

LA DIDATTICA DELLE LINGUE CON L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE: NUOVI SCENARI DI APPRENDIMENTO

Stefania Montesano, *Dirigente ufficio scolastico Ambasciata d'Italia a Berna*

1. Introduzione

Nel panorama sempre più digitale e interconnesso del mondo in cui viviamo, l'Intelligenza artificiale (IA) sta emergendo con forza come motore trainante di innovazione nel campo dell'apprendimento. Questo strumento non si limita a trasformare radicalmente il modo in cui interagiamo attraverso il linguaggio, ma apre anche nuove frontiere per l'espressione, la comunicazione umana e l'interazione uomo-macchina.

L'IA sta di fatto accompagnando un'intera generazione di bambini e adolescenti nel loro percorso di crescita in un mondo digitale in rapida evoluzione, caratterizzato dalla proliferazione di assistenti virtuali e da molte altre applicazioni che hanno implementato l'IA in svariati settori. Questo scenario offre nuove e interessanti opportunità per rendere l'apprendimento linguistico più efficace, personalizzato e coinvolgente.

Affrontare l'integrazione dell'IA nella didattica delle lingue, pone d'altronde alcune sfide fondamentali per il mondo dell'educazione e, in particolare, per i giovani apprendenti. Tra gli insegnanti ci si interroga sul perché l'IA possa essere importante e appropriata per l'apprendimento nell'infanzia e nell'adolescenza, cosa e come i bambini e gli adolescenti possano apprendere con essa, e come sia possibile coinvolgere i bambini in un'esperienza giocosa e significativa (Converti 2023).

In questo articolo esploreremo i nuovi scenari di apprendimento che emergono grazie all'uso dell'IA, analizzando le opportunità e le sfide che accompagnano queste tecnologie nel contesto educativo. Presenteremo altresì alcune applicazioni pratiche e strumenti di IA che possono essere utilizzati per migliorare l'esperienza di apprendimento delle lingue.

2. Vantaggi dell'IA nella didattica

L'integrazione dell'IA nella didattica delle lingue porta con sé numerosi vantaggi, capaci di rendere il processo educativo più interattivo, personalizzato ed efficace. Uno dei benefici più significativi è la personalizzazione dell'apprendimento: l'IA consente infatti di adattare i percorsi didattici alle esigenze individuali degli alunni, offrendo contenuti su misura che rispondono ai loro stili e ritmi di apprendimento. Questo approccio individualizzato contribuisce a migliorare significativamente l'efficacia dell'insegnamento delle lingue.

Un altro vantaggio apprezzabile è il *feedback* personalizzato e immediato: gli strumenti di IA possono fornire una valutazione istantanea sulle prestazioni degli apprendenti, permettendo loro di comprendere rapidamente i propri errori e migliorare continuamente le competenze linguistiche. Questo *feedback* tempestivo aumenta il loro coinvolgimento nel percorso di apprendimento, rendendolo più efficace. È importante sottolineare che l'IA artificiale valuta senza emettere giudizi. Questo aspetto è particolarmente rilevante, poiché la paura di commettere errori è una parte naturale del processo di apprendimento e può influire negativamente su di esso.

L'interlingua e l'analisi dell'errore sono tappe importanti del percorso di apprendimento, che indicano l'attivazione di un processo e non una deviazione dalle norme linguistiche (Selinker 1972). Un sistema di *feedback* costante, oltre a incidere sulle competenze aumenta la motivazione degli apprendenti che riescono a percepire chiaramente gli effetti del loro impegno, e questo li incoraggia a proseguire.

La valutazione continua tramite gli strumenti di IA permette di tracciare diacronicamente i progressi del percorso di apprendimento nel tempo, identificando aree di difficoltà e successi, e adattando, di conseguenza, le strategie didattiche per soddisfare le esigenze individuali. L'IA analizza i dati sull'apprendimento degli alunni per monitorare i loro progressi e identificare eventuali aree di debolezza.

