

Massimo Laganà

EDUTAINMENT.

**TECNICHE DI SEMPLIFICAZIONE DELL'INSEGNAMENTO DELLA
LINGUA INGLESE¹**

EDUTAINMENT.

ENGLISH LANGUAGE TEACHING SIMPLIFICATION TECHNIQUES

SINTESI. Nel presente articolo vengono tratteggiati gli obiettivi di fondo dell'*Edutainment* con particolare riferimento alla didattica della lingua inglese e ad alcune delle proposte tecniche elaborate allo scopo.

PAROLE CHIAVE: Insegnamento audiovisivo. Lingua inglese. *Edutainment*.

ABSTRACT. The present paper focuses on the basic tenets of *Edutainment* with particular reference to English language didactics and some technical proposals elaborated for the purpose.

KEYWORDS: Audiovisual teaching. English language. *Edutainment*.

1. Premessa

La didattica delle lingue deve confrontarsi con una serie di problemi, spesso assai complessi, che mutano in ragione di una serie di variabili che comprendono, in prima istanza, la struttura della lingua madre di provenienza del discente, la

¹ Una prima versione del presente articolo è stata presentata al Convegno Internazionale Itinerante (4-9 ottobre 2023) Messina-Taormina-Siracusa-Noto “Global Education nel Mediterraneo. Una Realtà e una Sfida Futura”, organizzato dall’Università di Messina in collaborazione con la cattedra UNESCO dell’Università di Valencia “Educació Global al Mediterrani: Estudis per a la Pau, la Interculturalitat i la Sostenibilitat” e disponibile nella piattaforma S.O.F.I.A. <https://sofia.istruzione.it/>

struttura della lingua da apprendere, l'età dell'apprendente e la capacità didattica del docente, ma coinvolgono anche l'ambito socio-culturale nel quale si svolge il processo di apprendimento e tutta una costellazione di questioni collaterali, che possono fungere da freno o da propulsore di tale processo, le cui tematiche sono oggetto di studio di branche specialistiche dei fenomeni formativi, dalla pedagogia alla psicologia, dalla medicina alla sociologia e finanche all'informatica.

Ci limiteremo in questa sede, dopo aver discusso del concetto di *edutainment*, a toccare alcuni punti di interesse didattico relativi alle tecniche di semplificazione nell'insegnamento della lingua inglese, argomento non certo nuovo, ma più che mai attuale nella società ampiamente globalizzata nella quale ci troviamo a vivere.

Sebbene esistano più definizioni di *edutainment*, termine coniato dal documentarista Bob Heyman nel 1973, ma concettualmente profetizzato da Walt Disney nel 1954 e prima ancora da Benjamin Franklin nel 1739, l'idea che le accomuna può farsi risalire alla sua 'etimologia', scaturente dalla contrazione delle parole *education* (istruzione) ed *entertainment* (divertimento), anche se non è sempre ben chiaro quale siano le proporzioni dei due elementi di questo connubio. Ad esempio, la versione online del dizionario Merriam-Webster definisce l'*edutainment* come “*entertainment (as by games, films, or shows) that*

is designed to be educational". Il termine pertanto designerebbe tanto un processo (ben inteso di apprendimento) realizzato sotto forma di intrattenimento, quanto il mezzo attraverso il quale detto processo si estrinseca.

L'utilizzo di strumenti audio-visivi non è certo una novità nel campo della progettazione dei corsi linguistici e tale pratica, come si vedrà più avanti, era stata fortemente ricercata – già a partire dagli anni '30 del secolo scorso – da Charles Kay Ogden prima e da Ivor Armstrong Richards poi, non con un intento dichiaratamente ludico ma piuttosto con una chiara volontà di rendere maggiormente intellegibile e più agilmente memorizzabile il significato e l'utilizzo delle parole che il discente doveva apprendere.

Gli studiosi citati avevano probabilmente intuito *ante-litteram* un concetto che oggi è ormai consolidato (anche all'interno del *multimedia learning*): l'essere esposti a una informazione mediante più canali ne agevola l'introiezione, la memorizzazione e il richiamo.

Naturalmente, il prorompente progresso nel campo tecnologico ha consentito di aumentare esponenzialmente il ben limitato numero di mezzi a supporto della didattica fruibili nei primi decenni del secolo scorso e, senza alcun dubbio, la disponibilità al grande pubblico dell'utilizzo di internet ha consentito di superare problemi, una volta assai difficili da risolvere, come, per citarne uno su tutti, la difficoltà nel reperire materiale originale da utilizzare in classe.

