

BRICKS | TEMA

Lingue & AI: il docente di lingua straniera al passo con i tempi

a cura di:

**Raffaella Castellina
Maria Rosa Rechichi**



AI, IA, LingueStraniere, DidatticaLaboratoriale

Premessa

Il percorso formativo *Lingue & AI*¹ nasce da un'idea progettuale di collaborazione tra docenti delle Équipe Formative Territoriali di regioni diverse, ma accomunate dallo stesso ambito disciplinare, quello delle lingue straniere. In seguito ogni regione ha proposto un'iniziativa *ad hoc* rivolta alla propria area geografica.

L'IA Generativa nella didattica delle lingue

L'Intelligenza Artificiale generativa si riferisce a tecnologie capaci di creare testi, immagini, suoni e altre forme di contenuto senza intervento umano diretto. Grazie a modelli di *Machine Learning* è in grado di elaborare enormi quantità di dati e "generare" contenuti originali, in risposta a *input* complessi e articolati. L'introduzione dell'IA generativa nella didattica delle lingue offre svariate opportunità, tra cui la possibilità di personalizzare l'apprendimento. Studentesse e studenti possono ricevere *feedback* immediati e su misura, svolgere esercitazioni linguistiche automatiche e interagire con assistenti virtuali in tempo reale per simulare conversazioni in lingua straniera. Questo livello di interazione potrebbe aumentare la motivazione e l'autonomia del discente, elementi chiave nell'acquisizione di una seconda lingua. Tuttavia, l'affidabilità dei contenuti generati dall'IA è un problema non trascurabile: gli errori linguistici, le sfumature culturali e i contesti d'uso impropri possono compromettere l'efficacia dell'apprendimento. Inoltre, l'IA generativa, se non adeguatamente gestita, rischia di snaturare il ruolo centrale dell'insegnante come mediatore culturale e didattico, trasformandone la figura in un mero controllore di processi automatizzati. I docenti devono, quindi, apprendere a utilizzare questi strumenti in modo consapevole, imparando a valutarne i limiti e le potenzialità.

Il Rapporto Uomo-IA negli ambienti di apprendimento: il DigComp 2.2

Il quadro europeo delle competenze digitali, noto come *DigComp*, è uno strumento essenziale per valutare e migliorare le competenze digitali dei cittadini europei. La versione 2.2 del *DigComp* pone particolare enfasi sul rapporto tra uomo e tecnologia, sottolineando come la competenza digitale non sia solo una questione tecnica, ma anche etica e sociale. Questo è maggiormente rilevante nell'ambito dell'IA generativa, dove l'interazione tra esseri umani e macchine sta diventando sempre più frequente e sofisticata. Nel contesto della Scuola, le competenze delineate dal *DigComp 2.2* richiedono che i docenti siano non solo in grado di usare strumenti tecnologici avanzati, ma anche di comprendere come questi strumenti influenzino il processo di insegnamento-apprendimento. I docenti devono imparare a riconoscere e valutare criticamente i contenuti generati dall'IA, interpretare i risultati e integrare questi strumenti nella pratica didattica in maniera consapevole e pedagogicamente valida, facendoli sperimentare direttamente anche alle studentesse e agli studenti, che diventano così "generatori" del loro sapere.

Docenti di lingue e nuove tecnologie: competenze e responsabilità

Negli ultimi decenni l'insegnamento delle lingue ha subito una profonda trasformazione grazie alle tecnologie, che hanno supportato e sfidato il ruolo dei docenti. Dal XX secolo, strumenti come lettori CD, registratori e laboratori linguistici hanno introdotto modalità più interattive, mentre con i computer e i primi *software* didattici, l'apprendimento è diventato più autonomo e personalizzato. L'avvento di *Internet* ha

¹ Il percorso è stato pubblicato sul portale Scuola Futura con [ID 252874](#)

aperto l'accesso a risorse didattiche globali, ma ha anche sollevato la necessità per i docenti di sviluppare competenze critiche per valutare e integrare contenuti online in modo efficace. Con l'adozione di dispositivi mobili e *app*, l'apprendimento delle lingue è diventato ancora più accessibile e personalizzato, richiedendo ai docenti di rivedere le proprie strategie didattiche. Oggi, l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale sta portando a una nuova rivoluzione, ma pone anche sfide etiche legate alla *privacy* e alla qualità dei contenuti. Il docente deve quindi abbracciare la tecnologia con spirito critico, mantenendo il proprio ruolo centrale di mediatore e promotore del pensiero critico in studentesse e studenti, accompagnando nell'uso consapevole delle nuove tecnologie.

