



UN PERCORSO DI CITTADINANZA PER L'ITALIANO L2

MARIALUISA SEPE

Università degli Studi della Basilicata – Centro Linguistico di Ateneo

marialuisasepe@gmail.com

Abstract

(EN) The teaching of languages represents a fundamental tool for the formation of the individual, ensuring active participation in European citizenship. In this paper we will attempt to illustrate the results of a study and research path, centred on the European Union and carried out in the context of the transversal teaching of Civic Education aimed at Italian-speaking students in a fifth-year secondary school class, to be transferred to the multimedia teaching of Italian L2 for foreign students in mobility at the Basilicata University. The path in question ended with the realisation, by the students, of the multimedia product entitled “A window on Europe: students today and citizens tomorrow”.

KEYWORDS: citizenship; digital storytelling; inclusion; skill; digital technologies.

(ITA) L'insegnamento delle lingue rappresenta uno strumento fondamentale per la formazione dell'individuo assicurandogli una partecipazione attiva alla cittadinanza europea. In questo contributo si cercherà di illustrare i risultati di un percorso di studio e di ricerca, incentrato sull'Unione Europea e svolto nell'ambito dell'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica rivolto a studenti italofofoni di una classe quinta della scuola secondaria di secondo grado, da trasferire in contesti di insegnamento multimediale dell'italiano L2 per studenti stranieri in mobilità presso l'Università degli Studi della Basilicata. Il percorso in questione si è concluso con la realizzazione, da parte degli studenti, del prodotto multimediale intitolato “Una finestra sull'Europa: studenti oggi e cittadini domani”.

PAROLE CHIAVE: cittadinanza; *digital storytelling*; inclusione; *skill*; tecnologie digitali.

1. Introduzione

Le attività di studio e di ricerca¹ sono state svolte in una classe quinta di un liceo linguistico appartenente a una istituzione scolastica dotata di laboratori multimediali, aule con postazioni LIM connesse in Rete, diversi ambienti con una buona accessibilità alle risorse digitali. Il Liceo Linguistico in questione, unico nella città di Potenza e all'interno dell'Istituto di Istruzione Superiore

¹ Il progetto in questione è stato pubblicato nel seguente saggio: Sepe M., 2022, *Fare scuola in Rete: un percorso di studio per educare ai media*, in N. Leal Rivas (ed.), *Prospettive discorsive e di educazione linguistica internazionale*, FedOAPress – Federico II University Press, Napoli: 81-90.



“Leonardo Da Vinci - Nitti”, è una scuola che punta sulla modernità e sull’innovazione, raccogliendo una sfida importante per una Regione che ha pagato, e ancora paga, nonostante le varie iniziative di promozione, per una condizione di marginalità percepita dovuta anche alla sua posizione geografica e alla conformazione territoriale. Questo Istituto educa gli studenti a sviluppare una coscienza e una cittadinanza europee, preparandoli a operare scelte consapevoli in una realtà non soltanto sociale e culturale, in continua evoluzione, ma anche storica per la significativa esperienza nel campo della formazione linguistica e, inoltre, per dotare gli studenti di strumenti comunicativi e culturali di respiro internazionale.

Durante il percorso formativo sono state esaminate e selezionate le tecnologie digitali che svolgono una funzione fondamentale nell’elaborazione dinamica e attrattiva dei materiali, nella gestione dei contenuti e nella conduzione delle dinamiche comunicative supportate dai *media* per favorire un’amplificazione degli apprendimenti (in termini di contenuti e di competenze operative), al fine di realizzare un prodotto che non funzionasse solo come repertorio sintetico di quanto appreso, ma fosse, soprattutto, un valido strumento di disseminazione di saperi elaborati dagli studenti, in ambienti esterni alla realtà scolastica, per promuovere un più profondo e consapevole sentimento di appartenenza europea e delle sue opportunità.

