



WORD RUSH



LE NOSTRE RICERCHE

01

Elissa L. Newport (Georgetown University, Stati Uniti), *Children and Adults as Language Learners: Rules, Variation, and Maturational Change*, 2019

I bambini apprendono le lingue **più facilmente degli adulti** grazie a una **maggiore flessibilità cerebrale** e a **strategie di apprendimento naturali e implicite**.

02

Manar Alotaibi (Najran University, Arabia Saudita), *Game-based learning in early childhood education*, 2024

L'apprendimento basato sui videogiochi **migliora le abilità cognitive, aumenta la motivazione e il coinvolgimento** e dimostra che la combinazione di **apprendimento attivo e divertimento** porta a risultati migliori rispetto alle lezioni tradizionali.

03

Aiqing Yu (Southwest Jiaotong University, Cina) & Guy Trainin (University of Nebraska-Lincoln, Stati Uniti), *A meta-analysis examining technology-assisted L2 vocabulary*, 2022

L'apprendimento linguistico accompagnato dall'uso della tecnologia è più efficace dei metodi tradizionali soprattutto per la **memorizzazione** del lessico, con benefici massimi se il gioco offre **feedback immediato**.

FUNZIONAMENTO

01

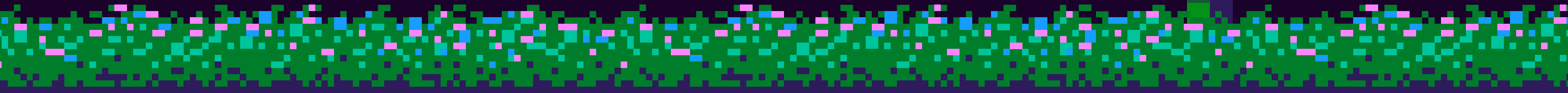
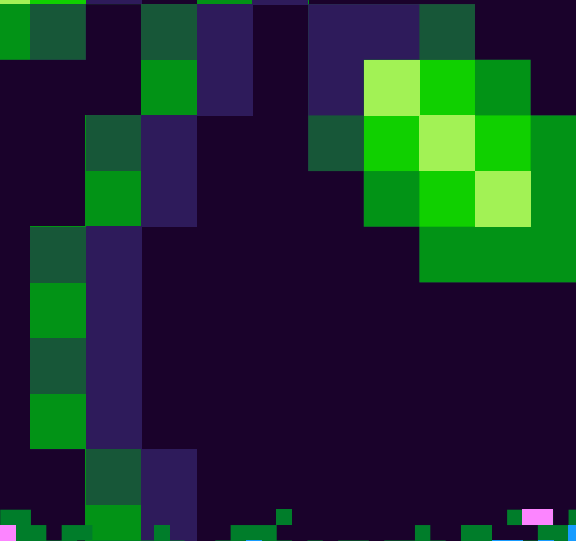
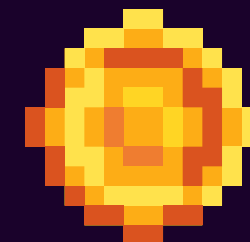
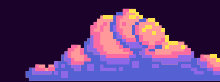
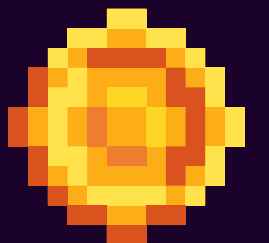
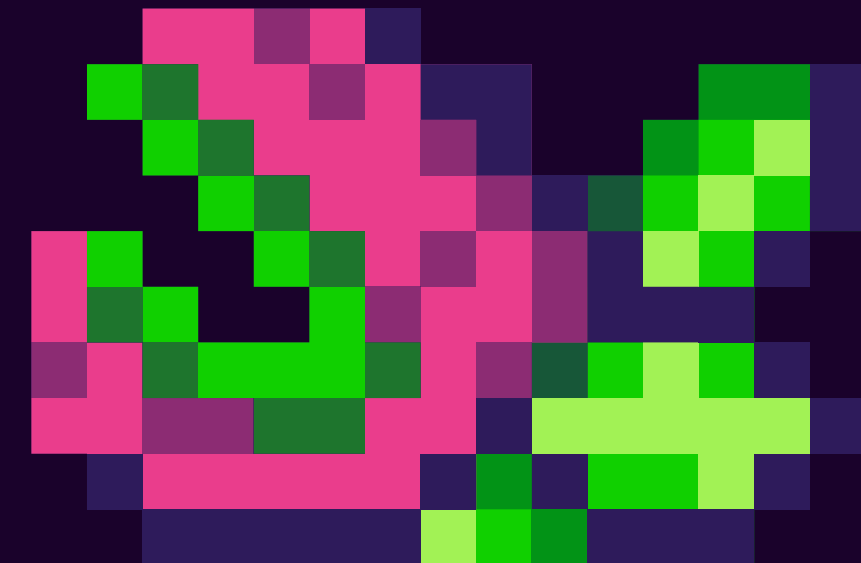
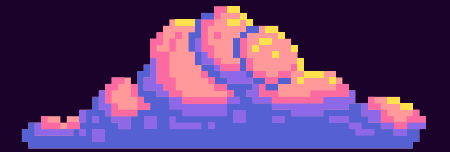
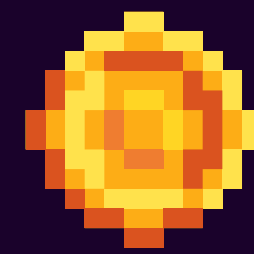
Meccanica di gioco:

