

SCUOLA DIGITALE: L'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO MOODLE APPLICATO AD UN CPIA

*Alessia Fadda*¹

1. PREMESSA

Questa ricerca si è sviluppata in due momenti fondamentali: l'impianto teorico dell'uso dell'ambiente di apprendimento online Moodle – un VLE (Virtual Learning Environment) molto diffuso – applicato ad un CPIA (Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti) e la sperimentazione pratica in classe. Nella prima parte si esporranno le possibili modalità di utilizzo dell'ambiente di apprendimento virtuale utili ad ottimizzare i tempi di apprendimento in classe.

Nella seconda parte saranno illustrati gli sviluppi della “messa in pratica” delle idee precedentemente sviluppate e di cui si discuteranno criticità, possibili soluzioni e osservazioni per ulteriori sperimentazioni a venire.

Se inizialmente l'ambiente di apprendimento virtuale era stato pensato come un possibile supporto didattico, l'utilizzo concreto dello stesso ha portato a modificare quanto ipotizzato e all'apporto di significative modifiche nel metodo di insegnamento in classe. Come illustrato nel Piano Nazionale Scuola Digitale al punto 4.1, azione 4 è prevista la creazione di ambienti per la didattica integrata e nell'azione 7 è previsto un piano per i laboratori che si rivela fondamentale: il PNSD infatti vuole portare la didattica laboratoriale all'interno delle ore curricolari e non relegarla alle ore extracurricolari come accadeva in passato, in modo tale da creare una classe laboratoriale 2.0, un “luogo di innovazione” in cui il sapere e il saper fare si incontrino e l'innovazione e la creatività vengano messe in atto (PNSD, 2015: 49).

È infatti necessario che la tecnologia entri in classe e non sia “la classe” ad andare alla tecnologia, allo stesso tempo è doveroso predisporre *psico-tecnologicamente* i docenti ai nuovi orizzonti dell'insegnamento (Santalucia, 2015: 26). Difficile resta infatti il rapporto tra docenti e digitale, rapporto che non è però, dall'altro lato della cattedra, possibile ignorare. Gli studenti moderni nascono nell'era del digitale e per loro le tecnologie sono parte integrante della vita quotidiana.

Sebbene non crediamo nella modalità di apprendimento completamente in *e-learning*, in quanto il rapporto umano tra studente e insegnante è imprescindibile, in maniera particolare con il tipo di utenza frequentante il CPIA, rileviamo la necessità di far fronte al cambiamento irreversibile portato dalle tecnologie digitali in tutti i campi della vita e la scuola non può esserne esclusa.

¹ Master Promoitals, Università degli Studi di Milano.

2. PRIMA PARTE: IMPIANTO TEORICO

2.1. *Uso delle tecnologie nell'era del digitale*

Con “tecnologie dell’educazione” o “tecnologie didattiche” si fa riferimento a strumenti, software e hardware, pensati per scopi non didattici ma che possono essere utilizzati per facilitare l’apprendimento e l’insegnamento di qualsiasi disciplina (Pichiassi, 2007: 1) quali computer, tablet, smartphone connessi ad Internet.

All’interno dell’*Enciclopedia Pedagogica* di Mauro Laeng, il termine “Tecnologie educative” è definito:

sistemi di mezzi didattici, su basi scientifiche e tecniche avanzate, per la razionalizzazione della produzione e del controllo di programmi d’insegnamento, [...] privilegia il momento di organizzazione e controllo attraverso l’uso di una molteplicità di tecnologie intese come tecniche e strumenti atti a risolvere problemi educativi e didattici [...] all’interno di un processo attraverso il quale la persona struttura la propria personalità, acquisisce conoscenze e coordinate intellettuali e morali, elabora un tessuto di relazioni, sostanziali all’interno della cultura di cui fa parte².

Si può quindi affermare che la tecnologia abbia una forte valenza educativa, ma il valore aggiunto della tecnologia nei processi educativi in cosa risiede?

Nell’attivare un “atteggiamento metacognitivo” cioè un processo di riflessione da parte di insegnanti e studenti sulla propria attività cognitiva di modo che il lavoro al computer stimoli l’esercizio di funzioni e non l’apprendimento di contenuti (Pichiassi, 2007: 4) ed è questa la direzione che si intende illustrare.

2.2. *I Software utilizzati*

Per realizzare questo progetto si è scelto di utilizzare esclusivamente risorse *open-source*, ovvero gratuite, disponibili in Internet. In particolare *l’ambiente di apprendimento Moodle*, gratuito, si adatta alle esigenze di svariati tipi di classe ed insegnanti, permettendo all’amministratore di creare differenti attività da mettere a disposizione degli studenti.

Abbiamo creato un sito di prova utilizzando un *host*³ gratuito, che permette di precaricare la piattaforma Moodle e lo abbiamo chiamato “Italiano per tutti”.

All’interno della piattaforma Moodle è possibile installare vari plugin⁴ che permettono di ampliarne le funzioni: si è scelto di abilitare l’opzione “servizi web app” che rende il sito accessibile tramite un’*App* specifica per smartphone e tablet scaricabile gratuitamente da Apple Store e Google Play Store.

Inoltre abbiamo utilizzato altri software *open-source* che permettono di costruire esercizi ed attività caricabili all’interno della piattaforma ovvero *Hot Potatoes* ed *ExeLearning*.

² Riadattato ed estratto da Laeng Mauro, *Enciclopedia pedagogica*.

³ Un host web (o host Internet) è un’entità che ha lo scopo di mettere a disposizione degli internauti siti web progettati e gestiti da terzi: <https://www.infomaniak.com/it/assistenza/faq/2103/il-ruolo-di-un-host-cose-un-host-guida-alla-definizione>.

⁴ Il plugin è un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie. Ad esempio, un plugin per un software di grafica permette l’utilizzo di nuove funzioni non presenti nel software principale: [https://it.wikipedia.org/wiki/Plugin_\(informatica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Plugin_(informatica)).

Hot Potatoes è un software “storico”, creato dalla *University of Victoria* sita in British Columbia, Canada, nel 1998. Inizialmente a pagamento, è scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale⁵ e benché non sia stato aggiornato in termini di funzionalità rispetto alla prima versione, ancora oggi è decisamente all'avanguardia e valido. Si tratta di un programma molto semplice da utilizzare per creare esercizi di vario tipo e una volta creato l'esercizio è possibile inserirlo all'interno della piattaforma Moodle attraverso un plugin scaricabile gratuitamente da Internet. Gli esercizi che permette di creare sono quiz a *scelta multipla*, di *inserimento*, di *collegamento*, *parole crociate* e altro.

ExeLearning è un software sperimentale nato in Nuova Zelanda nel 2000, migliorato fino al 2010 e da allora non più modificato a causa dello sviluppo di altri tipi di piattaforme che permettono di creare attività in modo più veloce. Chi scrive ritiene il software ancora valido, ricco di potenzialità seppur meno semplice in funzione autoriale di *Hot Potatoes*. Permette di creare una grande quantità di attività legate tra loro da un rapporto gerarchico ed è quindi possibile scorrere tra le pagine degli esercizi visualizzando la spunta di fianco al titolo delle pagine già visualizzate. Gli esercizi creati in *ExeLearning* possono essere inseriti in una cartella SCORM⁶ e caricati nella piattaforma Moodle.

2.3. La piattaforma Moodle

Per accedere alla piattaforma è necessario eseguire il login utilizzando username e password. Per consentire l'accesso agli studenti, l'amministratore del sito deve registrare il nuovo utente o permettere l'auto-iscrizione con una chiave di accesso. La stessa operazione può essere effettuata per registrare gli insegnanti, attribuendogli il ruolo di *docente* e gli *ospiti* ai quali si possono aprire solo alcune sezioni della piattaforma (che saranno “visitabili” e quindi anche pubbliche).

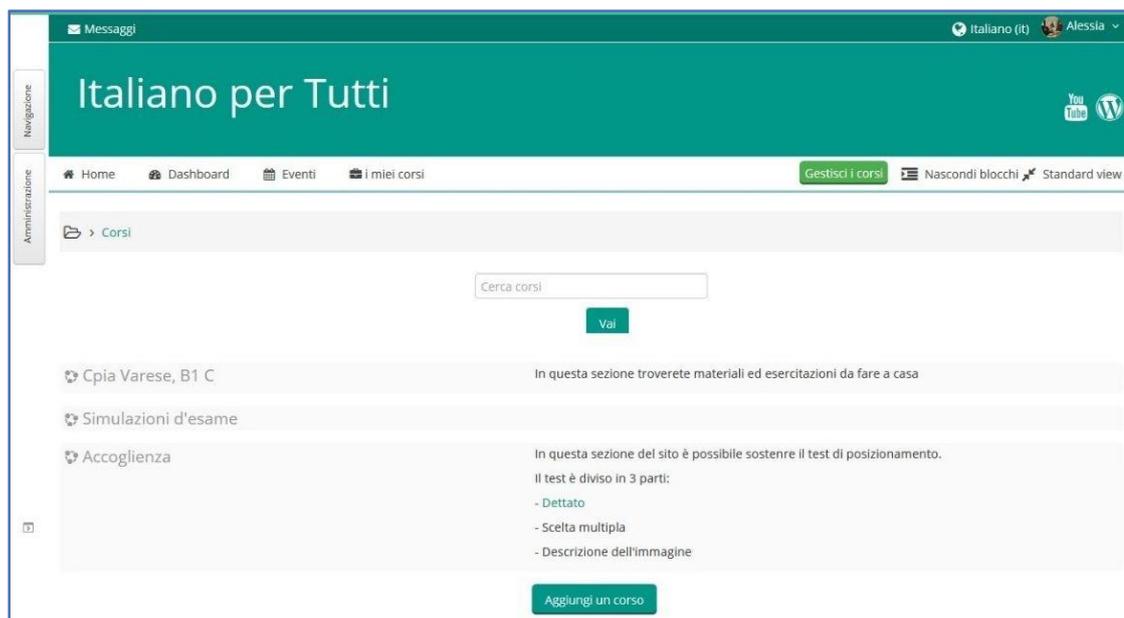
Regolato l'accesso al *corso* di riferimento (la “classe virtuale”), è necessario sapere che i corsi oltre che accessibili solo da utenti registrati, possono essere impostati come *nascosti* (in tal modo l'insegnante può lavorarci in attesa di “pubblicarli”, cioè renderli “visibili” ai propri corsisti) o *pubblici* se aperti a tutti. Una volta effettuato l'accesso la *Home* si presenta come in figura (Figura 1):

Lo studente visualizza i *corsi* disponibili per il proprio profilo e vi accede cliccando sul titolo. La stessa operazione può essere effettuata da smartphone inserendo l'URL del sito, username e password all'interno dell'App Moodle.

⁵ <http://hotpot.uvic.ca/>.

⁶ Lo SCORM “*Shareable Content Object Reference Model*” (Modello di Riferimento per gli Oggetti di Contenuto Condivisibile) è tecnicamente un “modello virtuale”, cioè una raccolta di specifiche tecniche che consente lo scambio di contenuti digitali anche in maniera indipendente dalla piattaforma. (<https://it.wikipedia.org/wiki/SCORM>).

Figura 1.



