

BRICKS | TEMA

Dallo schermo alla competenza: lo storytelling digitale e i video interattivi per imparare le lingue straniere

a cura di:

Jacopo Varchetta



lingue straniere, apprendimento, storytelling, digitale

1. Introduzione: il potere dei video nello storytelling e nell'apprendimento linguistico

Negli ultimi vent'anni, la diffusione massiva di contenuti digitali ha trasformato il modo in cui si apprende, si comunica e si interagisce con la conoscenza. Nel campo della didattica delle lingue straniere, i video sono diventati strumenti essenziali per creare ambienti di apprendimento multisensoriali e coinvolgenti. Il valore pedagogico del video risiede nella sua capacità di combinare immagini, suoni, parole, gesti e contesto situazionale, offrendo agli studenti un'esperienza linguistica completa e autentica¹.

Lo storytelling digitale, in particolare, favorisce un apprendimento che mette al centro la narrazione come forma cognitiva privilegiata: gli studenti comprendono meglio quando possono interpretare eventi, seguire personaggi, riconoscere conflitti e prevederne gli sviluppi. Le storie, anche brevi, facilitano i processi di memorizzazione perché attivano emozioni, empatia e connessioni personali con il contenuto².

Nell'insegnamento delle lingue straniere il video diventa un ponte tra la classe e la realtà socioculturale dei Paesi. Grazie a vlog, reportage, interviste, cortometraggi e micro-video dei social media, gli apprendenti entrano in contatto con accenti diversi, forme linguistiche non standard, registri colloquiali, riferimenti culturali e situazioni comunicative reali. Questa esposizione varia incoraggia lo sviluppo della competenza sociolinguistica e interculturale³.

Inoltre, la didattica contemporanea riconosce sempre più il valore del learning by doing e dell'active learning: gli studenti non sono semplici spettatori, ma produttori di contenuti, partecipanti attivi allo storytelling digitale. Secondo Mayer (2020)⁴, la combinazione di immagini e narrazione favorisce un apprendimento profondo, grazie all'integrazione dei canali visivo e verbale. L'evoluzione di piattaforme educative come Edpuzzle, Flip, YouTube Studio o Canva Video ha reso accessibile a docenti e studenti la creazione di video didattici interattivi e personalizzati.

2. Edpuzzle per le lingue straniere: guida pratica alla progettazione di video interattivi

Edpuzzle si è affermato come uno degli strumenti più efficaci per integrare i video nel processo di insegnamento-apprendimento delle lingue. La sua funzionalità principale — trasformare un qualsiasi video in una lezione interattiva — risponde alle esigenze di una didattica che vuole essere flessibile, personalizzata e centrata sullo studente⁵.

2.1. Perché Edpuzzle funziona così bene nella didattica delle lingue straniere

- Favorisce l'ascolto attivo: gli studenti devono interagire con il video.
- Permette la microvalutazione continua: ogni risposta fornisce dati utili per la revisione didattica.
- Gestisce diversi ritmi di apprendimento: chi ha bisogno può rivedere parti del video più volte.
- Supporta approcci inclusivi: note audio, immagini e annotazioni facilitano la comprensione.
- Stimola la produzione linguistica: domande aperte e compiti finali incentivano l'uso della lingua.

¹ Paivio, A. (2006). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. Psychology Press

² Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228

³ Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters

⁴ Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press

⁵ Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE

2.2. Guida operativa a EdPuzzle

Per utilizzare Edpuzzle⁶ in modo efficace nella didattica delle lingue straniere, il docente può seguire una serie di passaggi che risultano intuitivi ma allo stesso tempo ricchi di potenzialità pedagogiche. Dopo essersi registrato sulla piattaforma e aver creato un account docente, il primo passo consiste nella gestione delle classi virtuali. Edpuzzle consente infatti di generare una o più classi, di invitare gli studenti tramite un codice o, alternativamente, di integrare la piattaforma con ambienti già attivi come Google Classroom, Moodle o Microsoft Teams. Questo permette una sincronizzazione immediata dei progressi e una distribuzione semplificata delle attività (Figura 1).