Questo contributo illustrerà nel secondo paragrafo i seguenti aspetti del progetto: gli approcci metodologici, le risorse e i requisiti tecnici, la ricerca. Nel terzo paragrafo si prenderà in considerazione l’uso di pratiche innovative all’interno di un percorso di cittadinanza e inclusione per l’italiano L2 realizzato presso il Centro Linguistico di Ateneo dell’Università degli Studi della Basilicata. La partecipazione attiva degli studenti si è avuta attraverso l’uso del *Digital Storytelling*, una metodologia che utilizza le tecnologie digitali nella narrazione, coinvolgendo i soggetti apprendenti in una significativa esperienza di apprendimento linguistico.

2. “Una finestra sull’Europa: studenti oggi e cittadini domani”: questioni di metodo e di ricerca

2.1. La descrizione e le metodologie didattiche del progetto

Per realizzare questo progetto, ambizioso nel percorso e nei risultati, si è lavorato sull’acquisizione e sullo sviluppo delle cinque aree competenziali presenti nel *Framework* europeo, il DigComp 2.1 (*The Digital Competence Framework for Citizens*), cioè il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini. Le aree in questione sono:

1. informazione e alfabetizzazione informatica;
2. comunicazione e collaborazione;
3. creazione di contenuti digitali;
4. sicurezza;
5. *problem solving*.

La realizzazione del progetto si è avvalsa di applicazioni sperimentali che hanno puntato sulla valenza emotiva, e quindi sul coinvolgimento attivo degli studenti, co-costruttori del percorso progettuale, con apporti individuali significativi non soltanto nel reperimento, nella selezione e nel posizionamento dei materiali ma anche nella costruzione del percorso narrativo multimediale, facendo ricorso anche alla risorsa metodologica dello *storytelling*, nello specifico, del *digital storytelling*², in grado di combinare narrazione e tecnologie digitali: ponendo i soggetti coinvolti al centro del processo formativo, incoraggia lo sviluppo di abilità operative, secondo i principi metodologici del *learning by doing*.

² Cfr. C. Petrucco e M. De Rossi, 2009, *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carocci, Roma.

Il prodotto finale multimediale è stato progettato e realizzato interamente dagli studenti di un liceo linguistico (e non a indirizzo informatico), che hanno appreso, anche in virtù delle esigenze tecniche, a utilizzare strumenti e applicazioni, creando una sinergia in un processo virtuoso e complesso tra apprendimento culturale e tecnico per la migliore restituzione finale possibile, in considerazione delle competenze sviluppate che si sono arricchite durante il percorso di studio.

Sono stati presi in considerazione finalità e obiettivi disciplinari, mediaeducativi e trasversali. Nello specifico, l'aspetto disciplinare si è orientato a:

- esercitare correttamente le modalità di rappresentanza, di delega, di rispetto degli impegni assunti e fatti propri all'interno di diversi ambiti istituzionali e sociali;
- sviluppare consapevolezza dei valori che ispirano gli ordinamenti comunitari e internazionali, nonché i loro compiti e le loro funzioni essenziali;
- sviluppare una personale coscienza civica e politica.

L'aspetto educativo si è concentrato sull'utilizzo dei video, delle immagini e dei *social network*, strumenti della comunicazione con una propria retorica e, infine, sull'aspetto della trasversalità per imparare a gestire le informazioni provenienti da vari *media* o per imparare a discutere e a riflettere sui linguaggi digitali e sui loro aspetti di natura comunicativa, etica e sociale.

Infine, sono stati presi in considerazione i seguenti obiettivi specifici di apprendimento:

- acquisire consapevolezza delle proprie radici storiche e culturali;
- potenziare le competenze sociali e civiche;
- promuovere la cittadinanza attiva.

La scelta metodologica è stata quella di predisporre attività diverse con momenti di apprendimento, momenti di riflessione, utili per fissare i concetti appresi, e momenti di tipo laboratoriale.

