

TÍCH HỢP CÔNG NGHỆ TRONG GIẢNG DẠY NGÔN NGỮ

Phạm Nữ Vân Anh*

Công nghệ đóng vai trò vô cùng quan trọng trong việc nâng cao chất lượng giảng dạy ngoại ngữ trong thời kì 4.0, góp phần mở ra triển vọng to lớn trong việc đổi mới các phương pháp và hình thức dạy học. Nhờ vào công nghệ, người dạy có thể tạo ra môi trường học tập kết hợp, nơi mà người học có thể tiếp cận ngôn ngữ thông qua nhiều kênh: kênh hình, kênh chữ, kênh âm thanh, các mô hình học tập đa phương tiện kết hợp các mô hình truyền thống nhằm tăng tính tương tác giữa người dạy – người học – môi trường. Bằng các phương pháp phân tích và tổng kết kinh nghiệm, nghiên cứu tập trung khai thác điểm mạnh của việc ứng dụng công nghệ và từ đó đưa ra một số mô hình giảng dạy kết hợp có tính khả thi cao để góp phần nâng cao chất lượng của việc dạy và học ngoại ngữ.

Từ khóa: kỷ nguyên số, giảng dạy ngoại ngữ, công nghệ số.

Technology plays a crucially important role in improving language education in the 4.0 era and offers new horizons for renovations in teaching approaches and methodologies. The application of technologies can allow teachers to create a blended learning environment for the learners to acquire languages via video, audio, and text, which can support traditional approaches to enhance interactions between the teacher – learner – environment. This study reviews and analyses relevant documents to highlight the advantages of using technology in language education and to propose feasible blended learning models for better quality of foreign language teaching and learning.

Keywords: technology era, language education, digital technology.

L'INTEGRAZIONE DELLE TECNOLOGIE NELL'EDUCAZIONE LINGUISTICA

Introduzione

Le nuove tecnologie fanno già parte del nostro modo di vivere e del nostro modo di insegnare ed educare. I materiali didattici e gli strumenti digitali sono capaci di trasformare l'istruzione, cambiare le modalità rendendo più motivante il processo di insegnamento-apprendimento e supportare gli apprendenti in ogni fase

del loro percorso didattico. Grazie alla tecnologia, gli educatori sono in grado di creare ambienti di apprendimento misto, progettare e implementare approcci con la massima flessibilità che vengono incontro alle esigenze di ogni studente, portando in classe nuovi modelli per apprendere e insegnare.

* ThS., Khoa tiếng Italia, Trường Đại học Hà Nội

Email: vanttk@hanu.edu.vn

Nella nostra Società dell'Informazione, sono cambiati sia i modi di produrre che quelli di comunicare. Il rapporto dell'uomo con i suoi strumenti è mediato dal dispositivo elettronico. L'avvento delle tecnologie condiziona il modo di pensare e progettare i contenuti formativi, il modo di organizzarli ed archivarli, le modalità di utilizzare i sistemi di erogazione dei contenuti e di gestione del processo di apprendimento. Difatti, la didattica digitale delle lingue consiste nell'insieme degli interventi didattici che mediante un utilizzo ragionato e programmato delle tecnologie vengono messi in campo educativo al fine di massimizzare gli esiti del processo acquisizionale.

Non si fa riferimento solo alla modalità didattica a distanza, ma anche nelle classi di lingua in presenza, dove la tecnologia viene introdotta in modalità integrativa per effettuare tutte quelle attività che gli strumenti tradizionali non consentono di svolgere. Così, le moderne tecnologie mirano a rendere i processi di insegnamento e apprendimento delle lingue più flessibili e l'esperienza dei discenti più diretta e autonoma.

A questo punto, l'interesse si è spostato verso un'analisi della comunicazione interpersonale che costituisce un'autentica modalità di apprendimento interattivo e all'interno di tale comunicazione, la caratteristica saliente della multimedialità, che è quella dell'interattività viene esaltata al massimo. Grazie a esercizi online e attività interattive, gli apprendenti, indirizzati dal docente possono realizzare in modo autonomo integrazioni

significative al proprio percorso formativo anche al di fuori delle mura delle aule. L'obiettivo che si pone questa ricerca è quindi quello di prendere in esame degli strumenti tecnologici possibilmente integrati a lezioni di italiano al fine di sollevare quesiti e proposte di intervento adeguato per potenziare ulteriormente l'interattività nell'ambito dell'educazione linguistica.

