

BoysLingo

Enhancement of boys' language skills through gamified mobile learning

Il progetto

Il progetto BoysLingo è un'iniziativa cofinanziata dal Programma Erasmus+ che si propone di raggiungere un obiettivo molto ambizioso: **ridurre il divario di genere nel campo dell'apprendimento delle lingue attraverso la creazione di ambienti di ludici e inclusivi** per elevare le esperienze linguistiche dei ragazzi mediante l'uso mirato delle **tecnologie digitali** nell'istruzione e nell'apprendimento delle lingue.

Nello specifico, il progetto si prefigge di:

- Incoraggiare e motivare le e gli studenti (in particolare i ragazzi) a impegnarsi nelle attività di apprendimento delle abilità linguistiche (in particolare, lettura e scrittura) nel corso della loro formazione;
- Sviluppare le capacità di educatrici ed educatori, dirigenti scolastici e personale scolastico nell'organizzazione e nell'attuazione di attività di apprendimento linguistico in classe attraverso l'uso di strumenti digitali a distanza (*Mobile Learning*);
- Coinvolgere le e gli insegnanti nel processo di sviluppo degli scenari di apprendimento, facilitando l'acquisizione delle conoscenze e delle competenze necessarie per sostenere le e gli studenti durante il processo di apprendimento;
- Sviluppare materiali didattici innovativi di qualità e risorse digitali per l'apprendimento delle lingue rivolte alle scuole primarie e secondarie di primo grado.



Perché BoysLingo?



Studi recenti affermano l'esistenza di un importante divario di genere nel campo dell'apprendimento linguistico a discapito dei ragazzi. Secondo i dati **Pisa** (2018), ad esempio, le ragazze ottengono risultati migliori dei ragazzi nei compiti di lettura e, in generale, sono meno motivati a migliorare le loro competenze linguistiche. Alla base di questo fenomeno si celano numerosi fattori di natura sociale, economica e culturale come la credenza comune che i ragazzi siano più portati per le discipline scientifiche, la difficoltà di accesso a strumenti di apprendimento stimolanti, ecc. La comprensione di questi fattori può dimostrarsi cruciale per incoraggiare i giovani nello sviluppo delle proprie abilità linguistiche, promuovere uguali esperienze di apprendimento per tutte e tutti e consentire ai giovani di ottenere importanti risultati nella loro vita accademica, personale e professionale futura.

Pertanto, BoysLingo intende proporre un approccio completo all'insegnamento e all'apprendimento delle lingue rivolto alle **scuole primarie e secondarie di primo grado** al fine di garantire che le e gli studenti (con particolare **attenzione ai ragazzi** di età compresa **tra i 10 e i 14 anni**) raggiungano livelli adeguati di competenza linguistica entro la fine della scuola dell'obbligo attraverso l'uso mirato delle tecnologie digitali nel campo dell'istruzione e dell'apprendimento delle lingue per **ridurre il divario di genere in ambito linguistico**, creando ambienti inclusivi e ludici volti a elevare le esperienze linguistiche dei ragazzi.



Cosa è stato fatto e cosa faremo:

Focus group con docenti
per individuare gli obiettivi
di apprendimento più critici
per gli studenti in linea con
le indicazioni fornite nel
*DECRETO MINISTERIALE 16
novembre 2012, n. 254.* su
cui sviluppare le attività
dell'App.

Incontri online con docenti
(esperti o in formazione) per
discutere e valutare il
**Manuale di BoysLingo e le
Buone Pratiche →**
esplorazione dei metodi e
degli strumenti digitali da
potere integrare nella propria
pratica didattica per facilitare
e rafforzare l'apprendimento
linguistico

Sperimentazione dell'App
e valutazione in classe
degli scenari in italiano e
in inglese da parte degli
studenti

**Corso di formazione per
docenti →** conoscenze
teoriche e pratiche
necessarie per promuovere
l'apprendimento linguistico
dei ragazzi attraverso
l'inclusione di metodi e
strumenti propri della
ludicizzazione e del Mobile
Learning

Maggio 2023

Settembre - Ottobre 2023

Gennaio-Febbraio 2024

Maggio 2024



Quali attività proponiamo?

Per le e i docenti

Periodo - Durata	Descrizione	Posti disponibili
22 e 26 settembre 2023 17.00-18.30 (90 minuti)	<p>Incontro online con docenti (esperti o in formazione) di introduzione al Manuale di BoysLingo e delle Buone Pratiche.</p> <p>Discussione in gruppo e valutazione delle buone pratiche, dei metodi e degli strumenti digitali da potere integrare nella propria pratica didattica per facilitare e rafforzare l'apprendimento linguistico dei ragazzi.</p> <p><i>Per questioni di flessibilità nei confronti delle e dei docenti sono stati predisposti due incontri (identici per contenuto e forma) a cui è possibile scegliere di registrarsi cliccando qui:</i> https://forms.gle/ShtXkbZejsuhx15w7</p>	20 docenti di scuole primarie e secondarie di primo grado/ secondo grado (biennio)
27 ottobre 2023 17.00-18.30 (90 minuti)	<p>Incontro online con docenti (esperti o in formazione) di introduzione al Manuale di BoysLingo e delle Buone Pratiche.</p> <p>Discussione in gruppo e valutazione delle buone pratiche, dei metodi e degli strumenti digitali da potere integrare nella propria pratica didattica per</p>	20 docenti di scuole primarie e secondarie di primo grado/ secondo grado (biennio)