3. MOODLE: LE VARIE FASI

Sono stati individuati tre momenti in cui Moodle può essere applicato: *accoglienza*, *simulazione d'esame* e *supporto alla classe* inteso come esercitazioni a distanza.

3.1. *Accoglienza*

I corsi di italiano L2 rivolti all'utenza dei CPIA (migranti adulti per lo più) sono caratterizzati da grande disomogeneità dovuta alla differente provenienza geografica, estrazione sociale, scolarizzazione pregressa, età, lingua madre e conoscenza di altre lingue. Davanti ad una pluralità di questo tipo è necessario aprire il percorso di apprendimento degli utenti con un test di posizionamento adeguato in modo da garantire la formazione di classi il più possibile omogenee (il momento dell'accoglienza è una fase delicata).

Ad ogni studente si dedicano 30 minuti, tempo nel quale il docente è tenuto a schedare il candidato nel Registro Elettronico eseguendo le operazioni che seguono (se lo studente non ha già effettuato tali operazioni da casa):

- compilare i campi relativi ai dati personali e normativa sulla privacy;
- fotocopiare o scansionare il documento di riconoscimento e caricarlo nel Registro;
- controllare se fa parte del progetto di un centro d'accoglienza (in questo caso è necessario inserire nella piattaforma il numero di telefono e l'indirizzo email di un referente).

Se le operazioni sono già state effettuate, il docente controlla che i dati inseriti siano corretti e passa alla seconda fase:

- ricostruzione della storia personale dello studente;
- background scolastico: anni di studio, tipo di studi, corsi di italiano già frequentati ed eventuali certificazioni linguistiche delle quali è in possesso;
- comprendere il suo bisogno linguistico: motivi di lavoro, conseguire la certificazione di livello A2, proseguire gli studi, accrescere le competenze ecc.;
- la sua situazione sul territorio: richiedente asilo, migrante economico, ricongiungimento familiare, cittadino europeo, universitario in Erasmus, ecc.;
- valutare quali fasce orarie siano più compatibili con gli impegni dello studente in funzione del suo lavoro, della frequenza ad altri corsi (licenza media, laboratori di informatica e così via).

La terza fase consiste nel test: lettura di una lista di parole, un dettato e la descrizione di un'immagine (orale e scritta se possibile); durante le prime due fasi, il docente intervistatore ha la possibilità di parlare con lo studente valutando le sue capacità di interazione orale. Utilizzando la piattaforma (accedendo da uno dei computer messi a disposizione dalla scuola o direttamente da casa) lo studente ha la possibilità di sostenere il test prima del colloquio e di conseguenza ottimizzare i tempi dello stesso. Il tempo necessario a sostenere il test è di circa un'ora. Il docente può visualizzare il risultato prima di incontrare il candidato oppure direttamente durante il colloquio.

La visualizzazione nella piattaforma è organizzata in questo modo: una volta entrati nella sezione *Accoglienza* viene visualizzata la seguente pagina (Figura 2) contenente le 3 sezioni e i vari esercizi: il candidato deve svolgere un esercizio per ogni sezione scegliendone, laddove possibile, uno tra quelli proposti:

Figura 2.



3.1.1. Dettato

Il dettato è utile a capire se lo studente riesce a riprodurre in forma scritta ciò che ascolta. Nell'esercizio costruito in *Hot Potatoes*, è stato incorporato un file audio: lo studente gestisce autonomamente l'esercizio, ascolta la parola e la scrive nel gap. Se il vocabolo digitato è corretto, viene attribuito 1 punto per un totale di 15 e se necessario il candidato ha la possibilità di fermare l'audio e riascoltare. La risposta corretta viene visualizzata in grassetto ed incorporata nel testo dell'esercizio, se invece è sbagliata la casella rimane aperta alla modifica (Figura 3); al termine dell'esercizio viene visualizzata la finestra che indica la percentuale di risposte corrette.

Figura 3.

DETTATO

Inserisci negli spazi la parola che senti. Puoi fermare l'audio dopo ogni parola.

Il tuo punteggio è: 6%.
Alcune risposte sono sbagliate:

Audio

0:00 / 0:00

ASCOLTA L'AUDIO E COMPLETA I VOCABOLI DA 1 A 15

1. **limone** 2. 3. 4. 5.

6. 7. 8. 9. 10.

11. 12. 13. 14. 15.

[Controlla risposta](#) | [Suggerimento](#)

3.1.2. Uso della lingua

L'esercizio di uso della lingua serve a capire il livello di conoscenza dell'italiano del candidato. Si tratta di un esercizio a scelta multipla in cui le domande sono poste in ordine di difficoltà crescente; lo studente seleziona la risposta corretta totalizzando un massimo di 20 punti. Una volta avviato, il test si configura come segue (Figura 4): sulla destra appare la casella di navigazione con il numero di domande; in bianco le risposte da dare, in grigio quelle date ed ancora modificabili; il candidato sceglie tra le tre opzioni proposte, il limite di tempo per lo svolgimento dell'esercizio è di un'ora. Il candidato risponde alle varie domande e sul fondo della pagina clicca su *Successivo*.

Una volta terminato l'esercizio, le risposte vengono salvate e cliccando su *Invia tutto e termina* viene visualizzato il risultato del test: le risposte inserite correttamente sono evidenziate in verde mentre quelle sbagliate sono colorate di rosso; viene quindi visualizzata la correzione dell'esercizio (Figura 5):

Figura 4.

The screenshot shows a Moodle quiz page titled "Test di Livello N. 1 > Anteprima". It features three questions on the left and a navigation grid on the right. The navigation grid consists of 20 numbered buttons (1-20) arranged in three rows. The first row contains buttons 1-7, the second row 8-14, and the third row 15-20. A button labeled "Avvia una nuova anteprima" is located below the grid.

Domanda 1
 Risposta salvata
 Punteggio max.: 1,00
 Contrassegna domanda
 Modifica domanda

Eros Ramazzotti ____ un cantante molto famoso.
 Scegli un'alternativa:
 1. ha
 2. è
 3. c'è

Domanda 2
 Risposta non ancora data
 Punteggio max.: 1,00
 Contrassegna domanda
 Modifica domanda

Io ____28 anni.
 Scegli un'alternativa:
 a. ho
 b. sono
 c. a

Domanda 3
 Risposta non ancora data

____fratello di Maria è molto carino.
 Scegli un'alternativa:

Navigazione quiz

Termina il tentativo...
 Avvia una nuova anteprima

Figura 5.

The screenshot shows the same Moodle quiz page, but now with a summary table and a question where the correct answer is highlighted. The navigation grid now shows the status of each question: buttons 1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, and 20 are green, while buttons 3 and 18 are red. A button labeled "Avvia una nuova anteprima" is present.

Iniziato Wednesday, 24 October 2018, 13:16
Stato Completato
Terminato Sunday, 21 April 2019, 22:50
Tempo impiegato 179 giorni 9 ore
In ritardo 179 giorni 8 ore
Punteggio 17,00/20,00
Valutazione 8,50 su un massimo di 10,00 (85%)

Domanda 1
 Risposta corretta
 Punteggio ottenuto 1,00 su 1,00
 Contrassegna domanda
 Modifica domanda

Eros Ramazzotti ____ un cantante molto famoso.
 Scegli un'alternativa:
 1. ha
 2. è ✓
 3. c'è

Risposta corretta.
 La risposta corretta è: è

Domanda 2
 Io ____28 anni.

Navigazione quiz

Visualizza una pagina alla volta
 Fine revisione
 Avvia una nuova anteprima

Infine il report mostra i tentativi fatti con i relativi voti (Figura 6):

Figura 6.

The screenshot shows a report for "Test di Livello N. 1". It includes the time limit (1 hour), the grading method (highest score), and the number of attempts (5). A table summarizes the attempts, and a button "Ritenta il quiz" is visible at the bottom.

Test di Livello N. 1

Limite di tempo: 1 ora
 Metodo di valutazione: Voto più alto
 Tentativi: 5

Riepilogo dei tuoi tentativi precedenti

Tentativo	Stato	Punteggio / 20,00	Valutazione / 10,00	Revisione
Anteprima	Completato	17,00	8,50	Revisione
	Inviato Sunday, 21 April 2019, 22:50			

Voto più alto: 8,50 / 10,00.

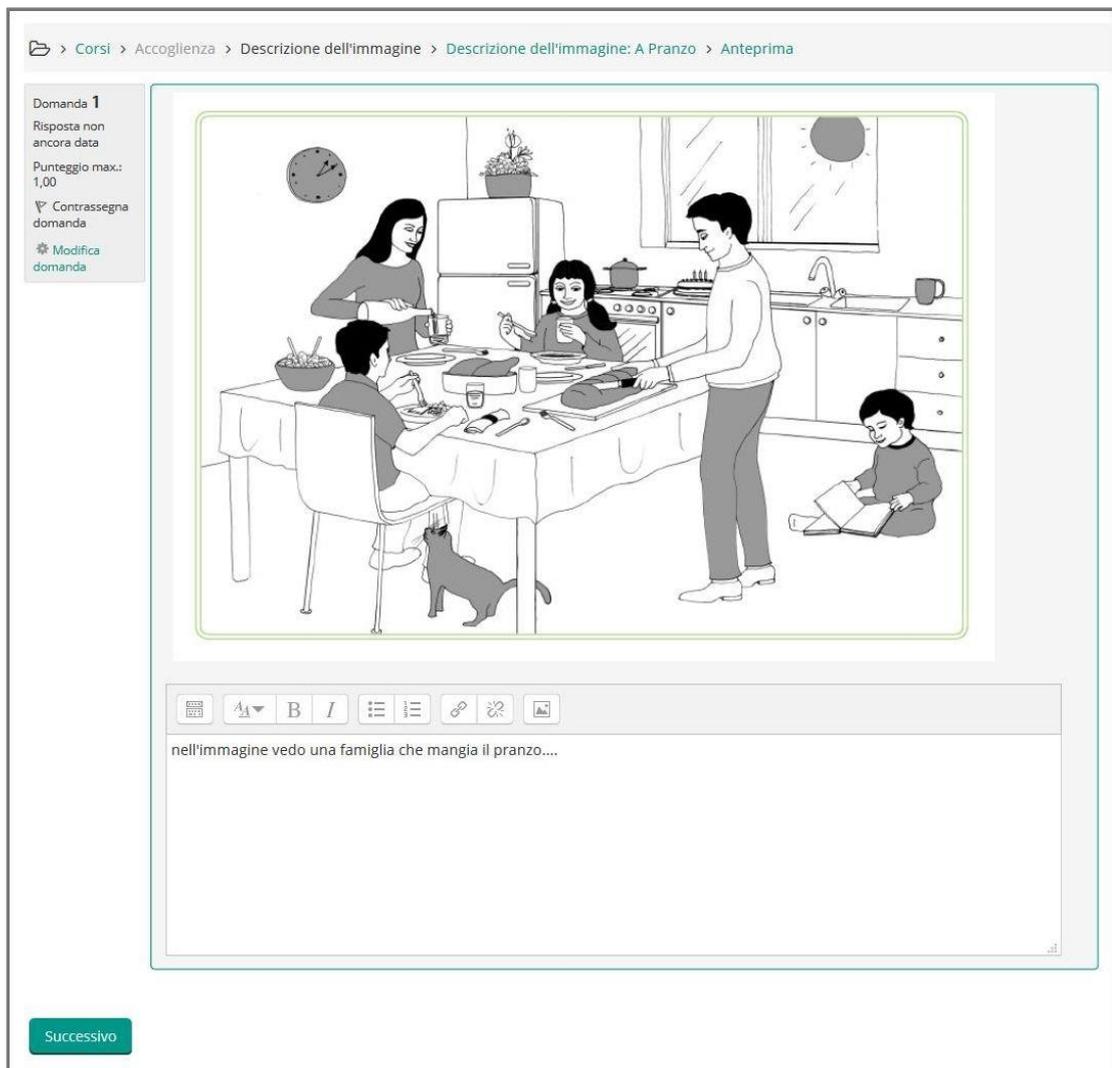
Ritenta il quiz

3.1.3. Descrizione dell'immagine

L'esercizio richiede allo studente di comporre un breve testo per descrivere l'immagine visualizzata a schermo. All'interno della sezione *Accoglienza* c'è una lista di quiz (Figura 2); alla voce *descrizione dell'immagine* lo studente dovrà sceglierne una tra quelle proposte. Per facilitare la scelta ogni compito è nominato con il tema, per esempio *al mercato, la città, al parco* e così via.