2. La semplificazione nell'insegnamento della lingua inglese

La semplificazione della didattica della lingua inglese può essere focalizzata in riferimento a due tipi di approccio che possiamo così sintetizzare:

- a) Semplificazione della lingua inglese
- b) Semplificazione della didattica della lingua inglese.

I percorsi così indicati sono stati entrambi tentati, più che altro in forma congiunta, stante anche l'evidente connessione tra di essi, anche se è bene sottolinearne la diversità concettuale di fondo.

Quanto alla semplificazione della lingua inglese (e anche della sua didattica) sono note le proposte di Charles Kay Ogden, che risalgono al 1930, in parte modificate da Ivor Armstrong Richards e poi seguite con variazioni, spesso condotte con intento critico, da numerosi altri studiosi fino a Jean-Paul Nerrière, a Joachim Grzega, a David Hon.

Queste proposte mirano fundamentalmente a semplificare lessico e sintassi – e anche pronuncia – della lingua inglese avvalendosi di una metodologia che favorisce l'apprendimento mediante l'utilizzazione congiunta di più sensi nella memorizzazione di immagini, suoni e significati in un legame supportato dalla sollecitazione ad attività di interesse pragmatico, meglio se personale.

Vediamo alcuni aspetti di queste forme di semplificazione.

3. Il “Basic English”

Nel “Basic English” di Ogden il lessico, formalmente ridotto a 850 unità – che consentono però una più ampia estensione grazie a vari accorgimenti, quali la suffissazione, la combinazione, la coniugazione, le parole internazionali ecc. –, prevede tra quelle dedicate ai nomi di «cose» («things») duecento parole «pictured», di cui cioè può essere mostrata visivamente l’immagine in congiunzione con il suono, all’epoca realizzato anche per via fonografica².

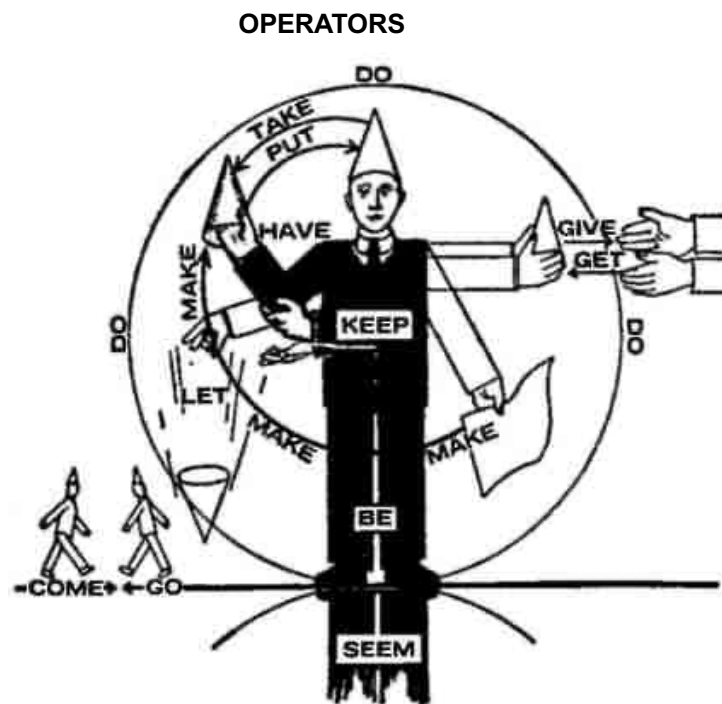
Per quanto riguarda la sintassi, Ogden ha proposto i seguenti tre diagrammi per indicare visivamente gli «operatori» («operators») – cioè i principali verbi

² L’elenco delle 200 «pictured words» è il seguente:

angle • ant • apple • arch • arm • army • baby • bag • ball • band • basin • basket • bath • bed • bee • bell • berry • bird • blade • board • boat • bone • book • boot • bottle • box • boy • brain • brake • branch • brick • bridge • brush • bucket • bulb • button • cake • camera • card • cart • carriage • cat • chain • cheese • chest • chin • church • circle • clock • cloud • coat • collar • comb • cord • cow • cup • curtain • cushion • dog • door • drain • drawer • dress • drop • ear • egg • engine • eye • face • farm • feather • finger • fish • flag • floor • fly • foot • fork • fowl • frame • garden • girl • glove • goat • gun • hair • hammer • hand • hat • head • heart • hook • horn • horse • hospital • house • island • jewel • kettle • key • knee • knife • knot • leaf • leg • library • line • lip • lock • map • match • monkey • moon • mouth • muscle • nail • neck • needle • nerve • net • nose • nut • office • orange • oven • parcel • pen • pencil • picture • pig • pin • pipe • plane • plate • plough/plow • pocket • pot • potato • prison • pump • rail • rat • receipt • ring • rod • roof • root • sail • school • scissors • screw • seed • sheep • shelf • ship • shirt • shoe • skin • skirt • snake • sock • spade • sponge • spoon • spring • square • stamp • star • station • stem • stick • stocking • stomach • store • street • sun • table • tail • thread • throat • thumb • ticket • toe • tongue • tooth • town • train • tray • tree • trousers • umbrella • wall • watch • wheel • whip • whistle • window • wing • wire • worm.

