



ISSN: 2038-3282

**Pubblicato il: ottobre 2022**

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da [www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)  
Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

**Enhancing reading and illustrations through a virtual Reading Challenge.  
Results from an exploratory research**

**Dare valore alla lettura e alle illustrazioni avvalendosi della Reading Challenge  
virtuale. Esiti di una ricerca esplorativa<sup>1</sup>**

*di*

Giovanni Moretti

[giovanni.moretti@uniroma3.it](mailto:giovanni.moretti@uniroma3.it)

Arianna L. Morini

[arianna.morini@uniroma3.it](mailto:arianna.morini@uniroma3.it)

Università degli Studi Roma Tre

**Abstract:**

The paper aims to contribute to the reflection on the new scenarios and to deepen the best practices that emerged in the school context during the pandemic period. Are reported the outcomes of an exploratory research carried out within the framework of a Manifestation that, integrating a plurality of actions aimed at giving value to reading, has been involving a network of schools of the first cycle of education in Rome for over 16 years.

The main objective was to deepen the ways in which the interventions have been redesigned giving continuity to the initiative. Specifically, a virtual Reading Challenge was proposed to explore the Illustrators Exhibition. The interest of the research was to verify if and how such an activity could

---

<sup>1</sup> Il presente contributo è frutto del lavoro congiunto dei due autori. In particolare i paragrafi 1 e 4 sono stati redatti da G. Moretti; i paragrafi 2 e 3 da A.L. Morini.

contribute to fostering reading motivation, active involvement of students, creativity and aesthetic culture. The main results of the research confirm the effectiveness of the virtual Reading Challenge in promoting reading and enjoyment of author illustrations.

**Keywords:** digital environments; reading motivation; Reading Challenge; exploratory research.

**Abstract:**

Il paper intende contribuire alla riflessione sui nuovi scenari e approfondire le buone pratiche emerse nel contesto scolastico durante il periodo di pandemia. Si riportano gli esiti di una ricerca esplorativa svolta nell'ambito di una Manifestazione che, integrando una pluralità di azioni finalizzate a dare valore alla lettura, coinvolge da oltre 16 anni una rete di scuole del primo ciclo di istruzione di Roma. L'obiettivo principale è stato quello di approfondire le modalità con cui gli interventi sono stati riprogettati dando continuità all'iniziativa. In particolare è stata proposta una Reading Challenge virtuale per esplorare la Mostra degli illustratori. L'interesse della ricerca è stato di verificare se e in che modo tale attività possa contribuire a favorire la motivazione alla lettura, il coinvolgimento attivo degli studenti, la creatività e la cultura estetica. I principali esiti della ricerca confermano l'efficacia del dispositivo nel promuovere la lettura e la fruizione delle illustrazioni d'autore.

**Parole chiave:** ambienti digitali; motivazione alla lettura; Reading Challenge; ricerca esplorativa.

## 1. Introduzione

Il periodo di emergenza sanitaria ha comportato la ridefinizione della organizzazione scolastica e in particolare ha richiesto alle Istituzioni scolastiche di riprogettare la didattica e di ripensare in modo profondo i tempi di apprendimento, l'utilizzo degli spazi interni ed esterni e l'organizzazione del lavoro per gruppi di alunni (Batini et al., 2020; Capperucci, 2020; Lucisano, 2020; Nirchi, 2020; Biasi, De Vincenzo, Nirchi & Patrizi, 2021; Moretti, Briceag & Morini, 2021). Nell'ambito della promozione della lettura, con riferimento al contesto italiano, la pandemia ha avuto effetti assai negativi: da una parte ha determinato la chiusura di un ampio numero di biblioteche scolastiche, dall'altra molte delle iniziative occasionali ed estranee ai percorsi curricolari delle scuole hanno perso potere di attrazione.

Con l'interesse di riflettere sui nuovi scenari e di approfondire le buone pratiche emerse nel contesto scolastico durante il periodo di pandemia, il presente contributo riporta gli esiti di una ricerca esplorativa svolta nell'ambito di una iniziativa pluriennale di promozione della lettura e del piacere di leggere dal titolo "*Mostra e iniziative sulla lettura e letteratura per l'infanzia*<sup>2</sup>". La Manifestazione integra una pluralità di azioni finalizzate a dare valore alla lettura e si colloca nell'ambito delle attività svolte da una rete interistituzionale di Biblioteche Scolastiche Multimediali Territoriali, che dal 1999 opera nella zona Est di Roma supportando processi di collaborazione per qualificare, arricchire ed integrare l'offerta formativa del territorio.

---

<sup>2</sup> La Manifestazione viene presentata sul sito [Librincontrosimostra](http://Librincontrosimostra) in cui è possibile conoscere il Comitato scientifico e le linee guida, approfondire la storia dell'iniziativa, fruire delle Mostre virtuali, dei laboratori e di tutte le attività connesse.