L'esempio mostra un'immagine che ritrae una famiglia durante il pranzo. Una volta avviato l'esercizio verrà visualizzata la pagina nella quale lo studente scriverà la breve composizione nella finestra posta sul fondo. L'insegnante può decidere sia dei limiti di tempo per lo svolgimento, sia il numero massimo di parole inseribili (Figura 7):

Figura 7.



The screenshot shows a Moodle quiz interface. At the top, the breadcrumb trail reads: > Corsi > Accoglienza > Descrizione dell'immagine > Descrizione dell'immagine: A Pranzo > Anteprima. On the left, a sidebar for 'Domanda 1' displays: 'Risposta non ancora data', 'Punteggio max.: 1,00', 'Contrassegna domanda', and 'Modifica domanda'. The main area features a large illustration of a family of five (mother, father, two children, and a dog) eating a meal at a dining table in a kitchen. Below the image is a rich text editor with a toolbar containing icons for text color, bold, italic, bulleted list, numbered list, link, unlink, and image. The text area contains the prompt: 'nell'immagine vedo una famiglia che mangia il pranzo...'. At the bottom left, there is a green button labeled 'Successivo'.

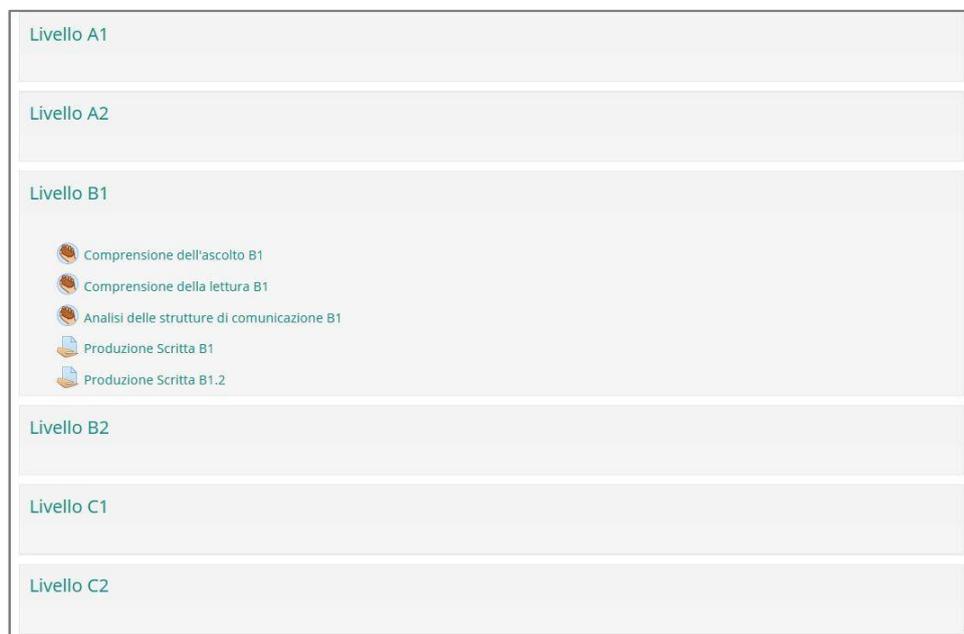
Una volta terminato si clicca su *Successivo* e verrà mostrato il riepilogo dell'esercizio svolto; il candidato può rivedere e modificare quanto prodotto o ripetere il compito da capo. Il docente deve correggere manualmente la produzione scritta ed assegnare un voto o dare un feedback.

3.2. Simulazione d'esame

Il momento in cui lo studente si prepara all'esame è sempre vissuto con ansia. Le simulazioni proposte in classe richiedono tempi lunghi per lo svolgimento e potrebbero essere autogestiti dai candidati. Le prove di ascolto hanno una durata che va da 30 minuti ad un'ora e mezza a seconda del livello, mentre le prove di lettura in media un'ora o più. Caricare sulla piattaforma una quantità di simulazioni di cui lo studente può liberamente disporre secondo i propri tempi può essere utile per esercitarsi anche al di fuori delle ore curricolari.

All'interno della piattaforma c'è la sezione *Simulazioni d'esame*; per ogni livello è stata creata quindi una sottosezione. Verrà presa da esempio una simulazione della certificazione CILS⁷, la prova è così strutturata: 3 prove di ascolto, 3 prove di lettura, 2 prove di produzione scritta, 4 prove di analisi delle strutture comunicative, 2 prove orali. Le tecniche utilizzate sono la *scelta multipla*, il *vero o falso*, la *ricomposizione del testo*, il *cloze test*. Il livello B1⁸ farà da esempio, cliccando sull'apposita sezione verrà visualizzato quanto segue (Figura 8):

Figura 8.



⁷ Certificazione di italiano come lingua straniera - Università per Stranieri di Siena.

⁸ Il livello B1 viene definito nel QCER come "livello soglia" (o threshold level). Insieme al livello B2 (o "livello progresso") costituisce la seconda fascia di competenza, definita intermedia.

Lo studente troverà all'interno della "classe virtuale" le esercitazioni delle suddette prove. Ad esclusione della prova orale, *Hot Potatoes* ed *ExeLearning* ci permettono di digitalizzare le simulazioni d'esame; le prove di comprensione saranno corrette in automatico in modo da dare allo studente un riscontro immediato rispetto a quanto svolto, mentre la prova di produzione scritta deve essere corretta dal docente.

3.2.1. Comprensione dell'ascolto

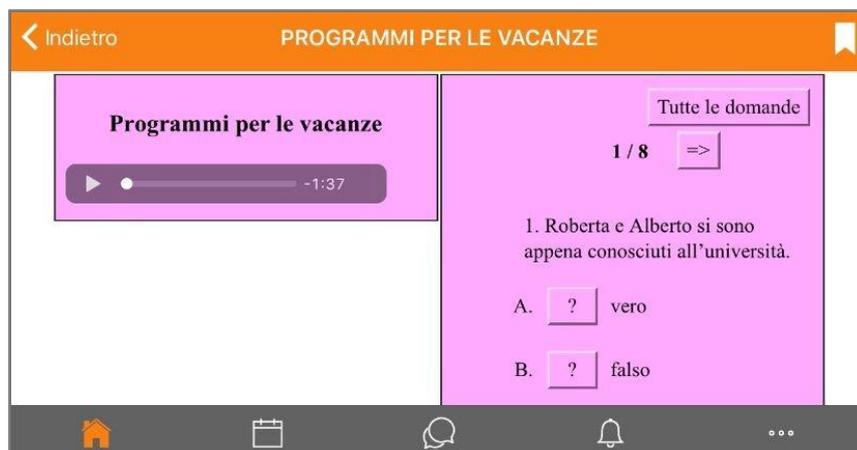
Questo esercizio è composto da un file audio e delle domande a *scelta multipla*: per svolgere l'esercizio è necessario selezionare la risposta dopo o durante la riproduzione dell'audio e *Hot Potatoes* restituisce immediatamente il risultato (Figura 9) e il riepilogo finale.

Figura 9.



L'applicazione Moodle per smartphone e tablet non supporta il plugin di *Hot Potatoes*, è quindi necessario comprimere l'esercizio in una cartella SCORM per poterlo visualizzare e svolgere (Figura 10).

Figura 10.



3.2.2. Comprensione della lettura

L'immagine che segue mostra l'esercizio di comprensione della lettura (Figura 11):

Figura 11.

Lettura B1 Dicembre 2009 - Prova 1

Leggi le domande e scegli l'opzione corretta

I NONNI RACCONTANO

I 'Nonni leggendari' sono un gruppo di pensionati oltre i 60 anni che hanno fatto della loro passione per favole, racconti e libri un nuovo lavoro. Un amore che vogliono trasmettere ai più piccoli attraverso la lettura ad alta voce nelle scuole materne e nelle prime elementari. Nel 2002 una quindicina di anziani ha partecipato a un corso di lettura ad alta voce alla biblioteca del quartiere. Dieci incontri dove hanno imparato con un'attrice ritmo, respiro e mimica, gli ingredienti necessari per interpretare la pagina di un libro come un testo teatrale e hanno preso il diploma ufficiale di 'Nonno leggendario', anche se alcuni di loro nonni non lo sono nemmeno. "I miei nipoti diventano tutti i bambini a cui racconto le favole", spiega Cristina, ex insegnante di 64 anni. Quando i 'Nonni leggendari' arrivano nella classe con le loro storie è sempre una festa. "Appena iniziamo a leggere, magari i bimbi sono sparsi per la stanza a giocare. Ma gradualmente, quando il racconto entra nel vivo, ce li ritroviamo tutti attorno, anche seduti sulle ginocchia per vedere le figure" dice Giovanni, ex ferroviere di 59 anni. "Quando lavoravo" continua "ogni sosta del treno era il momento giusto per prendere un libro e iniziare a viaggiare in un altro modo". La scelta dei titoli è molto importante per i Nonni. Si riuniscono ogni mese per decidere quali sono i testi migliori e mettere a quelli promossi il bollino 'Nonni leggendari', che garantisce qualità e sicurezza. "I bimbi preferiscono le storie fantastiche con i mostri, ma noi proponiamo anche favole tradizionali come Il gatto con gli stivali e Pinocchio o novelle di Gianni Rodari" chiarisce Cristina. "Sono importanti anche i disegni, la grafica e i colori dei testi per attrarre di più il loro sguardo". Il racconto si trasforma poi nei disegni che i piccoli consegnano ai Nonni la volta successiva. I volontari hanno scritto le loro impressioni e fra poco esce un piccolo libro a cura della responsabile della biblioteca.

Tutte le domande

1 / 7 =>

1. I 'Nonni leggendari' sono

A. ex insegnanti di scuola elementare

B. scrittori di fiabe e racconti

C. persone che hanno smesso di lavorare

D. maestri di scuola materna

Sul lato sinistro viene visualizzato il testo e sul lato destro le domande a *scelta multipla*. Come per l'esercizio precedente (*Comprensione dell'ascolto*) lo studente può scegliere la risposta e visualizzare la successiva oppure cliccare su *Tutte le domande* per averne una panoramica.

