

Lend n 4 novembre 2022

Rita Cersosimo, Valentina Pennazio

“L’inglese tra tecnologie ed emozioni”:

un percorso inclusivo di avvicinamento alla lingua inglese con elementi di robotica, intelligenza artificiale e realtà virtuale

Il tema della didattica inclusiva, tanto rilevante quanto poco trattato, è l’oggetto di questo articolo, che presenta un progetto pilota di avvicinamento allo studio dell’inglese lingua straniera da parte di 30 bambini tra gli 8 e i 12 anni – alcuni dei quali con BES.

Mediante il ricorso a strumenti digitali, vengono proposte attività motivanti sul tema delle emozioni sfruttando strumenti educativi di robotica (Ozobot), intelligenza artificiale (Dancing with AI) e realtà virtuale (Cospaces), volte a far leva sui sentimenti che influiscono sull’autostima. Le attività sono state progettate adottando sia approcci inclusivi mediati dalle tecnologie, come lo Universal Design for Learning, sia strategie di didattica inclusiva di tipo cooperativo. Proporre la tematica delle emozioni in inglese ha permesso di lavorare sulle stesse in modo indiretto, rendendole anche uno strumento metacognitivo utile al potenziamento della motivazione, talvolta carente in questo tipo di studenti.

Gli esiti sulla quantità di lingua effettivamente appresa non sono stati oggetto della sperimentazione, ma le indicazioni metodologiche risultano invece chiare e replicabili, a patto che la scuola sia tecnologicamente dotata.

“English Between Technology and Emotions”: An Inclusive Approach to English Language Learning with Robotics, Artificial Intelligence, and Virtual Reality

This article presents a pilot project designed to introduce 30 children aged 8-12, including some with Special Educational Needs (SEN), to English as a foreign language. The project, which addresses the often overlooked but crucial topic of inclusive education, uses digital tools to create engaging activities centred around emotions. By means of educational tools in robotics (Ozobot), artificial intelligence (Dancing with AI), and virtual reality (Cospaces), the project aims to capitalize on emotions to enhance self-esteem. The activities were designed using both technology-mediated inclusive approaches, such as Universal Design for Learning, and cooperative inclusive teaching strategies. By introducing the theme of emotions in English, it has been possible to address indirectly emotional development, while simultaneously providing a metacognitive tool to boost motivation, which can often be lacking in this student population.

While the experiment did not focus on quantifying the amount of language acquired, the methodological guidelines are clear and replicable, provided that the school is equipped with the necessary and adequate technology