La Manifestazione che si caratterizza per la co-progettazione in rete tra numerosi soggetti - Università, Editoria, Scuole, Associazioni, illustratori e scrittori - si svolge continuativamente da più anni e rappresenta un “evento” stabile (Cerri, 2007), che coinvolge Associazioni dei genitori, docenti, studenti, famiglie e numerosi attori sociali territoriali (Moretti, 2009; Pasqualini, Valente & Gargano, 2021). L’iniziativa consente di arricchire il curriculum, di adottare strategie didattiche attive e predisporre esperienze di apprendimento contestualizzate e “autentiche” in grado di favorire l’acquisizione degli strumenti di pensiero critico (Cerri, Genta & Traverso, 2014). Nell’ambito della Manifestazione le molteplici azioni progettate sono tutte volte a favorire, prima, durante e dopo le attività proposte, la familiarizzazione dei bambini con il libro, con differenti pratiche di lettura e, soprattutto nel caso della Mostra degli illustratori, con la fruizione delle immagini.

Nel periodo precedente alla emergenza da Covid-19 la Mostra degli illustratori veniva organizzata come iniziativa itinerante, che le scuole della rete ospitavano nelle loro sedi e che potevano allestire in modo autonomo con il coinvolgimento dei docenti e degli studenti, favorendo la partecipazione delle famiglie durante le visite antimeridiane o pomeridiane. L’idea era quella di mettere gli studenti a contatto diretto con le tavole originali delle illustrazioni presenti nei libri per bambini e ragazzi, con l’obiettivo di avvicinare i giovani lettori al mondo delle immagini. Un ulteriore obiettivo era quello di predisporre i presupposti per vivere un’esperienza di apprendimento ludico (Ria, 2021), gratificante e ricca di emozioni, in grado di stimolare la curiosità e di sviluppare capacità e competenze negli ambiti espressivi, estetici e linguistici (Moretti & Morini, 2020). Mediante l’organizzazione di una Caccia al tesoro si proponeva ai bambini di visitare la Mostra ripercorrendo la storia raccontata in uno o più libri esposti attraverso il gioco e di individuare alcuni “indizi”, appositamente progettati per incentivare la partecipazione e valorizzare le relazioni tra parole del testo e illustrazioni (De Simone & Muto, 2018).

Nel periodo iniziale di emergenza sanitaria, durante il *lockdown*, la Manifestazione e la Mostra sono state proposte in forma virtuale, e dal secondo anno di periodo emergenziale si è cercato di recuperare e se possibile arricchire la dimensione ludica e interattiva che in precedenza aveva caratterizzato la Mostra organizzata in presenza.

Per favorire la fruizione della Mostra da parte degli studenti, è stata dunque progettata e proposta una *Reading Challenge* virtuale, ossia un dispositivo didattico che avvalendosi di elementi propri del *game design* (Tekinbas & Zimmerman, 2005; Wouters, Van der Spek, & Van Oostendorp, 2009), tra cui il lavoro di cooperazione di gruppo, la dinamica della sfida e lo scambio di *feedback*, propone la scoperta e l’esplorazione delle tavole originali degli illustratori.

In ambito anglosassone sono assai consolidate esperienze di *Reading Challenge* (RC) svolte in presenza, prevalentemente in ambito extrascolastico o nel corso delle vacanze estive con la collaborazione di librerie e biblioteche pubbliche e con il supporto di volontari (Sarrag, Taylor, Roe & Brennan, 2011). Alle prime esperienze in presenza avviate nel 1999 che hanno coinvolto migliaia di studenti sono seguite anche RC in versione digitale. Lo sviluppo delle infrastrutture digitali e la presenza dei *device* nelle scuole e nell’ambiente domestico ha favorito il diffondersi di attività sfidanti legate alla lettura svolte in digitale, che hanno dimostrato di consentire nuove esperienze e positive opportunità per gli studenti, anche nella fase di uscita dal periodo emergenziale (Birdi, Rankin, & Brock, 2012; Miranda, Vegliante & Marzano, 2021; David & Ali, 2022). Le indagini sulle iniziative effettuate si sono poste più volte la domanda se e come il senso di competizione possa effettivamente aiutare i giovani a leggere. A seconda delle iniziative progettuali e delle loro finalità sembra possibile

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XIV - n. 4, 2022

[www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Codice doi: 10.14668/QTimes\_14419

interpretare in modo differente sia la dimensione ludica, sia il concetto di sfida in ambito scolastico (Boser & Rosenthal, 2012), così come i modi in cui predisporre le differenti tipologie di sfide tra bambini, tra coppie di bambini o tra gruppi-classe appartenenti anche a scuole diverse (ad esempio: Karatzas, Mestre, Mas, Nourbakhsh & Roy, 2011).

Nel complesso la ricerca di settore evidenzia: un'ampia possibilità di scelta riguardo il tipo o il genere di testi da proporre agli studenti, che include anche quelli di scienze, che apparentemente si prestano meno a una fruizione ludica, ma che hanno una spiccata dimensione sfidante (Bryce, 2011); il conseguimento di esiti positivi di apprendimento quando le attività svolte si basano sullo svolgimento di giochi in formato digitale che prevedono anche l'utilizzo della realtà aumentata e che supportano la capacità di trasformare subito quanto deciso in azioni concrete (Tobar-Muñoz, Baldiris & Fabregat, 2017); una maggiore flessibilità nel dare risposte ad esigenze di lettura che sono sempre più differenziate a fronte di contesti educativi con popolazioni multiculturali e multilingue che richiedono approcci innovativi per contestualizzare e attivare le conoscenze, sviluppare le abilità linguistiche e potenziare la motivazione alla lettura degli studenti (Moje, Afflerbach, Enciso & Lesaux, 2020); l'individuazione dell'*engagement* degli studenti e della flessibilità cognitiva come ulteriori aspetti collegati alla sfida e alle dinamiche di gioco finalizzate all'apprendimento (Morini, 2017; Stein, Miness & Kintz, 2018).

