

L'ITALIANO TRA LE NUVOLE GLI STRUMENTI DEL WEB 2.0 PER CORSI IN CONTESTO LS+

di Viviana Mirabile, Tania Sanna, Alvise Morato, Francesco Di Paolo¹

ABSTRACT

Questo articolo presenta il percorso di progettazione e somministrazione di un corso di italiano attraverso gli strumenti che il web 2.0 offre.

La nostra proposta è avvenuta attraverso la realizzazione di un'unità didattica suddivisa in quattro unità di apprendimento indirizzata a studenti adulti di livello di competenza linguistica A1. Il massimo comune denominatore è la giocosità dell'input unita a canali di trasmissione innovativi perché legati al mondo del web 2.0.

Nella prima parte viene presentata la struttura teorica che sta alla base di questo lavoro e che ci ha portato a credere nelle potenzialità dei linguaggi multicanale e creare un percorso che ha visto come contesto di realizzazione e sperimentazione sia due classi in presenza che una a distanza. Mettiamo in evidenza in questa fase la nostra interpretazione del contesto che abbiamo definito LS+ e che riflette l'abbattimento dei confini politico-geografici e dà spazio alla circolazione dei cittadini e delle informazioni a livello globale.

Nella seconda parte vengono presentate le attività proposte che sono state create per permettere un primo contatto con la lingua italiana attraverso 'le nuvole', raccontando delle semplici vicende quotidiane i cui protagonisti sono gli autori dello stesso progetto.

La sperimentazione ha portato a risultati diversi, strettamente legati ai contesti di somministrazione, e questo ci permette di affermare che gli aspetti legati alle potenzialità della rete lasciano spazio a future ricerche.

¹ Nel presente articolo l'abstract, l'introduzione, il paragrafo 2 e le conclusioni sono state redatte da Viviana Mirabile e Tania Sanna. I paragrafi 3, 4, 5 e 6 sono stati scritti da Viviana Mirabile e i paragrafi 7 e 8 da Tania Sanna. Inoltre, i paragrafi 9 e 10 sono stati progettati a tre mani (Viviana Mirabile, Tania Sanna e Alvise Morato). Infine, Francesco Di Paolo si è occupato della cura dell'articolo. Per maggiori info si rimanda alla tesi *L'italiano tra le nuvole. Gli strumenti del web 2.0 per corsi in contesto LS+*.

1. INTRODUZIONE

“L'italiano tra le nuvole”, nome coniato per il corso di italiano qui presentato, racchiude in sé i principali elementi alla base della ricerca qui condotta.

In primo luogo, rimanda al *cloud*, spazio nel *web 2.0* che consente di creare, lavorare, condividere e custodire dati, funzioni un tempo necessariamente legate alla presenza di un supporto fisico.

Inoltre, l'esplicito riferimento al mondo dei fumetti: i *balloon* che danno voce ai personaggi disegnati, mezzo attraverso il quale prendono forma le attività didattiche pensate per la ricerca qui presentata.

Infine, “l'essere tra le nuvole”: quello stato d'animo proprio di chi si lascia trasportare dai pensieri e dall'immaginazione; stato mentale al quale gli autori si sono abbandonati per realizzare le attività del progetto di cui si parla.

“L'italiano tra le nuvole” unisce le potenzialità dei nuovi mezzi di comunicazione alla creatività degli autori, i cui avatar sono diventati protagonisti del progetto didattico. Il cuore della sperimentazione è rappresentato dalla progettazione di un'unità didattica, suddivisa in quattro unità d'apprendimento, proposta, in seguito, a studenti stranieri di livello A1 secondo due diverse modalità: un corso a distanza e due corsi in presenza; in entrambi i casi, la durata dei corsi è stata di quattro settimane.

In termini pratici, la somministrazione del corso ha seguito due strade: da una parte, le attività sono state proposte a due classi in presenza, una greca e una giapponese; dall'altra, è stata creata una classe virtuale sul *social network Facebook*, dove è stato creato un gruppo che ha ospitato le attività e ha lasciato libertà di partecipazione a quanti chiedevano di aderire al progetto.

