

BRICKS | TEMA

Intelligenza artificiale nell'insegnamento dell'inglese: sfide e opportunità

a cura di:

Arianna Pisapia



'L'intelligenza artificiale è l'emblema della creatività umana, in grado di dar vita a macchine che imparano e si adattano autonomamente.' – Demis Hassabis

Una premessa

L'insegnamento delle lingue straniere è una delle sfide più significative nel panorama educativo contemporaneo. La capacità di comunicare efficacemente in una lingua diversa è diventata una competenza essenziale per **connettersi con il mondo globalizzato**. Inoltre, con l'avvento delle tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale (IA), l'approccio all'insegnamento e all'apprendimento delle lingue sta subendo un notevole cambiamento.

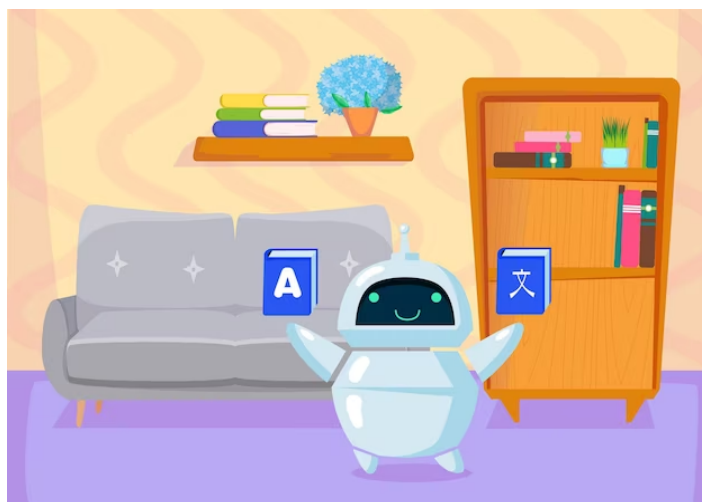


Figura 1 – Chatbot che insegna lingue straniere, traducendo. | Fonte: Freepik

Il contributo dell'intelligenza artificiale all'insegnamento delle lingue straniere

L'intelligenza artificiale offre una vasta gamma di strumenti e risorse che possono migliorare significativamente l'efficacia e l'efficienza dell'insegnamento delle lingue straniere. Vediamo alcuni dei contributi chiave dell'IA in questo ambito:

1. **Traduzione e comprensione del testo:** Gli strumenti di traduzione automatica alimentati dall'IA, come Google Translate, consentono agli studenti di ottenere rapidamente traduzioni accurate di testi in lingua straniera. Questo è utile sia per gli insegnanti che per gli studenti, poiché facilita la comprensione di materiale scritto in lingua straniera e supporta la creazione di esercizi o compiti.
2. **Assistenti virtuali e chatbot:** Gli assistenti virtuali basati sull'IA possono essere impiegati per interazioni conversazionali in lingua straniera. Queste interazioni simulano conversazioni autentiche, fornendo agli studenti l'opportunità di praticare e migliorare le proprie abilità di comunicazione orale.

3. **Personalizzazione dell'apprendimento:** Grazie all'IA, è possibile sviluppare piattaforme di apprendimento personalizzate, adattate alle esigenze e ai livelli di competenza di ciascun singolo studente. L'IA può monitorare il progresso degli studenti, identificare aree di forza e di debolezza e proporre materiali didattici mirati per migliorare le abilità specifiche.
4. **Rilevamento automatico degli errori:** Gli strumenti di correzione automatica basati sull'IA possono aiutare gli studenti a individuare e correggere gli errori di grammatica e ortografia. Questo favorisce una migliore comprensione delle regole linguistiche e aiuta a sviluppare competenze di scrittura più solide.
5. **Creazione di materiali didattici interattivi:** L'IA permette la creazione di contenuti didattici coinvolgenti e interattivi. Ad esempio, gli studenti possono utilizzare strumenti di generazione del linguaggio naturale (NLP) per scrivere storie o conversazioni in lingua straniera.

Esperienze didattiche nell'utilizzo dell'IA per l'insegnamento della lingua inglese

Esempi di come l'IA possa essere integrata nell'insegnamento della lingua inglese sono stati sperimentati in classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado.