3.2.3 Analisi delle strutture della comunicazione

L'immagine mostra l'esercizio di analisi delle strutture della comunicazione (Figura 12); in ogni casella deve essere inserita la forma corretta del verbo indicato tra parentesi. Se lo studente si dovesse trovare in difficoltà, può cliccare sul punto di domanda (ove disponibile) e gli verrà dato un suggerimento. In alcuni casi sono possibili più risposte che l'insegnante può impostare in fase di configurazione dell'esercizio. Al termine, cliccando sul tasto *controlla risposta* posto sul fondo sarà visualizzato il risultato ottenuto: le risposte corrette vengono incorporate nel testo in grassetto mentre quelle non date o sbagliate rimangono modificabili.

Figura 12.

IL RISTORANTE DEI SOGNI

Completa con i verbi ai tempi verbali corretti

Il tuo punteggio è: 14%.
Alcune risposte sono sbagliate:

Con l'aiuto di un bravo cuoco tre ragazzi (1. rilanciare) **hanno rilanciato** un vecchio locale nelle colline toscane.

Quando hai vent'anni, di solito la vita ti (2. apparire) **appare** ancora più divertimento che un impegno. Ma tre ragazzi (3. decidere) **hanno deciso** di mettersi in gioco invece di andare in vacanza. Così in estate (4. iniziare) **inizia** un progetto per un ristorante nelle colline toscane vicino a San Gimignano. I protagonisti ci (5. raccontare) [] la loro storia. Praticamente tutto (6. iniziare) [] per gioco. Martina è una delle socie e lei (7. essere) [] in Inghilterra a fare un corso di formazione. Quando è ritornata alla fine dell'estate (8. avere) [] un'idea in testa: aprire un ristorante. Per portare avanti questa idea (9. contattare) [] il suo amico Lorenzo che ancora non (10. sapere) [] che cosa fare. Lorenzo dopo aver ascoltato Martina, (11. accettare) [] di collaborare con lei. Il difficile (12. essere) [] trovare un cuoco capace di stupire i clienti. Così attraverso una ricerca attenta su internet Martina e Lorenzo (12. scoprire) [] un giovane cuoco milanese pronto a cambiare città e regione per iniziare questa avventura nelle colline toscane. Il giovane cuoco ha fatto rapidamente la valigia ed (13. venire) [] in Toscana. "Dal punto di vista culinario" - spiega Martina - "ci siamo messi tutti insieme e (14. studiare) [] i menù. Utilizziamo prodotti stagionali, ma in quantità limitate, il che ci (15. consentire) [] di servire pietanze sempre fresche e di limitare gli sprechi. Piatti semplici, mai banali: all'apparenza (16. sembrare) [] gli stessi che si possono mangiare a casa, ma sono completamente diversi. Tutto sta nel sapore. Ed è il sapore quello che (17. contare) []". I tre ragazzi (18. sfruttare) [] l'occasione per dimostrare che nonostante le difficoltà e la giovane età si può realizzare un sogno. All'inizio (19. avere) [] paura di non farcela. Ma la creatività e l'intelligenza (20. aiutare) [] questi giovani.

3.2.4. Produzione scritta

Questo tipo di prova deve essere valutata manualmente dal docente che può assegnare un voto e dare un feedback attraverso la funzione *commento* della piattaforma.

Esistono due modalità per la consegna: la prima consiste nel caricare un documento di testo con la traccia da sviluppare che lo studente eseguirà all'interno dello stesso per poi ricaricarlo in piattaforma (Figura 13):

Figura 13.

Produzione Scritta B1

Produzione Scritta b1.docx

Riepilogo delle valutazioni

Partecipanti	2
Bozze	0
Consegne	0
In attesa di valutazione	0

[Visualizza/valuta tutte le consegne](#)

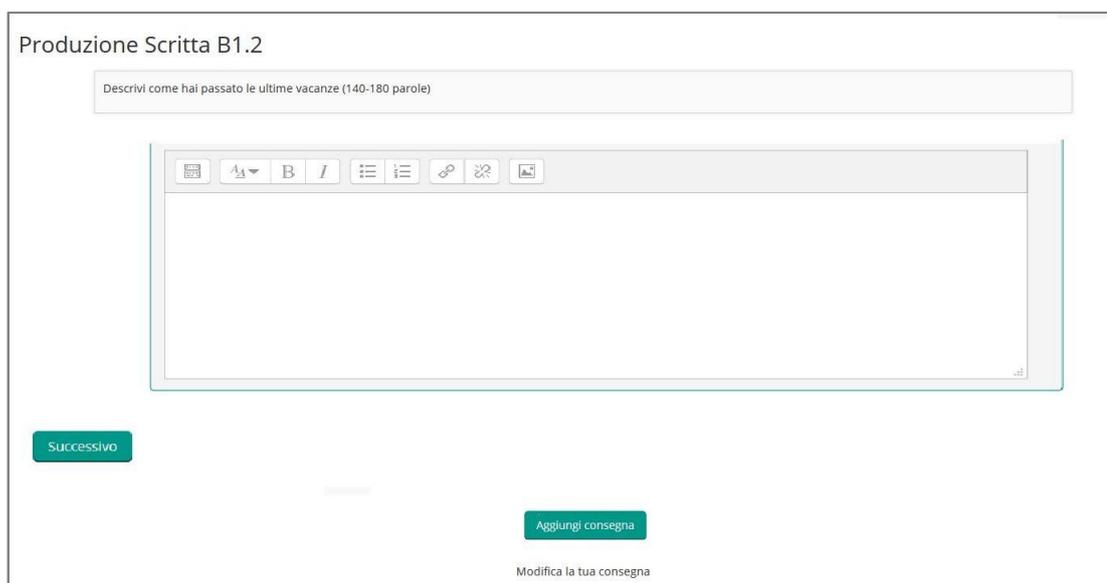
Stato consegna

Numero tentativo	Tentativo 1 (Tentativi consentiti: 3)
Stato consegna	Nessun tentativo
Stato valutazione	Non valutata
Ultima modifica	Wednesday, 10 October 2018, 00:38

Modifica la tua consegna

Nel secondo caso, invece, la traccia da sviluppare viene visualizzata nella parte alta della pagina all'interno della casella di testo e si avrà la possibilità di scrivere il tema direttamente in piattaforma. Al termine dell'esercizio cliccando su *Aggiungi consegna* si invia il compito svolto al docente (Figura 14):

Figura 14.



4. SUPPORTO DIDATTICO IN UNA CLASSE DI B1

Kids would rather watch YouTube than read a book. According to Pearsons⁹ survey when it comes to the use of social media, YouTube was the big winner among GenZ¹⁰ kids (with 82 percent reportedly using it compared to 67 percent of Millennials¹¹). [...]

Similar to social media use, YouTube also reigns supreme for GenX-ers in terms of their preferred way of learning. Fifty-nine percent of the GenX group rated YouTube as their learning tool of choice. By comparison, 55 percent of Millennials chose YouTube as their preferred method¹².

Il testo qui riportato riassume un sondaggio condotto dalla casa editrice Pearsons da cui risulta che il 59% dei ragazzi nati dal 2010 in poi e il 55% dei Millenials preferiscono utilizzare YouTube come metodo di apprendimento piuttosto che un libro. I dati citati non possono essere ignorati: l'apprendimento si sta spostando sempre più sul digitale e questa dinamica negli anni a venire diventerà sempre più evidente.

⁹ https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/news/news-announcements/2018/The-Next-Generation-of-Learners_final.pdf.

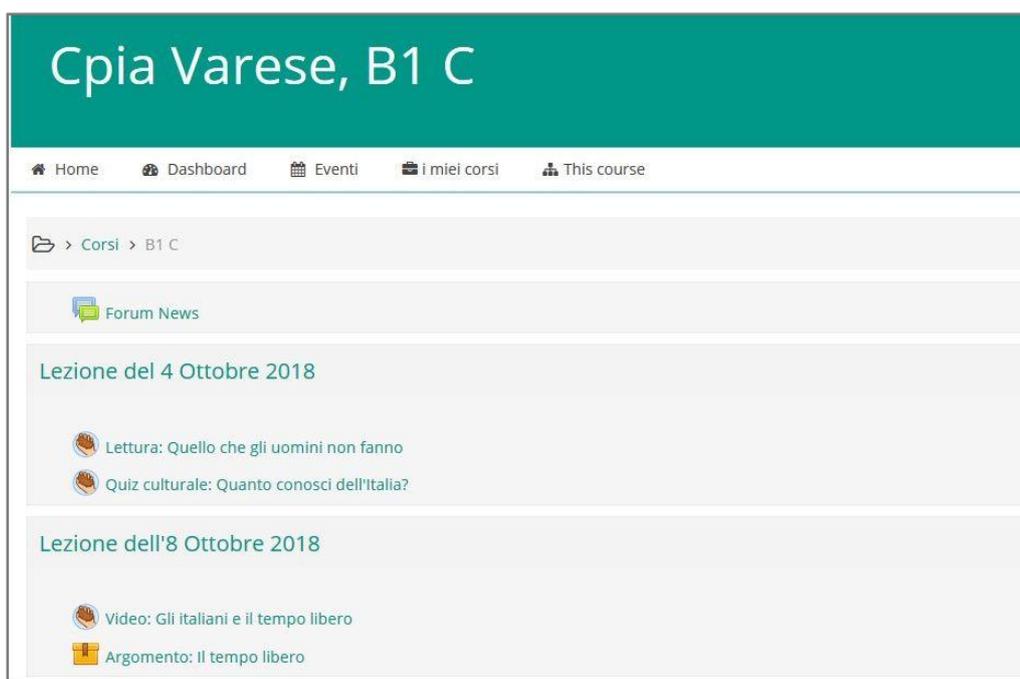
¹⁰ Nati tra dal 2010 in poi https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z.

¹¹ Nati tra il 1995 e il 2010 https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Y.

¹² <http://redtri.com/kids-prefer-youtube-videos-over-books-survey-finds/>.

Nelle classi del CPIA sono previste 4 ore settimanali di lezione, escluso il livello di ALFA 1 che prevede 6 ore settimanali; il tempo è quindi abbastanza ridotto. L'utilizzo della piattaforma può ampliare le ore dedicate alle esercitazioni in autonomia, permettendo al docente di ottimizzare i tempi di insegnamento in classe. Gli studenti, anche quelli totalmente analfabeti, sanno utilizzare il telefono cellulare e si servono della funzione *messaggio vocale* laddove non siano in grado di scrivere: chiedere loro di utilizzare i propri dispositivi per svolgere i compiti potrebbe andare incontro alle loro esigenze. L'immagine che segue mostra la "classe virtuale" di livello B1 (Figura 15):

Figura 15.



È possibile impostare una scadenza per la consegna dei compiti se ritenuto adeguato; una grande varietà di materiali a supporto delle lezioni possono essere inseriti: questi saranno utili per il recupero degli argomenti per coloro che si iscriveranno durante il corso dell'anno o per coloro che dovessero rimanere assenti.

4.1. *Esercizi di ascolto*

Gli esercizi di ascolto al livello B1 hanno una durata di circa 30 minuti. Se la lezione si svolge durante le ore serali, lo studente farà sicuramente fatica a mantenere la concentrazione: caricando l'ascolto in piattaforma si darà la possibilità di accedere via smartphone e lo studente avrà la possibilità di utilizzare le proprie cuffie, con un ascolto meno disturbato, nel momento della giornata che preferisce. L'insegnante può visualizzare il report dei risultati di tutti gli studenti e andare ad intervenire in classe sui punti rilevati come critici.

