

Recensione di Matteo Viale (a cura di), *Esperienze di e-learning per l'italiano: metodi, strumenti, contesti d'uso*, Bologna, Bononia University Press, 2018
(*Didattica dell'italiano*, 1)

ALESSANDRO IANNELLA

ALESSANDRO IANNELLA (alessandro.iannella@gmail.com) si occupa di progettazione didattica e tecnologie educative. Ha lavorato presso la scuola di dirigenza aziendale SDA Bocconi, l'Università Commerciale "Luigi Bocconi" e il centro per l'innovazione in campo educativo Future Education Modena. Dall'a.a. 2018/2019 è docente a contratto di discipline informatiche presso l'Università degli Studi di Milano. Attento osservatore del rapporto tra digitale e discipline umanistiche, si è dedicato in più occasioni allo studio di nuove soluzioni per la didattica del latino.

È un'immagine di copertina che lascia solo intuire la ricchezza dei contenuti proposti quella di *Esperienze di e-learning per l'italiano: metodi, strumenti, contesti d'uso*, una raccolta di buone prassi che ha il merito di ridisegnare il panorama della didattica universitaria della lingua italiana L2/LS testimoniando un proficuo scambio dialettico tra didattica e tecnologia. Strumenti collaborativi, social media, ambienti di apprendimento digitali ed esperienze aumentate si fanno strada tra le pagine di questo piccolo volume (poco più di 130 pagine), corroborando metodi didattici che spaziano dall'apprendimento informale a quello autentico.

I sei casi di studio illustrati danno conto dei risultati delle ricerche condotte presso l'Università di Bologna nell'ambito del progetto europeo E-LENGUA e offrono una visione chiara, organica e critica del rapporto tra digitale e glottodidattica. Non è il digitale in sé a risultare particolarmente effica-

ce o inefficace, quanto il suo impiego in un contesto formativo rigoroso, che abbia intenti pedagogico-didattici chiari e definiti (Kern 2006) e sappia coniugare il quadro teorico promosso dagli studi linguistici e glottodidattici con i modelli operativi, gli approcci e le caratteristiche delle diverse tecnologie coinvolte. Si tratta di una sfida complessa, resa ancora più difficile dall'attuale panorama mediatico, caratterizzato da un'ampia *specializzazione* a livello dei contenuti e da una *convergenza* di funzionalità e dinamiche di interazione che inevitabilmente condizionano la gestione della pratica educativa. Bisogna quindi concentrarsi innanzitutto sulla lingua e considerarla in quanto sistema forte, complesso e olistico, che attraverso le sue componenti linguistiche, sociolinguistiche e pragmatiche rappresenta per lo studente un *iter* certo, la cui forma muta a seconda delle novità digitali con le quali di volta in volta si intreccia.

Ampio spazio è dedicato al racconto della progettazione e della sperimentazione di ambienti digitali impiegati per erogare corsi in auto-apprendimento (*on-demand*) o attività di supporto e/o avvicendamento rispetto a lezioni tenute in presenza (*blended*). Realizzati come veri e propri spazi sociali, questi ambienti consentono di accedere a contenuti multimediali, svolgere compiti ed esercizi mirati, ricevere *feedback* personalizzati, interagire attraverso forum e aule virtuali. I corsi sono generalmente organizzati su base modulare e ruotano attorno a una *fiction* che replica il contesto nel quale l'apprendente è inserito, con particolare attenzione alle dinamiche sociali che potrebbe esperire nella quotidianità e agli aspetti di competenza interculturale (Bennet 2005).

A queste proposte, parte di una tradizione ormai trentennale erede dei video-corsi di lingua del secolo scorso, si affiancano intenzioni ben più innovative e creative. Particolare, per esempio, l'impiego di Twitter per la progettazione di sfide linguistiche, congeniali a quella continua «creativa ricerca di brevità ed espressività» (Biffi 2006: 91) che costituisce la *cultura digitale* di questo social (Stella *et al.* 2018). Interessante anche l'integrazione di *plug-in*, strumenti e servizi come WimbaVoice, Padlet, Fotobabble, UtellStory, Tagul e Google Drive, spesso impiegati per attività significative relative a contesti reali (*task-based language teaching*). Sicuramente in linea con l'attuale tendenza dell'apprendimento mobile è l'applicazione UniON, che grazie a un sistema di geolocalizzazione fornisce supporto linguistico a scopo comunicativo in qualsiasi luogo o situazione lo studente si trovi, facilitando così l'acquisizione di conoscenze e abilità in maniera incidentale.

