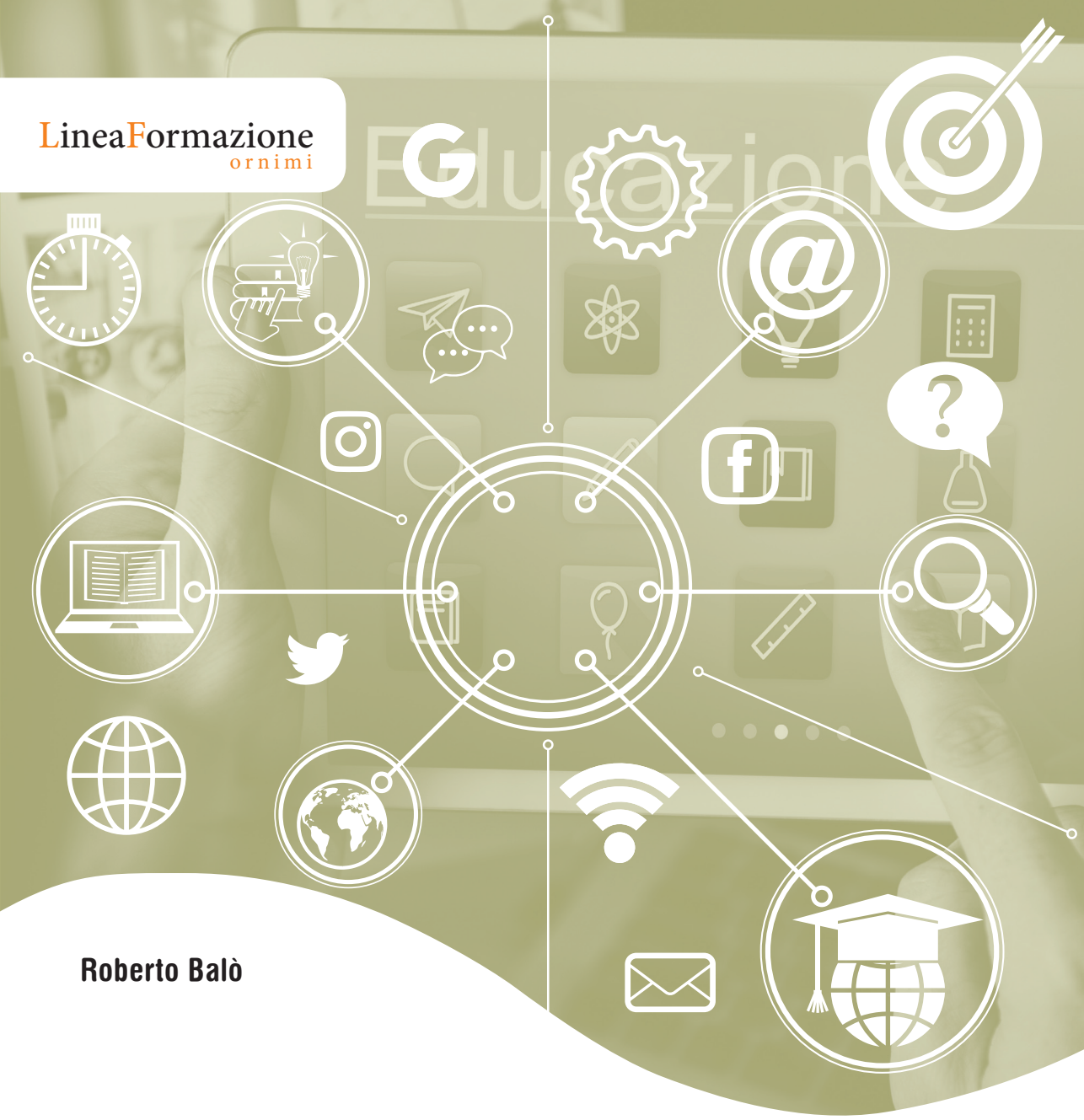
LineaFormazione
ornimi



Roberto Balò

Glottodidattica Digitale Integrata

Guida teorico-pratica all'integrazione delle glottotecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS

ornimi EDITIONS

Roberto Balò

Glottodidattica Digitale Integrata

Guida teorico-pratica all'integrazione delle glottotecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS

ornimi
EDITIONS

Roberto Balò insegna italiano come lingua straniera, è esperto in didattica con l'utilizzo del digitale e tiene corsi di formazione sull'uso delle nuove metodologie e tecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS. Laureato in Lettere Moderne, ha conseguito la certificazione di insegnante di italiano come lingua seconda DILS-PG I e II livello dell'Università per Stranieri di Perugia. Ha pubblicato sui bollettini ITALS dell'Università di Venezia articoli su come fare didattica con i blog e i wiki e collabora con riviste specializzate. Dal 2006 è direttore editoriale di adgblog.it, testata giornalistica specializzata in didattica dell'italiano L2/LS. Nel 2020 ha pubblicato *Italiano L2/LS fai da te. Guida pratica per insegnanti/facilitatori linguistici* (Sestante) e nel 2022 *Italiano L2/LS digitale. Come usare il digitale per insegnare italiano a stranieri in presenza e a distanza* (Ornimi Editions). Dal 1997 è condirettore dell'Accademia del Giglio, scuola di lingua italiana e arte a Firenze.

Redazione:
Gennaro Falcone

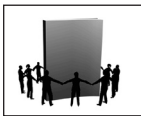
Impaginazione e progetto grafico:
ORNIMI Editions

© 2024 ORNIMI Editions

ISBN: 978-618-5554-41-5

Copyright © ORNIMI Editions

Lontou 8 10681 Atene
Tel. +30 210 3300073
info@ornimieditions.com
www.ornimieditions.com



"non fotocopiando un libro aiutiamo tutti coloro che lo creano"

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto che non è stato possibile rintracciare e per eventuali omissioni o inesattezze. Tutti i diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e di adattamento parziale o totale, tramite qualsiasi mezzo (digitale o supporti di qualsiasi tipo), di quest'opera sono riservati in Italia e all'estero.

La realizzazione di un libro è il risultato di un attento lavoro di revisione e controllo, da parte dell'Autore e della redazione sulle informazioni, sui contenuti e sull'iconografia presenti e sviluppati nel volume. Nonostante un'attenta cura nelle procedure di controllo, sappiamo che è quasi impossibile pubblicare un libro del tutto privo di errori o refusi. Pertanto ringraziamo fin d'ora i lettori e le lettrici che vorranno indicare eventuali errori o refusi alla casa editrice.

