



ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
DIPARTIMENTO DI FILOLOGIA CLASSICA  
E ITALIANISTICA

## **Metodologie e materiali per una didattica dell'italiano L2 ad apprendenti migranti e rifugiati secondo un approccio ludico e digitale**

Progetto finanziato da Progetto INCLUDEED

Tutor: Prof. Matteo Viale

### **1. Scopo del progetto e ruolo dell'assegnista**

La necessità di un progetto relativo allo studio e all'implementazione di materiali didattici per l'insegnamento della lingua seconda a studenti migranti, richiedenti asilo e rifugiati si presenta in risposta a un crescente interesse in ambito europeo per le metodologie didattiche impiegate da vari paesi dell'Unione nel garantire uno strumento di integrazione linguistica a gruppi svantaggiati. I benefici riscontrati dall'apertura di un confronto tra le diverse realtà nazionali interessate da importanti flussi migratori sono stati confermati dai numerosi e proficui progetti europei recentemente finanziati, volti in particolare a favorire uno scambio di esperienze e di buone pratiche tra differenti paesi.

Si colloca in questo filone il progetto europeo Erasmus+ INCLUDEED - Social cohesion and INclusion: DEveloping the EDucational possibilities of the European Multilingual Heritage through Applied Linguistics, all'interno del quale si colloca la borsa di ricerca, promossa con l'intento di chiarire quale sia lo stato dell'arte relativo ai corsi di lingua per migranti nei vari contesti europei e di produrre nuovi materiali che siano ritenuti al passo coi tempi e adeguati allo scopo di garantire un facile accesso all'acquisizione delle lingue europee come strumento di integrazione.

Nel contesto della didattica della lingua prima e seconda rivolta a apprendenti non appartenenti a gruppi svantaggiati, il progressivo inserimento di attività volte alla promozione dell'approccio attivo e partecipato ha trovato crescente riscontro tanto nella pianificazione didattica quanto nelle più moderne edizioni di libri di testo e sussidiari. Le ricerche in materia di didattica non frontale e gamificata o game-based hanno evidenziato i vantaggi di un contesto di apprendimento informale e disteso, rilevando buoni risultati sia di natura teorica sia di natura pragmatica tra cui un incremento qualitativo nella motivazione degli studenti e l'acquisizione efficace delle competenze linguistiche da parte degli apprendenti target.

All'interno di questo quadro, il progetto si propone di adottare i recenti progressi metodologici e di adeguarli al contesto migratorio, producendo risorse didattiche, ludiche e digitali, mirate per il tipo

di apprendenti di riferimento. Tali risorse dovranno essere concepite per adattarsi alle peculiari esigenze della didattica a rifugiati, rispondendo ai bisogni specifici della classe ad abilità differenziate, multi-etnica e multilinguistica.

La mansione dell'assegnista sarà quella di analizzare i materiali didattici già adottati nei contesti di riferimento e di produrne di nuovi in linea con le esigenze emerse dalle analisi comparative. Particolare attenzione sarà riservata alla progettazione di risorse di tipo game-based, predisponendo le basi per una successiva digitalizzazione del materiale. Sarà inoltre compito dell'assegnista seguire lo sviluppo delle attività progettate, pianificando un'applicazione multilinguistica e facilitandone una conversione d'uso per la didattica di altre lingue dell'Unione.

## **2. Descrizione del progetto**

L'insegnamento della lingua seconda a studenti provenienti da un contesto migratorio richiede una serie di considerazioni relative alla specificità delle esigenze del tipo di apprendente e alla non uniformità di esperienze didattiche documentate sul territorio europeo. Tali considerazioni sono da intendersi come preliminari a un approccio di ricerca che consenta di comprendere il fenomeno nel suo insieme, senza trascurare i casi limite che compongono un'ampia porzione del totale dei corsi di lingua attualmente in essere. Per questa ragione il progetto prenderà avvio da una rigorosa raccolta di dati relativi ai contesti di apprendimento e ai materiali attualmente in uso sul territorio italiano. Tale ricerca, che mira a inquadrare sia le esigenze dei docenti relativamente alle risorse didattiche sia eventuali esempi virtuosi di materiali correntemente in uso, permetterà di raccogliere una serie di dati che verranno poi analizzati e rielaborati al fine di stabilire i requisiti di partenza per la progettazione di nuove risorse.

