

BRICKS | TEMA

Vibe Codytelling per potenziare la didattica delle lingue con l'IA

a cura di:

Marta Sanz Manzanedo e
Giovanni Silvestro



IA, Lingue straniere, Vibe Coding

Introduzione

Negli ultimi anni l'intelligenza artificiale è entrata anche nelle attività didattiche di lingua straniera, ma spesso attraverso usi marginali: esercizi automatici, riscritture, supporto lessicale. Oggi il cambiamento è più profondo. Alcuni strumenti basati su IA permettono di progettare attività linguistiche partendo direttamente dal linguaggio naturale, dalla descrizione di una situazione comunicativa, da un'idea narrativa. Non si tratta più solo di "generare contenuti", ma di **costruire contesti d'uso della lingua**¹.

In questo scenario, concetti come *storytelling* e *vibe coding* diventano rilevanti anche per chi insegna lingue ma non solo. Non perché il docente debba programmare, ma perché la progettazione didattica assomiglia sempre di più a una forma di scrittura funzionale: descrivere ruoli, obiettivi comunicativi, vincoli linguistici e progressione delle interazioni. L'IA traduce queste descrizioni in simulazioni, percorsi e micro-esperienze.

Piattaforme come *Google AI Studio*², ambienti visivi come *Canva AI*³, strumenti di prototipazione rapida come *Lovable*⁴ o soluzioni conversazionali come le *Gem*⁵ e *Gemini Storybook* rendono questo passaggio concreto. Per la didattica delle lingue significa poter progettare attività più situate, flessibili e adattabili ai livelli, senza spostare il focus sulla tecnologia. Il centro resta lo stesso di sempre: **l'uso della lingua in contesti significativi**.

Il racconto di questa esperienza nasce nelle aule del Liceo linguistico "F. Cecioni" di Livorno. Chi insegna in questo tipo di contesto sa bene che la classe non è mai un gruppo omogeneo, ma un insieme articolato di competenze, ritmi e carichi cognitivi differenti. In quarta e quinta, quando l'obiettivo è il raggiungimento del livello B2 del QCER, questa complessità emerge in modo particolarmente evidente.

Le lingue non vivono mai in isolamento e si creano interferenze costanti e percorsi di apprendimento molto diversi tra loro. Gli studenti avanzano a velocità differenti, mostrano fragilità specifiche e richiederebbero un monitoraggio individuale continuo, soprattutto nella produzione scritta. Un monitoraggio che, nella pratica quotidiana, nessun docente può sostenere in modo sistematico. È proprio nella scrittura che l'eterogeneità della classe diventa più visibile. Le difficoltà non riguardano solo la correttezza grammaticale, ma soprattutto l'organizzazione del testo: coerenza, coesione, sviluppo argomentativo. Di fronte a questo scenario, la didattica tradizionale costringe spesso il docente a una scelta poco efficace: offrire un *feedback* necessariamente generico, oppure investire un tempo sproporzionato in correzioni individuali che arrivano quando il processo di scrittura è già concluso o in fase di valutazione.

Osservando gli studenti bloccati davanti alla struttura di un saggio o alla descrizione di un'immagine per gli esami di certificazione linguistica come il DELE, è diventato evidente che il modello unico non funzionava. L'aula eterogenea richiedeva una soluzione scalabile. Non si poteva moltiplicare la presenza del docente, ma si potevano ripensare le modalità di supporto: progettare strumenti che accompagnassero ogni studente come un'**impalcatura didattica costante**, rispettandone i tempi ed i bisogni. La questione non era più cosa insegnare, ma come garantire un supporto personalizzato che riducesse l'ansia da prestazione, particolarmente intensa nelle prove di produzione scritta.

