



Università Cattolica del Sacro Cuore

Scuola di Dottorato in Scienze linguistiche e letterarie
Ciclo XXVI – S.S.D. L-LIN/02

COORDINATORE:
CH.MA PROF.SSA SERENA VITALE

Motivazione, gioco, lingua

Elementi ludici tra glottodidattica e psicolinguistica

Tesi di Dottorato di:
Ivan Lombardi
Matricola 3911229

Tutor:
Ch.ma Prof.ssa Bona Cambiagli
Ch.ma Prof.ssa Cristina Bosisio

Given motivation, it is inevitable that a human being will learn a second language if he is exposed to the language data.

(Corder 1967, p. 164)

SOMMARIO

Nelle lezioni di lingua straniera a scuola, gli studenti sono spesso amotivati e poco coinvolti. Al contrario, potrebbero giocare (e, di fatto, giocano) ai videogiochi per ore senza tregua e con costante piacere. Ma cosa rende la prima attività noiosa e la seconda divertente? Ed esiste un modo per usare alcuni elementi dei videogiochi al fine di aumentare l'intensità della motivazione degli studenti di lingue a scuola? La risposta alle due domande è l'obiettivo del nostro lavoro. Intraprenderemo innanzitutto l'analisi della natura del videogioco come medium e del suo potenziale glottodidattico. In seguito esamineremo otto 'elementi ludici' che le lezioni di lingue a scuola usano comunemente, sebbene non siano concettualizzati come tali: regole, narrativa, obiettivi, feedback, progresso, partecipazione, competizione e cooperazione, emozioni; descriveremo il diverso uso di questi elementi comuni nei videogiochi e nelle classi di lingue per spiegarne i differenti esiti motivazionali. Rileggeremo poi i risultati della nostra analisi alla luce della letteratura sulla motivazione in ambito psicologico e psicolinguistico e delle buone pratiche di gamification. Proporremo infine una serie di linee guida per fare dell'insegnamento e apprendimento delle lingue a scuola un'esperienza ludicizzata ed esamineremo alcuni scenari di successo negli ambiti dell'educazione e dell'educazione linguistica.

ABSTRACT

When learning a foreign language at school, students are often unmotivated and disengaged. Conversely, they could (and do) play video games for hours straight and seemingly enjoy every second of it. What makes the first activity boring and the second fun? And is there a way to use some elements of digital games to enhance the intensity of language learners' motivation in school settings? The answer to both questions is the aim of our work. We will start by analysing the nature of digital games as media and their potential for language teaching and learning. Then, we will point out eight 'game elements' that language teaching in schools commonly uses, but does not conceptualise as such: rules, narrative, goals, feedback, progress, participation, competition and cooperation, emotions; we will describe the different use of these shared elements in video games and in the language classroom to explain their different motivational outcomes. We will then ground our claims in the existing literature on motivation in psychology and psycholinguistics and in the good practices of gamification. In the end, we will propose a series of guidelines to make language teaching and learning at school a gamified experience and review several successful case studies in education and language education.