L'esercizio di ascolto si configura come visto in precedenza per la simulazione d'esame (Figura 16):

Figura 16.

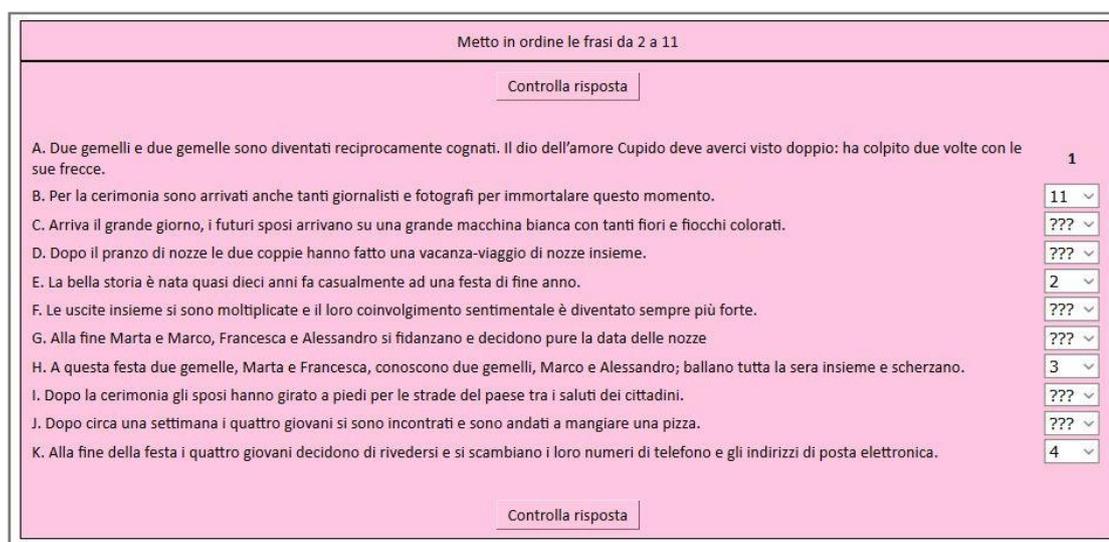


La creazione di un esercizio come quello riportato in esempio richiede un tempo di 10 minuti, tenendo conto che può essere riproposto in numerose classi e modificato leggermente o sostanzialmente a seconda delle esigenze.

4.2. Prova di lettura

Le modalità di creazione di esercitazioni di lettura in *Hot Potatoes* sono molteplici, come abbiamo visto in precedenza (Figura 11). Nell'immagine che segue viene visualizzato un testo da riordinare: (Figura 17)

Figura 17.



In alternativa è possibile utilizzare *ExeLearning*, come nel seguente esempio (Figura 18):

Figura 18.



The screenshot shows a learning activity interface. At the top right, the title "Gli italiani e il tempo libero" is displayed. Below it, a section titled "Attività di lettura" (Reading Activity) contains a text block. The text discusses how Italians spend their free time, citing data from Istat. It mentions that the majority watch television, read little, and do little sports. Preferred activities include watching TV, going to the cinema, and spending time with friends. Cultural activities like cinema are preferred over museums and sports. Reading is also mentioned as a less popular pastime. At the end of the text, there is a button labeled "Premere Qui". To the right of the text is an image showing a person's feet in sneakers sitting on a grassy field under a blue sky. Below the text section is a section titled "Domanda a Scelta Multipla" (Multiple Choice Question). The question asks: "1. Nel tempo libero gli italiani preferiscono:" (1. In their free time, Italians prefer:). There are two radio button options: "a) giocare a calcio" (a) play soccer and "b) andare a teatro" (b) go to the theater.

Gli esercizi creati in *ExeLearning* devono essere compressi in una cartella SCORM, la quale oltre che caricata in Moodle, può essere inviata via email allo studente che decomprimendola e aprendo il file nominato "index.html" potrà svolgere l'esercizio anche in modalità offline; tuttavia il docente non potrà avere un effettivo riscontro rispetto allo svolgimento dell'attività inviata.

4.3. *Esercizi grammaticali*

Gli esercizi grammaticali sono spesso percepiti come noiosi ma utili; creare esercizi interattivi che stimolino lo studente può alleggerire la trattazione degli argomenti. L'immagine 19 mostra un esercizio di riflessione grammaticale all'interno di un'unità di apprendimento creata in *ExeLearning* (Figura 19).

Figura 19.

Argomento: Il tempo libero

Modalità revisione

Il tempo libero

- Il tempo libero
- Vero o Falso?
- Gli Italiani e il tempo libero
- Riflessione grammaticale

Riflessione grammaticale

Attività Cloze

Leggi le frasi e completa con il presente indicativo dei verbi regolari:

1. Tutte le domeniche Anna _____ (correre) nel parco per un'ora.
2. Quando è libero Giacomo _____ (nuotare) in piscina.
3. Tu _____ (giocare) a calcio?
4. Raramente (io) _____ (guardare) la televisione, _____ (preferire) uscire con gli amici.
5. Io e la mia famiglia non _____ (parlare) inglese.
6. Marta e Lucia _____ (amare) la musica, Marta _____ (suonare) la chitarra e Lucia _____ (cantare).

Invia

Nella parte sinistra sono visualizzate le varie pagine poste in rapporto gerarchico che rimandano alle altre sezioni dell'unità. La principale è un'introduzione lessicale con argomento "il tempo libero", successivamente gli esercizi di lettura con *vero o falso* e *scelta multipla*, infine la *riflessione grammaticale*. Lo studente completa il *cloze test* inserendo i verbi coniugati, e clicca su *invia* per visualizzare il report dell'esercizio svolto.

4.4. Esercizi video

L'immagine seguente mostra un'attività con un video (Figura 20):

Figura 20.

LA SVEGLIA DI FANTOZZI

Guarda il video e scegli se le affermazioni sono vere o false

Leggi le domande e scegli l'opzione corretta

La sveglia di Fantozzi

Guarda più tardi Condividi

1. Fantozzi si sveglia alle 7.51

A. ? VERO

B. ? FALSO

Tutte le domande

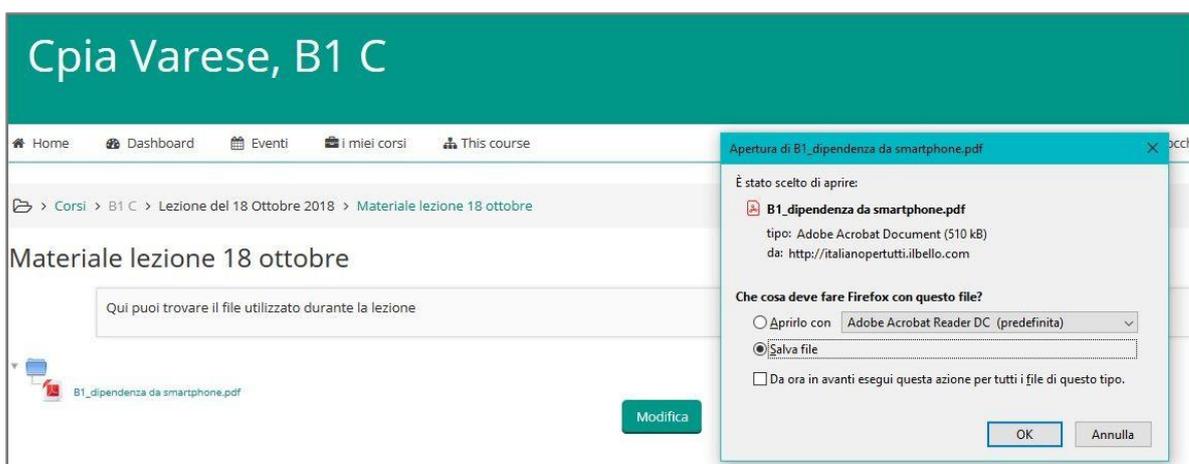
1 / 22 =>

È stato effettuato l'*embed*¹³ da YouTube all'interno di *Hot Potatoes* attraverso il codice che permette di visualizzare il video stesso direttamente nell'esercizio. Le potenzialità di creazione di questo tipo di esercizio sono ampie e stimolanti per l'apprendente.

4.5. Cartella con i materiali

Nel CPIA vengono principalmente utilizzate fotocopie a supporto della didattica; per gli studenti assenti o abituati a studiare o leggere sullo schermo, sarà utile caricare in piattaforma i materiali presentati in classe in formato multimediale che potranno essere stampati o visualizzati in qualsiasi dispositivo (Figura 21).

Figura 21.



5. SECONDA PARTE: SPERIMENTAZIONE PRATICA

La sperimentazione di Moodle all'interno del CPIA è stata condotta su due classi di livello A1, due classi di livello A2, una classe di livello B1. Nelle prime 4 classi il numero medio di corsisti frequentanti è di circa 15, nella classe di livello B1 è di circa 20. L'Istituto è interamente coperto da connessione WiFi, ogni classe è dotata di una LIM e la scuola dispone di 30 computer portatili per l'utenza che sono stati messi a disposizione della sperimentazione, dando anche la possibilità agli studenti di praticare il cosiddetto BYOD¹⁴ auspicato dal PNSD al punto 4.1 azione 6 *Politiche attive per il BYOD* (PNSD, 2015: 47). I banchi all'interno delle classi sono mobili e assemblabili in isole per facilitare i lavori collaborativi e la socializzazione all'interno del gruppo classe; questi divengono fondamentali quando si utilizza il digitale: il presupposto di ogni *Social Media* e *Social Network* è infatti la condivisione e cooperazione che devono avvenire secondo modalità di non competizione ma al contrario di collaborazione coordinata.

¹³ Letteralmente "incorporazione".

¹⁴ BYOD: Bring Your Own Device (porta il tuo dispositivo) – lo studente può portare il proprio computer o tablet in classe e utilizzare la connessione dell'Istituto.

5.1. Utilizzo di Moodle per i compiti a casa

La fase iniziale è stata quella di presentazione di Moodle come *classe virtuale* ai corsisti di livello B1 mostrandone le potenzialità per svolgere esercitazioni e compiti al di fuori delle ore di lezione. Dopo la raccolta degli indirizzi email, per ognuno degli studenti è stato creato un account all'interno della piattaforma Moodle con le credenziali che sono poi state inviate ad ogni corsista che ne ha confermato la ricezione. Il login e le attività svolte all'interno della piattaforma sono state monitorate per circa 90 giorni, nell'arco dei quali solo 3 corsisti hanno effettuato l'accesso una sola volta e hanno svolto non più di 2 esercitazioni ciascuno.

Al termine del periodo di osservazione, agli studenti è stato chiesto sull'uso della piattaforma: la maggior parte ha dichiarato di non avere tempo per svolgere le attività proposte al di fuori delle ore scolastiche (doveroso è sottolineare che quasi nessuno tra loro svolge gli esercizi dati nemmeno su supporto cartaceo); l'ipotesi che i compiti sarebbero stati svolti su dispositivi digitali era errata. Inoltre molti hanno aggiunto di aver dimenticato le credenziali di accesso, l'URL del sito e le modalità di utilizzo dello stesso. Per ovviare al problema e per rispettare il principio di raggiungibilità, si è pensato di rendere i corsi virtuali accessibili in modalità *ospite* per facilitare e velocizzarne l'accesso; tuttavia il sito utilizzato non è indicizzato nei motori di ricerca, pertanto solo conoscendo l'esatto indirizzo URL è possibile accedervi.