¹ Castañeda, L., & Selwyn, N. (2018). *Reinventing Schools in the Digital Age: A Critical Assessment*. Postdigital Science and Education. (Per il concetto di design educativo e agenzia del docente)

² <https://aistudio.google.com>

³ <https://www.canva.com/ai-assistant/>

⁴ <https://lovable.dev/>

⁵ <https://gemini.google/ch/overview/gems/>

Il cuore di questa esperienza risiede in un cambio di prospettiva: dal consumo di strumenti tecnologici alla progettazione attiva di esperienze di apprendimento. I modelli di intelligenza artificiale generalisti, se usati senza mediazione didattica, tendono a fornire risposte immediate, riducendo lo sforzo cognitivo dello studente. Per superare questo limite, oggi il docente può utilizzare l'IA non come supporto esterno, ma come materiale progettuale, costruendo ambienti didattici propri attraverso pratiche riconducibili al *vibe coding*. Non si tratta di scrivere codice in senso tradizionale, ma di usare il linguaggio naturale per definire il comportamento di un sistema. Nel caso dell'insegnamento delle lingue⁶, questo significa tradurre competenze glottodidattiche in istruzioni strutturate: quando intervenire, come guidare, quando invece lasciare spazio allo studente. Il docente non "chiede" più all'IA di risolvere un compito, ma ne *progetta* il ruolo, come farebbe con un tutor umano.

Per accompagnare gli studenti verso il livello B2⁷, è stata progettata un'infrastruttura digitale fondata su tre pilastri.

I Gem come *scaffolding* cognitivo.

I *Gem*, intesi come versioni personalizzate di *Google Gemini*, sono stati progettati secondo una logica di *scaffolding* cognitivo. Non agiscono come correttori automatici, ma come tutor ispirati al metodo socratico. Ogni *Gem* è configurato per evitare la restituzione immediata della risposta e stimolare invece la riflessione metacognitiva attraverso domande guidate, favorendo l'individuazione autonoma dell'errore. In questo modo, l'errore diventa parte integrante del processo di apprendimento.

Google AI Studio e la multimodalità.

Quando le funzionalità dei *Gem* non risultano sufficienti, viene utilizzato *Google AI Studio* per progettare elementi più specifici e modulari in *vibe coding*. In questo ambiente è stato sviluppato, ad esempio, un sistema per la preparazione del Task 1 del DELE B2: l'applicazione genera stimoli visivi originali e guida lo studente in un'interazione simulata, sia orale sia scritta. Ogni studente lavora su materiali unici, riducendo la ripetitività e favorendo l'autenticità del compito.

Gemini Storybook: lo *storytelling* nelle mani degli studenti.

Se il docente assume il ruolo di progettista dell'esperienza formativa, *Gemini Storybook* rappresenta lo spazio in cui gli studenti diventano autori. Lo strumento viene utilizzato per trasformare contenuti disciplinari in narrazioni multimodali: a partire da immagini o *input* legati ai propri progetti, gli studenti costruiscono storie digitali con voce narrante, integrando competenze scritte e orali in un processo creativo e inclusivo.

In questo modello l'IA non è un elemento estraneo, ma il materiale con cui il docente costruisce ambienti di apprendimento su misura. L'esperienza mostra una riduzione significativa dell'ansia da prestazione: lo studente non affronta il compito in solitudine, ma si muove all'interno di un contesto strutturato, coerente e progettato in funzione delle sue zone di sviluppo prossimale⁸.

⁶ Andreu-Ferre, J., & García-Peñalvo, F. J. (2024). *Inteligencia Artificial Generativa en la enseñanza de idiomas: retos y oportunidades para el docente de ELE*. Editorial Universitaria.

⁷ Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM). Decreto 774 del 4 settembre 2019. *Indicazioni Nazionali per i Licei - Liceo Linguistico*. (Linee guida per le competenze in uscita B2 e la trasversalità della cultura).

⁸ Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Fondamento teorico per il concetto di *Andamiaje* o *Scaffolding*).

3. La cassetta degli attrezzi: *Gem*, *AI Studio* e *Gemini Storybook*

3.1 Gem per dare una voce alla storia

Per sperimentare l'uso dell'IA da parte di studenti, gli è stato dato il compito di scrivere un saggio critico o una lettera formale non da una macchina anonima, ma da un **"Tutor Letterario"** istruito dal docente in un *Gem* di Google.

