

LineaFormazione  
ornimi



Roberto Balò

# Italiano L2/LS digitale

Come usare il digitale per insegnare italiano  
a stranieri in presenza e a distanza

ornimi  
EDITIONS

Roberto Balò

# Italiano L2/LS digitale

Come usare il digitale per insegnare italiano a stranieri in presenza e a distanza

Roberto Balò insegna italiano come lingua straniera, è esperto in didattica con l'utilizzo del digitale e tiene corsi di formazione sull'uso delle nuove metodologie e tecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS. Laureato in Lettere Moderne, ha conseguito la certificazione di insegnante di italiano come lingua seconda DILS-PG I e II livello dell'Università per Stranieri di Perugia. Ha pubblicato sui bollettini ITALS dell'Università di Venezia articoli su come fare didattica con i blog e i wiki, collabora con riviste specializzate. Dal 2006 è direttore editoriale di adgblog.it, testata giornalistica specializzata in didattica dell'italiano L2/LS. Nel 2020 ha pubblicato *Italiano L2/LS fai da te. Guida pratica per insegnanti/facilitatori linguistici*. Dal 1997 è condirettore dell'Accademia del Giglio, scuola di lingua italiana e arte a Firenze.

**Redazione:**  
Gennaro Falcone

**Impaginazione e progetto grafico:**  
ORNIMI Editions

© 2022 ORNIMI Editions

ISBN: 978-618-5554-15-6

---

**Copyright © ORNIMI Editions**

Lontou 8 10681 Atene

Tel. +30 210 3300073

info@ornimieditions.com

www.ornimieditions.com

---



**“non fotocopiando  
un libro aiutiamo tutti  
coloro che lo creano”**

L'Editore è a disposizione degli aventi diritto che non è stato possibile rintracciare e per eventuali omissioni o inesattezze. Tutti i diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e di adattamento parziale o totale, tramite qualsiasi mezzo (digitale o supporti di qualsiasi tipo), di quest'opera sono riservati in Italia e all'estero.

La realizzazione di un libro è il risultato di un attento lavoro di revisione e controllo, da parte dell'Autore e della redazione sulle informazioni, sui contenuti e sull'iconografia presenti e sviluppati nel volume. Nonostante un'attenta cura nelle procedure di controllo, sappiamo che è quasi impossibile pubblicare un libro del tutto privo di errori o refusi. Pertanto ringraziamo fin d'ora i lettori e le lettrici che vorranno indicare eventuali errori o refusi alla casa editrice.

Il volume *Italiano L2/LS digitale* si rivolge a coloro che si occupano di insegnamento della lingua italiana a stranieri e mira a fornire indicazioni ed esempi pratici su come utilizzare la tecnologia nella classe di lingua con l'obiettivo di rendere le lezioni più stimolanti, motivanti e creative.

L'autore, un insegnante di italiano con lunga esperienza di didattica dell'italiano, presenta una raccolta di indicazioni pratiche tratte principalmente da esperienze personali di insegnamento con l'uso delle tecnologie e attraverso le quali illustra come la tecnologia sia da considerarsi una vera e propria opportunità per arricchire le lezioni di lingua.

Attraverso i dieci capitoli in cui è suddiviso il volume, l'autore tocca le più attuali tematiche relative all'uso delle tecnologie nella didattica delle lingue e più nello specifico dell'italiano L2/LS. Apre il primo capitolo un'interessante riflessione sulle novità nella didattica che hanno preso avvio durante la pandemia e introduce e analizza la differenza tra la didattica in presenza o *face to face* e la didattica a distanza (DaD) e i materiali ad esse correlate (supporti cartacei o digitali). Nei capitoli che seguono l'autore offre al lettore un'interessante e dettagliata rassegna dei possibili strumenti utilizzabili con le tecnologie: dalla creazione di pagine web (siti, blog, wiki), all'uso di strumenti per la collaborazione a distanza, come per esempio attività di scrittura collaborativa con Google Drive o con le bacheche virtuali (*Padlet, Jamboard, Lino*) per passare anche all'analisi dell'uso dello smartphone nella didattica in classe. Nel volume vengono inoltre esaminati i *social network* più diffusi, come per esempio *Facebook, Twitter, Pinterest*; in particolare l'autore mostra alcuni esempi pratici estrapolati sia dalla propria esperienza diretta nelle classi di italiano L2/LS sia dall'esperienza di docenti, tutor, formatori che, in modo piuttosto massiccio durante la pandemia, hanno prodotto dei materiali e hanno realizzato delle attività utilizzando i *social network*. L'autore nelle sue scelte predilige l'analisi di esperienze semplici e immediatamente replicabili in modo tale che possano essere alla portata di tutti, anche degli insegnanti meno esperti e più timorosi nell'uso delle tecnologie.

Il volume è scritto in uno stile allegro e leggero in forma di testimonianza così da rendere meno difficile la sua lettura per i non esperti, infine proprio con l'intento di essere comprensibile a tutti, l'autore ha scelto di realizzare anche un glossario dei termini legati all'ambito della tecnologia più frequenti.

**Ivana Fratter**

<b>Introduzione</b>	7
<b>1. Didattica Digitale Integrata, in presenza, a distanza, cartacea e digitale</b>	13
1.1 La didattica a distanza e in presenza	14
1.2 La didattica frontale	14
1.3 Lo schermo, il corpo e altre assenze	15
1.4 Pausa caffè	18
1.5 La realtà entra nel digitale e viceversa	18
1.6 Consigli tecnico-didattici per preparare le lezioni	19
1.7 Gli strumenti del web 2.0	21
<b>2. Creare un sito, un blog o un wiki di classe</b>	27
2.1 Differenze tra un sito e un blog	29
2.2 Perché usare un sito o un blog di classe	30
2.3 Google Sites	31
2.4 Wordpress	34
2.5 Un esempio di sito di classe	35
2.6 Wiki	37
2.6.1 Gli usi didattici del wiki	39
2.6.2 Progettare e creare un wiki di classe	40
<b>3. Documenti collaborativi</b>	45
3.1 Attività individuali con i Documenti Google	47
3.2 Attività di gruppo con i Documenti Google	48
3.3 Giochi con i Documenti Google	49
<b>4. Bacheche virtuali</b>	55
4.1 Jamboard	56
4.2 Padlet	57
4.3 Lino	60
<b>5. Presentazioni multimediali</b>	63
5.1 Presentazioni Google	64
5.2 Emaze	66
5.3 ePubEditor	67
5.4 Blendspace	69
5.5 Nearpod	70