In questo senso il contributo tiene conto della importante riflessione effettuata da Wigfield e Guthrie sulla motivazione alla lettura (1997) e si avvale del *Motivation for Reading Questionnaire* (QML), strumento da loro ideato, nella versione tradotta, adattata e validata al contesto italiano (Moretti, Morini & Giuliani, 2019; Morini, 2019) in quanto il QML adotta un costrutto che insieme al "Riconoscimento" e alla "Condivisione" comprende anche i fattori della sfida ("Competizione positiva") e dell'*Engagement* e si presta per restituire un *feedback* agli alunni sulla base del punteggio ottenuto e formulare alcuni consigli utili per sviluppare il piacere della lettura.

## 2. Disegno della ricerca esplorativa

La ricerca esplorativa è stata svolta nell'ambito dell'iniziativa dal titolo "*Mostra e iniziative sulla lettura e letteratura per l'infanzia*". La Manifestazione coinvolge da oltre 16 anni una rete di scuole del primo ciclo di istruzione di Roma, integrando una pluralità di azioni finalizzate a dare valore alla lettura. L'interesse dell'indagine è stato quello di approfondire le modalità con cui gli interventi sono stati riprogettati in maniera flessibile per rispondere alle restrizioni imposte dall'emergenza sanitaria, dando continuità all'iniziativa.

L'attenzione è stata rivolta alla Mostra degli illustratori, tradizionalmente itinerante e allestita nelle scuole, che è stata trasposta e sviluppata in un ambiente digitale, diventando multimediale e interattiva. In particolare il focus è stato la *Reading Challenge* (RC) virtuale, un dispositivo didattico che avvalendosi di elementi propri del *game design*, (Tekinbas & Zimmerman, 2005; Wouters, Van der Spek, & Van Oostendorp, 2009) prevede la sfida di più squadre composte da gruppi-classe, in cui gli studenti sono chiamati attraverso diverse tipologie di prove a fruire, conoscere ed esplorare le tavole degli illustratori presenti nella Mostra.

La Mostra propone tavole originali di illustratori di libri per l'infanzia, con l'interesse di favorire l'avvicinamento alla lettura dei testi anche attraverso l'espressione artistica delle immagini.

L'approccio ludico è volto a orientare l'attenzione, focalizzare i dettagli, trovare temi e connessioni e scoprire alcuni degli aspetti artistici e tecnici delle illustrazioni d'autore.

La RC è stata progettata per gruppi classi che, in sincrono, si potessero sfidare in un ambiente virtuale, affrontando prove volte ad avviare meccanismi di cooperazione tra il gruppo, apprendimento tra pari, leadership diffusa degli studenti e di competizione positiva tra le squadre. L'obiettivo della sfida è quello di superare diverse prove individuando collettivamente la soluzione corretta, trasformando quanto concordato dal gruppo in azione concreta, nel minor tempo possibile.

La partecipazione è stata proposta in una modalità blended: le squadre entrano nel gioco in maniera virtuale, avvalendosi della LIM e di una piattaforma di comunicazione sincrona in cui vengono presentate le prove, le stesse vengono quindi svolte a distanza ma necessitando di un coinvolgimento attivo e in situazione degli studenti nell'ambito della classe.

La RC è stata condotta da un esperto che ha progettato e guidato il gioco nelle diverse fasi, condividendo le regole, esplicitando e moderando i tempi di gioco e restituendo feedback in maniera sistematica sugli esiti in itinere delle prove. I docenti che hanno accompagnato le classi sono stati invitati a partecipare a un incontro di formazione per permettere loro di avere consapevolezza della finalità del gioco e delle modalità in cui favorire il rituale di chiusura della RC, valorizzare i risultati del gioco svolto in gruppo potenziando il collegamento tra attività esperienziale e quella riflessiva (Ria, 2021).

L'obiettivo della ricerca esplorativa è stato di approfondire le caratteristiche della Reading Challenge virtuale come dispositivo didattico da poter introdurre in un contesto educativo. L'ipotesi della ricerca è che tale dispositivo possa contribuire a favorire la motivazione alla lettura, il coinvolgimento attivo degli studenti, la creatività e la cultura estetica.

La ricerca è stata svolta nell'a. s. 2021/22, nell'ambito della Manifestazione dal titolo "*Mostra e iniziative sulla lettura e letteratura per l'infanzia*", coinvolgendo 10 classi di cinque Istituti Comprensivi di Roma città metropolitana che appartengono alla rete delle scuole che aderiscono all'iniziativa. La rilevazione dei dati è avvenuta nel mese di maggio, a conclusione della RC virtuale, attraverso la somministrazione di due questionari online a cui gli studenti hanno risposto, in maniera anonima, con la supervisione dei docenti o delle famiglie. In totale sono stati raccolti 113 questionari di studenti di classi quinta di scuola primaria e classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado, di età compresa tra i 10 e i 13 anni.