2. ANALISI DEL CONTESTO

Definire il contesto di tale progetto significa prendere in considerazione i due canali attraverso il quale è stato applicato per giungere a tre realtà diverse ciascuna legata al luogo in cui è avvenuta la sperimentazione: la Grecia², il Giappone³ e internet.

Un dato comune è sicuramente il *target* di riferimento; infatti, nei tre diversi contesti, i destinatari sono sempre stati giovani e adulti con un livello di competenza linguistica elementare.

Nella realtà dei fatti, già tra le due classi in presenza, emergono le prime differenze

² In occasione del sesto Convegno AATI tenutosi a Strasburgo il 2 giugno 2013, la professoressa Mariangela Rapacciuolo, durante la tavola rotonda *I sistemi di certificazione della lingua italiana*, ha elencato i motivi per cui in Grecia si studia l'italiano; eccoli di seguito: interesse personale, ricerca di un lavoro migliore o l'accesso all'università italiana, ancora il parlare la lingua all'estero vista la vicinanza tra i due paesi e l'amore per i greci verso la cultura italiana; infine, per motivi di lavoro e per conoscerne la cultura.

³ In Giappone l'italiano da sempre è considerato lingua di cultura; quindi è interessato solamente chi vuole studiare e/o approfondire la cultura italiana (in particolare la musica, la storia dell'arte e la letteratura); negli ultimi anni, il numero di studenti è aumentato grazie alla passione per i viaggi, per la cucina, la moda o lo sport.

dovute, soprattutto al periodo in cui è stata svolta la sperimentazione (metà aprile – metà maggio).

In Grecia, infatti, in quel periodo non è previsto l'inizio di alcun corso di lingua straniera e per tale ragione, gli studenti sono dei volontari iscritti ad altri corsi universitari; tra questi, sono stati reclutati quelli che non avevano mai avuto un contatto con la lingua italiana, per poter soddisfare il prerequisito relativo alla competenza linguistica richiesta. Pertanto, gli studenti greci hanno seguito il corso non avevano programmato di seguire un corso di lingua italiana e hanno incastrato, per così dire, le lezioni con i loro impegni lavorativi e universitari.

In Giappone, il periodo in questione coincideva con la fine dell'anno scolastico e accademico; inoltre, tra la fine di aprile e gli inizi di maggio, si celebra il compleanno dell'Imperatore e in questo periodo di festa, chiamato *golden week*, il Giappone, per così dire, si ferma. Durante la sperimentazione, gli stessi avevano del tempo a disposizione per dedicarsi al breve corso di italiano. Tutto ciò ha favorito le condizioni della sperimentazione; inoltre, gli studenti che hanno partecipato erano a conoscenza del progetto e vi avevano già aderito con largo anticipo; questi studenti, inoltre, avrebbero iniziato un corso di italiano nel successivo anno scolastico o accademico.

Le differenti condizioni degli apprendenti hanno anche avuto delle conseguenze non del tutto trascurabili sullo svolgimento e la durata delle lezioni in classe, aspetti di cui si parlerà in seguito.

Se questo basta per inquadrare le condizioni delle due classi "fisiche" che hanno accolto l'idea di questo progetto; altro discorso va fatto per il gruppo creato sul social network e, quindi, per la classe che si è tenuta a distanza.

Le cose, infatti, cambiano quando si prende in considerazione internet, luogo dove il concetto di *contesto linguistico* diventa più ampio. Infatti, la realtà virtuale rappresenta per molti aspetti un contesto LS 'allargato' (da qui la sigla LS+). Le frontiere eteree del *web 2.0* e le caratteristiche proprie della didattica a distanza, che permettono allo studente di gestire lo studio in modalità asincrona e di partecipare alle attività negli orari più comodi e in assoluta autonomia, finiscono per creare e definire nuovi contesti e possibilità per il progetto. Il gruppo di *Facebook* diventa una sorta di territorio franco in cui ciascuno può partecipare ad attività e discussioni, e quindi anche all'apprendimento, indipendentemente dalla propria nazionalità, o dalla propria residenza 'fisica' e, soprattutto, dal gruppo classe. Paradossalmente, il contesto LS+ può includere anche il contesto L2, nel caso in cui uno studente straniero residente in Italia decida di far parte di comunità virtuali di studenti di italiano sparsi nel resto del mondo.