L'incalzante sviluppo tecnologico e la rapida diffusione di tecnologie digitali, che caratterizza la società della conoscenza e della comunicazione, hanno fatto crescere globalmente la necessità di acquisire competenze digitali. Già dal 2006 il Consiglio d'Europa ha incluso la competenza digitale tra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente necessarie nel XXI secolo, il cui sviluppo dovrebbe essere considerato in linea con l'idea dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Il rapporto OCSE (2009) ha evidenziato la grande necessità non solo di integrare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione nei programmi scolastici, ma anche di investire nella formazione degli insegnanti per potenziare l'impiego didattico delle tecnologie digitali e sostenere l'apprendimento degli studenti. Nel 2017 il *Joint Research Centre* (JRC) ha pubblicato per la Commissione Europea il *Digital Competence Framework for Educators* (*DigCompEdu*), un quadro di riferimento per le competenze digitali dei docenti da utilizzare come strumento di autovalutazione e promozione della competenza digitale, ritenuta ormai indispensabile per migliorare le pratiche didattiche ed elevare la qualità dell'apprendimento, rendendolo maggiormente significativo e inclusivo, per rispondere ad esigenze di diversificazione dei percorsi di insegnamento e per mettere gli studenti in grado di affrontare le sfide digitali che incontreranno nello studio, nel lavoro e nella vita quotidiana. Nella direzione indicata dal *DigCompEdu* si muove la linea di azione dedicata alla didattica digitale integrata e alla transizione digitale della scuola sostenuta dal Ministero dell'istruzione all'interno del Piano nazionale di ripresa e resilienza, che sta spingendo le scuole ad attivare piani di formazione per i docenti in modo da incrementare l'impiego di tecnologie digitali e introdurre soluzioni metodologiche adeguate.

Molte quindi sono le sollecitazioni che il docente riceve per potenziare il ricorso alle tecnologie digitali, per proporre percorsi dididattici in cui il supporto tecnologico è sempre più frequente e consistente al fine di costruire ponti per l'incontro tra apprendimento individuale e collaborativo, lavoro in aula e quello da svolgere a casa, competenze disciplinari e competenze trasversali, modalità diverse di imparare e di riflettere sull'apprendimento. La varietà degli strumenti utilizzabili e delle proposte didattiche realizzabili creano un contesto così dinamico in cui anche i docenti di lingua, abituati da tempo a utilizzare le tecnologie per arricchire le modalità di esposizione alla lingua, introdurre elementi culturali e ampliare le opportunità di pratica nella lingua di apprendimento,

possono provare smarrimento e sentire il bisogno di una guida concreta che mostri loro quali strade possono risultare percorribili.

Il presente volume propone alcune di queste strade fornendo indicazioni per acquisire una competenza digitale attiva che integri conoscenze di base, capacità di riflessione e pratiche didattiche. I primi capitoli prendono in esame i presupposti per l'integrazione di tecnologie digitali nell'azione didattica esplicitando il ruolo svolto dal docente e presentando la struttura di un'Unità di Lavoro/Apprendimento Digitale Integrata, cioè un modello operativo in cui le tecnologie digitali sostengono la realizzazione delle diverse fasi in cui si articola, rendendo il lavoro più partecipativo, collaborativo e stimolante per gli studenti.

Segue una panoramica sull'Intelligenza artificiale (IA) e il suo utilizzo per l'apprendimento linguistico che prende in considerazione un ventaglio di possibilità: risoluzione di dubbi grammaticali, simulazione di interazioni, supporto alla scrittura, traduzione. Esplorata è anche la consultazione di ChatGPT da parte dell'insegnante, che può avvalersi di questo strumento per elaborare testi *input* con diverse caratteristiche, stili e gradi di difficoltà da destinare a differenti profili di apprendenti. Infine sono forniti esempi di attività per lo sviluppo lessicale basate sull'abbinamento tra parole o modi di dire e immagini che, grazie all'impiego dell'IA, possono contenere elementi utili per sostenerne lo svolgimento.

I capitoli successivi sono densi di attività didattiche in cui, con il supporto di una pluralità di applicazioni e piattaforme digitali, sono impiegate un'ampia varietà di tecniche per sviluppare competenze in modo interattivo e coinvolgente. Si tratta di spunti per la creazione autonoma di ulteriori attività da parte dell'insegnante che mostrano come le tecnologie digitali possono essere impiegate per rendere il percorso didattico più attrattivo, efficace, differenziato e inclusivo senza richiedere particolari conoscenze dal punto di vista tecnologico.

In conclusione il volume, oltre a offrire attività direttamente utilizzabili in differenti contesti di insegnamento-apprendimento interessanti per gli insegnanti di italiano a stranieri e motivanti per gli studenti, evidenzia che la competenza digitale del docente richiede soprattutto capacità di integrare conoscenze glottodidattiche, abilità operative, creatività e un pizzico di intraprendenza per riuscire ad ampliare il repertorio di strategie da utilizzare e contribuire al rinnovamento di pratiche didattiche che con il supporto tecnologico possano valorizzare la centralità degli apprendenti.

Donatella Troncarelli

Indice

Prefazione 3
Indice 5
Introduzione 7
1. Le glottotecnologie e il ruolo dell'insegnante/facilitatore 11
1.1 La glottodidattica tra teoria e pratica 12
1.2 La tecnologia sostituirà l'insegnante? 14
1.3 Glottodidattica ed evoluzione tecnologica 17
2. La Glottodidattica Digitale Integrata 23
2.1 Dalla DDI alla GDI 23
2.2 La lezione con la GDI 25
2.3 L'Unità di Lavoro/Apprendimento Digitale Integrata (ULADI) 27
2.4 Il ruolo dell'insegnante/facilitatore 30
2.5 La struttura dell'ULADI 32
2.5.1 ULADI: Fare la spesa al supermercato 38
2.5.2 ULADI: Come imparare a truccarsi step by step 51
2.5.3 ULADI: Abitudini giornaliere 56
3. Le chatbot di intelligenza artificiale 61
3.1 Le chatbot viste da loro stesse 62
3.2 Considerazioni generali sulla didattica con IA 66
3.3 Conversare con una chatbot 68
3.4 Le chatbot per insegnare/apprendere una lingua 69
3.5 Le chatbot per l'autoapprendimento 71
3.6 Le chatbot per l'insegnante 83
3.6.1 Esempio di attività multilivello con ChatGPT 84
3.6.2 Esempio di attività multilivello con Diffit 89
4. L'intelligenza artificiale e le immagini 95
4.1 Esercizio sulle preposizioni: Dov'è il gatto? 98
4.2 UdLA: Nove modi di dire con gli animali 101
4.3 Usare le immagini con Google Lens 104
4.3.1 Esploriamo l'aula. Livelli pre-A1/A1. 106
4.3.2 Le pulizie domestiche. Livelli A1 e oltre. 108
4.3.3 Tre poeti. Livelli B1/B2. 109