5.6 Altre presentazioni	71
<b>6. Le piattaforme digitali</b>	<b>73</b>
6.1 La didattica capovolta	74
6.2 Un esempio di attività con il metodo della didattica capovolta	74
6.3 Una rassegna di piattaforme digitali	77
<b>7. I video</b>	<b>81</b>
7.1 Tecniche di visione	82
7.2 Creare i video	84
7.3 Idee di attività	86
7.4 Strumenti per didattizzare i video	99
<b>8. L'uso didattico dello smartphone</b>	<b>103</b>
8.1 Le app di messaggistica	104
8.2 Apprendere con lo smartphone	105
8.3 L'uso didattico delle chat	106
8.4 La caccia al tesoro su internet	110
8.5 I meme	114
8.6 Applicazioni per l'autoapprendimento	118
<b>9. I social network nella didattica</b>	<b>121</b>
9.1 I social network e l'italiano L2/LS	123
9.2 Facebook	124
9.2.1 L'italiano L2 su Facebook	124
9.2.2 Facebook per la classe	125
9.3 Twitter	130
9.3.1 Cos'è Twitter e quali sono le sue caratteristiche principali	131
9.3.2 In che modo Twitter può essere utile per imparare l'italiano	132
9.3.3 La selezione del materiale	133
9.3.4 Come usare i tweet per creare attività didattiche	135
9.4 TikTok	151
9.4.1 TikTok per la didattica	152
9.4.2 Seguire i tiktokers	152
9.4.3 Creare video con TikTok	153
9.4.4 Creare video con il lip-sync	154

9.5 Instagram	157
9.5.1 Instagram per la didattica	157
9.5.2 Instagram per la classe	159
9.6 Pinterest	162
9.6.1 Pinterest per la didattica	164
9.6.2 Pinterest per la classe	165
<b>10. Creare esercizi e giochi interattivi</b>	167
10.1 Moduli Google	168
10.2 LearningApps	174
10.3 Wordwall	202
10.4 The Word Search	210
<b>Appendice A. Glossario di termini tecnici</b>	211
<b>Appendice B. Applicazioni utili</b>	214
<b>Bibliografia</b>	218
<b>Riferimenti fotografici</b>	220
<b>Il network di Adgblog</b>	221
<b>Ringraziamenti</b>	222

## Introduzione

*Oggi la decisione saggia e umana non è  
più quella di adottare o non adottare  
la tecnologia, ma quella di come  
adottarla.*

**Marc Prensky<sup>1</sup>**

La didattica digitale non è una moda passeggera e non è iniziata ora. Questa affermazione è valida per ogni materia, in particolar modo per l'italiano come lingua seconda o straniera.

L'italiano L2/LS ha vissuto a lungo ai margini dell'insegnamento ufficiale e solo da poco tempo ha acquisito una sua dignità abbandonando il ruolo di Cenerentola della didattica<sup>2</sup>. Il fatto però di essere stata emarginata l'ha lasciata libera di sperimentare e di percorrere strade diverse e originali. A mio avviso, gli insegnanti/facilitatori di italiano L2/LS sono stati degli apripista e hanno rappresentato una vera e propria avanguardia della didattica digitale. Già da molti anni, infatti, diversi colleghi si sono organizzati attraverso blog e pagine sui social network per scambiarsi consigli e materiali didattici digitali e non: questo perché nell'insegnamento di una lingua c'è la necessità di stare sempre ancorati al reale, al presente, all'autentico, di rimanere insomma al passo coi tempi.

La pervasività nelle nostre vite delle nuove tecnologie fa parte della realtà in cui viviamo, non possiamo fare finta che non esista. I computer e soprattutto gli smartphone ci accompagnano nella vita di tutti i giorni, nella maggior parte delle cose che facciamo: perché non usarli anche per insegnare?

La didattica delle lingue ha sempre cercato di sfruttare le nuove tecnologie perché ha bisogno di sviluppare negli studenti diverse capacità contemporaneamente. La

---

<sup>1</sup> Prensky 2013, p. 28.

<sup>2</sup> In ambito scolastico, la classe di concorso A-23, Lingua italiana per discenti di lingua straniera, è stata istituita piuttosto di recente con il DPR 19/2016: tale classe di concorso è prevista non come insegnamento curricolare, ma di potenziamento.



comprensione orale, per esempio, necessita di ascolti: una volta usavamo registratori a cassette, poi i CD, adesso è molto più semplice servirsi di un file audio che possiamo tenere a disposizione sul nostro cloud e scaricare in qualsiasi momento ovunque ci troviamo. Lo stesso avveniva, con difficoltà, con i laboratori linguistici per sviluppare l'abilità orale, con esercizi in cui si dovevano ripetere parole o frasi per migliorare la pronuncia: oggi giorno esistono siti dove si può ascoltare la pronuncia di qualsiasi vocabolo e gli stessi esercizi del tipo ascolta-ripeti, sempre che se ne senta la necessità, possono essere svolti in qualunque luogo senza il bisogno di una costosissima aula attrezzata per lo studio della lingua; non solo, l'insegnante/facilitatore può in pochi minuti registrare con una app esercizi di questo tipo, specificamente mirati ai propri studenti. Fino a pochi anni fa, difficilmente potevamo lavorare con i video che, essendo polisensoriali, hanno la prerogativa di migliorare la conoscenza della lingua attraverso vari canali, come vedremo nel capitolo loro dedicato: in aula dovevamo usare le cassette VHS, guardare un film a spezzoni e con molte difficoltà e dispendio di tempo potevamo videoregistrare spot pubblicitari e videoclip. Adesso su Youtube e altri siti di streaming simili con una semplice ricerca possiamo trovare qualsiasi video e mostrarlo a lezione, oppure scaricarlo, tagliarlo, montarlo, renderlo interattivo e far sì che, senza perdite di tempo, gli studenti possano lavorarci. Il materiale didattico, che una volta era rappresentato dal manuale, da fotocopie volanti che integravano le lezioni e dal quaderno, può risiedere su uno spazio web, un blog, un sito, una piattaforma digitale, un cloud, e rimanere a disposizione dell'insegnante/facilitatore e degli studenti che possono in qualsiasi momento prelevarlo per studiare o ripassare.