Di fatto la classe virtuale ha visto la partecipazione di un gruppo numeroso ed eterogeneo di studenti, provenienti da più parti del mondo.

Il nome LS+ nasce in parallelo con il nuovo programma lanciato dalla Comunità Europea, Erasmus Plus, per l'appunto, o ugualmente indicato come Erasmus +, in atto dal 2014 e per tutto il 2020 e che racchiude in sé tutti i vecchi programmi precedenti. Vengono raccolti così sotto un'unica etichetta tutti i diversi programmi che l'Unione Europea ha negli anni realizzato per migliorare le competenze e prospettive

professionali, modernizzare l'istruzione, la formazione e l'animazione socioeducativa e da quelli che erano inizialmente i confini nazionali europei, nell'Europa senza confini di oggi, il programma permette oggi ai partecipanti di andare ben oltre Europa e i confini della stessa.

Certamente non si può ignorare il fatto che l'accesso alla rete sia consentito a quanti abitino in paesi in cui i filtri della censura, lo sviluppo tecnologico ed economico lo permettano. Nonostante ciò, considerate la prospettiva sperimentale e le modalità di intervento, i vantaggi dell'utilizzare la rete per il progetto sono stati considerati maggiori rispetto agli svantaggi.

3. OBIETTIVI DEL PROGETTO

L'obiettivo del presente lavoro è costituito dalla messa in pratica di teorie e considerazioni riguardanti l'applicazione, nella didattica dell'italiano come lingua straniera, di nuovi strumenti tecnologici, unitamente ai linguaggi multicanale di media come il fumetto e l'animazione.

È partendo da queste basi che, si realizza l'unità didattica suddivisa in quattro unità d'apprendimento somministrata secondo due metodologie diverse, in base al mezzo di diffusione. Nelle classi in presenza, quindi ciò è avvenuto durante il corso di quattro lezioni⁴; nel *web*, si è deciso di suddividere la somministrazione delle stesse attività nell'arco di ciascuna settimana dedicata all'UDA in questione.

Tutte le attività, in entrambi i contesti, avevano un minimo comune denominatore: favorire il raggiungimento degli obiettivi comunicativi, grammaticali e lessicali prefissati in fase di progettazione.

3.1 OBIETTIVI DI CIASCUNA UNITÀ DI APPRENDIMENTO

In ciascuna delle unità di apprendimento progettate gli obiettivi prefissati erano di tipo comunicativo, grammaticale e lessicali.

Qui di seguito li presentiamo analiticamente e per ciascuna unità.

⁴ Nella classe greca, le lezioni si sono svolte nel corso di quattro mercoledì consecutivi, in una fascia oraria compresa tra le 21.00 e le 22.00. Nella classe giapponese, gli incontri si sono svolti per quattro lunedì consecutivi, tra le 18.30 e le 20.00.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 1

- obiettivi comunicativi:* salutare, presentarsi, esprimere provenienza;
obiettivi grammaticali: presente indicativo del verbo *essere*, accenni agli aggettivi a 4 e a 2 terminazioni (italiano/-a/-i/-e – giapponese/-i), accenni alle preposizioni semplici *di/in*;
obiettivi lessicali: espressioni di saluto, Paesi e nazionalità;

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 2

- obiettivi comunicativi:* esprimere l'età, la professione e alcuni stati fisici;
obiettivi grammaticali: presente indicativo dei verbi *avere* e *fare*, numeri (1-50), articoli determinativi e indeterminativi;
obiettivi lessicali: mestieri.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 3

- obiettivi comunicativi:* esprimere preferenza;
obiettivi grammaticali: costruzione *mi piace/non mi piace* + sostantivo/infinito;
obiettivi lessicali: *hobby*, tempo libero, lessico legato al cibo.

UNITÀ DI APPRENDIMENTO 4

- obiettivi comunicativi:* esprimere desideri;
obiettivi grammaticali: accenni all'uso di *vorrei* + sostantivo/infinito, rinforzo presente indicativo del verbo *avere*;
obiettivi lessicali: colori, accenni ad alcuni capi di abbigliamento/accessori.