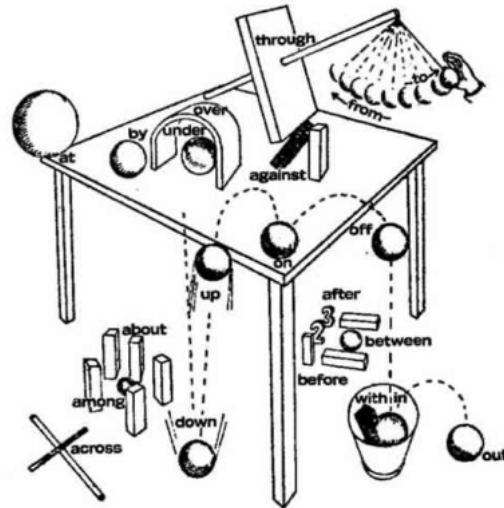
Una scelta di possibili immagini relative alle «pictured words» può essere visionata al sito <http://zbenlsh.net/sites/basic/wordpic.html>.

ammessi – e le «direzioni» («directions»), cioè preposizioni o avverbi di direzione:

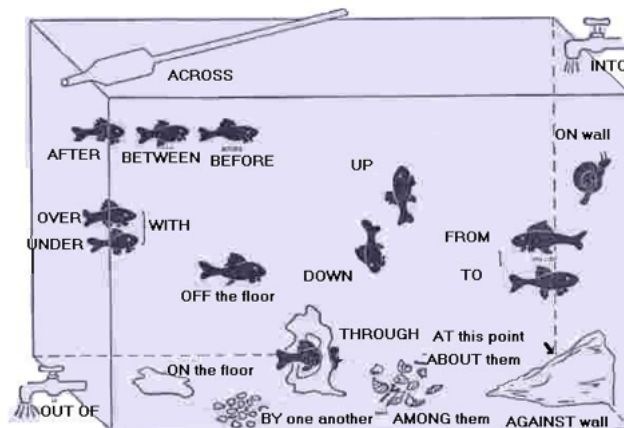


MAKE the paper into a hat.	GIVE the hat to someone.
HAVE the hat.	GET the hat from someone.
PUT the hat on the head.	GO from this place.
TAKE the hat from the head.	COME to this place.
KEEP the hat here.	BE doing.
LET the hat go.	SEEM to be (doing).
DO any act.	

DIRECTIONS

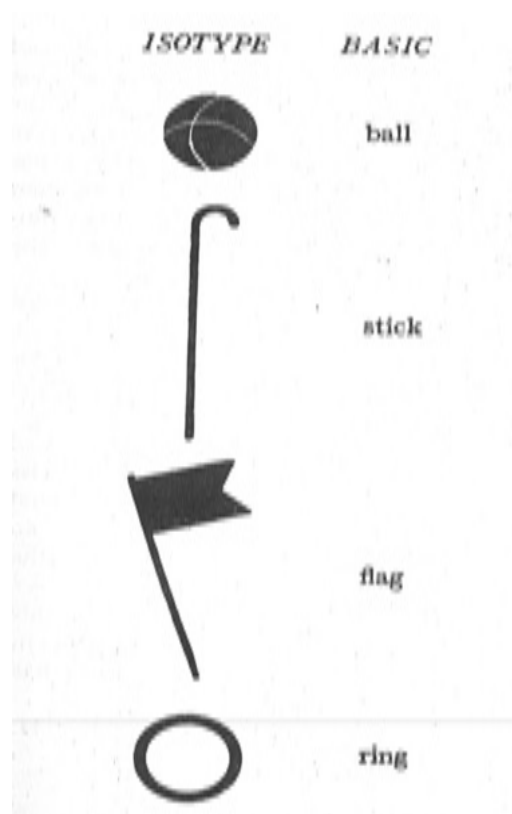


AT	The ball is at the edge of the table.	WITH	The black brick is with the ball.
FROM	The ball is going from the hand.	AGAINST	The black brick is against the white brick.
TO	The ball is going to the hand.	ACROSS	The black rod is across the white rod.
AFTER	3 is after 2.	AMONG	The ball is among the bricks.
BEFORE	1 is before 2.	ABOUT	The bricks are about the ball.
THROUGH	The rod is through the board.	DOWN	The ball is down.
BETWEEN	The ball is between the bricks.	UP	The ball is up.
UNDER	The ball is under the arch.	ON	The ball is on the table.
OVER	The arch is over the ball.	OFF	The ball is off the table.
BY	The ball is by the arch.	IN	The ball is in the bucket.
OUT	The ball is out of the basket.		