Nel 2006, con l'apertura di [adgblog.it](http://adgblog.it), io e i miei colleghi di Accademia del Giglio, scuola di lingua italiana, arte e cultura a Firenze, abbiamo iniziato ad avvicinarci al mondo del digitale: il blog si è rivelato da subito un indispensabile spazio in cui archiviare le nostre esperienze didattiche. Capitava spesso che il manuale venisse momentaneamente messo da parte per preparare attività o esercizi specificamente pensati per uno studente o per un gruppo, come per esempio il testo bucato dell'ultimo tormentone musicale estivo, un esercizio di rinforzo sul passato prossimo, un test di livello più calibrato ecc. Tutto questo materiale, che altrimenti sarebbe finito in qualche schedario e poi lì forse dimenticato per sempre, è stato via via raccolto su [adgblog](http://adgblog.it) e messo a disposizione degli utenti del web. Il blog è ormai un enorme

archivio suddiviso per livelli di conoscenza della lingua italiana e per argomento, in cui studenti e insegnanti di tutto il mondo possono liberamente cercare ciò che serve loro, usarlo così com'è o adattarlo alle proprie necessità didattiche. C'è stato quindi un avvicinamento lento, ma progressivo alla didattica digitale, dovuto al miglioramento della tecnologia: siamo passati da una connessione a 56k a quella con l'ISDN a 128k, dall'ADSL alla fibra, dalle connessioni a tariffa urbana alle flat; abbiamo assistito alla nascita di piattaforme virtuali come SecondLife, Facebook, Youtube e gli altri social, di applicazioni *web-based* che permettono di usare programmi da remoto e così via. È arrivato anche il momento degli esercizi interattivi: un plugin di Wordpress, il CMS<sup>3</sup> con cui è costruito adgblog, ci ha permesso di creare test, quiz ed esercizi da svolgere online, direttamente sul sito, senza bisogno di dover copiare, incollare e stampare il testo per svolgere l'attività<sup>4</sup>.

Con lo sviluppo della tecnologia, quando finalmente la copertura dell'ADSL è stata disponibile, abbiamo cominciato a tenere le prime lezioni individuali online con Skype.

All'inizio erano principalmente lezioni di conversazione e lo scambio di materiali avveniva obbligatoriamente ancora via e-mail, tuttavia dopo poco tempo abbiamo avuto la possibilità di usare la chat e soprattutto la funzione di condivisione schermo, che permette a insegnante e studente di lavorare insieme sui materiali didattici. Oggi le applicazioni di teleconferenze si sono sviluppate a tal punto che è possibile tenere lezioni simultaneamente con decine di studenti collegati, di creare aule virtuali, di inserire attività interattive all'interno dell'applicazione stessa senza doversi spostare su un'altra o condividere lo schermo.

La tecnologia, se usata saggiamente, è un aiuto per il nostro lavoro e per l'apprendimento dei nostri studenti: «La saggezza digitale prevede di integrare le tecnologie dei nostri tempi nel nostro sistema di pensiero e adozione delle decisioni, facendolo in modo saggio e condividendone i risultati» (Prensky 2013, p. 71).

Questo libro, che nasce dalla mia esperienza di insegnante/facilitatore e di formatore di italiano L2/LS, non sostiene che tutta la didattica debba passare attraverso il

---

<sup>3</sup> Content Management System (sistema di gestione dei contenuti): è un software installato su un server web che gestisce i contenuti dei siti web. Vedi par. 2.4.

<sup>4</sup> <https://www.adgblog.it/italiano-con-i-quiz/>

digitale, ma che sia il digitale a integrarsi, così come succede in quasi tutti i campi della nostra vita. La scuola e la lezione, non devono essere un mondo a parte. Per questo l'insegnante/facilitatore deve acquisire tutte le abilità digitali che gli permettano di gestire lezioni di Didattica Digitale Integrata, sempre mantenendo lo studente al centro dell'apprendimento. Nei dieci capitoli di questo libro ho voluto sia porre le basi per l'uso delle tecnologie digitali, sia offrire delle indicazioni per impiegarle a fini didattici, con esempi pratici di esercizi e attività da svolgere in presenza o a distanza.

Non si tratta di diventare dei programmatori informatici, ma di imparare a usare con disinvoltura gli strumenti che il web ci offre.

Il libro non ha l'ambizione di coprire tutto lo scibile della didattica digitale dell'italiano come lingua seconda o straniera, e nemmeno sono entrato nei dettagli tecnici sul funzionamento di un'applicazione o della creazione di un sito CMS, poiché questi vengono modificati molto spesso e quello che è valido oggi, domani potrebbe essere diverso o addirittura scomparso: in rete si trovano tantissimi tutorial che sono molto di aiuto per superare eventuali difficoltà tecniche. Mi sono concentrato quindi sull'utilizzo che possiamo farne, poiché così, anche nel caso in cui un'applicazione non esista più, sapremo come sfruttarne un'altra per raggiungere i nostri scopi didattici.

Nel primo capitolo, quello più teorico, parlerò estesamente di Didattica Digitale Integrata e di come possa far parte, in modo armonioso, delle nostre lezioni di italiano L2/LS; offrirò inoltre consigli tecnico-didattici e spiegherò quali sono, al momento, gli strumenti più utili del web 2.0 per fare lezione in classe. Dal secondo capitolo in poi mi occuperò più specificamente di questi strumenti, iniziando dai blog, dai siti didattici e dal wiki. Il capitolo 3 è dedicato ai documenti collaborativi e a come usarli praticamente, prestando attenzione anche all'aspetto della ludicità. Nei capitoli immediatamente successivi vedremo altri strumenti collaborativi come le bacheche virtuali, le presentazioni multimediali e le piattaforme digitali. Nei capitoli 7, 8 e 9 impareremo come sfruttare didatticamente i video, gli smartphone e i social network. Infine, nell'ultimo capitolo, scopriremo quali esercizi e attività possiamo creare attraverso alcune applicazioni *web-based* rivolte a un uso didattico. Due glossari chiudono il volume: uno sui termini tecnici e uno sulle applicazioni citate nei vari capitoli.

Spero che gli insegnanti/facilitatori, o aspiranti tali, che leggeranno questo libro troveranno delle utili indicazioni per integrare il digitale nella loro didattica e che si apriranno o rimarranno con la mente aperta, verso le novità che il mondo della tecnologia ci offre, usando in modo saggio anche ciò che apparentemente potrebbe sembrare molto lontano dalla didattica.

## **Nota**

Per i termini tecnici inglesi, che vengono ormai correntemente usati in italiano, come per esempio “plugin” o “device”, non si è usato il corsivo, a differenza di altri meno comuni quali *self-hosted* o *embed*: tutti i termini in inglese sono comunque rintracciabili nel glossario A in appendice del libro.

Al fine di non appesantire la lettura del testo, tranne rare eccezioni, non sono stati messi in nota i link alle attività didattiche: nelle schede degli esempi è stato inserito un codice QR che, una volta scansionato, permetterà di raggiungere direttamente la pagina senza dover digitare il link sul browser.

Le applicazioni menzionate nel testo, tranne rare eccezioni, sono state elencate nell'appendice B, seguite da una breve descrizione e da un codice QR che permette di raggiungere il relativo sito.

