



Guida all'implementazione



Cofinanziato
dall'Unione europea

Contents

NOTE INTRODUTTIVE.....	3
I RISULTATI DEL NOSTRO PROGETTO IN SINTESI	6
1.1 Conosci la squadra del nostro progetto!	8
LOGOPSYCOM	8
CTMB	9
SABA	11
SANSI LEONARDI VOLTA	13
YUZUPULSE	15
1.2. Conosci i risultati del nostro progetto!	17
R1: Il libretto sull'impegno	17
R2: Le schede di pratica "Dys-friendly"	17
R3: Giochi e sequenze	18
R4: La creazione dei tutorial	18
R5: Database di risorse	19
R6: Guida all'implementazione.....	19
UN QUADRO DI BUONE PRATICHE, SFIDE E SOLUZIONI	20
2.1.1. Esperienze pratiche del CTMB.....	22
2.1.2. Testimonianze ispiratrici da Logopsycom.....	27
2.1.3. Esperienze pratiche della SABA.....	32
2.1.4. Testimonianze ispiratrici da Yuzupulse	37
2.1.5. Esperienze pratiche del SANSI LEONARDI VOLTA	40

2.2. Quali sono state le sfide incontrate? Quali soluzioni sono state fornite?	46
2.2.1. Sfide prima, durante e dopo il lavoro del progetto	49
2.2.2. Offrire soluzioni per i beneficiari del progetto	51
2.2.3. Sfide prima, durante e dopo il lavoro del progetto	53
2.2.4. Offrire soluzioni per i beneficiari del progetto	56
2.2.5. Sfide prima, durante e dopo il lavoro di progetto	59
2.2.6. Offrire soluzioni per i beneficiari del nostro progetto	63
NON ABBIATE PAURA DI INIZIARE IL GIOCO!	64
Consigli e incoraggiamenti da CTMB	64
Feedback degli studenti, 1° lotto	64
Feedback degli studenti, 2° lotto	65
Feedback degli insegnanti	65
Consigli e incoraggiamenti da SABA	67
Introduction :	67
Intuizioni degli esperti:	67
Conclusioni:	69
Consigli e incoraggiamenti da SANSI LEONARDI	69
Consigli per gli insegnanti	69
Consigli per gli studenti	70
CONCLUSION	71
In conclusione, cosa offre la guida?	71

NOTE INTRODUTTIVE

Siamo giunti alla fine del nostro lungo viaggio nel progetto D-ESL. Il percorso verso l'auto-realizzazione è stato pieno di sfide, ma la motivazione e l'impegno a procedere ci hanno rivelato molti artefatti – da leggere come ‘conoscenza’ – che abbiamo raccolto per migliorare le nostre competenze. Creare videogiochi a fini educativi è stato un atto di ispirazione e cooperazione, poiché cinque paesi hanno unito le loro competenze a beneficio di studenti più giovani e meno giovani.

Dando un'occhiata ai **contenuti**, avrete una prima e completa immagine dello scopo della presente guida. Infatti, dettagliando ciascuno dei tre capitoli principali, i lettori saranno informati nel primo capitolo, **I risultati del nostro progetto in sintesi**, sul team del progetto in ciascuna organizzazione partner, che ha costruito una forza lavoro motivata e soddisfatta per portare a termine tutti i compiti del progetto. Per quanto riguarda i dettagli più istituzionali, essi possono essere ricavati dalla pagina web del D-ESL. L'altra metà di questo capitolo è dedicata ai risultati del

progetto di cui possono beneficiare sia gli insegnanti che gli studenti. Da un lato, gli educatori miglioreranno le loro competenze didattiche e pratiche avendo accesso a risorse digitali innovative e materiale pedagogicamente adattato per le loro lezioni di inglese. Dall'altro, gli studenti aumenteranno la motivazione e l'impegno man mano che svilupperanno competenze linguistiche attraverso i videogiochi educativi. È estremamente importante condividere esperienze pratiche, soprattutto quando i protagonisti sono gli insegnanti e i loro studenti. Questo è ciò che il capitolo II, **Un quadro di buone pratiche, sfide e soluzioni**, riflette effettivamente: una raccolta di storie ispiratrici dei nostri partner – tre scuole e due istituti basati sulla ricerca educativa – insieme agli alti e bassi durante le fasi di test. La fase di test è stata una parte cruciale del nostro progetto, poiché ha dimostrato la qualità e la funzionalità dei prodotti. Inoltre, abbiamo presentato anche le sfide affrontate durante i test da ciascuna istituzione partner e fornito suggerimenti su come superarle. È stato difficile? Sì! Ma abbiamo continuato finché tutto non è stato validato perché funzionasse correttamente.

L'educazione è la chiave dell'evoluzione: se gli insegnanti non hanno materiale adeguato per implementare efficacemente il curriculum, tutto lo sforzo è vano. Sarà molto interessante leggere tutte le storie qui presentate e le strategie utilizzate dalle scuole italiane, macedoni e rumene per raggiungere i loro obiettivi. Allo stesso tempo, potreste essere curiosi di scoprire quale sia stata la prospettiva data dai centri di innovazione belgi e francesi coinvolti nell'educazione non formale. Credetemi, tutti hanno esperienze straordinarie da condividere!

Non abbiate paura di iniziare il gioco! Questo è il messaggio del nostro terzo e ultimo capitolo. I videogiochi educativi sono una risorsa sfaccettata, poiché riflettono non solo competenze di gioco: possono essere ponti per l'acquisizione

linguistica, le competenze digitali, la storia, il guadagno culturale, la letteratura, la scienza, l'arte, la creatività, per citare solo alcuni esempi. Abbiamo menzionato l'intrattenimento? Leggete le testimonianze fornite da educatori, formatori ed esperti che parlano degli scopi educativi dell'apprendimento basato sui giochi.

In una parola, visitate l'intera guida per trovare ispirazione e consigli pratici per le vostre lezioni di lingua, siano esse attività formali o non formali. Provate voi stessi gli strumenti del nostro progetto e siate i prossimi **a condividere la vostra esperienza con noi!**

I RISULTATI DEL NOSTRO PROGETTO IN SINTESI

Il nostro progetto mira a supportare gli insegnanti nell'adozione di **strumenti e pratiche innovative per creare e utilizzare videogiochi** nei loro corsi al fine di aumentare la motivazione, il coinvolgimento e la partecipazione di tutti i loro studenti, inclusi gli alunni con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA). Il progetto si concentra su videogiochi scaricabili attraverso diversi strumenti come Genial.ly, RPG Maker MV, Flowlab o PowerPoint, per aumentare la motivazione degli studenti attraverso l'apprendimento non formale e esperienziale riguardo ad obiettivi specifici per guidarli verso il miglioramento.

Poiché i giochi di apprendimento delle lingue esistenti spesso non sono adatti agli studenti con DSA, l'inclusività dei giochi sviluppati in questo progetto riflette innovazione e promuove una maggiore partecipazione e tassi di successo elevati anche per questi studenti.

In pratica, i partner esperti LogoPsyCom e YuzuPulse hanno creato un primo lotto di sei videogiochi pilota per studenti ESL e adattati a bisogni speciali di

apprendimento che hanno subito una fase di test e feedback da parte degli insegnanti di lingue. Un secondo lotto di trenta giochi educativi è stato creato da tutti i partner del consorzio e sottoposto a test e feedback. Naturalmente, gli insegnanti di lingue hanno avuto bisogno di guida e formazione per acquisire competenze nei videogiochi, pertanto è stato realizzato per loro un modulo di e-learning.

Potete leggere tutti i risultati del nostro progetto D-ESL nelle pagine seguenti di questo capitolo, sperando di trovare le informazioni necessarie per comprendere e utilizzare il nostro lavoro a beneficio dei vostri studenti. Permetteteci innanzitutto di presentare le meravigliose squadre che hanno reso possibile tutto ciò!



1.1 Conosci la squadra del nostro progetto!

LOGOPSYCOM

Logopsycom, con sede in Belgio, è un centro di innovazione educativa. Siamo appassionati nel creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e accessibili per tutti, sia digitali che non.

Le nostre radici risalgono alla nostra iniziale fondazione come azienda di assistenza, con un focus specializzato sui disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), noti anche come "Dys" (es. disprassia, disfasia, dislessia, ...). Sebbene da allora abbiamo diversificato le nostre aree di competenza, il nostro costante impegno per l'accessibilità e l'inclusione rimane al centro dei nostri valori.

Siamo un team dedicato di circa 15 individui che portano una gamma diversificata di competenze e una passione condivisa per l'educazione.

I membri del team coinvolti in D-ESL includono:



Bérenger, Director: Bérenger è un esperto project manager dedito all'innovazione dell'educazione. Si concentra nel rendere l'apprendimento più inclusivo e coinvolgente per tutti.



Dorian, Project Coordinator: Formato come linguista computazionale, è appassionato di lingue, tecnologia ed educazione e di come combinare questi tre concetti.

CTMB

L'Istituto Tecnico Superiore "Mihai Băcescu" di Fălticeni, Romania, è una scuola superiore rappresentativa del distretto di Suceava. Per la nostra visione europea dell'istruzione, abbiamo ricevuto dal Ministero dell'Istruzione il titolo di SCUOLA EUROPEA per cinque volte (ora ci stiamo preparando per la sesta candidatura), un riconoscimento che ci onora e ci motiva allo stesso modo. La nostra missione: aiutare gli studenti a far fronte alle esigenze del mercato del lavoro e ad integrarsi con successo nella società come cittadini europei.

La nostra squadra:



Radion Palaghia, Docente di Storia con un Dottorato di Ricerca in questo ambito, formatrice dei docenti e dirigente scolastica.



Țuca Mariana-Silvia, Dottore di Ricerca in Ingegneria Industriale, formatrice dei docenti, vice-dirigente scolastica.



Magdalena-Simona TRUȘCAN, coordinatrice del Progetto D-ESL, dottoranda, formatrice dei docenti, insegnante EFL.

Oprișanu Anca, coordinatore dei progetti scolastici ed extracurricolari.



Suseanu Claudia, coordinatrice dei progetti Europei a livello scolastico, formatrice dei docenti.



Mercore Roxana, Docente di Inglese, ricercatrice dei progetti, traduttrice.



Murărescu Simona, Docente di Scienze Informatiche e ICT, formatrice dei docenti, specialista IT/ITC.



Chirilă Silvia, Docente di Fisica, ricercatrice di progetti

Strugaru Mihaela, capo contabile.

SABA

La conoscenza crea possibilità, fornisce forza e visione, tutti aspetti cruciali nella vita. L'istruzione si estende oltre il curriculum e **SABA** nell'ultimo decennio ha incarnato questo principio. SABA, simbolo della conoscenza e della realizzazione, mira ad aiutare gli studenti ad acquisire competenze e autostima. La nostra missione è promuovere il progresso degli studenti, offrendo un'istruzione in piccoli gruppi per garantire attenzione personalizzata. Il nostro rigoroso programma accademico prepara gli studenti per gli studi successivi e li espone al mondo aziendale attraverso materie e opportunità di servizio. SABA, prima scuola professionale secondaria privata della Macedonia, si propone di preparare gli studenti per il successo professionale.

La nostra squadra:



Angela Nenovska Krstevska, una delle principali educatrici SABA, integra il business innovativo e i principi amministrativi nell'educazione della scuola secondaria. Il suo ampio background in management dei progetti e dei media ne arricchisce il curriculum.



Elena Zarkovska, Coordinatrice di Progetto presso SABA, eccelle in pianificazione degli eventi, ricerca e gestione delle progettualità, assicurando un'esecuzione progettuale di successo e promuovendo i risultati educativi.

Entrambe le leader sono impegnate nel potenziare l'educazione e preparare gli studenti ad un mondo digitalizzato.

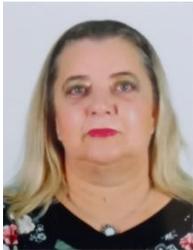
SANSI LEONARDI VOLTA

"**Sansi-Leonardi-Volta**", Spoleto, Italia, è nato il 1° settembre 2013 e conta circa 1000 studenti. È il risultato della fusione di varie scuole storiche della nostra città fondate nel 1861. Uno dei principali obiettivi promossi dalla scuola è il potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano oltre che all'inglese e ad altre lingue dell'Unione Europea. Lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti è altrettanto fondamentale per noi, insieme all'uso critico e consapevole dei social network e dei media, nonché alla creazione di collegamenti con il mondo del lavoro.