Gli strumenti di IA aumentano la motivazione attraverso l'*engagement*, cioè attraverso l'attivazione dell'interesse, del coinvolgimento, della partecipazione attiva dello studente al processo di apprendimento, anche grazie alla personalizzazione dell'apprendimento, rendendo l'apprendimento delle lingue più stimolante e divertente e favorendo una maggiore partecipazione attiva. L'integrazione di elementi di gioco nelle attività didattiche («apprendimento gamificato»), supportata dall'IA, rende infatti l'apprendimento un'esperienza interessante. I risultati del percorso di apprendimento sono chiari e immediati, e fanno accrescere ulteriormente la motivazione. I contenuti interattivi come giochi, quiz e simulazioni agevolano l'apprendimento attivo ed esperienziale, rispettando gli stili e i ritmi personali degli alunni, offrono varietà e flessibilità, fornendo un modello operativo utile a renderli autonomi. L'apprendente diventa costruttore attivo del proprio sapere, esplora, scopre, crea un proprio percorso e soddisfa la propria curiosità. L'interazione e il coinvolgimento sono promossi anche attraverso l'uso di *chatbot* intelligenti, che consentono agli studenti di interagire in modo attivo con il materiale didattico, stimolando la curiosità e l'interesse attraverso conversazioni simulate e giochi linguistici.

L'IA presenta strumenti accessibili e inclusivi e può abbattere le barriere linguistiche e culturali fornendo risorse educative accessibili a tutti gli utenti, indipendentemente dalle loro capacità o conoscenze pregresse, e promuovendo un ambiente di apprendimento più equo.

3. Strumenti di IA per l'insegnamento delle lingue

Esistono diverse categorie di strumenti di IA progettati per automatizzare e migliorare i processi educativi e che offrono supporto personalizzato nell'insegnamento delle lingue per bambini e adolescenti. Questi strumenti variano dai *chatbot* per la conversazione ai generatori di contenuti didattici, dalle applicazioni per la creazione di materiali visivi alle funzionalità specifiche per facilitare l'apprendimento linguistico.

Tra gli strumenti più noti per la generazione di contenuti creativi, troviamo applicazioni come *RockettAI* (<https://rockettai.com/>), che consente agli studenti di creare storie utilizzando *emoji*, facilitando l'espressione creativa e la comprensione linguistica attraverso un linguaggio visivo, che stimola l'immaginazione. Impiegando *emoji* come elementi narrativi, gli insegnanti possono incoraggiare i bambini e gli adolescenti a esplorare vocaboli e frasi in modo ludico, rendendo l'apprendimento delle lingue più interattivo e coinvolgente. La generazione di storie con *emoji* aiuta gli studenti a migliorare le loro abilità comunicative, poiché li invita a pensare a come tradurre idee complesse in simboli semplici, promuovendo così la riflessione critica e la creatività.

Storywizard.ai (<https://www.storywizard.ai/>) è un'applicazione progettata per generare storie creative a partire da semplici *prompt*. Grazie ad algoritmi avanzati, *Storywizard.ai* offre

suggerimenti e trame personalizzate, incoraggiando i bambini e gli adolescenti a esprimere le proprie idee e a migliorare le proprie competenze linguistiche attraverso la scrittura. Nei contesti educativi questo strumento si presta a stimolare l'interesse per la lettura e la scrittura, rendendo l'apprendimento delle lingue più coinvolgente e accessibile.

Per la creazione visiva, l'IA offre svariati strumenti, quali: *Bing Image Creator* (<https://www.bing.com/>), applicazione di *Microsoft*, che permette di realizzare immagini partendo da una descrizione testuale; *Freepik* (<https://it.freepik.com/>), che trasforma un disegno con l'uso dell'IA; *KlingAI* (<https://klingai.com/global/>) di Kuaishou Technology e *Pixverse* (<https://app.pixverse.ai/onboard>), che consentono agli utenti di creare video o brevi clip; *DaVinci Resolve* (<https://www.blackmagicdesign.com/>), un *software* per il montaggio video completo; *Canva* (<https://www.canva.com/>), che offre una vasta gamma di strumenti per la creazione di contenuti visivi didattici accattivanti e personalizzati; *Microsoft Designer* (<https://designer.microsoft.com/>), che consente la creazione di immagini personalizzate per illustrare concetti linguistici; *Leonardo.Ai* (<https://leonardo.ai/>), che permette di trasformare schizzi semplici in immagini dettagliate. Tali strumenti facilitano la creazione di materiali didattici visivi che stimolano l'interesse e la comprensione.