In particolare è stato utilizzato un questionario semistrutturato e il Questionario sulla Motivazione alla Lettura (QML) (Moretti, Morini & Giuliani, 2019; Morini, 2019) in una versione ridotta che ha previsto l'utilizzo degli item relativi a due fattori specifici della motivazione alla lettura: "Engagement" e "Competizione positiva".

Il fattore "Engagement" rappresenta l'interesse e il piacere del lettore nell'essere coinvolto attivamente e in maniera dinamica durante il processo di lettura. La motivazione definita da questo fattore è di tipo intrinseco e si manifesta in termini di curiosità, intesa come l'aspirazione ad apprendere maggiormente circa un argomento di interesse personale, di coinvolgimento, connesso alla possibilità di vivere la lettura intensamente sul piano emotivo, e di sfida, ossia l'attrazione a scegliere testi complessi, lunghi e articolati che possono essere affrontati grazie alla forte energia prodotta dall'interesse.

Il fattore "Competizione positiva" descrive l'aspetto della motivazione che rimanda all'interesse da parte dello studente ad essere migliore degli altri in lettura. Chi ottiene un punteggio alto in questa

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XIV - n. 4, 2022

[www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Codice doi: 10.14668/QTimes\_14419

scala è fortemente motivato ad impegnarsi al fine di ottenere risultati migliori in lettura rispetto ai propri compagni di classe. A ciò si aggiunge anche la percezione di imparare di più leggendo rispetto agli altri. Il piacere che deriva da questi aspetti è quindi più di natura estrinseca. La motivazione risulta essere dipendente da un fattore esterno: i compagni di classe e il confronto con loro.

I dati del QML sono stati confrontati con quanto rilevato attraverso il questionario semistrutturato che ha inteso rilevare, attraverso domande sia chiuse sia aperte, il punto di vista degli studenti che hanno partecipato alla RC virtuale.

### 3. Principali esiti della ricerca

Hanno partecipato alla RC dieci classi del primo ciclo di istruzione: classi quinta di scuola primaria e classi prime e seconde della scuola secondaria di primo grado. Hanno restituito i questionari 113 studenti di età compresa tra i 10 e i 13 anni, per il 55,8% di genere femminile.

La maggior parte di loro non aveva mai partecipato a una *Reading Challenge* (RC) (il 60%) mentre il restante 40% aveva già negli anni passati preso parte all'iniziativa, dimostrando quindi l'interesse e l'attenzione dei docenti a mantenere una continuità con le esperienze proposte nell'ambito dell'iniziativa.

In merito alle aspettative è stato chiesto di esprimere attraverso una domanda aperta come si immaginavano sarebbe stata la RC. Le risposte riflettono l'esperienza degli studenti maturata in questi anni di pandemia in cui hanno avuto l'occasione di familiarizzare con gli ambienti digitali, ad esempio L. C. riferisce di un'aspettativa in linea con l'attività proposta: “mi aspettavo di cercare indizi risolvere prove e interagire tramite una piattaforma”, mentre R. S. avrebbe voluto potersi avvalere di dispositivi tecnologici ancora più sofisticati per potersi immergere in una realtà virtuale: “immaginavo un gioco virtuale con visore 3D che ti "proiettata" in un posto immaginario dove fare la caccia al tesoro”. Altri fanno riferimento alla dinamica del gioco e della squadra: “pensavo che ci sarebbe stata presentata un'immagine e avremmo dovuto trovare degli oggetti, ma quello che abbiamo fatto mi è piaciuto di più di quello che mi aspettavo” (A. F.) e “pensavo che sarebbe stata competitiva ma divertente” (T. C.).

Dal questionario emerge un gradimento generale, la maggioranza (92%) dichiara che la RC è piaciuta molto. Alla domanda se hanno percepito di partecipare attivamente a tutte le fasi di gioco, il 26% risponde “molto”, mentre oltre la metà dei rispondenti risponde “abbastanza”. Sicuramente il fatto di giocare in una squadra costituita dall'intero gruppo classe, quindi con molti componenti, può aver fatto partecipare a turno i partecipanti in modo attivo. Il 73% sostiene comunque di essersi riuscito a confrontare con i compagni nell'individuazione della soluzione alle diverse situazioni problematiche poste dalla sfida. Questo dato è confermato anche dalle risposte alle domande in cui si chiedeva se avevano apprezzato il fatto di far parte di una squadra o se avrebbero preferito affrontare il gioco individualmente (risponde “no” l'89,4%). Interessante sottolineare il dato relativo alla possibilità di giocare con squadre più ristrette in termini di numero di partecipanti, il 44% avrebbe preferito questa soluzione. Confrontarsi in un gruppo di dimensioni ridotte probabilmente facilita la comunicazione e l'espressione dei punti di vista di ciascuno. Nel grande gruppo può essere difficile far emergere tutti i componenti, soprattutto considerate le diverse variabili del gioco tra cui ad esempio il tempo come fattore chiave per il successo.

Rispetto agli aggettivi con cui abbiamo chiesto di definire come gli studenti si sono sentiti durante la RC, prevalgono quelli positivi: in primis *interessato* e *divertito*, a seguire *coinvolto*, *collaborativo* e *incuriosito*. Emergono quindi degli aspetti connessi alla dimensione dell'engagement nella dinamica del gioco, ossia del coinvolgimento attivo motivato dal piacere, dall'interesse e dalla curiosità verso un'attività inedita. Partecipando come squadra, è importante sottolineare l'emergere anche della dimensione della collaborazione tra pari e del lavoro di gruppo.

