

Cofinanziato dall'Unione europea
2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470



Indice

03 INTRODUZIONE ALLA GAMIFICATION DELLA CONOSCENZA

15 I VANTAGGI DELLA GAMIFICATION NELL'APPRENDIMENTO DELLE LINGUE

26 SFIDE

37 STRATEGIE PER INTEGRARE EFFICACEMENTE I GIOCHI NELLA DIDATTICA

48 BUONE PRATICHE

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Introduzione alla Gamification della Conoscenza

La **guida "EDUGAME: START"** rappresenta uno strumento utile rivolto a insegnanti, educatori e altri professionisti del settore dell'istruzione che desiderano familiarizzarsi con nuove metodologie didattiche, trarne ispirazione e trasformare le esperienze di apprendimento dei propri studenti.

Il tema principale di questa guida è la **"Gamification della Conoscenza"**. L'introduzione mira a fornire una breve panoramica teorica sul concetto di gamification e a dedicare particolare attenzione alle attuali discussioni relative alla sua concettualizzazione, alla sua efficacia e alla sua integrazione nelle aule scolastiche.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Che cos’è la Gamification?

La gamification è un termine familiare a molte persone ed è associata a numerose funzioni diverse nei settori dell’istruzione, della gestione aziendale, della sanità, del marketing e della psicologia.

Negli ultimi decenni è entrata a far parte sia del discorso accademico che di quello quotidiano, soprattutto **grazie allo sviluppo e all’utilizzo delle nuove tecnologie**, che hanno portato alla digitalizzazione e all’automazione dei processi.

Seguendo la definizione fornita da Weber et al. (2026), potremmo definire la gamification come ***“l’utilizzo di determinati aspetti progettuali ispirati alle esperienze di gioco, volti a orientare il comportamento e gli atteggiamenti degli utenti nella direzione desiderata”***.

In parole più semplici, il termine “gamification” viene utilizzato per descrivere la trasformazione di procedure e funzioni attraverso attività e metodi appositamente sviluppati in modo da assomigliare a un gioco.

È un dato di fatto che negli ultimi anni il termine sia stato utilizzato in molti contesti diversi per descrivere l’integrazione dei giochi in vari ambiti, sia educativi che non educativi. Tuttavia, come vedremo più avanti in questa guida, questa interpretazione non è del tutto corretta.

La gamification si concentra **sull’integrazione di “elementi ludici”**, senza che ciò comporti necessariamente una trasformazione completa dei processi e delle attività in giochi.

Finanziato dall’Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell’autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell’Unione europea o dell’Agenzia esecutiva europea per l’istruzione e la cultura (EACEA). Né l’Unione europea né l’EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Elementi Ludici

Come accennato in precedenza, la gamification riguarda l'integrazione di elementi ludici. La letteratura attuale ha approfondito le diverse caratteristiche e gli strumenti che costituiscono parte di questo processo (Jun & Lucas, 2024, Rahman et al. 2018, Taspinar et al. 2016).

Alcuni **esempi** di questo tipo di elementi sono:



Schede o Materiali Simili

L'uso di schede, flashcard o altri materiali per rendere più divertenti ed efficaci le attività didattiche, come la memorizzazione e l'apprendimento di nuovi concetti.



Punti Esperienza (PE) o Livelli

Implementazione di un sistema per valutare e monitorare i progressi attraverso una metodologia basata sui livelli. L'uso dei punti esperienza è di grande aiuto in questo senso.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.





Mappa delle Missioni e Caccia al Tesoro

Presentazione degli obiettivi e delle mete future come prossime tappe in una mappa delle missioni. Il completamento dell'attività avvicina i giocatori alla ricompensa.



Puzzle

Utili per la risoluzione dei problemi, poiché aiutano a suddividere compiti complessi in compiti più semplici. Utili anche per la ripartizione delle responsabilità e per la rappresentazione di concetti difficili.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Gamification vs. Apprendimento Basato sul Gioco

Sebbene il concetto di gamification sia stato presentato e analizzato nelle sezioni precedenti, è opportuno illustrare i **principali punti di distinzione** tra le metodologie della **Gamification** e dell'**Apprendimento Basato sul Gioco**.

Nel linguaggio comune, entrambi i concetti vengono utilizzati in modo quasi intercambiabile; tuttavia, è utile osservare le somiglianze e le differenze tra le due strategie. Questo chiarimento consentirà agli insegnanti e ad altri professionisti non del settore educativo di distinguere efficacemente le diverse metodologie che coinvolgono il gioco in modo diretto o indiretto.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Secondo Qian & Clark (2016), l'apprendimento basato sul gioco ***"descrive un ambiente in cui i contenuti e le dinamiche di gioco favoriscono l'acquisizione di conoscenze e competenze, e in cui le attività di gioco prevedono situazioni di risoluzione di problemi e sfide che offrono ai giocatori/studenti un senso di soddisfazione"***.

Da questa definizione si può immediatamente individuare l'elemento fondamentale che accomuna la gamification e l'apprendimento basato sul gioco: **l'integrazione di metodi legati al gioco nei processi di apprendimento e in quelli di più ampia portata.**

Tuttavia, esiste una leggera differenza concettuale e pratica tra questi due termini. Mentre la gamification si basa sull'integrazione di elementi ludici nei processi di apprendimento e in quelli non legati all'apprendimento, l'apprendimento basato sul gioco si concentra **sull'utilizzo dei giochi come materiali didattici**.

In questo caso, non si tratta dell'integrazione di elementi specifici tipici dei giochi, come enigmi, schede o mappe delle missioni, all'interno di un processo, bensì della sostituzione dei materiali didattici con giochi, quali giochi da tavolo, giochi educativi online o attività ludiche.

Entrambi i metodi si sono dimostrati davvero vantaggiosi per adattare materiali e processi alle esigenze e alle preferenze specifiche di ogni singolo individuo.

Ogni professionista che desideri trasformare i propri materiali e strumenti ricorrendo all'uso dei giochi ha la possibilità di scegliere il livello di integrazione.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Gamification della Conoscenza

Sulla scia del quadro teorico e concettuale presentato nelle pagine precedenti, seguirà una breve sezione dedicata al tema della **Gamification della Conoscenza**.

Ai fini della guida “EDUGAME: START”, tale concetto sarà collegato ai processi di apprendimento che si svolgono in istituzioni e spazi educativi formali e non formali.

Il concetto viene utilizzato per descrivere l’insieme dei giochi, degli elementi, delle attività ludiche e degli strumenti che aiutano gli insegnanti a sviluppare i propri materiali didattici e i propri programmi didattici, avvalendosi di strumenti e metodologie che non seguono il modello educativo tradizionale, basato su manuali e libri di testo.



Finanziato dall’Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell’autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell’Unione europea o dell’Agenzia esecutiva europea per l’istruzione e la cultura (EACEA). Né l’Unione europea né l’EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



La gamification della conoscenza comprende tutte le iniziative e i processi volti a rendere i materiali e i percorsi didattici **più inclusivi, divertenti, coinvolgenti e accessibili**, attraverso l'integrazione di elementi ludici.

Sebbene le moderne tecnologie digitali e adattive abbiano facilitato l'integrazione dei giochi nelle aule scolastiche, è opportuno sottolineare che **la gamification comprende tutti i tipi di giochi, e non solo quelli digitali** (Busarello et al., 2016).

Questo processo può includere:



Strumenti e Piattaforme Digitali

Utilizzo di piattaforme e strumenti didattici digitali per integrare e arricchire i materiali didattici tradizionali in classe, attraverso attività di gruppo.



Adattamento dei Giochi Tradizionali

Trasformazione dei giochi tradizionali conosciuti dagli studenti, come il gioco della campana, il gioco dell'impiccato e il domino, in strumenti per imparare in modo divertente e coinvolgente.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



La presente guida è rivolta a insegnanti e docenti, sia nel settore dell'istruzione formale che in quello non formale, che desiderano approfondire le proprie conoscenze sul tema della gamification e sul suo rapporto con le moderne metodologie didattiche.

Le informazioni contenute nella guida sono presentate con un linguaggio semplice, in modo da consentire agli insegnanti di utilizzarla anche come materiale didattico per i propri studenti in classe.

Ciò può consentire sia agli insegnanti che agli studenti di trarne ispirazione e di mettere in pratica in modo efficace attività basate sulla gamification nelle scuole.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



La guida “EDUGAME: START” segue una struttura chiara e comprende diversi argomenti e aree di interesse:

- Il primo capitolo è dedicato ai **Vantaggi della Gamification nell’Apprendimento delle Lingue**. In questa sezione, i lettori avranno l’opportunità di approfondire l’importanza di integrare attività ed elementi ludici nell’ambito dell’istruzione, e in particolare nell’insegnamento delle lingue.

- Il secondo capitolo illustra le **Sfide della Gamification nell’Istruzione**. Più specificamente, affronta i fattori interni ed esterni che possono rendere difficile l’integrazione di giochi e di attività ludiche nei moderni sistemi educativi.

- Il terzo capitolo presenta diverse **Strategie per Integrare Efficacemente i Giochi nella Didattica**. Contiene semplici suggerimenti per gli insegnanti che desiderano inserire tali attività nei propri programmi didattici.

- Il capitolo finale è dedicato alla presentazione di **7 Buone Pratiche** relative alla gamification della conoscenza, provenienti da tutta Europa. Questa sezione è strutturata con brevi descrizioni delle attività, seguite da guide dettagliate sulla loro attuazione e sui tipi di materiali o tecnologie utilizzati.

Infine, ogni capitolo include un elenco di letture consigliate.

Finanziato dall’Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell’autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell’Unione europea o dell’Agenzia esecutiva europea per l’istruzione e la cultura (EACEA). Né l’Unione europea né l’EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Bibliografia

Busarello, R. I., Ulbricht, V. R., Fadel, L. M., & de Freitas e Lopes, A. V. (2016). Gamification Approaches to Learning and Knowledge Development: A Theorical Review. In Á. Rocha, A. M. Correia, H. Adeli, L. P. Reis, & M. Mendonça Teixeira (Eds.), *New Advances in Information Systems and Technologies* (pp. 1107–1116). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31232-3_105

Jun, Mao & Lucas, Terry. (2024). Gamification elements and their impacts on education: A review. *Multidisciplinary Reviews*. 8. 2025155. 10.31893/multirev.2025155

Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58. https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023

Rahman, M. H. A., Ismail, D., Noor, A. Z. B. M., & Salleh, N. S. B. M. (2018). Gamification Elements and Their Impacts on Teaching and Learning – A Review (SSRN Scholarly Paper No. 3333587). *Social Science Research Network*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3333587

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.

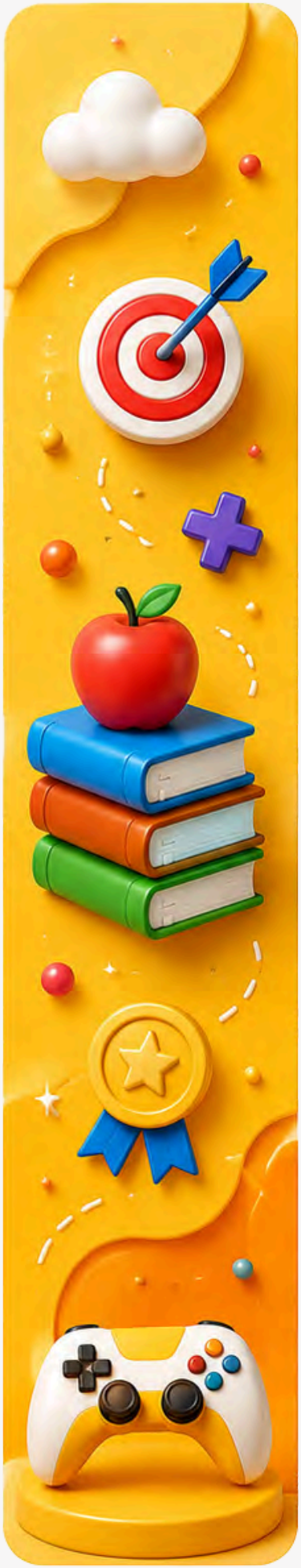


Bibliografia

Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in Education: A Board Game Approach to Knowledge Acquisition. Procedia Computer Science, *International Conference on Knowledge Management, ICKM 2016*, 10-11 October 2016, Vienna, Austria, 99, 101–116. https://doi.org/10.1016/j.procs.2016.09.104

Weber, S., Kordyaka, B., Klassen, G., Niehaves, B. (2026), "Unleashing the power of knowledge—the role of gamification in enhancing knowledge contribution". *Internet Research*, Vol. 36 No. 2 pp. 494–512, doi: https://doi.org/10.1108/INTR-07-2024-1114

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



I Vantaggi della Gamification nell'Apprendimento delle Lingue

La gamification può rendere l'apprendimento delle lingue più **coinvolgente, interattivo e significativo**. Elementi ludici quali **sfide, monitoraggio dei progressi, collaborazione e feedback** possono favorire la motivazione e la partecipazione degli studenti, aiutando al contempo gli insegnanti a creare **ambienti di apprendimento più inclusivi e dinamici**. In particolare per gli studenti migranti, la gamification può **ridurre gli ostacoli alla partecipazione** e creare opportunità per un uso attivo della lingua.

