

Ludolinguistica e tecnologie per la didattica delle lingue: le risorse per i docenti

Maria Vittoria Lo Presti
Università Cattolica del Sacro Cuore
mariavittoria.lopresti1@unicatt.it

Abstract

The aim of this article is to propose the use of digital tools to create recreational linguistics teaching activities.

We now see language teaching evolving rapidly, making extensive use of digital technologies, experimenting with new approaches for different audiences and contexts. Recreational linguistics, based on the use of language games and puzzles, can provide an answer to renew language teaching, offering a creative and engaging teaching approach based on the pleasure of challenge. Indeed, depending on the linguistic-communicative objectives set by the teacher, various recreational linguistics activities can be used to foster the learning of the vocabulary, morphosyntactic structures and communicative functions.

However, we know that the implementation of such playful activities can be time-consuming for teachers. In order to facilitate teachers' work in creating activities that can engage learners more, we propose the integration of digital tools for implementing recreational linguistics teaching activities.

In this paper we present an analysis of some digital platforms used by language teachers to create recreational linguistics activities and illustrate a possible use of the Gemini web application, Google's Artificial Intelligence, as a support in the creation of teaching activities.

Keywords: recreational linguistics; digital tools for teachers; Artificial Intelligence.

1. Introduzione

Le tecniche didattiche ludiche rappresentano oggi una parte intrinseca dei corsi di lingua, in quanto favoriscono un apprendimento efficace e stimolano lo sviluppo delle competenze comunicative, al punto che non è possibile immaginare un percorso glottodidattico che faccia a meno del loro utilizzo (Danesi e Mollica 1998). I giochi didattici nella classe di lingua contribuiscono a creare un ambiente di apprendimento sereno, riducendo la possibile ansia dello studente: immersi in attività ludiche, gli apprendenti imparano spontaneamente, dimenticando di essere impegnati nel processo di utilizzo della L2, secondo quanto suggerisce la cosiddetta *rule of forgetting* di Krashen (1983).

Nell'ampio panorama delle tecniche didattiche ludiche, in questo lavoro ci occuperemo principalmente della ludolinguistica, definita da Mollica (2019: 18) come "qualsiasi stimolo o gioco linguistico – enigmistico o ludolinguistico – capace di motivare lo studente ad apprendere il lessico, la grammatica, incoraggiarlo a parlare e a scrivere o a conoscere la cultura della lingua madre o di una nuova lingua". Le attività di ludolinguistica sono riconosciute dalla letteratura come valide e utili, in quanto migliorano l'insegnamento e motivano gli studenti; inoltre, dal punto di vista della neurolinguistica, la risoluzione di giochi

linguistici e di parole crociate attiva entrambi gli emisferi cerebrali, favorendo il processo di acquisizione per gli apprendenti di qualsiasi età (Danesi 2008).

Appurati i benefici dell'uso di tecniche ludiche nella classe di lingua, occorre sottolineare, tuttavia, come la realizzazione di attività didattiche di carattere ludolinguistico possa richiedere molto tempo da parte degli insegnanti. Al fine di facilitare il lavoro dei docenti nella creazione di attività che possano coinvolgere maggiormente gli apprendenti, in questo contributo proponiamo l'integrazione di strumenti digitali per la realizzazione di attività didattiche di ludolinguistica: come è evidente, infatti, le risorse web a disposizione dei docenti sono numerose e, se usate consapevolmente, possono alleggerirne il carico di lavoro di progettazione e preparazione delle attività.

Tale riflessione è nata nell'ambito del progetto LudolinguisticaPER, promosso dall'Osservatorio di Terminologie e Politiche Linguistiche e legato ai seminari di Ludolinguistica del Master in Didattica dell'Italiano L2 dell'Università Cattolica del Sacro Cuore, condotti da Anthony Mollica, cui dedichiamo questo lavoro¹.

Dopo aver illustrato l'approccio ludico e la sua applicazione nell'ambito della didattica delle lingue, con particolare riferimento alle tecniche di ludolinguistica, presentiamo due delle principali piattaforme digitali utilizzate dai docenti per la realizzazione di attività didattiche ludiche per l'insegnamento delle lingue. Infine, illustriamo un possibile utilizzo dell'app web Gemini, l'Intelligenza Artificiale di Google, come supporto nella creazione di attività didattiche.