Il percorso didattico è stato realizzato attraverso i seguenti approcci metodologici:

- *brainstorming* operativo;
- ricerca-azione laboratoriale (progettazione del percorso, divisione dei compiti, ricerca e selezione dei contenuti e materiali, costruzione del prodotto finale);
- gruppi di discussione per la condivisione del percorso e l'armonizzazione sinergica dei compiti e lo sviluppo di processi decisionali;
- *cooperative learning*³;
- apprendimento per compiti;
- *flipped classroom*⁴.

2.2. Le risorse e i requisiti tecnici

Durante lo svolgimento del percorso didattico è stata molto importante la partecipazione attiva degli studenti alle diverse fasi in cui è stata articolata l'esperienza didattica e ai gruppi di lavoro che si sono costituiti.

Sono stati usati i seguenti strumenti di lavoro:

- libro di testo e digitali;
- giornali, saggi e riviste;
- vocabolari;
- PC;
- fotocopie di materiali didattici;
- schede di sintesi;
- materiali prodotti dalla docente;
- documentari e lezioni selezionati dalle piattaforme *online* come, ad esempio, RAI, YouTube, Treccani.

³ Cfr. A. La Prova, 2015, *Apprendimento cooperativo in pratica. Proposte operative per attività di gruppo in classe*, Trento, Erickson.

⁴ Cfr. G. Cecchinato e A. Papa, 2016, *Flipped classroom. Un nuovo modo di insegnare e apprendere*, Torino, UTET.

Si sono utilizzati:

- PC, *tablet* e *smartphone*;
- LIM;
- *software* e applicazioni digitali.

Inoltre, si è fatto ricorso a strumenti di mediazione flessibile come, ad esempio, *Google Drive* e *Padlet* che, per il lavoro a distanza, ha permesso agli studenti di scrivere o inserire contenuti sulle tematiche di approfondimento richieste dal percorso di studio. Inoltre, questi strumenti, che favoriscono l'istituzione di sistemi relazionali di tipo reticolare e un apprendimento flessibile e continuo nel tempo, hanno fornito la possibilità di creare una sorta di biblioteca di contenuti con lo scopo di condividere informazioni su argomenti specifici, risorse e collegamenti a siti, *blog* e materiali di interesse, incentrata soprattutto sulla negoziazione delle conoscenze personali.

2.3. La ricerca: i media utilizzati

L'area di ricerca dei materiali e contenuti e di ricerca e applicazione delle tecnologie si è sviluppata nella Rete utilizzata come:

- strumento su cui operare per la selezione dei *media* e delle applicazioni più efficaci e di impatto per la realizzazione tecnica del prodotto finale;
- banco di riflessione sull'affidabilità dei siti e delle fonti da consultare/consultati (ricerca e apprendimento consapevoli e informati);
- luogo in cui cercare informazioni (accesso a dati, consultazione di siti e documenti ecc.) e procedere a un'adeguata selezione di materiali e contenuti;
- luogo di comunicazione: scambio di idee attraverso strumenti di comunicazione sincrona (testo e audio) e di comunicazione asincrona (*e-mail*);
- luogo di collaborazione/cooperazione: sviluppo di attività di gruppo per il conseguimento di un obiettivo (crescita formativa dell'individuo e del gruppo, soluzioni di un problema comune, sperimentazione ecc.);
- luogo di costruzione del prodotto finale multimediale (processo formativo);
- luogo di diffusione e disseminazione del prodotto finale realizzato.

3. Dalla scuola all'università: cittadinanza e inclusione per l'italiano L2 presso il Centro Linguistico di Ateneo dell'Università degli Studi della Basilicata

Si è pensato di utilizzare il progetto precedentemente illustrato in modo da perfezionare le metodologie di insegnamento e di apprendimento dell'italiano L2 attraverso l'uso di pratiche innovative soprattutto incentrate sull'applicazione delle tecnologie digitali. Il progetto coinvolge gli studenti Erasmus Incoming, gli studenti internazionali e i dottorandi dell'Università degli Studi della Basilicata. L'obiettivo è quello di rafforzare il legame tra mondo accademico italiano e mondo accademico europeo al fine di realizzare percorsi di studio focalizzati non soltanto sull'insegnamento, attraverso strumenti digitali, della lingua seconda ma anche della cultura (Kolb 1984).