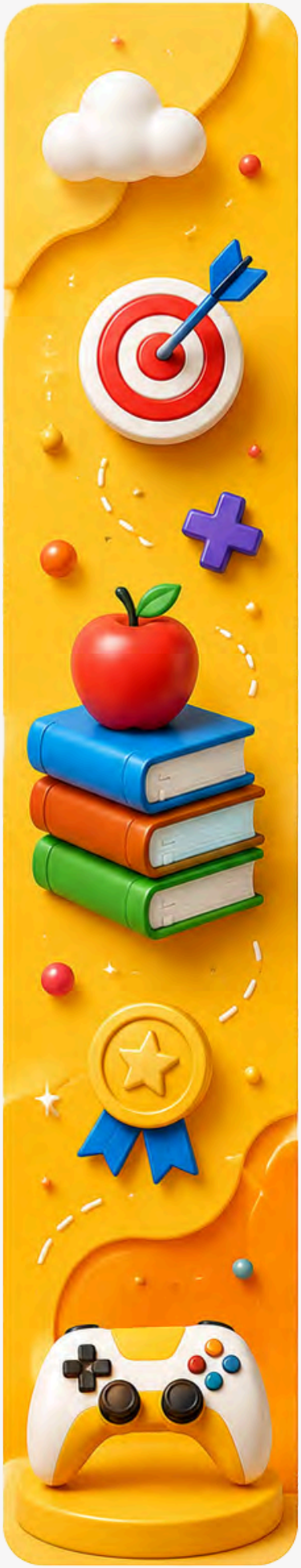
1. Maggiore Motivazione e Coinvolgimento

Uno dei vantaggi più riconosciuti della gamification è la sua capacità di **aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti**. Le attività ludiche introducono elementi di sfida, successo e progresso che incoraggiano gli studenti a partecipare attivamente e a rimanere concentrati sul processo di apprendimento.
Per gli studenti migranti, mantenere alta la motivazione può essere particolarmente importante. Adattarsi a una nuova lingua e a un nuovo contesto educativo può a volte sembrare un compito arduo. La gamification può trasformare l'apprendimento in un'esperienza più positiva e gratificante, aiutandoo gli studenti a non arrendersi anche quando incontrano delle difficoltà.

Esempio pratico:

Un insegnante lancia una sfida in cui gli studenti guadagnano punti completando esercizi di vocabolario, partecipando a conversazioni e aiutando i compagni di classe. Man mano che gli studenti avanzano nei diversi livelli, sbloccano nuove sfide e ricevono un riconoscimento per i loro sforzi.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



2. Riduzione dell’Ansia Linguistica e della Paura di Commettere Errori

Molti studenti di lingue esitano a partecipare perché temono di commettere errori. Questa difficoltà può essere ancora più marcata per gli studenti migranti, che potrebbero già sentirsi insicuri riguardo alle proprie competenze linguistiche o alla propria integrazione sociale.

Le attività ludiche **creano un ambiente privo di pressioni**, in cui gli errori diventano parte integrante del processo di apprendimento. Gli studenti sono incoraggiati a sperimentare, a riprovare e ad apprendere attraverso la pratica. L’attenzione si sposta dall’evitare gli errori al superare le sfide e al compiere progressi.

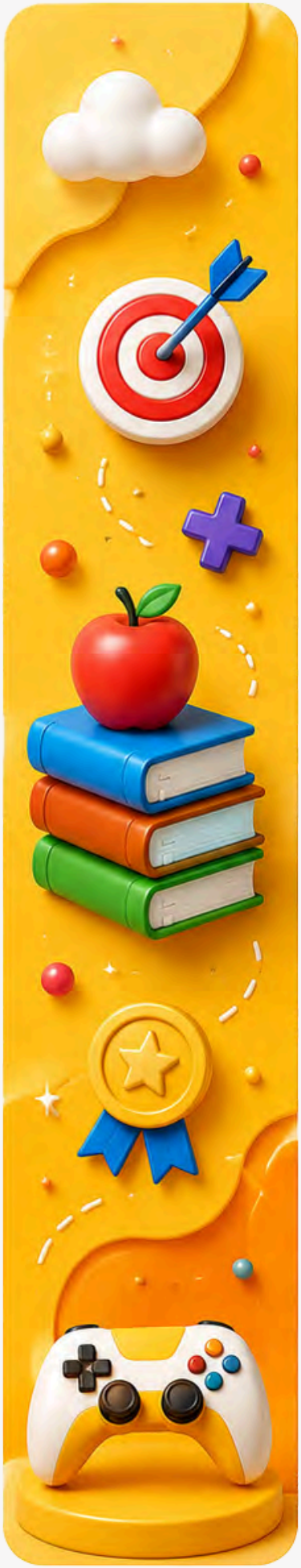
Man mano che gli studenti acquisiscono sicurezza, diventano più propensi a parlare, a partecipare e ad assumersi dei rischi nell’uso della lingua di destinazione.

Esempio pratico:

Gli studenti affrontano un percorso linguistico digitale in cui devonoo risolvere semplici compiti di comunicazionne. Le risposte errate non comportano un fallimento; al contrario, gli studenti ricevono suggerimenti e ulteriori opportunità per raggiungere l’obiettivo.



Finanziato dall’Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell’autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell’Unione europea o dell’Agenzia esecutiva europea per l’istruzione e la cultura (EACEA). Né l’Unione europea né l’EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



3. Maggiore Partecipazione e Coinvolgimento Attivo

La gamification incoraggia gli studenti a diventare partecipanti attivi anziché semplici destinatari passivi di informazioni. Attraverso missioni, sfide e attività collaborative, **gli studenti sono invitati a interagire con i contenuti didattici e tra di loro**.

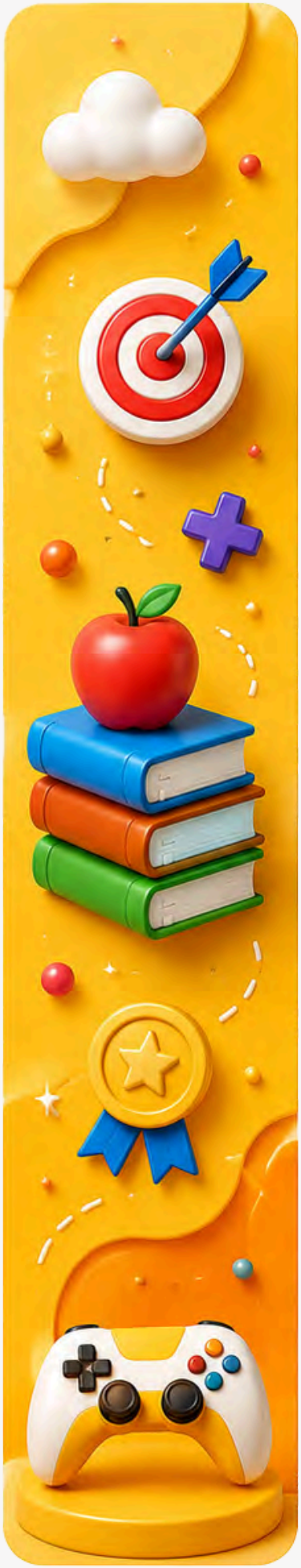
Questo aumento della partecipazione è particolarmente prezioso nell'apprendimento delle lingue, dove la pratica regolare e la comunicazione sono fondamentali. Le attività ludiche offrono spesso agli studenti **numerose opportunità di parlare, ascoltare, leggere e scrivere in contesti significativi**.
Gli studenti che di solito sono riluttanti a partecipare potrebbero sentirsi più a loro agio nel dare il proprio contributo quando l'apprendimento viene presentato attraverso attività coinvolgenti e obiettivi condivisi.

Esempio pratico:

Le squadre si sfidano in una caccia al tesoro lessicale, risolvendo indizi e superando insieme prove linguistiche per raggiungere un obiettivo comune.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



4. Feedback Immediato e Progressi Visibili

Un apprendimento efficace richiede un feedback. La gamification consente agli studenti **di ricevere informazioni immediate sulle loro prestazioni**, aiutandoli a individuare i propri punti di forza e le aree in cui possono migliorare.
Elementi ludici come punti, livelli, barre di avanzamento e badge **rendono visibile il progresso nell'apprendimento**. Anziché attendere le valutazioni formali, gli studenti possono monitorare continuamente i propri progressi e festeggiare i piccoli traguardi raggiunti lungo il percorso.

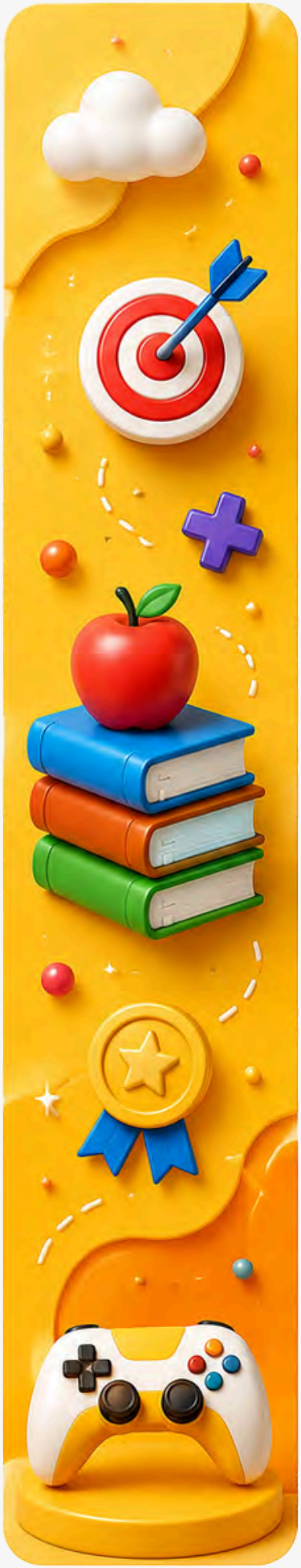
Per gli studenti migranti, che potrebbero progredire a ritmi diversi, **i progressi tangibili possono infondere sicurezza e rafforzare il loro senso di realizzazione**.

Esempio pratico:

Gli studenti affrontano brevi sfide linguistiche e ottengono badge digitali per aver acquisito padronanza di specifici insiemi di vocaboli o abilità comunicative.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



5. Miglioramento della Memoria e Consolidamento dell'Apprendimento

L'apprendimento delle lingue richiede un'esposizione costante, esercitazione e ripasso. La gamification favorisce questi processi incoraggiando gli studenti a ripassare e utilizzare la lingua in modi divertenti e significativi.
Anziché considerare la ripetizione come qualcosa di noioso, gli studenti la vivono come parte di una sfida, di una missione o di un gioco. La pratica ripetuta aiuta gli studenti a memorizzare il vocabolario, le strutture grammaticali e le espressioni in modo più efficace e a utilizzarle con maggiore sicurezza.