5. Tecniche glottodidattiche digitali **111**
Scheda 1. Abbinamento/Accoppiamento/Matching/Abbinamento multiplo 113
Scheda 2. Brainstorming 119
Scheda 3. Caccia all'errore 126
Scheda 4. Caccia al tesoro su internet 131
Scheda 5. Cloze o testo bucato/Dettato-cloze 138
Scheda 6. Costellazione o diagramma a ragno 147
Scheda 7. Crucipuzzle 152
Scheda 8. Cruciverba 156
Scheda 9. Dettato 159
Scheda 10. Esclusione 172
Scheda 11. Inclusione 176
Scheda 12. Manipolazione/Trasformazione 180
Scheda 13. Riempimento di spazi/Completamento/Inserimento o Inserzione 184
Scheda 14. Riordino o incastro 189
Scheda 15. Risposte (o domande) aperte o semiaperte 197
Scheda 16. Risposte (o domande) chiuse 203
Scheda 17. Seriazione e sequenziazione 209
Scheda 18. Traduzione 213
Appendice - Applicazioni utili **218**
Bibliografia **222**
Riferimenti iconografici **227**
Ringraziamenti **229**

Introduzione

Questo libro costituisce la continuazione ideale di *Italiano L2/LS digitale - Come usare il digitale per insegnare italiano a stranieri in presenza e a distanza*, che era nato come una raccolta di esperienze didattiche avvenute nel corso degli anni: dalla sua uscita a fine 2022, la rapidissima evoluzione delle tecnologie digitali ha reso necessario sia un aggiornamento sull'utilizzo di alcune applicazioni (perché scomparse, o diventate a pagamento, o con nuove funzioni, o, ancora, hanno cambiato semplicemente nome), sia una sistematizzazione teorica della materia. Per questo motivo il volume è stato diviso in due sezioni. La prima inizia dalla storia e dalle esperienze con la didattica digitale per presentare una metodologia di insegnamento dell'italiano L2/LS che si è evoluta nella cosiddetta Glottodidattica Digitale Integrata (GDI): in questa sezione vengono definite le fasi della GDI dal punto di vista teorico (corredate tuttavia da esempi pratici di attività che integrano il digitale nelle lezioni tradizionali), sempre tenendo conto degli approcci, delle metodologie e dei metodi indicati dalla glottodidattica. In particolare è stato analizzato l'uso di alcuni strumenti digitali, come le applicazioni interattive, i documenti digitali e l'intelligenza artificiale, che permettono di rendere l'incontro/lezione in classe più dinamico, variegato e anche più vicino alla realtà che viviamo quotidianamente. La seconda sezione mostra come utilizzare alcune delle tecniche glottodidattiche classiche attraverso il digitale, valutandone gli aspetti positivi e fornendo consigli su come e quando proporle. Questa sezione è nodale perché le tecniche glottodidattiche rappresentano il punto di incontro tra insegnamento e apprendimento: la/lo studente si affida all'esperienza dell'insegnante, si lascia trasportare dal flusso della lezione trovandosi a dover svolgere delle attività, come guardare, leggere, interpretare, scrivere, parlare ecc., ma non è tenuta/o a sapere tutto ciò che si trova dietro le quinte, perché questo spetta al docente, che deve avere un'idea precisa di ciò che sta facendo. Il ruolo dell'insegnante/facilitatore è uno degli argomenti sensibili di questo studio, soprattutto dopo che l'arrivo improvviso e prorompente dell'intelligenza artificiale ha creato in ambito scolastico e accademico un ampio e talvolta acceso dibattito. Si è voluto anche riprendere e approfondire quali sono i vantaggi dell'uso delle applicazioni interattive, tra le quali è ormai ovvio includere anche quelle basate sull'intelligenza artificiale, considerandone le qualità e in certi casi i limiti.

Nel contesto sempre più digitale in cui viviamo, l'apprendimento di una lingua straniera ha beneficiato notevolmente dell'introduzione di varie applicazioni progettate appositamente per migliorare le competenze linguistiche degli studenti: LearningApps, Wordwall[1], Educaplay e altre simili si sono dimostrate strumenti indispensabili per rendere l'esperienza di apprendimento più coinvolgente, interattiva ed efficace.

Le applicazioni digitali esposte nel presente volume sono di due tipi: quelle con finalità didattiche, definibili anche come *tecnologie educative*, e quelle che hanno principalmente degli scopi diversi, ma che si possono comunque utilizzare per l'insegnamento/apprendimento. LearningApps, per esempio, fa parte della prima categoria: è nata infatti per l'ambiente scolastico. Al contrario, Moduli Google è nata per creare dei formulari che possono essere usati per qualsiasi situazione.

Un'altra caratteristica alla quale ci si è attenuti è la gratuità, o quasi, di queste applicazioni, per avere modo di provarle e sperimentarne le funzionalità con i propri allievi, soprattutto se si ha bisogno di prenderci confidenza o non si sa se saranno veramente necessarie per il proprio lavoro. In un secondo tempo, se si riterrà opportuno, si potrà passare ad altre applicazioni a pagamento: LearningApps, che è del tutto gratuita, è infatti intuitiva e molto versatile, ma Wordwall, che permette la creazione libera di sole quattro attività[2], ha una grafica migliore, alcune caratteristiche più avanzate e altre funzionalità non presenti nella prima. Educaplay è una piattaforma online molto simile alle precedenti, ma con alcune divertenti variazioni, che consente di creare giochi educativi gratuiti, tiene traccia dei risultati così da valutare le prestazioni e monitorare i progressi, ed è integrabile su altre piattaforme, come Google Classroom o Microsoft Teams.

Molti esempi sul loro utilizzo sono consultabili nella sezione Schede, mentre in appendice si trova una lista ragionata delle applicazioni utili per la Glottodidattica Digitale Integrata esposte o accennate in questo volume.