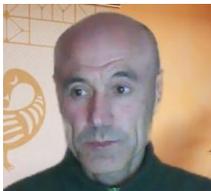
La nostra squadra:



Michela Befani, Docente di Inglese, coordinatrice del Programma di Accreditamento Scolastico Erasmus+ promosso dall'Unione Europea.



Stefania Aramini Docente di Matematica e Fisica ed esperta di Teatro e Musica



Fabio Paoletti, Docente di Matematica e Fisica, facilitatore IT



Serena Ruggeri è docente di Inglese e Professore a Contratto di Linguistica e Traduzione Inglese presso l'Università degli Studi di Perugia.



YUZUPULSE

La missione di **YuzuPulse** è quella di unire tecnologia, giochi, economia sociale e solidale in Europa. Crediamo nel potere dei giochi e della tecnologia per coinvolgere attivamente chiunque nel processo di apprendimento e incoraggiare la collaborazione tra gli apprendenti. Dal momento della nostra creazione nel marzo 2018, abbiamo partecipato come partner o coordinatori in 15 progetti europei Erasmus+ con il fine di sviluppare strumenti digitali e ludici per l'istruzione scolastica e la formazione professionale. Ti sosteniamo nella creazione di risorse educative, di formazione e nella gestione di progetti europei.

La nostra squadra:



Alice Godayol, CEO e project leader, co-fondatore di YuzuPulse con il fine di portare i giochi nei progetti internazionali



Pierre Ortalo, programmatore e coordinatore di progetto con una doppia laurea in game design e programmazione



Florian Carnini, project leader, amministratore dei progetti IT nei gruppi internazionali, creatore e addetto al testing dei giochi animati



Louise Casas, coordinatrice di progetto, Laurea Magistrale in Studi Europei, primo tirocinio in progetti Europei



Quentin Séné, coordinatore di progetto e esperto di pedagogia, detiene una Laurea Magistrale in MEEF ed una in IRFA.



1.2. Conosci i risultati del nostro progetto!

Lo sviluppo del progetto è stato contrassegnato da risultati graduali e consequenziali:

R1: Il libretto sull'impegno

Pensato come una **guida per insegnanti**, tratta le diverse situazioni di bisogni inclusivi e le loro caratteristiche, fornendo strategie efficaci per potenziare il coinvolgimento degli studenti. Gli insegnanti possono usare questo libretto per accedere a vari **approcci educativi** e adattare in modo efficace i loro metodi di insegnamento. Il libretto è destinato a essere la base di tutte le altre attività proposte durante il progetto, in quanto fornisce la conoscenza teorica dell'approccio.

R2: Le schede di pratica "Dys-friendly"

Il secondo risultato del progetto è stato rappresentato dalla creazione di 30 schede di pratica "Dys-friendly" al fine di fornire **support mirato agli studenti con Disturbi dell'Apprendimento (dsa)** negli ambienti di apprendimento linguistico. Queste schede offrono strategie pratiche e adattamenti nel contenuto educativo, rendendo l'apprendimento più accessibile ed efficace per tali studenti e non solo. Potrebbero anche contribuire ad abilitare gli insegnanti con strumenti che facilitino l'istruzione inclusiva, migliorando così l'esperienza di apprendimento per tutti gli studenti.

R3: Giochi e sequenze

Questo è stato indubbiamente il risultato più importante dell'intero progetto, nonché il più lungo. È stato sviluppato in due fasi:

- In primo luogo, i due partner esperti hanno creato 3 giochi ciascuno in modo che le 3 scuole coinvolte potessero sperimentare direttamente come dovrebbe essere pianificato e creato un gioco educativo. A questo livello, le scuole partner sono state coinvolte nella fase di test sia con gli insegnanti che con gli studenti.
- In secondo luogo, la seconda fase è stata quella di creazione dei giochi, durante la quale sono stati creati altri 30 giochi insieme alle rispettive sequenze pedagogiche e guide per i giocatori da parte di tutti i partner. Tuttavia, questa parte della creazione del risultato è stata possibile solo dopo che la quarta è stata completata, come segue.

R4: La creazione dei tutorial

Il modulo R4 offre un **corso completo per gli insegnanti** sulla creazione dei propri giochi educativi, coprendo tutto, dalle idee iniziali alla creazione finale del gioco, compresa la scrittura di scenari di gioco. Questo MOOC mira a potenziare la capacità degli insegnanti di fornire un'esperienza di apprendimento dinamica e ad abilitarli ad innovare nei loro metodi di insegnamento. Il corso è stato positivamente testato da molti insegnanti.

R5: Database di risorse

Le schede di risorse del database fungono da **complemento pratico** ad altre nostre risorse, in particolare al nostro MOOC. Queste schede sono ideali per gli insegnanti che desiderano esplorare l'approccio del progetto senza impegnarsi in un corso completo. Offrono un percorso più autonomo per coloro che desiderano testare e implementare nuove strategie. Sono incluse **raccomandazioni selezionate per software e piattaforme utili** per aiutare gli educatori a creare esperienze di apprendimento coinvolgenti.

R6: Guida all'implementazione

La guida all'implementazione è pensata come uno **strumento** che consolida le intuizioni del nostro team di progetto insieme ai feedback di prima mano da parte degli educatori e degli studenti. Speriamo che possa dotare gli insegnanti **strategie operative ed esempi pertinenti**, mirando a potenziare la loro capacità di integrare efficacemente queste nuove metodologie nelle loro aule.

UN QUADRO DI BUONE PRATICHE, SFIDE E SOLUZIONI

2.1

Ispirare altri insegnanti: esperienze pratiche utilizzando i risultati del progetto

È la suprema arte dell'insegnante risvegliare la gioia nell'espressione creativa e nella conoscenza. - Albert Einstein¹

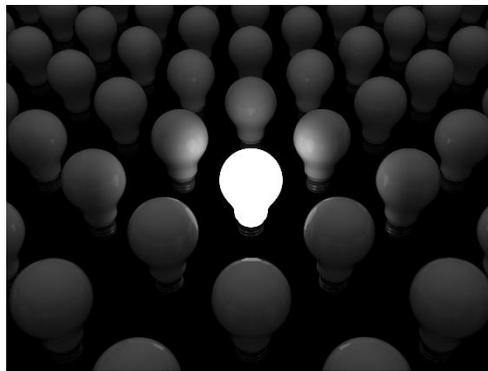
Cosa significa essere un insegnante ispiratore? Allora... la domanda può avere una comprensione bivalente, sapendo che il lavoro di un insegnante ha un enorme impatto non solo sugli studenti, ma anche su altri educatori.

Da un lato, gli **insegnanti ispiratori** portano la magia in classe senza portarsi una bacchetta magica o indossare un cappello. Il loro potente strumento è l'educazione e lo usano per aiutare le giovani menti e i caratteri a svilupparsi come cittadini socialmente e professionalmente affidabili. Tuttavia, per quanto si sforzino, hanno bisogno di strumenti aggiuntivi per supportare e assistere la loro attività didattica al

¹ Quoted in Alice Calaprice, *The Ultimate Quotable Einstein*, p. 100.

fine di motivare e coinvolgere i giovani studenti, che oggi sono meno facili da soddisfare e stimolare.

Dall'altro lato, alcuni insegnanti hanno la possibilità di essere coinvolti nella progettazione e produzione di **risorse pedagogiche innovative** per ispirare i loro colleghi a utilizzare strategie pedagogiche aggiornate invece di quelle obsolete e non molto efficienti. Sebbene ogni pratica didattica sia unica, le raccomandazioni fornite nelle pagine seguenti sono intese ad ispirare e stimolare la creatività, favorendo la vostra inventiva. Incoraggiamo i lettori ad adottare e adattare i nostri approcci per incontrare le specificità delle loro pratiche didattiche.



2.1.1. Esperienze pratiche del CTMB

L'Istituto Tecnico Superiore 'Mihai Băcescu' di Falticeni, Romania ha organizzato tre fasi di test per i risultati del progetto D-ESL basati su videogiochi e corsi digitali, come erano stati pianificati in ogni istituzione partner.

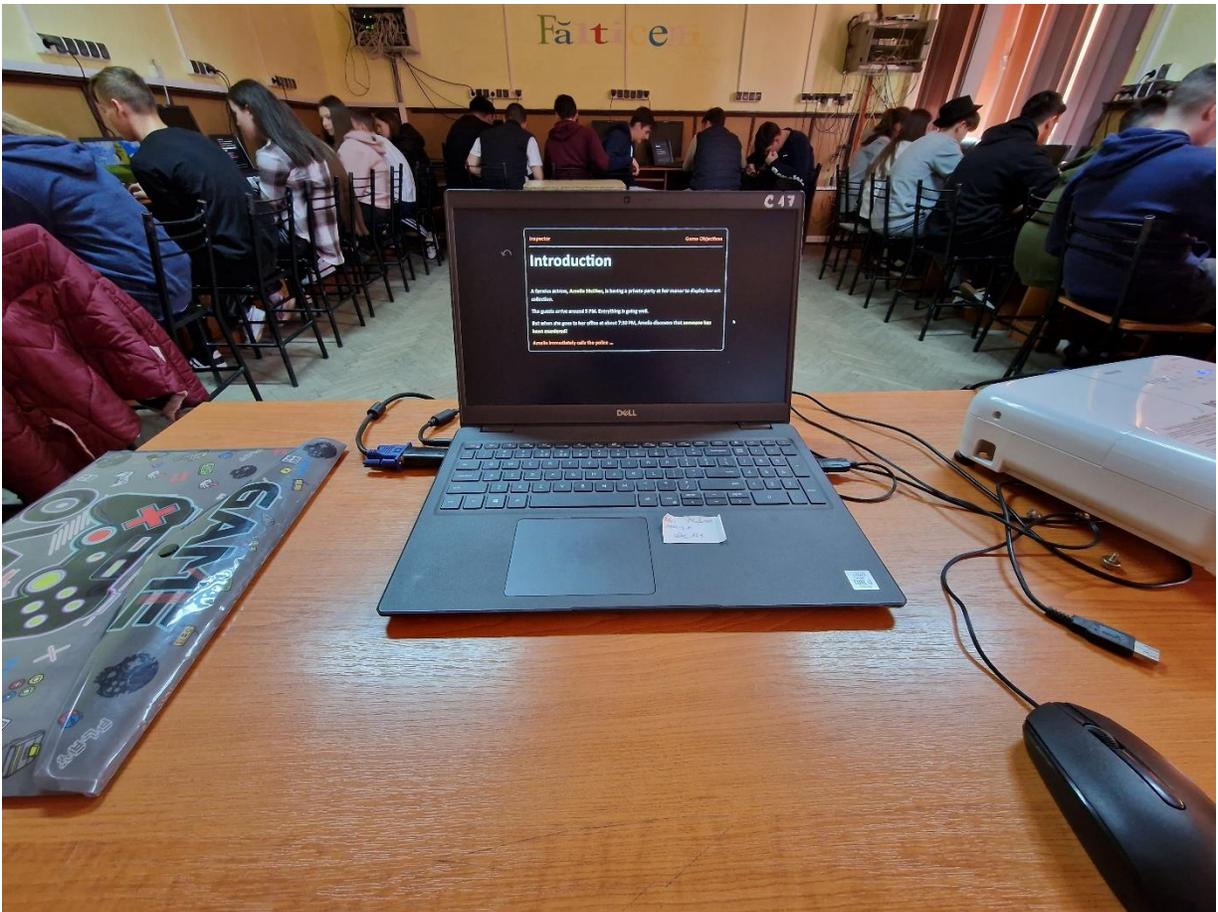
Test dei videogiochi del primo lotto

In questa fase, i sei videogiochi pilota creati dai partner esperti sono stati testati da **67 studenti** dell'Istituto Tecnico Superiore "Mihai Băcescu" per poter effettuare gli adattamenti e le modifiche necessarie in base al feedback ricevuto. Gli studenti, di età compresa tra i 14 e i 17 anni, provenivano sia dalle classi inferiori (ad es. alunni dell'8° anno) sia dalle classi superiori (ad es. alunni del 9°, 10° e 11° anno) con diverse specializzazioni da profili teorici e tecnici, il che ha aiutato gli analisti del progetto a confrontare una vasta gamma di risposte. Queste risposte sono state raccolte tramite questionari di feedback sia dagli insegnanti che dagli studenti per determinare quantitativamente e qualitativamente il raggiungimento di questa fase.