@ PRIMA ESPERIENZA - SCOPRIRE L'IA NELLA VITA QUOTIDIANA

Per questa prima esperienza, gli studenti hanno avuto l'opportunità di utilizzare una lezione già pronta proveniente dal vasto archivio di Google Applied Digital Skills. La lezione ha coinvolto strumenti come **Quick, Draw!**, **AutoDraw**, **Google Translate** e **Google Slides**, permettendo agli studenti di comprendere in modo pratico e tangibile i concetti di intelligenza artificiale presenti nella vita di tutti i giorni.

Google Applied Digital Skills è una piattaforma educativa sviluppata da Google per fornire agli studenti e agli educatori strumenti pratici e risorse per sviluppare competenze digitali essenziali. Questa iniziativa mira a potenziare le competenze digitali degli studenti, preparandoli per affrontare le sfide della società digitale in cui viviamo. La piattaforma offre una vasta raccolta di lezioni pronte all'uso che coprono una varietà di argomenti, tra cui la comunicazione digitale, la creazione di documenti, il lavoro di squadra, l'analisi dei dati e altro ancora. Ogni lezione è progettata per essere interattiva ed è basata sull'apprendimento pratico, incoraggiando gli studenti a sperimentare e mettere in pratica ciò che hanno appreso.



Google Applied Digital Skills

Figura 2 – Google Applied Digital Skills

Le lezioni di Google Applied Digital Skills sono accessibili a studenti di tutte le età e livelli di competenza digitale, rendendole adatte sia per gli studenti delle scuole primarie e secondarie, sia per gli adulti che vogliono migliorare le proprie abilità digitali. Gli educatori possono utilizzare queste risorse per integrare le **competenze digitali** nel curriculum, fornendo agli studenti strumenti per navigare nel mondo digitale in modo responsabile e produttivo.

L'inserimento della lezione **"Esplorare l'IA nella vita quotidiana"** nell'attività di insegnamento della lingua inglese è un esempio di come Google Applied Digital Skills possa essere utilizzato per arricchire l'esperienza educativa, introducendo gli studenti all'IA e ai suoi impieghi pratici nella vita di tutti i giorni. La disponibilità di queste risorse aiuta a facilitare l'apprendimento delle competenze digitali in modo coinvolgente e significativo, preparando gli studenti per un futuro sempre più digitale e tecnologico.

Discover AI in Daily Life

Learn artificial intelligence concepts using Quick, Draw!, AutoDraw, Google Translate, and Google Slides.

Start

Share to   

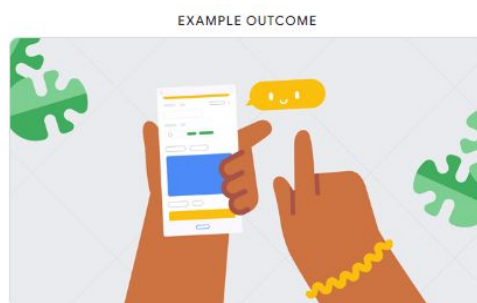


Figura 3 – Google Applied Digital Skills lesson

@ SECONDA ESPERIENZA - STUDIO DI ChatGPT NEL METAVERSO DI SPATIAL

Nella seconda esperienza, gli studenti hanno avuto l'opportunità di esplorare ed approfondire il funzionamento e le potenzialità di **ChatGPT all'interno di uno spazio virtuale costruito su Spatial.**

Questo ambiente interattivo e coinvolgente ha permesso loro di studiare cosa sia ChatGPT e come utilizzarlo nello studio della lingua inglese attraverso una serie di risorse multimediali appositamente progettate per andare incontro agli stili cognitivi di tutti.

All'interno del **metaverso di Spatial**, gli studenti hanno avuto accesso a una varietà di risorse, tra cui testi esplicativi, video, presentazioni interattive, quiz interattivi e giochi didattici. Queste risorse sono state progettate per fornire approfondimenti sul funzionamento di ChatGPT e come poterlo impiegare nel contesto dell'apprendimento della lingua inglese.