INDICE

INTRODUZIONE	ix
1 (VIDEO)GIOCHI E DIDATTICA DELLE LINGUE	1
1.1 Il gioco nella glottodidattica italiana	1
1.2 Lo zero (video)ludico	3
1.2.1 Definire il gioco (e il videogioco)	3
1.2.2 Il plurale del gioco	5
1.2.3 Il videogioco come medium	9
1.2.4 Al di là dello schermo: il giocatore	11
1.3 Videogiochi e apprendimento	13
1.3.1 Il cervello che gioca	14
1.3.2 Mente, apprendimento e videogiochi	18
1.3.3 Le stagioni del videogioco educativo	21
1.3.4 Il movimento del serious gaming	26
1.4 I limiti dei videogiochi	30
1.4.1 A scuola non si gioca!	31
1.4.2 La crisi d'identità del docente	35
1.4.3 Geometrie incompatibili: scuola e videogiochi	38
1.4.4 La dipendenza da un supporto tecnico	40
1.5 Il videogioco come tecnologia per l'educazione linguistica	42
2 IL POTENZIALE OLTRE AL MEDIUM	47
2.1 Videogiochi e bolle di sapone	47
2.2 Un modello integrato del potenziale	49
2.2.1 Regole	51
2.2.2 Narrativa	53
2.2.3 Obiettivi	55
2.2.4 Feedback	57
2.2.5 Progresso	59
2.2.6 Partecipazione	61
2.2.7 Competizione e collaborazione	63
2.2.8 Emozioni	65
2.3 L'orizzonte degli elementi ludici	66
3 LA FORZA MOTIVAZIONALE DEGLI ELEMENTI LUDICI	73
3.1 La nascita della gamification	73
3.1.1 L'origine del termine e la sua diffusione	74
3.1.2 Il ciclo di tendenza della gamification	76
3.2 Tra psicologia e game design	77
3.2.1 Indicazioni dal comportamentismo	78
3.2.2 Gamification e psicologia umanistica	79
3.2.3 Il contributo cognitivista	81
3.2.4 Csikszentmihalyi e la psicologia positiva	84
3.3 A cosa serve la gamification?	88
4 MOTIVAZIONE: UNA RASSEGNA DELLA LETTERATURA	91
4.1 Teorie psicologiche della motivazione	91
4.1.1 Le ipotesi cognitiviste	92
4.1.2 La motivazione in contesto socio-culturale	95
4.1.3 Verso un sistema dinamico complesso	98
4.2 Motivazione: una prospettiva psicolinguistica	99
4.2.1 La 'stagione canadese'	99

4.2.2	Il periodo cognitivo-situato	102
4.2.3	Dörnyei e la motivazione come processo	104
4.2.4	Lo scenario presente: orientamenti socio-dinamici	106
5	LA GAMIFICATION COME STRATEGIA MOTIVAZIONALE	111
5.1	Il quadro teorico di riferimento	111
5.1.1	Creare le condizioni di base per la motivazione	112
5.1.2	Generare la motivazione in classe	114
5.1.3	Mantenere la motivazione in classe	117
5.1.4	Riflettere su motivazione e autovalutazione	120
5.2	Esperienza ludicizzata e situazioni di classe	122
5.2.1	Propedeutica alla lingua francese	124
5.2.2	Perché studiare la lingua tedesca?	126
5.2.3	Il primo esame di lingua russa	130
5.2.4	Formazione di docenti CLIL: lingua inglese	133
6	STUDI DI CASO E APPLICAZIONI	137
6.1	Il progetto The Fun Theory	137
6.2	Gamification e istruzione sul Web	140
6.2.1	Khan Academy	140
6.2.2	Le lingue in Rete: Duolingo e Busuu	143
6.3	L'esperienza ludicizzata a scuola	147
6.3.1	Just Press Play	147
6.3.2	Multiplayer Classroom	149
6.3.3	English Quest	155
6.3.4	First in Math	158
6.3.5	Quest to Learn	162
	CONCLUSIONE	169
A	LUDOGRAFIA	171
B	PRINCIPI D'APPRENDIMENTO NEI VIDEOGIOCHI	177
	RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI	181

INTRODUZIONE

Al lettore italiano non sfuggirà il richiamo, nel titolo, ad *Azione, gioco, lingua*, il volume di Giovanni [Freddi \(1990\)](#) capostipite degli studi sull'incontro tra gioco e didattica delle lingue. La nostra enfasi sulla *motivazione*, inoltre, vuole essere un omaggio alla pionieristica ricerca psicolinguistica di Renzo Titone. La genesi di questo studio è, pertanto, tutta italiana.