In merito al livello di difficoltà delle prove percepito dai partecipanti, la maggioranza le ha trovate "né troppo facili né troppo difficili" (71,5%), mentre il 20,5% le ha valutate come "difficili", solo il 6% le ha considerate "facili" e il restante 2% "impossibili da superare". Il risultato conferma la qualità della RC che è stata progettata tenendo conto della possibile zona di sviluppo prossimale degli studenti, attivando un meccanismo di sfida che mette in moto l'interesse ad affrontare le prove con impegno, evitando sia lo scoraggiamento (che si sarebbe potuto innescare con prove troppo difficili) sia il disinteressamento o la distrazione (che si sarebbe potuto verificare con prove ritenute troppo semplici).

A tal proposito uno degli obiettivi della Challenge è anche di contribuire a sviluppare negli studenti la persistenza mentale e la determinazione nell'affrontare positivamente gli insuccessi e nell'apprendere dagli errori. La dinamica ludica delle prove e la dimensione collettiva della squadra infatti favorisce l'acquisizione e il consolidamento di competenze di autoregolazione e orientamento che possono essere utilmente trasferite nel processo di apprendimento. Alla domanda "le volte in cui non siete riusciti a superare la prova, come ti sei sentito?" quasi la totalità degli studenti rispondono riferendo di un'emozione che ha permesso l'attivazione di un meccanismo proattivo in vista del raggiungimento dell'obiettivo: il 34% dichiara di essere stato "incuriosito a cercare una nuova soluzione", il 27% "motivato a riprovare" e il 17% "interessato ad impegnarsi di più per superare la prova". Solo il 12% si è percepito scoraggiato e il restante 10% risponde "altro", facendo riferimento ad aspetti connessi alla squadra, come ad esempio rabbia nei confronti di compagni che non si stavano impegnando abbastanza (Graf. 1).

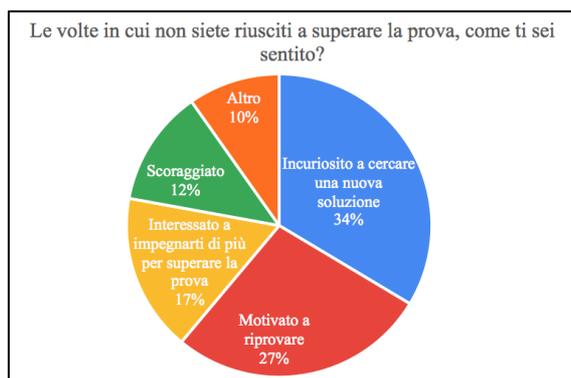


Grafico 1. Percezione degli studenti a seguito di una prova non superata

Abbiamo quindi verificato se gli studenti hanno percepito di avere sempre chiaro l'obiettivo delle diverse fasi di gioco. Alla domanda le risposte si posizionano formando una curva normale: il 42% risponde spesso, il 32% risponde sempre e il restante 26% qualche volta/mai. Questo aspetto andrebbe sicuramente potenziato in quanto sappiamo come avere consapevolezza dell'obiettivo a cui tendere sia determinante per contribuire al successo formativo e per favorire un apprendimento efficace.

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XIV - n. 4, 2022

[www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Codice doi: 10.14668/QTimes\_14419

Rispetto alla dimensione di gioco condiviso in rete con altre squadre composte da classi che hanno partecipato in sincrono alla stessa attività, gli studenti si sono dimostrati interessati a questo aspetto: la maggioranza sostiene che gli è piaciuto sfidare altre classi e, se è vero che solo in parte pensavano a come gli altri stessero affrontando le prove, la maggioranza avrebbe voluto sapere in diretta se stavano andando meglio degli altri. Il dato rileva una ulteriore dimensione dell'attività ludica nella forma di sfida relativa alla competizione che, se positiva, può contribuire a sollecitare interesse e impegno da parte dei partecipanti.

La RC è stata svolta in modalità *blended*, ossia giocata dalle squadre a scuola nelle proprie aule e in rete con altre classi di altre scuole. Le prove sono state presentate online avvalendosi di una piattaforma di comunicazione sincrona ma il processo di risoluzione e la presa di decisione è avvenuto nell'ambito della squadra, quindi con un confronto diretto in presenza. Anche la tipologia delle prove è stata mista, alcune attività prevedevano la fruizione esclusiva delle risorse multimediali, come ad esempio immagini in digitale o video, in altri casi invece gli stimoli erano multipli e presupponevano l'utilizzo di materiali e oggetti scolastici. Se da un lato questo è piaciuto, in prospettiva gli studenti sostengono di voler svolgere l'attività nel seguente modo: la maggioranza "solo in presenza" (35%), probabilmente nella speranza di ritorna presto a una normalità rispetto alle restrizioni imposte dalla pandemia, "sia virtuale sia in presenza" (32%), privilegiando quindi un approccio misto, mentre per il 24% risulta essere indifferente la modalità di gioco. Solo l'8% sceglie l'opzione "esclusivamente in virtuale". Su questo esito sarà interessante avviare una riflessione per approfondire in che modo gli anni trascorsi affrontando le limitazioni per contrastare il contagio abbiano condizionato i vissuti degli studenti.