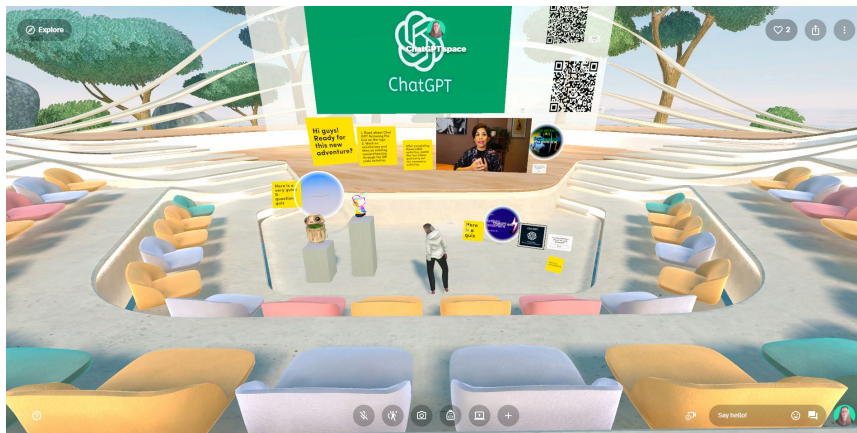


Figura 4 – Spazio dedicato a ChatGPT all'interno di Spatial.io

Attraverso **quiz interattivi** (creati con app che utilizzano l'AI per generare domande), gli studenti hanno avuto la possibilità di testare le proprie conoscenze e competenze acquisite durante lo studio di ChatGPT, ricevendo feedback immediato e supporto personalizzato per il loro apprendimento.

Inoltre, i **giochi interattivi** hanno contribuito a rendere l'esperienza di apprendimento più coinvolgente e divertente, incoraggiando la partecipazione attiva degli studenti. Questi giochi hanno anche favorito un apprendimento collaborativo, consentendo agli studenti di "studiare insieme" in un ambiente virtuale condiviso.

Infine, all'interno di uno spazio condiviso costruito con la lavagna **digitale Google Jamboard**, gli studenti hanno potuto collaborare e condividere le loro riflessioni finali.

Il **metaverso di Spatial** ha svolto un ruolo fondamentale nell'assemblare tutte queste risorse in un unico ambiente coinvolgente e interattivo. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di immergersi in un viaggio esplorativo, utilizzando le tecnologie di intelligenza artificiale per migliorare le loro competenze linguistiche in modo creativo e stimolante.



Figura 5 – Logo Spatial.io

Questo ambiente virtuale ha consentito agli studenti di sperimentare **un nuovo modo di apprendere**, superando i limiti delle tradizionali aule di classe. Grazie alla sua natura interattiva, il metaverso di Spatial ha permesso una maggiore partecipazione e coinvolgimento degli studenti, aumentando la motivazione e l'entusiasmo nell'apprendimento della lingua inglese.

@ TERZA ESPERIENZA - "STORYTELLER PER UN GIORNO" - EBOOK INTERATTIVI CON L'AIUTO DELL'IA

Nella terza esperienza, gli studenti sono stati coinvolti in un **compito autentico "Storyteller per un giorno"**. L'obiettivo era quello di far diventare gli studenti autori di racconti brevi, completi di testi, immagini e attività didattiche sotto forma di giochi interattivi. Il prodotto finale di questa esperienza è stato un sito web, una vetrina digitale che ha ospitato tutti i libri creati dagli studenti.



Figura 6 – Un ebook

Il compito:

Gli studenti hanno immaginato di essere autori per bambini e hanno ricevuto il compito di creare un racconto breve in lingua inglese. Il racconto doveva essere completo di testi coinvolgenti e immagini appropriate per arricchire la narrazione. Tuttavia, il compito non si è fermato alla scrittura di una semplice storia: gli studenti sono stati stimolati a integrare attività didattiche interattive sotto forma di giochi per aiutare altri studenti a comprendere meglio il contenuto del racconto. Questo ha favorito un apprendimento attivo e partecipativo.

I passi dell'attività:

1. Usa ChatGPT per creare la storia: Gli studenti hanno iniziato usando ChatGPT, un modello di generazione del linguaggio naturale basato su intelligenza artificiale. Hanno fornito a ChatGPT un prompt iniziale, come ad esempio un inizio di storia o un'idea di base, e il modello ha sviluppato la

storia seguendo le indicazioni ricevute. Questo ha permesso agli studenti di ottenere un aiuto creativo nell'elaborazione delle loro idee.