## 8. L'uso didattico dello smartphone

Il dibattito sull'uso dello smartphone in classe è ampio e prevede posizioni agli antipodi tra sostenitori e detrattori: c'è chi lo demonizza e chi lo difende a spada tratta, ma spesso assistiamo semplicemente a delle prese di posizione solo per aumentare i clic agli articoli sui giornali o sui blog specializzati. Chi è contrario allo smartphone in classe, specialmente riferendosi alla scuola pubblica, afferma che:

- il rendimento scolastico ne risente e la media dei voti si abbassa<sup>1</sup>;
- il modello del cellulare accentua le differenze sociali;
- per i docenti diventa difficile capire se gli studenti stanno utilizzando il cellulare in modo didattico o per distrarsi;
- gli studenti possono registrare video non autorizzati dell'insegnante o degli altri studenti e diffonderli in rete;
- al posto dei cellulari si dovrebbero usare tablet messi a disposizione dalla scuola.

L'unico punto su cui siamo in linea di massima d'accordo è l'ultimo: se tutti gli studenti di lingua e di tutte le altre materie avessero a disposizione un tablet, sarebbe bellissimo; attualmente però la situazione sembra abbastanza utopistica (anche se con la pandemia molti istituti scolastici si sono organizzati in tal senso), soprattutto se pensiamo a corsi di italiano L2 nei CPIA o casi simili. Per gli altri punti, a nostro avviso un semplice regolamento, o nel caso di un corso di italiano L2 un accordo verbale con gli studenti, potrebbe risolvere il problema: «Lo smartphone si usa quando decidiamo che ci serve, ok?». Sappiamo che a lezione non possiamo mangiare un panino e non possiamo mettere i piedi sul banco: aggiungiamo che non possiamo usare il telefonino per farci i fatti nostri. È chiaro che se permetteremo di usare smartphone e

---

<sup>1</sup> Ci si riferisce a uno studio del 2015 della London School of Economics in cui sono stati analizzati i risultati scolastici degli studenti nelle scuole in cui erano permessi gli smartphone e poi sono stati vietati: "we find a positive relationship between the introduction of a mobile phone ban and student test scores of 5.67 percent of a standard deviation". Dal momento in cui gli smartphone vengono vietati i voti scolastici aumentano del 5,67%. CEP Discussion Paper No 1350, May 2015, III Communication: Technology, Distraction & Student Performance, Louis-Philippe Beland e Richard Murphy: <https://cep.lse.ac.uk/pubs/download/dp1350.pdf>

strumenti tecnologici liberamente, gli studenti facilmente si distrarranno e non seguiranno la lezione, ma un uso consapevole e contestualizzato sicuramente sortirà l'effetto contrario. Riguardo alle differenze sociali, queste resteranno anche se vietiamo di portare lo smartphone a scuola: non è certo un cellulare più costoso di un altro a fare la differenza.

Il problema della diffusione in rete di immagini catturate in classe esiste certamente, ma crediamo non c'entri niente con la didattica e rientri invece tra i casi di bullismo, i quali avvengono a prescindere dal fatto che il telefonino sia in classe o fuori: sono episodi che devono essere monitorati, valutati attentamente e, nel caso, contrastati efficacemente.

È importante che le tecnologie siano usate nel modo e al momento giusto, dedichiamo allora una parte specifica della lezione a un'attività con lo smartphone: gli studenti si concentreranno sul lavoro e useranno questo mezzo per imparare.

### 8.1 Le app di messaggistica

Non c'è un'app preferibile a un'altra, tutte hanno le stesse funzionalità di invio messaggi, fotografie, immagini, video e vocali. WhatsApp, essendo la più diffusa in Italia e nel mondo<sup>2</sup>, è probabilmente la prima che ci verrà in mente e che sarà già stata scaricata in quasi la totalità degli smartphone dei nostri studenti. WhatsApp è inoltre da preferire a Instagram o a Messenger di Facebook, perché non richiede l'iscrizione a nessun social network; se tuttavia utilizziamo didatticamente uno di questi social (vedi cap. 9), allora sarà preferibile usare le loro chat.

Valutiamo la scelta dell'app anche a seconda del Paese in cui insegniamo o della provenienza geografica degli studenti: per esempio Snapchat conta oltre 433 milioni di utenti ed è particolarmente diffuso nei Paesi anglosassoni. Non sottovalutiamo neanche il fatto che questa app era nata per inviare foto ritoccate e divertenti, il che potrebbe farci venire nuove idee di utilizzo didattico. Se invece abbiamo una classe monolingue di studenti sinofoni ci converrà prendere in considerazione WeChat, che spopola in Cina con oltre 1,1 miliardi di utenti mensili.

Altre app da tenere presenti sono Signal e Telegram, entrambe con potenti proto-

---

<sup>2</sup>Fonte: <https://cultadv.com/utenti-social-network/>

colli di sicurezza e privacy e le stesse possibilità di inviare file, immagini, vocali e video. Telegram in particolare si sta diffondendo per l'opportunità di creare dei veri e propri canali su cui pubblicare materiale che possono essere seguiti dagli altri utenti, rivelandosi pertanto molto più vicina a un social network.

### 8.2 Apprendere con lo smartphone

Vediamo come sfruttare creativamente e didatticamente gli smartphone per imparare l'italiano. Come dicevamo sopra, facciamo usare i telefonini direttamente agli studenti all'interno di un percorso didattico prestabilito: forniamo loro sempre delle linee guida, delle indicazioni precise e spieghiamo chiaramente quali saranno i risultati dell'attività.

#### Immagini e azioni

Diamo come compito per la lezione successiva di scattare circa 10 fotografie per fare un racconto della propria giornata. Questo è un valido esercizio per familiarizzare con tempi come il passato prossimo e l'imperfetto, nonché per arricchire il lessico.

Le foto possono essere caricate su uno *slideshow*, oppure su una pagina di classe di un social network come Instagram o Pinterest (vedi par. 9.5 e 9.6). Questo tipo di attività rende gli studenti partecipativi e protagonisti del loro apprendimento e li porta a prepararsi bene per raccontare davanti ai compagni quello che hanno realizzato.

#### Video e azioni

La stessa attività precedente può essere svolta montando le immagini con alcuni programmi di facile utilizzo e il video che se ne ricava può essere commentato dal vivo, oppure può essere caricato su uno *screen recorder* in modo da registrare i commenti alle immagini: pensiamo a quegli studenti che per timidezza o bassa autostima non intervengono quasi mai in classe e quando lo fanno usano poche parole, una soluzione di questo genere potrebbe "sblocarli".

In alternativa alle azioni della giornata possiamo dare esercizi più mirati sul lessico per tutti i livelli: descrivere la propria camera da letto cercando di focalizzarsi sui dettagli (ci sono le persiane o gli avvolgibili? cosa c'è sul comodino? ecc.), mostrare le stanze della casa, cucinare un piatto, parlare di un monumento ecc. Gli elaborati che ne ver-

ranno fuori saranno molto più precisi ed efficaci dello stesso esercizio svolto in classe quando si racconta qualcosa “a memoria”. Inoltre è una didattica molto più attiva, lo studente è al centro dell’esercizio e, soprattutto, al momento di scattare la foto, è già proiettato su ciò che dovrà dire.