1. Tecnologie dell'educazione

“Tecnologie educative” o “tecnologie didattiche” sono espressioni usate dalla fine degli anni '50 per indicare le macchine utilizzabili nei processi formativi, i supporti tecnici nell'ambito formativo. Oggi si usa per indicare gli strumenti *hardware* e *software* utilizzabili per facilitare l'apprendimento e l'insegnamento di qualsiasi disciplina. Con le tecnologie didattiche si sviluppano i modelli tecnici, le metodologie e i sistemi tecnologici per rendere facili i problemi riguardanti l'apprendimento. Nella “Enciclopedia pedagogica”, le tecnologie educative sono definite come “sistemi didattici per razionalizzare la produzione e il controllo delle procedure di insegnamento”. Con tale termine ci si riferisce in modo più ampio alla relazione tra apprendimento e insegnamento. Le tecnologie dell'educazione integrano le conoscenze in un sistema complesso, controllato e finalizzato al raggiungimento di specifici scopi didattici.

Le nuove tecnologie hanno suscitato scetticismi e dubbi, soprattutto da parte degli insegnanti, che hanno finito per

preferire la didattica tradizionale. A partire dagli anni '80, il computer sembrava più difficile da usare di quanto non fosse utile; nel decennio successivo, gli strumenti erano più sviluppati e più semplici da usare e hanno favorito la comunicazione a distanza. La tecnologia nei processi educativi attiva un atteggiamento metacognitivo”, cioè una riflessione da parte di insegnanti e allievi riguardo alle loro capacità cognitive.

Secondo Calvani (2001), l'approccio tecnologico all'educazione non sottende solo l'uso dei media ma si parla anche della possibilità di applicare le tecnologie della comunicazione e situazioni didattiche. Non è vero che un *software* sia più utile di un libro: l'uno non sostituisce l'altro, ma piuttosto si affiancano; non sostituiranno un modo di insegnare e apprendere, ma lo arricchiranno nuovi stimoli.

Negli anni '20 Sydney Pressey ha utilizzato una macchina per insegnare che prevedeva domande a risposta multipla; lo studente non sarebbe passato alla domanda successiva se non avesse risposto correttamente alla domanda precedente. Nonostante ciò, si è attribuita la nascita delle tecnologie didattiche a Skinner (1954), che secondo lui, l'apprendimento si poteva ridurre all'induzione di comportamenti desiderati attraverso il cosiddetto *reinforcement*, il rinforzo positivo. Per questo le tecnologie multimediali sono favoriti dagli strumenti tecnologici, le macchine per l'insegnamento e dei metodi audiovisivi in grado di costituire significatività dei contenuti, logicità della successione,

interesse dello studente. La multimedialità è da una parte un qualcosa che adotta più canali sensoriali e dall'altra un processo cognitivo dinamico che porta ad acquisire nuove conoscenze. Secondo le ricerche sulla memoria di Tulving (1983), l'apprendimento deve offrire stimoli pertinenti adeguati ma anche variati, così da permettere l'utilizzo delle conoscenze in altri contesti. Si pensa che apprendere tramite più canali possa facilitare la rievocazione e il recupero dei dati in un secondo momento e che a seconda di quanto confermato da Brown, Collins e Duguid (1989) – se da un lato la conoscenza rimane legata al contesto in cui si è appresa, dall'altro lato poi ne risulta indipendente e l'apprendente riesce ad applicarla nuovamente in altri ambiti.

Molti ritengono che i sistemi multimediali e ipermediali permettano di rappresentare la conoscenza attraverso differenti sistemi simbolici attraverso molteplici percorsi e prospettive di lavoro e che favoriscano una migliore autoregolazione nell'apprendimento. Tra le teorie troviamo la teoria delle rappresentazioni multimediali (Schnotz, 2001) che evidenzia il ruolo che hanno le rappresentazioni esterne (testo e figure) e quelle interne (modelli o immagini mentali) nella costruzione di una conoscenza multimediale. La teoria del carico cognitivo (Chandler, Sweller, 1991) dice che l'apprendimento è più efficiente se si rispetta l'architettura cognitiva umana. Nel senso che si risulterebbe efficace se l'attenzione mirasse all'integrazione delle fonti (visiva e verbale) dell'informazione.

Integrare delle fonti di informazioni diverse si riduce il carico cognitivo. Sweller formula la sua teoria per offrire linee guida destinate a migliorare la presentazione delle informazioni; il suo obiettivo era fomentare le attività degli apprendenti che ne ottimizzassero il rendimento intellettuale. In questo senso si aumenta la capacità di memoria di lavoro usando informazioni uditive e visive in condizioni nelle quali entrambe le fonti informative sono essenziali per la comprensione¹.