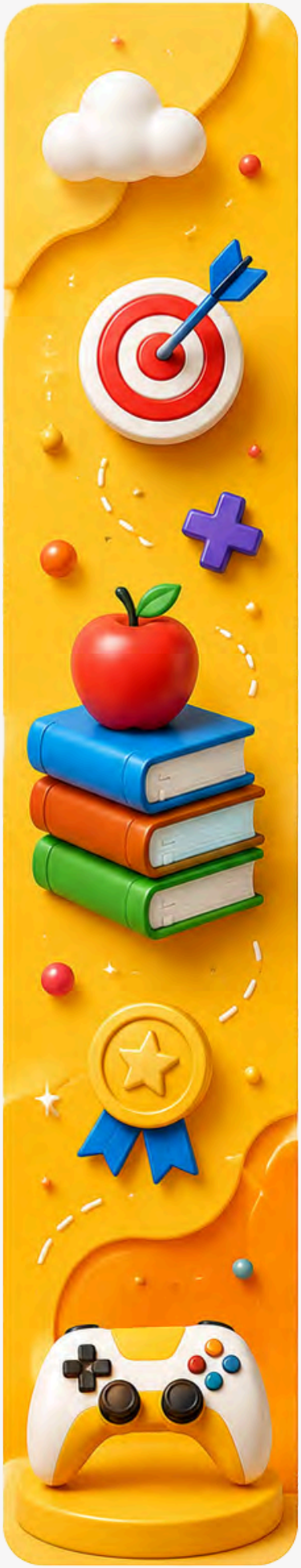
Se abbinata ad attività didattiche brevi, la gamification può consolidare l'apprendimento a lungo termine e aiutare gli studenti a costruire una solida base per il futuro sviluppo linguistico.

Esempio pratico:

Un gioco a quiz da svolgere in classe ripropone ogni settimana il vocabolario già appreso, aiutando gli studenti a ricordare parole ed espressioni chiave e mantenendo al contempo vivo il loro interesse e la loro motivazione.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



6. Interazione Sociale e Inclusione

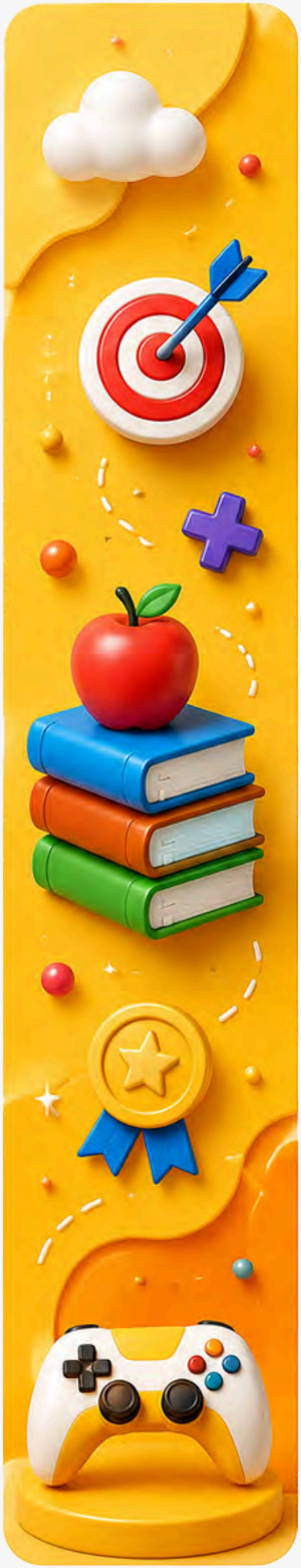
L'apprendimento delle lingue è un processo sociale. Le attività ludiche spesso prevedono **il lavoro di squadra, la comunicazione e la cooperazione, creando opportunità per gli studenti di interagire con i propri compagni**.
Per gli studenti migranti, queste interazioni possono **favorire l'integrazione sociale e contribuire a instaurare relazioni positive** all'interno della classe. Le attività collaborative incoraggiano gli studenti a comunicare, a condividere idee e a sostenersi a vicenda nel raggiungimento di obiettivi comuni.
Se concepita in modo inclusivo, la gamification può **contribuire a rafforzare il senso di appartenenza** e di partecipazione di tutti gli studenti.



Esempio pratico:

Gli studenti collaborano per risolvere un mistero linguistico, e ogni membro del gruppo fornisce informazione diverse necessarie per portare a termine il compito.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



7. Esperienze di Apprendimento Personalizzate

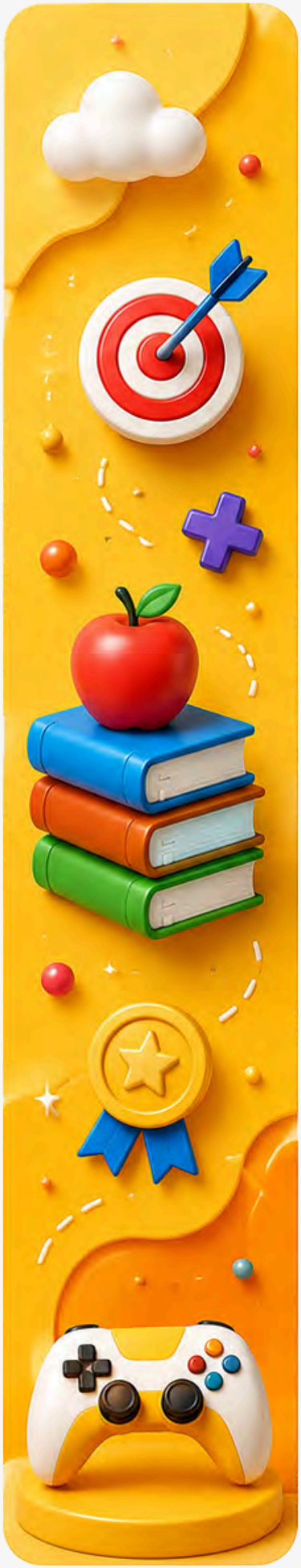
Gli studenti si differenziano per interessi, capacità, conoscenze pregresse e ritmo di apprendimento. La gamification può favorire l'apprendimento personalizzato **offrendo diversi livelli di difficoltà e molteplici percorsi** verso il successo.
Anziché aspettarsi che ogni studente progredisca esattamente allo stesso modo, le attività ludiche possono offrire possibilità di scelta e opportunità di differenziazione. Questa flessibilità è particolarmente preziosa nelle classi linguisticamente eterogenee, in cui gli studenti possono avere livelli diversi di competenza linguistica.
Le esperienze personalizzate aiutano gli studenti a mantenere alta la motivazione, garantendo al contempo che le attività rimangano realizzabili e significative.

Esempio pratico:

Gli studenti scelgono tra missioni linguistiche di livello principiante, intermedio e avanzato a seconda della loro sicurezza e del loro livello di competenza.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



8. Sviluppo di Competenze Digitali e Trasversali

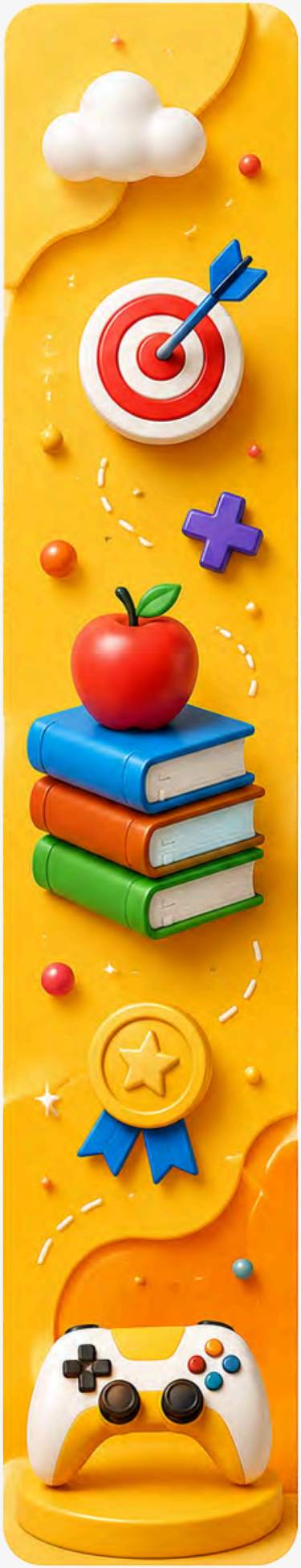
Tante attività didattiche ludiche utilizzano strumenti digitali e tecnologie interattive. Partecipando a tali attività, gli studenti non solo sviluppano le competenze linguistiche, ma rafforzano anche le competenze digitali, sempre più importanti nella società moderna.
Inoltre, la gamification può favorire lo sviluppo di competenze trasversali quali **la risoluzione dei problemi, la collaborazione, la comunicazione, la creatività e il pensiero critico**. Queste competenze sono di supporto agli studenti sia all'interno che all'esterno dell'aula.
Per gli studenti migranti, queste competenze più ampie possono contribuire a una partecipazione efficace alla vita scolastica e quotidiana.

Esempio pratico:

Gli studenti utilizzano una piattaforma digitale per affrontare sfide linguistiche collaborative che richiedono capacità comunicative, lavoro di squadra e capacità decisionali.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



9. Consigli Pratici per gli Insegnanti

Una gamification efficace non richiede tecnologie complesse né sistemi di gioco elaborati. Spesso bastano piccoli cambiamenti per ottenere risultati significativi.

Inizia in piccolo
Introduci uno o due elementi di gioco prima di sviluppare attività più complesse.

Concentrati sugli obiettivi di apprendimento
Le meccaniche di gioco dovrebbero favorire il raggiungimento degli obiettivi didattici, anziché distrarre da essi.

Premia l'impegno e i progressi
Riconosci i progressi, la partecipazione e la costanza, non solo le prestazioni eccellenti.

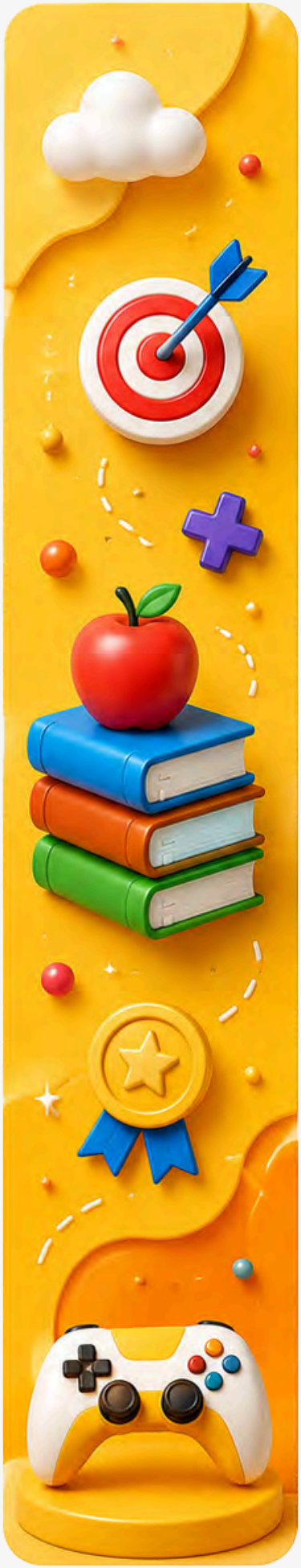
Coniuga collaborazione e competizione
Trova il giusto equilibrio tra gli elementi competitivi e le opportunità di lavoro di squadra e sostegno reciproco.

Fornisci un feedback regolare
Aiuta gli studenti a capire in cosa eccellono e in cosa possono migliorare.

Raccogli i commenti degli studenti
Chiedi agli studenti cosa li motiva e adatta le attività di conseguenza.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



10. La Gamification per gli Studenti Migranti: Considerazioni Chiave

Quando si lavora con studenti migranti, è importante garantire che le attività ludiche rimangano inclusive, accessibili e culturalmente adeguate.

Supporta diversi livelli linguistici
Proponi attività con diversi livelli di difficoltà e offri ulteriore supporto quando necessario.