Nell'ambito della creazione audio e musicale, si possono menzionare: *Udio* (<https://www.udio.com/>) e *ElevenLabs* (<https://elevenlabs.io/>), un generatore, quest'ultimo, di voce IA online che utilizza tecnologie avanzate per creare contenuti audio realistici, offrendo funzioni come la clonazione avanzata della voce. È utile per completare attività basate sulla voce o per produrre contenuti divertenti. *Fadr* (<https://fadr.com/>) utilizza algoritmi avanzati per separare le tracce vocali dalla base musicale, consentendo agli utenti di isolare e analizzare le diverse componenti di una canzone, facilitando l'apprendimento musicale e linguistico.

Gli strumenti basati sull'IA possono anche aiutare gli alunni a migliorare la pronuncia attraverso il riconoscimento vocale, registrando la voce e fornendo *feedback* sulla pronuncia e sull'accento. L'integrazione di *Udio* con *Copilot* (<https://copilot.microsoft.com/>) consente di generare musica e video a partire da *prompt* testuali.

Gli strumenti per creare quiz sono un altro modo efficace per rendere l'apprendimento interattivo e coinvolgente. Piattaforme come *Quizalize* (<https://www.quizalize.com/>), *Quizziz* (<https://wayground.com/>), *PanQuiz* (<https://www.panquiz.com/>) e *Quizlet* (<https://quizlet.com/it>) permettono di costruire prove di verifica basate sul gioco o questionari online multiutente. *PanQuiz*, in particolare, li realizza in tempo reale anche grazie all'uso dell'IA. *Quizlet* rende divertente e stimolante l'apprendimento e il ripasso permette di realizzare test, quiz, *flashcard* e giochi.

Esistono anche piattaforme *all-in-one* e piattaforme di apprendimento che rappresentano un insieme di programmi didattici alimentati dall'IA. Queste piattaforme sono progettate per supportare docenti e studenti in ogni aspetto del processo educativo, offrendo funzionalità come la creazione di piani di lezione personalizzati, la generazione di contenuti didattici, e persino la creazione di attività e valutazioni.

Magic School AI (<https://www.magicschool.ai/>) si configura come un vero e proprio assistente digitale per la scuola, capace di trasformare la didattica tradizionale in un'esperienza moderna, efficiente e inclusiva. La piattaforma si distingue per la sua capacità di semplificare e potenziare l'esperienza di apprendimento, offrendo un'ampia gamma di funzionalità che rendono l'insegnamento più efficiente, personalizzato e coinvolgente.

La Digitale (<https://ladigitale.dev/it/>) progetta e sviluppa strumenti digitali *open source* per gli insegnanti e promuove l'uso di *software* liberi nell'educazione. Offre una vasta gamma di mezzi per creare lavagne, fogli di calcolo, documenti, muri multimediali, pagine collabora-

tive, strumenti per *brainstorming* e quiz, composizioni grafiche, *editing* audio/video, *avatar*, *flashcard*, lucchetti per giochi¹, mappe mentali, elaborazione di PDF, presentazioni, fumetti, nuvole di parole. Offre anche strumenti per pianificare e animare corsi, creare *bouquet* di *link*, generare codici QR, creare *link* abbreviati, ripulire pagine *Web*, condividere file, guardare video *YouTube* senza distrazioni, creando cioè un ambiente e una *routine* che favoriscano la concentrazione totale sul compito. Sono disponibili inoltre *software* per scaricare materiali audio/video, dizionari multimediali, combinare varie fonti audio e contenuti *H5P offline*.

Alcune applicazioni mobili permettono la creazione di dizionari multimediali. *Flippity* (<https://www.flippity.net/>), una risorsa molto ricca, offre un'ampia raccolta di strumenti per creare varie attività didattiche partendo da *Google Sheets*. Tra questi, troviamo: *flashcard* semplici e multimediali, *quiz show*, strumenti per la selezione casuale (*Random Name Picker*, *Randomizer*), giochi (*Video Game*, *Virtual Breakout*, *Board Game*, *Manipulatives*, *Matching Game*, *Connecto Game*, *Bingo*), *leaderboard* (segnapunti), strumenti per manipolare testi (*Typing Test*, *Spelling Words*, *Word Search*, *Crossword Puzzle*, *Word Scramble*, *Snowman*, *WordMaster*), attività di gruppo (*Group Game*), indicatori di progresso e altri strumenti creativi (*Word Cloud*, *Fun with Fonts*, *MadLibs*, *Tournament Bracket*, *Certificate Quiz*).