A seguito dello scarsissimo se non nullo successo della proposta di utilizzo come esercitazioni a distanza, si è pensato di utilizzare Moodle direttamente in classe creando un *laboratorio mobile*¹⁵ (PNSD, 2015: 44).

5.2. Reazione all'uso in classe: Giornale di Bordo

Ad ogni studente è stato consegnato un computer portatile durante le ore di lezione o è stato permesso di utilizzare il proprio dispositivo (BYOD); sono stati quotidianamente raccolti quanti più dati possibili riguardo alle reazioni delle classi in rapporto al lavoro svolto su supporto digitale.

Il primo dato da rilevare è di carattere tecnico: il WiFi della scuola, dotato di *Firewall*¹⁶, tentava di bloccare l'accesso al sito *Italiano per tutti* non ritenuto sicuro perché privo di licenza HTTPS¹⁷. Inoltre, mentre 20 utenti erano loggati al sito in contemporanea, quest'ultimo risultava molto rallentato e spesso la pagina web andava in *timeout* richiedendo all'utente di ricaricare l'esercizio e svolgerlo da capo. Infine la versione Moodle caricata sull'*hosting* gratuito permette di caricare documenti delle dimensioni massime di 5MB risultando molto limitante. Per questo motivo si è preferito aprire un nuovo sito a pagamento: i problemi di sicurezza sono stati ovviati; l'*hosting* scelto, "*Easy Linux*"¹⁸, messo a disposizione da *Aruba* dispone di licenza HTTPS e permette il caricamento di file dalle dimensioni illimitate; supporta inoltre numerosi utenti loggati

¹⁵ Secondo il Piano Nazionale Scuola Digitale il "Laboratorio Mobile" è un'aula multimediale dotata di dispositivi digitali mobili (p. 44).

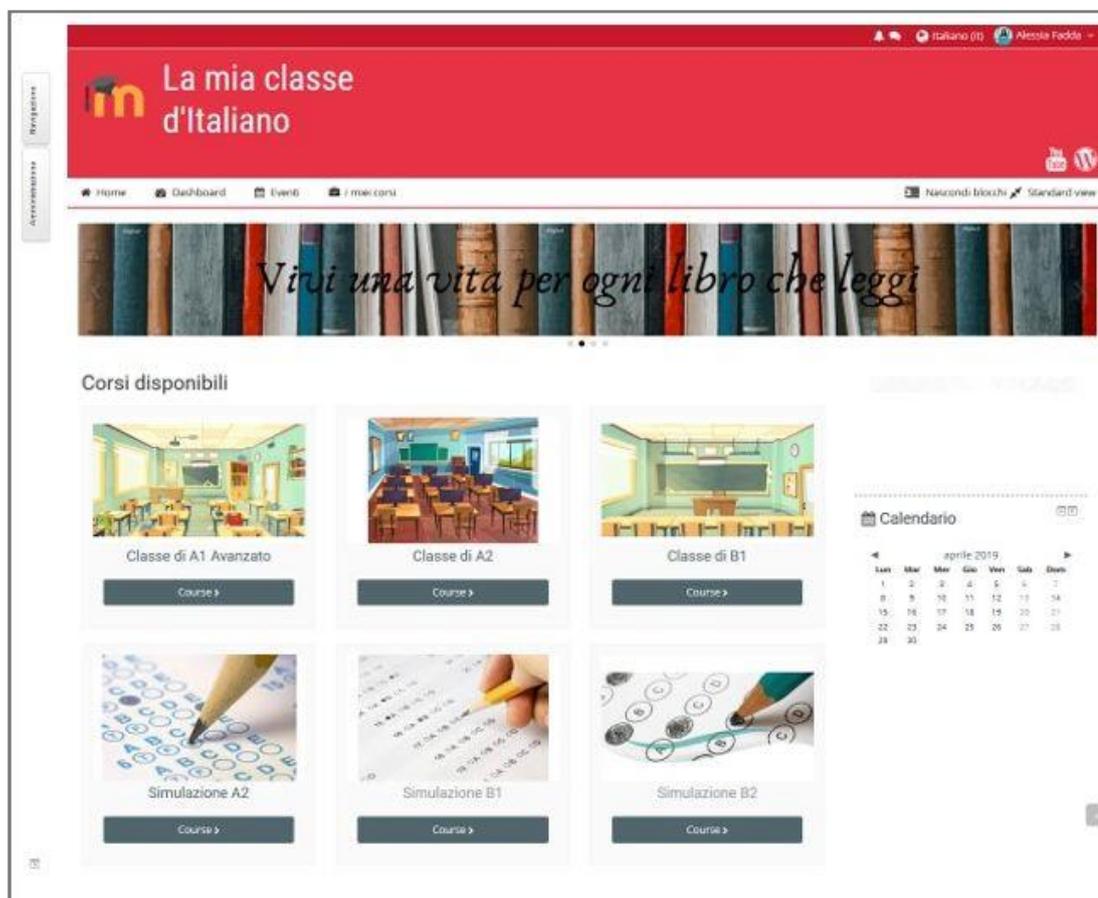
¹⁶ Firewall: (*muro tagliafuoco*) è un componente di difesa perimetrale di un rete informatica, che può svolgere funzioni di collegamento tra due o più segmenti di rete, fornendo dunque una protezione in termini di sicurezza informatica della rete stessa.

¹⁷HTTPS: HyperText Transfer Protocol over Secure Socket Layer, è un protocollo per la comunicazione sicura attraverso una rete di computer utilizzato su Internet.

¹⁸ <https://hosting.aruba.it/hosting/linux-easy.aspx>.

contemporaneamente senza subire alcun rallentamento e risulta decisamente performante. Il nuovo sito creato si chiama *La mia classe d'italiano*. L'interfaccia è stata resa più chiara e accattivante possibile: l'estetica non è infatti secondaria nel mondo dei *Social Media* di oggi e avere a disposizione una pagina *Home* in cui siano chiari i comandi può fare la differenza. Nel piè di pagina sono stati aggiunti dei link a siti utili quali il dizionario, il traduttore, l'enciclopedia e una cartella di materiali scaricabili da Google Drive. Lo scopo dei link è quello di far sentire allo studente che all'interno del sito può trovare tutto ciò che gli serve, incentivandone ulteriormente l'utilizzo (Figura 22).

Figura 22.



5.2.1. *Classi di livello A1*

La prima delle classi di livello A1 è composta da adolescenti di età compresa tra i 15 e i 18 anni che frequentano anche la scuola secondaria di primo o secondo grado. Il riscontro da parte degli studenti è stato fortemente positivo: sono nativi digitali abituati al contatto con lo schermo e con dispositivi digitali. Si è tuttavia rilevato un dato inaspettato: molti di essi, nonostante facciano parte della cosiddetta *Generazione Z*, non hanno grande dimestichezza con lo strumento; si è infatti osservata una certa fatica nell'utilizzo della tastiera fisica, meno pratica dell'abituale schermo *touchscreen*; spesso i corsisti non

riuscivano ad impostare la visualizzazione della pagina non sapendo coordinare le barre di scorrimento per avere una panoramica globale e chiara dell'esercizio da svolgere.

È stato successivamente somministrato un questionario di gradimento: questo tipo di utenza preferisce lo smartphone al computer (85%) e se esistesse la possibilità di utilizzare il tablet al posto del computer, preferirebbe di gran lunga il tablet (92%). I motivi per cui il computer non è la prima scelta della classe sono:

- risulta pesante e ingombrante, spesso preferiscono utilizzare il proprio dispositivo in treno, in autobus o comunque non seduti alla scrivania;
- non è *touchscreen* e non sono abituati all'uso di una tastiera fisica;
- l'interfaccia grafica non è *user friendly* come l'interfaccia dei dispositivi quali tablet e smartphone: questi ultimi infatti utilizzano *App* che sono più semplici e intuitive da gestire e richiedono meno competenze tecniche.

Gli utenti che definiamo *nativi digitali*¹⁹ sono spesso “ignoranti digitali”²⁰ (Castaldo, 2015); emerge una significativa riflessione: categorizzare univocamente gli utenti per età e quantitativo di ore spese davanti ai dispositivi digitali non è semplice. Sebbene i nativi digitali percepiscano le tecnologie come elementi naturali, facenti parte della loro quotidianità da quando ne hanno memoria, non è altrettanto vero che questa sovraesposizione corrisponda necessariamente ad una vera competenza d'utilizzo. La realtà è piena di sfumature: il mondo delle tecnologie è stato in realtà creato dagli immigrati digitali e successivamente (ab)usato dai più giovani; i *sempre connessi* ignorano però i meccanismi che regolano il funzionamento di *devices* e gli stessi *social network*, le dinamiche di partecipazione degli strumenti comunicativi e delle comunità virtuali, le problematiche legate a *privacy* e sicurezza, senza menzionare le competenze di base quali le scorciatoie sulla tastiera, la pulizia e manutenzione del disco del computer, l'utilizzo efficace delle varie opzioni di visualizzazione. Ne emerge senza dubbio la necessità di educare i ragazzi all'uso consapevole delle tecnologie che li spinga ad essere curiosi e ad approfondire, comprendere e impadronirsi dei meccanismi culturali che sottendono alla creazione e percezione di un sé virtuale.

La seconda classe di A1 alla quale è stato proposto l'utilizzo di Moodle è stata quella nella quale si sono rilevate meno criticità: la fascia di età media dell'utenza va dai 18 ai 25 anni. La preferenza è decisamente accordata al computer rispetto al tablet o allo smartphone. Tutti gli studenti della classe in questione sono altamente scolarizzati: i giovanissimi frequentano le scuole superiori di secondo grado e i restanti hanno conseguito una laurea nel Paese d'origine. È stata rilevata una dimestichezza maggiore con lo strumento, meno difficoltà di manipolazione e uso della tastiera. Dopo la prima lezione su supporto digitale sono apparsi entusiasti ed hanno chiesto alla docente se fosse possibile accedere al sito anche al di fuori delle ore scolastiche per fare esercizio. Si è altresì notato che il gruppo, dopo un mese dal cambiamento dalla classe tradizionale alla classe laboratoriale, ha preso l'abitudine alla nuova metodologia sentendola come normale. Alternando tra l'utilizzo dello schermo e del foglio di carta, si è venuto a creare una sorta di equilibrio. In questo caso si è deciso di registrare gli utenti all'interno della piattaforma per poter monitorare l'attività svolta anche al di fuori delle ore curricolari: è stato rilevato un utilizzo intensivo di Moodle; si è dunque pensato di applicare la

¹⁹ Nativi Digitali e Immigrati Digitali (*Digital Natives, Digital Immigrants*) sono definizioni coniate da Mark Prensky nel suo articolo *On the Horizon* (2001).