Utilizza risorse visive e multimodali
Immagini, simboli, video e audio possono aiutare gli studenti a comprendere le istruzioni e a partecipare con successo.

Promuovi il sostegno tra pari
Le attività collaborative offrono opportunità di pratica linguistica e di integrazione sociale.

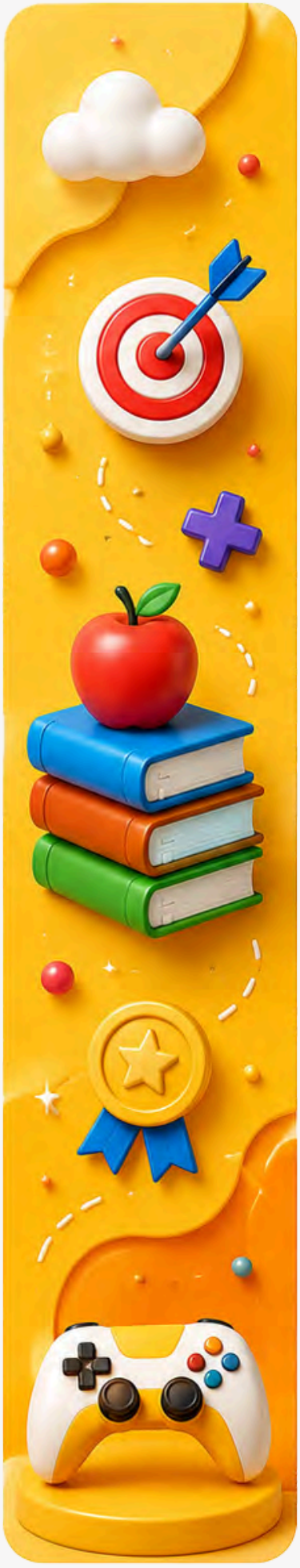
Evita una competizione eccessiva
Concentrati sui progressi, sulla partecipazione e sulla cooperazione piuttosto che sul mettere gli studenti in competizione tra loro.

Rispetta la diversità culturale
Scegli temi, esempi e attività che siano inclusivi e rispettosi dei diversi contesti culturali.

Offri diverse modalità di partecipazione
Consenti agli studenti di contribuire parlando, scrivendo, disegnando, recitando o utilizzando strumenti digitali.

Rendi il successo alla portata di tutti
Assicurati che tutti gli studenti possano sperimentare il successo e acquisire fiducia in se stessi durante l'intero processo di apprendimento.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Bibliografia

Abrams, Z. I., & Walsh, S. (2014). Gamified vocabulary learning through digital games: Language learner engagement and motivation. Language Learning & Technology, 18(2), 1–14.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (pp. 3025–3034). IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior, 87, 192–206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028

Toda, A. M., Valle, P. H. D., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamification in education. In Researcher Links Workshop: Higher Education for All (pp. 143–156). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30280-2_9

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Sfide

Sebbene l'uso della gamification nell'ambito dell'istruzione offra numerosi vantaggi, come evidenziato nella sezione precedente, essa presenta anche alcune sfide che meritano di essere prese in considerazione. Se tali sfide non vengono tenute in conto, la gamification potrebbe non riuscire a raggiungere il risultato desiderato o addirittura portare gli studenti a perdere interesse per la materia. Diamo ora un'occhiata ad alcune sfide più comuni associate a questa metodologia.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



1. La Necessità di Comprendere il Concetto

Innanzitutto, occorre considerare quale possa la sfida principale da affrontare, ovvero la padronanza del concetto da parte degli insegnanti o degli educatori. Sebbene il nome di questa metodologia possa suggerire una comprensione del concetto, è importante che insegnanti ed educatori ricevano una formazione specifica sull'argomento (Darad, 2024; Huseman, 2023; Pérez Granados & Muñoz González, 2024) o conducano ricerche sul concetto stesso. La tentazione di svolgere attività a percorsi ramificati senza uno studio preliminare del concetto può portare alla preparazione di attività che non raggiungono efficacemente lo scopo previsto e, soprattutto, che non sono sufficientemente coinvolgenti.



2. Richiede Tempo, Pianificazione, Risorse e Creatività

D'altra parte, un'attività ludica richiede pianificazione, impegno e creatività; comporta un dispendio di tempo aggiuntivo per l'insegnante e, talvolta, comporta una spesa per l'acquisto di materiali specifici (Darad, 2024; Ladouceur, 2024).

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.

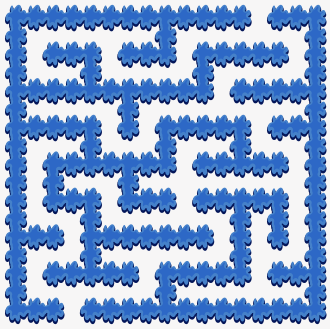


Senza uno scopo chiaramente definito e senza meccaniche di gioco ben strutturate e attentamente studiate, si corre il rischio che l'attività non riesca a raggiungere i propri obiettivi e non risulti sufficientemente motivante per gli alunni.



3. Meno Adatto all'Apprendimento più Complesso

Quando si progetta un'attività ludica, alcuni concetti più complessi potrebbero non essere compresi appieno dagli studenti, poiché la gamification può semplificare eccessivamente determinati concetti. A volte è più efficace affrontare determinati argomenti utilizzando altre metodologie che incoraggino una maggiore discussione, riflessione e approfondimento su un particolare concetto (Ladouceur, 2024).



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



4. La Motivazione Esterna Ha la Precedenza su quella Interna

Sebbene la gamification non debba necessariamente prevedere ricompense, classifiche o badge, la verità è che queste sono tra le meccaniche di gioco più semplici da utilizzare. Per questo motivo, e proprio perché sono così comunemente impiegate, sussiste il rischio che gli studenti si concentrino sulla ricompensa piuttosto che sull'apprendimento (Celepkolu, 2020; Huseman, 2023; Ladouceur, 2024; Pérez Granados & Muñoz González, 2024). Da un lato, questa predominanza della motivazione esterna può indicare un problema nell'acquisizione delle conoscenze; dall'altro, se le ricompense vengono ridotte, gli studenti perderanno automaticamente motivazione nei confronti del compito e il loro coinvolgimento diminuirà. Pertanto, gli insegnanti dovrebbero bilanciare con attenzione i meccanismi motivazionali e le meccaniche di gioco con gli obiettivi didattici.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



5. Attività non del tutto Inclusive e Accessibili

Ogni volta che un insegnante prepara un'attività ludica, questa dovrebbe essere progettata in modo da soddisfare tutte le esigenze individuali dei propri alunni (Ladouceur, 2024).

Un potenziale rischio è che l'insegnante possa essere talmente assorbito dalla preparazione delle attività ludiche da dimenticare di renderle accessibili e inclusive per tutti i propri alunni e di tenere conto delle caratteristiche specifiche di ciascuna classe, compresi gli studenti con disabilità, difficoltà di apprendimento o competenze digitali limitate. Le attività inclusive devono essere una realtà in tutte le lezioni, comprese quelle che richiedono una maggiore pianificazione iniziale. Che l'attività sia digitale o meno, le esigenze degli studenti non devono essere trascurate. L'insegnante deve garantire il rispetto dei principi di progettazione accessibile, percorsi di apprendimento flessibili e attività differenziate.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



6. Attività non Pienamente Allineate al Programma Didattico

Una sfida da non sottovalutare è la necessità di un collegamento diretto ed efficace tra le varie attività e il programma didattico (Darad, 2024; Huseman, 2023). Ciò significa che le attività svolte non devono far prevalere le meccaniche di gioco sul programma didattico, ma devono piuttosto mettere tali meccaniche al servizio del programma didattico e dell'apprendimento. In questo modo, le attività devono essere pienamente allineate ai contenuti da apprendere, evitando meccaniche di gioco superficiali e puramente decorative che non contribuiscono ad un apprendimento più approfondito e alla comprensione dei contenuti.



7. Capacità Limitata di Trasferimento dell'Apprendimento

Le attività ludiche possono, in alcuni casi, limitare la capacità degli studenti di applicare le conoscenze acquisite a problemi della vita reale o di risolvere compiti al di fuori dell'ambiente ludico che è stato creato (Celepkolu, 2020).



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



8. Mancanza di un Coinvolgimento Costante

La gamification potrebbe sortire un effetto opposto a quello desiderato e indurre gli studenti a perdere interesse nell'attività o nei contenuti, poiché potrebbero non sentirsi motivati dagli elementi ludici creati attraverso le meccaniche di gioco; questi potrebbero essere considerati irrilevanti o addirittura di disturbo rispetto al compito da svolgere (Celepkolu, 2020).



9. Resistenza da parte di Studenti, Insegnanti e Società

Sappiamo tutti che i giovani hanno una naturale affinità con i videogiochi e ci giocano costantemente nel tempo libero. L'introduzione delle meccaniche di gioco nell'istruzione e nelle attività didattiche potrebbe essere ostacolata dallo stigma che si sta già formando nella società riguardo al tempo eccessivo che i giovani dedicano ai videogiochi (Huseman, 2023).



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



10. Aumento della Concorrenza e dell'Ansia degli Studenti

Come già accennato, la competizione è una meccanica di gioco molto diffusa nelle attività di gamification. Tuttavia, se utilizzata in modo eccessivo, può portare alla demotivazione di alcuni studenti, in particolare di quelli che si ritrovano costantemente in fondo alla classifica. Questa situazione può anche causare frustrazione, stress, imbarazzo e ansia, poiché una competizione eccessiva può indurre gli studenti ad adottare comportamenti poco salutari.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.





Tenendo presenti le note difficoltà legate all'introduzione della gamification nelle nostre scuole, ma considerando al contempo i benefici motivazionali di questa metodologia, presentiamo alcune raccomandazioni per un'attuazione efficace e sostenibile delle attività basate sulla gamification:



Una corretta comprensione del concetto, attraverso una formazione specifica con esperti del settore;

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.





Definizione degli obiettivi da raggiungere, dei concetti da approfondire e dei relativi contenuti didattici;



Scelta delle meccaniche di gioco più adatte all'attività da realizzare, con uno scopo e un'intenzione chiari, in modo che non diventino una distrazione né minino la motivazione;



Tenere conto, sin dall'inizio, degli alunni a cui è rivolto il compito o l'attività, in modo che risulti pienamente inclusivo e adeguato alle loro effettive esigenze.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Bibliografia

Celepkolu, M., et al. (2020). Exploring middle school students' reflections on the infusion of cs into science classrooms. Proceedings of the 51st ACM technical symposium on computer science education, 671-677. Doi: 10.1145/3328778.3366871

Darad, K. (2021, 23 de agosto). Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Huseman, T. (2023, 22 de março). Challenges of gamification in education and how to overcome them? Acadecraft. https://www.acadecraft.com/blog/gamification-education-challenges/

Ladouceur, J. (2024, 4 de novembro). Gamification in education: Pros, cons, and practical insights. Peterson's. https://www.petersons.com/blog/gamification-in-education-pros-cons-and-practical-insights/

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, (405), 11-34. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Financiado dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Strategie per Integrare Efficacemente i Giochi nella Didattica

I capitoli precedenti hanno messo in luce sia i vantaggi che le sfide legati all'uso dei giochi nell'ambito dell'istruzione. Sebbene l'apprendimento basato sul gioco e la gamification abbiano il potenziale di aumentare la motivazione, il coinvolgimento e i risultati di apprendimento, il loro successo dipende dal modo in cui vengono implementati in classe.

Questo capitolo illustra alcune strategie utili per favorire un'efficace integrazione dei giochi nell'apprendimento delle lingue. Il capitolo è suddiviso nei seguenti argomenti:

1. Fornitura di strumenti utili
2. Formazione degli insegnanti
3. Allineamento delle attività ludiche agli obiettivi di apprendimento
4. Promozione della collaborazione e dell'interazione sociale
5. Fornitura di feedback immediato
6. Integrazione della rilevanza culturale e dell'inclusività
7. Combinazione di gamification fisica e digitale
8. Monitoraggio e valutazione dei risultati di apprendimento

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



1. Fornitura di Strumenti Utili

Per favorire un uso efficace dei giochi nell'apprendimento delle lingue, le scuole devono fornire le risorse e gli strumenti necessari sia per la gamification fisica ("analogica") che per quella digitale. Per molte scuole ciò può rappresentare una sfida a causa dei budget limitati. Gli ostacoli finanziari possono essere ridotti scegliendo soluzioni digitali scalabili che soddisfino le esigenze delle scuole pur rimanendo accessibili.