	<p>facilitare e rafforzare l'apprendimento linguistico dei ragazzi.</p> <p><i>Per questioni di flessibilità nei confronti delle e dei docenti sono stati predisposti due incontri (identici per contenuto e forma) a cui è possibile scegliere di registrarsi cliccando qui:</i></p> <p>https://forms.gle/ShtXkbZejsuhx15w7</p>	
Maggio - Agosto 2024	<p>Corso di formazione online per docenti</p> <p>Opportunità di apprendimento teorica e pratica online rivolta alle e ai docenti e incentrata sull'analisi dei vantaggi dell'inclusione della ludicizzazione (<i>gamification</i>) e del Mobile Learning nella propria pratica didattica per migliorare le esperienze di apprendimento linguistico delle e dei propri studenti.</p>	20 docenti di scuole primarie e secondarie di primo grado

Per le e gli studenti

Periodo - Durata	Descrizione	Posti disponibili
Gennaio – Febbraio 2024	Sperimentazione e valutazione in classe (lezioni di lingua italiana o inglese) dell'App di BoysLingo per stimolare la motivazione all'apprendimento degli studenti.	200 studenti in 2 scuole (scuola primaria e scuola secondaria di primo grado)



Opportunità per le scuole

Possibilità di ricevere supporto nell'uso mirato delle tecnologie digitali nelle lezioni di lingua (italiano e inglese);

Potenziamento delle capacità delle e dei docenti di coinvolgere le e gli studenti nelle attività di apprendimento linguistico e di garantire esperienze educative inclusive e interattive;

Opportunità di ridurre il divario di genere tra ragazze e ragazzi nei risultati accademici in relazione all'apprendimento linguistico sfruttando la familiarità dei giovani con il digitale e le dinamiche proprie del gioco per motivarli ad apprendere;

Maggiore la consapevolezza dell'importanza di promuovere lo sviluppo di adeguate competenze linguistiche per migliorare i risultati scolastici delle e degli studenti in tutte le discipline scolastiche, supportare lo sviluppo di uno stile di vita autonomo tra i giovani e favorire la loro partecipazione civica e democratica;

Opportunità di sperimentare in classe i benefici del Mobile Learning e della ludicizzazione attraverso un'App basata sulle indicazioni nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, facilmente conciliabile con le pratiche didattiche e volta ad affrontare le difficoltà comuni osservate dalle e dai docenti intervistati nella fase di sviluppo;

Aumento della motivazione ad apprendere delle e degli studenti e sviluppo di un atteggiamento positivo nei confronti della lettura e scrittura.



Risultati

In sintesi, BoysLingo prevede la realizzazione di **3 risultati**:

- Un **Manuale** e una **Raccolta di Buone Pratiche** che approfondisce le cause e gli effetti di questo divario di genere nei Paesi partner del progetto e si propone come punto di riferimento per le e i docenti verso l'esplorazione dei metodi e degli strumenti digitali da potere integrare nella propria pratica didattica per facilitare e rafforzare l'apprendimento linguistico. La valutazione del Manuale da parte delle e dei docenti contribuirà a una selezione dei contenuti per il corso di formazione più attenta alle loro esigenze e aspettative;
- Un'**App** contenente scenari di apprendimento che mira a sfruttare le potenzialità della ludicizzazione e del mobile learning per stimolare la motivazione all'apprendimento degli studenti. L'App contiene 40 scenari in inglese (20 per le scuole primarie, 20 per le scuole secondarie di primo grado) basate sui curriculum nazionali di ciascun paese partner. 8 scenari (4 per le scuole primarie, 4 per le scuole secondarie di primo grado) sono disponibili in lingua italiana e si basano sull'analisi delle difficoltà di apprendimento individuate con docenti in Italia di entrambi i gradi di istruzione. Sulla base delle criticità riscontrate nel corso dei colloqui con le e i docenti è stato possibile individuare gli obiettivi di apprendimento e le relative attività su cui basare gli scenari educativi contenuti nell'App.
- Un **corso di formazione online per docenti** di scuole primarie e secondarie di primo grado, il cui scopo è quello di munire la classe docente delle conoscenze teoriche e pratiche necessarie per promuovere l'apprendimento linguistico dei ragazzi attraverso l'inclusione di metodi e strumenti propri della ludicizzazione e del Mobile Learning. Il corso si articolerà in diversi moduli a cui le e i docenti potranno accedere su un'apposita piattaforma di apprendimento disponibile nel 2024 sul sito ufficiale del progetto.

Si specifica che la partecipazione al progetto è completamente gratuita.

Per qualsiasi ulteriore informazione inerente al progetto, si prega di contattare Alice Schirosa: alice.schirosa@cesie.org

