

SUGGERIMENTI ED ESEMPI PRATICI SULL'USO DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELLA CLASSE DI ITALIANO L2/LS

Roberto Balò, *Accademia del Giglio, Firenze*

1. Introduzione

L'insegnante/facilitatore è chiamato oggi a rispondere a nuove sfide: non solo deve possedere una profonda conoscenza della glottodidattica, ma deve anche essere capace di progettare esperienze di apprendimento personalizzate e innovative, utilizzando tecnologie avanzate come l'Intelligenza artificiale (IA). Questa sfida richiede capacità critiche e pedagogiche che vanno oltre la semplice padronanza dei dispositivi digitali. L'IA ha infatti introdotto cambiamenti radicali nel campo dell'educazione ridefinendo il ruolo del docente di Italiano L2/LS: lontano dal rappresentare un semplice evoluzione tecnologica, essa si configura come uno strumento in grado di amplificare le competenze dell'insegnante, valorizzandone il ruolo di facilitatore e di regista del processo formativo.

L'IA offre un'ampia varietà di risorse per arricchire la didattica: attraverso piattaforme che generano contenuti personalizzabili, si possono adattare le lezioni per esigenze specifiche, producendo materiali "su misura" per ogni livello e difficoltà. In questo senso, l'IA può essere vista come una sorta di "collega" con cui confrontarsi, discutere, approfondire, in pratica un'alleata che arricchisce il lavoro dell'insegnante senza sostituirlo¹.

È fondamentale sottolineare che la creatività resta una qualità imprescindibile del personale docente: l'IA può semplificare molti aspetti del lavoro educativo, ma non può sostituire, almeno per il momento, l'originalità e l'intuizione che contraddistinguono l'insegnante umano. È questo, infatti, a dare vita a un processo educativo ricco e significativo e a mantenere il controllo sull'intero percorso formativo. In questo contesto, la creatività costituisce il fulcro attorno a cui ruota la capacità di interpretare le necessità didattiche e di mediare le dinamiche relazionali e culturali, instaurando una connessione empatica che nessun algoritmo, allo stato attuale dei fatti, è in grado di replicare.

L'integrazione dell'IA nell'insegnamento non trasforma solo il ruolo dell'insegnante, ma ha anche un impatto significativo sull'apprendimento. Uno dei benefici più evidenti è la rapidità con cui si riceve il *feedback*: traduttori, correttori grammaticali e sistemi di apprendimento adattivo offrono risposte immediate, permettendo di prendere consapevolezza dei propri errori in tempo reale. Questo tipo di interazione accelera l'acquisizione delle competenze linguistiche, mantenendo alta la motivazione. Come evidenziato da Serragiotto (2022: 346),

le nuove tecnologie rappresentano un supporto trasversale alla didattica per l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue straniere; tra i benefici che si possono avere grazie al loro corretto utilizzo, c'è una maggiore partecipazione degli studenti, in forza di una diversa attenzione e motivazione suscitata dal loro impiego per lo svolgimento delle attività didattiche.

¹ A questo proposito, Balò (2024b: 14) afferma: «L'insegnante/facilitatore deve rivestire insieme all'allievo il ruolo di co-protagonista, diventando quello che Torresan definisce insegnante strategico, ovvero colei/colui che conosce e utilizza, caso per caso, tutte le risorse disponibili nel campo della linguistica e attraverso la sua esperienza sul campo modifica di volta in volta il proprio modo di insegnare».

Un altro aspetto fondamentale è la possibilità di creare scenari di studio interattivi: i *chatbot* conversazionali, i mondi virtuali e le simulazioni basate sull'IA permettono di lavorare in contesti realistici e coinvolgenti, favorendo un apprendimento pratico e contestualizzato, non solo migliorando le competenze linguistiche, ma stimolando anche l'autonomia e la fiducia in se stessi. Con la tecnologia oggi a disposizione è possibile monitorare l'avanzamento dell'apprendimento: molte piattaforme, infatti, tracciano la cronologia dei risultati e forniscono dati utili per verificare i progressi e adattare continuamente il percorso formativo.