### Dialoghi tra studenti

Divisi in piccoli gruppi, gli studenti devono creare dei dialoghi: si scattano foto reciprocamente e, seguendo una traccia di *role-play* o *role-making*, creano una sorta di fotoromanzo dialogato. Anche in questo caso i dialoghi possono essere fatti dal vivo o inserendo didascalie o fumetti attraverso delle app di modifica delle immagini, oppure registrandoci sopra con un programma di cattura dello schermo.

Per altre attività di questo genere rimandiamo ai capitoli 7 e 9, rispettivamente sui video e sui social.

### 8.3 L’uso didattico delle chat

Nel 2019 è uscito un piccolo libro che ha finalmente non solo sdoganato l’uso della chat per l’apprendimento dell’italiano L2/LS, ma ha mostrato praticamente come utilizzarla in classe: si tratta del testo *L’italiano smart* di Alessia Benenti e Valentina Mussi<sup>3</sup>, un manuale rivolto al livello A1 del QCER che integra esercizi classici, da svolgere sul libro e sul quaderno, con attività con lo smartphone. Le Autrici propongono esercitazioni linguistiche di tipo cooperativo da usare in una chat di classe in modo da sviluppare competenze comunicative e grammaticali, favorire la pratica della lingua e anche la partecipazione attiva degli studenti, sia in aula che fuori.

L’app di messaggistica scelta dalle autrici è WhatsApp (ma è possibile sfruttare qualsiasi altra app): nelle varie opzioni è previsto anche l’uso dei diversi strumenti offerti dall’applicazione, come l’audio, il video e gli emoji.

Vediamo alcuni esempi di come è stata usata l’app di messaggistica in questo libro.

La prima attività spiega come creare la chat di classe: vengono date semplici e brevi istruzioni utili anche all’insegnante.

---

<sup>3</sup>Benenti, Mussi 2019.



1. Mandare un messaggio al tuo/alla tua insegnante con il tuo nome e il tuo cognome.
2. L'insegnante crea il gruppo.
3. Usa questa chat solo per le attività didattiche e scrivi/parla solo in italiano.
4. Se non capisci come fare un esercizio trovi la traduzione delle consegne in inglese alle pp. 46 e 47<sup>4</sup>.

Nella prima unità, "Presentarsi", dopo aver studiato il lessico di base (nome, cognome, indirizzo ecc.), imparato il presente dei verbi *essere* e *avere* e svolto un esercizio di completamento utilizzando gli avverbi interrogativi (come, dove, di dove ecc.), si chiede agli studenti: «Manda un messaggio vocale al tuo compagno/alla tua compagna. Nel messaggio devi fare 3 domande per conoscerlo meglio. Lui/Lei risponde e poi fa a te 3 domande. Ascolta le risposte del compagno/della compagna e scrivi qui sotto la sua presentazione. Se è necessario puoi fare altre domande<sup>5</sup>».

Come possiamo notare, con questa attività lo studente è spinto a utilizzare oralmente ciò che ha appena imparato. Inoltre, con la richiesta di trascrivere le risposte del compagno/della compagna si allaccia immediatamente l'oralità alla scrittura. Le consegne sono ben precise, perché almeno nei livelli iniziali non bisogna lasciare troppa libertà. La chat in questo caso è perfettamente integrata all'interno del percorso didattico appena iniziato ed è un'aggiunta al normale svolgimento della lezione, un "in più" però che è un compito di realtà. Le app di messaggistica, che ormai tutti usiamo quotidianamente, entrano a fare parte del corso di lingua in modo naturale, senza forzature.

L'attività successiva è il classico esercizio "Scrivi la tua presentazione", con quattro righe a disposizione dello studente, che riutilizzerà quanto ha scritto anche nell'esercizio seguente in cui nuovamente si userà la chat di classe: «Fai un breve video (al massimo 30 secondi) dove ti presenti ai tuoi compagni e all'insegnante. Dopo, guarda i video dei tuoi compagni<sup>6</sup>». Certamente questa attività potrebbe essere svolta nel contesto classe senza lo smartphone, ma in questo modo, oltre a concentrarsi maggiormente su ciò che sta facendo, lo studente avrà a disposizione i video dei suoi compagni che rimarranno nella chat per poterli rivedere e riascoltare.

---

<sup>4</sup> Ivi, p. 5.

<sup>5</sup> Ivi, p. 7.

<sup>6</sup> Ibidem.

Sono molte le attività che si possono fare con la chat. Vediamone alcune che potrebbero essere facilmente integrate nelle nostre lezioni o come compiti a casa: sono infatti quasi tutte molto brevi e utili per fissare o ripassare il lessico o per esercitarsi nella produzione scritta o orale, ma anche per svolgere alcuni classici esercizi in modo divertente e differente dal solito.

In questa lista abbiamo incluso quelle adatte già a un livello A1, ma ovviamente possiamo proporle anche per livelli più alti.

### **Esempio 11**

#### **1. Spelling del nome**

Uno studente invia un messaggio vocale con lo spelling del proprio nome e cognome, gli altri devono scriverlo sul quaderno.

#### **2. Numeri**

Uno alla volta ogni studente manda un messaggio vocale con un numero, gli altri compagni lo scrivono.

#### **3. Azioni**

Lo studente invia un breve video mentre compie un'azione, i compagni devono indovinare e scrivere il verbo giusto.

#### **4. Descrizioni di persone**

Ogni studente invia una foto di una persona che conosce o di un personaggio famoso unita alla sua descrizione fisica e/o al carattere.

#### **5. L'abbigliamento, la moda**

Ogni studente invia un'immagine che rappresenta una persona (famosa o meno) e descrive come è vestita.

#### **6. Stati d'animo**

A coppie gli studenti si inviano dei selfie rappresentando degli stati d'animo (innamorato, stanco, arrabbiato ecc.), poi ne discutono insieme.

### **7. Luoghi**

Ogni studente gira un breve video di un luogo che gli/le piace, mentre descrive cosa c'è in quel luogo.

### **8. Oggetti**

Ogni studente invia la fotografia di un oggetto, i compagni devono indovinarne il nome.

### **9. La spesa**

A coppie gli studenti si inviano una lista della spesa, poi confrontano i prodotti, eliminano quelli uguali e creano una nuova lista.

### **10. Emoji e tempo libero**

Dopo aver scritto un breve testo su cosa fa nel tempo libero, uno studente invia uno o più emoji che descrivono azioni, l'altro studente deve indovinare quali azioni rappresentano.

### **11. Emoji con oggetti e animali**

Come il precedente per parlare di oggetti e animali.