La sensazionale e rapida diffusione dell'IA è avvenuta in corso d'opera e, nonostante la novità dell'argomento, le è stata dedicata una considerevole porzione di pagine per mostrarne l'utilizzo pratico, sia con le chatbot, sia con i modelli per la creazione di immagini. Non solo le attività didattiche, ma anche alcune sezioni di questo libro sono state scritte con l'aiuto dell'IA: ci sono paragrafi, pochi per la verità, che sono

[1] Per approfondire le funzionalità di LearningApps e Wordwall si veda Balò (2022, pp. 174-209).
[2] Nel momento in cui scriviamo l'abbonamento annuale a Wordwall è di 60 Euro.

stati riportati esattamente come sono usciti dalle chatbot, mentre altri sono stati più o meno pesantemente rimaneggiati. In entrambi i casi a stento si riuscirà a distinguerli dal resto.

Il web è in continuo fermento e le cose possono cambiare da un giorno all'altro: il rischio che questo libro risulti obsoleto già al momento della sua uscita è stato scongiurato dal fatto che non ci si è soffermati troppo sugli aspetti tecnici delle applicazioni, ma si è soprattutto cercato di vederne il loro uso teorico e pratico nella glottodidattica.

Durante la stesura del volume si sono incontrate alcune difficoltà linguistiche non di poco conto: la prima è quella dell'uso del maschile sovraesteso, un argomento molto importante che non dovrebbe essere sottovalutato. In diversi casi è stato aggirato l'ostacolo usando delle parole o delle perifrasi (*la classe, il gruppo-classe, chi studia* ecc.) che hanno permesso di rendere neutra la frase; in altri è stata usata sia la forma femminile che quella maschile (*le/gli apprendenti, le/gli alunne/i* ecc.); per quanto riguarda la parola *studente* è stata considerata come invariabile per genere (*la/lo studente*, *le/gli studenti*). Per alleggerire la lettura, soprattutto nelle parti più operative, ovvero nelle spiegazioni sulla costruzione delle attività e nella sezione Schede, è stato quasi sempre scelto di lasciare il maschile sovraesteso per mantenere la scorrevolezza del testo.

Un altro problema da risolvere si è presentato con la parola *chatbot*, ovvero i modelli di intelligenza artificiale come ChatGPT con cui si conversa tramite tastiera, il cui genere è ambiguo. Si usa normalmente la parola *chat* al femminile, ma *bot*, che è un programma che svolge automaticamente operazioni ripetitive, è sicuramente maschile. Facendo una rapida ricerca sul web, sembra che il genere maggiormente usato e quello per cui propendono i dizionari, con l'eccezione della Treccani, sia il maschile. In questo libro si è optato per il femminile perché la prima chatbot della storia si chiamava Eliza (si veda il paragrafo 3.1).

Si è anche scelto di non usare il corsivo per le parole straniere che sono di uso non solo comune, come *laptop* e *device*, ma anche per quelle più insolite o meno conosciute che però in ambiente didattico e informatico vengono usate frequentemente, per esempio la già citata *chatbot* e *e-learning*. Per rendere la lettura più fluida non sono stati messi in corsivo nemmeno i nomi delle applicazioni di cui si parla correntemente nel testo, come per esempio LearningApps o Midjourney. In corsivo compaiono solo

alcune parole o locuzioni (*noticing, Testo a buchi* ecc.), in modo che il lettore le possa distinguere più facilmente.

Il presente testo fa molto di frequente riferimento a risorse online, in particolare ad adgblog.it, una delle più longeve e visitate riviste online dedicate all'italiano L2/LS, che mette a disposizione gratuitamente di insegnanti e studenti materiali per l'apprendimento, nonché riflessioni teoriche sulla glottodidattica. Si è pensato che il modo più pratico per raggiungere le risorse fosse l'uso dei codici QR, scansionabili con un qualsiasi smartphone.

Le colleghe e i colleghi insegnanti, o aspiranti tali, in questo libro potranno approfondire gli aspetti teorici dell'utilizzo del digitale in classe e al contempo, attraverso i molti esempi pratici presentati e commentati passo passo, riceveranno utili suggerimenti per modificare, variare e innovare le proprie lezioni senza stravolgerle, ma integrandole con le molte tecnologie che la rete mette a disposizione.

1. Le glottotecnologie e il ruolo dell'insegnante/facilitatore[1]

Tutti i madrelingua italiani sanno usare gli articoli, tuttavia pochi saprebbero spiegarne precisamente la regola. Gli articoli seguono delle leggi esatte, perfette; per usare l'articolo corretto bisogna riconoscere il genere dei sostantivi, in particolare di quelli che terminano in *-e*; il genere però o lo si conosce per esperienza o lo si cerca su un dizionario, altrimenti bisogna tirare a indovinare. La stessa cosa succede per il verbo *piacere*: non è facile spiegare che deve essere preceduto da un pronome indiretto e che si coniuga alla terza persona singolare se è seguito da un sostantivo singolare o da un verbo all'infinito, e alla terza persona plurale se è seguito da un sostantivo plurale. Sono regole che un madrelingua ha acquisito sin dall'infanzia e non comportano alcun problema, ma per l'apprendente di un altro Paese costituiscono, al contrario, dei grandi ostacoli linguistici.

Insegnare italiano come L2/LS richiede una formazione specifica e il percorso da intraprendere è lungo e labirintico. La prima cosa da fare è eliminare dalla mente alcuni stereotipi radicati, come quello che sia sufficiente parlare bene una lingua per insegnarla: della nostra lingua madre abbiamo naturalmente delle competenze implicite profonde, il che non corrisponde necessariamente al sapere perché diciamo certe cose in un certo modo, ma per insegnare è fondamentale avere una consapevolezza dei meccanismi che sottostanno al funzionamento della lingua e alla sua acquisizione. La/il docente deve essere esperta/o della propria materia, ma conoscere le regole non basta: bisogna sapere come insegnarle e come vengono apprese, poiché l'apprendimento ha dei tempi e delle tappe di acquisizione individuali. Un altro stereotipo da abbattere prima possibile è quello sugli errori che non devono essere soltanto tollerati, ma addirittura benvenuti, poiché sono parte integrante e fondamentale del processo di acquisizione e ne delineano il suo progredire. Quando si studia/insegna una lingua, l'insegnante diventa un facilitatore, cioè agevola l'apprendimento attraverso determinate strategie, tecniche e attività. Con le basi teoriche acquisite potrà iniziare ad applicare abilità e competenze metodologiche, come per esempio impostare un'unità didattica (UD) o un'unità di lavoro/apprendimento (UdLA), semplificare un testo,