2. La ludolinguistica per la didattica delle lingue

L'utilizzo di tecniche ludiche nella didattica delle lingue rappresenta un campo di studi ampiamente studiato e sperimentato fin dagli anni '80. Da allora, la metodologia ludica si è diffusa rapidamente, in quanto permette di rendere l'apprendimento linguistico un'esperienza piacevole e motivante, favorendo la partecipazione degli studenti attraverso attività coinvolgenti. Il gioco ricreativo è, infatti, il modo più efficace per acquisire contenuti e migliorare la memoria (Danesi e Mollica 1998).

L'adozione di tecniche ludiche favorisce la creazione di un ambiente di apprendimento sereno e, come evidenzia Caon (2022: 52), "caratterizzato da una didattica che stimoli curiosità, piacere e desiderio di scoperta". La componente ludica della classe di lingua può contribuire allo sviluppo di competenze linguistiche avanzate: gli studenti utilizzano la L2 in modo spontaneo per interagire con il docente, nella comunicazione delle regole del gioco, e con i compagni, per esprimere le proprie idee e per la risoluzione dei problemi (Danesi *et al.* 2018).

A tal proposito è necessario sottolineare che il gioco didattico non ha una semplice funzione riempitiva, ma costituisce una parte integrante dell'unità di didattica e deve avere, quindi, un obiettivo glottodidattico specifico (Caon e Rutka, 2004; Mollica 2019).

Esistono diverse tipologie di tecniche didattiche ludiche, come giochi enigmistici, giochi in scatola, giochi fisici, caratterizzate da molteplici applicazioni e contesti d'uso², ma in questo contributo prendiamo in esame esclusivamente la ludolinguistica applicata alla didattica delle lingue.

¹ Per le finalità del progetto e per le attività correlate si rimanda al sito: <https://centridiricerca.unicatt.it/otpl-progetti-didattica-dell-italiano-l2> (ultimo accesso: 20 maggio 2024).

² Per una classificazione delle tecniche ludiche si veda, ad esempio, Danesi *et al.* 2018: 157-177.

Le attività di ludolinguistica sono numerose, versatili e adatte per attività di fissazione del lessico e delle strutture, di rinforzo, di ampliamento del vocabolario, di sviluppo delle competenze comunicative e culturali e possono essere utilizzate per “abbellire” qualsiasi tematica trattata durante il corso di lingua (Mollica 2014: 43). Le attività di ludolinguistica favoriscono una motivazione intrinseca negli studenti, stimolando anche processi di analisi linguistica sia semantica che ortografica (Danesi e Mollica 1998).

Affinché le tecniche didattiche scelte siano efficaci, l’insegnante è tenuto a considerare cinque aspetti: l’area linguistica da accentuare, l’abilità linguistica da sviluppare, il livello di competenza linguistico-comunicativa degli apprendenti ai quali le attività sono destinate, la modalità di valutazione e la presenza di consegne chiare e concise (Mollica 2019). Tenendo in considerazione questi aspetti, la ludolinguistica può essere utilizzata in numerosi contesti di insegnamento, dalla scuola all’università, dai corsi di lingua italiana all’estero ai corsi di italiano specialistico, con studenti di tutte le età e di differenti livelli: il bisogno di risolvere sfide e problemi di logica è infatti comune a tutte le culture e a tutti gli apprendenti (Danesi e Mollica 1998).

Tra le principali attività di ludolinguistica per l’apprendimento e l’insegnamento delle lingue citate da Mollica (2014) ricordiamo: i giochi di parole, che comprendono anagrammi e acrostici, gli enigmi, gli indovinelli, i cruciverba e le crittografie, l’umorismo e le barzellette, i problemi di logica, le parole nascoste, gli scioglilingua, i titoli camuffati, la pista cifrata e, per stimolare la conversazione in classe, le foto curiose e il calendario storico.

Inoltre, è possibile integrare la componente ludica a numerose ulteriori attività didattiche, rendendole sfidanti, coinvolgenti e, di conseguenza, più motivanti, per creare in classe “un’atmosfera di successo” (Mollica 2019: 21). Ad esempio, per l’insegnamento del lessico relativo alla parentela, di solito, gli autori dei manuali di lingua utilizzano l’albero genealogico con i nomi comuni dei membri della famiglia (mamma, papà, nonna, nonno, sorella, fratello, ecc.). Per stimolare gli apprendenti alla produzione orale, secondo Mollica (2014: 45), si potrebbe raffigurare un albero genealogico con i nomi propri dei familiari e proporre lo studio del lessico della famiglia attraverso la presentazione di uno dei membri: “Mi chiamo Susanna Bruni. Paolo è mio fratello...; mia madre si chiama Nadia...; mio padre si chiama Giuseppe... ecc.” (Fig. 1).