### **12. Cosa facciamo?**

Due studenti si inviano messaggi vocali per decidere cosa fare il pomeriggio, la sera o il fine settimana.

La chat di classe è ovviamente anche utile per eventuali comunicazioni da parte dell'insegnante al gruppo, per porre domande e fare proposte; allo stesso modo gli studenti possono rivolgere domande e chiedere spiegazioni sia all'insegnante che agli altri studenti, così come si fa nei gruppi di messaggistica.

L'uso della chat può anche aiutare nella costruzione di un legame più solido del gruppo classe: gli studenti sono invogliati a scriversi tra loro anche al di fuori dell'ora di lezione. Se per esempio volessero organizzare una serata insieme, sarà ovvio scriversi in italiano sulla chat di classe per fissare.

### 8.4 La caccia al tesoro su internet

La caccia al tesoro su internet o *webquest* è una tipica tecnica didattica che può essere svolta con lo smartphone e integrata nella chat. Trattandosi di una ricerca di informazioni, immagini, testi e quant'altro, la caccia deve essere guidata attraverso domande e indicazioni dei siti dove effettuare le ricerche. È un'attività divertente che può essere trasformata anche in una sfida tra piccoli gruppi di studenti, il che la rende particolarmente valida per sviluppare le abilità di comprensione e di *skimming* e *scanning*<sup>7</sup> di un testo in lingua. Vediamo un paio di esempi di questo tipo di tecnica, questa volta per livelli B1/B2.

#### Esempio 12

##### Nati il 20 luglio: caccia al tesoro con internet

Questa divertente (speriamo) attività è una specie di caccia al tesoro che consiste nell'associare i nomi di 10 italiani più o meno famosi, tutti nati il 20 luglio, con le informazioni che li riguardano (2 per ognuno). Aiutatevi con internet e soprattutto con la pagina *Nati il 20 luglio*<sup>8</sup> di Wikipedia.



Questi sono i nomi dei personaggi:

Giovanna Amati	Francesco Petrarca
Eleonora Monti	Rosanna Piturru
Giorgio Morandi	Mario Schiano
Federico Moccia	Carmine Schiavone
Jacopo Nardi	Corrado Tedeschi

---

<sup>7</sup>Lo *skimming* è un tipo di lettura orientativa che si utilizza per farsi un'idea del contenuto di un testo; lo *scanning* è una lettura selettiva volta a trovare in un testo delle specifiche informazioni.

<sup>8</sup>[https://it.wikipedia.org/wiki/Nati\\_il\\_20\\_luglio](https://it.wikipedia.org/wiki/Nati_il_20_luglio)

1. È un famosissimo poeta.
2. Sono famose le sue nature morte, dove la luce rappresenta il fondamento delle sue opere.
3. È stato un famoso criminale.
4. È stata una pittrice e disegnatrice italiana specializzata in ritratti.
5. Ha subito un rapimento.
6. È stato uno dei protagonisti della pittura italiana del Novecento.
7. Ha scritto il Canzoniere.
8. Ha fatto la fotomodella e ha partecipato a Miss Italia.
9. Era un seguace di Girolamo Savonarola.
10. Faceva il sassofonista e l'attore.
11. Ha ucciso personalmente 50-70 persone e commissionato oltre 500 omicidi.
12. Ha partecipato al film di Nanni Moretti *Caro diario* dove interpreta il "Principe dei Dermatologi".
13. È un letterato e drammaturgo vissuto a Firenze nel Rinascimento.
14. È una pilota automobilistica italiana, ultima donna ad aver partecipato a un Campionato mondiale piloti di Formula 1.
15. È uno scrittore, sceneggiatore e regista italiano.
16. È nato a Livorno.
17. Ha inventato la moda dei lucchetti legati ai ponti.
18. È una giornalista televisiva.
19. Ha fatto il presentatore televisivo.
20. Ha lavorato principalmente a Brescia dove animava un salotto frequentato dagli intellettuali del luogo.

L'esercizio può essere svolto da soli o in gruppi di due o più studenti ed è facilmente integrabile con un lavoro sulla chat. Vediamo come funziona:

1. gli studenti ricevono la lista con le 20 informazioni e hanno qualche minuto di tempo per leggerle e porre eventuali domande all'insegnante;

2. l'insegnante pubblica in chat il nome del primo personaggio;
3. gli studenti leggono rapidamente la pagina Wikipedia del personaggio, il primo gruppo che trova le informazioni corrispondenti scrive i numeri in chat e, se indovina, tutti passano al personaggio successivo;
4. è possibile naturalmente abbreviare l'attività e portare a 5 il numero dei personaggi;
5. si può utilizzare la stessa attività a livelli A1/A2 semplificando le informazioni o limitandole a una sola.

Vediamo adesso come svolgere un altro tipo di caccia al tesoro su internet che ci permette di usare il passato remoto, di parlare di cultura italiana e di usare in classe lo smartphone rendendo la lezione più agevole.

### **Esempio 13**

#### **Domande di storia: attività didattica per ripassare il passato remoto con l'uso di internet**

Questa attività didattica è adatta a livelli a partire dal B1. Si dà per scontata la conoscenza, anche superficiale, delle principali caratteristiche del passato remoto. Richiede l'uso di un pc, un tablet o uno smartphone collegato a internet ogni due o tre studenti. Lo svolgimento è simile a quello di una caccia al tesoro.



#### **Come funziona:**

1. L'insegnante prepara 10 foglietti per ogni gruppo su ognuno dei quali compare una domanda al passato remoto con relativo spazio bianco per la risposta.
2. L'insegnante consegna una domanda a ogni gruppo che si mette alla ricerca della risposta su internet.
3. Il gruppo, una volta trovata la risposta, la scrive sul foglietto che verrà restituito all'insegnante che consegnerà loro una nuova domanda.

4. Il gruppo che finisce per primo guadagna 2 punti di bonus, 2 punti per ogni risposta esatta, 1 punto per ogni risposta esatta, ma ortograficamente sbagliata, 0 punti per le risposte errate.

Alla fine dell'attività si confrontano *in plenum* le risposte: è l'occasione per poter parlare insieme di cultura italiana.

**Queste sono alcune possibili domande:**

1. Dove nacque Boccaccio?
2. Chi inventò la radio?
3. In che anno morì Dante Alighieri?
4. Chi scoprì l'Australia?
5. Chi scrisse "Il Principe"?
6. Come si suicidò Cleopatra?
7. Chi dipinse il "Tondo Doni"?
8. Chi vinse i mondiali di calcio del 1982?
9. Che film girò Michelangelo Antonioni nel 1966?
10. Quando arrivò Cristoforo Colombo in America?