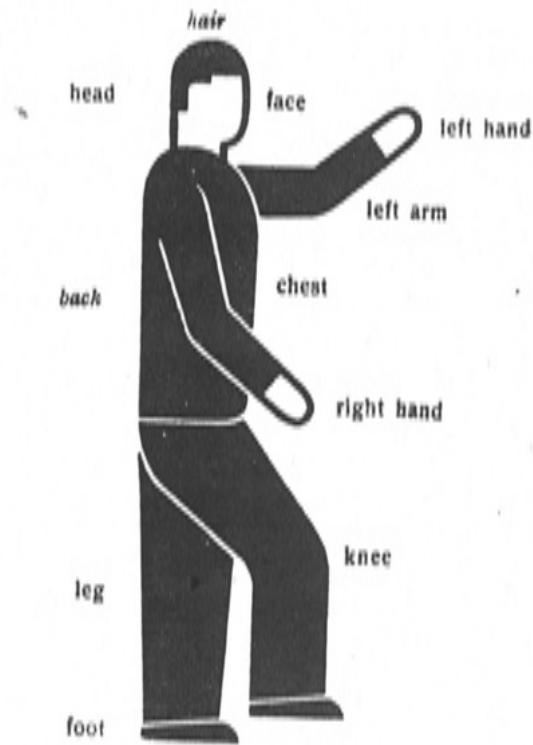


(<http://zbenglish.net/sites/basic/wordpic2.html#direction>)

Inoltre, per rendere più agevole, e anche più piacevole, l'apprendimento del Basic English, Ogden si è rivolto al sociologo e filosofo tedesco Otto Neurath che ha ideato l'ISOTYPE (acronimo per **I**nternational **S**ystem of **T**ypographic **P**icture **E**ducation), un sistema pittografico mediante cui tradurre in immagini opportunamente stilizzate sia nomi di oggetti fisici sia relazioni di carattere sintattico, in breve i contenuti di qualsiasi forma di espressione linguistica, come si può evincere dalle immagini sotto riprodotte a titolo esemplificativo.



BODY OF A MAN



head	heads
foot	feet
body	bodies

GIVE, GET



a bone



give a bone

get a bone

The boy *gives* (*is giving*) a bone *to* (see page 69) the dog.

The dog *gets* (*is getting*) a bone *from* (see page 69) the boy.

The girls give (are giving) milk to the cats.

The cats get (are getting) milk from the girls.

'Gives' is a form of 'give.' 'Is' and 'are' are forms of 'be.'

KEEP



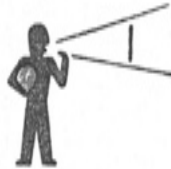
keep a ball

The boy gives the black ball to the girl and *keeps* (*is keeping*) the red ball.

The boy *lets* (see page 60) the girl have the black ball.

Women keep dresses in drawers.

I, YOU, WE



The boy is saying:
"I have a red ball."



The boy is saying:
"You have a black
ball."



The boy and the girl
are saying: "We
have a red ball and
a black ball."

We have eyes and noses.
We get milk from cows.

Dal libro *Basic by Isotype* (1937) di Otto Neurath

Una forma di rappresentazione pittorale molto simile è stata proposta da Richards che ha collaborato con il sistema di Ogden, ma si è rivolto alla Disney per avere un supporto di immagini e ha elaborato un sistema di insegnamento con Christine M. Gibson, dove la stilizzazione delle immagini è maggiore, come si vede da queste altre immagini:



Dal libro *English Through Pictures Book 1* (1946) di I. A. Richards e C. M. Gibson

Come si vede, nei casi riportati, la didattica della lingua inglese tramite l'impiego di immagini è ritenuta fondamentale e può essere utilizzata con le

opportune variazioni praticamente in ogni classe di età, dall'infanzia all'età adulta.

4. Edutainment

Non a caso si parla ormai da tempo di ludodidattica o gamificazione, come pure di abbinamento di educazione e intrattenimento (con termine inglese, «edutainment»), come già ricordato. È compito del docente saper rapportare efficacemente le immagini da usare alle capacità recettive e agli interessi formativi dei discenti usando le tecniche e le metodologie più appropriate anche al fine di evitare il sorgere di forti «filtri affettivi» che si oppongano come barriere insuperabili, o quanto meno difficilmente superabili, ai processi apprenditivi.