Secondo Mayer (2000) ci si può avvicinare allo studio di apprendimento multimediale basandosi o sulla tecnologia o sull'individuo; l'apprendimento è visto come processo attivo attraverso cui l'apprendente deve selezionare il materiale, organizzarlo (rappresentazione mentale) ed integrarlo (rappresentazione verbale o pittorica). Così per Mayer gli obiettivi dell'apprendimento multimediale sono il saper riconoscere e riprodurre il materiale e il comprendere le informazioni e riutilizzarle. Ci sono 6 principi dell'apprendimento multimediale. Si tratta di principio della multimedialità il quale spiega che si apprende meglio se si associa parole e figure. Relativamente al principio della contiguità spaziale e temporale, si apprende meglio se parole e figure corrispondenti sono presentate simultaneamente perché consentono un'integrazione più immediata delle informazioni. In base al principio della rilevanza o coerenza del materiale si

capisce che se si presenta all'interno del *software* multimediale solo informazioni rilevanti nel contesto la ritenzione ed il *transfer* sono migliori. Con il principio della multimodalità risulterebbe efficiente l'apprendimento se il testo (parole, nozioni) viene ascoltato (canale uditivo) e le immagini vengono viste (canale visivo). Principio della ridondanza: se si toglie il materiale inutile e sovrabbondante attraverso una presentazione multimediale si apprende con più facilità. Principio della personalizzazione o delle differenze individuali: l'apprendimento è facilitato dal materiale multimediale se questo risponde alle esigenze del sistema cognitivo del singolo. La teoria cognitiva di Mayer fornisce un modello efficace dei processi cognitivi dell'apprendimento in grado di costruirsi un modello mentale che riesce a collegare e integrare informazioni diverse, in questo caso è che le rappresentazioni di parole e figure vengano attivate simultaneamente.

Oltre a ciò, alcuni studi sostengono che la tecnologia dimostra la capacità di supportare il lavoro collaborativo consentendo un apprendimento efficace, profondo e di lunga durata (Schwarz, de Groot, Mavrikis, & Gragon, 2015; Stahl, 2015). Così, in campo tecnologico l'apprendimento collaborativo costituisce uno specifico filone di studi denominato *Computer-Supported Collaborative Learning* (CSCL) (Evans, Feenstra, Ryon, & Mcneill, 2011; Stahl, 2015). L'interazione tra utenti, all'interno di un

¹ <https://lamenteemeravigliosa.it/teoria-del-carico-cognitivo/>

gruppo collaborativo, permette a ciascun componente di poter operare all'interno della propria zona di sviluppo prossimale, ottenendo risultati più avanzati rispetto a quelli ottenuti nelle normali attività individuali (Chiari, 2011). A questo proposito, l'interazione a distanza tra utenti è al centro di molti studi (Garrison & Shale, 1990; Keegan, 1993; Ligorio, Cesareni, & Schwart, 2008; Ligorio, Talamo, & Pontecorvo, 2005; Moore, 1989, 1993) ed è basata sul concetto di "zona di sviluppo prossimale" di Vygotskij (1978).²

2. L'acquisizione linguistica a supporto della tecnologia

La tecnologia è ormai una componente ineliminabile nelle attività della vita quotidiana. Gli strumenti tecnologici ormai non sono più considerati come elementi di svago, essi entrano sistematicamente nella classe di lingua, vengono interpretati come strumenti di ottenimento e stabilizzazione di nuova conoscenza. Se la digitalizzazione nell'istruzione da un lato facilita l'accesso ad ampie quantità di materiali, allo stesso tempo richiede complesse pratiche di monitoraggio e gestione delle risorse selezionate, affinché queste risultino affidabili e appropriate nel contesto didattico in cui verranno utilizzate e contribuiscano alla progettazione e realizzazione di attività idonee al gruppo di classe di apprendenti.

Oltre agli strumenti digitali disponibili, le moderne glottotecnologie mirano a

rendere l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue più flessibili e a garantire maggiore autonomia agli studenti. Infatti, le tecnologie sono in grado di rompere i tradizionali vincoli spazio-temporali³, oltrepassando l'ambiente fisico della classe che si tiene la lezione non necessariamente in presenza e frontale. E gli apprendenti, al di là delle attività assegnate nei luoghi e nei momenti in classe, possono svolgerle fuori classe e utilizzare attivamente la lingua stessa per comunicare all'interno della comunità di utenti più ampia. I sistemi di correzione dell'errore concedono agli studenti di auto-valutarsi subito dopo lo svolgimento dei compiti. Ciò aiuta gli apprendenti ad evitare l'imbarazzo dell'errore davanti al gruppo classe, acquisire maggiore sicurezza e voglia di esprimersi nella lingua *target*, vale a dire un'aumentata consapevolezza verso la propria pratica e allo stesso tempo sviluppare strategie correttive e quindi gestire sempre più in autonomia l'acquisizione di nuova conoscenza linguistica. In questo modo le attività di apprendimento diventano digitali, ovvero i contesti di apprendimento sono autentici, l'utilizzo delle nuove tecnologie sono significative e integrate con lo scopo di favorire la produzione di nuova conoscenza in un'ottica di comunicazione e di circolazione delle idee. Questo approccio è in linea con la filosofia educativa dell'*Open learning* che implica l'idea del costruttivismo, cioè il sapere si