Questo tipo di esercizio creerà probabilmente un po' di sana confusione in classe, tuttavia rappresenta anche un momento fondamentale di confronto tra studenti che, specialmente se non hanno la stessa L1, saranno stimolati a parlare in italiano. Un semplice esercizio di ricerca di informazioni su internet, attività di per sé non particolarmente divertente, diventa così attraverso la *gamification*<sup>9</sup> l'occasione per imparare quasi senza accorgersene.

### 8.5 I meme

I meme sono dei contenuti virali costituiti da un'immagine (o video o disegno) più un testo scritto spiritoso che «servono a comunicare un concetto, un'idea, in maniera

---

<sup>9</sup>La *gamification* è "[l]'uso di meccaniche di gioco ed experience design per ingaggiare digitalmente e motivare le persone a raggiungere i loro obiettivi", Burke 2014. Vedi cap. 10.

più efficace, facendo leva proprio sulla forza espressiva dell'immagine e del testo brevissimo che solitamente la accompagna» (Spalatro 2021, p. 115). Il termine meme non è nuovo: è stato coniato dal biologo britannico Richard Dawkins nel suo libro *Il gene egoista* del 1976 riferendosi a un'entità di informazione replicabile. Esiste addirittura la memetica, che è la scienza che si occupa dello studio dei meme. I meme digitali, che sono quelli che ci interessano, hanno la capacità di monopolizzare l'attenzione degli utenti dei social: come fa notare Di Donato «c'è un legame significativo tra la diffusione dei meme e, ad esempio, gli studi sulle reti neurali, le neuroscienze cognitive e la psicologia evolutiva, tanto che per un periodo si è parlato di "scienza memetica"» (Di Donato 2021, p. 240). A noi però, più che l'aspetto sociologico o culturale, interessa il fatto che i meme, con la loro integrazione tra testo e immagine, permettono di sviluppare nei nostri studenti abilità importanti quali la comprensione e la produzione scritta, ma anche, lavorando in modo collaborativo, la produzione orale (Aramu 2020).



Figura 1. Esempio di meme tratto da @italianoconumorismo su Instagram.

I meme possono essere creati facilmente dallo smartphone, esistono infatti diverse app scaricabili gratuitamente dai vari store e anche siti<sup>10</sup> raggiungibili con il browser.

---

<sup>10</sup><https://imgflip.com/memegenerator>  
<https://www.kapwing.com/meme-maker>  
<https://www.adobe.com/express/create/meme>  
<https://imgur.com/memegen>  
<https://makeameme.org/>



Le app e i siti offrono centinaia di template, anche molto famosi, sui quali è possibile lavorare semplicemente immettendo un testo originale, ma noi stessi possiamo caricare delle immagini e trasformarle opportunamente in meme.

### Didattica con i meme<sup>11</sup>

Vediamo adesso in che modo servirci dei meme per le nostre lezioni di italiano L2/LS.

Come nel caso di molte applicazioni web o di molti social, i meme possono essere impiegati a corredo delle nostre lezioni. Immaginiamo per esempio di avere svolto una lezione sugli errori di grammatica più comuni tra gli studenti di italiano, come nel prossimo esempio:

#### **Esempio 14**

##### **12 comuni errori di grammatica tra gli studenti di italiano L2/LS**

Questa è una serie di errori ricorrenti tra gli studenti di italiano L2/LS dei nostri corsi.

La lista oltre a essere divertente per gli addetti ai lavori, dovrebbe essere utile anche agli studenti.

##### *1. Ho fatto solo qualche errori.*

Errore: qualche libri, qualche studenti, qualche volte, qualche giorni... NO!

La regola è: QUALCHE + nome singolare

Qualche libro, qualche studente, qualche volta, qualche giorno...

##### *2. Essere o non essere?*

Errore: ho andato, ha venuto.



---

<sup>11</sup> I meme descritti in questo paragrafo sono visibili sulla pagina Pinterest di adgblog: <https://www.pinterest.it/adgblog/meme-italiani-adgblog/> oppure su Instagram: <https://www.instagram.com/adgblog.it/>

La regola è (complicata): di solito i verbi che indicano movimento (*sono andato, è venuto*) o un cambiamento (*diventare*) usano *essere*. I verbi riflessivi usano sempre *essere*. Attenzione: alcuni verbi di movimento usano *avere* (*camminare, passeggiare*) e alcuni verbi usano sia *essere* che *avere* (*salire, piovere*).

Nel primo punto si fa notare agli studenti come l'aggettivo indefinito *qualche* richieda l'uso di un nome singolare e non plurale, mentre nel secondo si parla dell'uso degli ausiliari *essere* e *avere* al passato prossimo. Dopo aver spiegato o ripassato le regole insieme agli studenti, possiamo dare come compito (a casa o in classe o a distanza) di inventare dei meme partendo da queste regole. Per illustrare il primo caso è stato scelto il classico meme di Batman che schiaffeggia Robin: nel fumetto di quest'ultimo è stata scritta la frase sbagliata «Posso invitare qualche amici?», mentre Batman, spazientito, gli tira un ceffone e lo corregge dicendo: «AMICO!». Nel secondo caso il meme è più articolato e lo studente ha scelto un'immagine che ricorda l'ambiente scolastico: seduti intorno a un tavolo ci sono gli studenti mentre un tizio che potrebbe essere l'insegnante chiede in modo perentorio: «Qual è il passato prossimo di cadere?». Nel secondo fumetto il primo studente risponde: «Sono caduto», la studentessa «Sono caduta» e l'ultimo studente «Ho caduto». Nell'ultima vignetta si vede l'insegnante rosso di rabbia e lo studente che ha sbagliato che viene buttato fuori dalla finestra e cade, appunto, da un palazzo molto alto. Per mostrare l'errore è stato quindi usato il verbo *cadere*, che si rivela particolarmente adatto alla situazione.

### **Esempio 15**

#### **I pronomi combinati e i meme**

In una classe di livello B1 abbiamo studiato i pronomi combinati; dopo aver fatto un esercizio di ripasso, ho proposto agli studenti la seguente attività:

- ho mostrato agli studenti alcune immagini di meme da completare con il testo;
- ho detto loro di riflettere su ciò che avevano appena studiato, sulle difficoltà che

avevano incontrato, sugli errori commessi e che partendo da questa riflessione avrebbero dovuto realizzare un meme;

- ho diviso gli studenti in gruppi di due: ogni gruppo ha scelto un'immagine da completare cercandola nei siti che ho consigliato (vedi nota 10 di questo capitolo) o caricandola su un sito di modifica immagini (come Pixlr-e) e l'ha completata con del testo;
- ogni gruppo ha mostrato il proprio meme agli altri, sono stati corretti eventuali errori ed è stato scelto il meme migliore.