Questi studenti non erano mai stati coinvolti in un progetto europeo di tale calibro; pertanto erano desiderosi di partecipare a questa attività che consideravano divertente e molto importante per l'acquisizione dell'inglese. Finalmente, è stato permesso loro di giocare ai videogiochi durante le lezioni! Maggiori approfondimenti saranno forniti nell'ultimo capitolo di questa guida, dove una raccolta di testimonianze e opinioni attende i lettori. Inoltre, **sei studenti con disturbi specifici dell'apprendimento**, principalmente **dislessia e disgrafia**, hanno partecipato a questa fase di test. Poiché i giochi creati sono adattati per tali studenti, non hanno avuto problemi a completare i compiti della classe durante il

gioco. Il testo dei giochi rispetta le linee guida per l'inclusione (font sans-serif, allineamento a sinistra, spaziatura di 1,5 righe). Sebbene la natura testuale del gioco lo renda più impegnativo per gli studenti con difficoltà di lettura e/o disabilità visive, gli studenti possono ingrandire l'intera pagina per una migliore visualizzazione. Hanno assimilato i termini lessicali prima di iniziare la lezione di gioco e hanno svolto i compiti sia individualmente sia in gruppi di quattro membri. Ad esempio, poiché "Murder at the Manor" è un gioco narrativo, il numero massimo di giocatori era due, per collaborare meglio. Allo stesso tempo, i giocatori multipli avevano livelli linguistici simili per eliminare frustrazione e pressione nell'apprendimento.





'Literator' e 'Murder in the Manor' sono stati i giochi testati: 'Literator' perché la gran parte dei libri di testo di inglese si basa maggiormente su testi funzionali piuttosto che su quelli letterari, e 'Murder in the Manor' a causa dell'interesse degli studenti di oggi per i racconti gialli che promuovono il pensiero critico, la capacità di fare inferenze e forti abilità analitiche. Gli adolescenti adoravano giocare a giochi in cui potevano interpretare diversi personaggi ed esplorare diverse identità, proprio come a prepararsi per il mondo reale. L'attività di test ha offerto una nuova prospettiva didattica e molti apprezzamenti da parte degli studenti, i quali hanno detto che vorrebbero sicuramente provare altri giochi. Non hanno nemmeno avuto problemi a svolgere un compito scritto basato sui videogiochi testate.

Test dei videogiochi del secondo lotto

Per questa fase l'Istituto Tecnico Superiore Superiore 'Mihai Bacescu' ha coinvolto **cinque scuole diverse**, una dell'area rurale, le altre quattro di Fălticeni e Suceava. Secondo il feedback ricevuto, un totale di **9 insegnanti e 225 studenti** ha partecipato a questa seconda attività di test. Naturalmente c'erano anche studenti della scuola partner rumena che volevano partecipare ai test dei videogiochi pilota. Di conseguenza, **86 alunni del CTMB** hanno testato due giochi creati da questa istituzione per il progetto e un gioco di un'istituzione partner. I videogiochi educativi prodotti dalla scuola rumena sono: 'The Absent Minded', 'The Curse of the Sceptrum', 'Particle', 'A Tense Situation', 'Perseverance' e 'Liberation'.



Giocando a questi giochi, gli studenti saranno esposti a molte espressioni idiomatiche, linguaggio informale e colloquialismi. Praticamente, gli studenti usciranno linguisticamente dalla classe e proveranno l'inglese non standard esplorando la lingua nella sua diversità quotidiana. Questo si realizza raramente nelle classi tradizionali, poiché il curriculum promuove principalmente l'inglese standard e gli studenti spesso non incontrano il linguaggio colloquiale a scuola. In altre parole, l'attività basata su tali giochi sarà efficace e di successo.

Nel complesso, c'era un'atmosfera rilassata durante entrambe le fasi di test dei videogiochi in tutte le scuole partecipanti, poiché gli insegnanti che hanno condotto i test pilota erano altamente impegnati e responsabili. Questi tipi di attività coinvolgono diversi passaggi chiave che riguardano l'organizzazione della classe, lo svolgimento del test, la raccolta e la consegna dei questionari in tempo per l'interpretazione. Feedback e opinioni molto incoraggianti sono stati forniti dai giovani partecipanti che hanno testato i giochi e dai loro insegnanti che hanno utilizzato le sequenze pedagogiche come materiale guida.

Test del modulo e-learning per insegnanti

La terza fase di test è stata organizzata per valutare il materiale di formazione presentato nel quarto risultato del progetto: il modulo e-learning basato su **materiale audio, visivo e scritto** realizzato per gli insegnanti di lingue per acquisire competenze nella creazione di videogiochi. Questo risultato è stato testato e valutato in tutti i paesi partner e il feedback ricevuto è servito a migliorare la qualità e la coerenza del corso online con le competenze e le esigenze formative degli insegnanti.

Infatti, l'Istituto Tecnico Superiore "Mihai Băcescu" ha diffuso questo strumento in varie forme e luoghi, ad esempio riunioni di insegnanti a livello locale, regionale e nazionale in loco e online, conferenze didattiche, tavole rotonde, incontri informali, ecc. Un aspetto interessante è stato che non solo gli insegnanti di inglese o di lingue erano interessati a iscriversi e a seguire il corso sui tutorial di creazione, ma anche insegnanti di diversi ambiti.

Gli educatori in generale hanno la possibilità di seguire le orme dei partner D-ESL e realizzare i propri giochi che possono essere adattati alle caratteristiche delle loro classi.

2.1.2. Testimonianze ispiratrici da Logopsycom

La nostra partecipazione al progetto è stata principalmente nel **coordinamento del progetto e creazione dei contenuti**. Siamo stati co-autori del Libretto sull'impegno, coordinatori e co-autori delle schede di pratica "DYS-friendly". Abbiamo creato 10 giochi per il progetto (con le loro guide per i giocatori e le sequenze pedagogiche). Abbiamo anche guidato e co-scritto i tutorial di creazione. Infine, abbiamo co-scritto le schede del database delle risorse. Secondo la nostra opinione, come partner non scolastico, la nostra testimonianza sarà più focalizzata sulla creazione e su come utilizzare al meglio le risorse del progetto.

R1: Il libretto sull'impegno:

Il progetto D-ESL mira a migliorare l'engagement degli studenti ESL, inclusi quelli con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), utilizzando tecniche di gamification come i videogiochi. Il booklet sull'engagement serve come **guida per gli insegnanti**, delineando strategie efficaci per migliorare il coinvolgimento degli studenti, cruciale per il successo nell'apprendimento delle lingue. Gli insegnanti

possono utilizzare questo “booklet” per accedere a vari **approcci educativi** e adattare efficacemente i loro metodi di insegnamento. Il booklet completa gli altri risultati del D-ESL, fornendo le conoscenze teoriche dell'approccio.

“La creazione di questa guida è stata molto stimolante e spero che ispirerà gli educatori ad adottare e innovare con strategie di gamification nelle loro classi, portando a esperienze di apprendimento delle lingue più coinvolgenti ed efficaci per tutti gli studenti.” - Dorian, coordinatore del progetto presso Logopsycom.

R2: le schede di pratica “DYS friendly”

La creazione delle 30 schede di pratica “DYS-friendly” è stata essenziale per fornire **supporto mirato agli studenti con Disturbi Specifici dell’Apprendimento (DSA)** nei contesti di apprendimento delle lingue. Queste schede offrono strategie pratiche e adattamenti nei contenuti educativi, rendendo l'apprendimento più accessibile ed efficace per questi studenti. Speravamo di fornire agli insegnanti strumenti che facilitassero l'educazione inclusiva, migliorando così l'esperienza di apprendimento per tutti gli studenti. Queste schede di pratica sono una risorsa importante, completando gli obiettivi più ampi del progetto D-ESL per prouovere inclusività e approcci educativi su misura.

“Raccomando agli educatori di utilizzare selettivamente le schede di pratica DYS-friendly che affrontano le loro sfide specifiche. Concentrandosi prima sulle schede pertinenti, gli insegnanti possono applicare efficacemente strategie mirate nelle loro classi. Questo uso mirato assicura che le risorse siano massimamente benefiche, migliorando i risultati educativi per gli studenti con disturbi dell'apprendimento.” - Dorian, coordinatore del progetto presso Logopsycom.

R3: Giochi e sequenze

Creare 10 giochi con l'approccio D-ESL è stata un'**esperienza arricchente** per noi. Abbiamo cercato di emulare la prospettiva degli insegnanti che creano i propri giochi, sottolineando che questo progetto dovrebbe consentire loro di farlo. Abbiamo scelto **software di creazione di giochi senza codice, "user-friendly"** per dimostrare le possibilità per gli educatori. Questo approccio non solo fornisce giochi pronti all'uso con guide e sequenze pedagogiche, ma incoraggia anche gli insegnanti a sperimentare e creare le proprie versioni.

" Il mio consiglio agli insegnanti: utilizzate questi giochi come strumenti di emancipazione e abbracciate l'opportunità di sperimentare l'approccio da soli. Lasciatevi ispirare da questi esempi per i vostri percorsi educativi creativi. Dalla mia esperienza, agli studenti piace avere attività ludiche divertenti per imparare, fatele vostre!" - Dorian, coordinatore del progetto presso Logopsycom.

Alcuni commenti degli student sui giochi:

"Molto interessante, mi ricorda i vecchi giochi Pokémon."

"Fantastico avere i colori per aiutare i giocatori."

"Lo trovo molto interessante perché ci fa imparare giocando. Faccio così con tutti i miei giochi in inglese ed è in questo modo che imparo di più."

"È fantastico offrire attività come questa."

R4: La creazione dei tutorial

Il modulo R4, il nostro MOOC, è stato un'aggiunta molto entusiasmante alle nostre risorse. Offre un **corso completo per gli insegnanti** sulla creazione dei propri

giochi educativi, coprendo tutto, dalle idee iniziali alla creazione finale del gioco, inclusa la scrittura degli scenari di gioco. Siamo soddisfatti del **ricco mix di contenuti di testo, immagini e video** che insegna la creazione di giochi senza codice per l'apprendimento dell'inglese. Questo MOOC mira a migliorare la capacità degli insegnanti di fornire un'esperienza di apprendimento dinamica e a consentire loro di innovare nei metodi di insegnamento. I test del corso sono stati estremamente positivi, il che ha incoraggiato e confermato **l'utilità di questa risorsa**.

" Esplora i contenuti del MOOC con il tuo ritmo, concentrandoti sulle sezioni che ti interessano di più. Non sei sicuro di quale motore di gioco senza codice usare? Segui il nostro suggerimento e inizia con Genially o RPG Maker e vedi cosa si adatta meglio ai tuoi obiettivi educativi." - Dorian, coordinatore del progetto presso Logopsycom.

Cosa alcuni insegnanti hanno detto sul MOOC:

"A mio avviso, la parte migliore del corso è stata il modulo sulle strategie di gamification, che ha offerto modi innovativi per coinvolgere gli studenti ESL."

"Demistifica' la difficoltà di creare un gioco."

"A mio avviso, la parte migliore del corso è stata quella sulla gamification e il modulo 4 [Creazione del gioco con il motore di gioco appropriato], che mi sembra molto chiara anche se non ne so nulla."

R5: Database delle risorse

Le Schede del Database delle Risorse servono come **complemento pratico** alle nostre altre risorse, in particolare al nostro MOOC. Queste schede sono ideali per gli insegnanti che desiderano esplorare l'approccio del progetto senza impegnarsi

in un corso completo. Offrono una via più autonoma per coloro che sono desiderosi di testare e implementare nuove strategie. Includono **raccomandazioni curate per software e piattaforme utili** a supportare gli educatori nella creazione di esperienze di apprendimento coinvolgenti.

" Esplora le nostre Schede del Database delle Risorse per trovare gli strumenti e l'ispirazione di cui hai bisogno. Sfrutta queste risorse per creare i tuoi giochi educativi e potenziare il tuo percorso di insegnamento con autonomia e creatività." - Dorian, coordinatore del progetto presso Logopsycom.

R6: Guida all'implementazione

Il nostro obiettivo con la Guida all'Implementazione era creare uno **strumento prezioso** che consolidasse le intuizioni del nostro team di progetto insieme al feedback diretto di educatori e studenti. Abbiamo realizzato questa guida per fornire agli insegnanti **strategie praticabili ed esempi comprensibili**, mirando a migliorare la loro capacità di integrare efficacemente le nostre metodologie nelle loro classi. Incoraggiamo gli educatori a utilizzare questa guida come una **cartina stradale**, adattando le intuizioni e gli esempi forniti per adattarsi ai loro ambienti di insegnamento unici e alle loro sfide.

