

Recensione di Matteo Viale (a cura di),
*Tecnologie dell'informazione e della
comunicazione e didattica dell'italiano*,
Bologna, Bononia University Press, 2018
(*Didattica dell'italiano*, 2)

GABRIELE CATANI

GABRIELE CATANI (catani.gabriele1@gmail.com) è laureato in Scienze Economiche per l'ambiente e la cultura presso l'Università Cattolica di Milano e in Italianistica, Culture Letterarie Europee e Scienze Linguistiche presso l'Università di Bologna, con una tesi sull'uso di attività del *coding* per l'apprendimento linguistico. Appassionato di approcci interdisciplinari alla conoscenza, i suoi principali interessi vertono su linguistica e letteratura italiana e sull'applicazione delle nuove tecnologie alla didattica.

Le sperimentazioni in ambito didattico delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per l'insegnamento dell'italiano possono dare buoni frutti se usate in modo produttivo e consapevole. Da questo principio è animato il gruppo di ricerca italiano raccolto attorno al progetto europeo *E-Learning Novelties towards the Goal of a Universal Acquisition of Foreign and Second Languages* (E-LENGUA), progetto Erasmus+ finanziato dall'agenzia dell'Unione Europea EACEA tra il 2015 e il 2018. Il volume *Tecnologie dell'informazione e della comunicazione e didattica dell'italiano* raccoglie i risultati di varie sperimentazioni nate in questo contesto in cui diverse applicazioni tecnologiche sono state testate e osservate in classe e ne è stato verificato il gradimento, sempre con risultati positivi, da parte di insegnanti e alunni.

Il curatore del volume, Matteo Viale, nel saggio di apertura sottolinea che adoperare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC, in acronimo) in classe «non è automaticamente sinonimo di innovazione didattica:

questa è legata al cambiamento dei riferimenti concettuali alla base delle pratiche didattiche e non alla semplice introduzione di strumenti informatici» (p. 12). Tuttavia, le TIC permettono di raggiungere tre obiettivi: possono cioè avere un impatto positivo sulla motivazione ad apprendere, sull'organizzazione del compito (*task*) o migliorare il tipo di abilità linguistiche coinvolte (*skill*). Gabriele Benassi approfondisce il concetto nel suo contributo: l'uso delle tecnologie coinvolge maggiormente gli studenti perché diventano loro stessi i creatori-fruitori del prodotto digitale. Si può ad esempio realizzare un laboratorio di scrittura con Google Drive o un percorso di *project based learning* al fine della creazione di *ebook*, *blog* o siti web; oppure si può far esercitare l'oralità con *Spreaker*, un'app web che consente di simulare una trasmissione radiofonica.

Le sperimentazioni di cui il volume dà conto vanno tutte in questa direzione: troviamo il contributo di Zuzana Toth, il cui obiettivo è quello di stimolare la capacità di riflessione sulla lingua di studenti fra i 13 e i 15 anni attraverso la creazione di video tutorial, così da esplorare i fattori che rendono difficile agli studenti rispondere alle domande Invalsi di riflessione sulla lingua. Uno dei fattori preso in considerazione è stato il coinvolgimento, inteso sia come la volontà di lavorare in gruppo sia come ricorso alla conoscenza e competenza linguistica durante lo svolgimento del compito. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, hanno girato dei video tutorial in cui spiegavano come rispondere ai vari quesiti, integrati da un'intervista semi-strutturata condotta dalla ricercatrice. I risultati mostrano che le risposte sono state più accurate quando era presente un buon coinvolgimento socio-affettivo che consentiva di richiamare razionalmente i criteri utili allo svolgimento del compito. La discussione guidata a seguito della realizzazione dei video, in cui il ricercatore guida i ragazzi alla ricerca della soluzione corretta, rappresenta una proposta metodologica che potrebbe stimolare l'analisi delle strutture linguistiche in modo da aumentare la competenza esplicita e la motivazione.