Un'altra prerogativa utile è rappresentata dalla creazione di materiali visivi e multimediali: l'IA può generare immagini, mappe concettuali, canzoni o video personalizzati e interattivi così da facilitare la comprensione e rendere le lezioni più dinamiche. Per esempio, un'immagine non è un semplice abbellimento dell'attività, ma un importante punto di partenza per la lezione o addirittura la lezione stessa: si possono proporre attività in cui si devono descrivere immagini generate dall'IA in modo da stimolare la produzione linguistica e il dialogo, oppure utilizzarle per creare narrazioni collaborative in classe. Questi approcci non solo favoriscono l'acquisizione del lessico e delle strutture grammaticali, ma incentivano anche l'immaginazione e il pensiero critico, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e significativo.

2. Suggestimenti per utilizzare l'Intelligenza artificiale

Per trarre il massimo vantaggio dalle potenzialità dell'IA, è fondamentale seguire alcune linee guida che ne garantiscano un uso strategico e consapevole, così da risparmiare tempo prezioso per lasciare più spazio all'insegnamento attivo e al rapporto diretto con l'apprendente. Ecco, quindi, una serie di suggestimenti pratici per progettare attività didattiche innovative.

- a) Definire chiaramente gli obiettivi didattici
 - Stabilire quali competenze linguistiche si vogliono sviluppare (p. es. tempi verbali, ampliamento del lessico, comprensione o produzione scritta/orale).
 - Decidere se l'attività sarà orientata a un livello specifico (p. es. A1, B1) o adattabile a più livelli.
- b) Sfruttare le risorse di IA in modo efficace
 - Usare *chatbot* o strumenti avanzati, come *ChatGPT* o *Diffit* (cfr. Balò 2024b) per creare testi e attività.
 - Integrare piattaforme educative interattive come *LearningApps* (Balò 2022) o *Educaplay* per esercizi digitali basati sui contenuti generati dall'IA.
- c) Fornire all'IA *input* chiari e specifici
 - Scrivere istruzioni dettagliate per ottenere il risultato desiderato (p. es. «Scrivi un dialogo informale per un Livello A1 tra due amici che parlano di cosa potrebbero fare il fine settimana, scrivi 10 battute», «Crea un testo di 10 righe sull'importanza del riciclo dei rifiuti per un Livello A2 utilizzando il passato prossimo»).
 - Usare *prompt* chiari e inequivocabili per guidare l'IA (p. es. «Scrivi frasi semplici usando soggetto, verbo e complemento come in questo esempio: "Serena mangia la frutta"»).
- d) Verificare e modificare i contenuti
 - Controllare sempre i risultati generati dall'IA per correggere errori o migliorarne la coerenza.
 - Modificare i testi se non corrispondono agli obiettivi didattici (cfr. punto (a)).

- e) Personalizzare i contenuti
 - Adattare i materiali ai bisogni della classe, includendo, per esempio, riferimenti culturali o interessi specifici.
 - Chiedere all’IA di semplificare il lessico o di ridurre la lunghezza delle frasi per apprendenti con Bisogni Educativi Speciali (BES).
- f) Pianificare più varianti di attività
 - Chiedere all’IA di manipolare un testo originale per creare diversi tipi di esercizi, anche di livello diverso, come riempimento di spazi, attività di trasformazione, domande di comprensione, attività di completamento o riscrittura.
- g) Integrare la tecnologia con metodi tradizionali
 - Usare l’IA per creare esercizi interattivi o stamparli per un uso tradizionale in aula.
 - Trasformare le attività digitali in giochi di gruppo, come la caccia al tesoro su Internet (Balò 2024b).
- h) Coinvolgere la classe nella creazione di attività
 - Chiedere alla classe di fornire spunti o liste di attività (p. es.: «Dieci cose che amo/odio») e utilizzare questi spunti con l’IA per personalizzare il materiale.
- i) Sperimentare attività collaborative
 - Utilizzare strumenti come *Documenti Google* (Balò 2022) per far lavorare la classe in gruppi su testi generati dall’IA.
 - Chiedere alla classe di completare o migliorare un testo prodotto dall’IA.
- l) Promuovere attività di riflessione
 - Dopo aver completato un esercizio, proporre attività aperte per stimolare il pensiero critico (p. es. «Quali attività di quelle menzionate nel testo ti piacciono? Perché?», «Scrivi una lista di cosa ti piace fare, poi parlane con un compagno o una compagna»).

