Ying, Y. H., Siang, W. E. W., & Mohamad, M. (2021). The Challenges of Learning English Skills and the Integration of Social Media and Video Conferencing Tools to Help ESL Learners Coping with the Challenges during COVID-19 Pandemic: A Literature Review. *Creative Education*, 12(07), 1503–1516. <https://doi.org/10.4236/ce.2021.127115>

## Illustrazioni

- [Draw icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Spelling icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Study icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Speak icons created by yut1655 - Flaticon](#)
- [Hear icons created by Freepik - Flaticon](#)
- [Gamepad icon by freesvg.org](#)
- [Crosswords icon by freepik - Flaticon](#)
- [Serious games icon by flaticon](#)
- [Game informed learning by the noun project](#)
- [Gamification by flaticon](#)
- [Dgbl by the noun project](#)



## Cofinanziato dall'Unione europea

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solamente le visioni dell'autore e la Commissione non può considerarsi responsabile per alcuno uso che viene fatto delle informazioni ivi contenute.

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

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

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