Nel secondo studio proposto, Barbara Lamaddalena riporta i risultati dell'utilizzo di *Spreaker*, app che ha consentito ai ragazzi di esporre un argomento in forma di *podcast*, allenando così la loro capacità di esprimersi per via orale. Ad esempio, il contributo documenta il caso di una classe in cui una parte del programma di letteratura italiana, il *dolce stil novo*, è stata affrontata anche attraverso l'utilizzo del *podcast*, di modo che gli studenti ne parlassero fra loro in modo colloquiale e informale. I risultati sono stati positivi: si è infatti osservato il maggior coinvolgimento degli studenti rispetto a una lezione tradizionale, che ha portato a un maggior interesse verso il tema trattato; l'utilizzo del microfono ha poi avuto una valenza educativa, portando la discussione a essere "ordinata", grazie al rispetto dei turni di parola e alla necessità di esprimersi in modo comprensibile.

Non mancano i *social network*: Annarita Miglietta riporta i risultati di un esperimento con *Twitter*. La Società Dante Alighieri, fra l'agosto e il novembre

2013, ha sfidato i suoi lettori a riassumere in 140 caratteri il contenuto di una novella del *Decameron*. L'autrice analizza numerosi *tweet* scritti da studenti di scuola secondaria di secondo grado, fra cui solo pochi, per varie ragioni, si rivelano una sintesi soddisfacente ed efficace. Ciò è stato interpretato come la diretta conseguenza di uno scarso insegnamento a scuola della capacità di sintesi, che andrebbe dunque rivalutata anche alla luce delle potenzialità tecnologiche. Il contributo di Miglietta stimola riflessioni riguardo a questo specifico tema dell'insegnamento dell'italiano, con spunti utili per attività in classe.

La didattica con il fumetto è studiata nel contributo di Enrico Bononcini: dal fumetto al testo breve, all'inserimento di dialoghi nei *balloon* fino ad arrivare alla creazione di una pagina originale con un'app per la creazione di fumetti. La produzione di fumetti è risultata efficace come strumento di approfondimento della variabilità linguistica diafasica e potrebbe essere utilizzata come mezzo di conversione da generi letterari più impegnativi, come il romanzo o la poesia.

A seguire, Giuseppina Lenoci dà conto di varie sperimentazioni in classe impiegando il modello di *Cl@sse 2.0 mixed&mobile* ideato dal Servizio Marconi dell'Ufficio Scolastico dell'Emilia-Romagna. L'ambiente misto di *notebook* e *tablet* ha permesso, con un approccio collaborativo in modalità sincrona, la riscrittura della trama di un cortometraggio e la progettazione di un cortometraggio da zero. Durante la prima fase, l'accento è stato posto in particolare sulla revisione dei testi, che ha visto i vari gruppi di ragazzi sostituirsi all'insegnante nella correzione reciproca, mentre nella seconda fase è stata privilegiata la creatività. Viene anche menzionata un'interessante esercitazione sui vari tipi testuali utilizzando lo schema dello spot pubblicitario, così da fondere insieme testo argomentativo, descrittivo ed espositivo.

Alcuni contributi del volume sono poi dedicati a descrivere esperienze nel campo dell'italiano lingua seconda. Il lavoro di Eliana Leonetti prende in esame la leggibilità di un testo disciplinare in italiano per studenti stranieri, in particolare lo studio della geografia in italiano L2. La proposta didattica è stata semplice ma efficace: i capitoli presenti sul manuale relativi agli Stati di provenienza dei ragazzi stranieri sono stati riscritti in forma semplificata dagli studenti italofoni utilizzando *Word*. Ciò ha incrementato la collaborazione, la motivazione e il senso di responsabilità della classe.

Arianna Welisch espone invece i risultati di un laboratorio con migranti adulti richiedenti asilo. L'impiego del *digital storytelling* ha avuto l'obiettivo di allenare le loro competenze orali e quindi renderli capaci di presentarsi e di parlare delle proprie esperienze lavorative. Sono stati realizzati dunque dei curriculum in forma di video, sia per potenziare l'aspetto motivazionale, sia per esercitare il parlato in lingua straniera, sia, infine, per sviluppare l'alfabetizzazione digitale. Il montaggio finale dei video è stato realizzato dai partecipanti, al termine di attività integrative di videoscrittura e lavori di gruppo. La

competenza linguistica, la fiducia in sé e la motivazione sono migliorate, il tutto impiegando un solo computer.