[1] Questo capitolo è una rielaborazione e un ampliamento degli articoli di Balò 2020b e 2023b.

preparare materiale adatto agli specifici bisogni di chi impara. Si dovrà saper distinguere tra livello della scrittura e dell'oralità, poiché non essere in grado di scrivere non vuol dire non sapere una lingua, e alfabetizzare significa insegnare la lettoscrittura, cosa ben diversa dal mero insegnamento della lingua stessa. Conoscenze di antropologia, pedagogia, psicologia, scienze del linguaggio e della comunicazione si integreranno con le neuroscienze in questo affresco di saperi. Senza dimenticare dell'acquisizione delle normali abilità che l'insegnante dovrebbe avere: la capacità di spiegare bene e con autorevolezza, di essere motivante e coinvolgente in modo da facilitare l'apprendimento, di saper creare in classe un clima piacevole privo di ansia, di porre problemi sfidanti, di presentare contenuti rilevanti e significativi, di lasciare il tempo per la riflessione, di rispettare i limiti cognitivi e accettare i diversi ritmi di apprendimento, di dare feedback chiari ed efficaci, di osservare criticamente i successi e gli insuccessi didattici ecc. Infine, è ormai di fondamentale importanza ai fini lavorativi formalizzare le proprie competenze didattiche attraverso le certificazioni ufficiali DITALS, DILS-PG, CEDILS o CEFILS. Il campo di ricerca in ambito glottodidattico è amplissimo, ma con il tempo, lo studio e l'esperienza in classe si possono acquisire tutte queste abilità.

In tempi recenti si è aggiunta un'ulteriore prerogativa dalla quale non è possibile prescindere: se l'insegnante/facilitatore linguistico vuole restare in contatto con la realtà delle e degli apprendenti, non può non avere una conoscenza, più o meno approfondita, dell'uso del digitale ai fini didattici: non solo è parte delle nostre vite e non ne possiamo fare più a meno, ma sappiamo che può portare anche dei benefici effettivi nell'apprendimento e sarebbe assurdo e anacronistico non usufruirne. Per questo motivo anche le certificazioni ufficiali poco sopra citate prevedono che una parte dell'esame sia incentrata sul digitale, per esempio l'Università per Stranieri di Siena nel 2023 ha predisposto una certificazione specifica, denominata DITALS DIGITALE.

1.1 La glottodidattica tra teoria e pratica

Tutti i grandi eventi portano dei cambiamenti che possono essere più o meno visibili a seconda del settore che stiamo osservando. Trarre delle conclusioni tuttavia è ancora prematuro: ci è concesso però di fare delle considerazioni a caldo in attesa che il tempo, le ricerche e la storia stessa ci mostrino effettivamente ciò che è avvenuto.

Le glottotecnologie e il ruolo dell'insegnante/facilitatore

Anche nella glottodidattica qualcosa è cambiato, ma forse più che di mutamenti veri e propri, dovremmo parlare di un'accelerazione. Rispetto ad altre discipline, la glottodidattica è stata probabilmente avvantaggiata dal fatto che essendo in continua evoluzione non si è fatta cogliere di sorpresa. Se partiamo dall'affermazione di Balboni (2008, p. 24) che "la Glottodidattica è una scienza teorico-pratica", vediamo che questa materia ha due funzioni: una teorica di ricerca sull'educazione linguistica (*glottodidattica*) e una pratica sulla ricerca di modelli operativi (*glottodidassi*). L'epistemologia distingue tra le scienze che mirano a *conoscere* e quelle che puntano a *risolvere*: le prime sono dette *teoriche*, mentre le seconde *pratiche* o *operative*. La glottodidattica le riassume entrambe in sé: per poter operare come scienza dell'educazione linguistica trae le sue conoscenze da altre aree di studio prettamente teoriche, quali, per esempio, la Linguistica Acquisizionale, le Scienze del linguaggio e della comunicazione, la Psicolinguistica, la Neurolinguistica, le Scienze della cultura e della società e le Scienze della formazione e della metodologia didattica. Il suo apparato teorico è rappresentato dagli approcci, le metodologie, i metodi e i post-metodi, mentre l'applicazione operativa avviene attraverso le tecniche glottodidattiche e le glottotecnologie (Balboni 1998, p. 2). Nel periodo di emergenza sanitaria, in particolare a partire dal 2020, è la pratica ad aver subito i cambiamenti più evidenti: le/i docenti di italiano L2/LS, coloro almeno che hanno potuto continuare a lavorare, hanno dovuto immediatamente mettere mano alla loro "cassetta degli attrezzi" per rivalutare tecniche fino ad allora poco usate, perché più adeguate al momento contingente, per sperimentarne altre mai utilizzate in precedenza, per modificarle e adattarle al contesto e addirittura per inventare nuove soluzioni di insegnamento, prima a distanza (DaD, Didattica a Distanza) e poi in presenza (DDI, Didattica Digitale Integrata), andando a delineare quella che si definisce Glottodidattica Digitale Integrata (GDI). Si può affermare di non aver mai visto prima di allora tanta richiesta di aggiornamento e di nuove soluzioni didattiche. In questo senso le glottotecnologie hanno ricevuto quello slancio in avanti a cui abbiamo accennato all'inizio: l'uso di piattaforme web-based è divenuto all'ordine del giorno, così come l'utilizzo di documenti digitali, di video e immagini. Insieme a tutto questo si sono anche (ri)scoperte alcune tecniche, attuabili anche in presenza, come per esempio la classe capovolta (*flipped classroom*) o la ricerca-azione, che hanno il pregio di mettere al centro i bisogni degli studenti e di renderli protagonisti del proprio apprendimento.

È sempre più evidente che l'insegnante/facilitatore deve rivestire insieme all'allievo il ruolo di coprotagonista, diventando quello che Torresan definisce *insegnante strategico*, ovvero colei/colui che conosce e utilizza, caso per caso, tutte le risorse disponibili nel campo della linguistica e attraverso la sua esperienza sul campo modifica di volta in volta il proprio modo di insegnare, perché "*vede* le strategie che compongono un'attività (come un cuoco esperto, nell'assaporare un piatto, sa dire quali sono gli ingredienti e qual è stato il metodo di cottura)" (Torresan 2022, p. 53).

L'insegnante decide quindi di volta in volta le strategie da adottare all'interno delle sue lezioni, tenendo sempre ben presenti quali sono i bisogni e le caratteristiche di apprendimento dei suoi studenti. Ciò significa che i manuali di italiano non sono più sufficienti (forse non lo sono mai stati), poiché ogni libro di testo è stato scritto seguendo "un principio di semplificazione e standardizzazione" (Torresan 2022, p. 53) e per questo motivo necessita di essere rielaborato, integrato, sviluppato ecc.