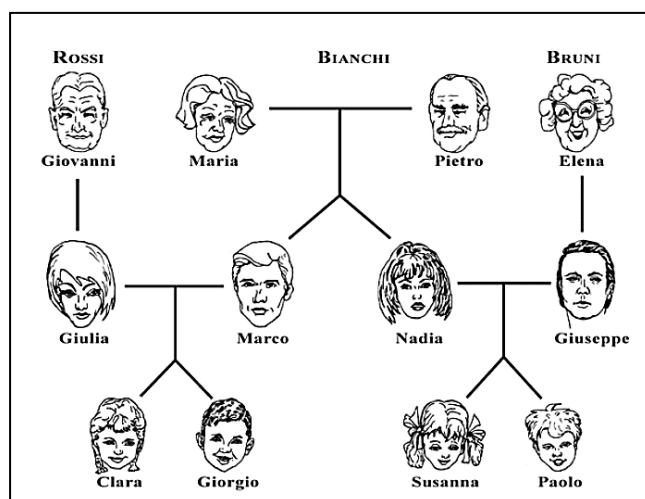


Fig. 1. “La famiglia” proposta da Mollica (2014: 45)

Gli studenti potrebbero in questo modo essere maggiormente coinvolti nel proprio processo di apprendimento e l'insegnante potrebbe proporre ulteriori attività personalizzate, tenendo in considerazione la competenza linguistica del singolo apprendente.

In alcuni casi, le attività di ludolinguistica lasciano aperta la possibilità di più risposte esatte, con l'obiettivo di favorire l'interazione tra gli studenti per la ricerca di una soluzione originale e creativa. Ad esempio, nel caso dell'"intruso", proposto da Mollica (2019: 129-136), vengono presentate le immagini di una mela, di una fragola, di un pompelmo e di due ciliegie, e viene chiesto agli studenti di individuare l'intruso. La soluzione può essere il pompelmo per il colore, le ciliegie per la quantità, la fragola perché è l'unico frutto che non cresce sugli alberi o la mela perché può essere verde: la risposta data dagli studenti è sempre plausibile e ciò rende l'attività uno stimolo all'interazione.

La ludolinguistica, se ben inserita nella programmazione didattica, non solo offre un'esperienza di apprendimento coinvolgente e divertente, ma si rivela anche un prezioso alleato per l'insegnante: le attività possono infatti essere facilmente adattate al livello e alle necessità della classe.

3. Tecnologie digitali e ludolinguistica

Nell'attuale panorama educativo, le tecnologie digitali assumono un ruolo centrale, fornendo nuovi contenuti accattivanti e creando una partecipazione attiva degli apprendenti. Attraverso le risorse messe a disposizione dalla rete è possibile, infatti, promuovere la motivazione allo studio con l'utilizzo di strategie di apprendimento efficaci e personalizzate (Caon 2022; Gilardoni e Cerizza 2023).

Nel contesto della classe di lingua le tecnologie digitali sono utilizzate per favorire l'interazione e, trattandosi di strumenti che forniscono un feedback immediato, per avvicinare gli studenti allo studio autonomo e all'autocorrezione. Caon tra le indicazioni operative finalizzate alla facilitazione dell'apprendimento linguistico cita, infatti, l'integrazione di risorse digitali nella didattica tradizionale:

È da rilevare come l'utilizzo del computer e dei tablet (e, laddove possibile, degli smartphones) sia spesso motivante di per sé per gli studenti e che il fatto stesso di farli lavorare autonomamente in aula computer e di farli interagire (magari in gruppo) con la 'macchina' rappresenta già una prima immersione nell'ambiente da loro percepito come ludico e facilita la già citata *rule of forgetting* poiché l'allievo ha come scopo quello di giocare con il computer e i dispositivi digitali mentre, in realtà, sta imparando anche la lingua (Caon 2022: 74).

Attraverso l'utilizzo di dispositivi digitali gli apprendenti sono maggiormente coinvolti e lo studio della lingua risulta essere più piacevole. Gli strumenti digitali permettono, inoltre, di implementare un approccio ludico nelle classi di lingua, creando ambienti virtuali dinamici che favoriscono una "partecipazione continua, collaborazione, creatività, empatia e una sana competizione" (Gilardoni e Cerizza 2023: 103). Strumenti digitali e glottodidattica ludica sono strettamente correlate nell'insegnamento delle lingue.