- Il giocatore controlla **un personaggio che si muove e salta in un ambiente**
- Sullo schermo compaiono **parole o immagini** (es. "dog")
- Il giocatore deve **toccare o raggiungere la traduzione corretta** tra varie opzioni (es. "cane")
- Ogni risposta corretta **fa aumentare il punteggio** e può far guadagnare **punti, stelle o bonus**
- La **difficoltà lessicale aumenta** man mano che si superano i livelli

02

Elementi educativi:

- Rinforzo visivo e motorio → **aiuta la memoria associativa**
- Feedback immediato → **favorisce la correzione e il consolidamento delle conoscenze**
- Ambiente di gioco → **stimola la motivazione e l'attenzione**



RISULTATI ATTESI

01

Democratizzare l'apprendimento linguistico

Wordrush può favorire l'**insegnamento delle lingue straniere** e un **accesso equo e divertente all'educazione** per tutti i bambini, anche in contesti con poche risorse

02

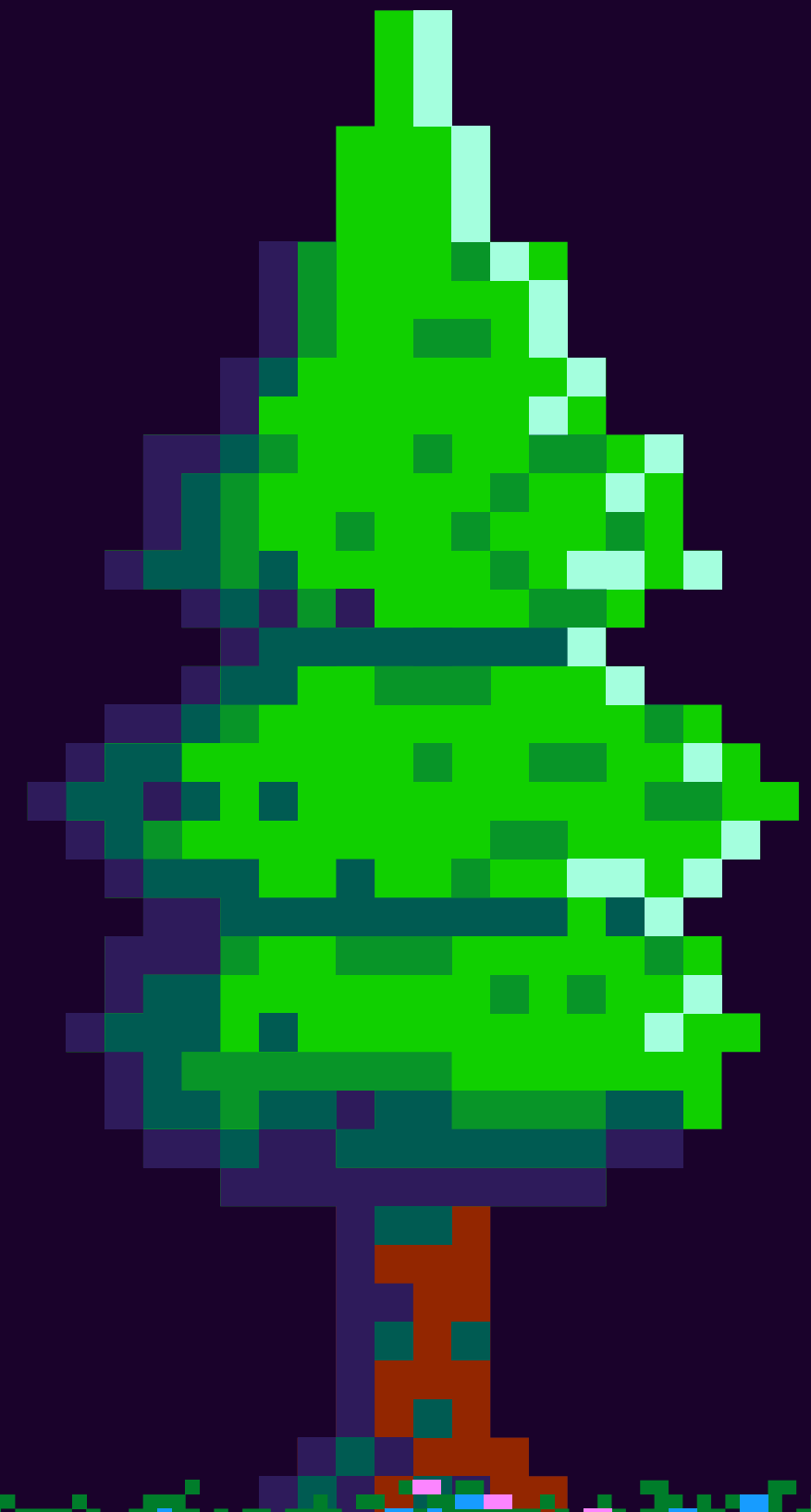
Stimolare la curiosità e la voglia di imparare

Wordrush può trasformare lo studio in un'esperienza di scoperta e avventura, creando **abitudini di apprendimento durature**, basate sul **piacere** e non sull'obbligo




03

Supportare insegnanti e famiglie

Wordrush può essere uno strumento per integrare la tecnologia nella didattica, **aiutando genitori e docenti a coinvolgere i bambini in modo efficace e motivante**



FONTI:

-  onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/tops.12416
-  pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38629045/
-  digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/512/

PROGETTO DI ERIKA RICCARDI (LMDH/00136)
ED EMANUELE MORGHEN (LMDH/00110)