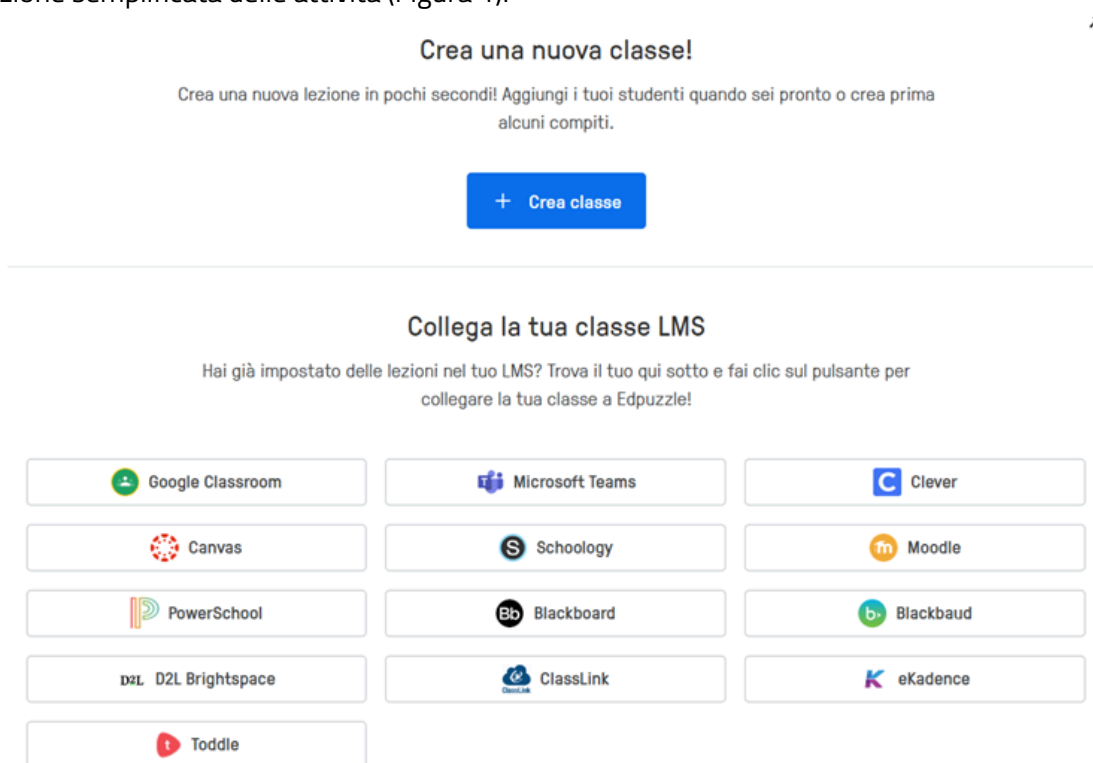


Figura 1-Integrare Edpuzzle con le proprie classroom

Una volta configurata la classe, il docente può dedicarsi alla scelta del video. Edpuzzle offre una vasta gamma di contenuti già disponibili, ma è possibile importare materiali da YouTube o caricare video originali progettati ad hoc. Nel selezionare un video per l'insegnamento dello spagnolo, è fondamentale prestare attenzione alla qualità della traccia audio, alla durata, preferibilmente breve, per evitare sovraccarico cognitivo, alla pertinenza del contenuto rispetto agli obiettivi linguistici o culturali del percorso. Un video autentico, dotato di contesto visivo significativo, favorisce la comprensione e stimola la curiosità degli studenti, soprattutto quando presenta situazioni di vita reale, varietà di accenti o riferimenti culturali.

Dopo aver individuato il materiale audiovisivo, il docente può modificarlo attraverso gli strumenti di editing integrati. La funzione "Cut", ad esempio, permette di selezionare e isolare solo le parti più rilevanti del video, rendendolo più adatto al livello linguistico degli studenti o agli obiettivi specifici della lezione. Successivamente, Edpuzzle consente di arricchire il video con interazioni che ne aumentano l'efficacia didattica. È possibile integrare domande a scelta multipla, ideali per verificare rapidamente la comprensione; domande aperte, che invitano alla produzione scritta o alla riflessione; note audio registrate dal docente, utili per guidare l'attenzione degli studenti o spiegare aspetti grammaticali complessi; e commenti testuali che chiariscono vocaboli o contesti comunicativi.

⁶ <https://edpuzzle.com/>

Un ulteriore passaggio riguarda le impostazioni didattiche, tra cui la funzione “Prevent Skipping”, pensata per impedire agli studenti di saltare parti del video, e l’attivazione dei sottotitoli, se disponibili, particolarmente utile per supportare apprendenti con bisogni educativi speciali o per facilitare l’ascolto in presenza di accenti vari. L’assegnazione del video alla classe permette infine di accedere alla sezione di monitoraggio, attraverso cui il docente può osservare in tempo reale il livello di completamento di ciascun studente, il tempo impiegato, il numero di tentativi e la qualità delle risposte. Questo sistema di raccolta dati favorisce una forma di valutazione continua, formativa e personalizzata, rivelandosi uno strumento prezioso per adattare la didattica alle esigenze del gruppo.

2.3. Esempio di attività interattiva per una classe di spagnolo

L’attività che si propone a seguire è stata pensata e realizzata per una classe terza dell’indirizzo servizi commerciali, classe in cui i discenti sono in possesso di un livello linguistico compreso tra A2 e B1.