Risulta infine fondamentale che i docenti si mantengano costantemente aggiornati rispetto alle evoluzioni dell’IA e alle sue applicazioni nel contesto della didattica: ciò richiede di partecipare a *webinar*, *workshop*, corsi di formazione e di dedicarsi alla lettura di articoli specialistici che approfondiscono le potenzialità offerte dagli strumenti più attuali e illustrano approcci metodologici innovativi. Inoltre, condividere esperienze con colleghe e colleghi e partecipare a reti professionali rappresenta un’opportunità irrinunciabile per favorire il confronto, acquisire nuove prospettive e contribuire alla costruzione di una comunità didattica sempre più consapevole e dinamica.

3. Un esempio di lezione preparata con *ChatGPT*

Nel libro *Glottodidattica Digitale Integrata* (Balò 2024b) vengono mostrati alcuni esempi di utilizzo sia dei *chatbot* che dei generatori di immagini per creare testi e Unità di Lavoro/Apprendimento Digitali Integrate (ULADI). Le attività più strettamente glottotecnologiche vengono armonizzate con altre più tradizionali in modo da trovare un equilibrio tra di esse, lasciando comunque all’insegnante/facilitatore la facoltà di decidere le modalità di attuazione.

Due tra gli aspetti fondamentali che la tecnologia ci offre sono la possibilità di riutilizzare gli stessi testi nel tempo e nello spazio e la facoltà di adattare la lezione a livelli di conoscenza linguistica diversi (quindi anche per apprendenti con BES).

A dimostrazione di quanto affermato si riporta di seguito l'intero processo di creazione dell'attività «Dieci cose piacevoli che Serena vuole fare oggi» (Balò 2024a), un esercizio multilivello per imparare e/o ripassare il presente o il passato prossimo o il futuro semplice dell'indicativo e per fare conversazione, con gli obiettivi di ampliare il lessico, studiare o ripassare uno o più tempi verbali e stimolare l'aspetto comunicativo. La lezione è adattabile ai Livelli da A1 a B1 e i relativi esercizi possono essere svolti anche in modalità interattiva.

Per prima cosa è stata predisposta una lista di dieci azioni che Serena vuole fare (senza suggerimenti dell'IA, ma nulla vieta che si possa chiedere il suo aiuto).

Oggi è il giorno libero di Serena: questa è la lista di alcune cose piacevoli che vuole fare.

1. Andare a fare colazione in pasticceria
2. Fare una passeggiata nel parco vicino a casa
3. Comprare una maglietta nuova
4. Tornare a casa e dipingere
5. Pranzare con un'insalata
6. Dormire per un'ora
7. Fare yoga
8. Incontrare Francesca per un aperitivo
9. Ordinare una pizza e cenare con Carlo
10. Guardare insieme una serie in tv

La lista è stata incollata su *ChatGPT* inserendo il seguente *prompt*: «Adesso scrivi un testo facile in cui racconti cosa ha fatto Serena ieri seguendo i 10 punti». Di seguito la risposta del *chatbot*.

Ieri Serena ha avuto una giornata piena di cose da fare. Prima di tutto, è andata a fare colazione in una pasticceria vicino a casa sua. Ha mangiato un *croissant* e ha bevuto un caffè caldo. Poi, ha deciso di fare una passeggiata nel parco perché era una giornata così bella. Ha camminato tra gli alberi e ha respirato l'aria fresca. Dopo la passeggiata, Serena è andata a fare shopping e ha comprato una maglietta nuova che le piaceva molto. Tornata a casa, ha preso i pennelli e ha dipinto per un po'. È rimasta concentrata sui suoi dipinti per un paio d'ore. Verso mezzogiorno, Serena ha preparato un'insalata fresca per pranzo. Dopo aver mangiato, si sentiva un po' stanca, così ha deciso di dormire per un'ora. Ha preso un riposino rigenerante! Nel pomeriggio, Serena ha praticato yoga per rilassarsi e distendere i muscoli. È stata felice di dedicare del tempo a sé stessa e alla sua salute. Poi, ha incontrato Francesca per un aperitivo e hanno chiacchierato del più e del meno. Per cena, Serena ha cucinato qualcosa di leggero per sé e per Carlo. Hanno cenato presto insieme e hanno trascorso del tempo piacevole. Infine, prima di andare a letto, Serena ha guardato una serie televisiva che le piaceva molto. Si è rilassata sul divano e ha goduto della tranquillità della serata. È stata davvero una giornata piena e Serena si sente soddisfatta di aver fatto tutte queste cose!