4. METODOLOGIA⁵

I linguaggi multicanale di fumetto e animazione favoriscono un processo di apprendimento induttivo, del tutto in linea con le teorie proprie della psicologia gestaltica, e mantengono costantemente alta la motivazione dello studente, grazie alle

⁵ Va in questa sede indicato che in Giappone i corsi di lingua sono di norma strutturati con input più tradizionali, e con un approccio ancora grammatico-traduttivo; di qui le difficoltà di alcuni studenti nello svolgere le attività.

caratteristiche del testo multiforme e anche alla dimensione ludica entro la quale il testo input si realizza. Per utilizzare una terminologia più precisa, rientrando i fumetti e cartoni animati con scopo didattico nella categoria del gioco simbolico⁶, in questo contesto è più appropriato parlare di ludicità.

Gli strumenti che hanno permesso la creazione del materiale didattico e la somministrazione delle attività didattizzate, sono strettamente legati alla dimensione glottotecnologica; questa si inserisce all'interno di un approccio comunicativo di carattere umanistico-affettivo perché permette agli studenti di diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento e di poter gestire i propri tempi, prolungando lo studio nella dimensione del *lifelong learning*⁷. Anche nel caso degli strumenti informatici, l'aspetto ludico permette inoltre di abbattere filtri affettivi e sviluppare la motivazione.

Tutti i presupposti teorici indicati, portano all'adozione di un approccio comunicativo e alla creazione di testi che rispondano alla necessità di presentare un input comprensibile; per questa ragione, tutto il materiale presentato di seguito è stato pensato, scritto, realizzato e didattizzato allo scopo di soddisfare le premesse teoriche che stanno alla base della ricerca.

5. LINGUAGGIO MULTICANALE: MOTIVAZIONI A SUPPORTO

Il fumetto e i *cartoon* altro non sono se non testi multiformi che, una volta didattizzati, promuovono la riflessione linguistica e interculturale.

La forma di narrare, propria del fumetto e dei disegni animati, è unica nel suo genere perché è nella struttura del disegno che si dà vita alla dinamicità, allo spostamento spazio-temporale. Le espressioni verbali e i significati trasmessi dagli elementi iconografici rendono questo particolare testo luogo di divertimento e soprattutto di osservazione e di ragionamento, quindi favorevole all'apprendimento.

Si tratta di un linguaggio ibrido e multimediale dove convergono parola, immagine e suono; linguaggi trasmessi attraverso il senso della vista. Quindi il processo di lettura non si limita a fare riferimento a testi scritti ma a interpretare, decifrare e decodificare segni grafici e iconici. La componente verbale e quella non verbale sono interconnesse; immagini e parole sono articolate in modo che diventino funzionali nel perseguire l'obiettivo di far comprendere il messaggio veicolato dal testo e catturare l'attenzione dello studente.

Altro tratto distintivo della comunicazione per immagini è costituito dalla sintassi presente in questo tipo di testi. Infatti, all'interno del discorso è possibile individuare soltanto elementi essenziali; nonostante ciò, la sequenza degli avvenimenti non viene interrotta. Al contrario si può affermare che sia altamente dinamica perché il lettore,

⁶ Cfr. Caon & Rutka, s.d.

⁷ Soprattutto quando parliamo di lingue straniere è impensabile che l'apprendimento avvenga solo all'interno della classe e in ambiente formale. Per approfondimenti si veda la [Convenzione di Lisbona](#).

grazie alla sua immaginazione, riesce a ricostruire il discorso rappresentato; inoltre, grazie a questa struttura, il messaggio trasmesso è obiettivo e conciso ma offre molteplici possibilità interpretative, che dipendono dal retroscena culturale del *target audience*. In chiave didattica, questo rappresenta un suggerimento sulle procedure da adottare perché i benefici della pratica educativa potrebbero essere ottimizzati grazie a una preparazione preliminare, tenendo in considerazione il fatto che la sintassi del *medium* favorisce la comprensione globale del testo; quindi, questa può essere verificata attraverso delle domande, siano esse a risposta chiusa o aperta, per poi procedere con attività volte a una comprensione analitica.