- Livello: B1
- Tema: “La vida en Madrid”
- Video: estratto di 2 minuti
- Obiettivi linguistici: lessico su trasporti e città
- Obiettivi culturali: conoscenza dei servizi e del lessico della città

Attività interattive integrate in Edpuzzle:

- Nota audio introduttiva: breve contestualizzazione del tema.
- Domande a scelta multipla sulla comprensione globale.
- Domande aperte per stimolare riflessione comparativa (“¿Cómo es tu ciudad?”).
- Note testuali con spiegazione di vocaboli come “carril bici”, “peatonalizar”, “contaminación”.

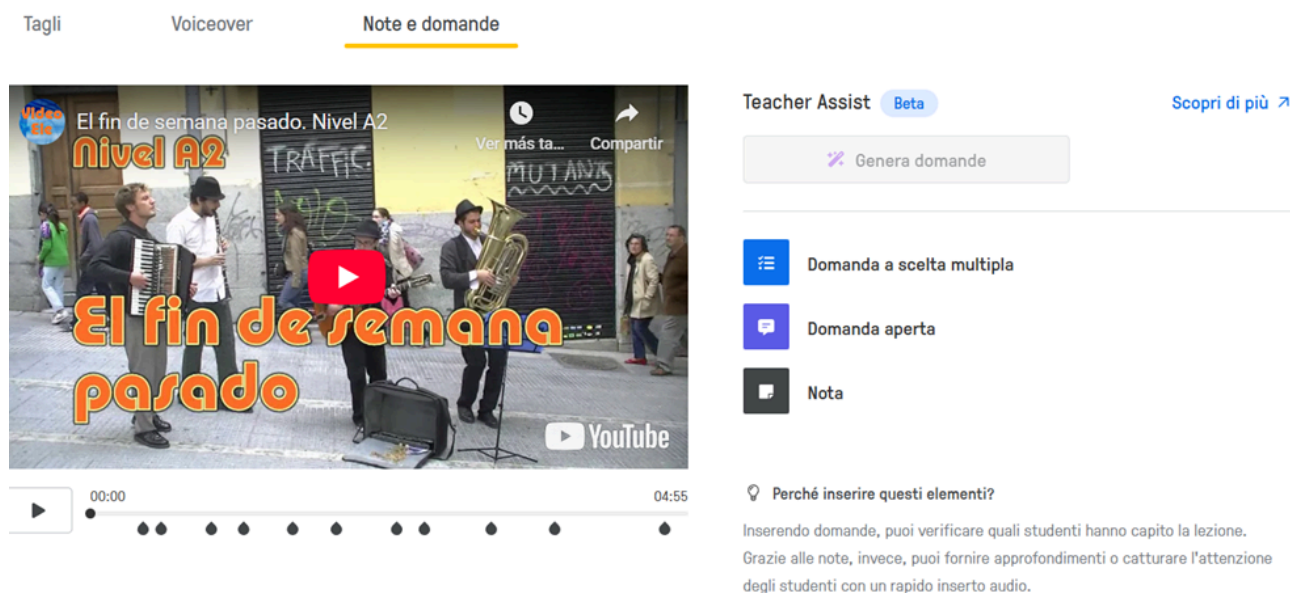
Compito finale:

Gli studenti devono creare un micro-video di 30–45 secondi (formato reel o TikTok educativo) in cui raccontano un problema di mobilità della loro città e propongono una soluzione, utilizzando almeno cinque parole nuove.

Un esempio significativo di utilizzo di Edpuzzle per l’insegnamento dello spagnolo può essere costruito attorno a un breve video sulla città di Madrid, rivolto a una classe di livello A2. Il video, tratto da YouTube della durata di circa due minuti, offre contenuti ricchi dal punto di vista linguistico e culturale: presenta il lessico specifico della città e dei trasporti, mostra scene di vita quotidiana. Prima dell’avvio del video, il docente può inserire una breve nota audio introduttiva per contestualizzarne i contenuti, orientando l’attenzione degli studenti verso gli aspetti principali del tema.

Durante la visione, il video viene interrotto in punti strategici grazie a una serie di domande integrate. Le prime interazioni possono essere costituite da domande a scelta multipla, utili per verificare la comprensione globale dei passaggi più importanti. Successivamente, domande aperte invitano gli studenti a esprimersi in modo più personale, stimolando il confronto tra la realtà madrilenica e quella della propria città. In questo modo, l’attività non si limita alla comprensione passiva, ma incoraggia la riflessione critica e l’uso attivo della lingua (Figura 2).

Tagli Voiceover Note e domande



Teacher Assist **Beta** Scopri di più ➔

Genera domande

- Domanda a scelta multipla
- Domanda aperta
- Nota

Perché inserire questi elementi?