- **Esempio Lope de Vega:** il *Gem* è stato istruito affinché utilizzi un registro colto ma vivace, tipico del *Siglo de Oro*. Il *Gem* saluta lo studente come se fosse un giovane apprendista drammaturgo, incoraggiandolo a trovare la "chiave" dell'argomentazione con l'ingegno che caratterizzava il *Fénix de los Ingenios*. Questo non solo motiva l'alunno, ma rinforza costantemente le competenze culturali del programma di letteratura.
- **Esempio Isabel la Católica:** in questo caso, il *Gem* assume un tono autorevole, regale e solenne. Le istruzioni di sistema impongono un linguaggio preciso e un'attenzione quasi "di stato" alla correttezza formale, trasformando la revisione di un testo in una sorta di missione per la precisione linguistica.
- **Esempio Federico García Lorca:** in questo caso è stato prima preparato un quaderno in *NotebookLM* che poi il docente ha utilizzato come base della conoscenza di questo *Gem*, in modo da aumentare il significato pedagogico e le possibilità di interazione con i contenuti allegati.

Questo approccio di **"Role-Play pedagogico"** trasforma l'interfaccia dell'IA in un ponte verso la cultura spagnola. Lo studente non sta solo correggendo un errore grammaticale, sta dialogando con un simbolo della lingua che studia. Questa dimensione narrativa riduce la percezione della fatica e trasforma il compito in una sfida intellettuale stimolante.

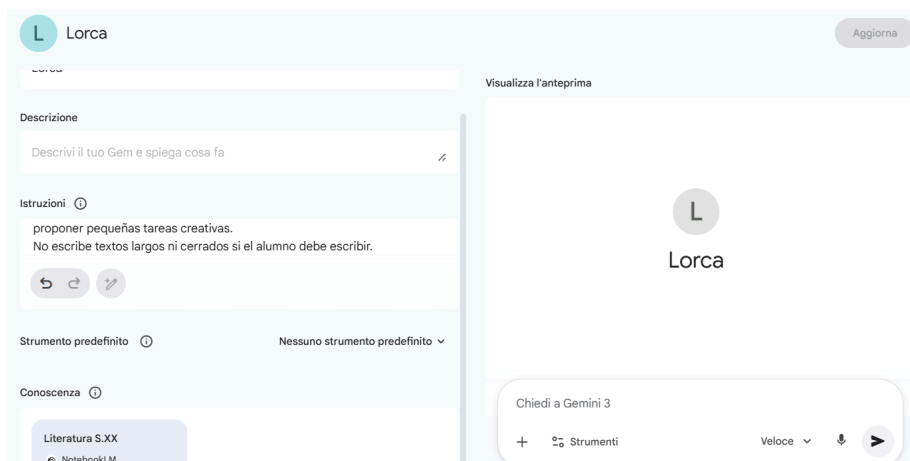


Fig.1 *Gem* su Federico García Lorca (<https://gemini.google.com/gem/4804771886cd?usp=sharing>)

3.2 Google AI Studio: progettare un correttore di storie multimodale

Se i *Gem* rappresentano il tutor quotidiano, **Google AI Studio** è il laboratorio dove il **"Vibe Coding"** permette di costruire strumenti più complessi e personalizzati. Qui, è stata progettata una web app specifica per la correzione e l'espansione delle storie, capace di gestire *input* diversi (testo e immagini) e di mantenere una coerenza narrativa profonda.

L'applicazione creata si presenta come una piattaforma di scrittura guidata, ottimizzata per il livello **B2** del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER) e specificamente calibrata per studenti italofoni. La struttura riflette una profonda conoscenza delle sfide metodologiche del **Liceo Linguistico**, focalizzandosi sull'approccio per compiti (*task-based learning*).