2.1.3. Esperienze pratiche della SABA

Alla SABA High School Academy for Business and Administration, l'integrazione di strumenti di apprendimento interattivi come i videogiochi educativi è stata esplorata per migliorare l'apprendimento della lingua inglese per gli studenti, in particolare quelli con difficoltà di apprendimento come la dislessia. Questo rapporto fornisce dettagli sugli aspetti pratici delle fasi di test dei videogiochi, concentrandosi sulla partecipazione degli studenti, sui contenuti educativi e sull'atmosfera generale durante le sessioni.

Giochi testati

Prima Fase: 'The Little Alchemist' con 3 studenti, 'Murder in the Manor' con 12 studenti, 'Voc's Journey-The Mission' con 1 studente, 'Erasmus Integration' con 10 studenti, 'Fake News' con 2 studenti, 'Literator' con 12 studenti e 1 docente.

Seconda Fase: 'The Cooking Adventure' con 48 studenti, 'The Engineering Adventure' con 48 studenti e 9 insegnanti.



Atmosfera: L'ambiente di testing era **vivace e interattivo**. Gli studenti erano divisi in piccoli gruppi per favorire la collaborazione e la comunicazione. Gli insegnanti facilitavano le sessioni, guidando gli studenti nella configurazione iniziale e assistendo con eventuali problemi tecnici. Il processo era caratterizzato da **entusiasmo e curiosità** tra gli studenti. Le aule erano disposte in modo da facilitare il movimento e l'interazione tra gli studenti, con **gli insegnanti che supervisionavano le attività**. Questa disposizione incoraggiava un'atmosfera collaborativa in cui gli studenti potevano discutere e risolvere insieme i compiti legati ai giochi. Basandosi sulla ricezione positiva della prima fase, la seconda fase di test ha mantenuto un alto livello di coinvolgimento. I **nuovi giochi introdotti presentavano scenari più complessi** che richiedevano un pensiero critico più profondo e l'applicazione delle competenze linguistiche inglesi in contesti specializzati.

Interazione degli studenti: Gli studenti hanno utilizzato le Guide del Giocatore fornite per **navigare attraverso le meccaniche e gli obiettivi di gioco**. Le guide erano particolarmente utili per allineare il gioco agli obiettivi di apprendimento, assicurando che gli studenti non solo giocassero, ma riflettessero anche sull'uso della lingua all'interno dei giochi.

Feedback: Prima del test, gli studenti mostravano generalmente atteggiamenti passivi verso i metodi di apprendimento convenzionali. Dopo aver interagito con i giochi, erano notevolmente **più animati**, discutendo di ciò che avevano imparato e di come i giochi rendessero **più accessibile la comprensione della grammatica e del vocabolario**.

Inoltre, sono state tenute discussioni post-gioco per raccogliere feedback degli studenti sul divertimento del gioco e sui risultati di apprendimento. Queste

discussioni hanno anche aiutato gli insegnanti a valutare l'efficacia dei giochi in tempo reale. Rafforzata dal successo della prima fase di test, la seconda serie di giochi ha ricevuto sessioni di feedback più strutturate. Gli studenti erano più disponibili a condividere i loro approfondimenti, che sono stati documentati dagli insegnanti per un ulteriore affinamento delle strategie didattiche. Le sessioni di feedback hanno rivelato **miglioramenti significativi** nella fiducia degli studenti nell'uso della lingua. La natura pratica e coinvolgente dei giochi li ha fatti sentire più capaci di usare l'inglese in situazioni reali. Gli studenti erano particolarmente soddisfatti di come i giochi integrassero l'apprendimento in attività divertenti. Prima del test, gli studenti mostravano generalmente un atteggiamento passivo nei confronti dei metodi di apprendimento convenzionali. Dopo essersi cimentati con i giochi, hanno discusso in modo particolare di ciò che hanno imparato e di come i giochi abbiano contribuito alla comprensione.

Utilizzo della guida del giocatore: La Guida del Giocatore è rimasta uno strumento cruciale, specialmente poiché i nuovi giochi presentavano sfide di vocabolario e grammatica più sofisticate. Queste guide hanno aiutato a collegare il gioco all'apprendimento fornendo **spiegazioni specifiche per il contesto e esempi di utilizzo**.

Impatto sull'apprendimento

Prima del test: Inizialmente, gli studenti mostravano livelli variabili di competenza in inglese ed erano generalmente meno coinvolti nei metodi di insegnamento tradizionali.

Dopo il test: Dopo il test, si è notato un aumento dell'entusiasmo e della fiducia tra gli studenti. Erano più inclini a utilizzare il nuovo vocabolario e la grammatica appresi durante il gioco nelle attività di classe regolari.

Conclusioni

Il test dei videogiochi educativi presso la SABA High School Academy for Business and Administration, mirato a migliorare l'apprendimento della lingua inglese, è stato condotto in due fasi distinte. Ogni fase ha fornito approfondimenti unici su come tali strumenti possano facilitare l'apprendimento in modo dinamico e coinvolgente, beneficiando in particolare gli studenti con **difficoltà di apprendimento come la dislessia**.

Le fasi pratiche di test di questi videogiochi educativi alla SABA hanno dimostrato un potenziale significativo nel migliorare l'apprendimento linguistico attraverso metodi interattivi e coinvolgenti. I giochi non solo supportavano gli obiettivi tradizionali di apprendimento della lingua inglese, ma introducevano anche un **approccio innovativo** particolarmente accessibile agli studenti con difficoltà di apprendimento. Il continuo perfezionamento di questi giochi, basato su un feedback approfondito e sull'osservazione, consoliderà ulteriormente il loro ruolo come strumenti educativi preziosi negli ambienti di insegnamento moderni.

Impatto complessivo

La transizione dall'apprendimento tradizionale a quello basato sui giochi ha creato un cambiamento palpabile nell'atmosfera educativa alla SABA. Inizialmente, gli studenti erano confusi, ma dopo i test, hanno mostrato una **motivazione maggiore** e una maggiore propensione a **partecipare attivamente alle discussioni in classe**. I giochi non solo hanno migliorato la conoscenza specifica

della grammatica e del vocabolario, ma hanno anche migliorato la fluidità generale della lingua e la fiducia degli studenti nell'uso dell'inglese.

2.1.4. Testimonianze ispiratrici da Yuzupulse

La creazione di un videogioco può intimidire all'inizio perché bisogna imparare ad utilizzare il motore del gioco. Tuttavia, quando si iniziano a creare le prime scene grazie a un tutorial e si diviene sempre più a proprio agio con il software, diventa **un mezzo di espressione molto gratificante.**

La sfida che si ripresenta ogni volta è quella di delimitare il nostro gioco: determinare il numero di azioni, dialoghi e scene, in breve: la durata del gioco. A volte si vuole raccontare una storia ma è difficile stimare quanto tempo ci vorrà. E si finisce per superare il tempo stimato, sia per il gioco che per la creazione. Questo può richiedere dei tagli nella storia, il che è frustrante, ma è meglio non avere un gioco troppo lungo. Sia per gli studenti che per voi, perché **un compito troppo lungo può essere scoraggiante.**

Per chi non è insegnante, è anche difficile tenere a mente il livello dei giocatori quando si progetta e scrive il gioco. Una regola generale è quella di progettare un gioco che si adatti al proprio pubblico; come insegnante, si è i più adatti per questo compito!

Un altro consiglio che possiamo dare è di concentrarsi su un solo motore di gioco; è dispendioso in termini di tempo dover imparare un nuovo motore ogni volta che si crea un gioco. Quindi, assicuratevi di sapere cosa volete creare e attenetevi a questo. Dopo ogni gioco creato, **guadagnerete esperienza** e potrete concentrarvi

maggiormente sugli aspetti pedagogici/narrativi poiché padroneggerete meglio quelli tecnici.

È molto importante **avere qualcun altro che testi il vostro gioco**. Come creatori del gioco, saprete come giocarlo e non riuscirete a vedere i bug o i percorsi fuorvianti che i giocatori possono prendere. **Avete bisogno di occhi nuovi per vedere i problemi**.

È normale sentirsi apprensivi quando si vede il proprio gioco venire testato, perché si ha paura che possa ancora avere dei bug o che non piaccia ai giocatori. È una parte di noi, un'opera d'arte che consegniamo, ed è difficile ascoltare le critiche.

È meglio che qualcuno che non ha creato il gioco lo testi: è più obiettivo, c'è meno coinvolgimento emotivo e sarà meno propenso a voler influenzare i giocatori. D'altra parte, sarà meno in grado di aiutare i giocatori poiché non ha scritto lo scenario. Idealmente, dovrebbe aver provato il gioco o almeno letto la sequenza pedagogica.

La persona che esegue i test deve essere preparata a **prendere appunti su eventuali bug che possono apparire**. È difficile risalire ai problemi utilizzando solo il feedback degli studenti. Venite preparati! I giocatori che identificano un problema devono essere interrogati sul percorso e sulle azioni che li hanno portati al bug, soprattutto se il tester non è lo sviluppatore e deve spiegarlo in seguito.

È utile **preparare diversi giochi per i test** a causa della differenza di livello tra gli studenti. Alcuni hanno finito ben prima degli altri e abbiamo dovuto improvvisare: trovar loro un altro gioco da testare

Non esitate a chiedere agli studenti che sono avanti di aiutare quelli che sono indietro. Gestire i diversi livelli da soli può essere difficile.

È particolarmente difficile in un gioco che offre poca apertura nell'esplorazione, poiché non si sa davvero, guardando lo schermo di uno studente, se sono lontani nello scenario o no, a differenza di un gioco lineare.

Le guide del giocatore possono essere difficili da usare in una sessione breve, ma d'altra parte, possono essere utili per rientrare nel flusso del gioco. **Le guide sono più utili in un contesto in cui lo studente è da solo.**

Per quanto riguarda l'apprezzamento degli studenti per i giochi, ciò che emerge dai nostri test è che i giochi di **RPG Maker e quelli che permettono un'interazione "continua"** (controllare un personaggio), e non solo muovere il mouse e cliccare sullo schermo, sono quelli che **funzionano meglio.**

I giochi Twine o i romanzi visivi che sono troppo complicati possono essere un deterrente. I nostri giochi di seconda generazione sono stati illustrati meglio grazie all'IA e son risultati più attraenti.

Un piccolo aneddoto: uno studente ha giocato al nostro gioco di romanzo visivo installando un auto clicker! Fortunatamente, questo lo ha portato sempre al game over, e bam!

Uno dei momenti salienti dei test è stato vedere un gruppo di **studenti reagire entusiasticamente** reagire entusiasticamente a una battuta di dialogo che risuonava con la loro cultura.

Gli insegnanti con cui abbiamo testato erano **molto entusiasti** ed è stato bello vedere il loro interesse. Ci hanno dato i loro contatti per fare più test o per seguire i nostri progetti.

Uno dei nostri test si è svolto durante una giornata dedicata alle industrie creative, e dopo aver testato i giochi, abbiamo mostrato agli studenti il dietro le quinte, come

creare narrative interattive su Twine. Anche se non hanno apprezzato molto i giochi Twine.

2.1.5. Esperienze pratiche del SANSI LEONARDI VOLTA

“Sansi Leonardi Volta” ha cercato di combinare l'insegnamento della cultura tradizionale e dei contenuti derivanti dal nostro passato educativo classico come Liceo con le nuove competenze richieste dal nostro mondo in continuo cambiamento. Se la maggior parte dei nostri insegnanti è profondamente convinta del valore indiscutibile del nostro apprendimento derivante dai classici, siamo anche molto consapevoli che non possiamo evitare di affrontare la questione dell'innovazione nell'istruzione, ovvero potenziare l'inglese come lingua straniera insieme a un uso diffuso e consapevole dei mezzi informatici. Non si può negare che la generazione digitale stia subendo cambiamenti estremamente rapidi, richiedendoci di tenere il passo con lo sviluppo digitale. Detto questo, non senza preoccupazione ma anche con grande entusiasmo e il forte desiderio di accompagnare i nostri studenti verso un futuro luminoso e internazionale, abbiamo accettato di prendere parte a questo progetto coinvolgente e indubbiamente innovativo che ci offre la possibilità di metterci al passo con i tempi. E non ha deluso!!!