² Silvia M., (2016) *Analisi comparativa di secondo livello di LMS e costruzione di uno strumento di analisi*, multiconferenza Ememi a Modena

³ <https://www.letture.org/per-una-didattica-digitale-delle-lingue-diana-peppoloni>

costruisce attraverso l'interazione con l'altro e non in isolamento attraverso coinvolgimento e confronto con l'interlocutore.

Parlando di glottotecnologie si fa riferimento ad applicazione di strumenti tecnologici variegati mirati a migliorare l'acquisizione di una lingua straniera con modalità diverse, quali *blog*, *e-mail*, piattaforme per la gestione dei corsi, *podcast*, etc. A partire da ciò si verificano la comunicazione sincrona e quelle asincrona.

La comunicazione sincrona avviene in tempo reale a distanza, ovvero tra le persone sono presenti allo stesso momento negli spazi diversi e distanti fra loro, dando ad essi la possibilità di seguire i corsi senza la compresenza fisica dei soggetti in questione. Sono di grande diffusione le piattaforme di *videoconferencing*, quali *Skype*, *Zoom*, *GoogleMeet*, *Teams* che consentono la sincronia dello scambio comunicativo svolgendo attività in coppia e in gruppo, in forma del parlato e scritta.

La comunicazione asincrona avviene a seconda della disponibilità oraria degli interlocutori dato che questa modalità non viene ricevuta immediatamente dall'utente. È il caso, per esempio, delle e-mail o dei forum di discussione che permettono alle persone di esprimersi le proprie opinioni che poi verranno lette ed elaborate dopo⁴. Comunque, con l'avvento della tecnologia, i docenti sono supportati per la modalità di insegnamento nonché la preparazione dei

materiali didattici in diversi formati (risposte chiuse, risposte aperte, *cloze* testo, analisi del testo per poi assegnarli agli studenti quelli che acquisiscono, studiano, svolgono in diversi momenti della giornata. A questo punto, si fa riferimento a modalità *blended*, nel senso che si può procedere sia la comunicazione sincrona che quella asincrona.

Le richieste di apprendimento-insegnamento linguistico sono ormai inclini al contesto multiculturale e globalizzato, ciò esercita un'intensa influenza sull'uso della tecnologia da parte degli insegnanti che devono sforzarsi di individuare strumenti digitali efficienti, accessibili per massimizzare il proprio intervento didattico. A questo punto, si presta attenzione al ruolo dei docenti i quali sono definiti come attivatori di momenti di apprendimento significativo nonché mentori. Essi edificano rapporti di fiducia con i propri discenti in termini tecnologici, creando occasioni d'uso diversificate degli strumenti digitali, sono in grado di abbinare efficacemente nuove metodologie a risorse sempre più autentiche, frammenti di conoscenza a attività operative per motivare la creatività e la capacità di apprendimento degli apprendenti.

È opportuno sottolineare come gli strumenti scelti per il percorso didattico siano stati impiegati per costruire attività in grado di massimizzare l'efficacia didattica, tanto durante la lezione frontale quanto in auto-apprendimento.

⁴ <https://www.lettture.org/per-una-didattica-digitale-delle-lingue-diana-peppoloni>

I recenti sviluppi delle tecnologie di rete, l'avvento del web 2.0 e le variegate forme di comunicazione sociali (*social networking*) fanno sì che i modelli di insegnamento e apprendimento siano costruiti utilizzando gratuitamente dei vari servizi presenti su Internet. Si va dalla possibilità di *storage*, il *file sharing* dei dati (*Drive Share, 4shared*, ecc.) all'utilizzo dei calendari interattivi (*Google Calender*), i servizi di archiviazione on-line in ambiente *cloud computing* (*Google Drive e Dropbox*); da servizi di accumulare immagini, condividere immagini (*Imageshacke*) alla creazione di album (*Picasa, Flickr*, ecc.). Inoltre, si può usufruire numerosi servizi che permettono di condividere informazioni, *video, link*, testi su *YouTube, Zalo, Facebook, Slideshare*, ecc. È possibile anche la creazione individuale o collaborativa di materiale didattico e sono disponibili online (*Liveworsheet.com, Padlet* che consente di appuntare in maniera collaborativa testi o contenuti digitali su di una bacheca virtuale), la creazione dei *set* di *flashcards* per la memorizzazione del lessico (*Quizlet*), qui in *real-time* con modalità *student-paced* (*Quizizz*) cruciverba (*Eclipse Crossword*) nonché la disponibilità di strumenti per la creazione di *slide* interattive (*Prezi, Keynote, Canva* - tool di *graphic design* che permette di creare con facilità progetti, *poster*, volantini, presentazioni e materiale grafico per i *social media* dal forte impatto comunicativo).

