



LINGUE D'EUROPA E DEL MEDITERRANEO

Collana coordinata da Giovanni Agresti e Henri Giordan

23

Sezione VIII

Didattica delle lingue moderne

diretta da Enrica Galazzi

Direttori

Giovanni AGRESTI

Henri GIORDAN †

Comitato scientifico

Alain ALCOUFFE

Michele DE GIOIA

Fernand DE VARENNES

Paola DESIDERI †

Alain DI MEGLIO

Enrica GALAZZI

Annarita MIGLIETTA

Alberto SOBRERO

Tullio TELMON

Classificazione Decimale Dewey:

458.24 (23.) LINGUA ITALIANA. USO STANDARD. Approccio strutturale all'espressione per persone di madrelingua diversa

IL PROGETTO PG4I

PERVASIVE GAME FOR INTEGRATION...
PER UNA SANA INTEGRAZIONE

a cura di

**GIOVANNA DEVINCENZO,
LORETO GESUALDO, TERESA ROSELLI**



aracne

*Volume pubblicato con il contributo
dell'Università degli Studi di Bari Aldo Moro*



aracne

©

ISBN
979-12-218-1710-2

PRIMA EDIZIONE
ROME 5 FEBBRAIO 2025

Indice

Introduzione

Giovanna Devincenzo, Loreto Gesualdo,
Teresa Roselli..... 7

Gamification, language learning e inclusione: stato dell'arte

Ada Mezzapesa, Veronica Rossano, Teresa Roselli..... 13

“In campo per prevenire”: obiettivi e contributo dell'area medica

Silvio Tafuri, Silvia Fontanelli, Federica Toro..... 43

La lingua in gioco: apprendimento linguistico, migrazione, benessere

Giovanna Devincenzo 63

L'apporto delle scienze pedagogiche al progetto PG4I. Didattica ludiforme e serious game per integrare

Rosa Gallelli, Alberto Fornasari.....77

Ascolto, cultura, accoglienza. Il progetto PG4I

Pierpaolo Martino.....91

Introduzione

Giovanna Devincenzo (Dipartimento di Ricerca e Innovazione Umanistica), Loreto Gesualdo (Dipartimento di Medicina di Precisione e Rigenerativa e Area Jonica), Teresa Roselli (Dipartimento di Informatica),
Università degli Studi di Bari Aldo Moro

Questo volume raccoglie i risultati del progetto di ricerca *Pervasive Game For Integration... per una sana integrazione* (PG4I), finanziato nell'ambito del bando competitivo di Ateneo *Horizon Seeds* finalizzato al supporto di progetti di ricerca promossi dall'Università degli Studi di Bari Aldo Moro e denominati *Horizon Europe*. Al progetto hanno collaborato le aree di Medicina, Informatica, Lingue Straniere, Pedagogia e Demografia, in un lavoro di contaminazione di saperi e di condivisione di esperienze. Tutte le aree coinvolte hanno lavorato in piena sinergia e con uno spirito collaborativo in cui ognuno ha messo a disposizione le proprie competenze: l'unità di medicina, sotto la direzione del Prof. Loreto Gesualdo, *Principal Investigator* del progetto, il gruppo di informatica, guidato dalla Prof.ssa Teresa Roselli, l'area linguistica, diretta dalla Prof.ssa Giovanna Devincenzo, l'unità di pedagogia, sotto la guida della Prof.ssa Rosa Gallelli e il settore di demografia, guidato dalla Prof.ssa Michela Pellicani.

Il progetto si è posto come obiettivo primario la creazione, attraverso il *Pervasive game*, di un modello innovativo e replicabile per l'inclusione linguistico-culturale e socio-sanitaria dei cittadini stranieri, provenienti soprattutto dal Nord Africa. L'idea di partenza è stata quella di valutare l'impatto pedagogico di uno strumento ludico in grado di supportare le istituzioni, le organizzazioni e tutti gli operatori che, a vario titolo, si occupano dell'accoglienza di rifugiati e richiedenti asilo. PG4I punta a promuovere l'inclusione sociale attraverso l'utilizzo di un gioco digitale che consente di acquisire la padronanza delle lingue straniere e al tempo stesso la consapevolezza da parte degli utenti target del proprio stato di salute e l'autonomia nella fruizione dei servizi di cura.