I nostri studenti sono stati direttamente coinvolti nella fase di test come segue:

Test dei videogiochi del primo lotto

La prima fase di test è stata concentrata sui giochi creati dai partner esperti LogoPsyCom e YuzuPulse. Per ottenere un'idea complessiva che corrispondesse

alla varietà dei nostri studenti, abbiamo deciso di testare 3 videogiochi con 2 gruppi distinti di studenti.

Il primo gruppo era composto da **16 studenti** di età compresa tra 14 e 15 anni, guidati da **1 insegnante**; includeva 1 studente con disabilità, 6 studenti con DSA, 3 con ostacoli economici e 2 con ostacoli legati allo sfondo migratorio. Abbiamo scelto questo gruppo perché, essendo così variegato, ritenevamo potesse offrire una visione completa dell'impatto dei giochi. Hanno testato "The Little Alchemist" e "VOC's Journey: The Mission".

Il secondo gruppo era composto da una classe di **15 studenti** di 15 anni, ovvero di 10° anno, inclusi 1 studente con disabilità e 1 studente con DSA con un altro insegnante. Sono stati impegnati con "Fake News".

In entrambi i casi, i **risultati del test** sono stati raccolti tramite i questionari concordati, sia per gli studenti che per gli insegnanti, in modo che tutti potessero fornire feedback su ogni aspetto importante.

Prima della fase di test, tutti i partecipanti sono stati informati della serietà del loro ruolo; infatti, come si era detto nel team nel corso del progetto, non volevamo che pensassero che non fosse abbastanza serio solo perché sarebbe stato divertente. Pertanto, abbiamo colto l'opportunità per spiegare loro cos'è una partnership Erasmus+, in modo che potessero rendersi conto di quanto fosse prezioso il loro ruolo come partecipanti a quella fase. Inoltre, tutti loro avevano già un'idea di cosa siano i DSA perché erano presenti studenti con tali condizioni in entrambi i gruppi; tuttavia, sono stati informati più accuratamente sull'argomento con il fine di renderli consapevoli della rilevanza del compito di cui erano incaricati.

I risultati ottenuti con i due gruppi sono stati molto diversi e hanno pienamente soddisfatto l'obiettivo del progetto di innovare e rendere l'insegnamento più inclusivo. L'attività è stata complessivamente molto apprezzata, ma con alcune differenze.

Essendo il primo gruppo meno incline allo studio, il nuovo modo di imparare l'inglese è stato apprezzato e gli studenti hanno trovato piacevole completare i giochi, ma solo finché erano molto "user-friendly": non volevano impegnarsi in giochi con molto testo o con predominanza di testo; erano principalmente interessati alla storia, ancora di più quando veniva presentata con immagini colorate e personaggi accattivanti. Inoltre, abbiamo notato l'importanza di sviluppare giochi di una lunghezza adeguata al gruppo target: gli studenti non hanno gradito particolarmente i giochi troppo brevi, preferendo scenari ben strutturati.

Il secondo gruppo era composto da studenti con un background totalmente diverso: il fatto che nessuno di loro avesse ostacoli economici o di sfondo migratorio implicava essere più abituati a videogiochi articolati, con buone grafiche e alta interattività. Pertanto, la maggior parte di loro ha apprezzato l'idea dell'apprendimento tramite giochi, ma ha trovato i giochi proposti troppo elementari e poco divertenti. Allo stesso modo, lo studente con disabilità non è stato totalmente soddisfatto dei giochi, anche se ha apprezzato il fatto di poter completare il gioco da solo, dimostrando così il valore educativo dell'esperienza. In entrambi i casi, spiegare l'argomento del gioco prima di giocare si è rivelato essenziale.

Test dei videogiochi del secondo lotto



Questa seconda fase ha coinvolto due classi diverse guidate dallo stesso insegnante, per avere un gruppo più ampio e omogeneo rispetto alla fase precedente, oltre a un gruppo molto piccolo con un altro insegnante.

Il primo gruppo, composto da **36 studenti** di 14 anni in totale (3 dei quali con DSA), ha testato **4 giochi**: "The Art Planet", "The Cooking Planet", "The Detective Sequence" e "Vocab is You". Il secondo gruppo, guidato da un altro insegnante, era composto da **29 studenti** che hanno testato "Wanderer's Memories". Tutti hanno apprezzato di più l'interazione con i personaggi e il fare scelte piuttosto che il muoversi sullo schermo; la loro preferenza era principalmente per situazioni vivaci e in rapido cambiamento con cui potevano identificarsi più facilmente. In generale, gli studenti con maggiori difficoltà, anche se non con DSA, hanno avuto qualche problema a gestire le meccaniche del gioco, ma tutti hanno concordato che l'attività è stata molto utile per imparare, rivedere o assimilare le strutture e il vocabolario

presentati, a seconda della situazione. In alcuni casi, erano assolutamente entusiasti di poter beneficiare di questa attività mentre miglioravano la loro conoscenza dell'inglese. La presenza di immagini di qualsiasi tipo – personaggi, foto, oggetti – è stata per tutti un elemento fondamentale per evitare che il gioco diventasse troppo noioso. In alcuni casi, hanno anche commentato positivamente la musica contenuta nel gioco.



Inoltre, questa seconda fase di test ha coinvolto **6 insegnanti** che hanno giocato senza la presenza degli studenti, per dare **un punto di vista da parte degli educatori significativo**. Hanno provato 5 giochi diversi e tutti hanno concordato che l'attività è interessante, anche se l'hanno trovata coinvolgente a livelli diversi. In generale, hanno ritenuto che l'apprendimento tramite giochi possa essere utile in vari modi a seconda delle conoscenze degli studenti, delle loro necessità e del contesto scolastico, quindi creare il gioco giusto per ogni situazione è risultato assolutamente necessario. Questo nuovo approccio è indubbiamente considerato molto inclusivo, quindi secondo loro l'obiettivo del progetto è stato pienamente raggiunto! L'unico problema è la creazione dei giochi: anche se, dopo essersi iscritti

e aver seguito il corso di e-learning, si sentono in grado di creare alcuni giochi molto semplici, non si sentono ancora molto sicuri. Ma questo è facilmente comprensibile, un buon livello di competenza arriva sempre con il tempo.

Test del modulo di e-learning per gli insegnanti

Infine, **sette insegnanti diversi** sono stati coinvolti nella fase di test del modulo di e-learning, che è stato molto apprezzato. Tuttavia, poiché per loro era il primo approccio a questo tipo di contenuti di apprendimento, ovviamente non si sentono ancora abbastanza sicuri e hanno quindi espresso il desiderio di approfondire l'argomento e sperimentare di più con la creazione di giochi.



2.2. Quali sono state le sfide incontrate?

Quali soluzioni sono state fornite?

Quando si parla di sfide, bisogna considerare che questo è il modo migliore per avviare un progetto: identificare i bisogni e i problemi e come superarli. Pertanto, il primo risultato creato per il progetto D-ESL è stato un opuscolo intitolato **'L'impegno come chiave del successo per l'apprendimento dell'ESL'**, che in parte si basava sulla raccolta di risposte ai questionari da parte degli insegnanti di lingue al fine di analizzare i bisogni delle loro classi **prima dell'inizio del progetto**. Successivamente, i partner hanno analizzato i feedback e i dati sulle sfide esistenti e quali fossero le migliori soluzioni per gli studenti di lingua.

Come si può vedere nelle Figure 1 e 2 qui sotto, abbiamo concentrato tutti i bisogni e i problemi che gli insegnanti possono incontrare nella loro attività su due direzioni principali: **sfide intrinseche (interne) e sfide estrinseche (esterne)**. Risposte come 'mancanza di motivazione', 'mancanza di impegno', 'difficoltà di apprendimento' per le sfide interne, e 'programma scolastico sovraccarico', 'mancanza di un sistema di ricompensa' e 'materiale didattico meno coinvolgente' hanno ricevuto i punteggi più alti dai venticinque rispondenti che hanno accettato di essere coinvolti in questo processo di quantificazione.

Quali sono le vostre sfide didattiche? Sono simili?

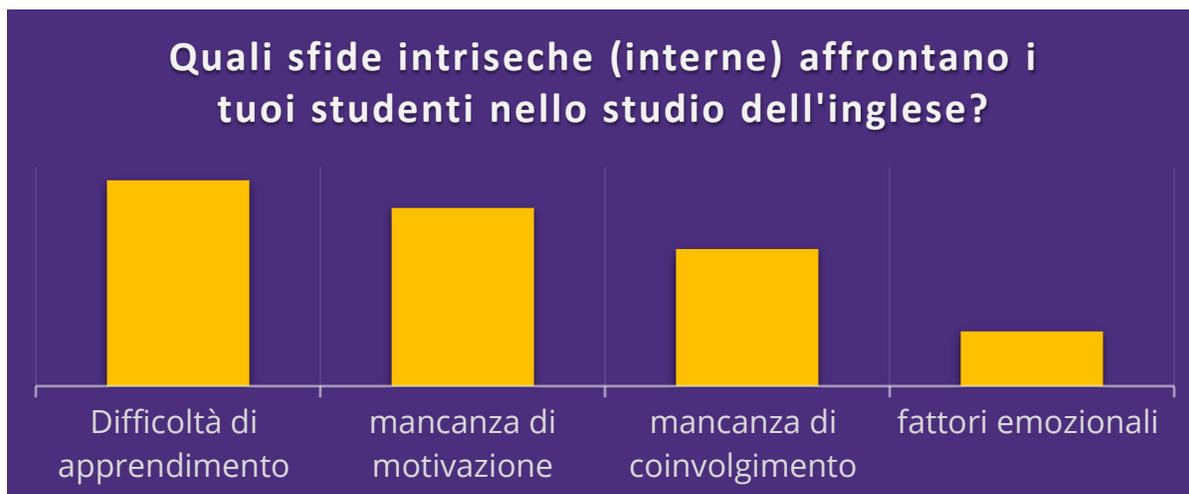


Figura 1: Proporzioni di sfide intrinseche identificate incontrate dagli studenti che imparano l'inglese, secondo 25 insegnanti di inglese in Europa

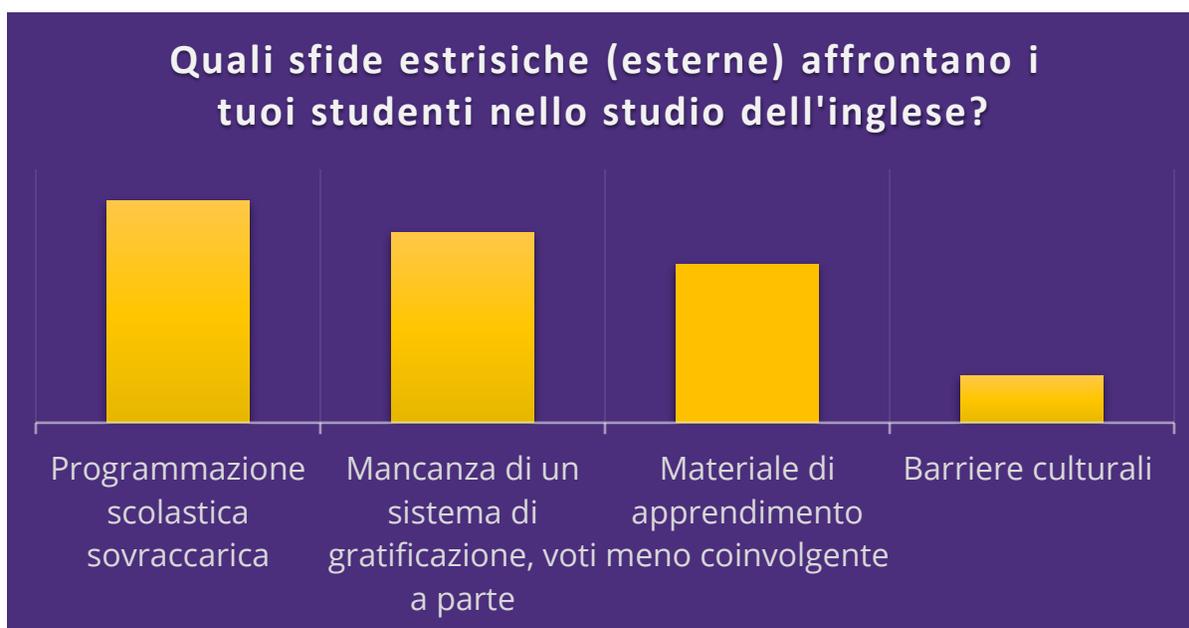


Figura 2. Percentuale di sfide estrinseche identificate incontrate dagli studenti che imparano l'inglese, secondo 25 insegnanti di inglese in Europa.