Il progetto europeo [DigiLingo](#)

Sono appena state pubblicate a settembre 2024 le *Linee Guida per l'insegnamento e apprendimento digitale delle lingue straniere e per lo scambio virtuale tra student²*, ad opera del progetto *DigiLingo*, finanziato dalla Commissione Europea, che si propongono l'obiettivo di supportare gli insegnanti di lingue straniere dell'istruzione secondaria superiore nell'integrazione di strumenti digitali e scambi virtuali nelle loro classi. Basate su ricerche scientifiche e *feedback* reali di insegnanti e discenti, le linee guida propongono strategie pratiche su come aumentare il coinvolgimento di studentesse e studenti e come migliorare l'apprendimento delle lingue con il digitale. Tramite raccomandazioni rivolte agli educatori e ai decisori politici, il documento affronta:

- *come integrare efficacemente piattaforme interattive, risorse digitali e programmi di scambio virtuale;*
- *come adattare i metodi di insegnamento tradizionali all'ambiente digitale e promuovere l'apprendimento nelle classi;*
- *come stimolare la discussione e la riflessione tra gli insegnanti di lingue all'interno delle proprie scuole e con altri istituti.*

La selezione degli strumenti digitali dovrebbe basarsi su quattro criteri principali: *efficacia* (finalizzare e contestualizzare l'uso dei *tool* agli obiettivi di apprendimento); *efficienza* (ottimizzare tempi e costi); *empowerment* (promuovere l'autonomia e la metacognizione); *coinvolgimento*.

La rapida evoluzione delle tecnologie e la variegata offerta del panorama digitale pongono ai docenti la sfida di saper padroneggiare tutti gli strumenti disponibili: è fondamentale concentrarsi su un insieme limitato di strumenti, selezionati in base alla facilità d'uso, ai costi e al *feedback* dei discenti, evitando inoltre la frustrazione derivante dall'improvvisa indisponibilità di strumenti gratuiti. In sintesi, l'uso efficace delle tecnologie richiede ai docenti di restare costantemente aggiornati, selezionare strumenti utili e di qualità e bilanciare l'uso della tecnologia con le interazioni umane, sempre centrali nell'apprendimento delle lingue.

Formazione EFT interregionale: due esempi di *Lesson plan* per il Primo ciclo (allineati alle linee guida *DigiLingo*)

Come integrare efficacemente piattaforme interattive, risorse digitali e programmi di scambio virtuale, come adattare i metodi di insegnamento tradizionali all'ambiente digitale e promuovere l'apprendimento nelle classi.

È doverosa una premessa, non solo etica, riguardo alla protezione e sicurezza *online* di alunni *under 13* quando si conducono pratiche che prevedono l'utilizzo di *tool* di Intelligenza Artificiale. Le [linee guida Unesco](#) riguardo l'accesso agli strumenti IA da parte di bambine e bambini raccomandano i 16 anni come

² [Guidelines for digital foreign language learning and teaching and virtual pupils' exchange](#)

età minima per poterne usufruire, mentre secondo il [GDPR](#) dell'Unione Europea le *web app edtech* utilizzate dai docenti vanno consentite solo a ragazze e ragazzi maggiori di 13 anni. Si rimanda anche all'[AI Act](#) dell'UE, il regolamento approvato in linea definitiva il 24 maggio 2024, che, oltre a trattare la [protezione dei dati nell'IA](#), richiama l'attenzione sui rischi specifici di manipolazione che determinati sistemi di intelligenza artificiale possono comportare per le persone fisiche. Di conseguenza, le attività didattiche suggerite presuppongono l'assistenza continua da parte dall'adulto nel corso del loro svolgimento e devono essere strutturate preliminarmente, il che conferisce al docente i ruoli di organizzatore e facilitatore.

Lesson plan Scuola Primaria

L'attività si riferisce alla lingua inglese, unica lingua straniera nel *curriculum*. Si propongono due *tool* di Intelligenza Artificiale, messi a disposizione liberamente in rete già da qualche anno, per realizzare *picture cards* in lingua, e per esteso un vero e proprio *storytelling*.

Il primo *tool* è un *browser game*: si invitano i bambini direttamente allo schermo interattivo della classe, senza la necessità di *account* personali istituzionali, per dare loro l'accesso diretto, seguiti e guidati dall'insegnante. I bambini devono disegnare, ovvero devono riprodurre con un disegno fatto a mano con il ditino sul *touchscreen*, la parola che viene loro proposta in lingua inglese, in un incalzante e coinvolgente dialogo con la macchina, anche sonoro.

Tramite il secondo *tool* si realizzano interazioni più complesse, in quanto i bambini lavorano direttamente in un ambiente dedicato, per ricreare una storia da raccontare supportati dall'IA nella creazione dei disegni.

Tra i contenuti e gli obiettivi si evidenziano: introdurre il concetto di *Machine Learning* ovvero di allenamento della macchina alle bambine e ai bambini più piccoli, consolidare il lessico con il *focus* sulle aree semantiche, aprire ad opportunità CLIL.