Caratteristiche principali dello strumento

L'interfaccia, pulita e funzionale, organizza il processo di apprendimento attraverso quattro pilastri testuali fondamentali:

- **Tipologie testuali diversificate:** lo studente può confrontarsi con compiti comunicativi reali, dalla scrittura di una *Carta de Reclamación* (formale) alla redazione di un *Ensayo de Opinión* o una *Reseña* cinematografica.
- **Targeting linguistico:** il sistema è impostato per la traduzione e produzione dall'italiano allo spagnolo, affrontando direttamente le interferenze linguistiche tipiche dei discenti italiani.
- **Supporto integrato:** l'inclusione di una *Guía de Errores* e l'accesso diretto al dizionario della RAE promuovono l'autonomia dello studente e la riflessione metalinguistica durante la stesura.
- **Obiettivi misurabili:** con un target di 150-200 parole, l'app si inserisce perfettamente in sessioni di *microlearning*, rendendo il feedback immediato e l'apprendimento più agile.

L'essenza di questo strumento risiede nell'uso dell'IA non come sostituto del docente, ma come facilitatore del processo di revisione. Grazie all'esperienza della sua creatrice nella ricerca sull'IA generativa, l'applicazione agisce come un tutor sempre presente, capace di guidare lo studente verso una maggiore competenza digitale e critica, obiettivi cardine delle moderne linee guida ministeriali per l'istruzione liceale.

La bellezza di questo approccio è che la *web app* è stata realizzata senza dover scrivere neanche una riga di codice. È bastato descrivere lo scopo dell'app, i destinatari e le regole pedagogiche per ottenere un correttore che non si limita a segnare l'errore in rosso, ma dialoga con l'autore per espandere la sua immaginazione.

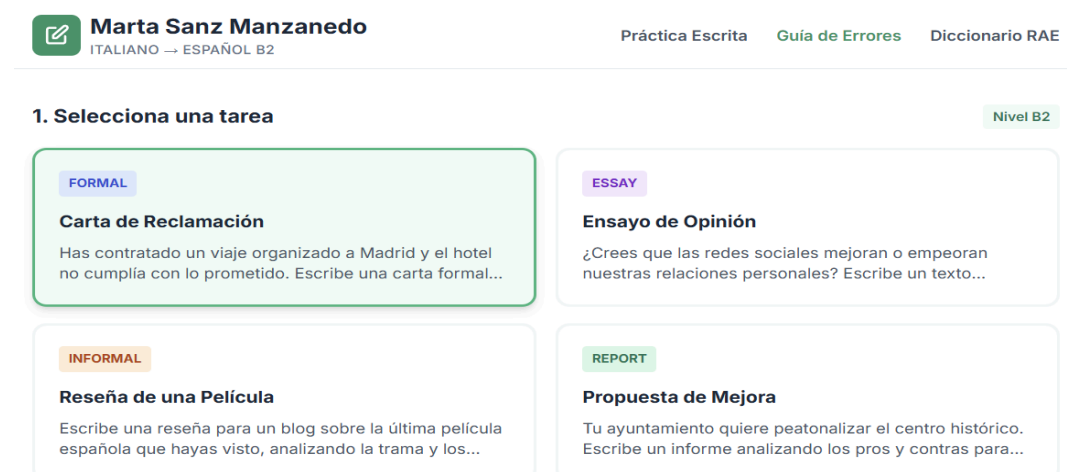


Fig. 2. Correttore di testi con *Google AI Studio*.

3.3 Gemini Storybook: la narrazione diventa multimodale

Se i *Gem* sono il tutor e *AI Studio* è il laboratorio, ***Gemini Storybook***⁹ è il palcoscenico dove il lavoro degli studenti prende vita. In un Liceo Linguistico, la sfida è spesso far uscire la lingua dai confini del foglio protocollo per renderla viva, sonora e visiva.