Se la glottodidattica si pone come una scienza che interviene nel momento in cui deve rispondere ai bisogni educativi, all'insegnante tocca agire trovando soluzioni che tengano sullo stesso piano la teoria e la pratica: da una parte dovrà continuare ad aggiornarsi, studiare, confrontarsi con l'Accademia, dall'altra avrà sempre più la necessità di diventare pratico delle modalità d'insegnamento, anche digitali. Come sostiene Serragiotto (2022, p. 346):

> [...] le nuove tecnologie rappresentano un supporto trasversale alla didattica per l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue straniere; tra i benefici che si possono avere grazie al loro corretto utilizzo, c'è una maggiore partecipazione degli studenti, in forza di una diversa attenzione e motivazione suscitata dal loro impiego per lo svolgimento delle attività didattiche [...]. Perciò, le nuove risorse digitali e multimediali aiutano a caratterizzare dei percorsi didattici più efficienti in base al target e alle attitudini degli studenti, agli obiettivi didattici e alle mete dell'educazione linguistica, al fine di promuovere l'autonomia degli studenti.

1.2 La tecnologia sostituirà l'insegnante?

I motivi che ci spingono a imparare una lingua sono molteplici e variano da persona a persona. Comunicare è probabilmente la ragione principale, ma si possono

individuare molte altre motivazioni: per esempio, sapere più lingue può aprire nuove opportunità di lavoro, oppure permettere a chi ama viaggiare un'immersione più profonda nella cultura del luogo.

L'apprendimento di una lingua comporta anche l'acquisizione di una comprensione più approfondita della cultura a essa associata e può portare a una maggiore apertura mentale e al riconoscimento delle differenze culturali. Studiare una nuova lingua rappresenta sempre una sfida personale, un modo per stimolare la mente che può dare senso di gratificazione e aumento della fiducia in sé stessi: alcune persone sviluppano un amore intrinseco per le lingue, trovano piacere e soddisfazione nell'esplorare le sfumature della grammatica, della pronuncia e del vocabolario.

Conoscere una lingua, infine, consente anche di accedere a una vasta gamma di risorse, come libri, film, notizie e documenti che potrebbero non essere disponibili nella propria lingua madre.

In definitiva, imparare una lingua è, nella quasi totalità dei casi, un'azione sociale: se si escludono le ultime due motivazioni, ovvero l'accesso a risorse e informazioni e l'amore per la lingua stessa, che possono restare nell'ambito dell'interesse personale, tutte le altre motivazioni rientrano nel contesto "comunicativo". In questo senso, quindi, studiare una lingua difficilmente potrà prescindere dall'interazione con l'altro, che sia un collega, un amico o l'insegnante stesso. La tecnologia sta certamente cambiando il modo in cui si apprende e si insegna (si vedano per esempio le varie applicazioni per smartphone per l'autoapprendimento), ma la figura dell'insegnante/facilitatore linguistico rimane per il momento essenziale per diversi motivi:

- **Interazione umana.** L'insegnante fornisce un elemento umano importante che la tecnologia da sola non può replicare completamente. L'interazione umana è cruciale per lo sviluppo delle competenze comunicative e la comprensione delle sfumature culturali associate a una lingua.
- **Adattabilità.** L'insegnante può adattare le lezioni in tempo reale in base alle esigenze, può personalizzare la lezione per affrontare le difficoltà specifiche, rispondere alle domande e motivare le/gli studenti in modo individuale.
- **Feedback personalizzato.** L'insegnante può fornire un feedback personalizzato e mirato, più empatico e motivante, cosa che al momento è molto diffi-

cile per la tecnologia se non implementata in futuro con algoritmi avanzati di intelligenza artificiale.

- **Aspetto motivazionale.** L'insegnante può svolgere un ruolo chiave nell'ispirare e motivare le/gli studenti, specialmente nei casi in cui potrebbero sentirsi scoraggiati o stanchi durante il percorso di apprendimento.
- **Conoscenza approfondita.** Rispetto a ciò che la tecnologia mette a disposizione, le/gli insegnanti esperti possono offrire una conoscenza più minuziosa della lingua e della cultura e avere intuizioni per facilitare e arricchire l'apprendimento.

La tecnologia è certamente un prezioso strumento di supporto, poiché offre risorse interattive, esercizi pratici e l'accesso a una vasta gamma di materiali. Per il momento l'aspetto umano nell'insegnamento è irrinunciabile. Guardando, tuttavia, la rapidità dell'evoluzione tecnologica, è purtroppo molto probabile che essa potrà fare quasi tutto ciò che attualmente è compito dell'insegnante/facilitatore: non è escluso che in un futuro una qualche forma di IA assumerà il ruolo di "allenatore" allo studio di una lingua, una presenza costante che consiglia, suggerisce strategie didattiche ed esercizi *ad hoc*, spiega, motiva, si adatta agli stili di apprendimento, sceglie argomenti interessanti, conversa con voci e accenti diversi, che, insomma, personalizza totalmente il percorso di apprendimento.

È prossimo il momento in cui un software di intelligenza artificiale potrà tradurre all'istante e senza errori qualsiasi cosa, anche le nostre parole e quelle delle persone con cui stiamo comunicando: in quanti avranno ancora bisogno di imparare una lingua? Se così sarà, lo studio rimarrà probabilmente circoscritto all'ambito degli esperti di linguistica e degli appassionati, come fosse un hobby o uno sport da praticare nel tempo libero[2].

[2] Il crollo globale del numero di studenti di lingue è già realtà e ce lo confermano i dati di molti Paesi del mondo: in Corea del Sud e in Nuova Zelanda le università chiudono i dipartimenti di francese, tedesco e italiano; la stessa cosa avviene negli Stati Uniti, dove nei college, tra il 2009 e il 2021, le iscrizioni ai corsi di lingue sono diminuite del 29,3 per cento sebbene negli anni precedenti fossero in costante crescita, mentre la West Virginia University ha addirittura eliminato il dipartimento di lingue e letterature straniere, sostituendolo con un'applicazione online (Franchin 2024).

