

Lend numero speciale Luglio 2024

La didattica delle lingue nell'era del digitale: teorie, pratiche e strumenti a cura di Andrea Villarini

Villarini

In questo contributo affrontiamo il tema della didattica delle lingue straniere in ambiente digitale, soffermandoci su quali tipi di vantaggi potrebbero derivare dalla scelta di diffondere le lingue utilizzando Internet. Come prima cosa viene presentata una disamina degli ambienti digitali attualmente a disposizione, con relative differenze. Viene mostrato poi quali devono essere le nuove competenze che un docente di lingua deve arrivare a possedere per utilizzare al meglio le tecnologie e quali siano le differenze tra una didattica d'aula in presenza e una svolta in ambiente digitale. Infine, si descriveranno le caratteristiche che dovrebbero avere le attività didattiche digitali affinché esse possano essere realmente utili quando si sceglie di operare in questi nuovi ambienti di insegnamento che sempre più si fanno strada nella didattica delle lingue straniere.

In this contribution, we address the topic of foreign language teaching in a digital environment, dwelling on what kinds of benefits might result from choosing to disseminate Italian and other foreign languages using Internet. As a preliminary, an examination of the digital environments currently available is shown, along with their differences. It is then illustrated what new skills a language teacher must come to possess in order to make the best use of technologies, and what the differences are between classroom teaching in presence and teaching held in a digital environment. Lastly, the characteristics that digital teaching activities should have in order for them to be really useful when choosing to operate in these new teaching environments that are increasingly making their way into foreign language teaching are outlined.

Troncarelli

In un mondo sempre più connesso e in incessante evoluzione tecnologica, le competenze digitali sono ormai ritenute una componente essenziale della formazione del docente di lingua. Il *DigCompEdu*, un quadro di riferimento per le competenze digitali dei docenti e dei formatori, elaborato dal Centro Comune di Ricerca (JRC) per la Commissione Europea, è uno strumento che può essere utile per l'autovalutazione e il miglioramento di queste competenze. Il contributo prende in esame le componenti delle competenze digitali e i livelli di progressione descritti dal documento europeo, riferendoli all'insegnamento della lingua straniera e seconda al fine di agevolarne la comprensione e di offrire al docente di lingua spunti di riflessione per impiegare in modo efficace le tecnologie nei processi didattici e per rinnovare le metodologie di insegnamento.

In an increasingly connected world characterized by continuous technological evolution, digital competences are now considered an essential component of language teachers' training. The *DigCompEdu* framework, developed by the Joint Research Centre (JRC) for the European Commission, serves as a valuable tool for the self-assessment and enhancement of these competences. This contribution examines the components of digital competencies and the progression levels outlined in the European document, relating them to the teaching of foreign and second languages. The aim is to facilitate comprehension and provide language teachers with insights for effectively integrating technologies into educational processes and for renewing teaching methodologies.

Fallani

Questo contributo mira a delineare il quadro concettuale e culturale fondamentale per i docenti di italiano L2 che si dedicano alla didattica digitale. Senza una comprensione approfondita dei fenomeni e delle dinamiche in gioco, il docente rischia di interpretare in

modo superficiale il proprio ruolo e le proprie responsabilità. Esploreremo il tema delle Tecnologie Educative in Didattica (TED), analizzando sia gli strumenti per la creazione di risorse educative sia le metodologie didattiche proposte per i discenti. Inoltre, esamineremo gli ambienti di apprendimento digitali. Introdurremo uno schema logico, l'Unità Didattica Digitale (UDD), aggiornato sulla base dell'esperienza acquisita nell'insegnamento delle lingue straniere e nella formazione continua dei docenti. Questo articolo sottolinea l'importanza di una formazione docente mirata che sia in grado di coniugare competenze disciplinari, abilità tecniche e una consapevolezza critica nell'ambito della cittadinanza digitale.

This paper is primarily aimed at outlining the conceptual and cultural framework required by teachers of Italian as second language engaged in digital learning, enabling a comprehensive understanding of the relevant phenomena and dynamics – crucial for responsibly interpreting their roles and functions. The topic of educational technologies will be explored in terms of both the tools used to create instructional resources and, critically, the pedagogical activities proposed to learners. Additionally, we briefly examine the digital learning environments within this context. Lastly, we revisit a logical framework for organizing educational interventions, named the Digital Learning Unit (DLU). Based on years of teaching and teacher training experience, we propose some clarifications that we believe are pertinent. Ultimately, this paper advocates for targeted teacher training that integrates disciplinary expertise, technical proficiency, and active digital citizenship, grounded in cultural and educational principles.

La Grassa

A partire da una definizione di strategie per l'apprendimento del lessico, l'articolo si focalizza sul ruolo che le tecnologie digitali possono avere per il loro sviluppo. In particolare vengono indagate le strategie per inferire il significato di parole o espressioni all'interno di testi e quelle utilizzate per recuperare il significato di parole già note nonché per facilitarne la memorizzazione.

L'articolo mette in evidenza i vantaggi che la multimodalità e l'interattività, elementi costitutivi delle attività digitali, possono apportare per aumentare l'efficacia delle strategie prese in considerazione.