Integrando *Gemini Storybook* come fase finale del processo di scrittura, sono stati trasformati i testi corretti e rifiniti in vere e proprie **narrazioni digitali**:

- **Dalla parola all'immagine:** dopo aver lavorato sulla struttura del testo con il tutor socratico, gli studenti caricano le loro storie (o i loro input creativi) in *Gemini Storybook*. Lo strumento, grazie alla sua capacità di generazione multimodale, crea un libro digitale illustrato di circa 12 pagine che rispetta il *vibe* della narrazione.
- **Sviluppo della competenza uditiva:** una delle funzioni più preziose per l'ELE è il ***read-aloud***. *Gemini Storybook* genera una voce narrante in spagnolo, permettendo agli studenti di ascoltare la propria storia. Questo non solo aiuta la fonetica, ma riduce drasticamente l'ansia linguistica: vedere e ascoltare la propria produzione trasformata in un prodotto professionale aumenta incredibilmente la percezione di autoefficacia.
- **Personalizzazione estrema:** nel ruolo di architetto didattico il docente attraverso il tutor realizzato nella *web app* riesce a guidare gli studenti a scegliere stili narrativi diversi: dalla cronaca di un viaggio di istruzione alla creazione di una leggenda in stile *Isabel la Católica*.

L'impatto in classe è stato immediato: lo *storytelling* non è più un compito, ma un'esperienza di ***microlearning*** dove lo studente vede il risultato concreto del proprio sforzo, passando dalla fatica della grammatica al piacere della narrazione condivisa.

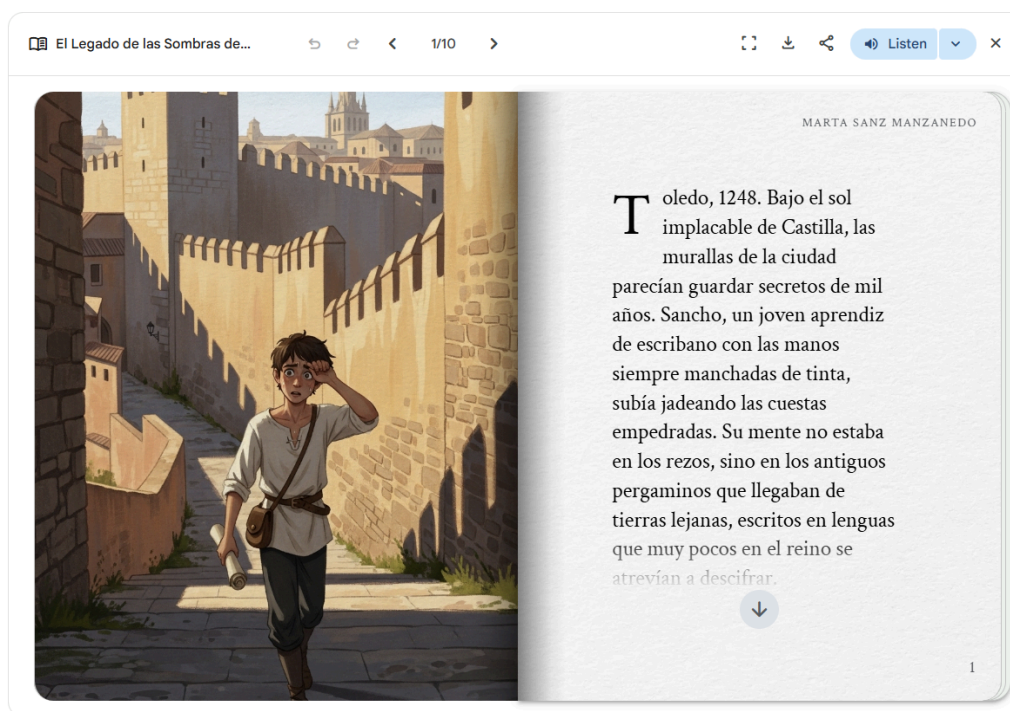


Fig.3 Gemini Storybook "El Legado de las Sombras de Toledo" (<https://gemini.google.com/share/dc092246111d>)