L'uso delle tecnologie nella didattica delle lingue presenta numerosi vantaggi non solo per gli studenti, ma anche per il docente, tra i quali la riduzione del carico di lavoro da svolgere in classe, l'accesso libero, immediato e senza limiti di tempo a contenuti e a risorse per la formazione, la condivisione di materiali (La Grassa 2022).

Le piattaforme digitali offrono infatti modelli predefiniti che permettono agli insegnanti di creare quiz, esercizi interattivi e attività differenziate in base ai livelli di competenza e agli stili di apprendimento degli studenti, rendendo la didattica più inclusiva. L'esperienza di insegnamento può essere arricchita grazie a risorse multimediali come video, immagini, animazioni e audio, che possono essere integrati nei materiali didattici. Attraverso il web è possibile condividere contenuti in tempo reale, permettendo di inviare feedback immediati agli studenti e di lavorare in modo collaborativo su progetti con i colleghi.

La rete offre agli insegnanti la possibilità di creare velocemente attività didattiche ludiche e di ludolinguistica attraverso applicazioni web gratuite e di facile utilizzo, il cui potenziale è sempre più esplorato. Da una recente ricerca è emerso che i software per la creazione di attività didattiche ludiche e interattive più comunemente utilizzati dai docenti italiani e valutati in modo positivo sono Canva, Coggle, Jamboard, Kahoot, LearningApps, Padlet, Prezi e Wordwall (Tomczyk *et al.* 2023).

Tra essi solo LearningApps e Wordwall sono particolarmente adatte alla realizzazione di attività di ludolinguistica per la didattica delle lingue. Entrambi gli strumenti, infatti, offrono all'insegnante la possibilità di creare attività quali, ad esempio, crucipuzzle, cruciverba e anagrammi interattivi per sviluppare le abilità di produzione, ricezione e interazione, esercitare la competenza grammaticale e arricchire il vocabolario. Gli studi dedicati alle due applicazioni web sono numerosi e, tra i più recenti, si ricordano contributi dedicati all'uso di LearningApps per lo studio del vocabolario specialistico (Mandasari e Wulandari 2022) e all'utilizzo di Wordwall per migliorare le capacità di lettura (Swari 2023), coinvolgere maggiormente gli apprendenti (Mazelin *et al.* 2022) e per ampliare il vocabolario in L2 (Hasram *et al.* 2021).

Entrambe le applicazioni sono largamente utilizzate dai docenti di lingua in Italia e all'estero per la varietà e flessibilità delle proposte e per la gestione e realizzazione intuitiva dei contenuti e delle attività.

4. Strumenti digitali per la realizzazione di attività di ludolinguistica

Illustriamo di seguito l'utilizzo di alcuni strumenti digitali, LearningApps, Wordwall e Gemini, per la creazione di attività didattiche ludiche e, in particolare, di ludolinguistica. Le attività realizzate tramite le prime due piattaforme web possono essere utilizzate in classe, per lavori in plenaria, di gruppo e, in alcuni casi, anche come compiti per casa, per lo studio individuale, per il rinforzo e il ripasso. Tutte le attività didattiche si possono adattare a studenti di qualsiasi età e livello e possono essere proiettate in aula o condivise tramite un link o un QR code.

Riguardo a Gemini, proponiamo un possibile utilizzo dell'Intelligenza Artificiale (IA) per generare contenuti nel contesto di attività di ludolinguistica.

4.1 LearningApps

LearningApps.org è un progetto ideato tra il 2011 e il 2013 dalla *Pädagogische Hochschule* di Berna, in collaborazione con l'Università di Mainz e l'Università di Scienze Applicate di Zittau e Görlitz. Tra il 2014 e il 2015 la piattaforma viene realizzata e messa a disposizione degli utenti con moduli di apprendimento interattivi gratuiti³. Come si legge dal sito, l'obiettivo di LearningApps è "raccolgere moduli riutilizzabili e metterli a disposizione

³ I costi di gestione della piattaforma sono coperti da donazioni.

di tutti. I moduli (chiamati App) [...] non rappresentano un'unità didattica completa, ma devono essere applicati a uno scenario di insegnamento”.

Attualmente, il sito conta un totale di 26.460.000 App, con 6.770.000 di account e con un incremento giornaliero di 14.500 App⁴.