È giusto notare che, nonostante la varia tipologia di *software* messa a disposizione

degli insegnanti, non si verifica il *software* ideale per qualsiasi situazione d'apprendimento.

3. L'interattività e l'avvento tecnologico

Sul versante della didattica e pedagogica, la tecnologia esercita un notevole influenza. In realtà, da tempo l'insegnamento delle lingue straniere mette l'accento sull'uso delle glottotecnologie: insieme al manuale di base o qualsiasi altro materiale cartaceo convivono strumentazioni diverse. Per questo, l'insegnamento e l'apprendimento di una seconda lingua non è più di tipo monomediale ma ha assunto una configurazione multimediale, vale a dire che l'assetto didattico avviene mediante supporto cartaceo, supporto audiovisivo, supporto informatico,

conferendo all'apprendente un ruolo più attivo per poi diventare più responsabile del suo personale percorso informativo il quale è multimediale, multisensoriale e interattivo.

3.1. La multimedialità

Si definisce la multimedialità come la molteplicità dei media che favoriscono una comunicazione a più canali: scritti, orali, immagini fisse o in movimento, suoni e musica, elementi non verbali ecc. integrando vari linguaggi o codici di comunicazione con varie forme: forme primarie (televisione e registrazione ma senza interazione del fruitore), secondarie che possono essere *off-line* od *on-line* con l'interazione del fruitore mediante computer, Internet, programmazione

informatica. La multimedialità offre l'ambiente di apprendimento più autentico (ascolto combinato con la vista), facile integrazione di abilità, maggiore controllo da parte del discente sul percorso di apprendimento, concentrazione sul contenuto prestando l'attenzione alla forma e alle strategie linguistiche.

La multimedialità si tende a interpretare il termine come la multi-sensorialità perché coinvolge in contemporanea più percezioni sensoriali dell'apprendente: la percezione visiva, quella uditiva e quella tattile.⁵ A questo senso, il processo di apprendimento, il potere della memoria viene potenziato, favorito coinvolgendo contemporaneamente le principali percezioni sensoriali. Difatti, basta un equipaggiamento meccanico possiamo navigare in ambienti virtuali, esplorare direttamente come se si fosse veramente sul posto (musei, simulazioni di volo, stazione, etc.)

Per capire a pieno senso la letteratura della ipermedialità è opportuno fare ricorso a due termini chiave: integrazione e interattività. Integrazione si intende l'utilizzazione di codici e sistemi diversi quali il programma di videoscrittura per il testo scritto, fotografie e disegni digitalizzati per le immagini statiche, i filmati per le immagini cinetiche, i file audio digitalizzati. Interattività del software didattico si intende dire le operazioni didattiche consentite dai programmi, dalle piattaforme didattizzate (per esempio: spostare porzioni di testo per

effettuare esercizi di abbinamento, di riordino, creare buchi nel testo per realizzare dei *cloze*, etc.)

Il ricorso a strumenti multimediali ha fatto sì che il libro non sia più l'unico strumento di apprendimento, le modalità di apprendimento vengano cambiate, l'interattività sia rafforzata: interazione corpo-macchina, opportunità di accedere a più informazioni diverse, prospettive e punti di vista diversi, classe globale che favorisce la cooperazione a distanza. In questo senso, applicare la multi-medialità alla didattica comporta un apprendimento più stabile e duraturo dato che l'interattività e la molteplicità di stimoli influenzano in modo notevole sul processo acquisizionale.

3.2. Iperestualità

L'iperestualità è una tecnologia che consente un'associazione strutturata di più testi collegati in modo da permettere a un lettore percorsi diversi e liberi da un testo ad un altro. L'ipertesto favorisce l'unicità testuale permettendo il collegamento tra un testo ad un altro. Avendo una natura virtuale, esiste in formato digitale nella memoria di un computer. Gli elementi costitutivi di un ipertesto sono i nodi e i *link*. I nodi costituiscono insieme di conoscenze e delle unità informative, contenenti testi e immagini di variegati formati: nodi testuali, nodi sonori, nodi audiovisivi, nodi visivi. E per passare da un nodo all'altro si usando i *link* che sono i legami associativi che si può stabilire fra i nodi o all'interno dei nodi

⁵ adattato da <https://www.semanticscholar.org>

stessi. Tali legami sono in grado di offrire una mappa concettuale che sarebbe di grande aiuto per l'apprendimento nel corso della sua navigazione. In questo modo la caratteristica prevalente della multimedialità, quella dell'interattività viene potenziata al massimo.