Le scelte fatte in ambito metodologico si sono avvalse di pratiche innovative che, prendendo in considerazione glottodidattica, psicologia e applicazione delle tecnologie digitali, sono state messe in atto in un ambiente interattivo ibrido, cioè fisico e digitale, e autentico presso il Centro Linguistico di Ateneo dell'Università degli Studi della Basilicata (da ora in poi CLA): lo studio consapevole della lingua è in grado di promuovere la comunicazione interculturale in una dimensione aperta e inclusiva che permette di migliorare le competenze linguistiche degli studenti, mettendo in campo strategie metacognitive, abilità sociali e capacità di *problem solving*.

L'applicazione dell'approccio comunicativo ha garantito uno sviluppo graduale dell'apprendimento linguistico con la partecipazione attiva degli studenti attraverso il *Digital*

*Storytelling*⁵ (DS da ora in poi), una metodologia che usa le tecnologie digitali nella narrazione, esaminando soprattutto i vantaggi di questo approccio come, ad esempio, la focalizzazione sulla pratica (*learning by doing*). Le attività proposte hanno coinvolto i soggetti apprendenti in un'esperienza di apprendimento linguistico entrando, allo stesso tempo, in contatto con una cultura differente dalla propria. A questo proposito, la narrazione digitale rappresenta un valido strumento non soltanto per raccontare sé stessi e gli altri ma anche per mettersi in discussione e ricercare aspetti in comune e aspetti diversi che caratterizzano le culture, perfezionando in questo modo negli studenti la conoscenza socioculturale e il grado di consapevolezza culturale.

Nella pratica dei DS il *fare* è fortemente legato al *dire* cioè all'*espressione orale*: si parte dal recupero della propria storia e poi si passa alla scelta delle immagini, alla costruzione di uno *storyboard*, alla verbalizzazione di quanto le foto esprimono, fino alla selezione di brani musicali in grado di rappresentare emotivamente ciò che è stato prodotto. Una volta fornite queste necessarie premesse, si va a delineare lo scopo principale dell'apprendimento linguistico attraverso la narrazione autobiografica: da un lato si facilita la produzione di lingua partendo dalle conoscenze e dall'altro si favorisce l'emersione delle connessioni e delle rappresentazioni che i soggetti/attori elaborano intorno a sé e alla realtà. (Sepe 2021: 475)

Sono state realizzate specifiche sequenze comunicative che hanno preso in considerazione i descrittori del *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue* (QCER 2002): i dialoghi proposti permettono agli studenti di immergersi in situazioni simulate di vita reale, mettendosi in questo modo in gioco con esercizi linguistici contestualizzati e compiti di realtà finalizzati all'uso quotidiano della lingua. Inoltre, ogni percorso linguistico-culturale è stato arricchito con mediatori iconici per il dialogo interculturale (immagine e/o video), con l'obiettivo di valorizzare la componente visiva nei processi di acquisizione della lingua seconda. Infatti, gli stimoli visivi adoperati nelle attività elaborate hanno previsto l'uso delle immagini come stimolo di discussione e di composizione e l'analisi di esse ha previsto le seguenti fasi: comprensione visiva, interpretazione personale, libera creatività (Mollica 2010: 329). In questo modo si offre agli studenti una significativa esperienza di apprendimento che tiene in considerazione la motivazione e le caratteristiche soggettive dei soggetti coinvolti in essa (ritmi di apprendimento, stili cognitivi, emotività). A questo proposito, si è pensato di sperimentare un modello di apprendimento ludico e cooperativo, in grado di promuovere l'uso integrato delle seguenti dimensioni dell'intelligenza: linguistica, emotiva e sociale.