Dopo una fase di studio dell'impianto teorico e una puntuale ricognizione delle applicazioni di apprendimento linguistico attualmente presenti sul

mercato, l'équipe di ricerca ha organizzato dei living labs operativi che si sono rivelati essenziali per identificare peculiarità e strategie utili all'avanzamento del progetto. Per intercettare gli effettivi fabbisogni dei potenziali utenti target del dispositivo ci si è avvalsi del supporto riviniente da alcuni dei partners nazionali e internazionali del progetto, nello specifico il *Réseau international Poclande (Populations, Cultures, Langues et Développement)* e il *Centro Interculturale Abusuan*. Il dialogo costante con un focus group di migranti minori accolti dall'Istituto dei *Missionari Comboniani* di Bari ha consentito sin da subito, sulla base della convergenza delle loro preferenze culturali verso l'ambito calcistico, di definire quale dovesse essere lo scenario del gioco. L'idea di utilizzare il calcio come mezzo di inclusione e tema dello *storytelling* del nostro prototipo è nata in effetti così: i ragazzi ospiti della struttura hanno mostrato grande interesse per il mondo del calcio considerato come un'opportunità a cui ambire, un sogno da realizzare, un modo per dare una svolta alla propria vita. Il contesto sportivo ha costituito un quadro efficace e funzionale per un apprendimento linguistico mirato e concreto, che punta a trasmettere informazioni sanitarie utili al benessere psico-fisico dei destinatari, attraverso strategie di memorizzazione di un lessico specifico e approcci empirici fondati sul *Real Data Learning* o sul *Linguistic Landscape*. Insomma, il calcio è stata la chiave di accesso a un mondo che presenta una specificità linguistica e culturale da cui non si può prescindere. All'interno di questo scenario, l'apprendimento si è trasformato in un'attività attraente, stimolante e coinvolgente per i potenziali fruitori, facendo leva sulle emozioni e sui sogni di ciascuno di loro. Per mezzo del *learning by doing* (imparare facendo), i nostri giocatori/discenti sono diventati co-designers, co-produttori dei mondi creati dall'attività di gioco, mondi unici e irripetibili come le loro stesse esperienze di vita. I games che coinvolgono le tecnologie della realtà virtuale consentono sempre più di 'immergersi' nella situazione di gioco/apprendimento ricostruita, favorendo l'acquisizione di conoscenze e competenze efficaci e la memorizzazione di informazioni che saranno conservate nella memoria a lungo termine. La forma digitale ha inoltre aumentato la motivazione del giocatore/discente offrendogli l'opportunità di un feedback immediato e personalizzato così come la possibilità di gestire l'errore attivando la dinamica ripetizione/rinforzo. Attraverso un percorso articolato si è giunti pertanto alla validazione di

PG4I come prototipo del primo game a tema calcio di apprendimento multilingue finalizzato alla salute e al benessere dei migranti. Un primo bilancio dell'attività svolta è stato tracciato in occasione del workshop *Una sana integrazione per i migranti attraverso l'utilizzo dei pervasive games* che si è tenuto il 28 marzo 2023 presso l'Università degli Studi di Bari Aldo Moro.

PG4I ha irradiato una rete di iniziative di notevole risonanza. Grazie alla sensibilità mostrata dal Presidente del SSC Bari Luigi De Laurentiis nei confronti del nostro progetto, il 15 maggio 2023 presso la sede dei Padri Comboniani di Bari, l'ex attaccante del Bari e giocatore della Nazionale del Marocco Walid Cheddira ha incontrato i giovani migranti perlopiù francofoni ospiti della struttura, che hanno collaborato con l'équipe di ricerca alla messa a punto del prototipo. Cheddira rappresenta evidentemente per questi ragazzi il sogno e la speranza di una *chance* nella vita, di una chiave di svolta che può cambiare tutto in meglio. Attraverso il linguaggio universale del calcio, il giocatore li ha incoraggiati a credere nell'opportunità di un futuro diverso e ha regalato loro un momento indimenticabile in cui lo sport ha dimostrato il suo potere di unire e ispirare. L'incontro con Walid Cheddira è stato altresì fruttuoso nella misura in cui ha avviato un'altra collaborazione importante, quella con Diaw Doudou, ex calciatore senegalese e ora allenatore, che ha accolto l'invito di questi ragazzi a diventare il loro coach.