5. Tecniche glottodidattiche digitali

L' obiettivo di questa sezione è di fornire alle e agli insegnanti di italiano L2/LS una serie di esempi pratici su come impiegare alcune tecniche glottodidattiche[1] con l'ausilio di applicazioni e piattaforme digitali. È rivolta in particolare a chi desidera innovare la propria didattica e integrare le tecnologie digitali in classe, a chi si accosta per la prima volta alla didattica digitale e cerca esempi pratici e spunti di ispirazione, a chi vuole approfondire l'importanza delle tecniche glottodidattiche e adottarle in un contesto digitale e, infine, a chi deve sostenere una certificazione ufficiale.

Queste schede offrono esempi concreti di come le tecniche glottodidattiche, inserite nel contesto digitale, possano stimolare l'interesse e l'entusiasmo degli apprendenti attraverso attività interattive e coinvolgenti. Ognuna di esse è stata progettata per favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche in modo efficace e divertente, tenendo conto delle diverse modalità di apprendimento degli studenti.

Ogni scheda include:

- La definizione e la descrizione della tecnica glottodidattica di riferimento.
- A cosa serve e quali sono i fini didattici.
- Indicazioni su quali sono le fasi migliori in cui utilizzare la tecnica.
- Gli aspetti positivi e i benefici all'apprendimento che può apportare.
- Consigli pratici, suggerimenti e istruzioni passo passo per mettere in pratica l'attività.
- La lista delle specifiche applicazioni o piattaforme da utilizzare.
- Uno o più esempi concreti e ragionati di come applicare la tecnica in un contesto digitale.
- Indicazioni relative al livello di competenza linguistica a cui l'attività è rivolta.
- Immagini per illustrare l'uso della tecnica.

Dove possibile, sono presenti i codici QR scansionabili per provare gli esercizi o vedere il contesto in cui è stata inserita l'attività.

Le applicazioni e le piattaforme citate sono rintracciabili e raggiungibili tramite il

[1] Un glossario delle tecniche glottodidattiche è presente in Balò (2020a, pp. 183-189).

relativo codice QR presente in appendice.

Le schede possono essere utilizzate in modo flessibile e adattate alle esigenze specifiche di ogni insegnante e di ogni classe: costituiscono, pertanto, uno spunto per la progettazione di lezioni, la base per la creazione di materiali didattici personalizzati e una risorsa per la formazione personale.

SCHEDA 1

Abbinamento/Accoppiamento/Matching/Abbinamento multiplo

Definizione

È una tecnica che consiste nell'abbinare elementi diversi tra loro, come per esempio:

- immagini con il loro rispettivo nome;
- parole con le loro definizioni;
- date con eventi;
- audio con parole o immagini.

Sono abbinamenti anche gli esercizi in cui a ogni elemento è possibile associare più risposte: in questo caso possiamo parlare di *abbinamento multiplo* e l'esercizio avrà l'aspetto di una griglia.

A cosa serve

Questa tecnica mira a sviluppare o valutare la capacità di comprensione e la ricchezza lessicale, senza ricorrere alla produzione scritta o orale.

Quando utilizzarla

È una tecnica di comprensione tipica della fase globale, ma che può essere sfruttata anche in fase di verifica delle conoscenze acquisite o per l'autoapprendimento. Può essere utilizzata anche durante la fase motivazionale per recuperare le conoscenze pregresse o per introdurre un nuovo argomento.

Aspetti positivi

Tiene alta la motivazione poiché è una tecnica sfidante con aspetti ludici. Inoltre il livello di attenzione resta elevato, poiché è solitamente molto veloce da svolgere.

Consigli

È molto versatile e come abbiamo detto motivante; per l'insegnante è utile per controllare rapidamente il livello di comprensione senza perdere troppo tempo per la correzione.

L'abbinamento è usato spesso come attività introduttiva, tuttavia teniamo conto che se le/gli studenti non conoscono nessuna o poche parole risulterà un esercizio inefficace e addirittura frustrante: in questo caso si può fare in precedenza un'attività di brainstorming (si veda Scheda 2), in modo da creare una base lessicale comune, oppure far lavorare in gruppo. Se ancora l'esercizio risultasse difficile, l'insegnante aiuterà a svolgerlo.

Si consiglia di non fornire troppi elementi da accoppiare, altrimenti diventa faticoso: venti è il numero ideale (10+10), ma vanno bene anche abbinamenti a partire da sei elementi (3+3).

In alcuni casi è possibile inserire degli intrusi, ovvero elementi estranei all'attività.

L'abbinamento è utilissimo nei livelli iniziali per arricchire e/o fissare il lessico. Nei livelli più alti si possono creare esercizi più complessi, come accoppiare due parti della stessa frase oppure associazioni parola-definizione.

Applicazioni

LearningApps, Wordwall e Educaplay.

Esempi

1. Immagine-parola. Livello A1

Per imparare i nomi di otto mestieri comuni è stato creato un esercizio di abbinamento di immagini con le parole mediante l'uso di LearningApps.

Figura 1. Esercizio di abbinamento immagine-parola su LearningApps.

2. Frase-immagine. Livello A1

Riutilizziamo le immagini dell'esercizio precedente, questa volta però abbinandole ad alcune frasi che si riferiscono ai vari mestieri. Se l'esercizio viene svolto in classe, o durante una lezione individuale, è importante chiedere di formare delle frasi del tipo "L'architetto progetta le case": in questo modo lo studente dovrà sforzarsi di ricordare i nomi dei mestieri imparati nell'attività precedente.

Figura 2. Esercizio di abbinamento frase-immagine con l'app *Attribuzione elementi* di LearningApps.

3. Audio-parola. Livello A1

Questo esercizio di abbinamento è stato pensato al fine di ripassare il passato prossimo, sviluppare la comprensione orale e abituarsi all'uso corretto degli ausiliari *essere* e *avere*.

Lo studente ascolta l'audio sulla colonna di sinistra e al contempo cerca nella colonna di destra il verbo che ha ascoltato.

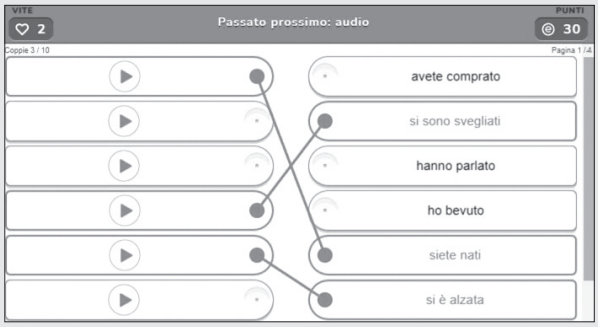


Figura 3. Esercizio di abbinamento audio-parola creato con l'app *Matching Columns Game* di Educaplay.