4. Conclusioni

Nelle attività didattiche proposte gli studenti, posti di fronte alla sfida del protagonismo, sono stati stimolati ad acquisire un atteggiamento proattivo per tutta la durata del percorso formativo. Inoltre, sono state prese in considerazione le seguenti modalità di valutazione del processo e del prodotto del lavoro di ricerca avviato:

- processo: le osservazioni della docente, durante lo svolgimento del percorso di studio, e l'autovalutazione *in itinere*;
- prodotto: la valutazione dei prodotti finali delle attività realizzate mediante rubriche e griglie.

La sperimentazione in atto, ancora nella sua fase iniziale, si sta concentrando in modo particolare sulla selezione degli strumenti da utilizzare rispetto alle differenti tipologie di utenze interessate. Non essendo possibile, allo stato attuale, discutere su conclusioni provvisorie, questo contributo si propone di fornire i primi dati sul quadro concettuale e contestuale dell'attività di ricerca avviata. Si intende, però, mettere in evidenza il coinvolgimento e l'interesse degli studenti nei confronti della

⁵ Per ulteriori approfondimenti cfr. Sepe M., 2021, *Apprendere e valutare le competenze in un mondo digitale: testualità e comunicazione nella didattica universitaria dell'italiano L2*, in E. Lastrucci, D. Milito, E. Surmonte (eds), *Analfabetismo funzionale e strategie di contrasto. Approcci, sperimentazioni, esperienze europee*, BUP – Basilicata University Press, Potenza: 469-482.

sperimentazione che ha messo subito in campo innovative pratiche didattiche focalizzate sull'uso funzionale, consapevole e critico dei *media*. Divenendo oggi la composizione delle classi molto eterogenea, il docente di italiano L2 deve cercare di offrire ai soggetti apprendenti preziose possibilità di partecipazione e di espressione in modo da valorizzare le differenze individuali nella totalità delle parti attraverso anche significativi momenti di riflessione che si sono rivelati occasioni importanti di autoformazione, di autocoscienza e di percezione maggiormente ampliata di sé stessi e degli altri.

Riferimenti bibliografici

- Balboni P.E., 2008, *Imparare le lingue straniere*, Marsilio, Venezia.
- Caon F., 2006, *Insegnare italiano nella classe ad abilità differenziate. Risorse per docenti di italiano come L2 e LS*, Guerra, Perugia.
- Cecchinato G. e Papa R., 2016, *Flipped classroom. Un nuovo modo di insegnare e apprendere*, Torino, UTET.
- Consiglio d'Europa, 2002, *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue. Apprendimento insegnamento valutazione*, trad. di F. Quartapelle e D. Bertocchi, Firenze, La Nuova Italia-Oxford.
- Kolb D.A., 1984, *Experiential Learning: experience as the source of Learning and Development*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ.
- La Prova A., 2015, *Apprendimento cooperativo in pratica. Proposte operative per attività di gruppo in classe*, Trento, Erickson.
- Mollica A., 2010, *Ludolinguistica e Glottodidattica*, Guerra, Perugia.
- Petrucchio C. e De Rossi M., 2009, *Narrare con il Digital Storytelling a scuola e nelle organizzazioni*, Carocci, Roma.
- Sepe M., 2021, *Apprendere e valutare le competenze in un mondo digitale: testualità e comunicazione nella didattica universitaria dell'italiano L2*, in E. Lastrucci, D. Milito, E. Surmonte (eds), *Analfabetismo funzionale e strategie di contrasto. Approcci, sperimentazioni, esperienze europee*, BUP – Basilicata University Press, Potenza: 469-482.
- Sepe M., 2022, *Fare scuola in Rete: un percorso di studio per educare ai media*, in N. Leal Rivas (ed.), *Prospettive discorsive e di educazione linguistica internazionale*, FedOAPress – Federico II University Press, Napoli: 81-90.