²⁰ Castaldo si riferisce agli ignoranti digitali descrivendo coloro che pur essendo iperconnessi, mancano di competenza di base nell'utilizzo delle tecnologie digitali.

metodologia della *Flipped Classroom*²¹. Il tentativo è stato applicato allo studio della grammatica e alla simulazione di dialoghi: la docente ha creato delle slide in PowerPoint e delle mappe concettuali per presentare gli argomenti grammaticali; sono stati quindi inviati dei video presi da videocorsi, messi a disposizione su YouTube dalle case editrici, in cui vengono simulati dialoghi di situazioni quotidiane (al bar, al ristorante, alla stazione e così via). Al termine della presentazione gli studenti erano tenuti a svolgere degli esercizi all'interno di Moodle; in classe veniva poi richiesto loro di produrre un testo, un dialogo o simulare una situazione utilizzando gli elementi grammaticali e lessicali appresi.

Il successo di questa metodologia è stato discreto: alcuni studenti non hanno avuto modo di seguire il programma a causa degli impegni scolastici o lavorativi. Spesso per i corsisti del CPLA impegnarsi nello studio al di fuori delle ore del corso risulta difficoltoso: per questo motivo la metodologia della *Classe Capovolta* non si addice a questo tipo di utenza nella totalità dei casi.

5.2.2. Classe di livello A2

La prima classe di livello A2 nella quale è stata proposta la piattaforma ha un'utenza molto varia: richiedenti asilo scarsamente scolarizzati di età compresa tra 18 e 20 anni e corsisti altamente scolarizzati tra 35 e 40 anni. I primi si sono dimostrati decisamente impacciati davanti allo strumento, i secondi invece poco entusiasti. Un corsista in modo particolare, dopo la seconda lezione con il computer si è detto molto scontento: essendo costretto a lavorare tutto il giorno sul computer, vorrebbe evitare di utilizzarlo in classe e preferirebbe avere modo di socializzare con i compagni. Gli è stato fatto notare che la socializzazione non cambiava rispetto alle lezioni su supporto cartaceo perché il testo e il tipo di esercizio utilizzati erano esattamente gli stessi, l'unica differenza era rappresentata dal supporto. Nel caso specifico, come in altri potenziali casi analoghi, ci si scontra con il *filtro affettivo* dell'apprendente: abituato a leggere sulla carta e con una lunga esperienza di apprendimento su questo supporto, l'utilizzo del digitale risulta faticoso e anzi si scontra con i propri modelli di apprendimento.

Per quanto riguarda invece i richiedenti asilo, il primo commento all'avvio della lezione è stato negativo: l'idea diffusa era quella di voler delegare al computer la docenza della classe in modo che l'insegnante potesse "riposare" durante le ore di lezione. Nella realtà dei fatti la dinamica che si viene a creare in classe è totalmente diversa: gli studenti che lavorano al computer chiamano continuamente l'insegnante per chiedere aiuto sia con lo svolgimento del compito, sia con l'utilizzo del computer; spesso infatti gli studenti che si apprestano per la prima volta all'uso degli strumenti digitali commettono errori grossolani, quali ad esempio la chiusura del browser durante lo svolgimento dell'esercizio pensando che il comando di chiusura dello stesso serva a cancellare un errore. Per ovviare al problema sono state spese circa sei ore di lezione nelle quali è stato spiegato alla classe l'utilizzo di base del computer; ore non sprecate: alcuni sono riusciti ad accedere da casa e scrivere il proprio curriculum online. Si è inoltre notato che gli studenti che commettono numerosi errori di ortografia, utilizzando gli esercizi di inserimento hanno considerevolmente migliorato la qualità dei testi prodotti a mano: se una parola scritta per riempire un *gap* nell'esercizio digitale non è perfettamente corretta, l'esercizio non la

²¹ La Classe capovolta (Flipped Classroom) è una metodologia sviluppata da Jonathan Bergmann e Aaron Sams esposta nella pubblicazione "*Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*", Intl Society for Technology in educ, Stati Uniti, 2012.

ricoscerà. In questo modo lo studente prende consapevolezza dei propri errori abituali e trasferisce le correzioni anche sulla carta. Altra nota positiva è rappresentata dal miglioramento di uno studente DSA, scarsamente scolarizzato con la tendenza ad assentarsi spesso da scuola a causa del disagio provato in classe.

Il digitale può effettivamente essere uno strumento inclusivo: modificando la dimensione dello zoom sulla pagina e utilizzando la tastiera, lo studente DSA ha beneficiato di un enorme miglioramento nelle capacità di produzione scritta. Benché sia lento nella composizione delle parole, la fatica di scrittura mediante tastiera è molto ridotta rispetto a quella su carta. Si è registrato anche un aumento di presenze da parte di quest'ultimo: finalmente ha sentito la scuola come più vicina a sé, accessibile e divertente.

Per chi invece ha espresso un giudizio negativo nei confronti dell'uso del computer, si è pensato di dare lo stesso esercizio stampato da *Hot Potatoes*: gli studenti avversi al digitale sono stati per così dire "accontentati" e hanno successivamente partecipato alle lezioni come loro solito. Appare sostenibile rilevare che obbligare un corsista all'uso del digitale laddove alzi un "solido muro" sia inutile: questo porterebbe all'abbandono del corso, tenuto conto che la percentuale di abbandono da parte dei corsisti del CPIA è molto elevata (durante l'arco dell'anno scolastico è circa del 50-60%). A differenza di una scuola secondaria di primo o secondo grado, i corsisti di un CPIA sentono molto meno l'obbligo di frequenza, il dovere di svolgere i compiti a casa e di frequentare regolarmente le lezioni. Solo un 30% dell'utenza completa il monte ore annuale e sente i compiti come un dovere; la ricaduta sull'apprendimento è evidente: coloro i quali partecipano attivamente alle lezioni raggiungono concretamente gli obiettivi prefissati. Dovere dell'insegnante è in questo caso evitare per quanto possibile l'abbandono da parte dei propri studenti.

5.2.3. Classe di livello B1

La classe di livello B1 nella quale è stato proposto l'utilizzo di Moodle è composta da 20 studenti di età compresa tra 16 e 50 anni con una maggioranza di utenza nella fascia 20-25 anni.

L'impatto iniziale è stato positivo; gli studenti sono apparsi per lo più entusiasti. In questa classe si può rilevare un dato: la competenza e dimestichezza con i dispositivi digitali, nonché la *forma mentis* corretta all'approccio per il loro utilizzo non corrisponde necessariamente all'età anagrafica. Infatti i corsisti di età più avanzata si sono rivelati più propensi e abili nell'uso del computer o comunque inclini ad imparare. Alcuni studenti giovani invece hanno espresso una preferenza decisa per gli esercizi su supporto cartaceo dicendosi confusi dallo schermo. Altri invece hanno sentito la modalità di lezione digitale come estranea alle proprie abitudini scolastiche culturalmente connotate: se in alcune culture ancora oggi la scuola è il luogo in cui il docente sta di fronte alla classe esternando nozioni che gli studenti sono tenuti ad interiorizzare silenziosamente, un forte sovvertimento di questo ordine va a toccare molto negativamente coloro che hanno l'abitudine alla didattica tradizionale. In questi casi non si va solo a modificare la fruizione di contenuti: ci si scontra con modelli culturali radicati. Il docente di un CPIA, avendo a che fare con studenti per la maggior parte stranieri, deve necessariamente tener conto di questo dato.

5.2.4. *Simulazione d'esame*

Il successo riscosso dalla proposta di simulazione d'esame online è stato decisamente significativo. La sperimentazione ha subito una svolta vicino alla sessione d'esame: se gli studenti del corso di livello B1 non avevano mai effettuato il login nei mesi iniziali dell'anno scolastico, con l'avvicinarsi della data della prova hanno iniziato a sentire l'esigenza di prepararsi al meglio. Molti tra loro hanno chiesto all'insegnante se fosse possibile avere a disposizione delle prove d'esame per potersi esercitare a casa: è stata creata una classe chiamata *Simulazione B1* e sono stati caricati numerosi esercizi di comprensione dell'ascolto e della lettura, analisi delle strutture della comunicazione e produzione scritta. Il *corso* creato in Moodle è stato impostato come accessibile previa iscrizione alla piattaforma: numerosi studenti si sono iscritti e hanno svolto tutte le esercitazioni proposte; in più alcuni studenti di livello B1 di altre classi hanno chiesto l'accesso al corso online: si rileva quindi un utilizzo intensivo di Moodle con lo scopo di preparazione agli esami. Gli esercizi proposti sono stati illustrati al punto 3.

Una grande fetta di utenza del CPIA necessita dell'attestato di livello A2 per richiedere il permesso di soggiorno di lungo periodo, tuttavia molti non sono in grado di assistere a tutte le lezioni per motivi vari: lavorano a tempo pieno o hanno impegni familiari, impedimenti a livello pratico (spesso non dispongono di un mezzo di trasporto per raggiungere la scuola) e abitano lontano dalla sede scolastica.

I corsisti impossibilitati a frequentare costantemente le lezioni di livello A2, sono stati entusiasti di poter usufruire delle simulazioni d'esame online; benché non avvezzi all'uso delle tecnologie, questi utenti si sforzano di imparare l'utilizzo di base dei dispositivi digitali per poter accedere al sito e svolgere gli esercizi, in maniera particolare tramite smartphone: il dispositivo mobile è ormai entrato a far parte della quotidianità di praticamente tutti coloro che varcano la soglia del CPIA.

Non di secondaria importanza è il fatto che questo tipo di utenza ha motivazione e necessità reale di esercitarsi in vista dell'esame. La concretezza dell'obiettivo gioca un ruolo di fondamentale importanza nell'applicazione del mezzo di comunicazione digitale. Tra i vantaggi che presenta l'ambiente Moodle in tal senso sono stati rilevati i seguenti: gli esercizi si "autocorreggono", ovvero l'utilizzatore ha un riscontro immediato sul risultato al termine dell'esercizio, può disporre dell'ascolto secondo tempistiche personalizzate e questo viene fortemente apprezzato. Inoltre il reperimento e la gestione di simulazioni d'esame in formato cartaceo non risulta pratico per tempi e modalità di fruizione: se il foglio può essere utilizzato preferibilmente ad una scrivania in un ritaglio di tempo preimpostato, lo smartphone garantisce la massima flessibilità in termini di tempi e spazi di fruizione.

Infine alcuni studenti del livello B2 che sono venuti a conoscenza della possibilità di svolgere simulazioni d'esame online, hanno richiesto all'insegnante di poter usufruire della piattaforma.

5.3. *Criticità emerse*

Sulla base dell'esperienza effettuata, sono state rilevate numerose criticità: innanzitutto la classe di un CPIA è estremamente variegata. Gli utenti sono molto diversi tra loro in base a età (da adolescenti ad adulti di età avanzata), background personali e professionali, scolarizzazione pregressa, competenze digitali.

I *filtri affettivi* e le età digitali giocano il ruolo primario in tale differenziazione. L'impatto iniziale con il cambiamento di ambiente o canale di apprendimento è un momento da gestire con cura: gli studenti abituati a lavorare utilizzando fogli di carta ed osservare il docente scrivere alla lavagna hanno bisogno di familiarizzare con il nuovo metodo di lavoro. I tempi della lezione mediante l'utilizzo delle tecnologie digitali cambiano; il focus si sposta dall'insegnante al compito o spesso al gruppo, ed è per questo necessario "rimettere in discussione" il ruolo del docente all'interno della classe, facendo presente agli studenti che non entrano in classe per utilizzare passivamente un computer che correggerà loro tutti gli errori, ma semplicemente la lezione verrà svolta secondo le stesse interazioni che anzi si moltiplicano nel gruppo tra pari e qualche tecnica di esercitazione diversa.