Il progetto PG4I ha incontrato l'interesse e l'apprezzamento di diverse altre istituzioni internazionali come la rete di ricerca neoaquitana sulle francofonie *FrancophoNéA*, costituita da 6 università pubbliche francesi, la *CAI Conversas Associação Internacional*, ONG portoghese che si occupa di intervento sociale, educazione allo sviluppo nei settori della prevenzione, della cura e dell'inclusione sociale e la *Cáritas Diocesana di Coimbra* che ha anche ospitato il 10 e 11 maggio 2023 un workshop dal titolo *Tecnologie innovative per l'integrazione dei migranti*, cui hanno preso parte come relatori diversi componenti del gruppo di ricerca. Altrettanto proficuo è stato l'incontro che si è tenuto il 3 maggio 2023 presso l'Università di Napoli Federico II con alcuni rappresentanti dell'Université Bordeaux Montaigne, grazie al quale si è consolidata la partnership e si sono delineate interessanti prospettive per l'implementazione del prototipo. Infine, dal 22 al 25 novembre 2023, il progetto PG4I è stato presentato in

Marocco, a Fès a cura della Prof.ssa Giovanna Devincenzo, *Key Area Person* dell'Area Linguistica, in occasione del Convegno internazionale *Transmissions. Langues, arts et cultures au cœur des enjeux du développement durable*, che si è tenuto presso l'Université Sidi Mohamed Ben Abdellah, sotto l'egida dell'Ambasciata di Francia in Marocco.

Il volume si apre con il saggio *Gamification, language learning e inclusione: stato dell'arte* in cui le autrici, Ada Mezzapesa, Veronica Rossano e Teresa Roselli, tracciano un'ampia e puntuale ricognizione dell'evoluzione della tecnologia della gamification nella società in cui viviamo. Nello specifico questo contributo introduttivo avvia una riflessione articolata sul tema al centro del progetto illustrando come l'innovazione tecnologica alimenti oggi nuove formule di creatività, soprattutto attraverso lo sviluppo di applicazioni mobili e il ricorso agli strumenti della gamification negli ambiti più diversi. Una volta delineati i confini, l'analisi si concentra sulle connessioni tra salute, apprendimento e tecnologia offrendo una panoramica delle applicazioni su dispositivi mobili che usano il gioco per promuovere l'acquisizione di competenze linguistiche senza perdere di vista l'inclusione sociale. L'apporto dell'area medica al progetto PG4I è illustrato nel saggio di Silvio Tafuri, Federica Toro e Silvia Fontanelli. Partendo dal presupposto che le questioni di salute associate alle migrazioni sono strategiche per i governi e la società civile, questo studio si sofferma sulla centralità che il tema della salute, del benessere psico-fisico, dei corretti stili di vita e della prevenzione hanno avuto nelle diverse fasi di elaborazione del prototipo. Nel saggio intitolato *La lingua in gioco: apprendimento linguistico, migrazione, benessere*, Giovanna Devincenzo riflette sulle modalità messe in atto dall'area linguistica per avanzare consapevolmente nella progettazione del primo *serious game* rivolto ai migranti e incentrato sul gioco del calcio che coniuga apprendimento delle abilità di base in lingua straniera e fruizione di contenuti medico-sanitari utili al benessere psico-fisico dei destinatari. Lo studio di Rosa Gallelli e Alberto Fornasari sottolinea la centralità del gioco e del giocare nel processo formativo. In quest'ottica, attraverso un'attenta disamina viene mostrato come una pedagogia e una didattica promotrici di salute, benessere e inclusione possano trarre giovamento da "ambienti ludici" pensati su misura e volti alla realizzazione di percorsi entro cui i soggetti della formazione possano realizzare apprendimenti significativi ed efficaci avvalendosi delle nuove tecnologie. Il volume si conclude con il

contributo di Pierpaolo Martino che descrive il progetto PG4I come l'opportunità di pensare un terzo spazio sociale fisico e virtuale; un'occasione per entrare in relazione con i migranti attraverso una *app* in cui l'ascolto si fa gioco permettendoci finalmente di accogliere l'irrinunciabile e vitale alterità di cui siamo fatti.