Il lettore più attento noterà la presenza di alcuni anacronismi, retaggio di una visione ancora acerba del mondo *ed-tech*, come l'idea secondo la quale l'acquisizione di informazioni sia facilitata da una loro erogazione secondo lo stile più consono all'apprendente (es. visuale, auditivo, cinestetico) o il presupposto per cui un ambiente ricco di stimoli sensoriali e multimediali agevoli l'apprendimento (Weinstein, Sumeracki 2019). Ma questo non toglie asso-

lutamente valore alle numerose filosofie e metodologie coinvolte, che costituiscono l'anima delle esperienze di ricerca-azione descritte. Fondamentale è la già citata attenzione alla creazione di spazi sociali nei quali interagire, collaborare e cooperare, con l'obiettivo di filtrare la conoscenza della lingua attraverso lo scambio con l'altro, così da costruirla *da* e *sul* soggetto che apprende. Dal rapporto con l'altro si passa alla riflessione su se stessi, grazie al coinvolgimento di aspetti emotivi, motivazionali, percettivi e meta-cognitivi promossi da attività di auto-valutazione e da dinamiche di personalizzazione. Alcuni autori hanno focalizzato la propria ricerca sulla didattica delle competenze pragmatiche, altri sull'apprendimento informale, altri ancora sul potere educativo dell'errore; troviamo poi chi ha sottolineato il valore dell'interdisciplinarietà e chi ha cercato di favorire l'acquisizione di competenze trasversali.

Progettazione didattica esperta e sensibile alle esigenze dei destinatari, monitoraggio continuo, attenzione alla *user experience* e all'accessibilità, revisione e arricchimento costanti sono ulteriori aspetti che ricorrono nei diversi contributi, a testimonianza di come docenti e ricercatori non solo possiedano una *forma mentis* adeguata rispetto all'impatto della loro azione educativa ma vogliano rendere il processo di insegnamento / apprendimento "visibile" agli studenti (Hattie 2017), coinvolgendoli non solo sul piano strettamente formativo ma anche su quello progettuale (*participatory-methodology design*). Una co-costruzione vincente soprattutto se si considera il variegato panorama dei destinatari delle esperienze proposte, che spazia dagli studenti universitari di lingue a quelli *incoming*, dagli italiani nati all'estero a chiunque voglia rafforzare le proprie conoscenze e abilità.

Da *Esperienze di e-learning per l'italiano* traspare soprattutto passione, un aspetto che raramente viene preso in considerazione quando si affronta il tema della didattica. Infatti, sebbene alcuni contributi proponessero strumenti e metodologie *ed-tech* già consolidate nel panorama nazionale e alcuni autori diano poco peso alla narrazione dell'esperienza digitale prediligendo la descrizione degli aspetti di linguistica e glottodidattica coinvolti, è evidente una grande emozione per la sperimentazione, accompagnata dalla volontà di aggiornarsi e aggiornare.

Il volume dimostra come le tecnologie non siano più il futuro della didattica ma facciano parte di un presente fatto di «nuovi saperi, al confine tra cultura umanistica, scientifica e tecnologica» (UniBo 2016: 5). Un presente che deve essere rincorso continuamente, nel quale docenti e studenti collaborano per abbattere quelle forme di *digital divide* che riguardano tanto l'uso competente, responsabile e autonomo della rete (Hargittai 2002) quanto la capacità di trarne benefici concreti e duraturi (van Deursen, Helsper 2015).

Riferimenti bibliografici

- Bennett, Milton J. (2015), *Principi di comunicazione interculturale. Paradigmi e pratiche*, Milano, Franco Angeli.
- Biffi, Marco (2016), *Le parole nella Rete*, Roma, Gruppo Editoriale L'Espresso.
- van Deursen, Alexander J.A.M. – Helsper, Ellen J. (2015), *The third-level digital divide: Who benefits most from being online?*, in Laura Robinson – Shelia R. Cotten – Jeremy Schulz – Timothy M. Hale – Apryl Williams (a cura di), *Communication and Information Thechnologies Annual. Digital Distinctions and Inequalities*, Bingley (UK), Emerald Group, pp. 29–52 (Studies in Media and Communications, 10).
- Hargittai, Eszter (2002), *Second-Level Digital Divide: Differences in People's Online Skills*, in «First Monday», 7/4, in <https://firstmonday.org/article/view/942/864> (ultima consultazione: 22.10.2019).
- Hattie, John (2012), *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*, Londra, Routledge.
- Kern, Richard (2006), *Perspectives on Technology in Learning and Teaching Languages*, in «TESOL Quarterly», 41/1, pp. 183-210.
- Stella, Renato – Riva, Claudio - Scarcelli, Cosimo M. – Drusian, Michela (2018), *Sociologia dei New Media*, Torino, UTET Università.
- UniBo (2016): Alma Mater Studiorum – Università di Bologna, *Piano Strategico 2016-2018*, in <https://www.unibo.it/it/ateneo/chi-siamo/piano-strategico> (ultima consultazione: 22.10.2019).
- Weinstein, Yana – Sumeracki, Megan – Caviglioli, Over (2019), *Understanding How We Learn. A Visual Guide*, Londra, Routledge.
-