Oggi, dopo numerose sperimentazioni sul campo e a seguito di ricerche mirate sulla didattica audiovisuale della lingua inglese, appare chiaro come sia questa la via da percorrere con l'ausilio delle strategie più idonee alla situazione concreta, dai giochi da tavolo linguistici (anche su base informatica), al «Visual Storytelling», al M.A.L.L. (Gamified Mobile-Assisted Language Learning), al C.L.I.L. («Content and Language Integrated Learning» o Apprendimento integrato di contenuti e di lingua, praticato da anni nell'Unione Europea e raccomandato anche in Italia) e all'uso quanto più ampio possibile sia di testi didattici – ce ne sono di ottimi in commercio – basati sul Visual English, sia di

supporti sonori per l'ascolto di brani – specialmente di musiche e canzoni gradite agli apprendenti e particolarmente chiare nella dizione – che consentano di memorizzare espressioni e modi di dire corretti, oltre che una pronuncia con le giuste inflessioni e tonalità. Jean-Paul Nerrière, l'ideatore del *Globish*, sul punto, suggerisce di «éduquer les cordes vocales par les oreilles» ascoltando con assiduità canzoni a ritmo lento di particolari artisti americani e britannici dalla pronuncia chiara e intelligibile come Frank Sinatra, Nat King Cole, i Beatles, i Platters, Peter Cincotti, Barbra Streisand e così via.

Un elenco – senza alcuna pretesa di esaustività – dei mezzi riconducibili all'*edutainment* dovrebbe includere immagini, suoni, animazioni, video, musica, film, videogiochi, programmi tv, software multimediali e siti internet (Colace & Co. 2006).

Tuttavia, nodo della questione – a ulteriore conferma dell'intuizione di Marshall McLuhan in merito al fatto che il mezzo è il messaggio – sta nel capire in che modo i dispositivi ludici vengono – e vadano – utilizzati a supporto della didattica. In un saggio del 1999, la professoressa Amy Bruckman (Georgia Institute of Technology), ebbe a scrivere, riferendosi al software Mathblaster, in cui era stato inserito un intervallo esclusivamente ludico solo dopo il corretto completamento di una serie di *drill* di matematica, che tale utilizzo dell'intrattenimento evidenziava un grave errore concettuale. Esso, infatti, partiva

dall'assunto che l'apprendimento fosse un qualcosa di noioso e spiacevole e che, pertanto, la soluzione per superare il problema non dovesse certo essere quella di aggiungere un'edulcorazione a un contenuto amaro: *“Most attempts at making software both educational and fun end up being neither. Fun is often treated like a sugar coating to be added to an educational core. Which makes about as much sense as chocolate-dipped broccoli.”*

Le osservazioni sopra riportate erano quindi rivolte al fatto che i giochi non dovessero essere un qualcosa di collaterale al processo di apprendimento, ma dovessero piuttosto diventarne una parte integrante: in sostanza, veniva – correttamente – sostenuta la tesi che un paradigma di insegnamento, pur non ignorando *in toto* le proposte educative di Skinner, dovesse essere maggiormente improntato alle intuizioni di Piaget, Montessori, Papert e Vygotsky e che l'*entertainment* dovesse essere il mezzo attraverso cui raggiungere il risultato di apprendimento desiderato.

Per quanto riguarda l'insegnamento della lingua inglese, è possibile affermare che sono stati fatti molti passi in avanti: i moderni testi utilizzati nelle scuole sono infatti sempre corredati da attività di ascolto ed espansioni in rete che certamente sono di grande aiuto, anche se spesso il docente corre il rischio di farsi guidare dal percorso predisposto dagli autori del volume adottato, rischiando di rimanere imbrigliato in un modello non necessariamente confacente a quelle che

potrebbero essere le necessità di un particolare gruppo di apprendenti: troppo spesso accade che il docente, che dovrebbe essere il pilota del programma di insegnamento, si faccia sedurre dalle lusinghe di un percorso già progettato e inserisca, per così dire, il pilota automatico accogliendo *in toto* le attività proposte dal volume che ha scelto di usare.

Nondimeno, l'insegnante che lo desidera può avvalersi degli applicativi attualmente disponibili in rete per implementare e/o progettare *ex-novo* percorsi didattici linguistici *ad hoc*. È questa una scelta molto impegnativa, in quanto il docente deve padroneggiare la gestione del software da utilizzare, ma che alla lunga risulta molto gratificante tanto per il docente quanto per gli studenti. Tra vari software opensource di *edutainment* disponibili sono certamente da menzionare Moodle, Blender, Mahara e vari altri che offrono diverse possibilità di progettazione.