PG4I è un progetto che intende offrire risposte alle esigenze di un mondo plurale e in continua evoluzione come quello in cui viviamo. Promuovendo modalità innovative di divulgazione della conoscenza, il contributo di questa ricerca può rivelarsi essenziale nell'ambito del complesso dibattito sulle politiche migratorie. L'attuazione di nuove buone pratiche che, nutrendosi di una riflessione inclusiva e trasversale, puntano ad aprire la strada al rafforzamento della cooperazione a livello internazionale, allo sviluppo di tecnologie innovative, può essere una via fruttuosa per aiutare il dialogo intorno a temi cruciali in un'ottica di condivisione, di arricchimento, di reciprocità.

Gamification, language learning e inclusione: stato dell'arte

Ada Mezzapesa, Veronica Rossano, Teresa Roselli (Dipartimento di Informatica), Università degli Studi di Bari Aldo Moro

Mentre le distanze fisiche diventano sempre più ampie, la tecnologia progredisce velocemente per colmarle e l'importanza di smartphone, di internet, della connettività e delle tecnologie, assume un valore sociale sempre più cospicuo, anche lontano dai confini dell'Europa. La rapida crescita della popolazione, i processi migratori e la globalizzazione, comportano un crescente interesse verso il sostegno dell'educazione interculturale, in modo che essa venga supportata da nuovi strumenti di assimilazione della conoscenza. In società multiculturali, come quelle in cui viviamo, "Vivere insieme nella diversità" non è solamente uno slogan, ma è un principio fondamentale. L'apprendimento della lingua del paese di accoglienza, pertanto, non è solo un prerequisito per l'integrazione, ma ne costituisce un elemento essenziale (Tóth, Tóvölgyi 2016). Negli ultimi anni, soprattutto con lo sviluppo delle applicazioni mobili, si è assistito alla massiva introduzione di strumenti di gamification negli ambiti più disparati, che spaziano dalla produttività alla finanza, nonché salute, shopping, tutorial, educazione, sostenibilità, notizie, apprendimento e solo per citarne alcuni (Beacco, Little, Hedges 2014). In questo contesto, il contributo mira a raccontare lo stato dell'arte delle applicazioni su dispositivi mobili che, usando l'approccio della gamification, intendono promuovere l'acquisizione delle competenze linguistiche con uno sguardo rivolto anche all'inclusione sociale.

As physical distances become ever wider, technology is advancing rapidly to bridge them and the importance of smartphones, the internet, connectivity and technology is becoming increasingly important socially, even far beyond the borders of Europe. Rapid population growth, migration processes and globalisation mean that there is a growing interest in supporting intercultural education, so that it is supported by new tools for assimilating knowledge. "Living together in diversity" is not just a slogan, but a vital principle for any peace-based democracy, and therefore, learning the language of the host country is not only a prerequisite for integration, but is without doubt, an essential element of it (Beacco, Little, Hedges 2014). In recent years, especially with the development of mobile applications, there has been a massive introduction of gamification tools in the most diverse areas, ranging from productivity to finance, as well as health, shopping, tutorials, education, sustainability, news, learning and so on (Tóth, Tóvölgyi 2016). This contribution aims to report on the state of the art of applications on mobile devices that, using gamification, aim to promote the acquisition of language skills with an eye on social inclusion.

Les nouvelles technologies jouent un rôle de plus en plus remarquable dans la société contemporaine. La possibilité d'être connecté virtuellement grâce aux nouveaux outils constitue une occasion sociale essentielle dans la mesure où cela permet de combler les distances physiques. La mondialisation, le phénomène migratoire, la croissance des populations mondiales soulignent la nécessité d'un soutien à une éducation interculturelle notamment en matière de formation linguistique. L'apprentissage de la langue du pays d'accueil est un véritable pivot en matière d'intégration et, dans cette optique, le développement de nouveaux outils représente un défi d'envergure (Tóth, Tóvölgyi 2016). Au cours des dernières années, on a assisté à un emploi de plus en plus diffusé des dispositifs de gamification dans les milieux les plus variés, de l'économie à la santé, à la durabilité, à l'apprentissage/enseignement (Beacco, Little, Hedges 2014). Cette contribution vise à illustrer l'importance de ces instruments dans le domaine de l'éducation linguistique et notamment en relation aux questions migratoires.