Una pianificazione accurata e il ricorso alle opportunità di finanziamento disponibili possono favorire ulteriormente l'implementazione delle tecnologie didattiche.
È importante che le scuole abbiano accesso a una varietà di strumenti e attrezzature digitali per sostenere le diverse attività didattiche e di apprendimento.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



2. Formazione degli Insegnanti

In un mondo digitale in rapida evoluzione, gli insegnanti avranno costantemente bisogno di competenze aggiornate. Hanno bisogno di formazione sull'uso degli strumenti digitali, nonché di aggiornamenti regolari sui vantaggi, i limiti e le sfide ad essi associati. Le scuole necessitano inoltre di politiche e linee guida chiare per garantire un uso sicuro degli strumenti digitali, sia per quanto riguarda l'accesso a contenuti appropriati sia la tutela della privacy degli studenti.

Mantenere un equilibrio tra le attività digitali e altri approcci didattici è un aspetto importante da tenere in considerazione per gli insegnanti. Di conseguenza, è fondamentale individuare gli obiettivi di competenza per i quali l'apprendimento basato sul gioco possa fornire un supporto pedagogico significativo.

L'insegnante deve creare le condizioni per un'interazione digitale inclusiva e positiva.

La condivisione di esempi di buone pratiche tra colleghi è una strategia preziosa per promuovere la collaborazione professionale e migliorare la qualità dell'insegnamento.



Figure 1. Visualisation of the Professional Digital Competence Framework for Teachers.

2017 (https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf)

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



3. Allineamento delle Attività Ludiche agli Obiettivi di Apprendimento

Per garantire un utilizzo efficace delle attività ludiche, è importante allinearle agli obiettivi di competenza previsti dal programma didattico. Tali attività possono aumentare la motivazione degli studenti, apportare varietà al processo di apprendimento e contribuire al raggiungimento di risultati di apprendimento più approfonditi e duraturi.

Gli insegnanti devono analizzare come gli obiettivi didattici, i contenuti, i metodi didattici, la valutazione e le esigenze di apprendimento individuali degli studenti interagiscano negli ambienti di apprendimento digitali. Dovrebbero inoltre disporre di una varietà di strategie didattiche ed essere in grado di utilizzare in modo efficace i materiali didattici e le risorse di apprendimento digitali.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



4. Promozione della Collaborazione e dell'Interazione Sociale

Nell'apprendimento delle lingue l'interazione sociale è fondamentale, poiché la collaborazione favorisce la comunicazione. L'uso di elementi ludici in classe può favorire la collaborazione.

"***La gamification consiste nell'integrazione di elementi ludici in un contesto di apprendimento al fine di aumentare il coinvolgimento e la partecipazione.***" (Thurairasu, 2022). Essa rafforza la partecipazione degli studenti, stimola l'azione, migliora in modo efficiente il loro rendimento scolastico e facilita efficacemente l'apprendimento delle lingue.

"***Studi recenti dimostrano che giocare a giochi didattici in modo cooperativo con altre persone può ridurre l'ansia***" (Reinhardt, Bein, 2026).

Le attività ludiche spesso prevedono missioni, incarichi o sfide di gruppo. La gamification può assumere molte forme in una classe di apprendimento linguistico: giochi di ruolo, giochi da tavolo, escape room, cacce al tesoro, giochi didattici che prevedono attività fisica e software didattici basati sulla gamification sono solo alcuni esempi.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



5. Fornitura di Feedback Immediato

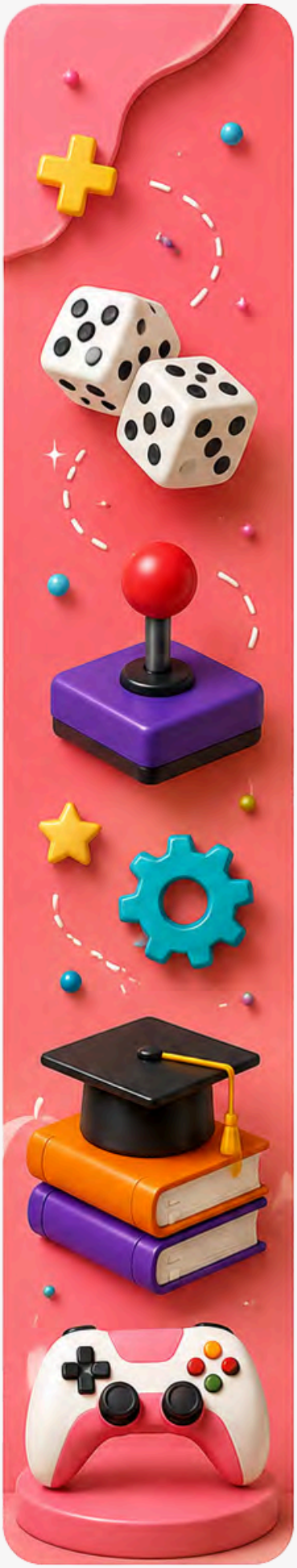
Per alcune attività ludiche, può essere utile fornire un feedback immediato. Quando lo studente riceve informazioni immediate sulla propria prestazione, può correggere gli errori e adeguare le proprie strategie di apprendimento in tempo reale.

In una classe di lingua questo aspetto è particolarmente importante, poiché l'apprendimento delle lingue richiede un allenamento costante e una correzione tempestiva.

Un feedback immediato può favorire lo sviluppo del vocabolario e della grammatica, aumentare la motivazione degli studenti e aiutare l'insegnante a monitorare i progressi degli studenti.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



6. Integrazione della Rilevanza Culturale e dell'Inclusività

Nell'apprendimento delle lingue, la didattica inclusiva implica anche tenere conto dei diversi contesti culturali degli studenti. Quando gli studenti riescono a collegare le nuove conoscenze alle proprie esperienze, possono sentirsi più motivati e coinvolti nel processo di apprendimento.

Le attività basate sul gioco possono contribuire a promuovere un apprendimento sensibile alle differenze culturali. Confrontando culture diverse, gli studenti possono riflettere sulle somiglianze e sulle differenze. Queste attività possono inoltre essere integrate nell'apprendimento interdisciplinare.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



7. Combinazione di Gamification Fisica e Digitale

Una varietà di metodo didattici può aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti.

Le ricerche dimostrano che i livelli di attività fisica tra i bambini e gli adolescenti nei paesi dell'UE sono generalmente bassi (Marzi et al, 2021).

"***L'attività fisica svolta a scuola ha un impatto positivo sul rendimento scolastico, in particolare in matematica e sul rendimento complessivo.***"
(Hermassi S. et al., 2025).

La gamification può aumentare la motivazione e la partecipazione all'attività fisica. Allo stesso modo, integrare l'apprendimento attraverso l'attività fisica nelle tradizionali attività basate sul gioco può migliorare ulteriormente la motivazione e il coinvolgimento.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



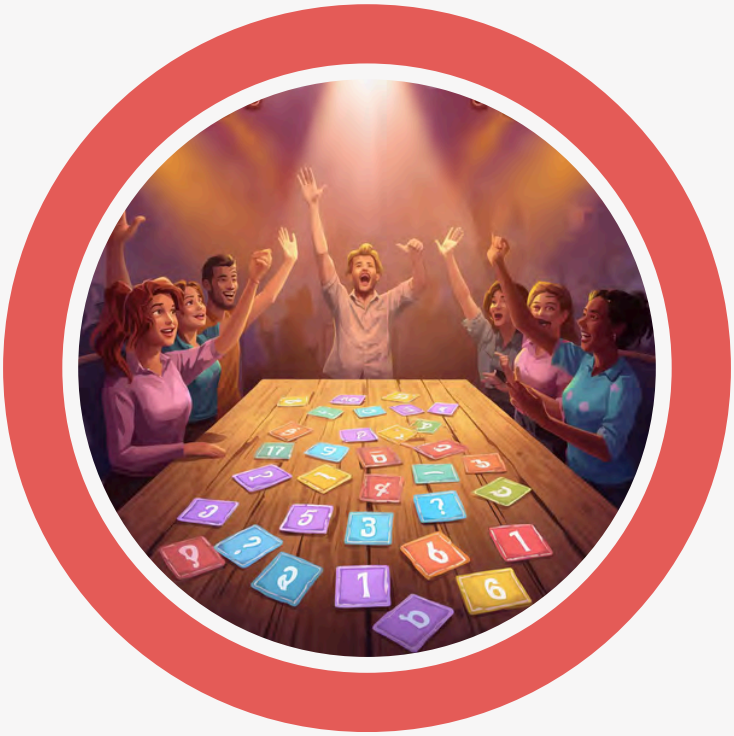
8. Monitoraggio e Valutazione dei Risultati di Apprendimento

Per garantire un uso efficace dei giochi nella didattica, è importante monitorare e valutare regolarmente il processo e i risultati dell'apprendimento.

Attraverso le osservazioni è possibile monitorare la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti. È possibile osservare la loro collaborazione e comunicazione nelle diverse attività.

Diverse funzionalità del gioco consentono di monitorare le prestazioni degli studenti, come ad esempio: punteggi, livelli, progressi e tempo impiegato nelle diverse attività.

Grazie a feedback immediati, quiz e verifiche, gli studenti possono anche valutare i propri progressi.



Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Bibliografia

Adipat, S., Laksana, K., Busayanon, K., Asawasowan, A., & Adipat, B. (2021). *Engaging students in the learning process with game-based learning: The fundamental concepts.* International Journal of Technology in Education (IJTE), 4(3), 542-552. https://doi.org/10.46328/ijte.169

Darad, K. (2021). *Challenges and solutions in implementing gamification in K-12 education*. eLearning Industry. https://elearningindustry.com/challenges-and-solutions-in-implementing-gamification-in-k-12-education

Falciano I., (2020), *Game-Based Learning: What Is It? GBL vs Gamification: Types and Benefits* https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/

Kelentric M., Helland K., Arstorp A., (2017), *Professional Digital Competence for Teachers,* https://www.udir.no/globalassets/filer/in-english/pfdk_framework_en_low2.pdf

Marzi I., Tcymbal A., Gelius P., Abu-Omar K., Reimers A., Whiting S., Wickramsinghe K., (2021), *Monitoring of physical activity promotion in children and adolescents in the EU: current status and future perspectives,* *https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8807108/*

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.

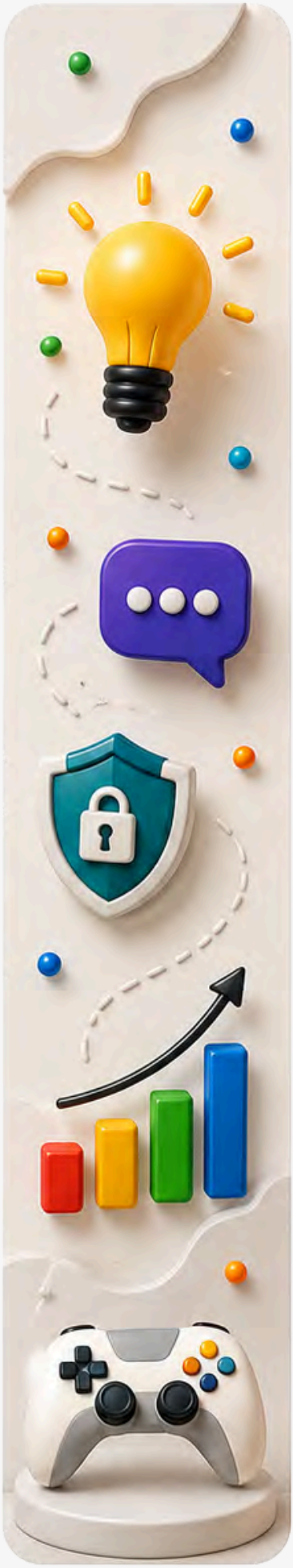


Bibliografia

Reinhardt J., Bain L., (2026), Digital games and gaming in language learning and teaching, https://www.cambridge.org/core/journals/language-teaching/article/digital-games-and-gaming-in-language-learning-and-teaching/19D629C40096CF29C8AAD240F04E195F

Thurarairasu V., (2022), Gamification-Based Learning as The Future of Language Learning: An Overview, https://eu-opensci.org/index.php/ejsocial/article/view/18353/4508

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



Buone Pratiche Introduzione

In questo capitolo vengono presentate diverse **buone pratiche** relative all'istruzione, sia nel contesto dell'apprendimento delle lingue che in quello dell'istruzione generale.