Le tre fasi di test - per i videogiochi e il corso di e-learning - che si sono svolte **durante il lavoro di progetto** hanno rivelato sfide comuni o specifiche che verranno condivise nelle pagine seguenti da ciascun partner scolastico, insieme alle soluzioni trovate. Le sfide possono sorgere in qualsiasi momento della nostra attività di insegnamento, ma possiamo aiutare a risolverne molte se disponiamo di un **efficace strumento didattico**. Naturalmente, non solo gli educatori sono soggetti a tali situazioni difficili a scuola, ma anche gli studenti. Alcuni dei loro problemi di apprendimento sono presentati in questo capitolo con alcuni suggerimenti per superarli durante il gioco.

Quali sono i problemi più comuni dei tuoi student? Sono simili?

Infine, le sfide riscontrate **dopo il lavoro di progetto** non erano molto complesse e potevano essere gestite facilmente con due materiali di supporto: le **sequenze pedagogiche** e le **guide per i giocatori**. Quando si utilizzano videogiochi nella classe di lingua, tali strumenti diventano i 'libri cuscino' per ogni insegnante. Dove trovarli? Vai alla nostra sezione Risorse su www.d-esl.eu, quindi a Giochi e sequenze; clicca sul gioco che vuoi aprire e... voilà!

2.2.1. Sfide prima, durante e dopo il lavoro del progetto

I fatti riguardanti il **'Mihai Bacescu' Technical College di Falticeni - Romania** sono i seguenti. Il nostro team è composto da più di 90 insegnanti e insegniamo a oltre 1300 studenti ad acquisire conoscenze teoriche e pratiche, valori e atteggiamenti che li aiutino ad adattarsi a una società in evoluzione. È vero, si verificano sfide sia per gli insegnanti che per gli studenti quando si menzionano numeri del genere, e se non affrontate immediatamente, possono influenzare lo stato accademico, sociale o emotivo dell'intera popolazione scolastica.

Forniamo formazione teorica agli studenti dell'istruzione secondaria inferiore (11-14 anni) e istruzione superiore per profili teorici (15-18 anni). Allo stesso tempo, siamo responsabili della formazione di profili tecnologici (15-18 anni) in diverse qualifiche professionali. Inoltre, la scuola offre una vasta gamma di programmi di formazione professionale e di apprendistato (15-17 anni).

Tuttavia, non tutti gli studenti hanno un accesso simile all'istruzione.

Condivideremo le principali **sfide affrontate dai nostri studenti e insegnanti** e come abbiamo utilizzato gli strumenti creati dal progetto D-ESL per sostenere i nostri studenti nel superare queste sfide. Sono state identificate due importanti categorie di studenti con bisogni educativi speciali (BES), quali:

Sfide esterne

- Più del 70% dei nostril studenti proviene da aree rurali

La maggior parte degli studenti che frequentano i programmi di studio nella nostra scuola non risiede nella stessa città, ma vive in aree rurali, di conseguenza devono pendolare. Oltre alla distanza, vengono a scuola in due turni di apprendimento, composti da lezioni mattutine e pomeridiane che durano dalle 8 del mattino alle 8

di sera. È un programma giornaliero faticoso, poiché quelli del turno mattutino devono svegliarsi molto presto, mentre quelli del turno pomeridiano arrivano a casa tardi la sera. Alcuni di questi studenti hanno partecipato alle fasi di test del progetto per i videogiochi, primo e secondo lotto.

- Assenza di uno o entrambi i genitori nelle famiglie degli studenti

La disoccupazione e il basso reddito nelle aree rurali costringono le persone a cercare lavoro all'estero, questo fatto ha conseguenze significative per molti studenti che provengono da famiglie con uno o entrambi i genitori che lavorano in un paese diverso, avendo parenti (di solito nonni) come tutor. La vita socio-educativa di questi studenti è molto fragile; quindi, le loro attività formali e non formali devono essere scelte con cura.

- Uso dell'istruzione tradizionale invece di approcci moderni

Ci crediate o no, c'è ancora molto insegnamento tradizionale nelle scuole rumene e le cause sono varie. Alcuni dicono che sia più conveniente e pratico, rispetto al carico di lavoro necessario per preparare la classe per le lezioni incentrate sugli studenti e il supporto tecnologico. Tuttavia, questo approccio manca della varietà di risorse disponibili online; nel nostro caso, gli strumenti basati sui giochi e il modulo digitale di creazione di giochi creati per studenti e insegnanti all'interno di D-ESL.

Sfide interne

- Studenti con difficoltà specifiche di apprendimento

In base alla gravità dei loro bisogni, gli studenti hanno la possibilità di iscriversi alla scuola di base e seguire lo stesso curriculum degli altri bambini o devono essere assistiti individualmente e seguire un intervento specifico. Gli insegnanti possono riconoscere la presenza del secondo risultato del progetto **'Schede di pratica Dys-**

friendly' che è stato concepito per formare gli insegnanti su come creare giochi video inclusivi per la classe in modo chiaro e user-friendly.

In **conclusione**, sei studenti con DSA, più di 50 studenti provenienti da aree rurali che devono pendolare per andare a scuola, più di 20 studenti che affrontano difficoltà economiche nelle loro famiglie, 4 studenti migranti: queste sono le sfide degli studenti a livello scolastico coinvolti nei test del progetto. Gli insegnanti hanno dovuto combattere la mentalità tradizionale e la resistenza al cambiamento e anche affrontare nuovi adattamenti tecnologici.

2.2.2. Offrire soluzioni per I beneficiari del progetto

Con il cambiamento della società e della tecnologia, anche nell'ambito dell'istruzione avviene un cambiamento. I risultati del nostro progetto D-ESL aiutano gli educatori a reinventare le loro strategie didattiche e di conseguenza risolvere molti dei problemi di apprendimento.

Per quanto riguarda le **sfide esterne**, potrebbero essere risolte o alleviate attraverso la partecipazione al progetto. Altri insegnanti potrebbero trovare soluzioni ispiratrici applicabili ai propri contesti educativi.

Ad esempio, gli studenti provenienti da famiglie ad alto reddito possono permettersi i migliori dispositivi, compreso Internet Mobile. D'altra parte, gli **studenti a basso reddito** o quelli **provenienti da contesti svantaggiati** di solito non possono permettersi risorse di apprendimento digitali. La nostra scuola offre assistenza finanziaria attraverso programmi nazionali e un ambiente comune per tutti gli studenti. Anche se non disponiamo di un laboratorio linguistico completamente attrezzato a scuola, gli studenti sono stati in grado di praticare i

videogiochi individualmente o collaborare in coppia all'interno dei laboratori di ITC e informatica. L'insegnante ha utilizzato il videoproiettore per visualizzare gli elementi lessicali per tutti gli studenti contemporaneamente e nello stesso luogo.

Gli **effetti dell'assenza dei genitori** influenzano significativamente i bambini in vari modi, pertanto è necessaria estrema cautela nel discutere argomenti sensibili dei giochi con i tuoi studenti. Grazie ai nostri specialisti di progetto, tali temi sono stati attentamente pianificati prima di essere lanciati per il gioco. Le nostre sequenze pedagogiche offrono consigli necessari per gli insegnanti sui domini personali, sociali e culturali. Ad esempio, 'Voc's Journey', che affronta il problema dell'identità di genere e dell'essere diversi, è stato un gioco apprezzato sia dagli studenti più giovani che da quelli più grandi, poiché il personaggio principale è un alieno che è atterrato accidentalmente sulla Terra. Ci sono molti altri giochi in attesa di essere scoperti e apprezzati per il loro contenuto e le informazioni socio-culturali.

L'utilizzo di **metodi di insegnamento obsoleti** indica **mancanza di motivazione e coinvolgimento**. La paura naturale e la resistenza al cambiamento sono molto comuni tra gli insegnanti. **Il corso digitale per gli insegnanti** è una risorsa pronta all'uso creata per dotare gli educatori delle competenze necessarie per produrre videogiochi secondo le esigenze e gli interessi della classe.

Per quanto riguarda le **sfide interne**, sei studenti con disturbi della lettura (dislessia) e della scrittura (disgrafia) sono stati in grado di partecipare attivamente ai campi di test per il progetto D-ESL nella prima fase. Come menzionato nel sottocapitolo precedente, le schede di pratica **dys-friendly** presentano in modo dettagliato preziosi consigli per l'organizzazione delle lezioni, compresi gli studenti

con bisogni di apprendimento. Le sequenze pedagogiche sono materiali di supporto molto utili progettati per scopi inclusivi.

In **sintesi**, molte soluzioni ai problemi educativi sono più vicine di quanto possiamo pensare. Avere lo strumento giusto per la propria classe e un po' di creatività può compiere miracoli, nonostante tutte le sfide. Speriamo che gli esempi e le esperienze incontrate a livello scolastico e condivise sopra **motivino gli insegnanti di lingua** e non solo a **prendere buone decisioni** per i loro studenti.

2.2.3. Sfide prima, durante e dopo il lavoro del progetto

La SABA High School Academy for Business and Administration è un'importante istituzione educativa impegnata nell'integrazione di principi aziendali e amministrativi innovativi nell'istruzione superiore. Nonostante i suoi ambiziosi obiettivi educativi e il curriculum avanzato, il team SABA ha affrontato diverse sfide persistenti riguardanti l'efficacia delle fasi di test dei videogiochi.

Sfide prima dei test dei videogiochi

Sfide nell'apprendimento: Gli studenti con lievi problemi di apprendimento richiedono supporto aggiuntivo e attenzione, spesso non disponibili in tempo reale durante le sessioni di test, portando a un progresso e a risultati di squadra irregolari.

Responsabilità familiari: Molti dei nostri studenti sono responsabili della cura dei fratelli più piccoli o contribuiscono al reddito familiare attraverso lavori a tempo parziale. Bilanciare queste responsabilità familiari con gli obblighi accademici può essere difficile e può comportare stress e stanchezza.

Sfide dopo i test dei videogiochi

Discrepanze nella valutazione: Le valutazioni post-progetto spesso non tengono conto dei diversi livelli di contributo degli studenti, potenzialmente demotivando coloro che potrebbero aver contribuito in modo più sostanziale o creativo.

Feedback insufficiente: La mancanza di feedback dettagliato e costruttivo sui progetti completati perde l'opportunità di rinforzare l'apprendimento e il miglioramento, particolarmente importante per gli studenti che affrontano difficoltà di apprendimento o quelli con meno esposizione a esercizi di pensiero critico.

Integrazione tecnologica: L'analisi post-progetto e le attività di follow-up spesso soffrono di una mancanza di tecnologia integrata che può fornire metriche per il successo e aree di miglioramento, cruciali per futuri miglioramenti del progetto.

Implicazioni e Raccomandazioni

Per mitigare queste sfide, ecco i suggerimenti di SABA:

Assegnazione di risorse: Investire in strumenti educativi innovativi e formare gli insegnanti ad adottare metodi di insegnamento più interattivi e coinvolgenti sarebbe vantaggioso per tutti gli studenti, specialmente quelli con difficoltà di apprendimento.

Accesso alla tecnologia: Rafforzare l'infrastruttura tecnologica e fornire risorse agli studenti aiuterebbe a colmare il divario nell'accesso digitale e nella partecipazione.

Meccanismi di feedback: Stabilire canali di feedback robusti che forniscano commenti dettagliati e personalizzati sui progetti può aiutare a guidare i processi di

apprendimento degli studenti e promuovere un ambiente di miglioramento continuo.

Raccomandazioni per Politiche e Pratiche

Pratiche di educazione inclusiva: Sviluppare un curriculum inclusivo che tenga conto delle esigenze di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità di apprendimento, barriere linguistiche e differenze culturali. La formazione degli insegnanti sulle tecniche di educazione inclusiva è essenziale.

Sviluppo professionale per gli insegnanti: Workshop regolari di sviluppo professionale possono aiutare gli insegnanti a rimanere aggiornati sulle ultime tecnologie educative e metodologie di insegnamento. Questo investimento nello sviluppo del corpo docente porterà beneficio direttamente agli studenti migliorando le offerte educative.