⁹ <https://gemini.google/il/overview/storybook/>

3.4 Lovable e Canva AI: dalla struttura all'esperienza visiva.

Se *Lovable* consente al docente di trasformare una progettazione linguistica in un ambiente interattivo funzionante, *Canva AI* interviene sul piano della forma e della leggibilità didattica. Attraverso *Lovable* è possibile costruire *micro-app* per la produzione scritta o orale, definendo in linguaggio naturale obiettivi comunicativi, vincoli linguistici e progressione dell'attività. *Canva AI* permette invece di dare a questi ambienti una veste visiva chiara e coerente: istruzioni semplificate, supporti iconici, *layout* che guidano lo studente senza sovraccaricarlo. Nella didattica delle lingue, questa integrazione è particolarmente rilevante perché riduce il carico cognitivo estraneo e rende l'esperienza più accessibile, soprattutto nei compiti complessi di produzione. La tecnologia resta sullo sfondo; ciò che emerge è un contesto d'uso della lingua ben progettato, stabile e replicabile.



Fig.4 Storia a bivi di letteratura spagnola dell'opera "Bodas de Sangre" di Federico García Lorca
<https://sanzina.my.canva.site/aplicaci-n-sin-t-tulo>

4. L'impatto della "Tutoría Inteligente": cosa dicono i dati

Per dare solidità scientifica a questo racconto, ho monitorato l'impatto dell'uso dei Gem e degli strumenti multimodali su un campione di **67 studenti** del Liceo "F. Cecioni" (classi quarte e quinte, livello B2). I risultati raccolti attraverso questionari di percezione e osservazione diretta confermano che la personalizzazione tramite IA trasforma radicalmente l'atteggiamento verso lo studio della lingua.

A. Efficacia e Supporto all'Apprendimento

L'accoglienza degli studenti è stata entusiastica. L'**80,6%** degli alunni ha assegnato il punteggio massimo (5/5) all'utilità del *Gem* come supporto per la produzione scritta.

- **Il superamento del blocco:** gli studenti hanno evidenziato come il Gem aiuti a superare la "paura del foglio bianco", fornendo quegli spunti strutturali che spesso mancano nelle prime fasi della scrittura.
- **Feedback immediato¹⁰:** la possibilità di ricevere un suggerimento nel momento esatto in cui sorge il dubbio (senza dover aspettare la correzione del docente giorni dopo) è stata percepita come il valore aggiunto principale.

B. Riduzione dell'Ansia Linguistica

Uno dei dati più interessanti riguarda la sfera emotiva. L'uso di un tutor personalizzato — specialmente quando assume le vesti di un personaggio come **Lope de Vega** o **Isabel la Católica** — ha ridotto drasticamente l'ansia da prestazione.

- Interagire con l'IA viene percepito come un "ambiente sicuro" dove l'errore non è un fallimento, ma un'occasione di dialogo e riflessione.
- Gli studenti hanno dichiarato di sentirsi più liberi di sperimentare strutture linguistiche complesse, sapendo di avere uno scaffolding pronto a sostenerli.

C. Sviluppo dell'Autonomia

Contrariamente a chi teme che l'IA renda gli studenti pigri, i dati mostrano l'opposto. Grazie al **metodo socratico¹¹, lo scaffolding e la zona di sviluppo prossimo** impostati nel Gem:

- Gli studenti sono stati costretti a riflettere attivamente: il Gem non dà la risposta, la fa trovare.
- Questo processo ha favorito l'interiorizzazione delle regole. Molti alunni hanno iniziato ad applicare autonomamente le strategie suggerite dal Gem (come l'uso corretto dei connettori) anche in prove successive svolte senza l'ausilio della tecnologia.

5. Conclusioni

Questo percorso, nato dallo *storytelling* di una pratica d'aula concreta, conduce a una considerazione chiave: l'intelligenza artificiale non sostituisce il docente, ma ne ridefinisce il perimetro di azione. Dalla sperimentazione condotta al Liceo Cecioni emerge con chiarezza un modello che potremmo definire *educator-in-the-loop¹²*, in cui il docente resta il centro decisionale del sistema.