La modalità di conduzione suggerita con entrambi i *tool* è quella di una rappresentazione corale di una storia, attraverso i disegni realizzati alla *digital board*. I bambini diventeranno creatori del proprio sapere in quanto generatori di materiale digitale, utilizzeranno l'IA come strumento per affinare anche le loro arti figurative con il disegno, rifletteranno sull'aspetto etico sotteso all'allenamento della macchina.

Il *tool* con l'IA assistiva si può usare anche per un'attività con le *flashcards al contrario*, ovvero bambine e bambini non abbinano con un lavoro mnemonico l'immagine alla parola corrispondente, ma compiono un passaggio di livello cognitivo, poiché riproducono il disegno corrispondente alla parola proposta: questo ulteriore lavoro metacognitivo pone il discente nelle condizioni di dare maggior senso alla sua esperienza di apprendimento e di consolidare ancora meglio conoscenze e competenze.

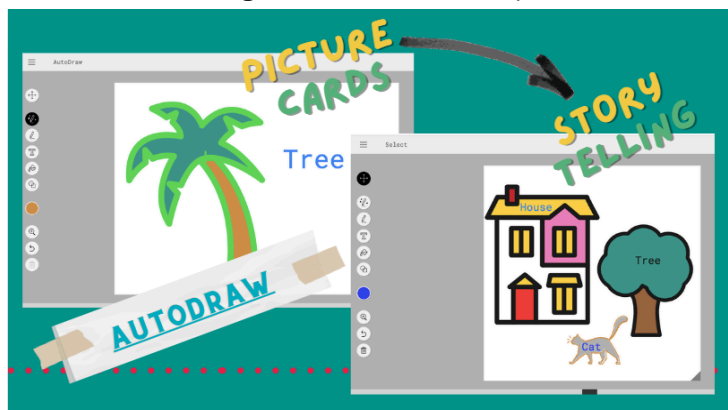


Figura 1 - Esempi di costruzione di *picture cards* e *storytelling* con il *tool* proposto

Lesson plan Scuola Secondaria di Primo grado

Si suggerisce un'attività riguardante la descrizione di un'immagine, riferita non solo alla lingua inglese, ma anche alla seconda lingua comunitaria. Nei percorsi di preparazione alla certificazione linguistica per la scuola secondaria di primo grado di inglese livello A2, solitamente gli enti certificatori richiedono a candidate e candidati di descrivere a voce un'immagine raccontando ciò che vedono rappresentato, applicando lessico, strutture linguistiche e abilità della lingua parlata. Con questa attività familiare a docenti e discenti si pensa di avvicinare le ragazze e i ragazzi al concetto di IA generativa, ai fini di sviluppare la competenza del saper scrivere un *prompt* efficace, con un *focus* sulle strutture della lingua per consolidare anche le competenze di scrittura. Lo strumento principe che si utilizza è l'IA generativa di immagini, integrata in una *web app edtech* di grafica oppure attraverso un'app sviluppata *ad hoc* per la generazione di immagini con l'IA. Si suggerisce di realizzare l'attività in gruppi, in maniera tale da incentivare la valutazione tra pari e dinamizzare le interazioni: i singoli gruppi si scambiano le descrizioni che hanno realizzato, con lo scopo di valutare direttamente dalla generazione dell'immagine se quanto è stato descritto corrisponde a ciò che si voleva fosse rappresentato. Si tratta di un'inversione dell'attività classica: sono gli alunni stessi che vanno a creare i loro contenuti e, quindi, producono il loro sapere.

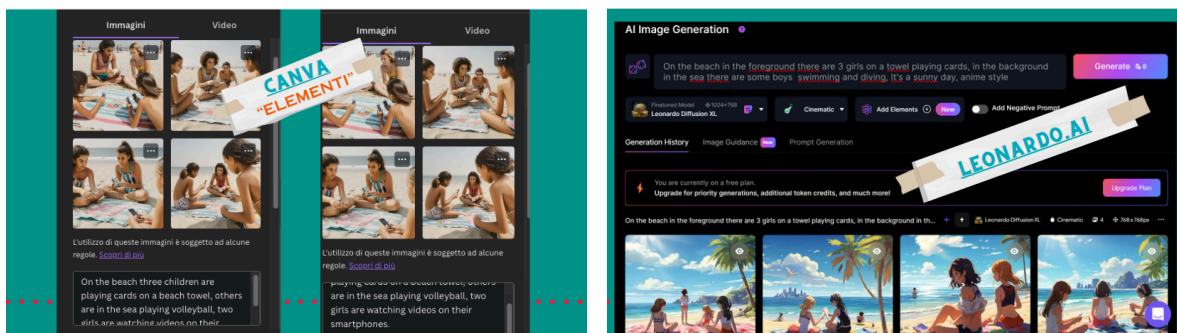


Figura 2 - Esempi di generazione di immagini per un confronto tra tool

Di seguito riportiamo alcuni esempi di prompt con diversi gradi di dettaglio a seconda della web app prescelta

Canva Text-To-Image: 280 caratteri max.