Delineate le esigenze specifiche in termini di target e mezzi a disposizione dei docenti, si procederà all'ideazione di alcune attività ludiche che rispondano agli obiettivi didattici prefissati, prestando particolare attenzione all'integrazione di meccaniche di gioco che supportino l'esperienza didattica. Tale processo ha come scopo la selezione di uno o più giochi in supporto all'insegnamento della lingua italiana e la realizzazione di un prototipo giocabile.

Grazie alla collaborazione dei partner europei sarà possibile aprire un confronto sulla possibilità di implementare varianti di gioco e accorgimenti che consentano l'adattamento del comparto regolistico alla didattica di altre lingue europee, nell'ottica di creare una risorsa multilinguistica e facilmente personalizzabile, garantendo ai docenti un ampio livello di personalizzazione.

Una parte consistente del progetto sarà dedicata alla digitalizzazione delle risorse, gettando le basi per la completa conversione dei materiali realizzati in formati che ne consentano l'uso a distanza e su diverse piattaforme, in accordo con i dati raccolti relativamente all'alfabetizzazione digitale e alle possibilità effettive degli apprendenti target.

## **3. Piano di attività**

La persona selezionata come assegnista svolgerà i seguenti compiti:

- (i) riorganizzazione dei dati raccolti e analisi comparatistica delle metodologie didattiche nei vari contesti di riferimento (ottobre 2021)
- (ii) studio comparativo dei materiali didattici per migranti già editi o autoprodotti in Italia e in Europa (ottobre-novembre 2021)
- (iii) delineazione di obiettivi didattici e ludici specifici e di eventuali vincoli preliminari all'attività progettuale (novembre 2021)
- (iv) ideazione di attività ludiche rivolte a studenti rifugiati e selezione di una o più attività da sviluppare (novembre 2021)
- (v) sviluppo di un gioco inedito e adeguamento regolistico a un approccio multilinguistico (dicembre-gennaio 2021 2022)
- (vi) predisposizione alla digitalizzazione della risorsa e integrazione di varianti e modifiche sulla base degli outcome dello sviluppo. (febbraio 2022)

#### **4. Bibliografia**

Balboni P., *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET Università, Torino, 1998.

Balboni P., *Fare educazione linguistica*, De Agostini Scuola, Novara, 2013.

Balboni P., *Le Sfide di Babele*, De Agostini Scuola, Novara, 2015.

Cadorna M., *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue*, UTET Università, Torino, 2010.

Caon F., *Pleasure in Language Learning*, Guerra, Perugia, 2006.

Caon F., Brichese A., *Insegnare italiano ad analfabeti*, Loescher Editore, Torino, 2019.

Caon F., Rutka S., 2004, *La lingua in gioco*, Perugia, Guerra.

Nuccio W., *La progettazione dei giochi da tavolo*, Ugo Mursia Editore, Milano, 2016.

Sciarra E., *L'autore di giochi*, Unicopli Edizioni, Milano, 2018.

Staccioli G., *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*, Carocci Editore, Roma, 1998.

Visberghi Aldo, *Gioco e intelligenza*, in *Scuola e città*, n.11, La nuova Italia, Firenze, 1980.

Viale M., *Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per un reale rinnovamento della didattica dell'italiano*, in Viale Matteo (a cura di), *Tecnologie della comunicazione e dell'informazione e insegnamento dell'italiano*, Bononia University Press, Bologna, 2018.

# **The relationship between text complexity factors and reading comprehension in standardised tests: theoretical observations and empirical evidence**

Project financed by INCLUDEED

Tutor: Prof. Matteo Viale

## **1. Purpose of the project and role of the research fellow**

The necessity of a project concerning the analysis and the implementation of teaching materials designed to teach a second language to immigrants, asylum seekers and refugees emerges as an answer to a growing interest in Europe for the teaching methodologies used by various countries of the EU in guaranteeing a tool of linguistic integration to disadvantaged groups. The benefits arising from a comparison between the different national realities involved in significant migratory flows have been confirmed by the numerous and profitable European projects which have been recently financed, aimed in particular at encouraging an exchange of experiences and best practices between the various countries.

The European project Erasmus + INCLUDEED - Social cohesion and INclusion: DEveloping the EDucational possibilities of the European Multilingual Heritage through Applied Linguistics is part of this branch. The related research grant has been published with the aim of clarifying what is the state of the art relating to language courses for migrants in the various European contexts and to produce new materials that are considered to be in step with the times and adequate to guarantee easy access to the acquisition of European languages as an integration tool.