A questo punto sono state apportate alcune modifiche al testo (p. es. è stato sostituito «*croissant*» con «cornetto», sono state tagliate alcune parti inutili o ridondanti, sono stati eliminati i tempi all'imperfetto) ed è stato chiesto a *ChatGPT* di predisporre un esercizio di riempimento di spazi eliminando i verbi, sostituendoli con delle lineette e mettendo il verbo all'infinito tra parentesi. L'attività che ne è risultata può essere utilizzata per esercitare il presente, il passato prossimo e il futuro del modo indicativo.

Decidi cosa vuoi studiare. Scegli un tempo verbale (presente, passato prossimo o futuro semplice) e completa l'esercizio coniugando i verbi tra parentesi.

Serena (avere) _____ una giornata piena di cose da fare. Prima di tutto (andare) _____ a fare colazione in una pasticceria vicino a casa sua: (mangiare) _____ un cornetto e (bere) _____ un caffè. Poi (decidere) _____ di fare una passeggiata nel parco: (camminare) _____ tra gli alberi e (respirare) _____ l'aria fresca. Dopo la passeggiata Serena (andare) _____ a fare shopping e (comprare) _____ una maglietta nuova. Poi (tornare) _____ a casa, (prendere) _____ i pennelli e (dipingere) _____ per un paio d'ore. Verso l'una (preparare) _____ un'insalata fresca per pranzo e dopo (dormire) _____ per un'ora. Nel pomeriggio (praticare) _____ yoga per rilassarsi e distendere i muscoli e poi (incontrare) _____ Francesca per un aperitivo, e (loro chiacchierare) _____ del più e del meno. Per cena, Serena (ordinare) _____ due pizze, una per sé e una per il suo ragazzo Carlo: (loro cenare) _____ presto, (guardare) _____ una serie televisiva e infine (andare) _____ a dormire.

L'insegnante/facilitatore ha la facoltà di proporre l'esercizio in modo tradizionale stampandolo e fornendo delle fotocopie, oppure in modo digitale, predisponendo per esempio una pagina su *Documenti Google*, oppure facendolo svolgere in modalità interattiva con *LearningApps*.

Per approfondire l'utilizzo del passato prossimo sono state preparate alcune frasi, ancora una volta con l'aiuto di *ChatGPT*, molto simili a quelle che appaiono nel testo sulla giornata di Serena, ed è stato predisposto un nuovo esercizio interattivo, sempre con *LearningApps*.

Completa il testo con i verbi al passato prossimo.

1. Marco e Antonio (avere) _____ una giornata piena di cose da fare. Prima di tutto (loro-andare) _____ a fare colazione in una pasticceria vicino alla loro casa: (mangiare) _____ un cornetto e (bere) _____ un caffè.
2. Serena e Carlo (decidere) _____ di fare una passeggiata nel parco: (camminare) _____ tra gli alberi e (respirare) _____ l'aria fresca.
3. Dopo la passeggiata Serena e Caterina (andare) _____ a fare shopping e (comprare) _____ delle magliette nuove. Poi (loro-tornare) _____ a casa, (prendere) _____ i pennelli e (dipingere) _____ per un paio d'ore.
4. Nel pomeriggio Marco e Caterina (praticare) _____ yoga per rilassarsi e distendere i muscoli e poi (andare) _____ al bar vicino a casa a prendere un aperitivo: (incontrare) _____ i loro amici e (chiacchierare) _____ del più e del meno.
5. Per cena, Carlo (ordinare) _____ una pizza: (cenare) _____ presto, (guardare) _____ una serie televisiva e infine (andare) _____ a dormire.

Con l'obiettivo di rendere l'attività più articolata, è stato manipolato ulteriormente il testo originale fornito dall'IA ed è stato preparato un esercizio più complesso in cui vanno utilizzati il passato prossimo e l'imperfetto del modo indicativo.

Coniuga i verbi al passato prossimo e all'imperfetto indicativo.