Infrastruttura IT potenziata: Investire nell'aggiornamento dell'infrastruttura IT della scuola per supportare la crescente domanda di strumenti e risorse digitali, fondamentale per la modernizzazione dei metodi di insegnamento e del lavoro di progetto.

Conclusioni

Affrontare queste sfide richiede un approccio sfaccettato che combini supporto amministrativo, potenziamento tecnologico e metodi di insegnamento adattivi.

Affrontando questi problemi direttamente, SABA può migliorare l'efficacia del suo lavoro di progetto e garantire che tutti gli studenti abbiano l'opportunità di avere successo e beneficiare del suo innovativo approccio educativo.

2.2.4. Offrire soluzioni per i beneficiari del progetto

Gli studenti con difficoltà di apprendimento sono caratterizzati da problemi di lettura, scrittura e ortografia, non correlati all'intelligenza complessiva. Approcci tradizionali pesantemente basati sul testo all'apprendimento possono essere difficili per gli studenti dislessici. I videogiochi, con la loro capacità di combinare elementi visivi, uditivi e cinestetici, presentano una via innovativa per soddisfare le esigenze di apprendimento uniche di questi alunni.

Sfruttando la natura interattiva e coinvolgente dei videogiochi, questi strumenti possono offrire esperienze di apprendimento personalizzate e multisensoriali adattate alle esigenze dei dislessici. Le raccomandazioni includono linee guida su design, contenuto, accessibilità e strategie di valutazione per garantire risultati di apprendimento efficaci.

Soluzioni di Design:

Integrazione Multisensoriale: Progettare giochi che integrino feedback visivi, uditivi e tattili per migliorare la consapevolezza fonemica e le abilità di lettura. Ad esempio, integrare funzionalità di dettatura vocale e viceversa può aiutare a rinforzare l'apprendimento attraverso input sensoriali multipli.

Interfacce Personalizzabili: Sviluppare interfacce utente che consentano la personalizzazione come dimensioni del testo regolabili, caratteri preferiti dai lettori dislessici (ad es. OpenDyslexic), schemi di colore contrastanti per una migliore visibilità e opzioni per ridurre l'ingombro dello schermo.

Livelli di Difficoltà Progressiva: Implementare impostazioni di difficoltà adattive che si regolino in base alle prestazioni del discente, garantendo che il gioco rimanga impegnativo ma non travolgente.

Soluzioni di Contenuto

Apprendimento basato sulla fonetica: Concentrarsi sulla fonetica per migliorare le abilità di lettura, integrando attività che scompongono le parole in piccoli pezzi fonetici e le associano ai suoni corrispondenti.

Apprendimento contestuale: Utilizzare un gameplay basato su storie per creare contesti attorno a parole e frasi, migliorando la comprensione e la memorizzazione.

Feedback e Ricompense Immediati: Fornire feedback immediato per le risposte corrette e suggerimenti incoraggianti per quelle sbagliate per rinforzare l'apprendimento senza scoraggiamento. Ricompense come badge o punti possono motivare i discenti a progredire.

Soluzioni di Accessibilità

Navigazione Vocale: Integrare comandi vocali e opzioni di navigazione audio per assistere gli studenti che hanno difficoltà a leggere le istruzioni sullo schermo.

Tolleranza agli Errori: Progettare meccaniche di gioco che siano tolleranti agli errori minori, concentrandosi sulla progressione complessiva dell'apprendimento piuttosto che sulla penalizzazione degli errori.

Accessibilità Multiplatforma: Assicurare che i giochi siano accessibili su vari dispositivi, inclusi smartphone, tablet e computer, per consentire l'apprendimento da casa, a scuola o in movimento.

Soluzioni di Valutazione e Monitoraggio

Strumenti di Valutazione In-Game: Integrare moduli di valutazione che traccino i progressi in tempo reale, fornendo a educatori e genitori approfondimenti sulla curva di apprendimento del bambino e sulle aree che necessitano di attenzione.

Cicli di Feedback: Stabilire meccanismi per consentire a genitori e educatori di fornire feedback sull'efficacia e l'usabilità del gioco, che può guidare lo sviluppo iterativo e il perfezionamento.

Conformità agli Standard Educativi: Allineare i contenuti del gioco con gli standard educativi comuni per l'apprendimento della lingua inglese per garantire che soddisfino gli obiettivi curriculari e completino i metodi di apprendimento tradizionali In-game.

Strategia di Implementazione

Test Pilota: Condurre test pilota in diversi contesti educativi per raccogliere dati sull'usabilità e l'efficacia. Regolare il design del gioco in base al feedback degli studenti, educatori e specialisti della dislessia.

Partnership: Collaborare con istituzioni educative e organizzazioni per la dislessia per ottenere approfondimenti e convalida del design del gioco e dei risultati di apprendimento.

Miglioramento Continuo: Utilizzare un approccio di sviluppo agile per migliorare iterativamente il gioco basato sul feedback degli utenti e sugli avanzamenti nella ricerca sulla dislessia e nella tecnologia educativa.

Conclusioni

I videogiochi offrono un mezzo convincente per trasformare l'esperienza di apprendimento per gli alunni con dislessia, fornendo supporto educativo coinvolgente, interattivo e personalizzato. Progettando attentamente i giochi tenendo conto delle esigenze specifiche dei dislessici, possiamo migliorare significativamente la loro motivazione e capacità di apprendere l'inglese come

lingua straniera. L'implementazione di successo di questi giochi richiede una collaborazione continua tra sviluppatori, educatori, genitori e discenti stessi per garantire che siano sia efficaci che piacevoli.

2.2.5. Sfide prima, durante e dopo il lavoro di progetto

La vera essenza del “Sansi Leonardi Volta” ha posto le sue sfide. Tradizionalmente, abbiamo cercato di combinare l'insegnamento della cultura e dei contenuti tradizionali con le nuove competenze del 21° secolo, rendendoci conto della necessità di profondi cambiamenti nelle nostre pratiche didattiche. Se, da un lato, questo è valido per gli insegnanti, anche gli studenti, nativi digitali, accedono principalmente alla tecnologia per scopi di intrattenimento e possono trovare difficile usarla per fini educativi.

Sfide prima del Progetto

Sfide per gli insegnanti

L'approccio al progetto ha rivelato molteplici sfide da affrontare da diversi punti di vista.

Innanzitutto, la maggior parte degli insegnanti italiani ha deboli competenze tecnologiche per vari motivi. Per cominciare, la loro età media è superiore ai 50 anni (<https://www.orizzontescuola.it/i-dati-ocse-dicono-che-leta-media-dei-docenti-italiana-e-sempre-piu-alta-anief-serve-quota-96/>), il che significa che la formazione ricevuta per il loro lavoro è stata fornita senza alcun dispositivo tecnologico o, in rari casi fortunati, con pratiche innovative che ora sono indubbiamente obsolete. Pertanto, anche se siamo tutti perfettamente consapevoli dei molti benefici

dell'apprendimento permanente, combinarlo con i doveri quotidiani di insegnamento può essere davvero molto impegnativo e il contributo dei pochi millennial è difficilmente sufficiente

Inoltre, le nostre scuole statali sono tenute a rispettare un curriculum continuamente appesantito da innovazioni nei contenuti senza alcuna modifica in termini di tempo scolastico, né di risultati attesi. Questo significa che abbiamo meno tempo per insegnare più contenuti e aiutare i nostri studenti ad acquisire competenze più ampie e variegate, quindi, anche se alcuni insegnanti sarebbero interessati a innovare le loro tecniche di insegnamento attraverso l'uso di nuove tecnologie, spesso non hanno il tempo di imparare adeguatamente ciò di cui hanno bisogno per realizzarlo.

Infine, il nostro sistema di valutazione include diversi test in ogni classe durante l'anno scolastico; di nuovo, gli insegnanti sono responsabili della loro preparazione, amministrazione e valutazione, il che porta a spendere una grande quantità di tempo in un'attività che non porta a un miglioramento diretto.

Sfide per gli studenti

Gli studenti sono le prime vittime del sistema sopra descritto. Oltre a dover rispettare le numerose scadenze imposte dall'agenda scolastica, devono studiare molte materie diverse che spesso li sovraccaricano.

Inoltre, soffrono molto la mancanza di strumenti didattici innovativi, poiché ora abbiamo dispositivi moderni, ma le connessioni Internet, soprattutto negli edifici antichi, sono spesso deboli; questo aspetto contrasta con la loro naturale tendenza ad amare i dispositivi tecnologici e ad esserne spontaneamente attratti.

Comunque, anche se sono nativi digitali e, come tali, maneggiano i dispositivi digitali con una naturalezza sconosciuta alla maggior parte degli adulti, la loro comprensione delle diverse possibilità che smartphone e/o computer possono offrire sembra sfumata. Sono abituati ai giochi, ma principalmente attraverso piattaforme di gioco come PlayStation o Xbox, il che è positivo, ma raramente usano computer, preferiscono normalmente tablet o smartphone, quindi niente mouse, nessuna necessità di controllo esterno ma principalmente tecnologia touch. Sorprendentemente, alcuni studenti con DSA non sanno usare correttamente un computer: infatti, imparano a farlo solo se possono seguire una formazione specifica con educatori e tecnici specializzati, che permettono loro di usare software specifici e sfruttare le molte funzioni disponibili. Poiché usare dispositivi tecnologici nelle attività scolastiche quotidiane è decisamente poco comune, farlo può talvolta portare a uno stigma sociale; ma fortunatamente, questa tendenza sta lentamente scomparendo.

Sfide durante il progetto

Essere consapevoli delle molte difficoltà che avremmo affrontato prima del progetto ci ha aiutato a rispondere alle diverse sfide che abbiamo dovuto affrontare. Noi insegnanti abbiamo dovuto imparare cose mai viste prima, che non erano mai state necessarie per il nostro lavoro. Ovviamente, avevamo usato un po' di tecnologia, ma esclusivamente come utenti, quindi andare dall'altra parte, diventare creatori di contenuti da proporre in un'attività educativa, era totalmente diverso e inaspettato.

Un altro aspetto impegnativo è stato convincere i colleghi non direttamente coinvolti nel progetto che il risultato finale avrebbe meritato lo sforzo. Questo

atteggiamento ha reso la nostra azione di divulgazione più difficile del previsto, poiché la maggior parte dei colleghi non è pronta nemmeno a considerare il gioco una tecnica di insegnamento potenzialmente seria che può rivelarsi un'esperienza arricchente ed efficace. Ovviamente, i colleghi che hanno più studenti DSA sono maggiormente motivati a trovare nuove soluzioni e strumenti.

Sfide dopo il lavoro del progetto

Dopo aver completato i nostri compiti, ci sentiamo davvero soddisfatti di aver lavorato al meglio delle nostre possibilità, poiché ci siamo resi conto che, anche quando pensi che qualcosa sia impossibile, può diventare realizzabile.

Ovviamente, non possiamo negare che il lavoro sia stato davvero difficile, ma non si ottengono mai buoni risultati dal nulla! Pertanto, ciò che desideriamo fortemente per il futuro è riuscire a coinvolgere sempre più insegnanti per dimostrare che tutto lo sforzo dedicato non è stato inutile.

Inoltre, avendo sperimentato che molti insegnanti ancora lottano per identificare la vera natura del problema DSA e adattare la loro azione educativa per soddisfare le esigenze di apprendimento specifiche di ogni studente, speriamo che questa mentalità ristretta venga finalmente sconfitta.



2.2.6. Offrire soluzioni per i beneficiari del nostro progetto

Coerentemente con la situazione descritta e il lavoro svolto da tutti i partner del progetto, siamo molto lieti di poter offrire a tutti gli insegnanti la possibilità di mettersi alla prova con qualcosa di totalmente nuovo che può fornire un successo didattico efficace anche nei casi seriamente difficili. Non dobbiamo mai dimenticare, infatti, che la motivazione è alla base di ogni azione educativa, quindi creare un ambiente di apprendimento più inclusivo aiuta notevolmente a raggiungere obiettivi importanti. Gli insegnanti sono spesso soli nel loro percorso verso l'innovazione tecnologica, quindi offrire loro un corso accessibile sui giochi che, nel frattempo, approfondisce i disturbi specifici dell'apprendimento e offre soluzioni pratiche alle loro difficoltà quotidiane è qualcosa di estremamente vantaggioso.

Per quanto riguarda gli studenti, una maggiore flessibilità nel loro atteggiamento verso l'apprendimento può portarli ad esplorare gli strumenti digitali non solo come utenti passivi, ma, più importante, come nuovi apprendenti digitali consapevoli che possono fare la differenza.