Gli assistenti virtuali basati sull'IA possono fungere da *tutor* personalizzati per gli studenti mediante spiegazioni, risposte a domande e suggerimenti per migliorare l'apprendimento delle lingue. Inoltre, essi possono essere programmati per simulare conversazioni realistiche, offrendo un ambiente di pratica autentico. Anche le applicazioni popolari per l'apprendimento delle lingue, sebbene non tutte basate esclusivamente sull'IA generativa², utilizzano tecnologie intelligenti per personalizzare e rendere più efficaci i percorsi. Fra questi strumenti, i più noti sono *Duolingo* (<https://it.duolingo.com/>), *Rosetta Stone* (<https://it.rosettastone.com/>), *Babbel* (<https://it.babbel.com/>), *Memrise* (<https://www.memrise.com/>), *HelloTalk* (<https://www.hello-talk.com/>), *Busuu* (<https://www.busuu.com/>), *LingoDeer* (<https://www.lingodeer.com/>), *Tandem* (<https://tandem.net/it/>), *Pili Pop* (<https://pilipop.com/>), e *MindSnacks* (<https://startupstash.com>). Nel dettaglio, *Duolingo* offre lezioni divertenti e interattive, *Rosetta Stone* utilizza un approccio immersivo, *Babbel* lezioni interattive create da esperti, *Memrise* si avvale di *flashcard* e tecniche di memorizzazione, *HelloTalk* e *Tandem* facilitano la pratica con madrelingua, *Busuu* offre corsi interattivi e personalizzati, *LingoDeer* si concentra sul gioco, *Pili Pop* e *MindSnacks* sono specificamente progettate per i bambini.

4. Attività suggerite

Abbiamo visto come l'IA metta a disposizione degli insegnanti e degli studenti una vasta gamma di strumenti. In questo paragrafo l'attenzione sarà rivolta ad alcuni esempi pratici su come questi strumenti possono essere impiegati in aula per migliorare l'apprendimento delle lingue, con particolare riferimento all'infanzia e all'adolescenza.

Un'attività pratica molto efficace è l'utilizzo di *chatbot* per creare esercizi di conversazione

¹ Si tratta di dispositivi o oggetti di gioco che simulano il funzionamento di un lucchetto reale, ma sono progettati come *puzzle* o sfide mentali e non si aprono con una chiave o una combinazione *standard*, ma richiedono di risolvere un enigma o di eseguire una sequenza specifica di azioni per sbloccarli.

² Si segnala la maggior parte delle applicazioni usa l'IA per personalizzare e migliorare l'apprendimento, ma solo alcune si basano interamente sull'IA generativa, altre integrano diverse tecnologie intelligenti per offrire un percorso più efficace e coinvolgente.

interattiva, dialoghi personalizzati in lingua straniera, che permettono agli studenti di esercitare le abilità comunicative in ambienti simulati e senza pressioni. Un caso studio (Kim, Cha, Na 2021) ha dimostrato come l'uso di *chatbot* in aula per simulare conversazioni in lingua straniera abbia migliorato le abilità comunicative degli studenti, aumentando la loro fiducia e motivazione nell'apprendimento delle lingue.

Un altro esempio riguarda la scrittura creativa stimolata da immagini. Possiamo implementare le attività di scrittura attraverso l'applicazione *Kids Think Wide* (<https://kidsthinkwide.com/>), in cui gli studenti sviluppano semplici storie basate su immagini ispiratrici, migliorando così il loro patrimonio lessicale. Questa applicazione stimola la scrittura creativa nei bambini, portando a un incremento significativo nella produzione scritta e nell'uso del vocabolario, grazie all'ispirazione fornita dalle immagini.

Creare testi accompagnati da *emoji*, utilizzando strumenti come *RockettAI*, si avvale di un approccio ludico e visivo che incoraggia gli studenti a raccontare storie, promuovendo la creatività e la comprensione linguistica. Anche *Storywizard.ai* incoraggia gli studenti a creare storie originali, e fa registrare un notevole miglioramento nelle competenze narrative e linguistiche, oltre a un maggiore coinvolgimento nelle attività di scrittura. Si tratta di tecnologie che facilitano la pratica linguistica e migliorano la fiducia nel comunicare in una lingua straniera.