Con una domanda del questionario è stato chiesto di riportare quale fosse la prova maggiormente apprezzata e di spiegarne il motivo. Quasi la totalità dei rispondenti ha fatto riferimento alla prova conclusiva della RC che prevedeva la riproduzione creativa del robottino illustrato da Gek Tessaro, illustratore a cui - nell'ambito della Manifestazione - è stato attribuito il Premio alla carriera 2022 (Immagine 1).



Immagine 1. Illustrazione di Gek Tessaro tratta dal libro "PTAK19. Un amore spaziale"

A partire dalla rappresentazione grafica le squadre sono state chiamate ad avvalersi di risorse presenti in classe con l'obiettivo di adoperarsi prestando attenzione ai dettagli e utilizzando creatività e fantasia al fine di proporre una nuova versione del robot.

Vengono riportati due esempi di artefatti delle squadre partecipanti alla RC.



Immagine 2. Esempi di artefatti di due squadre che rappresentano la riproduzione del robot di Gek Tessaro

L'impegno manifestato dagli studenti in questa prova è stato diffuso, tutte le squadre hanno collaborato attivamente per rispondere all'ultima attività della sfida. La richiesta di riproduzione artistica a partire da una illustrazione d'autore ha riscontrato interesse e motivazione negli studenti. Dall'analisi delle risposte aperte emergono con frequenza tra le parole chiave i concetti di collaborazione e lavoro di squadra. Come riferisce F. L. "la costruzione di un robot è stata la mia prova preferita perché abbiamo collaborato tutti utilizzando in modo creativo il materiale che avevamo a disposizione". Viene evidenziato il ruolo strategico della creatività e della fantasia che hanno promosso l'attivazione di emozioni: "...dovevamo creare un robot con la nostra fantasia ed eravamo molto emozionati" (D. V.). Dalle narrazioni si riporta anche l'interesse suscitato dal fatto che la prova fosse inusuale, inedita, difficile e soprattutto sfidante: "la prova che mi è piaciuta di più è stata l'ultima perché era molto impegnativa" (S. C.).

Con le ultime due domande si è indagato sulle modalità con cui la RC abbia contribuito a sensibilizzare gli studenti all'esplorazione delle illustrazioni d'autore. Alla domanda "Ti è piaciuta questa attività per conoscere meglio le illustrazioni e i libri promossi nella manifestazione?" la maggioranza (43%) risponde molto e il 38,9% risponde "abbastanza". Alla domanda: "La Challenge aveva tra i suoi obiettivi quello di invitarti ad esplorare le illustrazioni. Sulla base della tua esperienza quanto ritieni che tale obiettivo sia stato raggiunto?" il 56,6% risponde "abbastanza" e il 29,2% risponde "molto". Rispetto all'analisi dei risultati rilevati tramite il Questionario sulla Motivazione alla Lettura (QML), l'interesse della ricerca è stato quello di verificare se e in che modo i profili di lettori emersi nei due fattori "Engagement" e "Competizione positiva" potessero riflettere alcuni comportamenti degli studenti nella partecipazione alla RC.

Si è proceduto dividendo l'unità di analisi in gruppi distinti, sulla base del punteggio ottenuto al QML. Nello specifico è stato costituito un gruppo che ha ottenuto punteggi medio-alti nel fattore "Engagement" (compresi tra 2,6 e 3,8) e un gruppo con punteggi medio-bassi (compresi tra 1 e 2,5). Ugualmente un gruppo che ha ottenuto punteggi medio-alti nel fattore "Competizione positiva" (compresi tra 2,7 e 3,8) e un gruppo con punteggi medio-bassi (compresi tra 1 e 2,5).

Sulla base di questa distinzione si è operato un confronto tra le medie ottenute in alcune domande del questionario semistrutturato in cui si chiedeva con una scala da 1 a 4 di riflettere sulla propria partecipazione alla RC. Nella Tabella n.1 viene riportata la differenza riscontrata in relazione al livello di coinvolgimento durante le attività, alla partecipazione attiva nella risoluzione delle prove,

al piacere di partecipare alla RC in una squadra e all'importanza attribuita all'essere parte di una squadra.

	Coinvolgimento nella RC	Partecipazione attiva	Gradimento della partecipazione alla squadra	Importanza del far parte della squadra
Valori medio-alti nel fattore Engagement	3,3	3,2	3,7	3,6
Valori medio-bassi nel fattore Engagement	3,0	2,8	3,3	3,2
Valori medio-alti nel fattore Competizione positiva	3,4	3,4	3,7	3,6
Valori medio-bassi nel fattore Competizione positiva	3,2	3,1	3,5	3,4

Tabella n.1: Gruppi di studenti suddivisi in base ai profili emersi nei fattori del QML *Engagement* e Competizione positiva: differenze tra medie nelle risposte al questionario semistrutturato

La significatività della differenza tra medie rilevate tra i gruppi è stata verificata con l'analisi della varianza (ANOVA *one way*). Nella Tabella n. 2 vengono riportati gli esiti emersi per entrambi i fattori.