Più precisamente, i partner del progetto DigitaLang, provenienti da Slovacchia, Norvegia, Ungheria, Portogallo, Romania e Italia, hanno raccolto **7 giochi e attività ludiche** che possono essere facilmente adattati e integrati nelle classi.

Ogni attività è descritta in dettaglio e comprende:

- il contesto generale relativo alla realizzazione delle attività;
- i materiali o gli strumenti digitali necessari per svolgere il gioco;
- una descrizione dettagliata dell'attività §(partecipanti, elementi ludici, utilizzo dei materiali);
- una conclusione sull'importanza di questa attività nei contesti educativi.

L'obiettivo principale di questo capitolo è quello di stimolare gli insegnanti a trasformare e rinnovare i propri programmi didattici, al fine di includere un maggior numero di attività che non rientrano nei programmi scolastici e nei metodi didattici tradizionali. Grazie a questa trasformazione, riusciranno a rendere le esperienze di apprendimento dei propri studenti più inclusive, cooinvolgenti e divertenti.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.

La Ricerca delle Parole Gentili: Inclusione Attraverso le Missioni QR

International House Bratislava

In sintesi

Un'attività ludica all'aperto pensata per i giovani studenti, compresi i bambini migranti, volta a promuovere la pratica della lingua inglese, il benessere emotivo e l'inclusione in classe attraverso brevi missioni basate su codici QR. L'attività combina la conversazione, la consapevolezza, la gratitudine e la riflessione collaborativa avavlendosi di semplici compiti digitali e dell'interazione tra compagni.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Molti giovani studenti, in particolare i bambini che si stanno adattando a una nuova lingua e a un nuovo ambiente scolastico, hanno bisogno di attività che favoriscano il senso di appartenenza e rafforzino la fiducia nelle proprie capacità linguistiche. Questa attività risponde a tale esigenza attraverso l'utilizzo di postazioni con codici QR dislocate nel cortile della scuola, dove i bambini svolgono brevi missioni di supporto incentrate sul linguaggio gentile, sulla gratitudine, sull'osservazione consapevole, sugli interessi condivisi e sui valori della classe.

L'elemento digitale non è fine a se stesso, ma funge da ponte semplice e stimolante tra il movimento, la lingua e l'apprendimento socio-emotivo. Ogni stazione apre una slide con uno stimolo visivo, una breve istruzione e uno schema di frase, consentendo ai bambini con diversi livelli di conoscenza dell'inglese di partecipare con successo.

La Ricerca delle Parole Gentili: Inclusione Attraverso le Missioni QR

International House Bratislava

Strumenti Digitali Utilizzati

Google Slides: Ogni codice QR apre una slide con un'attività semplice, completa di istruzione, immagine e schema per la frase, rendendo l'attività facile da oorganizzare e modificare.

Generatore di codici QR: Google Chrome o strumenti simili consentono di trasformare rapidamente il link di ogni slide in un codice QR stampabile da utilizzare nelle postazioni all'aperto.

Padlet o slide di risposta condivisa (opzionale): I bambini possono digitare una parola, una frase o un messaggio di ringraziamento, se l'insegnante desidera creare un documento digitale condiviso.

La Ricerca delle Parole Gentili: Inclusione Attraverso le Missioni QR



International House Bratislava

Descrizione

L’attività può essere svolta in una sola lezione o in due sessioni più brevi. Gli studenti lavorano in coppia o in piccoli gruppi e seguono un percorso QR all’interno del cortile della scuola. Ad ogni tappa, scansionano un codice, aprono una slide e completano una breve missione collaborativa. Le missioni sono pensate per rafforzare le relazioni positive tra compagni, consentendo al contempo di esercitarsi con l’inglese in modo sereno e senza pressioni.

Piuttosto che concentrarsi sulla velocità o sulla competizione, il gioco pone l’accento sulla cooperazione, sulla riflessione e sulla partecipazione. Le squadre possono raccogliere timbri, adesivi o semplici punti, ma ogni gruppo dovrebbe completare l’intero percorso e contribuire alla riflessione finale della classe.

La prima tappa, **Kind Eyes**, chiede agli studenti di condividere qualcosa che sanno su un compagno di classe e una cosa che apprezzano di quella persona. Possono scrivere le loro risposte su un foglio o digitarle nella slide dell’attività. Questo esercizio favorisce sia la conversazione che il riconoscimento positivo tra pari attraverso frasi di partenza come “So che ti piace…” e “Apprezzo che tu…”



La Ricerca delle Parole Gentili: Inclusione Attraverso le Missioni QR



International House Bratislava

Descrizione

La seconda tappa, **Grateful Heart**, invita gli studenti a scegliere una cosa per cui sono grati e a dire o scrivere una breve frase del tipo “Sono grato per il mio amico” o “Oggi sono grato per la ricreazione”. Le attività incentrate sulla gratitudine possono contribuire a creare un’atmosfera di solidarietà in classe e offrire agli studenti un’occasione di esercitarsi con la lingua in modo accessibile e significativo.

La terza tappa, **Calm Moment**, è incentrata sulla consapevolezza e sull’autocontrollo. I bambini si fermano un attimo, respirano lentamente e prestano attenzione a ciò che sentono, percepiscono o annusano. La slide può includere icone visive e frasi di base come “Sento...”, “Percepisco...” e “Sento l’odore di...”, in modo che l’attività rimanga concreta e adeguata all’età dei bambini.

La quarta tappa, **Same as Me**, aiuta gli studenti a individuare un elemento che hanno in comune con un compagno. Può trattarsi di un gioco preferito, di un cibo, di un colore, di un’attività o di una routine. L’attività incoraggia i bambini a porre domande semplici e a individuare esperienze condivise, favorendo così l’inclusione e la creazione di legami tra pari.



La Ricerca delle Parole Gentili: Inclusione Attraverso le Missioni QR

International House Bratislava

Descrizione

L'ultima tappa, **Our Class Promise**, riporta l'attività all'intero gruppo. Gli studenti completano frasi tipo "Prometto di..." o "Mi impegno a..." utilizzando un elenco di parole che include ascoltare, aiutare, aspettare, condividere, aprirsi e dare. L'insegnante può raccogliere queste risposte su carta, su una slide condivisa o su un poster di classe per creare una carta dell'inclusione visibile per l'aula.

Poiché ogni slide QR contiene solo un breve compito, un suggerimento visivo e uno schema di frase, il formato digitale risulta facilmente gestibile per i giovani studenti. Questa struttura è particolarmente utile nelle classi multilingue perché riduce il carico di lettura e favorisce la partecipazione attraverso l'espressione orale, l'indicazione, la selezione o la digitazione.

Riflessione finale

Questo tipo di percorso ludico può favorire sia l'apprendimento delle lingue che lo sviluppo socio-emotivo, purché le attività siano brevi, visive e collaborative.

Soprattutto per gli studenti migranti, attività di espressione orale a basso rischio e interazioni strutturate tra pari possono contribuire a ridurre la pressione, aumentando al contempo la partecipazione e il senso di appartenenza.

La lezione più importante che si può trarre da questo progetto è che gli strumenti digitali funzionano al meglio quando semplificano l'accesso, non quando dominano l'attività. Prompt con codici QR su una solo slide, strutture di frasi chiare e attività di riflessione condivisa consentono alla tecnologia di favorire contemporaneamente l'inclusione, la consapevolezza e la pratica linguistica.

Gioco di Vocabolario: Sii veloce, Indovina!



Microkosmos



In sintesi

Un attività ludica implementata in contesti di apprendimento linguistico che offre agli studenti l'opportunità di acquisire padronanza del vocabolario di base relativo ai colori e agli oggetti in modo divertente e coinvolgente. L'attività consente inoltre agli studenti di collegare il nuovo vocabolario a oggetti della vita quotidiana, massimizzando coì l'efficacia dell'attività stessa.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

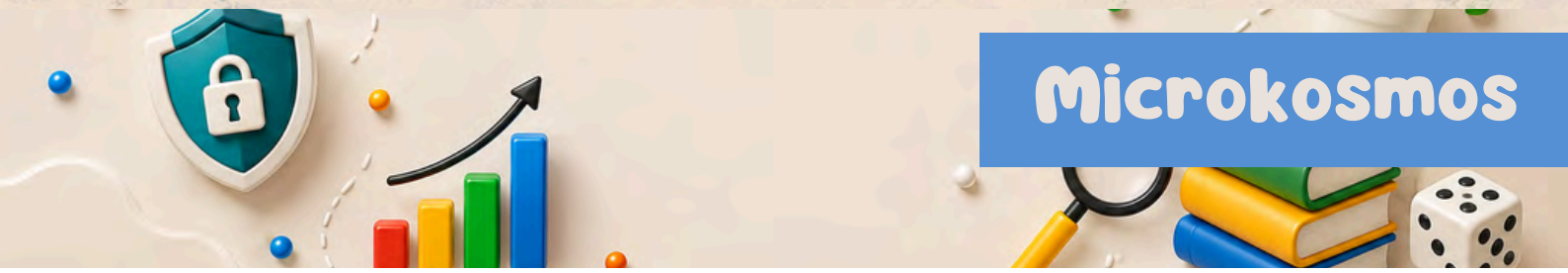
Contesto

In Europa, l'apprendimento delle lingue è una parte importante dei programmi scolastici fin dalla scuola primaria. Fin dalla più tenera età, gli studenti hanno l'opportunità di imparare una nuova lingua a scuola.

Data l'età e il livello di istruzione degli studenti, le prime lezioni di lingua si concentrano sui saluti e sul vocabolario di base. Tuttavia, l'apprendimento di questo vocabolario, sebbene semplice, può rivelarsi impegnativo per molti studenti.

È per questo che vengono sviluppate attività così innovative e coinvolgenti che consentono agli studenti di apprendere facilmente le basi di una nuova lingua, attraverso la collaborazione e il gioco.

Gioco di Vocabolario: Sii veloce, Indovina!



Microkosmos

Strumenti Utilizzati



Pennarelli Multicolori: Possono essere pennarelli o matite multicolori. Utili per la prima parte dell'attività. Possono essere di qualsiasi colore, purché i colori siano facilmente riconoscibili.

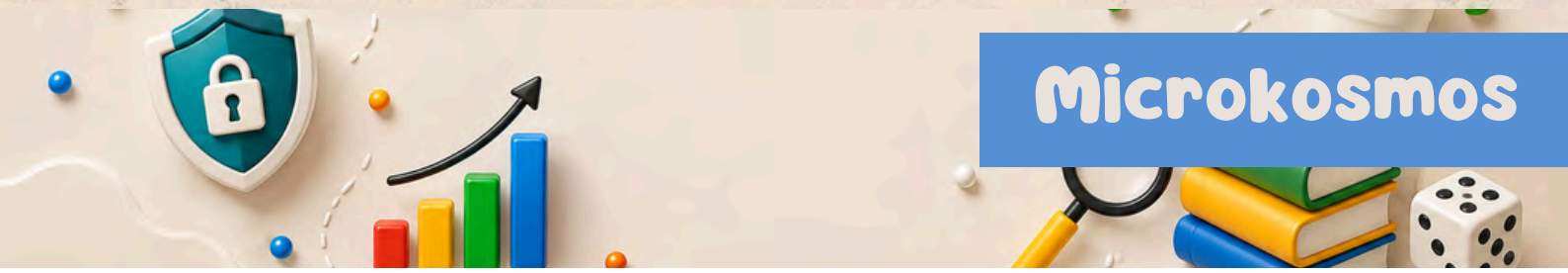


Lavagna Bianca: Una lavagna bianca o qualsiasi tipo di superficie su cui i giocatori possano scrivere e disegnare. Deve essere ben visibile a tutti i giocatori.