Nel momento in cui si accede alla piattaforma, la schermata principale offre una ricerca delle App già esistenti – create da altri utenti – distribuite per disciplina e per livello. Selezionando la disciplina “Italiano lingua straniera”, ad esempio, il sito propone una suddivisione delle attività per competenze e abilità da sviluppare (comprensione lettura, comprensione orale, fonetica, grammatica, lessico, lettura, ortografia, preposizioni, sintassi, temi, verbi, vocabolario). È quindi possibile scegliere una delle attività presenti in LearningApps o crearne una nuova.

Selezionando “Crea App” all'utente appare una schermata con le istruzioni (“have an idea”; “pick a template”; “fill in content”; “save your App”; “share it”) e viene data la possibilità di scegliere tra 21 tipologie di differenti App, come illustrato nella seguente figura:



Fig. 2. Attività didattiche proposte da LearningApps

Alcune delle App proposte da LearningApps sono attività di ludolinguistica, tra cui troviamo il cruciverba e il crucipuzzle. Per la realizzazione del cruciverba bisogna selezionare l'App denominata “cruciverba” e inserire le definizioni e le soluzioni, mentre per il crucipuzzle, dopo aver selezionato l'App “crucipuzzle”, è necessario indicare le parole che lo studente dovrà cercare tra un insieme disordinato di lettere.

LearningApps permette anche di creare attività di ludolinguistica come gli enigmi e gli indovinelli tramite diverse App: il “quiz a scelta multipla” e “il milionario”, ideali per indovinelli facilitati; la “risposta a testo libero”, nel quale il quesito può essere anche costituito da un input audio; “la corsa dei cavalli”, corrispondente alle domande a scelta multipla, nella quale lo studente che riesce a rispondere correttamente a più domande vince la corsa.

Le ulteriori proposte di LearningApps includono altre attività ludiche quali il “gioco del memory” e l’“impiccato”, nonché tecniche didattiche più tradizionali, come il matching, il cloze, il riordino e la griglia, presentate in modo interattivo.

⁴ I dati sono aggiornati mensilmente e sono reperibili sul sito di LearningApps:

<https://learningapps.org/index.php?overview&s=&category=0&tool=> (ultimo accesso: 20 maggio 2024).

4.2 Wordwall

Wordwall è una piattaforma ideata nel 2006 a Londra e lanciata nel 2016 come sito web con l'obiettivo di "consentire a tutti gli insegnanti di creare e condividere risorse ovunque si trovino nel mondo"⁵.

La piattaforma fornisce modelli per la creazione di risorse didattiche interattive, fruibili online o da stampare su carta, e offre la possibilità di assegnare le attività create come compiti e raccogliere i risultati degli studenti da una specifica sezione il cui accesso è consentito solo al docente.

I modelli sui quali realizzare le attività didattiche sono 33, ma non tutti sono disponibili gratuitamente. Come nel caso di LearningApps, per accedere ai contenuti non è necessario essere registrati sul sito, ma è richiesta la registrazione per creare attività nuove e per modificare quelle esistenti.

Wordwall permette, una volta creata l'attività, di utilizzare gli stessi testi con più modelli di giochi didattici, al fine di mantenere alta la motivazione degli apprendenti e di rinforzare i concetti e il lessico appreso. Inoltre, su Wordwall è possibile cambiare gli stili grafici di visualizzazione e il carattere utilizzato, includendo anche uno stile ad "elevata visibilità".

Selezionando "crea un'attività" il docente ha la possibilità di scegliere uno tra i modelli della piattaforma, inserire un contenuto all'interno del modello e condividerlo con gli studenti. Nella Figura 3 sono presentati i modelli di attività didattiche disponibili gratuitamente.

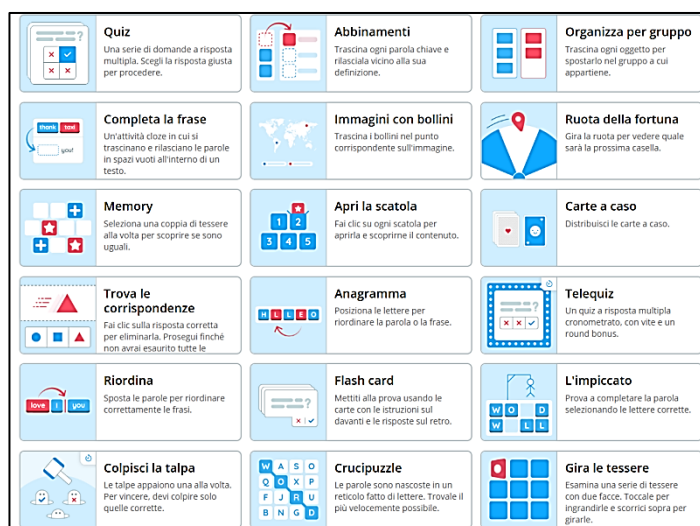


Fig. 3. Le attività didattiche della piattaforma Wordwall

Tra le proposte di Wordwall troviamo alcune attività specifiche di ludolinguistica come l'"anagramma", per comporre una parola utilizzando le stesse lettere di un'altra parola, e il "crucipuzzle". Altri modelli di Wordwall sono ideali per la realizzazione di enigmi e indovinelli come la "ruota della fortuna", "apri la scatola", "carte a caso" e "gira le tessere", che corrispondono a domande a risposta aperta selezionate in modo casuale, "completa la