ANOVA	Fattore Engagement		Fattore Competizione positiva	
	F.	Sign.	F.	Sign.
Coinvolgimento nella RC	5,052	0,027	3,021	0,085
Partecipazione attiva	9,569	0,003	0,574	0,450
Gradimento della partecipazione alla squadra	5,426	0,022	0,047	0,829
Importanza del far parte di una squadra	6,965	0,010	1,146	0,287

Tabella n. 2: Esiti dell'Anova *one way* per i fattori del QML *Engagement* e Competizione positiva

Dall'analisi dei dati risulta che solo per il fattore *Engagement* le differenze tra le medie dei due gruppi è statisticamente significativa. Il gruppo che ha ottenuto punteggi medio-alti nel fattore *Engagement* si distingue per essere costituito da lettori motivati, interessati alle dimensioni della curiosità e della sfida connesse alla pratica di lettura. Questi lettori sono coloro che riportano medie più alte e la cui differenza con chi ottiene punteggi medio-bassi nel fattore *Engagement* è maggiormente significativa in relazione alla partecipazione attiva e all'importanza attribuita al far parte di una squadra nell'ambito della *Reading Challenge*. La differenza tra medie riscontrate nei due gruppi del fattore Competizione positiva invece non è risultata statisticamente significativa.

### Considerazioni conclusive

Gli esiti dell'indagine confermano l'importanza di predisporre iniziative sistematiche di promozione della lettura e del piacere di leggere in ambito scolastico (Cerri, 2007; Cerri, Genta & Traverso, 2014) ed evidenziano gli aspetti positivi connessi alla trasposizione in digitale e in modalità *blended* di alcune attività precedentemente svolte in presenza (Birdi, Rankin & Brock, 2012; Miranda, Vegliante & Marzano, 2021; David & Ali, 2022). In particolare la ricerca esplorativa dimostra che

l'organizzazione di *Reading Challenge* virtuali è in grado di dare valore alla lettura e alle illustrazioni, di favorire la motivazione alla lettura e di coinvolgere in modo attivo gli studenti, sviluppando la cultura estetica degli studenti (Moretti & Morini, 2020). L'analisi dei dati rilevati mediante il QML conferma gli esiti di alcune ricerche precedenti che hanno individuato l'*engagement* come fattore correlato alla motivazione alla lettura, che si manifesta sia attraverso l'adozione di comportamenti esplorativi e consapevoli da parte degli studenti, sia con il conseguimento di positivi risultati di apprendimento (Morini, 2017), mentre il fattore "Competizione positiva" non è risultato statisticamente significativo.

Inoltre, emerge che gli studenti che hanno un profilo di lettori forti attribuiscono molta importanza alle esperienze di gruppo che consentono di affrontare situazioni sfidanti e che alimentano il senso di appartenenza ad una squadra; al riguardo le evidenze empiriche segnalano l'opportunità di organizzare gruppi di piccole dimensioni per potenziare l'interazione tra pari. Nel complesso l'indagine suggerisce di proporre anche nella fase di uscita dal periodo emergenziale l'utilizzo di dispositivi didattici che si avvalgono del *game design* (Tekinbas & Zimmerman, 2005; Wouters, Van der Spek & Van Oostendorp, 2009) in modo da offrire agli studenti nuove opportunità di confronto attivo e di riflessione tra pari e in gruppo. Nella prospettiva di sviluppare tale linea di ricerca si ritiene interessante da una parte completare l'utilizzo del QML analizzando i fattori "Riconoscimento" e "Condivisione" e dall'altra focalizzare gli aspetti connessi alla progettazione e alla conduzione della *Reading Challenge* virtuale.

#### **Riferimenti bibliografici:**

- Batini, F., Barbisoni, G., Pera, E., Toti, G., Sposetti, P., Szpunar, G., Gabrielli, S., Stanzione, I., Dalledonne Vandini, C., Montefusco, C., Santonicola, M., Vegliante, R., Morini, A.L., Scipione, L. (2020). Un modello di analisi delle domande aperte nell'indagine nazionale SIRD sulla didattica a distanza durante l'emergenza Covid-19. *RicercaAzione*, 12(2), 47-71.
- Biasi, V., De Vincenzo, C., Nirchi, S., Patrizi, N. (2021). La didattica universitaria online ai tempi del Covid/19: rilevazione di aspettative, punti di forza e criticità. In V. Carbone, G., Carrus, F., Pompeo, & E. Zizioli (Eds.). *Ricerca Dipartimentale ai tempi del Covid-19*, (pp. 147-159). Roma: Roma Tre Press.
- Birdi, B., Rankin, C., & Brock, A. (2012). The changing shape of reading-the 21st-century challenge. *Library services for children and young people: challenges and opportunities in the digital age*, 39-48.
- Boser, U., & Rosenthal, L. (2012). Do schools challenge our students?. *The Education Digest*, 78(4), 51-56.
- Bryce, N. (2011). Meeting the reading challenges of science textbooks in the primary grades. *The Reading Teacher*, 64(7), 474-485.
- Capperucci, D. (2020). Didattica a distanza in contesti di emergenza: le criticità messe in luce dalla ricerca. *Studi sulla Formazione/Open Journal of Education*, 23(2), 13-22.
- Cerri, R. (Ed.). (2007). *L'evento didattico: dinamiche e processi*. Roma: Carocci.
- Cerri, R., Genta, V., & Traverso, A. (2014). La cultura al centro. Quale rapporto tra scuola ed eventi culturali? *Italian Journal of educational research*, (10), 14-30.