There are some girls and some boys in the school playground playing volleyball and basketball, they are wearing the school uniform, red shirt and orange shorts, there are two basket balls and three volley balls, the net is broken, the basket is rather high, there are some trees.

Leonardo.ai Text-To-Image

There are some girls in the foreground and some boys in the background, in the school playground, playing volleyball and basketball, they are wearing the school uniform, red shirt and orange shorts, there are two basket balls and three volley balls, the net is broken, the basket is rather high, there are some trees, anime style.

Negative prompt added (Leonardo.ai)

No clouds in the sky.

Formazione EFT regione Piemonte: esperimento per la creazione di una *community* (allineato alle linee guida *DigiLingo*)

Come stimolare la discussione e la riflessione tra gli insegnanti di lingue all'interno delle proprie scuole e con altri istituti.

La proposta formativa regionale *Lingue & AI* è scaturita da un'idea del gruppo interregionale delle *équiper* docenti di lingua in occasione della fine d'anno scolastico: suggerire attività di *storytelling* con strumenti di IA generativa per compiti delle vacanze coinvolgenti, rivolti ad ogni ordine/grado di scuola, il tutto dipanato in un *workshop online* di due incontri da tre ore ciascuno, di ampio respiro proprio per dare modo al partecipante di interagire e portare il proprio contributo.

Con un'*app smashing* calibrato e mirato al protagonismo del discente, consiste e consisti si sono cimentati nella realizzazione in IA generativa di un *ebook*, con personaggi parlanti animati e interazioni, ottenuti tramite strumenti integrati in *web app edtech* di grafica per immagini, animazioni, parole e suoni, tramite strumenti di rielaborazione testi con *feedback* automatici per la comprensione del testo, tramite piattaforme *edtech* di supporto alla progettazione didattica per il bilanciamento contenuti/obiettivi di apprendimento.

Interazione e collaborazione tra corsiste/corsisti e formatrici sono state altissime, con scambio di buone pratiche e consigli su risorse/metodo. Ai fini della documentazione e condivisione dei materiali, le proposte ed elaborazioni di corsiste e corsisti sono state raccolte tramite il *repository* di una bacheca virtuale messa a disposizione con la possibilità di commentare in *peer review* il lavoro altrui.

Nel congedarsi al termine delle attività, oltre agli auguri di meritate buone vacanze estive, è stato condiviso anche il desiderio di ritrovarsi nell'autunno sugli stessi schermi *online*, per affrontare insieme aggiornamenti e approfondimenti, alla luce delle linee guida PNRR su *Nuovi linguaggi e multilinguismo*.

Considerazioni finali

In conclusione, la proposta formativa *Lingue & AI* apre nuovi orizzonti per una didattica innovativa e personalizzata, suggerendo l'integrazione delle tecnologie avanzate nell'insegnamento delle lingue straniere. L'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale generativa, se accompagnato da una riflessione critica, permette non solo di arricchire il processo di insegnamento-apprendimento, ma anche di promuovere un'interazione più dinamica tra discenti e docenti. È altresì essenziale che gli insegnanti mantengano un ruolo centrale, come mediatori culturali e promotori di un approccio etico e responsabile all'uso delle nuove tecnologie, per garantire un apprendimento equilibrato e significativo.



Raffaella Castellina

castellina.eft@istruzioneepiemonte.it

EFT Piemonte

Docente di lingua inglese alla scuola secondaria di primo grado presso l'I.C. S. Ignazio da Santhià a Santhià (VC). Abilitata all'insegnamento della lingua inglese anche per la secondaria di secondo grado. Preparatrice esami di certificazione lingua inglese livelli A1/A2/B1. Animatrice digitale. Specializzata sul sostegno didattico. Membro dell'Équipe Formativa Territoriale del Piemonte. Formatrice docenti e personale scolastico sulla transizione digitale. Da sempre interessata all'inclusione e all'internazionalizzazione della scuola in ottica interdisciplinare/CLIL, attraverso metodologie didattiche attive supportate dal digitale.



Maria Rosa Rechichi

rechichi.eft@istruzioneepiemonte.it

EFT Piemonte

Docente di scuola primaria e Animatrice Digitale dell'I.C. N. Tommaseo di Torino, membro dell'Équipe Formativa Territoriale Piemonte, esperta in comunicazione e informazione digitale, Formatrice nei corsi di ambito, per i poli STEM e Transizione digitale, blogger, podcaster. Appassionata di innovazione didattica e digitale e in particolare di cittadinanza digitale, podcasting, digital journalism per la scuola.