Il risultato dato dalla decodifica di questi linguaggi principali (immagine, parola scritta e simbologia grafica) è una versione del racconto anticonvenzionale e ben lontana dalla staticità e compostezza dei racconti trasmessi per mezzo di altri canali. Il valore educativo e i contenuti informativi sono trasmessi attraverso lo svago, in modo del tutto innovativo perché viene chiamata in causa la dinamicità della percezione visiva per dar vita al ritmo della storia raccontata nelle inquadrature⁸.

Ciascun elemento è specchio del retroscena culturale, pertanto l'interpretazione di tale messaggio sarà guidata dalle conoscenze pregresse del ricevente; così, quanto trasmesso dalla lingua e dall'immagine, certe volte rimane inintelligibile e ininterpretabile se non chiaramente spiegato.

Nella dimensione figurativa, si integrano tra loro elementi grafici, immaginari, e stringhe testuali; questi producono, come risultato finale, un solo concetto che viene integrato durante il processo di lettura dall'apporto interpretativo del *target audience*. In questo senso non si può parlare di un testo chiuso perché, pur costituendosi da elementi figurativi e lessicali, questi non bastano per dar vita al messaggio finale; per dar vita all'intero carico informativo del testo, è necessaria la partecipazione del lettore o dello spettatore. Il fatto che, per attivare il repertorio di significati, si faccia costante ricorso alle inferenze del lettore fa di questo linguaggio uno strumento interattivo e, quindi, piacevole.

Sicuramente, l'insegnante, nel progettare le attività da svolgere in classe, deve tenere in considerazione tutto ciò e valutare quali possano essere le possibili differenze interpretative perché interferenze legate a una diversa interpretazione del messaggio potrebbero condurre al fallimento dell'attività proposta agli studenti.

Infine, la natura estemporanea del fumetto e dell'animazione come mezzi di trasmissione linguistica si rivelano particolarmente conformi sia al livello linguistico (frasi brevi, forma testuale/visuale del messaggio) che al *target audience* (facilità di condivisione degli input). L'utilizzo di video animati ha inoltre permesso di aggirare il problema e di fornire agli studenti anche la componente sonora dell'italiano, elemento di fondamentale importanza per quanti affrontano il livello di contatto con una lingua

⁸ La scelta del termine *inquadratura* richiama al mondo del cinema ed esprime in modo inequivocabile la connessione tra i due differenti *mass media*. Infatti, il fumetto ha tratto le sue caratteristiche principali proprio dalla realtà cinematografica, rendendo però i fatti raccontati in modo meno realistico rispetto a quanto possa fare la macchina da presa.

straniera. Attraverso *software* di generazione di file audio o di registrazione vocale presenti negli *editor*⁹ è stato possibile fornire agli studenti anche la controparte sonora degli input principali.

6. LA SFIDA

Nell'era tecnologica e informatica, la cultura iconico orale è messa in primo piano; in questo contesto, il messaggio viene trasmesso con maggiore intensità e percepito con maggiore partecipazione.

Partendo dalla necessità di individuare degli strumenti che si avvicinino quanto più possibile a questi nuovi linguaggi e creare una forma di intrattenimento, si definiscono i *cartoon* e i *comics* come i più papabili. Infatti, entrambi si fanno estensione del linguaggio iconico e possono, quindi, rappresentare dei mezzi efficaci per spianare la strada verso la lettura di codici che potrebbero essere più complessi. Il valore aggiunto dato dall'immagine sta nel fatto che essa garantisce immediatezza percettiva e sensoriale.

Non si può ignorare il fatto che questa strategia didattica manifesti un limite; infatti, non è adattabile a tutti i materiali, a tutti gli studenti e a tutti i livelli linguistici. Nello specifico, essi possono aiutare un principiante solo se attentamente adattati al livello di competenza linguistica e se contengono elementi familiari, che possano attivare la capacità mnemonica e rinforzarla grazie alla presentazione visiva. Infatti, anche visivo, un *input* superiore alle competenze linguistiche del fruitore potrebbe produrre un impoverimento linguistico o, comunque, pochi risultati positivi a livello acquisizionale.

Nasce anche la necessità di inserire un supporto audio che favorisca lo sviluppo dell'abilità di ricezione e produzione orale.