5. Sfide e opportunità

I bambini e gli adolescenti sono immersi nel mondo dell'IA e hanno un rapporto diretto e immediato con le tecnologie. L'IA rappresenta una risorsa preziosa per la loro educazione (Su, Ng, Chu 2023), a patto che il suo utilizzo sia guidato, consapevole e orientato al benessere e alla crescita integrale. Solo così se ne possono sfruttare pienamente le potenzialità, minimizzando rischi e criticità

È fondamentale, quindi, che educatori e genitori collaborino per garantire un uso sicuro, etico e responsabile dell'IA, promuovendo l'alfabetizzazione digitale e la consapevolezza critica. L'IA deve funzionare da supporto e non da sostituto del pensiero umano o della relazione educativa. Un eccessivo affidamento all'IA può ridurre la capacità di pensiero critico e la propensione all'analisi indipendente, rischiando di trasformare i bambini in utenti passivi delle tecnologie. Occorre essere educati alla responsabilità sociale dell'IA e vigilare sull'equità dei sistemi e sulla protezione dei dati, assicurando che le tecnologie non riproducano o amplifichino pregiudizi e discriminazioni.

I sistemi di apprendimento adattivo basati sull'IA, se non progettati con attenzione, possono accentuare disuguaglianze e discriminazioni, penalizzando gruppi già svantaggiati o studenti con bisogni educativi speciali. Esistono rischi concreti legati alla *privacy*, alla sicurezza dei dati e all'esposizione a contenuti inappropriati, come *deepfake* e manipolazioni digitali, da cui i bambini possono avere difficoltà a difendersi. L'utilizzo intuitivo e frammentato delle tecnologie, inoltre, può ridurre la capacità di concentrazione e favorire un approccio *multitasking* poco efficace per lo sviluppo delle capacità attentive.

6. Conclusioni

L'IA si sta affermando come una forza trainante di innovazione nel campo dell'apprendi-

mento delle lingue, offrendo nuovi scenari e opportunità significative, in particolare per i giovani apprendenti. È stato esplorato come l'IA possa rendere l'apprendimento più personalizzato, interattivo, coinvolgente ed efficace. Gli strumenti basati sull'IA mettono a disposizione risorse potenti per supportare docenti e studenti. Gli esempi pratici e i casi studio dimostrano che l'integrazione dell'IA può portare a miglioramenti tangibili nelle competenze linguistiche, nella motivazione e nella fiducia degli apprendenti.

L'uso dell'IA nell'insegnamento delle lingue ha dimostrato di migliorare l'interazione e l'*engagement*, rendendo l'apprendimento più personalizzato e accessibile. Tuttavia, la sua integrazione efficace richiede un'attenta pianificazione e un'integrazione nei *curricula* esistenti. Le sfide legate alla resistenza al cambiamento, alle disparità nell'accesso alla tecnologia richiedono attenzione e soluzioni mirate.

Le prospettive future per l'uso dell'IA nell'insegnamento delle lingue sono promettenti, con potenziali sviluppi che includono una maggiore personalizzazione dell'apprendimento e l'emergere di nuove tecnologie che possano ulteriormente arricchire l'esperienza educativa. L'IA offre strumenti innovativi che possono supportare lo sviluppo delle competenze linguistiche, come la scrittura creativa e la interazione, permettendo agli studenti di esercitarsi in contesti simulati e ricevere *feedback* immediato. Superando le sfide e sfruttando appieno le opportunità, l'IA può diventare un alleato prezioso per i docenti di lingue, contribuendo a formare le future generazioni di cittadini globali competenti e comunicativi.

Riferimenti bibliografici

- Converti, E. 2023. *Bambini e intelligenza artificiale: un mondo di opportunità e responsabilità*. «ICTED Magazine». URL: <http://bit.ly/4k2q21J> (<https://www.ictedmagazine.com/>).
- Kim, H.-S., Cha, Y., Na, Y. K. 2021. *Effects of AI Chatbots on EFL Students' Communication Skills*. «Korean Journal of English Language and Linguistics», vol. 21: 712-734.
- Selinker, L. 1972. *Interlanguage*. «International Review of Applied Linguistics in Language Teaching». 10(3): 209-231.
- Su, J., Ng, D. T. K., Chu, S. K. W. 2023. *Artificial Intelligence (AI) Literacy in Early Childhood Education: The Challenges and Opportunities*. «Computers and Education: Artificial Intelligence». vol. 4. 10.01.24. URL: <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100124> (ultimo accesso: 28.06.2025).