4. Una proposta di intervento didattico

4.1. Fattori che contribuiscono alla soddisfazione

Prestazioni dell'insegnante, comunicazione, tecnologia, gestione dei corsi, piattaforme didattiche, interattività costituiscono i fattori principali che determinano la soddisfazione degli apprendenti nei corsi glottodidattici (Bollinger, 2004).

La soddisfazione degli apprendenti ha a che fare con le prestazioni del docente. Grazie alla sua disponibilità, l'istruttore non è solo un facilitatore dell'apprendimento ma anche un motivatore per il discente. Vale a dire che gli insegnanti incoraggiano la partecipazione dei discenti e monitorano i loro progressi.

La comunicazione (Moore e Kearsley, 1996) ha tre importanti interazioni nei corsi a distanza: *learner-content*; *learner-instructor*; *learner-learner* che dovrebbero essere facilitati quando possibile e opportuno. Gli apprendenti a distanza potrebbero sperimentare sentimenti di isolamento, frustrazione e di ansia se non partecipano all'interazione tra le diverse parti.

Relativamente alla disponibilità di *devices*, gli apprendenti devono avere accesso ad attrezzature affidabili e illimitati nonché avere familiarità con la tecnologia per ottenere dei successi. L'accesso *online* è uno dei fattori più importanti che influisce sulla soddisfazione dei discenti (Bower & Kamata, 2000).

Gestione dei corsi costituisce anch'esso un fattore essenziale dato che il livello di ansia degli apprendenti può essere ridotto se gli apprendenti sanno all'inizio del corso cosa ci si aspetta. Per questo, l'accesso alle risorse di materiali aiuta loro a non sperimentare altri livelli di ansia quando interagiscono con altri nell'ambiente virtuale.

Le piattaforme dei corsi devono facilitare il processo di apprendimento: le informazioni in un ordine logico, il *design* attraente e coerente, i brevi tempi di *download*, l'interfaccia *user-friendly* (Malik, 2010).

L'interattività esercita un grande effetto sulla soddisfazione e sull'atteggiamento o la motivazione dei discenti verso l'*e-learning* (Ku, Tseng & Akarasriworn, 2013).

Nel paradigma costruttivista, delineato nelle parti precedenti, le tecnologie assumono un'importanza fondamentale nell'offrire validi supporti alla costruzione sociale della conoscenza nonché strumenti da utilizzare in modo attivo, costruttivo per creare un archivio di processo interattivo. In particolare, le reti costituiscono strumenti di comunicazione eccezionali

per collegare delle persone che stanno collaborando al fine di raggiungere un obiettivo condiviso sia in classe che in un *forum* senza limitazioni temporali e spaziali.

4.2. Modello didattico da sperimentare

Il progetto tende a coinvolgere la classe B1 del Dipartimento di Italianistica, composta da venticinque studenti. Le attività si svolgono in presenza del docente per due mesi.

L'approccio didattico avviene in modo ibrido, cioè interazione in contesto reale e virtuale la fine di valorizzare i benefici e le opportunità offerte dai media digitali, inserendoli nel percorso di apprendimento tradizionale (Dominici, 2015). Ogni incontro della durata di un'ora si svolgerà con il sussidio di un computer e di un proiettore unitamente alla connessione wi-fi alla quale gli studenti possono legare.

Per la pianificazione delle attività sono state scelte una serie di materiali che si combinano con gli approcci e metodologie, tra le quali *blended learning*, *flipped classroom*, *gamification*, facendo ricorso al *cooperative learning* e alla *peer education*.

Gli strumenti utilizzati sono: *Moodle* (pensato per dar vita a classi virtuali e per rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficiente senza chiedere la compresenza fisica dei partecipanti. Si usa *Moodle* per l'apprendimento, il ripasso e la

verifica delle nozioni grammaticali di base come i tempi verbali, il congiuntivo, la frase principale, le subordinate) e la civiltà, la cultura. Tra le risorse utilizzate per gamification spiccano *Quizizz*, *Quizlet*, *liveworksheet*. Oltre a ciò, si usano anche *Prezi* e *Keynote* per creare le slide interattive, *YouTube* per il materiale audiovisivo e la piattaforma Antconc per *corpora* e *concordances*.

Per formare dei *chat-room* in cui si collaborano per una conoscenza costruttiva, per la condivisione delle conoscenze si usa *Teams*, per i servizi di archiviazione si usa *Google Drive* e per la valutazione si usa *Google forms*.