⁵ Fonte: sito di Wordwall

<https://wordwall.net/nl/about#:~:text=It%20all%20began%20in%20a,words%20for%20the%20same%20purpose>. (ultimo accesso: 20 maggio 2024).

frase”, “quiz” e “telequiz”, domande a risposta multipla, e “colpisci la talpa”, domande a risposta multipla nelle quali sono ammesse più risposte corrette.

Wordwall dispone di ulteriori attività ludiche, quali il “memory” e l’“impiccato”, e di tecniche didattiche come il matching, le flashcards e il riordino, da svolgere in modo interattivo.

4.3 Gemini, l’Intelligenza Artificiale di Google

L’Intelligenza Artificiale (IA) è una tecnologia che consente ai sistemi informatici di simulare l’intelligenza umana in compiti specifici, rappresentando oggi una risorsa in numerosi settori e, in particolare, nell’ambito dell’educazione linguistica (Liang *et al.* 2021). L’IA permette, infatti, la progettazione di percorsi di insegnamento e apprendimento interattivi che si adattano alle esigenze della classe e del singolo studente, generando attività didattiche personalizzate.

Per il docente di lingua tali strumenti si rivelano significativi perché forniscono un supporto nella realizzazione di materiali didattici creativi, nella valutazione delle competenze e nella raccolta e analisi di dati sui risultati conseguiti degli apprendenti. Gli strumenti di IA sono da intendersi come assistenti alla didattica per l’organizzazione delle lezioni, in quanto possono “ampliare” il ruolo del docente senza sostituirlo (Galimberti 2024: 35).

Tra gli strumenti di IA più conosciuti rientrano le chatbot che, sfruttando modelli linguistici di grandi dimensioni (LLM) per generare risposte agli input testuali inseriti, permettono la progettazione di unità di apprendimento, la creazione di testi input, la trascrizione di video, la preparazione di test e di verifiche.

Le chatbot, nell’ambito della glottodidattica ludica, si possono utilizzare per la scrittura dei contenuti testuali da collocare all’interno delle attività di ludolinguistica. Ad esempio, utilizzando l’app web Gemini, LLM sviluppata da Google, è possibile creare velocemente indovinelli: inserendo come prompt⁶ “crea un indovinello sulla città di Bologna per studenti stranieri di italiano L2 di livello basso”, Gemini propone un breve indovinello su Bologna, come mostra la Figura 4.

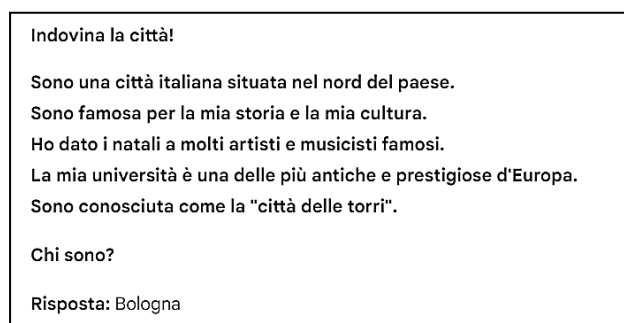


Fig. 4. Un indovinello creato dall’app web Gemini

Un ulteriore esempio di prompt potrebbe essere: “scrivi una lista di 8 aggettivi con i rispettivi contrari per descrivere fisicamente una persona”. Il risultato prodotto da Gemini è una lista che può essere utilizzata per la realizzazione di un crucipuzzle nel quale gli studenti dovranno trovare i contrari degli aggettivi indicati (Figura 5).

⁶ Il prompt è l’istruzione per guidare un modello di Intelligenza Artificiale nella generazione di un output.