Starting from a definition of learning vocabulary strategies, the article focuses on the role that digital technologies can assume in their development. In particular, it investigates strategies for inferring the meaning of words or expressions within texts, and those used to retrieve the meaning of already known words as well as to facilitate their memorization. The article highlights the advantages of multimodality and interactivity in enhancing the effectiveness of the strategies being examined.

Puglisi

La rapida crescita dell'apprendimento in Rete ha portato a un'attenzione crescente verso le figure coinvolte nella formazione online, e in particolare nei confronti del ruolo dell'e-tutor. Il contributo esplora le caratteristiche e le competenze dell'e-tutor, verificando la loro trasferibilità al contesto dell'insegnamento scolastico. A questo scopo, vengono esaminati i dati raccolti all'interno del MOOC linguistico *Introduction to Italian* dell'Università per Stranieri di Siena per valutare l'interazione tra tutor e apprendenti. Combinando la teoria della distanza transazionale (Moore 2012) e l'analisi delle reti sociali (Puglisi 2021), lo studio perviene alla conclusione che le competenze dell'e-tutor possiedono un alto grado di trasferibilità al contesto scolastico. Ciò è coerente con quanto sostenuto all'interno del documento europeo DigCompEdu (Punie, Redecker 2017) in termini di competenze digitali di docenti e studenti, oltre che con i principi suggeriti

dall'Universal Design for Learning (Demo 2019). In questo modo, il contributo fornisce suggestioni e indicazioni che, se applicate, possono avere una ricaduta positiva sulle pratiche didattiche scolastiche quotidiane.

The rapid growth of online learning has led to increasing attention toward the figures involved in online education, particularly the role of the e-tutor. This study explores the characteristics and competencies of the e-tutor, examining their transferability to the school teaching context. To this end, data collected from the linguistic MOOC *Introduction to Italian* offered by the University for Foreigners of Siena are analysed to evaluate the interaction between tutors and learners. Combining the transactional distance theory (Moore 2012) and social network analysis (Puglisi 2021), the study concludes that the competencies of the e-tutor possess a high degree of transferability to the school context. This aligns with the European document DigCompEdu (Punie, Redecker 2017) regarding digital competencies of teachers and students, as well as the principles suggested by Universal Design for Learning (Demo 2019). In this way, the study provides insights and guidelines that, if applied, can positively impact daily school teaching practices.

Gasparini

Negli ultimi anni si è registrato un massiccio sviluppo e impiego di strumenti tecnologici nella didattica linguistica. Alcuni sono stati nati per scopi non didattici, ma hanno trovato un utilizzo efficace nel campo dell'insegnamento, mentre altri sono stati creati appositamente per facilitare il lavoro di docenti e studenti. Il loro successo e diffusione sono stati spesso decretati dall'usabilità, ovvero la facilità con cui vengono impiegati per realizzare compiti e raggiungere obiettivi prefissati dagli utenti. Il contributo esplora alcune soluzioni per la didattica linguistica digitale, come Canva o GoogleDrive, Wordwall o NearPod prendendo in considerazione due diverse angolature: l'usabilità dell'interfaccia e la possibilità di raccogliere e analizzare i dati analitici (*Learning Analytics*) che provengono dai comportamenti degli studenti che svolgono le attività. Questi sono utili a monitorare i loro progressi in maniera più consapevole e mettere a punto esercizi o azioni per rivedere o ripassare argomenti che lo necessitano.

In recent years, there has been significant development and use of technological tools in language teaching. Some of these tools were initially created for non-educational purposes but have found effective use in the field of teaching, while others were specifically designed to facilitate the work of teachers and students. Their success and widespread adoption have often been determined by their usability, that is, the ease with which they can be used to complete tasks and achieve the goals set by users. This contribution explores some solutions for digital language teaching, such as Canva or Google Drive, Wordwall or NearPod, considering two different perspectives: the usability of the interface and the ability to collect and analyze analytical data (*Learning Analytics*) derived from the behaviors of students performing activities. These data are useful for monitoring more consciously their progress and for developing exercises or actions to review topics that need further attention.

Uras

Questa ricerca esplorativa analizza il fenomeno dei teachergram: docenti che pubblicano contenuti didattici su Instagram e altre piattaforme social, ottenendo un notevole successo. Mediante un'osservazione a distanza e con l'utilizzo di un'apposita scheda di osservazione, articolata in dieci criteri di analisi, è stato possibile esaminare un gruppo di teachergram di lingue straniere, analizzando il fenomeno da una prospettiva glottodidattica. I risultati mostrano un ambiente di apprendimento tecnologicamente innovativo ma tradizionale dal punto di vista glottodidattico, rivelando l'importanza di ulteriori ricerche per comprendere appieno questa modalità di insegnamento.

This exploratory research analyses the phenomenon of teachergrams: teachers who post educational content on Instagram and other social platforms, achieving a noteworthy success. Data were collected through a non-participant observation and the use of a specific observation template, structured in ten criteria. A small group of teachergrams of foreign languages was examined, describing the phenomenon from a language teaching perspective. The results reveal an innovative learning environment but traditional language teaching methodology, showing the importance of further research to better understand this new teaching method.