Nel vasto mare delle possibilità di apprendimento linguistico in rete, bisogna infine menzionare gli applicativi che si avvalgono della ludicizzazione (*gamification* in inglese) sopra ricordata, un concetto introdotto da Jesse Schell in una conferenza del 2010. Si tratta di software che offrono un percorso di apprendimento sfruttando gli elementi tipici dei videogames (quali numero di possibilità – vite – definito, livelli crescenti di difficoltà, attribuzione di punti per ogni livello raggiunto, bonus o doni da conquistare, badge da esibire, possibilità

di sfidare altri utenti o di condividere con la community i risultati conseguiti ecc...). Per quanto riguarda questa tipologia di *edutainment*, si possono indicare alcune fra le proposte che attualmente godono di maggior successo, quali Duolingo, Babbel, Drops, Mondly, Rosetta Stone e altre ancora, alcune delle quali sono gratuite per la formula base (con la possibilità di abbonamenti a pagamento per accedere a condizioni di ‘gioco’ meno restrittive, quali vite illimitate, possibilità di procedere più speditamente ecc...), mentre altre sono esclusivamente a pagamento.

La richiesta di apprendimento linguistico ha infatti dato origine a un vero e proprio fiorire dell’offerta tanto di siti gratuiti che a pagamento. Naturalmente, la valutazione della qualità dei corsi proposti rimane in capo all’utente finale e orientarsi non è sempre agevole (basti solo pensare che lanciando la ricerca “corso di inglese online” su Google, il sistema restituisce oltre 53 milioni di risultati, che vanno da piattaforme davvero pregevoli, tra cui si segnala <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>, rivolto tanto a docenti che a studenti, a proposte quantomeno discutibili avanzate su youtube da utenti di incerta qualificazione).

Nonostante gli indiscutibili potenziali vantaggi nell’utilizzo dell’*edutainment*, bisogna tuttavia tenere presente che esso non è scevro da rischi

e non rappresenta certo la panacea per la soluzione di tutti i problemi in cui ci si può imbattere nell'insegnamento di una lingua.

Fermo restando il concetto che l'*edutainment* dovrebbe essere il mezzo per raggiungere il risultato di apprendimento desiderato e non sostituirsi a esso, il suo utilizzo potrebbe essere reso difficoltoso da fattori oggettivi (trovarsi in un *setting* in cui non tutti gli studenti dispongano della possibilità di avere una propria postazione o un proprio dispositivo) o soggettivi (studenti non autosufficienti nell'uso della tecnologia richiesta).

Qualche studioso ha anche sollevato dubbi in merito al fatto che l'utilizzo dell'*edutainment* (specie nella sua variante gamificata) possa essere di nocumento alla concentrazione, al richiamo e all'utilizzo delle strategie cognitive necessarie per implementare i nuovi contenuti presentati con le conoscenze pregresse, per non parlare del fatto che, in assenza di una guida, lo studente potrebbe 'perdersi' fra le innumerevoli informazioni disponibili in rete o addirittura subire degli effetti cognitivi avversi da sovraccarico di informazione.

Conclusioni

Possiamo quindi concludere affermando che l'*edutainment* è una metodologia raccomandabile nella strutturazione di un *syllabus*, più utile per

affinare alcune abilità linguistiche (quali l'ascolto e la lettura), meno per altre (scrittura e produzione orale).

A tale riflessione, si aggiunge anche quella che le varie forme di *edutainment* si avvalgono di una semplificazione della lingua le cui origini sono rintracciabili nei lavori sopra menzionati di Ogden e Richards, successivamente rivisti e modificati da Nerrière, Grzegorz e Hon.

Non bisogna però mai perdere di vista il fatto che il processo di insegnamento dovrebbe essere quanto più possibile personalizzato e che pertanto i percorsi e le attività correlate (di *edutainment* e non) dovrebbero essere calibrate sull'apprendente.

La tecnologia, in questo senso, è solo parzialmente personalizzabile in quanto rimane pur sempre un prodotto destinato a grandi masse. Emerge ancora una volta l'importanza del ruolo dell'insegnante, che nessuna tecnologia potrà mai del tutto sostituire.

BIBLIOGRAFIA

Bruckman, Amy (1999). “Can Educational Be Fun?” Game Developer’s Conference, San Jose, California, March 17th, 1999.