A tal scopo, il mezzo di comunicazione più adatto è il prodotto audiovisivo, che, dalla sua parte, permette agli studenti di riflettere sulla lingua attraverso un approccio olistico. Per mantenere una certa coerenza tra i due *media*, la tipologia scelta è quella del *cartoon*, che ben si collega anche all'ottica globale dell'approccio ludico alla lingua. Considerato un livello di competenza linguistica iniziale, il mezzo audiovisivo va accompagnato da una forma di *screen translation*, proposta sotto forma di sottotitolo o documento di testo distribuito agli studenti, affinché si fornisca una chiave di lettura per il trasferimento linguistico dalla forma orale a quella scritta.

Il *transfer* dal testo parlato a quello scritto ha lo scopo, in generale, di facilitare la fruizione dello studente, collegando, così, la pronuncia alla scrittura come anche la suddivisione dei suoni alle singole parole. Questa combinazione intenzionale delle espressioni fonologiche della lingua straniera con la sua forma scritta agisce come strumento complementare alla comprensione del testo.

Si tratta di un modo di rinforzare la comprensione di una lingua straniera attraverso il

⁹ Si veda la scheda A in appendice.

supporto della riproduzione scritta del testo orale sotto forma di attività ricreativa. I video proposti, offrono esempi di comunicazione interpersonale autentica, seppur simulata, dove i fenomeni extralinguistici e le altre entità non linguistiche convivono per creare un ambiente che imita le situazioni della vita reale. La possibilità di ottimizzare il supporto scritto per migliorare le proprie strategie ed il fatto che si possa creare un ambiente di apprendimento che faciliti il processo di acquisizione ed aumenti l'autostima dello studente divengono fattori imprescindibili dall'apprendimento volontario.

7. PROGETTAZIONE E BUDGET

Per poter arrivare alla bozza di progetto è stato importante seguire degli *step* ben precisi di seguito dettagliati:

Idea	Bozza	Obiettivi
Attivazione Contatti Analisi del contesto	Documento di stesura Progetto Cosa vogliamo offrire?	Fattibilità <ul style="list-style-type: none"> • organizzativa • logistica • economica • di marketing
Pianificazione Piano economico e finanziario	Programmazione Scelta del luogo (funzionalità, economicità, disponibilità, compatibilità con le esigenze del progetto)	Risorse <ul style="list-style-type: none"> • Umane • Materiali Aspetti logistici: <ul style="list-style-type: none"> • Collaboratori in Giappone • Disponibilità aula e studenti in Grecia
Pubblicità	Organi di informazione: comunicazione e marketing	Modalità
Esecuzione	<i>Report</i>	Risultati attesi e ottenuti
Budget	Costi in uscita	
Valutazione	Relazione e <i>feedback</i>	Riflessione sul percorso e sul progetto

8. PRESENTAZIONE DEL PROGETTO OPERATIVO: L'ITALIANO TRA LE NUVOLE

- **Tipo di corso:** realizzazione del corso "L'italiano tra le nuvole", composto da un'unità didattica suddivisa in quattro unità d'apprendimento
- **Target** studenti giovani e a adulti, livello di competenza A1.
- **Località:** due classi fisiche, situate una in Grecia e un'altra in Giappone; percorso sviluppato in parallelo attraverso il *social network Facebook*.
- **Come fare pubblicità al gruppo:** nel social network, circa un mese prima che iniziasse il corso online, è stato creato un *gruppo* con degli eventi che facessero da *reminder* e che, attraverso le condivisioni e gli inviti ad altri utenti, permettessero di diffondere la notizia e di reclutare gli studenti del corso *on line*. per quanto riguarda la classe greca, l'insegnante ha chiesto al direttore della scuola in cui lavorava di attivare un corso gratuito per gli studenti di un'altra lingua straniera; per quanto riguarda la classe giapponese, gli studenti sono stati coinvolti dalla loro tutor e hanno aderito al gruppo creato su FB di cui si è appena parlato.
- **Come far ricordare il corso:** nel *social network*, la creazione del gruppo sopra descritta, manteneva una visibilità alta perché era costantemente mostrato nella bacheca degli studenti che avevano aderito. Inoltre, le notifiche relative ad eventuali aggiornamenti delle informazioni sul gruppo o sul caricamento dei file che permettevano di svolgere le attività e di mantenere alta la visibilità. All'interno delle classe, la funzione di *reminder* era affidato agli insegnanti o ai tutor.
- **Valutazione dell'evento:** durante l'ultima lezione in classe, è stato distribuito un questionario¹⁰ di gradimento, tradotto e in greco e in giapponese; nel social network la valutazione è avvenuta attraverso il tasto "mi piace".
- **Figure coinvolte:**
 - Alvisè Morato, Viviana Mirabile e Tania Sanna (creatori dell'evento, delle attività e mediatori all'interno del gruppo FB *L'italiano tra le nuvole*, attraverso il profilo unico creato *ad hoc* dal nome *Master Prof*)
 - Tania Sanna, Yuuka Tanimura e Miki Hiura per la parte pratica svolta nelle classi fisiche.
- **Gestione:** la gestione è affidata ai membri coinvolti, in relazione al compito svolto.
- **Numero di partecipanti:** nella classe greca gli studenti erano sei e in quella giapponese nove. Per quanto riguarda il gruppo *Facebook*, al termine del