Martina Russano riporta invece la sua esperienza con la realtà aumentata attraverso l'utilizzo dell'app *Aurasma* e altre applicazioni. La prima attività didattica ha visto gli studenti universitari stranieri alle prese con i luoghi di interesse di Bologna: una volta raggiunto il luogo indicato è bastato puntare la fotocamera dello smartphone su un punto specifico perché un video con attività linguistiche comparisse sullo schermo. Si è proseguito lavorando sull'ortografia e sul riconoscimento della corretta pronuncia di parole, per terminare con la riscrittura personale del finale di un cortometraggio. La realtà aumentata ha motivato gli studenti per il suo contributo innovativo, anche se alcune attività avrebbero potuto essere svolte al computer ricorrendo a programmi adatti allo scopo.

Il volume si conclude con i due contributi di Federica Murino e Francesco Trombetta sull'uso di app a scopo di *gamification*. Murino ha testato l'app *Kahoot!* in varie classi di ragazzi di età compresa tra gli 11 e i 15 anni per lavorare sull'ampliamento del lessico. Inizialmente gli studenti hanno risposto a domande già pronte sull'argomento prescelto per poi in seguito crearle in autonomia loro stessi. Si è lavorato su tre aspetti del lessico: relazioni paradigmatiche, espressioni idiomatiche e campi semantici. I piccoli traguardi raggiunti sono senz'altro interessanti: i ragazzi del professionale, cercando su Google "parole difficili" e creando quiz efficaci, sono entrati in contatto con un lessico estraneo alle loro esperienze; i liceali si sono resi conto delle ambiguità legate alle espressioni idiomatiche, dal momento che alcuni errori nella scrittura dei quiz portavano a risposte ambigue, oggetto di opportuna riflessione. L'ultima fase della sperimentazione, che ha previsto in ogni classe un torneo a squadre, è stata proficua in termini di risultati, in quanto un premio significativo per i vincitori ha sì rappresentato una motivazione estrinseca, ma ha migliorato le prestazioni anche a causa di un maggior coinvolgimento. Punti di forza riconosciuti sono stati la motivazione, anche grazie alla possibilità di utilizzare lo *smartphone*, e un approccio ai contenuti più leggero ma comunque efficace.

Infine, Francesco Trombetta presenta un possibile utilizzo della *G Suite for Education* in un'ottica di *gamification* per l'insegnamento dell'italiano. E così il foglio elettronico dell'app *Fogli* si trasforma in un tabellone in cui segnare i punti ottenuti a seguito delle "missioni" didattiche, con tanto di *badge*; questi riconoscimenti virtuali stimolano la competizione, così che un ulteriore foglio potrebbe mostrare la classifica dei "giocatori". *Moduli* è invece trasformabile dal docente in un'app di creazione di quiz: testi, immagini e video possono essere inseriti nelle domande, anche se, per una *gamification* efficace, è consigliabile ricorrere anche ad altre app, per esempio *Presentazioni*, il cui supporto multimediale fornito permette di trasferire meccaniche di gioco e di *storytelling* alla didattica. E nel caso si voglia personalizzare ancora di più il proprio

lavoro, *Sites* permette di realizzare un vero e proprio sito in cui inserire tutto il materiale didattico.

Un elemento che accomuna tutti questi esperimenti con le TIC coincide con un importante risultato raggiunto: la motivazione e il coinvolgimento di docenti e studenti nell'esercitare e sviluppare, direttamente o indirettamente, competenze linguistiche. L'obiettivo delle TIC a scuola non è quello di sostituire la lezione tradizionale, bensì di integrarsi ad essa, donando agli studenti stimoli e capacità nuove. La scuola di oggi ha l'importante compito di insegnare a padroneggiare la tecnologia, non solo per imparare nozioni meramente teoriche: le TIC rilasciano il loro massimo potenziale quando in classe si lavora in maniera collaborativa, a gruppi, sia durante il processo di produzione che in quello di revisione e valutazione. Questo significa che è possibile aumentare le capacità relazionali, gestionali e operative di bambini e adolescenti, così che questa scoperta di facoltà del sé prima sconosciute attivi un apprendimento per errori e scoperta che si traduce in una maggiore motivazione all'apprendere. E si scopra, per così dire, che ciò che si impara a scuola non è un inutile baule destinato ad essere dimenticato nella soffitta della mente.