In the frame of reference of first and second language teaching aimed at learners not belonging to disadvantaged groups, the progressive inclusion of activities aimed at promoting the active and participatory approach has found increasing confirmation both in didactic planning and in the most modern editions of textbooks and subsidiaries. Several studies in the field of non-frontal and gamified or game-based teaching have highlighted the advantages of an informal and relaxed learning context, noting good results both of a theoretical and pragmatic nature including a qualitative increase in students' motivation and effective acquisition of language skills by target learners.

Within this framework/picture, the project aims to adopt the recent methodological advances and adapt them to the migratory context, producing educational, game-based and digital resources, targeted for the type of reference learners. These resources must be designed to adapt to the distinct needs of refugee teaching, responding to the specific needs of the class with differentiated, multi-ethnic and multilingual skills.

The assignment of the research fellow will be to analyze the didactic materials already adopted in the reference contexts and to produce new ones in line with the needs that emerged from the comparative analyzes. Particular attention will be paid to the design of game-based resources, preparing the basis for subsequent digitization of the material. It will also be the responsibility of

the research fellow to follow the development of the planned activities, planning a multilingual application and facilitating conversion of use for teaching other EU languages.

## **2. Description of the project**

Teaching a second language to students from a migrant background requires a series of considerations regarding the specific needs of the type of learner and the non-uniformity of teaching experiences documented in Europe. These considerations are to be understood as preliminary to a research approach that allows us to understand the phenomenon as a whole, without neglecting the borderline cases that make up a large portion of the total language courses currently in place.

For this reason, the project will start from a rigorous collection of data related to the learning contexts and materials currently in use on the Italian territory.

This research, which aims to understand both the needs of teachers in relation to teaching resources and any positive/virtuous examples of materials currently in use, will allow the collection of a series of data that will then be analyzed and reworked in order to establish the starting requirements for the design of new resources.

Once the specific needs- in terms of targets and means available to teachers- have been outlined, some game-based activities that meet the set educational objectives will be devised, paying particular attention to the integration of game mechanics that support the teaching experience. The purpose of this process is the selection of one or more games to support the teaching of the Italian language and the creation of a playable prototype.

Thanks to the collaboration of the European partners it will be possible to open a discussion on the possibility of implementing game variants and tweaks that allow the adaptation of the game rules to the teaching of other European languages, aiming to create a multilingual and easily customizable resource, guaranteeing teachers a broad level of customization.

A substantial part of the project will be dedicated to the digitization of resources, laying the foundations for the complete conversion of the produced materials into formats that allow them to be used remotely and on different platforms, in accordance with both the data collected regarding digital literacy and actual possibilities of the target learners.

## **3. Activity plan**

The person selected as a research fellow will carry out the following tasks:

- (i) rearranging collected data and analysing them to compare the methodologies used in the context of reference
- (ii) comparing teaching materials designed for refugees and immigrants already in use in Italy and Europe.
- (iii) summarizing didactic goals and game-related objectives, according to potential restrictions connected to the context of reference

- (iv) designing different ludic activities for immigrants students and choosing one or more to develop
- (v) developing an unpublished didactic game and adapting its rules for a multilingual approach
- (vi) laying the foundation for a digital version of the activity and integrating variations and changes according to the development phase.

#### 4. Bibliography

Balboni P., *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET Università, Torino, 1998.

Balboni P., *Fare educazione linguistica*, De Agostini Scuola, Novara, 2013.

Balboni P., *Le Sfide di Babele*, De Agostini Scuola, Novara, 2015.

Cadorna M., *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue*, UTET Università, Torino, 2010.

Caon F., *Pleasure in Language Learning*, Guerra, Perugia, 2006.

Caon F., Bricchese A., *Insegnare italiano ad analfabeti*, Loescher Editore, Torino, 2019.

Caon F., Rutka S., 2004, *La lingua in gioco*, Perugia, Guerra.

Nuccio W., *La progettazione dei giochi da tavolo*, Ugo Mursia Editore, Milano, 2016.

Sciarra E., *L'autore di giochi*, Unicopli Edizioni, Milano, 2018.

Staccioli G., *Il gioco e il giocare. Elementi di didattica ludica*, Carocci Editore, Roma, 1998.

Visberghi Aldo, *Gioco e intelligenza, in Scuola e città*, n.11, La nuova Italia, Firenze, 1980.

Viale M., *Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione per un reale rinnovamento della didattica dell'italiano*, in Viale Matteo (a cura di), *Tecnologie della comunicazione e dell'informazione e insegnamento dell'italiano*, Bononia University Press, Bologna, 2018.