4. Frase-nome. Livello B1/B2

Un'attività di abbinamento frase-nome è stata ideata per rendere interattiva una caccia al tesoro su internet. Si sono inizialmente somministrate agli studenti otto frasi su Roma, per le quali è stato richiesto di svolgere alcuni veloci esercizi di grammatica (coniugazione dei verbi, scelta del verbo corretto, pronomi, preposizioni e attività di riordino). Nella fase successiva dell'attività ci si è concentrati sugli autori delle frasi, che sono personaggi famosi sia italiani che stranieri: Alberto Sordi, Stendhal, Pierfrancesco Favino, Alberto Angela, Mel Brooks, Andy Warhol, Marcello Mastroianni e GK Chesterton. A questo punto, attraverso una ricerca su internet, si doveva rispondere alle seguenti affermazioni o domande con il nome del personaggio corretto:

1. È l'artista della pop art.
2. È stato il doppiatore di Ollio (Oliver Hardy).
3. Ha recitato in *Suburra*.
4. È stato uno scrittore e giornalista britannico.
5. Come si chiama il protagonista di *La dolce vita*?
6. È l'autore del romanzo *Il rosso e il nero*.
7. È il conduttore del programma televisivo *Ulisse*.
8. È il regista di *Balle spaziali*.

Per renderlo ancora più sfidante e divertente è stato reso interattivo utilizzando Wordwall.

Figura 4. Esercizio di abbinamento frase-nome con l'app *Abbinamento* di Wordwall.

5. Abbinamento multiplo

L'esercizio precedente (frase-nome), riducendo il numero di elementi da dover accoppiare, può diventare un abbinamento multiplo, usato tipicamente per gli ascolti, le comprensioni scritte o per alcune funzioni grammaticali.

Se, per esempio, vogliamo fare esercitare gli studenti sull'uso dell'aggettivo dimostrativo *questo*, possiamo costruire una griglia in cui appaiono su un'asse tutte le variazioni possibili (*questo, questa, quest', questi* e *queste*) e poi fornire delle frasi da abbinare al relativo aggettivo. Per rendere interattivo questo esercizio ci tornerà utile l'app *Matching matrix* di LearningApps.

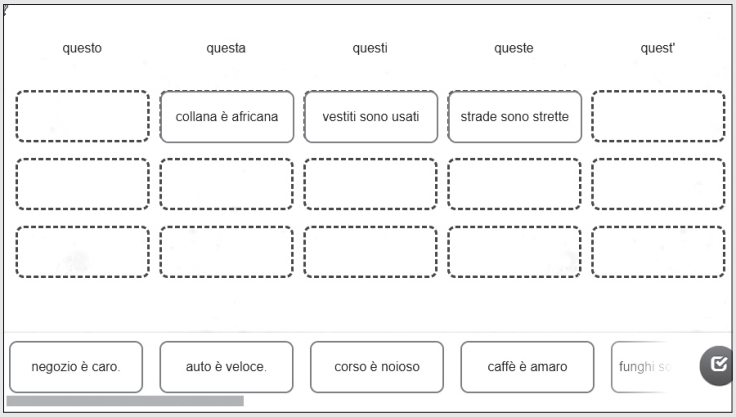


Figura 5. Esercizio di abbinamento multiplo creato con l'app *Matching matrix* di LearningApps.

L'abbinamento multiplo è efficace anche per verificare la comprensione di ascolti o di letture dei testi. Se, per esempio, facciamo un confronto tra Dante Alighieri e Francesco Petrarca, possiamo preparare una griglia dove i nomi dei due poeti sono posti all'inizio delle colonne e le affermazioni vanno abbinate di conseguenza. Nell'esempio seguente sono stati inseriti degli intrusi, ovvero affermazioni che non si riferiscono a nessuno dei due.

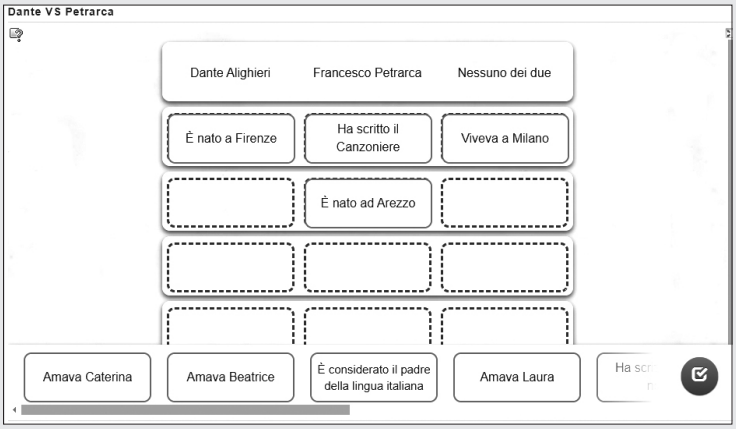


Figura 6. Esercizio di abbinamento multiplo con intrusi creato con l'app *Matching matrix* di LearningApps.

LineaFormazione
ornimi

Glottodidattica Digitale Integrata

La Glottodidattica Digitale Integrata è un approccio all'insegnamento delle lingue volto a combinare armoniosamente metodi tradizionali con l'uso di strumenti e risorse digitali e a sfruttare le potenzialità delle tecnologie per personalizzare l'apprendimento, adattare materiali e percorsi formativi ed espandere pertanto il contesto educativo oltre i limiti di tempo e spazio tipici della didattica in presenza.

L'insegnante/facilitatore di italiano L2/LS troverà in questa guida una ricca gamma di suggerimenti, consigli ed esempi pratici sulla preparazione di attività e di Unità di Lavoro/Apprendimento Digitali, anche attraverso l'uso consapevole dell'intelligenza artificiale. Diciotto schede operative sulla digitalizzazione e l'utilizzo in aula delle tecniche glottodidattiche classiche completano il volume.

Questa guida è rivolta sia a chi si avvicina per la prima volta all'uso didattico del digitale, sia a chi vuole certificare le proprie conoscenze, ma anche a coloro che hanno la necessità o la voglia di approfondire l'argomento, confrontandosi con aspetti teorici e pratici di questa modalità d'insegnamento.

Glottodidattica Digitale Integrata
Guida teorico-pratica all'integrazione delle glottotecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS

ornimi EDITIONS

www.ornimieditions.com

9 786185 554415

Questo volume, sprovvisto del relativo talloncino, è da considerarsi "copia gratuita", fuori commercio.