- David, M. K., & Ali, A. (2022). Every Challenge is an Opportunity: Teaching Reading in the Post-Pandemic Period. *Unisia*, 27-44.
- De Simone, M. & Muto, A. (2018). La settimana della didattica per competenze: il plesso come fucina laboratoriale. *Form@ re*, 18(2), 152-163.
- Karatzas, D., Mestre, S. R., Mas, J., Nourbakhsh, F., & Roy, P. P. (2011). ICDAR 2011 robust reading competition-challenge 1: reading text in born-digital images (web and email). In 2011 International conference on document analysis and recognition, pp. 1485-1490.
- Lucisano, P. (2020). Fare ricerca con gli insegnanti. I primi risultati dell'indagine nazionale SIRD "Per un confronto sulle modalità di didattica a distanza adottate nelle scuole italiane nel periodo di emergenza COVID-19". *Lifelong Lifewide Learning (LLL)*, 36, 3-25.
- Miranda, S., Vegliante, R. & Marzano, A. (2021). "Porto di Parole": da festival dal vivo a manifestazione on-line. In P., Lucisano & A., Marzano (Eds.) *Quale scuola per i cittadini del mondo? A cento anni dalla fondazione della Ligue Internationale de l'Éducation Nouvelle* (pp. 233-245) Lecce: Pensa MultiMedia.
- Moje, E. B., Afflerbach, P. P., Enciso, P., & Lesaux, N. K. (2020). Game changers in reading research. In *Handbook of Reading Research*, Volume V (pp. 3-13). Routledge.
- Moretti, G. (2009). Reti di scuole, reti di conoscenze, reti interistituzionali. In G., Barzanò (Ed.), *Imparare e insegnare*, (pp. 186-210) Mondadori: Milano.
- Moretti, G., Briceag, B., & Morini, A.L. (2021). Ripensare il rapporto scuola famiglia: un'indagine sulla Didattica a distanza in situazione emergenziale. *QTimes- Journal of Education, Technology and Social Studies*, 13(2), 405-419.
- Moretti, G., Morini, A., & Giuliani, A. (2019). Diventare lettori maturi e consapevoli: la validazione nel contesto italiano del Motivation for Reading Questionnaire. *Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies (ECPS Journal)*, (19), 105-122.
- Moretti, G. & Morini, A. (2020). Promuovere l'esperienza estetica e il pensiero creativo degli studenti: gli esiti della ricerca empirica nella scuola primaria. In A. Poce, (Ed.) *Memoria, inclusione e fruizione del patrimonio culturale. Primi risultati del progetto Inclusive Memory dell'Università Roma Tre*, (pp.131-150), Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.
- Morini, A. L. (2017). *Leggere in digitale. Nuove pratiche di lettura nel contesto scolastico*. Anicia: Roma.
- Morini, A. L. (2019). Il Questionario sulla Motivazione alla Lettura: uno strumento strategico per orientare i futuri lettori a partire dal Primo ciclo di istruzione. *I problemi della pedagogia*, 309-334.
- Nirchi, S., (2020). La scuola durante l'emergenza Covid-19. Primi risultati di un'indagine sulla Didattica a distanza (DaD). *QTimes-Journal of Education, Technology and Social Studies*, 12(3), 127-139.
- Pasqualini, E., Valente, E., & Gargano, A. (2021). Cultura della condivisione in rete: scuola, associazioni e territorio. In L. Marquardt, G. Moretti, & A. L. Morini (Eds.), *La biblioteca scolastica e le sue figure professionali: concetti in trasformazione*, (pp. 304-320), Milano: Ledizioni.
- Ria, D. (2021). Apprendimento ludico: quale ruolo per l'insegnante? In P., Lucisano & A., Marzano (Eds.) *Quale scuola per i cittadini del mondo? A cento anni dalla fondazione della Ligue Internationale de l'Éducation Nouvelle* (pp. 822-842) Lecce: Pensa MultiMedia.

©Anicia Editore

QTimes – webmagazine

Anno XIV - n. 4, 2022

[www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Codice doi: 10.14668/QTimes\_14419

- Sarrag, A., Taylor, L., Roe, N., & Brennan, G. (2011). The summer reading challenge in libraries: A continuing success. Read to Succeed: Strategies to Engage Children and Young People in *Reading for Pleasure*. London: Facet, 71-92.
- Stein, K. C., Miness, A., & Kintz, T. (2018). Teachers' cognitive flexibility on engagement and their ability to engage students: A theoretical and empirical exploration. *Teachers College Record*, 120(6), 1-38.
- Tekinbas, K. S., & Zimmerman, E. (Eds.). (2005). *The game design reader: A rules of play anthology*. MIT press.
- Wigfield, A., & Guthrie, J. T. (1997). Relations of children's motivation for reading to the amount and breadth of their reading. *Journal of Educational Psychology*, 89(3), 420-432.
- Wouters, P., Van der Spek, E. D., & Van Oostendorp, H. (2009). Current practices in serious game research: A review from a learning outcomes perspective. *Games-based learning advancements for multi-sensory human computer interfaces: techniques and effective practices*, 232-250.