Google Immagini: Motore di ricerca online per immagini, video e, in generale, contenuti visivi.

Gioco di Vocabolario: Sii veloce, Indovina!



Microkosmos

Descrizione

L'attività inizia quando l'insegnante divide i giocatori/studenti in due gruppi. Successivamente, un gioocatore di ciascuna squadra si avvicina alla cattedra dell'insegnante, sulla quale sono disposti tutti i pennarelli/matite multicolori. L'insegnante pronuncia ad alta voce un colore a caso nella lingua lingua di apprendimento. Il primo studente a prendere il pennarello/la matita corretto/a guadagna un punto per la propria squadra.

A questo punto, il giocatore vincitore ha la possibilità di disegnare sulla lavagna un oggetto di quel colore oppure di cercare un'immagine di quell'oggetto su Google Immagini. Successivamente, i compagni di squadra devono ripetere ad alta voce il colore e il nome dell'oggetto nella lingua che stanno imparando. La squadra guadagna un punto in più se indovina correttamente l'oggetto.

Riflessione finale

Grazie a questa attività, gli studenti hanno l'opportunità di familiarizzare con il vocabolario di base di una nuova lingua utilizzando oggetti della vita quotidiana. La struttura di questo gioco didattico favorisce la cooperazione e lo spirito di squadra, coinvolgendo al contempo gli studenti in attività didattiche adattate alle loro esigenze, preferenze e livello di istruzione.



Alla Scoperta del Vocabolario: Imparare l'Inglese Attraverso la Gamification

Agrupamento de Escolas do Barreiro

In sintesi

Un'attività didattica ludica realizzata con gli studenti della prima media (11-12 anni) per migliorare il vocabolario inglese e le competenze orali attraverso sfide, lavoro di squadra e strumenti digitali.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Molti studenti della prima media hanno difficoltà a mantenere alta la motivazione quando devono imparare nuovi vocaboli. Per rendere l'apprendimento delle lingue più coinvolgente, l'insegnante ha introdotto un approccio ludico chiamato "Vocabulary Quest".

Gli studenti hanno lavorato in gruppo e hanno portato a termine una serie di attività linguistiche legate al tema "Vita Quotidiana e Hobby". Per incoraggiare la partecipazione e la collaborazione sono stati utilizzati punti, badge e piccoli premi.

Alla Scoperta del Vocabolario: Imparare l'Inglese Attraverso la Gamification

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Strumenti Digitali Utilizzati

Kahoot!
Quiz interrativi sul vocabolario e gare a squadre.

Wordwall
Giochi di abbinamento, parole intrecciate e sfide di vocabolario.

Canva
Creazione di badge e certificati digitali per gli studenti.

Alla Scoperta del Vocabolario: Imparare l'Inglese Attraverso la Gamification

Agrupamento de Escolas do Barreiro

Descrizione

L'attività si è svolta nell'arco di due settimane durante le lezioni di inglese. Gli studenti sono stati divisi in squadre e hanno completato diverse missioni:

- Quiz di vocabolario su Kahoot!
- Giochi interattivi su Wordwall
- Sfide di conversazione con il vocabolario da imparare
- Presentazioni di gruppo sui propri hobby
- Accumulo di punti e badge di risultato

Al termine del progetto, la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto ha ricevuto un attestato "Language Champions", mentre tutti gli studenti hanno ricevuto dei badge di partecipazione.

Riflessione finale

- Gli studenti hanno dimostrato maggiore motivazione e partecipazione.
- Migliore assimilazione del vocabolario grazie alla ripetizione e al gioco.
- Il lavoro di squadra ha rafforzato la fiducia nel parlare inglese.
- Gli strumenti digitali hanno creato un ambiente di apprendimento più interattivo.
- Semplici strategie di gamification possono rendere l'apprendimento delle lingue più divertente ed efficace.

La Sfida del Mistero dei Quadrilateri

Agrupamento de Escolas de Idães

In sintesi

In una classe di matematica CLIL della seconda media è stata realizzata un'attività ludica. L'obiettivo era quello di approfondire le proprietà e la classificazione dei quadrilateri. La lezione era strutturata come una storia gialla in cui gli studenti dovevano scoprire quale quadrilatero fosse scomparso, chi fosse il responsabile e perché.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Questa attività ludica è stata realizzata in una classe di matematica CLIL di seconda media (12-15 anni) per rendere più coinvolgente lo studio dei quadrilateri. Tutte le lezioni sono state tenute in inglese. La sua progettazione si è ispirata al modello Octalysis di Yu-Kai Chou, integrando i principali fattori motivazionali per favorire la partecipazione degli studenti.

Il mistero di un "quadrilatero mancante" ha dato vita al Significato Epico, mentre i punti, le classifiche e le attività progressive hanno favorito la Realizzazione. Il lavoro di gruppo ha incoraggiato l'Influenza Sociale, e il fumetto finale ha dato spazio alla Creatività e al Feedback. Gli indizi forniti nel corso del tempo hanno aggiunto un elemento di Imprevedibilità, mantenendo gli studenti curiosi e coinvolti.

Grazie a questa struttura, l'apprendimento della matematica è diventato più interrativo, collaborativo e motivante.

La Sfida del Mistero dei Quadrilateri

Agrupamento de Escolas de Idães

Attività Svolte



Struttura di gamification con punti, classifiche, indizi e certificati.



Lavoro di gruppo con squadre identificate da colori o simboli.



Indizi inviati via e-mail individualmente agli studenti, che richiedono risposte scritte.



Esercizi pratici di classificazione tramite fogli di lavoro (attività di abbinamento ed esercizi basati sui fumetti).



App per la creazione di fumetti per la narrazione finale (app consigliata: Storyboard That).



Valutazione e assegnazione del punteggio da parte dell'insegnante per ogni attività completata.

La Sfida del Mistero dei Quadrilateri



Agrupamento de Escolas de Idães

Descrizione

L'attività è stata concepita come un'indagine ludica in cui gli studenti della seconda media hanno esplorato le proprietà e la classificazione dei quadrilateri, nell'ambito di lezioni CLIL. La lezione è iniziata con un espediente narrativo: un quadrilatero era misteriosamente scomparso. Gli studenti hanno lavorato in gruppo durante l'intero processo, guadagnando punti per il completamento dei compiti, la risoluzione degli indizi e l'avanzamento nella soluzione del mistero. Inizialmente si sono cimentati in attività pratiche di classificazione, utilizzando fogli per abbinare nomi, immagini e proprietà dei quadrilateri. Gli indizi sulla scomparsa sono stati inviati individualmente via e-mail, richiedendo agli studenti di analizzare le informazioni e rispondere rapidamente per guadagnare punti. Ulteriori esercizi di gruppo hanno rafforzato il ragionamento geometrico.
Nella fase finale, gli studenti hanno realizzato un fumetto che raccontava la storia della scomparsa, integrando gli indizi e i concetti matematici appresi. Un sistema di classifica e l'assegnazione di attestati hanno aggiunto un tocco di sana competizione. L'attività ha combinato narrazione, collaborazione e risoluzione di problemi per rendere la geometria più coinvolgente e facile da ricordare.

Riflessione finale

L'attività ha dimostrato che una struttura basata sulla narrazione e sulla gamification ha aumentato in modo significativo il coinvolgimento degli studenti e ha favorito una comprensione più chiara delle proprietà dei quadrilateri. La collaborazione di gruppo, gli indizi e le attività creative hanno contribuito a mantenere alta la motivazione e la concentrazione. Nel complesso, questo approccio ha reso la geometria più interattiva, memorabile e divertente per gli studenti.



Un Viaggio Virtuale

Hilstad barne- og ungdomsskole

In sintesi

Nella classe di seconda media è stata realizzata un'attività ludica interdisciplinare per presentare diverse società del mondo anglofono. L'obiettivo era quello di motivare e coinvolgere gli studenti nell'esplorazione di altri paesi, culture e tradizioni. Grazie all'uso di strumenti digitali, gli studenti hanno potuto creare interessanti diari di viaggio su diversi paesi.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Questo programma didattico costituisce un'introduzione interdisciplinare ai seguenti obiettivi di competenza:

1. Esplorare gli stili di vita e le tradizione delle diverse società del mondo anglofono.

2. Descrivere le principali caratteristiche geografiche delle diverse parti del mondo e riflettere su come tali caratteristiche influenzino le persone che vi abitano.

Gli strumenti digitali hanno trasformato il modo in cui apprendiamo a conoscere persone, luoghi e culture in tutto il mondo. Grazie a tecnologie quali mappe interattive, tour virtuali, video e storytelling digitale, gli studenti possono esplorare luoghi lontani e scoprire aspetti della vita quotidiana di altri paesi senza uscire dall'aula.

Un Viaggio Virtuale

Hilstad barne- og ungdomsskole

Strumenti Digitali Utilizzati



Quizlet e Quizlet Live: Esercitazione sul vocabolario necessario, sia individuale che di gruppo, tramite Quizlet Live.



Esplorazione delle destinazione e creazione di una mappa digitale tramite **Google Earth**.



Creazione di un luogo simbolo famoso della destinazione scelta su **Minecraft**.



Creazione di un diario di viaggio tramite uno dei seguenti strumenti: **Microsoft Powerpoint, Canva (modello "Rivista di Viaggio"), Book Creator, iMovie, Explain Everything**

Un Viaggio Virtuale



Hilstad barne- og ungdomsskole

Descrizione

Durante le lezioni di inglese, gli studenti hanno iniziato a esercitarsi individualmente sul vocabolario necessario con Quizlet. Per motivarli ancora di più, hanno utilizzato Quizlet Live in modalità a squadre, dove hanno potuto collaborare e competere tra loro.
Nel corso di geografia, l'insegnante aveva scelto diverse località da mostrare su Google Earth per dare spunti agli studenti nella scelta della loro destinazione di viaggio.
Durante le lezioni di Arte, gli studenti hanno creato su Minecraft Education un luogo simbolo della destinazione scelta.
Durante le lezioni di musica, hanno approfondito la conoscenza della musica tradizionale e degli artisti di quella destinazione.
Come prodotto finale hanno realizzato dei diari di viaggio digitali.

Riflessione finale

Le attività ludiche aumentano il coinvolgimento degli studenti. Incoraggiano l'apprendimento attivo e offrono contesti significativi per esplorare la cultura, le tradizioni e la geografia. Possono rappresentare un'integrazione significativa alle attività pratiche ed esperienziali.



Il Fumetto come Attività di Microlearning Gamificata

Regional Centre for Information and Scientific Development

In sintesi

Gli studenti creano brevi fumetti digitali utilizzando il vocabolario e le strutture linguistiche appena apprese per risolvere una sfida o raccontare una storia.

È particolarmente efficace per gli studenti con diversi livelli di competenza linguistica, poiché gli elementi visivi favoriscono la comprensione e l'espressione.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Questa attività è stata sviluppata e testata in un contesto educativo internazionale con l'obiettivo di aumentare il coinvolgimento degli studenti e favorire lo sviluppo linguistico attraverso la narrazione digitale. Gli studenti lavorano individualmente o in piccoli gruppi per creare brevi fumetti incentrati su un tema, una sfida o una situazione di vita reale prestabiliti.

L'approccio combina elementi di gamification e microlearning. Gli studenti portano a termine una missione creativa, ricevono un feedback sui propri progressi e utilizzano la lingua in contesti significativi. La natura visiva dei fumetti contribuisce a ridurre l'ansia linguistica, incoraggiando al contempo la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione attiva.

Strumenti Digitali Utilizzati



Canva: i modelli di fumetti di Canva possono essere utilizzati per svolgere facilmente questo compito.