<https://faculty.cc.gatech.edu/~asb/papers/bruckman-gdc99.pdf>

BBC Learning English. <https://www.bbc.co.uk/learningenglish/>

Colace, Francesco; De Santo, Massimo; Pietrosanto, Antonio; Troiano, Alfredo (2006). *Work in progress: Bayesian networks for edutainment*, Proceedings - Frontiers in Education Conference, FIE, art. no. 4117188, pp. 13-14, DOI: 10.1109/FIE.2006.322573

DiSalvo Betsy (2015). “Pink Boxes and Chocolate-dipped Broccoli: Bad Game Design Providing Justifications for Reluctant Learners”. In Proceedings of 11th Games + Learning + Society Conference, Madison, WI, USA 2015. ISSN 2164-6651.

Fonseca Mora, Carmen (2000). “Foreign language acquisition and melody singing”. *ELT Journal*, 54(2), 146-52.

Franklin, Benjamin (2023). *Poor Richard’s Almanack*, Sanage Publishing House Llp., Mumbai, Maharashtra, India.

Giglio, Alessandra & Messina, Ilaria (2010), *L’edutainment nella didattica delle lingue: nemico o alleato?*, *Lingu@ggi* 21.0, n. I, anno 2010.

Govender, Terence & Arnedo-Moreno, Joan (2020). *A survey on gamification elements in mobile language-learning applications*. In Eighth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM’20), October 21–23, 2020, Salamanca, Spain. ACM, New York, NY, pp. 669-676.

Grzega, Joachim. “The Role of English in Learning and Teaching European Intercomprehension Skills.” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 2 (2005), 1–18.

Grzega, Joachim. “Socioeconomic Linguistics (or linguistic Socioeconomics—a New field of European and Global Research and Teaching.” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 2 (2005): 19–43.

Grzega, Joachim. “Reflections on Concepts of English for Europe: British English, American English, Euro–English, Global English.” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 2 (2005): 44–64.

Grzega, Joachim. “Towards Global English Via Basic Global English (BGE). Socioeconomic and Pedagogic Ideas for a European and Global Language (with Didactic Examples for Native Speakers of German).” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 2 (2005): 65–164.

Grzega, Joachim. “Globish and Basic Global English (BGE). Two Alternatives for a Rapid Acquisition of Communicative Competence in a Globalized World?” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 3 (2006): 1–13.

Grzega, Joachim. “How to Do Things with English Words—in Intercultural Situations. On Basic Global English (BGE) and Beyond.” *Onomasiology Online*, Vol. 9 (2008): 1–18.

Grzega, Joachim. “Elements of a Basic European Language Guide.” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 5 (2008): 118–133.

Grzega, Joachim. “Lingua Franca English as a Way to Intercultural and Transcultural Competence. Basic Global English (BGE) and Other Concepts of English as a Lingua Franca.” *Journal for EuroLinguistiX*, Vol. 5 (2008): 134–161.

Grzega, Joachim. 2009, 2011. *Hello World!* Vol. 1: Teacher Handbook Basic Global English (BGE) for Age Group 7–10, Vol. 2: Learner Materials Basic Global English (BGE) for Age Group 7–10. Eichstätt: ASEcoLi (2009) and Berlin: BoD (2011).

Grzega, Joachim. 2009, 2016. *Welcome, Global Players!* Basic Global English (BGE) for Adult Learner Groups, Vol. 1: Deutsche Version (Eichstätt: ASEcoLi 2009; 2. Aufl. Eichstätt, ASEcoLi 2016).

Grzega, Joachim and Schöner, Marion. 2009. *How to Become the Perfect Intercultural Professor*—Tricks and Bricks for Intercultural Academic Teaching in English (and Other Languages). Eichstätt: ASEcoLi.

Grzega, Joachim and Schöner, Marion. 2009, 2011, 2016. *Welcome to the World! Basic Global English (BGE) Do-It-Yourself*, Vol. 1: Basic Book, Vols. 2+3: Audio-CDs, Vol. 4: Deutsche Begleitmaterialien. Eichstätt: ASEcoLi (2009); 2. Aufl. Eichstätt: ASEcoLi (2016).

Grzega, Joachim. “Basic Global English (BGE). A concept for Accelerating and Facilitating the Acquisition of Communicative Competence in English”. www.joachim-grzega.de/BGE.pdf (Version last modified on 8 April 2010).

Hon, David. 2011. *Teaching globish with GNG and Skype*. Amazon, Kindle Edition.

Hon, David (2015). *Visual English*. Wrocław: Amazon.

Hon, David. “Rewriting to Globish”. N.d.

http://www.globish.com/static_pages/download/Rewriting_to_Globish.pdf.