Né la motivazione, né il gioco, né tanto meno la lingua hanno tuttavia carattere locale. Sono piuttosto fenomeni universali, connaturati nell'essere umano. In quanto tali, non possono essere descritti nella loro interezza, e la loro trattazione nei termini di un incontro possibile necessita pertanto, inevitabilmente, di un punto di vista. Il nostro sarà *glottodidattico* nel senso più ampio della parola, che richiama a quel carattere teorico-pratico proprio della disciplina: per questo, la stessa organizzazione della nostra tesi muove dalla creazione di un quadro di riferimento teorico (dal cap. 1 al cap. 4) alla messa in atto di una strategia motivazionale a partire dagli elementi dei giochi, pensata per un contesto immediato di glottodidassi (cap. 5), e all'analisi di strategie consimili applicate a diversi campi, qui come studi di caso, nonché come spunto creativo per il docente nella classe di lingue (cap. 6).

L'epistemologia glottodidattica è di per sé interdisciplinare e alimentata in continuazione da scienze esterne, in particolare nei quattro ambiti fondamentali delle scienze del linguaggio e della comunicazione, psicologiche, della formazione e della cultura e società ([Balboni 2006, 2012](#)). Inoltre, i suoi confini sono indeterminati e dinamici (*fuzzy boundaries* è l'indovinata denominazione proposta da [Di Napoli et al. 2001](#)) e sono aperti all'integrazione del sapere proveniente da altre scienze esterne: si pensi al contributo recente dell'informatica, della semiotica e, nella direzione del nostro discorso, della ludologia, in particolare della sua branca detta *game studies* (lo studio critico di giochi e videogiochi e della loro interazione con il giocatore).

La nostra prospettiva, che vuole partire dai (video)giochi e dal loro potenziale educativo e motivazionale per astrarre una strategia in grado di operare al livello del coinvolgimento e della partecipazione degli studenti di lingue nei contesti di istruzione formale, trae i suoi riferimenti principali proprio da discipline esterne: i già citati *game studies*, per quanto concerne la teoria del (video)gioco, e lo studio della motivazione dal punto di vista psicologico e psicolinguistico. Il loro rapporto con la didattica delle lingue è relativamente recente, ma ben consolidato: nei par. 1.1 e 4.2 ne diamo un breve resoconto storico.

Ciononostante, lo spazio dedicato all'uno e all'altro argomento anche nei più recenti manuali di glottodidattica italiani (per esempio [Balboni 2012](#); [Chini e Bosisio in stampa](#); [Ciliberti 2012](#); [Daloiso 2011](#)) e internazionali ([R. Ellis 2008](#); [Gass e Selinker 2008](#); [Ortega 2009](#)) è spesso esiguo, a volte inesistente e con rimandi a pubblicazioni dedicate – eppure dell'importanza del gioco nell'educazione si discute almeno a partire da Platone ([Staccioli 2008](#)), mentre l'importanza della motivazione nell'apprendimento di una lingua è perfettamente individuata già da [Corder \(1967\)](#), nella citazione che apre il lavoro, e da [Siguán \(1983, p. 74-75\)](#), in un pionieristico articolo pubblicato sulla *Rassegna Italiana di Linguistica Applicata*:

It is often said that in acquiring a foreign language motivation is more important than the method, and that the student really motivated learns with any method, whereas the best method does not work with a student barely motivated.

Sebbene i due temi non siano evidentemente ancora del tutto integrati in glottodidattica (come confermano Dörnyei e Ushioda 2011), riteniamo che lo stato dell'arte teorico della disciplina abbia raggiunto oggi la consapevolezza del carattere *complesso* e *dinamico* dei processi di insegnamento e apprendimento di una lingua – che hanno come protagonisti *la persona che insegna* (o meglio, favorisce l'apprendimento) e *la persona che apprende*, entrambi inseriti in un contesto ugualmente articolato (la Babele, o 'società complessa' di Balboni 2012) dalle molteplici influenze sulla vita e le scelte degli uomini. La glottodidattica, pur rimanendo una scienza della lingua, pone con questa apertura alla complessità le basi per un discorso unitario sulla motivazione, a sua volta sistema dinamico e complesso (par. 4.2.4) e sull'intervento del gioco in questa direzione.