Serena ha avuto una giornata piena di cose da fare. Prima di tutto (andare) _____ a fare colazione in una pasticceria vicino a casa sua: (mangiare) _____ un cornetto e (bere) _____ un caffè. Poiché (essere) _____ una bella giornata, (decidere) _____ di fare una passeggiata nel parco: (camminare) _____ tra gli alberi e (respirare) _____ l'aria fresca. Dopo la passeggiata Serena (andare) _____ a fare shopping e (comprare) _____ una maglietta nuova che le (piacere) _____ molto. Poi (tornare) _____ a casa, (prendere) _____ i pennelli e (dipingere) _____ per un paio d'ore. Verso l'una (preparare) _____ un'insalata fresca per pranzo e dopo aver mangiato, siccome (avere) _____ sonno, (dormire) _____ per un'ora. Nel pomeriggio (praticare) _____ yoga per rilassarsi e distendere i muscoli e poi (incontrare) _____ Francesca per un aperitivo e (loro-chiacchierare) _____ del più e del meno. Per cena, Serena (ordinare) _____ due pizze, una per sé e una per il suo ragazzo Carlo: (loro-cenare) _____ presto, (guardare) _____ una serie televisiva e poiché (essere) _____ stanchi, (andare) _____ a dormire presto.

Il percorso si chiude con una serie di domande aperte utili sia per la produzione scritta che per la conversazione.

1. Scrivi una lista di cose piacevoli che vuoi fare.
2. Qual è stata la cosa più piacevole che hai fatto?
3. Quali sono le cose più piacevoli per te?

È evidente come attività di questo tipo possano essere usate sia con una classe multilivello che all'interno di una classe con apprendenti di livello omogeneo, in fasi diverse del percorso di apprendimento. Il testo sulla giornata di Serena dimostra come un contenuto semplice abbia le potenzialità per diventare una risorsa multifunzionale, utile per ampliare il lessico, esercitare i tempi verbali e sviluppare le competenze comunicative, sia scritte che orali. Questo approccio è efficace anche per apprendenti con BES, poiché permette un adattamento flessibile alle loro necessità. Inoltre, la combinazione tra modalità tradizionale (carta e penna) e digitale (esercizi interattivi su *LearningApps* o *Documenti Google*) consente di diversificare la lezione, mantenendo alta la motivazione e incoraggiando la partecipazione attiva. Infine, l'inclusione di attività aperte, come la stesura di liste personali o la riflessione sulle proprie esperienze, favorisce un coinvolgimento più profondo e personale, stimolando l'aspetto comunicativo e creativo.

4. Conclusioni

Guardando all'immediato futuro, l'insegnamento si configurerà sempre più come una collaborazione tra essere umano e macchina (nonostante recenti notizie facciano pensare il contrario, cfr. Prada 2024): l'IA è una risorsa preziosa che, se utilizzata in modo consapevole ed etico, può rendere l'apprendimento più accessibile, inclusivo e personalizzato. La formazione continua è

tuttavia cruciale per garantire che la tecnologia resti al servizio dell'educazione e non viceversa.

In questo nuovo contesto, l'insegnante non è solo facilitatore di conoscenze, ma anche mentore e progettista di esperienze educative che integrano la dimensione tecnologica con quella umana. Questa combinazione è la chiave per costruire un sistema educativo capace di rispondere alle esigenze del presente e di preparare studenti e studentesse alle sfide del futuro.

Riferimenti bibliografici

- Balò, R. 2022. *Italiano L2/LS digitale. Come usare il digitale per insegnare italiano a stranieri in presenza e a distanza*. Atene. Ornimi Editions.
- 2024a. *10 cose piacevoli che Serena vuole fare oggi*. URL: <https://www.adgblog.it/> (<https://bit.ly/4lxUBNs>) (ultimo accesso: 18.08.2025).
- 2024b. *Glottodidattica Digitale Integrata. Guida teorico-pratica all'integrazione delle glottotecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS*. Atene. Ornimi Editions.
- Prada, L. 2024. *This Grade School Offers AI-Only Classes, No Teachers Involved*. URL: <https://www.vice.com/> (<https://bit.ly/3DHZTpc>) (ultimo accesso: 18.08.2025).
- Serragiotto, G. 2022. *Formazione e autoformazione dei docenti di lingue*. «EL.LE.», 11(3): 345-356.