Inserendo domande, puoi verificare quali studenti hanno capito la lezione. Grazie alle note, invece, puoi fornire approfondimenti o catturare l'attenzione degli studenti con un rapido inserto audio.

Figura 2- Sezione di Edpuzzle in cui è possibile generare domande inerenti al video

Parallelamente, è possibile integrare note testuali che chiariscano parole chiave che compaiono nel video (Figura 3).

Tagli Voiceover Note e domande



Nota

Inserisci qui la nota o clicca sul microfono per registrare l'audio...

Annulla Salva

Suggerimento: Usa una combinazione di note, formule, link, foto, audio o usa uno solo di questi elementi.

Figura 3 – inserimento di note

Concluso il video, l'attività può culminare in una produzione digitale: gli studenti sono invitati a realizzare un breve video — ad esempio un reel o un TikTok educativo — in cui descrivono un aspetto della propria città. Questo compito finale, che combina lingua e creatività, permette di lavorare sullo storytelling digitale in prima persona e rafforza le competenze comunicative degli studenti, favorendo allo stesso tempo un approccio più personale e significativo allo studio della lingua spagnola.

3. Conclusioni: verso una didattica delle lingue straniere più creativa, inclusiva e partecipativa

L'integrazione dello storytelling digitale e dei video interattivi rappresenta oggi una delle strategie più efficaci per rinnovare l'insegnamento delle lingue straniere. Lavorare con video autentici, interazioni personalizzate e attività narrative consente agli studenti di avvicinarsi alla lingua spagnola in modo naturale, immersivo e motivante.

Edpuzzle, in particolare, valorizza l'azione didattica del docente e favorisce una didattica basata su:

- autonomia,
- personalizzazione,
- partecipazione attiva,
- valutazione formativa continua,
- sviluppo della competenza comunicativa reale.

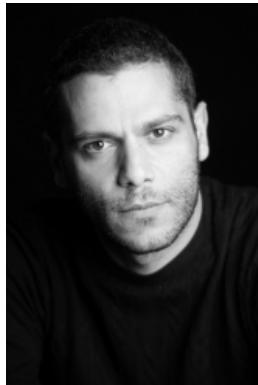
In un contesto educativo in cui gli studenti sono sempre più consumatori — e produttori — di contenuti digitali, è fondamentale trasformare questa familiarità in un'opportunità:

imparare lo spagnolo significa anche raccontare storie, interpretare il mondo e costruire nuovi immaginari attraverso la lingua.

Questa esperienza didattica ha permesso di osservare direttamente come i video autentici, se strutturati in modo interattivo, rendano la lingua più vicina, più concreta e più facile da interiorizzare. Gli studenti, inizialmente poco motivati verso la comprensione audiovisiva in lingua, hanno dimostrato maggiore partecipazione quando il contenuto video era collegato a situazioni reali e quando venivano stimolati a produrre materiali propri. Questa esperienza suggerisce che l'uso di video interattivi e storytelling digitale non solo facilita l'apprendimento linguistico, ma aumenta il coinvolgimento emotivo e la fiducia degli studenti nelle proprie capacità comunicative.

Bibliografia

- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. ISTE.
- Byram, M. (1997). *Teaching and Assessing Intercultural Communicative Competence*. Multilingual Matters.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Paivio, A. (2006). *Mind and Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. Psychology Press.
- Robin, B. R. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228.
- Sweller, J. (2011). Cognitive Load Theory. *Psychology of Learning and Motivation*, 55, 37–76.
- Vanderplank, R. (2016). *Captioned Media in Foreign Language Learning and Teaching*. Palgrave Macmillan.



Jacopo Varchetta

jacopo.varchetta@gsuite.isiseuropa.edu.it

ISIS "EUROPA"-Pomigliano d'Arco (NA)

Jacopo Varchetta è dottore di ricerca in "Economia Quantitativa ed Eurolinguaggi per la Sostenibilità del Benessere" presso l'Università degli Studi di Napoli "Parthenope". Nel 2015 consegue l'abilitazione all'insegnamento per le classi di concorso AM2C e AS2C (Spagnolo), nel 2018 consegue la specializzazione per le attività di sostegno per la scuola secondaria di I grado, nel 2024 consegue l'abilitazione all'insegnamento per le classi di concorso AM2B e AS2B (Inglese). È stato formatore di ambito, docente nei Percorsi Abilitanti Speciali per la classe di concorso AC24 (Spagnolo) e docente di "Diritto della scuola" nella nuova formazione iniziale per i docenti. È docente nella scuola secondaria dal 2014 e attualmente insegna spagnolo presso l'ISIS "Europa" di Pomigliano d'Arco in provincia di Napoli.