In questo paradigma, l'essere umano non svolge un ruolo di supervisione marginale, ma orienta, modella e calibra l'intero ambiente di apprendimento. Il ruolo del docente sperimentatore, si è progressivamente spostato dalla trasmissione dei contenuti alla progettazione dell'esperienza grazie alla costruzione di ambienti digitali che permettono allo studente di scoprirle in modo autonomo e guidato.

Resta centrale, inoltre, il primato del giudizio pedagogico. Solo il docente può decidere quale "voce" o quale cornice narrativa sia più efficace per un gruppo specifico, che si tratti di un personaggio letterario come

¹⁰ Vygotskij, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press. (Fondamento teorico per il concetto di *Andamiaje* o Scaffolding).

¹¹ Mollick, E. R., & Mollick, L. (2023). *Assigning AI: Seven Approaches for Students, with Prompts*. Wharton Interactive Center. (Per le strategie di prompting socratico e scaffolding)

¹² Reinders, H. (2024). *The Educator-in-the-Loop: Maintaining Pedagogical Agency in the Age of Generative AI*. Language Learning & Technology

Lope de Vega o di una figura storica come **Isabel la Católica**, e soprattutto come calibrare lo *scaffolding* per sostenere senza sostituire lo sforzo cognitivo dello studente.

In questa prospettiva, l'IA agisce come un'**impalcatura didattica**, nel senso delineato da **Lev Vygotsky**: una struttura temporanea che sostiene l'apprendimento finché lo studente non sviluppa sufficiente autonomia, per poi ritirarsi progressivamente. L'errore non viene eliminato, ma accompagnato; la difficoltà non viene aggirata, ma resa affrontabile.

Questa esperienza mostra che l'IA generativa, se integrata attraverso una visione pedagogica chiara e un uso consapevole del *vibe coding*, non raffredda la relazione educativa. Al contrario, libera tempo cognitivo e professionale da investire nella personalizzazione, nell'osservazione e nella relazione¹³. L'aula diventa così uno spazio più equo, in cui nessuno studente resta solo di fronte al "foglio bianco".

Il docente, in questo scenario, non costruisce soluzioni prefabbricate, ma **progetta ponti**: tra lingua e uso reale, tra struttura e creatività, tra scuola e competenze necessarie per abitare in modo critico il futuro digitale.



Marta Sanz Manzanedo

marta.sanzmanzanedo@scuola.istruzione.it

Liceo Scientifico Statale Francesco Cecioni

Dottore di ricerca internazionale in Formazione degli Insegnanti e Dottore di ricerca in Scienze Linguistiche. Docente di spagnolo L2/LS e formatrice in didattica delle lingue e tecnologie educative, con particolare attenzione all'uso dell'intelligenza artificiale nell'apprendimento delle lingue straniere. Relatrice in diversi convegni in Italia, Spagna e Regno Unito sull'IA e l'insegnamento delle lingue e IA al servizio del docente e dello studente. Docente a contratto all'università per la formazione dei futuri insegnanti di spagnolo. Qualche riga di CV.

¹³ UNESCO (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. (Quadro etico per l'uso dell'IA a scuola)



Giovanni Silvestro

giovanni.silvestro1@scuola.istruzione.it

Istituto Comprensivo Giampaolo Gambera di Pisa. Équipe Formativa Territoriale Toscana

Dottore magistrale in Ingegneria Chimica, ha ricoperto diverse funzioni strumentali e il ruolo di Animatore digitale del proprio Istituto dove ha maturato diverse esperienze come progettista di ambienti di apprendimento innovativi PNSD, PON e PNRR. Dal 2018 si occupa di formazione dei docenti sulla robotica ed elettronica educativa, il coding, gli Eduversi AR e VR, l'intelligenza artificiale, il CAD e la stampa 3D che ha sperimentato con metodologie didattiche innovative. È stato relatore in diversi eventi formativi nazionali tra cui diversi MOOC Innovamenti e Workshop Didacta. Dal 2024 è Ambasciatore Scientix e dal 2025 sta collaborando con l'European Digital Education Hub della Commissione Europea per la definizione di modalità operative sull'uso dell'IA nell'istruzione.