Inoltre, un approccio diverso ai problemi DSA, una conoscenza più ampia delle molte situazioni spesso poco conosciute può sicuramente portare a una normalizzazione del problema, un po' come indossare occhiali quando non si vede bene. In definitiva, questo porterà a meccanismi di coping più elevati, che è indubbiamente l'obiettivo finale sia degli educatori che degli studenti.

NON ABBIATE PAURA DI INIZIARE IL GIOCO!

Consigli e incoraggiamenti da CTMB

Feedback degli studenti, 1° lotto

'È un gioco molto bello con molto potenziale." - Claudiu Știrbu, 8^a classe CTMB, "Literator"

"Voglio diventare un detective. Per favore, mantenete questo gioco aggiornato. È un gioco molto interessante e vorrei giocare di più a questi." - Luca Rusea, 8^a classe CTMB, "Murder at the Manor"

"È stata una grande attività e mi è piaciuta molto. Mi ha distratto da tutti i lavori scolastici." - Daria Pricop, 9^a classe CTMB, "Literator"

"Penso che il gioco sia stato molto utile! Ho imparato alcune cose in più in inglese e ho anche migliorato le mie capacità di lettura." - Roxana Badalache, 11^a classe CTMB, "Murder at the Manor"

Feedback degli student, 2° lotto

"Mi piacerebbe giocare a questo gioco sul mio telefono dato che non tutti possiedono un computer." - Studente del 12° anno, Liceo "Vasile Lovinescu", Fălticeni, "Evolution of Humanity"

"Il gioco è difficile da capire, ma diventa facile una volta che ci riesci." - Studente del Collegio Tecnico "Samuil Isopescu", Suceava, "Vocab is You"

"È stato molto divertente! Ottimo lavoro, gente!" - Studente dell'8ª classe, Scuola Gimnaziale "Nicolae Soleru", Baia, "A Tense Situation"

"Ho adorato i giochi e l'umorismo in essi." - Studente del Collegio Nazionale di Informatica "Dimitrie Cantemir", Suceava, "The World of Grammaria", "The Little Alchemist", "Fake News"

"Mentre creavo questo gioco [The Curse of the Sceptum] ho realizzato quanto fosse difficile crearne uno. All'inizio pensavo fosse solo trascinare e rilasciare immagini sullo schermo, ma subito dopo ho scoperto che i videogiochi richiedono una logica complessa per essere allo stesso tempo interessanti ed educativi per i giocatori." - Denis Dorneanu, 9ª classe, CTMB, creatore di un gioco nel progetto D-ESL

Feedback degli insegnanti

"Recentemente, ho avuto l'opportunità di creare un'attività diversa attraverso la quale gli studenti dovevano competere in due diversi videogiochi per completare una missione. I giochi che abbiamo utilizzato nella nostra attività si chiamano 'A Tense Situation' e 'VOC's Journey 2'. In generale, questa attività mi ha permesso di testare la loro conoscenza dei tempi verbali, ma ho anche potuto vedere come

riuscivano a trovare gli indizi o determinate aree. In conclusione, tutti abbiamo imparato qualcosa da questa attività. Per loro è stato un modo divertente e interessante per ripassare l'inglese. E per me è stato un modo nuovo e innovativo per presentare la bellezza della lingua inglese." - Flavia-Mihaela Hrubariu, Scuola Gimnaziale "Nicolae Stoleru", Baia, insegnante di inglese.

"Mi sono sempre chiesta quanto fosse difficile l'industria della creazione di giochi e quanto tempo si dovesse investire in questa attività, sia faticosa che soddisfacente allo stesso tempo. Ho avuto la possibilità di provarlo personalmente mentre creavo le risorse video educative [5 giochi] per il progetto D-ESL. È stato un mélange di immaginazione, competenze digitali, pedagogia, strumenti di RPG Maker e i nostri tutorial e-learning che ho dovuto guardare più e più volte. La cosa più divertente è che tutta la mia famiglia è stata attratta in questa attività e tutti abbiamo contribuito alla creazione dei giochi. Considero il risultato finale un bel lavoro. Aiutate gli studenti ad acquisire conoscenze utilizzando strumenti innovativi! **Non abbiate paura di iniziare il gioco!**" - Magdalena-Simona Truşcan, coordinatrice D-ESL.



Consigli e incoraggiamenti da SABA

Introduction :

Nel nostro viaggio per sfruttare il potenziale dei giochi educativi, abbiamo raccolto intuizioni e conoscenze da una vasta gamma di esperti. Dai professionisti esperti di videogiochi agli specialisti inclusivi e agli educatori, la loro saggezza collettiva forma un faro di incoraggiamento per i nostri sforzi.

Intuizioni degli esperti:

Esperti di videogiochi:

- "Nel mondo dei giochi, l'educazione non riguarda solo l'impartire conoscenze; si tratta di creare esperienze immersive che coinvolgano gli studenti a un livello profondo." - [Aneta Gacevska, Esperta di videogiochi]
- "L'interattività dei giochi fornisce una piattaforma dinamica per favorire il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e le competenze di collaborazione essenziali per il mondo moderno." - [Zoran Krstevski, Esperto di videogiochi]

Specialisti dell'inclusività:

- "I giochi educativi hanno un immenso potenziale per promuovere l'inclusività fornendo rappresentazioni diverse e ambienti di apprendimento adattabili." - [Silvana Jovanceva, Specialista dell'Inclusività]
- "Progettando giochi con l'accessibilità in mente, possiamo garantire che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità, possano partecipare e crescere." - [Aneta Popova, Specialista dell'Inclusività]

Formatori degli insegnanti:

- "Abbracciare i giochi educativi consente agli educatori di diventare facilitatori di esperienze di apprendimento immersive, accendendo la curiosità e la passione nei loro studenti." - [Zlatica Dervendji Angelovska, Formatore degli insegnanti]
- "Attraverso l'apprendimento basato sui giochi, gli insegnanti possono superare i confini tradizionali, personalizzando l'istruzione per soddisfare le esigenze e gli interessi unici di ciascun studente"- [Nena Nenovska Gjorgjievska, Formatore degli insegnanti]

D-ESL Project Coordinators:

- Il nostro progetto incarna la fusione dell'innovazione digitale e dell'educazione linguistica, sfruttando la natura coinvolgente dei giochi per migliorare i risultati dell'apprendimento dell'inglese come seconda lingua (ESL)." - [Angela Nenovska Krstevska, Coordinatrice del progetto D-ESL].
- "Integrando i giochi educativi nel curriculum ESL, consentiamo agli studenti di lingua di impegnarsi autenticamente con la lingua in contesti del mondo reale." - [Elena Zarkovska, Coordinatrice del progetto D-ESL].

Messaggi scritti dai partner:

- L'impatto dei giochi educativi sull'educazione è innegabile. Attraverso i nostri sforzi collaborativi, stiamo ridefinendo il panorama dell'apprendimento, un gioco alla volta." - [Jordanka Galeva, Messaggio del partner]

Conclusioni:

Mentre intraprendiamo questo viaggio trasformativo, traiamo forza dalle parole di questi esperti e partner. Insieme, abbiamo il potere di sviluppare competenze educative attraverso il mondo immersivo del gioco. Continuiamo a innovare, collaborare e ispirare la prossima generazione di studenti..

Consigli e incoraggiamenti da SANSI LEONARDI

Consigli per gli insegnanti

Quando abbiamo iniziato il progetto, non eravamo pienamente consapevoli di cosa ci aspettasse: se lo fossimo stati, non credo che avremmo accettato di assumere un ruolo in una tale partnership! Certo, ci era stato spiegato, ma il tipo di lavoro è così diverso dal solito compito di un insegnante che immaginarlo è risultato impossibile. Così, abbiamo iniziato la nostra difficile avventura, di cui oggi siamo estremamente orgogliosi: nonostante lo sforzo enorme e tutto il tempo dedicato, ne è valsa indubbiamente la pena!!!

È un mondo completamente nuovo, che scopre possibilità mai considerate nell'insegnamento tradizionale così come nell'esperienza personale degli insegnanti.

L'apprendimento tramite giochi può essere inaspettatamente utile e inclusivo, quindi ciò che vogliamo raccomandare con forza a chi si avvicina per la prima volta a questa esperienza è di non arrendersi alla prima difficoltà. Anche se dopo aver

sottoscritto e frequentato il corso di e-learning sentite di poter creare solo giochi molto semplici, ma non vi sentite ancora molto sicuri, non importa: il miglioramento arriva sempre con il tempo.

Se ce l'abbiamo fatta noi, tutti possono farcela!!!

Consigli per gli studenti

E agli studenti consigliamo di usare la tecnologia per apprendere e abituarsi a essa: l'entusiasmo e il forte senso di vittoria che abbiamo visto nei nostri studenti quando hanno completato i giochi non ha eguali. Un'esperienza di apprendimento diversa vi lascerà sensazioni sconosciute e aprirà la strada a un successo nell'apprendimento lungo tutta la vita.

Alcuni commenti dei nostri studenti mentre giocavano ai videogiochi D-ESL durante le lezioni di inglese:

“Molto divertente, ma può essere difficile superare certi livelli, come il livello 5 che sembra non funzionare per me. A mio parere, è davvero utile per imparare, ma serve un inglese di base. La sua principale difficoltà è cercare di capire cosa devi fare.”

“Il miglior videogioco di sempre!”.

“Il gioco è stato molto divertente, anche se alcuni livelli possono essere quasi impossibili!”

“Questo gioco è molto divertente, ma i livelli possono essere molto difficili!”

“Questo gioco è divertente, ma anche difficile da capire; comunque, può essere utile per imparare l'inglese e divertirsi, una volta che hai capito cosa fare!”

CONCLUSION

Cari lettori, riteniamo di aver raggiunto il nostro obiettivo di raccogliere le migliori pratiche e testimonianze dell'esperienza reale degli insegnanti che hanno utilizzato i materiali realizzati all'interno del progetto. Come ricorderete dalle parole introduttive, lo scopo di questa **guida all'implementazione** era di presentare i risultati del progetto, con feedback, storie di successo e sfide, per incoraggiare gli insegnanti di lingue a utilizzare soluzioni didattiche innovative.

In conclusione, cosa offre la guida?

Innovazione

Le guide all'implementazione sono spesso sviluppate dai creatori del materiale pedagogico, mentre in questo caso non ci si è limitati ad un approccio teorico all'implementazione. Siamo riusciti a diffondere le voci di educatori e studenti che hanno utilizzato i risultati del nostro progetto. Le buone pratiche e i consigli specifici raccolti dalla loro esperienza saranno inestimabili per i futuri insegnanti

che desiderano scoprire i contenuti con i loro studenti in modo innovativo, basandosi sull'esperienza dei loro colleghi.

Impatto

La raccolta di risultati di ricerca, esperienze e testimonianze consente agli insegnanti di condividere e apprendere gli uni dagli altri per garantire un'implementazione qualitativa di tutti i risultati del progetto e un approccio innovativo. Questa guida è in realtà una piattaforma di lancio per tutti gli altri risultati creati all'interno del progetto D-ESL.

Trasferibilità

Fornendo contenuti scritti dagli insegnanti per gli insegnanti, questa guida permette una maggiore comprensione e una migliore implementazione dei valori, degli obiettivi e dei risultati del progetto. Promuove buone pratiche inclusive, scambi di esperienze, nonché una guida gratuita nella creazione e nell'uso di videogiochi per l'apprendimento delle lingue.

Cooperazione e sinergie

Poiché i partner hanno lavorato attivamente per questa missione di rafforzare la cooperazione e creare sinergie tra le attività, questi sforzi vengono trasferiti a tutti i risultati del progetto, che sono la testimonianza della collaborazione e del lavoro di squadra. La guida all'implementazione porta avanti sia le sfide incontrate a diversi livelli del progetto sia le soluzioni offerte agli educatori per aiutarli ad apprendere da altre situazioni e esperienze.

I punti sopra illustrano la funzionalità e l'efficacia della presente **guida all'implementazione** per la comprensione generale del nostro lavoro e di come tutti gli insegnanti, formatori ed educatori possano beneficiarne. Infatti, le risorse create dalle cinque istituzioni partner provenienti da Belgio, Francia, Italia, Macedonia del Nord e Romania sono gratuite e accessibili a tutti su www.d-esl.eu.





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>