A questo punto, è giusto chiarire i ruoli principali dei docenti. Essi dovrebbero incarnare i ruoli come pianificatore, facilitatore, sviluppatore, adattatore, creatore di materiali, risorse, *tutor*, valutatore. Vale a dire che gli insegnanti devono essere in grado, oltre alla competenza tecnologica, di progettare e sviluppare un syllabo coerente con l'uso delle glottotecnologie nel corso; di saper selezionare consapevolmente materiali, risorse adatti ai propri contesti didattici; di guidare il processo acquisizionale per un utilizzo efficace e corretto delle risorse predisposte; di selezionare i parametri valutativi diversi per valutare la capacità dell'apprendente. Nella tabella di seguito, vengono messi in rilevanza gli aspetti didattici corenti alle funzioni dei docenti.⁶

⁶ Diana P., (2021), *Per una didattica digitale delle lingue*, Mondadori università

Ruolo/ funzione	Funzione	Aspetti didattici
Pianificatore e facilitatore di situazioni e contesti di apprendimento	Consulente dell'informazione	<ul style="list-style-type: none"> - Fornisce agli studenti informazioni di base sul progetto; - Analizza e adatta il contesto acquisizionale agli strumenti multimediali.
	Elaboratore di strategie glottodidattiche	<ul style="list-style-type: none"> - Prepara strategie didattiche - Crea ambienti acquisizionali con l'assedio di tecnologie informatiche; - Seleziona le risorse digitali dal <i>web</i>; - Gestisce le dinamiche della classe.
Sviluppatore, adattatore e creatore di materiali e risorse	Creatore di materiali e risorse	<ul style="list-style-type: none"> - Ricerca materiali e risorse; - Struttura i materiali; - Organizza i contenuti; - Pianifica attività didattiche in ambienti virtuali.
Motivatore degli apprendenti, facilitatore di conoscenza	Consulente, guida	<ul style="list-style-type: none"> - Mette a disposizione i materiali progettati sulla base delle caratteristiche e sul livello dei discenti; - Stimola la curiosità, l'interesse degli apprendenti verso lo svolgimento delle attività predisposte; - Fornisce supporto e motivazione; - Interagisce con la classe; guida con diversi punti di vista; - Analizza e sintetizza l'azione didattica.
Facilitatore di conoscenza	Consulente, guida, collaboratore	<ul style="list-style-type: none"> - Guida l'uso di strumenti digitali in modo efficiente; - Supporta gli apprendenti nel caso di necessità; - Tiene presente i progressi e le diversità degli apprendenti; - Favorisce il lavoro cooperativo ;
Valutatore	Valutatore	<ul style="list-style-type: none"> - Crea attività di verifica, autovalutazione; - Valuta il processo di apprendimento attraverso parametri valutativi; - Valuta le metodologie didattiche, le risorse digitali per proporre degli eventuali cambiamenti.

Nella tabella che segue, le attività didattiche vengono esposte per ogni incontro:

Incontro	Attività didattiche	Tipo di interazione	Didattica in presenza	Didattica online	Strumenti impiegati
1	- Introduzione al progetto; modalità di svolgimento;	Studente - formatore	- Accesso ai materiali cartacei	- Accesso alla piattaforma;	- <i>Moodle</i> , <i>Teams</i> - Pagine <i>web</i>

	indicazioni sull'uso di alcune risorse digitali;		- ripasso generale	alle risorse digitali - Quiz	- Dispense (file downloadabili) - video-lezioni - Acconto su <i>Teams</i> per contattare
2	- Verifica sugli argomenti del precedente incontro; - Istruzioni per la creazione degli ipertesti (<i>corpora e concordances</i>) sulla tutela dei patrimoni artistici usando <i>Antconc</i> ;	Studente - risorse	- Presentazione del corso interattivo su <i>Moodle</i> ; - Attività ludiche per rafforzare la grammatica e potenziare il lessico;	- accesso alle risorse didattiche: <i>quiz, liveworksh eet, ecc.</i>	- <i>Moodle</i> - video-lezioni
3	- Comprensione scritta in cooperative learning di un brano su cultura; - Quiz di verifica sui concetti grammaticali presenti nel testo; - Attività di esercizio (rispondere alle domande; indicare le informazioni veramente presenti nel testo);	Studente - studente	- L'interazione è sincrona: discussione; <i>problem-solving</i>	- L'uso delle risorse distribuite;	- <i>Moodle</i> - <i>Teams</i> - <i>Chat room</i>
4	- Visita virtuale alla città di Roma attraverso il video su <i>YouTube</i> ; - Interrogazione sugli argomenti; slide sui monumenti di Roma e sugli aspetti culturali e sociali della città; - Attività di esercizio;	Studente- risorse; studente-studente	- Visita virtuale; discussione; giochi	- Attività su <i>Moodle</i> ; <i>quiz</i> - Prepara la presentazione di una città vietnamita;	- <i>Video</i> -documentari - <i>Moodle</i> - <i>Quizz</i>