ChatGPT: il modello linguistico può essere utilizzato anche per creare fumetti attraverso una semplice struttura di prompt dedicata ai fumetti.



Gemini: è uno strumento gratuito che permette di creare facilmente brevi fumetti.

Il Fumetto come Attività di Microlearning Gamificata

Regional Centre for Information and Scientific Development

Descrizione

Agli studenti viene assegnata una sfida di apprendimento linguistico legata all'argomento trattato nella lezione. Alcuni esempi possono essere: presentarsi, chiedere indicazioni, risolvere un mistero, dare il benvenuto a un nuovo studente o svolgere un'attività della vita quotidiana. Lavorando in gruppo, gli studenti creano un breve fumetto composto da 4-8 vignette. Ogni vignetta rappresenta una fase della storia e richiede agli studenti di utilizzare il vocabolario, le espressioni o le strutture grammaticali oggetto di studio. L'insegnante fornisce una missione chiara e criteri di valutazione, lasciando al contempo agli studenti la libertà di sviluppare personaggi, dialoghi ed elementi visivi. Durante l'attività, gli studenti esercitano le competenze di lettura, scrittura e comunicazione, sviluppando al contempo la creatività e le competenze digitali. L'attività può essere adattata a diversi livelli linguistici e svolta in contesti di apprendimento in presenza, online o misti.

Riflessione finale

Spesso gli studenti producono un maggior numero di espressioni linguistiche e dimostrano maggiore creatività quando si cimentano nella narrazione visiva rispetto ai tradizionali compiti scritti.
Definire una missione chiara, adottare una struttura semplice e fornire supporto visivo aumenta in modo significativo la partecipazione e la fiducia, in particolare tra gli studenti che hanno meno dimestichezza con la lingua di destinazione.

Detective delle Lettere: Trova, Abbina e Costruisci la Lettera

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

In sintesi

"Detective delle Lettere" è un breve gioco di blended learning dedicato all'alfabetizzazione iniziale. I bambini individuano una lettera obiettivo, la associano a suoni e immagini in un quiz digitale, per poi costruirla utilizzando materiali semplici. L'attività combina ripetizione, lavoro di squadra e feedback immediato.

Figure chiave



Studenti



Insegnante

Contesto

Questa attività si ispira a una pratica didattica documentata da Teach for Romania, in cui un insegnante di un anno preparatorio (bambini di età compresa tra i 6 e i 7 anni) ha introdotto un gioco digitale per favorire il riconoscimento delle lettere. L'approccio è stato ideato per bambini con bisogni educativi specifici e un sostegno all'apprendimento limitato a casa e si concentra sullo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione iniziale, tra cui il riconoscimento delle lettere, la consapevolezza fonologica, lo sviluppo del vocabolario e il linguaggio orale. La versione mista qui presentata si basa su tale pratica documentata, combinando brevi attività basate su giochi digitali con attività pratiche collaborative adatte ai primi anni della scuola primaria.

Detective delle Lettere: Trova, Abbina e Costruisci la Lettera

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

Strumenti Digitali Utilizzati



Quizizz o Google Forms offrono un breve quiz finale per verificare il riconoscimento delle lettere e l'associazione suono-immagine.



Wordwall (o piattaforme simili come LearningApps) permette di creare giochi interattivi di riconoscimento delle lettere e di abbinamento di immagini con feedback immediato.



Piattaforme di Storytelling, come Book Creator o simili possono fornire il contesto narrativo (immaginario) che stimola l'interesse dei bambini prima dell'inizio del gioco. Ogni sfida (trovare la lettera, abbinare le immagini, costruire la lettera) diventa una "missione" che aiuta il personaggio a proseguire la storia. Alla fine, il personaggio ringrazia i bambini e assegna loro il pezzo successivo dell'"Alfabeto dei Detective delle Lettere".



Per mostrare le attività è possibile utilizzare **un tablet, un laptop o una lavagna interattiva**, mentre un tablet o un smartphone può servire anche per fotografare le composizioni di lettere realizzate dai bambini e stimolare la riflessione sul loro lavoro.

Detective delle Lettere: Trova, Abbina e Costruisci la Lettera

Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale - FONSS

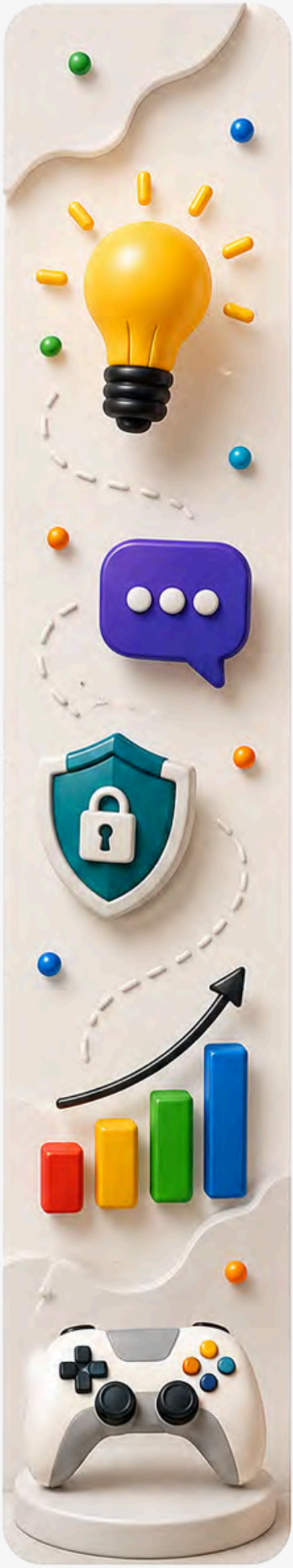
Descrizione

In "Detective delle Lettere", i bambini si trasformano in detective alla ricerca di una lettera “nascosta”. L’insegnante introduce la missione con una breve storia (ad esempio: “La lettera M si nasconde tra le altre lettere. Riuscite a trovarla?”) e ne riproduce il suono. Utilizzando un gioco digitale (come Wordwall), i bambini identificano la lettera in questione tra quelle che fungono da distrazione e ricevono un feedback immediato, con tentativi illimitati. Poi completano una seconda sfida ordinando le immagini in due gruppi: parole che iniziano con il suono in questione e parole che non lo fanno. L’attività viene adattata utilizzando solo immagini o immagini con parole scritte, a seconda del livello di alfabetizzazione degli allievi. Poi i bambini a coppie costruiscono la lettera utilizzando materiali semplici come bastoncini, plastilina o mattoncini da costruzione, la confrontano con il modello digitale e dicono una parola che inizia con quella lettera. La sessione si conclude con un breve quiz digitale finale che valuta il riconoscimento delle lettere e l’abbinamento suono-immagine. Anziché classificare gli alunni, la classe conquista una nuova tessera dell'alfabeto di gruppo dei “Detective delle lettere”, per celebrare i traguardi condivisi e promuovere la collaborazione.

Riflessione finale

Grazie alla combinazione di brevi sfide digitali e attività pratiche di lavoro di gruppo, questa attività rafforza le prime competenze di alfabetizzazione, tra cui il riconoscimento delle lettere, la consapevolezza fonologica, il vocabolario e l’espressione orale, sviluppando al contempo la collaborazione, la fiducia in sé stessi e il problem-solving. Celebrare i traguardi condivisi anziché la competizione aiuta ogni bambino a partecipare, a progredire e a divertirsi imparando.





Buone Pratiche Brevi Conclusioni

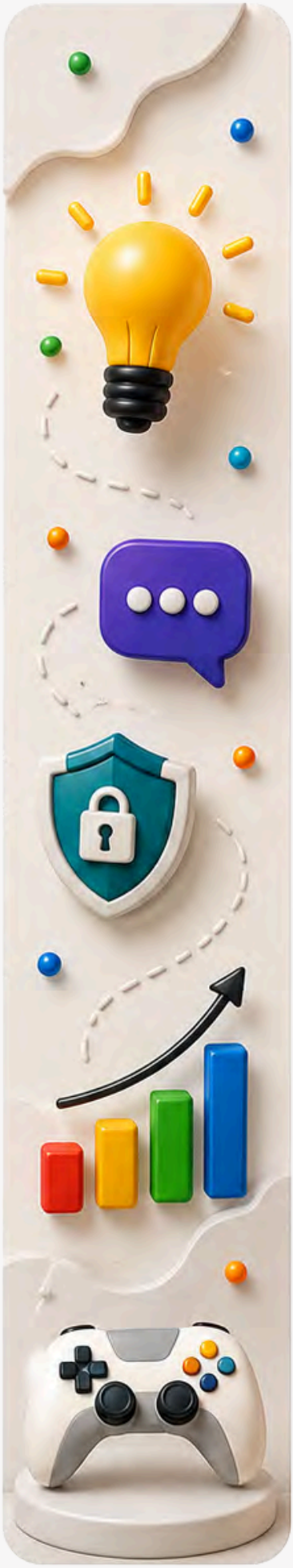
Le buone pratiche illustrate nelle pagine precedenti mettono in evidenza le numerose e diverse applicazioni della gamification nei contesti educativi moderni. L'inclusione di attività appartenenti a diversi settori e ambiti educativi (apprendimento delle lingue, matematica, alfabetizzazione iniziale) dimostra la possibilità di utilizzare la gamification come approccio pedagogico trasversale, che porta a risultati positivi significativi in termini di apprendimento, comprensione e coinvolgimento.

Tutte le buone pratiche incluse in questa guida hanno in comune la gamification, tuttavia, i loro diversi obiettivi didattici e di apprendimento dimostrano che la gamification può essere una metodologia preziosa, facilmente adattabile a diversi obiettivi ed esigenze. Più specificamente:

- Le attività presentate da **Microkosmos** e dall'**Agrupamento de Escolas do Barreiro** evidenziano come le attività ludiche, che utilizzano sia strumenti digitali che fisici, possano rendere l'apprendimento del vocabolario più semplice e coinvolgente.

- Le attività dell'**International House Bratislava** e della **Hilstad Skole** promuovono la pratica linguistica attraverso attività immersive, sia al chiuso che all'aperto, che favoriscono la collaborazione e consentono agli studenti di esplorare nuovi ambienti e culture grazie a strumenti di gamification digitali.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.



- Il **Regional Centre for Information and Scientific Development (RCISD)** ha utilizzato un'attività ludica che combina l'apprendimento delle lingue e la creazione artistica, consentendo agli studenti di sviluppare un'ampia gamma di competenze e, al contempo, di esercitarsi in una nuova lingua.

- La **Federația Organizațiilor Neguvernamentale pentru Servicii Sociale (FONSS)** ha presentato un'iniziativa volta ad aiutare gli studenti più giovani ad acquisire competenze di alfabetizzazione di base in modo divertente e coinvolgente.

- Infine, l'**Agrupamento de Escolas de Idães** ha illustrato la possibilità di utilizzare strumenti e metodologie nell'ambito di attività interattive per l'insegnamento di diverse materie, in questo caso la matematica, in contesti multilingue.

Ciascuna delle attività incluse in questa sezione della guida "EDUGAME: START" può essere facilmente adattata a diversi contesti didattici e alle varie esigenze e preferenze didattiche degli studenti.

Gli insegnanti sono invitati ad adottare una o più delle pratiche illustrate nelle pagine precedenti e a riferire sui livelli di coinvolgimento e apprendimento dei propri studenti, al fine di comprendere quali tipi di attività e a quale livello possano rivelarsi pedagogicamente utili.

Gli insegnanti dovrebbero inoltre sentirsi liberi di sviluppare, utilizzare e proporre attività diverse che possano rappresentare un passo innovativo nella ridefinizione delle metodologie e delle strategie didattiche tradizionali.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.

DigitaLang

EDUGAME START

Cofinanziato dall'Unione europea

2025-1-SK01-KA220-SCH-000352470

© 2026. Quest'opera è concessa in licenza CC NC SA 4.0.

Finanziato dall'Unione europea. Tuttavia, le opinioni e i punti di vista espressi sono esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili al riguardo.