- | |
|--------------------------|
| 1. Alto - Basso |
| 2. Magro - Grasso |
| 3. Snello - Robusto |
| 4. Muscoloso - Esile |
| 5. Slanciato - Tarchiato |
| 6. Elegante - Trasandato |
| 7. Agile - Goffo |
| 8. Giovane - Anziano |

Fig. 5. Una lista di aggettivi con i rispettivi contrari creata dall'app web Gemini

I prompt inseriti come esempi sono molto semplici, ma è possibile chiedere a Gemini la generazione di testi più complessi, come ad esempio “Crea un rebus che abbia come soluzione un modo di dire italiano” e come risposta si ottiene l’indicazione per costruire il rebus di “In bocca al lupo” (Fig. 6).

Rebus: In Bocca al Lupo
Immagine:
<ul style="list-style-type: none"> • Una bocca aperta con denti aguzzi (rappresenta la "bocca") • Un lupo che ulula alla luna (rappresenta il "lupo")
Frase:
Cosa augura chi vuole che tu abbia successo?

Fig. 6. Un rebus creato dall'app web Gemini

Gemini potrebbe essere anche utilizzata per la scrittura di definizioni più complesse da inserire all’interno dei cruciverba. Digitando il prompt “Crea otto definizioni per un cruciverba per studenti di italiano come lingua straniera di livello basso. Il cruciverba deve essere incentrato sulle città italiane e i nomi non devono ripetersi. Le città sono le seguenti: Roma, Milano, Verona, Firenze, Napoli, Venezia, Torino, Palermo”, il risultato fornito da Gemini è un elenco di otto definizioni, adatte ad una tipologia di studente straniero con un iniziale livello di competenza linguistico-comunicativa (Fig. 7).

Orizzontale:
1. Città del Nord Italia famosa per la moda e il design (7 lettere) MILANO
2. Capoluogo della Sicilia, nota per il suo patrimonio storico e culinario (8 lettere) PALERMO
3. Città toscana conosciuta per la sua arte rinascimentale e l'iconico Ponte Vecchio (9 lettere) FIRENZE
4. Città del Veneto famosa per i suoi canali e la gondola (8 lettere) VENEZIA
Verticale:
1. Antica capitale dell'Impero Romano, ricca di monumenti e siti archeologici (4 lettere) ROMA
2. Città veneta famosa per la storia d'amore di Romeo e Giulietta (7 lettere) VERONA
3. Sede dell'industria automobilistica italiana e del Museo Egizio (6 lettere) TORINO
4. Città campana situata ai piedi del Vesuvio, con una vivace tradizione culinaria (6 lettere) NAPOLI

Fig. 7. Risposta dell'app web Gemini

Gemini, così come le altre chatbot, commette degli errori – detti “allucinazioni” – come è evidente nel caso delle risposte riportate nella Figura 7, nella quale compaiono errori sul numero delle lettere che formano i nomi delle città. Risulta quindi sempre necessario verificare l’output prodotto, chiedendo una modifica qualora le risposte non soddisfino il compito richiesto.

5. Riflessioni conclusive

Nella didattica delle lingue la ludolinguistica è impiegata per la sua natura coinvolgente e motivante, capace di portare gli apprendenti di tutte le età a concentrarsi sullo svolgimento del gioco e sulla sfida, distogliendo l’attenzione dai contenuti linguistici: con l’utilizzo della ludolinguistica, infatti, la lingua viene praticata in maniera inconsapevole e il processo di apprendimento viene stimolato (Mollica 2019).

Per la creazione di attività didattiche di ludolinguistica sono disponibili oggi strumenti e piattaforme digitali che velocizzano il lavoro del docente e, al contempo, incuriosiscono gli apprendenti. Tali strumenti consentono di personalizzare le attività in base alle esigenze e ai livelli di competenza linguistico-comunicativa della classe, rendendo l’apprendimento più efficace e mirato. Inoltre, l’interattività offerta dalle piattaforme digitali accresce l’interesse degli studenti e trasforma le lezioni di lingua in opportunità per praticare la L2 con i pari e con il docente in maniera spontanea. Abbiamo sottolineato che questi strumenti non sostituiscono il docente, ma lo supportano nell’organizzazione e nella realizzazione di attività didattiche. La presenza dell’insegnante rimane fondamentale per facilitare la comprensione e la trasmissione dei contenuti, per supportare e incoraggiare gli studenti, per gestire la classe e le dinamiche di gruppo, per garantire una valutazione qualitativa e fornire suggerimenti specifici per il rinforzo e il recupero. In aggiunta, al docente spetta il compito di selezionare le applicazioni web da utilizzare e le attività da proporre, sulla base degli obiettivi e delle competenze da sviluppare negli apprendenti.