Figura 7 – Logo ChatGPT

2. Usa DALL-E 2 per progettare immagini per la storia: DALL-E 2 è un modello di intelligenza artificiale in grado di generare immagini basate su descrizioni testuali. Gli studenti hanno utilizzato questo strumento per creare immagini accattivanti e a tema per arricchire il loro racconto.



Figura 8 – Logo DALL-E 2

3. Usa Book Creator, Presentazioni Google o Thinglink per mettere insieme testi e immagini: Gli studenti hanno scelto uno tra diversi strumenti per la creazione di ebook interattivi, come Book Creator, Presentazioni Google o Thinglink. Hanno integrato testi e immagini per creare un'esperienza di lettura coinvolgente e visivamente stimolante.

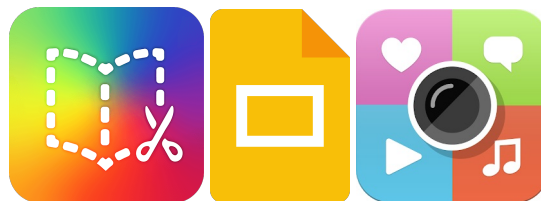


Figura 9 – Loghi Book Creator, Google Slides, Thinglink

4. Usa WordArt per includere wordcloud: Gli studenti hanno utilizzato WordArt per creare wordcloud correlate al tema del racconto. Questo ha permesso di evidenziare le parole chiave e di approfondire il vocabolario legato alla storia.



Figura 10 – Logo WordArt

5. Usa LearningApps o Google Forms per includere attività di comprensione della lettura e vocabolario/grammatica: Gli studenti hanno creato attività di comprensione della lettura e di esercizi grammaticali e di vocabolario correlati alla storia utilizzando strumenti come LearningApps o Google Forms. Questo ha contribuito a rendere l'ebook interattivo e coinvolgente.



Figura 11 – Loghi LearningApps e Google Forms

6. Rivedi il tuo racconto: Gli studenti hanno revisionato il loro racconto e hanno apportato eventuali modifiche o aggiunte per migliorare la qualità complessiva della storia e delle attività didattiche.
7. Creazione della recensione finale: Dopo aver completato la storia e tutte le attività didattiche, gli studenti hanno creato una recensione finale del loro ebook. La recensione è stata compilata utilizzando una scheda contenente informazioni chiave come il setting della storia, i personaggi coinvolti, il momento cruciale della trama, le lezioni apprese, il messaggio condiviso e altro ancora. Questa recensione ha aiutato gli studenti a riflettere sul loro lavoro e a esprimere in modo chiaro e organizzato le caratteristiche salienti del racconto.
8. Metti insieme i tuoi ebook utilizzando Google Sites: Gli studenti hanno utilizzato Google Sites per creare una vetrina online in cui sono stati caricati tutti gli ebook creati. Questa vetrina ha permesso di condividere i loro lavori con il resto della classe e con altri potenziali lettori, incoraggiando così un senso di realtà e di finalità nel compito.

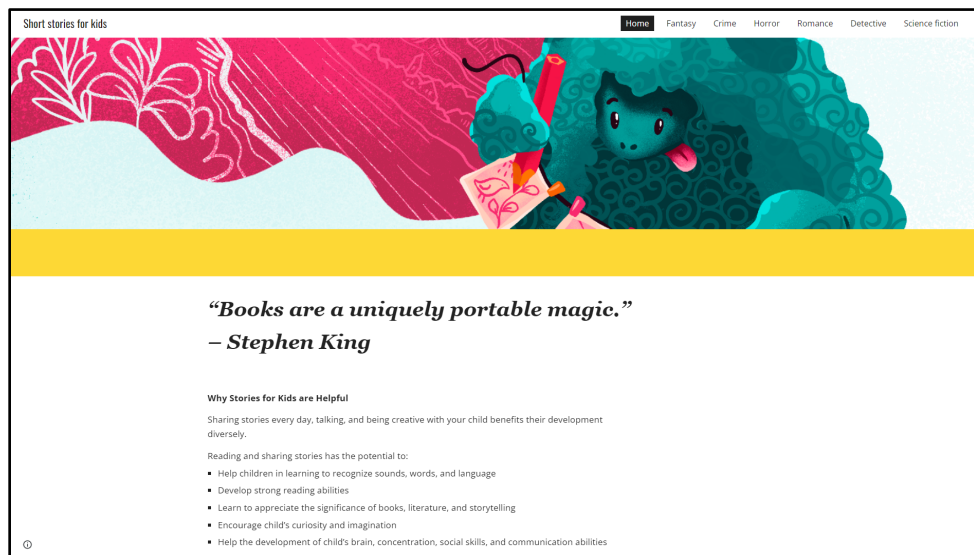


Figura 12 – Sito vetrina delle short stories

Il sito vetrina che raccoglie tutti i racconti creati e pubblicati dagli studenti