La nostra tesi si propone come punto di incontro tra questi campi. Nello specifico, partirà dall'analisi del videogioco come medium e osserverà le sue applicazioni alla didattica delle lingue, mettendone in luce potenzialità e limiti nei processi istituzionali di educazione linguistica. L'oggetto di analisi si sposterà poi dal videogioco come strumento al videogioco come insieme di elementi ludici astratti, studiati e implementati a tavolino dal game designer al fine di aumentare motivazione e coinvolgimento del giocatore; ne individueremo otto, notando come questi siano già *naturalmente* presenti, in maniera implicita o diversamente denominati, nella glottodidassi quotidiana. Descriveremo poi l'orizzonte della *gamification*, lo studio dell'applicazione di questi elementi ludici in contesti non ludici, analizzandone la teoria di riferimento da un punto di vista psicologico e di game design. Seguirà una rassegna della letteratura psicologica e psicolinguistica della motivazione, al fine di costituire la restante base teorica di riferimento per i capitoli finali, in cui saranno presentati esempi di applicazioni degli elementi ludici discussi nei contesti formali dei corsi di lingua a scuola e in altri contesti di educazione e istruzione, non solo linguistica.

Nel dettaglio:

IL CAPITOLO 1 offre, in primis, un'introduzione al ruolo del (video)gioco nella letteratura glottodidattica italiana (par. 1.1). Segue una panoramica filosofica, semiotica e culturale su gioco e videogioco; il suo obiettivo è introdurre l'essenza fondamentale degli elementi analizzati (par. 1.2) per poter rispondere alle seguenti domande di ricerca:

- È possibile definire il gioco a livello formale (par. 1.2.1)?
- Quali sono le caratteristiche comuni ai diversi fenomeni ludici (par. 1.2.2)?
- Cosa contraddistingue il medium videogioco (par. 1.2.3)?
- Chi sono oggi i *gamers*, e cosa cercano nell'esperienza di gioco (par. 1.2.4)?

In secondo luogo, si sofferma sullo stretto rapporto tra medium videoludico e insegnamento, formazione ed educazione, interrogandosi su:

- l'effetto del gioco sul cervello e le sue ripercussioni emotive e affettive per l'apprendimento (par. 1.3.1);

- quali forme di apprendimento sono connaturate al videogioco (par. 1.3.2);
- fortune e sfortune del videogioco per insegnare (par. 1.3.3);
- l'ascesa di studi e pratiche di *serious gaming* (par. 1.3.4).

Il paragrafo seguente (1.4) esplora i limiti attuali all'applicazione pratica del videogioco educativo nelle scuole, concentrandosi su barriere riguardanti:

- la percezione informale del medium e il suo difficile rapporto con l'idea culturale della scuola (par. 1.4.1);
- il ruolo del docente che usa il videogioco in classe e la sua formazione al mezzo (par. 1.4.2);
- la scarsa compatibilità tra tempi e modi del videogioco, orari della scuola e curricula (par. 1.4.3);
- l'inadeguatezza delle strutture scolastiche ad accogliere le tecnologie digitali e i problemi tecnici che possono sorgere utilizzando il videogioco in classe (par. 1.4.4).

Infine, il capitolo inquadra la prospettiva glottodidattica del medium a partire dall'epistemologia della disciplina (sez 1.5).

IL CAPITOLO 2 si stacca dall'analisi del medium per approfondire le caratteristiche dell'*esperienza* di gioco, ossia del rapporto tra videogioco e giocatore, in particolare analizzando gli elementi responsabili della generazione e del mantenimento della motivazione che hanno un parallelo nella glottodidattica.