I risultati sono stati esilaranti. Uno dei meme scelti è stato quello tripartito di Pablo Escobar triste, solitario e pensieroso. Nella prima immagine è stato inserito il testo che descrive la situazione "Quando pensi ai pronomi combinati" e nelle altre due le domande: «Ce ne o ce n'è?» e «Gliene o glieli?». In questa maniera gli studenti hanno individuato due dei più diffusi errori che si possono commettere usando i pronomi.

Un altro meme molto divertente è quello in cui si vede Samuel L. Jackson nel ruolo di Jules Winnfield nel film *Pulp Fiction*. L'immagine è quella classica di lui serissimo con la pistola spianata pronto a fare fuori qualcuno mentre sente dire la frase: «Ce ne sono uno». La sua caustica risposta è: «Ripetilo e la mia vendetta calerà su di te».

Come abbiamo mostrato, un modo didatticamente valido di utilizzare i meme è quello di scegliere un argomento, che sia grammaticale o culturale, e stimolare gli studenti a rifletterci sopra e produrre un testo in modo collaborativo. Poiché il risultato deve far sorridere, lavorare con i meme non è semplice come sembra e richiede grandi abilità metacognitive come una profonda riflessione sull'immagine e un'attenta elaborazione del testo. Il loro utilizzo è dunque consigliabile a partire dai livelli B1, tuttavia possiamo usarli anche ai livelli iniziali: è possibile inventarne di carini, magari meno spiritosi, ma comunque utili. A conclusione di una lezione per un livello A1 sul verbo *piacere* si può fornire l'immagine di un cane felice e farci scrivere sopra delle semplici frasi come: "Mi piace il gelato, la pizza, correre, il gatto" e al plurale "Mi piacciono le bistecche, i soldi, le arance, i gatti".

I meme sono quindi un modo molto efficace per far riflettere gli studenti sulle regole grammaticali o sul lessico, evitando allo stesso tempo noiosi esercizi scritti di riempimento.

mento. Lavorando su testo e immagine sarà più facile che le regole si imprimano nella memoria a lungo termine e di conseguenza più difficilmente verranno dimenticate.

### 8.6 Applicazioni per l'autoapprendimento

Esistono molte applicazioni scaricabili gratuitamente sul proprio smartphone per continuare a imparare in autoapprendimento. Queste applicazioni non sono direttamente utili per le nostre lezioni, ma se gli studenti continuano a giocare con la lingua anche al di fuori del contesto classe, sarà un beneficio per tutti. Ritagliamoci un po' di tempo all'interno di una lezione per mostrare ai nostri studenti che cosa possono fare quando sono da soli per migliorare il loro italiano in modo divertente e quasi senza che se ne accorgano. Questa è una piccola lista di suggerimenti: ogni store online mostrerà inevitabilmente altri giochi simili che potrebbero risultare altrettanto interessanti.

#### Lyrics training

È un classico gioco basato sui testi delle canzoni: si sceglie un brano, il livello di difficoltà, si inizia ad ascoltare e contemporaneamente si completa il testo con le parole mancanti. Se non si è capita una parola è possibile riascoltare la parte di brano specifica. Lyrics training è molto divertente soprattutto per chi ama la musica e le canzoni: adatto a tutti i livelli, sviluppa la capacità di comprensione orale, migliora l'ortografia, amplia il lessico e, se piace cantare, perfezionerà anche la pronuncia.

#### Akinator

Akinator è il genio della lampada che attraverso un algoritmo riesce a indovinare un qualsiasi personaggio famoso reale, o di fantasia, o animale, a cui stiamo pensando.

Quando diamo il via al gioco, il genio inizierà a porci delle domande del tipo: «Il tuo personaggio indossa abiti femminili?». Noi abbiamo cinque possibilità di risposta: *sì, no, non lo so, probabilmente sì e probabilmente no*. Incredibilmente, con una decina di domande di solito il genio riesce a indovinare a chi o a che cosa stiamo pensando!

Molto valido per sviluppare la capacità di comprensione, ampliare il lessico e imparare a porre domande, il gioco è consigliato a partire dal livello A2 e può essere proposto anche al gruppo o alla classe.

### **Il giardino delle parole**

Questo gioco è una via di mezzo tra un puzzle e le parole incrociate: lo scopo è di completare uno schema con alcuni incroci usando una combinazione di lettere. Se ad esempio ci toccano le lettere *a, i, m, r* potremo scrivere le parole *mira, rami, mia, mai* ecc. Se non riusciamo a trovare un termine possiamo chiedere aiuto. Una volta completato uno schema riceveremo dei punti e passeremo a quello successivo. Si può giocare anche ai livelli A1 andando per tentativi, ma sarà sicuramente più divertente dal livello B1 in su.

### **Quizzland**

È un gioco di cultura generale, una sorta di *Trivial Pursuit* che si può fare da soli. Seguendo un percorso obbligato, dobbiamo via via rispondere a delle domande su varie materie come geografia, scienze, cinema ecc. Ogni domanda dà quattro risposte possibili. Una volta risposto, possiamo leggere una spiegazione. Quizzland è ideale per sviluppare la comprensione scritta, imparare termini nuovi e migliorare le proprie conoscenze di cultura generale. Presenta vari gradi di difficoltà, ma per iniziare a divertirci dovremo avere un livello di italiano corrispondente almeno al B1.

### **Ruzzle**

È un famoso gioco di ricerca di parole di senso compiuto attraverso la combinazione di 16 lettere che vanno unite trascinando il dito. Più i vocaboli sono lunghi, più sarà alto il punteggio. Il gioco è molto difficile e poco rilassante, poiché dobbiamo sfidare per due minuti un avversario, che può essere uno sconosciuto o un amico. Consigliato dal livello B2 in su.

## Italiano L2/LS digitale

Le tecnologie moderne sono parte imprescindibile del nostro vivere quotidiano: perché allora non considerarle come risorse da sfruttare anche per l'insegnamento? Il loro uso sapiente, all'interno di un'idea di didattica che vuole rendere il discente autonomo e protagonista della costruzione delle proprie conoscenze, permette di sviluppare in modo efficace tutte le competenze linguistiche, anche in classi eterogenee.

Italiano L2/LS digitale è un manuale specificamente rivolto a insegnanti/facilitatori linguistici e/o aspiranti tali che unisce le teorie della glottodidattica alla pratica con il digitale: il suo scopo è di accompagnare l'insegnante/facilitatore durante il processo di acquisizione di tutte quelle abilità che gli permettano di gestire lezioni di Didattica Digitale Integrata e costruire attraverso di esse una relazione positiva con l'apprendente.

Nei dieci capitoli di questo libro si vuole sia porre le basi per l'uso delle tecnologie digitali, sia offrire delle indicazioni per impiegarle a fini didattici, attraverso una selezione ragionata di applicazioni gratuite che possono essere utilizzate a lezione, unite a consigli e, soprattutto, a esempi pratici di esercizi e attività da svolgere in presenza o a distanza.