<https://sites.google.com/icscuolabalzico.edu.it/shortstoriesforkids>

Risorse aggiuntive:

Per supportare gli studenti nell'esecuzione dell'attività, sono state fornite risorse aggiuntive come link agli applicativi utilizzati, una collezione di LearningApps per creare giochi interattivi, un modello per la recensione e un sito web in cui caricare i lavori finali.

Competenze sviluppate:

L'attività ha permesso agli studenti di sviluppare diverse **competenze europee**, tra cui la competenza multilinguistica, la competenza digitale, la capacità di imparare a imparare, la competenza in materia di cittadinanza e molto altro. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di lavorare in gruppi, comunicare, collaborare e **partecipare attivamente al processo di creazione dei loro ebook**. Hanno anche dovuto agire in modo autonomo e responsabile, risolvere problemi e individuare collegamenti e relazioni tra i diversi elementi del racconto e delle attività didattiche.

Considerazioni finali

La terza esperienza, "Storyteller per un giorno", ha dimostrato come l'integrazione dell'intelligenza artificiale nell'insegnamento della lingua inglese possa essere estremamente benefica. Gli studenti sono stati coinvolti in un **apprendimento creativo, interattivo e coinvolgente**, diventando attori principali nella creazione di contenuti educativi. La creazione della recensione finale ha ulteriormente potenziato la loro capacità di riflettere criticamente sulle proprie produzioni e ha incoraggiato l'espressione e la

comunicazione delle proprie idee in modo organizzato e strutturato. Questo approccio ha stimolato la motivazione e l'interesse degli studenti verso la lingua inglese, trasformandola da una semplice materia scolastica a uno strumento di comunicazione e creazione significativo nella vita di tutti i giorni.

In sintesi, **l'intelligenza artificiale offre un vasto potenziale nell'insegnamento delle lingue straniere**, offrendo strumenti per la personalizzazione, l'interattività e la creatività. Integrare l'IA nell'ambito educativo richiede un'approfondita riflessione pedagogica, ma l'esperienza descritta dimostra che il suo utilizzo ben calibrato può aprire nuove porte e opportunità per studenti e insegnanti nel processo di apprendimento delle lingue straniere.



Arianna Pisapia

arix@ariannapisapia.com

Nata a Cava de' Tirreni (SA) nel 1972, si laurea in Lingue e letterature straniere moderne, per poi scegliere un percorso da web designer lavorando per diverse società in Campania, Puglia, Veneto e Lombardia. In qualità di direttore creativo affina soft skill e acquisisce rilevanti esperienze informatiche, che farà convergere, insieme alla passione, nella professione docente. A settembre 2015 diventa, infatti, docente di inglese prima nella scuola primaria, poi nella scuola secondaria di secondo grado, infine nella scuola secondaria di primo grado, riflettendo costantemente sul contributo che le tecnologie possono apportare alle nuove metodologie didattiche. Da anni si occupa di formazione, acquisendo, grazie alla pratica sul campo, diverse certificazioni (Google Certified Trainer, Google Certified Coach, Google Certified Innovator, Certified MIE, Adobe Creative Educator, Thinglink Certified Educator, Awarded eTwiner, Wakelet Ambassador, Kahoot Verified Educator, Book Creator Certified Author, Screencastify Certified Genius, Genially Ambassador). Collabora con Indire, Eipass, l'Università L'Orientale di Napoli, enti formativi e diversi istituti scolastici per la formazione destinata a bambini, ragazzi, giovani e adulti. È referente eTwinning e Animatore digitale nella sua scuola, offrendo supporto tecnologico ai docenti. È autrice di testi scolastici e collabora con diverse case editrici: Loescher, Simone per la scuola, Ellepiesse, Mondadori. Nel poco tempo libero che le rimane... gioca con i suoi gatti.