Il par. 2.1 presenta un modello integrato di questi elementi, che denomineremo 'elementi ludici', mentre il par. 2.2 offre una disamina del ruolo degli stessi in un gioco commerciale di successo. In seguito, esaminiamo il dettaglio, motivazionale e glottodidattico, delle otto uscite del modello integrato: regole (par. 2.2.1), narrativa (par. 2.2.2), obiettivi (par. 2.2.3), feedback (par. 2.2.4), progresso (par. 2.2.5), partecipazione (par. 2.2.6), competizione e collaborazione (par. 2.2.7), emozioni (par. 2.2.8).

Chiude il capitolo una riflessione sulla nomenclatura degli elementi ludici, centrale nel prosieguo della trattazione (par. 2.3).

IL CAPITOLO 3 introduce il concetto di gamification, i suoi riferimenti teorici e la sua sistematizzazione degli elementi ludici. Ne descrive la nascita come campo di studi (par. 3.1) e ne discute la diffusione terminologica e pratica (par. 3.1.1), nonché le tendenze attuali e le prospettive future di applicazione (par. 3.1.2).

Nel paragrafo successivo (3.2) tracciamo un profilo della teoria sottostante la gamification, mettendone in luce le corrispondenze con la glottodidattica contemporanea – dovute in gran parte alla base psicologica comune. In particolare, evidenziamo i concetti e gli strumenti propri della gamification che derivano dagli studi comportamentisti (par. 3.2.1), dalla psicologia umanistica (par. 3.2.2), dal cognitivismo (par. 3.2.3), dalla psicologia positiva (par. 3.2.4) e il loro parallelo con tecniche e buone pratiche derivate dalla progettazione dei giochi digitali. Riporteremo infine (par. 3.3) la teoria della gamification su binari psicolinguistici per ripensarla come strategia motivazionale in grado di generare un'esperienza ludicizzata, ossia di *play*.

IL CAPITOLO 4 passa in rassegna la letteratura psicologica (par. 4.1) e psicolinguistica (par. 4.2) sulla motivazione con una prospettiva storica. Dalle ipotesi psicologiche di natura cognitivista (par. 4.1.1) muove in un approfondimento degli studi che analizzano le influenze del contesto sulla motivazione (par. 4.1.2), fino alle più recenti formulazioni che individuano la natura della motivazione umana in un sistema con caratteristiche di dinamicità e complessità (par. 4.1.3).

Nella seconda parte, il capitolo segue l'evoluzione della ricerca sulla motivazione nell'apprendimento delle lingue dalla pionieristica visione socio-educativa dell'area canadese (par. 4.2.1), al contatto con le teorie psicologiche cognitive e socio-culturali (par. 4.2.2), fino alla prospettiva orientata al processo della nuova scuola inglese (par. 4.2.3) e alla più recente formulazione della motivazione come costrutto socio-dinamico (par. 4.2.4).

IL CAPITOLO 5 individua inizialmente un modello per la gestione della motivazione nella classe di lingue (par. 5.1). Entro questo modello, descrive i quattro momenti principali che formano il circolo dell'azione motivazionale:

- la creazione delle condizioni necessarie per l'instaurarsi della motivazione all'apprendimento di una lingua in contesto istituzionale (par. 5.1.1);
- la generazione della motivazione, spesso carente a scuola, soprattutto quando la lingua straniera è imposta dal curriculum e non scelta dall'apprendente (par. 5.1.2);
- l'alimentazione e la conservazione della motivazione durante i tempi lunghi, irregolari e inadeguati di un ciclo di istruzione (par. 5.1.3);
- l'autovalutazione della propria esperienza e la riflessione sulla motivazione (e la sua influenza sull'apprendimento, par. 5.1.4).