1. Introduzione

L'innovazione tecnologica alimenta oggi nuove formule di creatività condivisa e partecipata: uno spazio in cui confluiscono saperi ed esperienze ed in cui si allineano l'innovazione tecnologica e sociale.

In virtù delle sfide attuali, l'economia globale richiede un approccio mirato, per facilitare la crescita sociale ed inclusiva, nel rispetto dei requisiti dello sviluppo sostenibile. Emerge un bisogno urgente e senza precedenti per le persone, di essere in grado di affrontare le complesse dinamiche del mondo in cui viviamo, di valutare costantemente ciò che ci circonda e di adattarsi ed operare in esso, rivedendo continuamente i propri quadri di riferimento (Shliakhovchuk, García 2020) e tenendo sempre a mente che l'accesso alla comunicazione ed alla informazione deve essere un diritto di tutti.

La cultura è intimamente connessa all'attività ludica, sin nelle sue pieghe più recondite (Masala, Lazzaro, Iona 2021). Nel corso degli anni, diversi autori si sono interessati al ruolo del gioco nello sviluppo degli individui: Piaget nel periodo 1937-1945 ha rappresentato l'attività ludica come la fonte primaria di stimolazione di memoria, attenzione e concentrazione, favorendo così lo sviluppo degli schemi percettivi, della capacità di confronto e di relazione. In una prospettiva evolutiva, egli approfondisce il ruolo del gioco come fattore di sviluppo e di apprendimento (Piaget 1999). Essendo il XXI secolo il *Ludic Century*¹, nel quale l'informazione è messa in gioco e il gioco è un contraccolpo contro i confini di un sistema stabilito da regole, occorre oggi più che mai, favorire il connubio dimensione ludica/innovazione tecnologica.

2. La strategia di *gamification*

Il termine derivante dalla parola *game* ed inventato dal programmatore di giochi britannico Nick Pelling nel 2002 (Kamasheva, Valeev, Yagudin, Maksimova 2015), è diventato ampiamente utilizzato a partire dal 2010 nel corso dell'annuale "D.I.C.E. Summit", durante il quale il game-

¹ <https://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games1275355204>

designer americano Jesse Schell² ha dato vita ad un nuovo approccio culturale, incentrato sull'allargamento dei confini che il *gaming* è destinato ad avere potenzialmente in ogni contesto della vita. Con il passare degli anni molte definizioni hanno cercato di inquadrare il termine *gamification*. Tra le tante, si annoverano le seguenti:

«L'utilizzo di elementi di game design in contesti diversi dal gioco» (Deterding 2011).

«L'uso di elementi di gioco e di game design all'interno di contesti non di gioco» (Werbach & Hunter 2012).

«L'uso di meccaniche di gioco ed experience design per ingaggiare digitalmente e motivare le persone a raggiungere i loro obiettivi» (Burke, 2014).

«Il processo di utilizzo delle idee del gioco e dinamiche del gioco per coinvolgere il pubblico nel risolvere problemi» (Zichermann 2011).

2.1 Engagement, motivazioni intrinseche ed estrinseche

Una strategia di *gamification* è vincente solo se incide in maniera significativa sulle abitudini e sulle performance comportamentali dei destinatari ed ha in sintesi, due obiettivi principali: guidare un interesse attivo verso il messaggio che si vuole comunicare e stimolare un comportamento attivo e misurabile. Per ottenere tali finalità, al centro ci deve essere sempre la persona e le sue azioni (UCD, *user-centered design*) (Abrams, Krichmar, Preece 2004). Un concetto fondamentale da cui inoltre non si può prescindere è quello di *engagement*, attraverso cui agevolare l'effettiva partecipazione del pubblico destinatario, con l'obiettivo di stimolare e generare comportamenti attivi. Un altro fattore estremamente importante è la motivazione, da distinguere in intrinseca ed estrinseca (Muntean 2011). Una persona è motivata intrinsecamente quando viene soddisfatto almeno uno dei tre bisogni di base: competenza (portare a termine con successo il compito), autonomia (controllare il contesto, l'ambiente), relazionalità (essere in relazione con gli altri). I

² https://youtu.be/nG_PbHVW5c