Le prime lezioni digitali risultano lente in quanto richiedono la familiarizzazione degli studenti con lo strumento e l'eventuale registrazione degli utenti all'interno delle *classi virtuali* Moodle. È necessario quindi guidare i nuovi iscritti in un tour del sito indicando loro quali siano le azioni da eseguire per attivare e svolgere gli esercizi, come disporre della visualizzazione di schermo più consona alle esigenze e aiutarli a trovare i vari comandi utili alla navigazione. Durante questi passaggi si avranno dei tempi che vengono sentiti come "morti" da parte del docente e di alcuni corsisti esperti nell'utilizzo del computer. Una volta superata la fase iniziale, si è notato come gli studenti dispongano dello strumento senza dover chiedere aiuto; appreso come utilizzare in maniera efficiente l'ambiente Moodle, i tempi della lezione cambiano notevolmente: molte fasi risultano più veloci e spesso gli studenti che terminano un esercizio prima degli altri, aiutano i compagni o approfittano del tempo per aprire ed effettuare un esercizio extra preso dall'archivio della classe virtuale. In tutte le classi è stato notato come dopo un mese di utilizzo del digitale, le resistenze siano diminuite e la nuova modalità di lezione sia diventata più naturale. Gli studenti sapevano ormai cosa fare: come accedere al sito, come avviare gli esercizi e trovare il punto in cui la classe stava lavorando.

5.4. *Possibili soluzioni*

A seguito dell'analisi delle criticità riscontrate, sono state ipotizzate le seguenti possibili soluzioni: innanzitutto potrebbero essere formate delle classi equilibrate non solo in base al livello di italiano in entrata, ma anche in base alle competenze digitali; non sempre risulta tuttavia possibile operare in tal senso, ma sarebbe auspicabile.

Proporre delle lezioni con l'utilizzo esclusivo di supporti digitali risulta di gran lunga faticoso data la rilevante differenza di stili di apprendimento dei corsisti, è inutile insistere troppo sull'uso delle tecnologie soprattutto per coloro che si trovano in una fascia di età avanzata. Per i giovani non avvezzi alle tecnologie invece è utile insegnare loro l'importanza del loro consapevole utilizzo, andando a formare dei futuri cittadini attivi e digitali. Si riscontrano evidenti resistenze da parte di alcuni utenti, tuttavia eliminare completamente il computer nelle classi in cui ne è stato impostato ed iniziato l'utilizzo sarebbe sbagliato: è ineludibile insegnare anche la "flessibilità" per saper far fronte ai cambiamenti e agli imprevisti.

La soluzione che più si avvicina all'ottimale risulta la creazione di lezioni ibride secondo linee che favoriscano la *didattica multicanale integrata* partendo, cioè, dal presupposto che il medesimo contenuto possa utilizzare diversi canali per essere trasmesso (Santalucia, 2013: 296). È possibile proporre le due soluzioni all'interno della stessa lezione a seconda di come questa viene programmata, fermo restando che non viene cronometrato il tempo

di utilizzo di un supporto rispetto all'altro, ma si seguiranno le reazioni ed esigenze della classe. Laddove strettamente necessario rimane possibile somministrare lo stesso esercizio in formato cartaceo per gli studenti che alzino un consistente "muro" nei confronti dell'utilizzo del digitale: piuttosto che rischiare l'abbandono da parte dell'utente, è possibile concedergli in ultima istanza la possibilità di avere il proprio esercizio su carta.

L'idea di svolgere una lezione digitale in giorni prestabiliti non si presenta come funzionale: gli studenti avversi all'uso delle tecnologie infatti rischiano di frequentare solo la lezione che pensano sarà svolta su supporto cartaceo; non è quindi consigliabile creare delle regolarità di utilizzo.

Nota importante da tenere presente in fase di sviluppo dei contenuti: prevedendo l'uso all'interno di una lezione e non solo come compito da svolgere al di fuori delle ore scolastiche, il contenuto presentato dovrà essere strutturato secondo il principio di un'unità di apprendimento con, inoltre, numerosi momenti di interazione tra studenti, tra studente e insegnante, *task* da svolgere in maniera collaborativa su elaboratore di testi e condiviso con il docente. Dovremo quindi creare un pacchetto di lavoro che comprenda esercizi di vario genere: presentazione e fissazione del lessico (Figura 23), attività di riutilizzo del lessico imparato, lettura ed ascolto con quiz di vario genere, un significativo quantitativo di immagini che stimolino la conversazione in classe e/o la produzione scritta, un argomento grammaticale da sottolineare all'interno dell'attività di lettura che venga analizzato e sistematizzato tramite esercizi grammaticali creati con diverse tecniche.

Figura 23.

Immagine

1  2  3  4 

5  6  7 

Attività Cloze

Collega la definizione all'immagine inserendo il numero corrispondente.

N. : La sala d'attesa

N. : Il biglietto/La carta d'imbarco

N. : I passeggeri

N. : L'imbarco

N. : Il posto/Il sedile

N. : Gli assistenti di volo (Hostess e Steward)

N. : La cintura di sicurezza

Per stimolare la creatività di scrittura si è rivelato utile creare un blog in cui gli studenti fossero registrati come autori; ad ognuno di essi è stata quindi data la possibilità di raccontarsi mettendo in luce ogni singolo individuo presente in classe.

Se per un compito a casa bastano una serie di esercizi che facciano seguito agli argomenti trattati in classe, per creare un contenuto fruibile durante una lezione è utile focalizzarsi su un pacchetto da costruire con una sequenzialità ben pensata di modo che quest'ultimo abbia un senso logico.

6. CONCLUSIONE

Qualsiasi innovazione in ogni campo non è necessariamente accompagnata da entusiasmo; gli esseri umani per loro natura sono piuttosto resistenti al cambiamento: anche se per alcuni è evidentemente inevitabile e positivo, per molti altri risulta faticoso e difficile. Si preferirà quindi opporsi all'innovazione piuttosto che accoglierla ed esplorarne le potenzialità. Chiunque si accinga a cambiare il proprio metodo di lavoro in classe dovrà necessariamente scontrarsi contro criticità di vario genere, difficilmente prevedibili. Essere consapevoli del fatto che non tutte le proposte saranno accolte di buon grado gioca a favore di colui che tenta di cambiare il proprio modo di lavorare con la classe.

Nel pianificare le lezioni digitali, ancor più che le lezioni tradizionali, è necessario disporre di grande flessibilità: osservare le reazioni dei propri studenti e comprendere come adattarsi alle loro esigenze è sempre fondamentale.

Per avere un risultato apprezzabile in termini di utilizzo della piattaforma per l'assegnazione di compiti a casa è necessario che quest'ultima sia utilizzata anche e soprattutto in classe: a seguito delle lezioni "digitali" i compiti saranno facilmente svolti in "digitale"; richiederne invece lo svolgimento su dispositivi elettronici senza che essi siano utilizzati anche in classe non produce risultato.

Inoltre uno dei rischi da parte del docente che si appresti all'utilizzo dei dispositivi mobili in classe è quello di continuare con il metodo della didattica frontale tradizionale senza mettere in campo nuove competenze e metodologie che accompagnino il lavoro svolto con i nuovi supporti; deve infatti essere chiaro che non è solo il supporto che cambia ma è anche la tipologia di lavoro in termini di *task* assegnati agli studenti. Per quanto riguarda l'interazione orale e il rapporto umano, questi ultimi rimangono invariati e anzi se ne deve incentivare l'istaurazione.

Cambiare radicalmente il metodo di insegnamento in classe non è un'operazione immediata; innanzitutto sono i docenti a doversi predisporre con la corretta *forma mentis*. In secondo luogo è necessario dare agli studenti (adulti in questo caso) il giusto tempo per potersi riadattare ad un nuovo modo di fare scuola che non risponde, nella maggior parte dei casi, con la modalità culturalmente appresa di vivere la scuola. Non dimenticando di chiarire allo studente quale strada si stia cercando di seguire, si dovrà procedere quindi gradualmente al suo avvicinamento al "nuovo mondo" della scuola digitale senza forzarlo eccessivamente laddove dovesse alzare barriere di tipo emotivo. Al contrario l'insegnante dovrebbe sempre proporre un patto formativo che preveda innesti concreti come quello delle tecnologie nella quotidianità didattica considerando che ormai il digitale ha pervaso tutti i campi della vita e percorsi di costruzione di cittadinanza attiva non possono non tenerne conto né dal lato dello studente né da quello del docente.

BIBLIOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Bargellini C., Bolzoni A., Perrella P. (2015), *Benvenuto! Test di ingresso e strumenti per l'accoglienza di cittadini migranti adulti nei corsi di italiano L2*, Fondazione Ismu, Milano: <http://www.vivereinitalia.eu/wp-content/uploads/2015/07/Benvenuto-2015.pdf>.
- Castaldo R. (2015), "Web 2.0 e la didattica" in *Corso di formazione "Animatore Digitale"* modulo 3, Associazione Nazionale Orientatori: <https://asnor.it/area-scuola/animatore-digitale/>.
- Cecchinato G. (2014), "Flipped classroom: innovare la scuola con le tecnologie digitali", in *TD Tecnologie Didattiche*, 22 (1), pp. 11-20: <https://ijet.itd.cnr.it/article/download/75/23>.
- MIUR (2015), *Piano Nazionale Scuola Digitale*: http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf.
- Pichiassi M. (2007), *Apprendere l'italiano L2 nell'era digitale. Le nuove tecnologie nell'insegnamento e apprendimento dell'italiano per stranieri*, Guerra Edizioni, Perugia
- Prensky M. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants" (part 1), in *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, October 2001: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>.
- Santalucia D. (2013), "Didattica multicanale integrata: il fumetto parlante", in *Italiano LinguaDue*, 1, pp. 295-313: <https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/article/view/3129>.
- Santalucia D. (2015), "Competenza digitale e glottotecnologie per l'insegnante di italiano L2/LS", in *Italiano LinguaDue*, 7, 1, pp. 157-183: <https://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/article/view/5040/5099>.

SITOGRAFIA DI RIFERIMENTO

- Aruba: <https://hosting.aruba.it/hosting/linux-easy.aspx>.
- CVCL: www.cvcl.it.
- ExeLearning: <http://exelearning.net/descargas/>.
- Hot Potatoes: <https://hotpot.uvic.ca/>.
- Italiano per tutti: <http://italianopertutti.ilbello.com>.
- La mia classe d'italiano: <https://lamiaclasseditaliano.it>.
- Moodle: <https://Moodle.org/?lang=it>.
- Pearsons Editore: https://www.pearson.com/content/dam/one-dot-com/one-dot-com/global/Files/news/news-announcements/2018/The-Next-Generation-of-Learners_final.pdf.
- Società Dante Alighieri: <http://www.societadantealighieri.org/it/plida>.
- Università di Roma 3: www.certificazioneitaliano.uniroma3.it.
- Università per Stranieri di Perugia: <https://www.unistrapg.it/sites/default/files/docs/certificazioni/sillabo-4-enti-B1.pdf>.
- Università per Stranieri di Siena: <http://cils.unistrasi.it/>.