Juma, Muayyed (2018). Edutainment in Teaching English as a Foreign Language. 230.

https://www.researchgate.net/publication/329758398_Edutainment_in_Teaching_English_as_a_Foreign_Language

King, Alison (1993). “From Sage on the Stage to Guide on the Side.” *College Teaching* 41 (1) Winter.

Krashen, Stephen D. (1981 - first internet edition 2002). *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Oxford: Pergamon Press Inc.

Krashen, Stephen D. (1982 - first internet edition 2009). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Oxford: Pergamon Press Inc.

Krashen Stephen D.-Terrel Tracy D. (1988). *The Natural Approach. Language Acquisition in the Classroom*. Hoboken (NJ): Prentice Hall International.

McLuhan, Marshall (1964), *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill Book Company.

Montessori Maria (1986, Reissue edition). *The Discovery of the Child*. Ballantine Books.

Montessori, Maria (1995, Reprint). *The Absorbent Mind*. Henry Holt & Co.

Nerrière, Jean-Paul (2004). *Don't speak English. Parlez Globish*. Paris: Eyrolles.
Nerrière Jean-Paul, Dufresne Philippe, and Bourgon Jacques (2005). *Découvrez le Globish*. Paris: Eyrolles.

Nerrière, Jean-Paul and Hon, David (2009). *Globish. The World Over*. Great Britain: International Globish Institute.

Nerrière, Jean-Paul (2011). *Parlez globish. L'anglais planétaire du troisième millénaire*, Troisième édition mise à jour et complétée. Paris: Eyrolles.

Nerrière, Jean-Paul (2017). *Le globish. L'anglais suffisant pour briller en toute situation*. Paris: Eyrolles.

Neurath, Otto (1936). *International Picture Language*. London: Kegan Paul.

Neurath, Otto (1948, II ed.). *Basic by Isotype*. London: London Basic English Publishing Co.

Ogden, Charles Kay (1926). *The Meaning of Psychology*. New York and London: Harper & Brothers, Publishers.

Ogden, Charles Kay (1930). *Basic English: A General Introduction with Rules and Grammar*. London: Paul Treber.

Ogden, Charles Kay (1932). *The ABC of Basic English*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner and Co.

Ogden, Charles Kay (1934). *The System of Basic English*. New York: Harcourt, Brace & Co.

Ogden, Charles Kay. "Basic English and Grammatical Reform." Supplement to The Basic News (1937): 1–25. <http://crockford.com/wrrrld/begr.html>.

Ogden, Charles Kay. 1968. *Basic English: International Second Language*. A revised and expanded version of 'The System of Basic English,' authorized by the Orthological Institute and prepared by E. G. Graham, with a Foreword by L. W. Lockart. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.

Papert, Seymour (1980), *Mindstorms: Children, Computers and Powerful Ideas*. New York: Basic Books.

Piaget, Jean (1929). *The Child's Conception of the World*. New York: Harcourt, Brace and Company.

Richards, Ivor Armstrong (1943). *Basic English and its uses*. London: Kegan Paul.

Richards, Ivor Armstrong (1945). *The Pocket Book of Basic English*. New York: Pocket Book Inc.

Richards, Ivor Armstrong and Gibson, Christine M. (1974). *Techniques in Language Control*. Newbury, MA: Rowley.

Richards, Ivor Armstrong and Gibson, Christine M. 2005. *English Through Pictures*, Updated Edition, in three volumes. Toronto: Pippin Publishing.

Schell, Jesse (2010). "Design out of the box", talk alla Dice Conference, Las Vegas, 2010, https://www.youtube.com/watch?v=nG_PbHVV5cQ

Shale, Richard (1982). *Donald Duck Joins Up: The Walt Disney Studio During World War II*. Ann Arbor, Michigan: UMI Research Press, pp. 67, 109, 149. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/edutainment>

Shortt, Mitchell & Tilak, Shantanu & Kuznetcova, Irina & Martens, Bethany & Akinkuolie, Babatunde (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Computer Assisted Language Learning*, 36, no. 3, pp. 517-554.

Skinner, Burrhus F. (1968), *The Technology of Teaching*. New York: Appleton-Century, Crofts.

«AGON» (ISSN 2384-9045), n. 40, gennaio-marzo 2024

Susanti, Susi (2015). *Edutainment as a New Trend in Teaching English*, Proceedings of the Third International Seminar on English Language Teaching, State University of Padang, Indonesia, 2015, pp. 456-461.

Vygotsky, Lev (1978). *Mind in Society*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

www.Duolingo.com

www.babbel.com

www.languagedrops.com

www.mondly.com

www.rosettastone.com

www.moodle.com

www.blender.org

www.mahara.org