Il par. 5.2 propone quattro esemplificazioni di uso in contesto di elementi ludici, diverse per obiettivo motivazionale e pubblico a cui sono rivolte. Nel par. 5.2.1 una docente di lingua francese lavora sulla coesione del gruppo-classe e sulla creazione di un ambiente di *play* per la sua classe terza di scuola secondaria di primo grado; nel par. 5.2.2 si prepara un'esperienza ludicizzata per aiutare gli studenti del terzo anno di un Istituto alberghiero a identificare motivi individuali per affrontare lo studio della lingua tedesca; nel par. 5.2.3 un lettore di lingua russa all'università usa elementi ludici per ripristinare e mantenere la motivazione degli studenti di un corso di recupero focalizzato sulla grammatica; nel par. 5.2.4 si presenta lo scenario di un corso di lingua inglese per docenti CLIL, in cui gli elementi ludici sono finalizzati alla riflessione sulle ricadute motivazionali di due diverse strategie di testing.

IL CAPITOLO 6 presenta infine studi di caso che sfruttano gli elementi ludici per raggiungere obiettivi educativi, didattici e glottodidattici. Il par. 6.1 descrive l'iniziativa svedese *The Fun Theory*; il par. 6.2 tre portali ludicizzati per l'istruzione in Rete (*Khan Academy*, par. 6.2.1, *Duolingo* e *Busuu*, par. 6.2.2); il par. 6.3 sperimentazioni di esperienze ludicizzate in scuole e università:

- *Just Press Play*, proposta da Microsoft Research e implementata presso il Rochester Institute for Technology (par. 6.3.1);
- *Multiplayer Classroom*, ideata da Lee Sheldon per i suoi corsi di game design presso Indiana University e Rensselaer Polytechnic Institute (par. 6.3.2);
- *English Quest*, messa in pratica da James York per la didattica dell'inglese come lingua straniera presso l'università Denki di Tokyo (par. 6.3.3);
- *First in Math*, sperimentazione di matematica in modalità CLIL della Scuola della Comunità Ebraica di Milano (par. 6.3.4);
- *Quest to Learn*, scuola sperimentale ideata da New Vision for Public Schools e Institute of Play, attiva nelle sedi di New York e Chicago (par. 6.3.4).

In chiusura si sono rese necessarie due appendici:

L'APPENDICE A elenca e descrive sinteticamente i videogiochi, didattici e commerciali, citati nel testo.

L'APPENDICE B riprende e approfondisce, dopo l'accenno del par. 1.3.2, i 36 principi di apprendimento intrinseci ai videogiochi così come riconosciuti e formulati da Gee (2007).

Nota tipografica e redazionale

La tesi è redatta con il programma di composizione \LaTeX usando le convenzioni tipografiche di ArsClassica (che dobbiamo a Lorenzo Pantieri) – una rielaborazione dello stile ClassicThesis di André Miede, ispirato a sua volta da *The Elements of Typographic Style* di Robert Bringhurst. Le uniche personalizzazioni sono da individuarsi nella modifica della gabbia del testo, al fine di renderla maggiormente adatta al formato di stampa A4 e nell'introduzione di epigrafi all'inizio di ogni paragrafo. Usiamo font Palatino nel testo e Iwona per titoli, etichette e testatine.

Per quanto concerne la redazione, usiamo il grassetto per:

- i titoli di capitoli e paragrafi;
- le etichette degli ambienti di descrizione;
- l'enfasi nelle tabelle.

Usiamo il corsivo per:

- l'enfasi nel testo e nelle note;
- i prestiti non lessicalizzati (play/game, briefing/debriefing, goal setting ecc.);
- i tecnicismi di uso comune nel campo del game design (edutainment, serious games, gamification ecc.). Data la loro frequenza nella trattazione, dopo la prima occorrenza useremo il tondo per evitare di appesantire il testo;
- nomi di pubblicazioni, progetti, istituzioni.

I corsivi all'interno delle citazioni sono già presenti nei testi originali.

Usiamo il tondo per:

- i prestiti lessicalizzati (computer, video game, game design ecc.);
- i forestierismi di uso comune in glottodidattica (feedback, input, testing ecc.);
- i latinismi (medium, continuum, a priori ecc.).

Tutti gli URL citati nel testo e nelle note a piè di pagina risultano attivi all'ultimo accesso (30 novembre 2013).