5	- Presentazione di una città vietnamita;	Studente - studente; studente - formatore	- Attività di esercizio: domande del tipo vero/falso; del tipo <i>multiple choice</i> ; <i>short answer</i>	- Attività su <i>Moodle</i> ;	<i>Moodle</i> ; <i>liveworksheet</i>
6	- Lezione interattiva sull'economia italiana; - Spiega l'attività di <i>workshop</i> da svolgere su <i>Teams</i> ;	Studente - studente	- <i>peer assessment</i>	- Prepara un testo originale con relativa attività di motivazione e discussione per la volta successiva;	- <i>Moodle</i> - <i>video-lezioni</i>
7	- Presentazione dell'economia italiana; - Riflessioni sull'attività di <i>peer assessment</i> ; - Video <i>talk-show</i> televisivo;	Studente - studente; studente - formatore	- Apprendimento collaborativo; - Il gruppo degli apprendenti sono omogenei; - Attività di esercizio;	- Condivisione e scambio di esperienze, sviluppo di un sistema collettivo di competenze;	- <i>Chat room</i>
8	- Presentazione dei dati elaborati dal <i>corpus</i> linguistico; - Considerazione conclusive sul progetto; - creazione di una bacheca virtuale su <i>Padlet</i> contenente; riflessioni sul progetto; - Fascicolo riassuntivo delle attività proposte.	Studente - formatore; studente - studente	- Apprendimento collaborativo;	- Progetta la bacheca virtuale; - Attività di ripasso delle competenze lessico-grammaticali	- <i>Slide</i> - <i>padlet</i> - <i>slice</i>

Il progetto è da intendersi come un portale *on-line* in grado di interagire ma senza sostituire la modalità tradizionale.

L'obiettivo è quello di creare percorsi che migliorino la competenza tecnologica, mettendo in rilevanza l'utilità degli strumenti digitali nel processo di

apprendimento e di insegnamento. Nel complesso, le funzioni innovative e le caratteristiche delle piattaforme e dei dispositivi tecnologici hanno fatto sì che si metta a disposizione degli apprendenti nuove modalità di apprendimento da affiancare all'insegnamento tradizionale. Il progetto propone molteplici spazi *online* in cui è possibile interagire in attività comunicative sincrone o asincrone contenuti legati agli aspetti culturali dell'Italia, una parte che si trova alla fine di ogni unità del libro di base a cui non prestano molta attenzione gli studenti del Dipartimento. Per questo, il progetto ha come obiettivo quello di coinvolgere gli apprendenti nell'apprendimento di contenuti multimediali (testi, immagini, video) legati alla civiltà e cultura italiana stimolandone la curiosità e gli interessi nonché il rafforzamento delle competenze linguistiche.

Conclusioni

Con l'avvento di Internet, rete, strumenti digitali, l'apprendimento mediato dalle tecnologie didattiche può avvenire in modo automatico o collaborativo. Apprendere in ambiente di comunicazione virtuale comporta non solo un saper usare le tecnologie ma anche

apprendere attraverso l'interrelazione tra i partecipanti. Si può accedere ai materiali didattici, usufruibili o *offline* od *online*. E con lo scopo di ottimizzare l'efficacia dell'e-learning, il ricorso all'apprendimento misto, integrato o *blended* è necessario. Sul versante della didattica e pedagogica, le tecnologie telematiche non si limitano a fornire un supporto ma modellano gli obiettivi didattici.

Riferimenti bibliografici

1. Massimo M., (2001). *Usa delle nuove tecnologie nell'insegnamento dell'italiano L2*, disponibile da <https://www.semanticscholar.org>
2. Francesca M., (2011). Testo letterario e ipertesto nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera (LS): verso una didattica personalizzata, disponibile da <http://hdl.handle.net/10379/2620>
3. Giovanni B. (2005). *Strumento della rete e processo formativo: Uso degli ambienti tecnologici per facilitare la costruzione della conoscenza e le pratiche di apprendimento collaborative*, Università degli studi di Cagliari.
4. Lévy P. (1999). *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Milano, Feltrinelli.
5. Diana P., (2021). *Per una didattica digitale delle lingue*, Mondadori università.
6. Badii V., Leonetti F., Rotta M. (1995). *Costruire ipertesti*, Roma, Garamond.

(Ngày nhận bài: 25/11/2022; ngày duyệt đăng: 02/02/2023)