In considerazione del ruolo che sta assumendo l’IA nella didattica delle lingue, abbiamo rilevato come il lavoro di scrittura dei testi da parte dell’insegnante possa essere velocizzato grazie all’utilizzo di Gemini e sottolineiamo che, per trarre il massimo vantaggio dalle potenzialità delle chatbot, è essenziale imparare a scrivere prompt adeguati e dettagliati (Galimberti 2024).

Occorre dunque una formazione sui vantaggi generali e specifici dei singoli strumenti digitali a disposizione degli insegnanti, al fine di un utilizzo mirato delle tecnologie. Queste ultime non sostituiscono i docenti, ma possono fornire un valido supporto nell’ideazione e realizzazione di materiali didattici da utilizzare durante le lezioni.

Riferimenti bibliografici

Caon F, Rutka S., *La glottodidattica ludica*, Modulo telematico per il Laboratorio Itals, Venezia, Università Ca’ Foscari:

https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_glotto_ludica_teorìa.pdf (ultimo accesso: 20 maggio 2024).

Caon F., 2022, *Edulinguistica ludica. Facilitare l’apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità*, Venezia, Edizioni Ca’ Foscari:

<https://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/books/978-88-6969-651-0/978-88-6969-651-0.pdf> (ultimo accesso: 20 maggio 2024).

- Danesi M., 2008, "On 'Bimodality': a Conversation with Marcel Danesi. Interviewed by Anthony Mollica", in *Mosaic*, 10 (1), pp. 3-11.
- Danesi M., Mollica A., 2008, "Games and puzzles in the second language classroom: a second look", in Mollica A. (a cura di), *Teaching and Learning Languages, selected readings from Mosaic*, Welland, Ontario, Soleil publishing inc., pp. 335-345.
- Danesi M., Diadori P., Semplici S., 2018, *Tecniche didattiche per la seconda lingua. Strategie e strumenti anche in contesti CLIL*, Roma, Carocci.
- Galimberti A., 2024, Intelligenza artificiale e didattica delle lingue, in *SeLM, Scuola e lingue moderne*, 1 (3), Anno LXII, pp. 33-37.
- Gilardoni S., Cerizza A., 2023, "Apprendimento digitale dell'italiano L2. Un approccio ludico", in *Lingue Culture Mediazioni*, 10 (1), pp. 99-120.
- Hasram, S., et al., 2021, "The effects of wordwall online games (wow) on English language vocabulary learning among year 5 pupils", in *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), pp. 1059-1066.
- Krashen S. D., 1983, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Oxford, Pergamon Press.
- La Grassa M., 2022, "Scienze pedagogiche e didattica delle lingue online: lineamenti di un rapporto complesso", in *Studi di glottodidattica*, pp. 89-105.
- Liang et al., 2021, "Roles and research foci of artificial intelligence in language education: an integrated bibliographic analysis and systematic review approach", in *Interactive Learning Environments*, 31 (7), pp. 4270-4296.
- Mandasari Y. P., Wulandari E., 2022, "Utilizing LearningApps.org for vocabulary remote learning is it helpful?" in (a cura di) Matra S. e Utami R., *National Seminar of Pendidikan Bahasa Inggris (English Language Education)*, Pekalongan, Indonesia, Universitas Pekalongan Publikasi Proseding, pp. 355-363.
- Mazelin N., et al., 2022, "Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom", in *International Journal of Asian Social Science*, 2 (8), pp. 273-280.
- Mollica A., 2014, "Ludolinguistica e Glottodidattica", in (a cura di) Lamarra A. et al., *Scuola di formazione di italiano lingua seconda/straniera: competenze d'uso e integrazione*, Roma, Carocci, pp. 41-55.
- Mollica A., 2019, *Ludolinguistica. I giochi linguistici e la didattica dell'italiano*, Loreto, Eli La Spiga.
- Swari N., 2023, "Wordwall as a learning media to increase students' reading interest", in *JPBII*, 11 (1), pp. 21-29.
- Tomczyk, Ł., Limone, P., Guarini, P., 2023, "Evaluation of modern educational software and basic digital competences among teachers in Italy", in *Innovations in Education and Teaching International*, 61 (2), pp. 355-369.

Siti Internet

Gemini AI: <https://gemini.google.com/app> (ultimo accesso: 20 maggio 2024)

LearningApps: <https://learningapps.org/> (ultimo accesso: 20 maggio 2024)

Wordwall: <https://wordwall.net/it> (ultimo accesso: 20 maggio 2024)