¹⁰ Si veda la scheda B in appendice.

percorso formativo i visitatori sono stati 235, provenienti principalmente da Asia Orientale, sud-est asiatico, Sud America. Tra questi anche alcuni insegnanti e centri di lingua italiana, che ci hanno comunicato i loro apprezzamenti e spunti di riflessione sulle attività.

- **Materiali:** appartengono all'ambito informatico: connessione a internet, un *social network*, piattaforma ideale per l'intero intervento didattico, e due *editor on line*¹¹ per la creazione delle attività e degli input didattici. Nelle classi fisiche gli studenti hanno svolto le attività sul proprio *notebook* personale (in classe e/o a casa) e attraverso i materiali stampati dall'insegnante.
- **Tempo lavoro:** per la programmazione di ciascuna Unità d'Apprendimento sono stati impiegati 90 minuti; per realizzare fumetti e *cartoon*, in media 50-70 minuti per *input* proposto. Caricare i *file* sul *social network* e raccogliere i *feedback* mediamente 20 minuti.¹²

9. PROGRAMMA DELLE QUATTRO SETTIMANE DEL CORSO "L'ITALIANO TRA LE NUVOLE"

UNITÀ D'APPRENDIMENTO 1

1 *Le presentazioni. Guarda il video animato.*

Video *input* in cui i tre protagonisti, Alvisè, Tania e Viviana, si presentano. Attraverso questo video ci è possibile presentare uno degli obiettivi dell'uda supportato da una traccia audio.

2 *Guarda nuovamente il video e completa il dialogo con il verbo essere.*

Completamento di un testo. Il copione del video è stato didattizzato, eliminando alcune voci dell'*input*, così da permettere il completamento del testo. Le voci verbali da inserire erano presenti all'interno di altre frasi; in questo modo, lo studente poteva autocorreggersi.

3 *Completa la tabella con il verbo essere:*

Completamento di una griglia. Gli studenti devono trascrivere le forme verbali in corrispondenza del pronome personale soggetto; per svolgere l'attività, è stato possibile consultare il testo fornito per svolgere l'attività precedente

¹¹ Si veda la scheda A in appendice.

¹² Ogni Unità d'Apprendimento è composta da un numero variabile di micro-attività, il cui svolgimento non richiede più di una decina di minuti. La scelta di attività così brevi è dovuta alla necessità sia di adattarsi ai ritmi velocissimi di fruizione e di navigazione all'interno della rete che a quelli delle lezioni in classe la cui durata era di 45 minuti per il corso svolto in Grecia e di 60-90 minuti per quello svolto in Giappone.

4 *Leggi il fumetto e completa.*

L'attività è analoga a quella precedente, con la differenza che a dovere essere completati sono i *balloon* del fumetto in cui compaiono i personaggi che esprimono la loro nazionalità. L'attività è stata concepita come attività di sintesi/riflessione.

5.1 *Le nazionalità: osserva*

5.2 *Quiz. Indica la risposta esatta.*

Finita l'attività 4, gli studenti possono osservare i fumetti e svolgere il quiz sugli aggettivi di nazionalità: attraverso una scelta multipla a risposta binaria sulle terminazioni *a/o/e/i* ed *e/i*, supportata da immagini il cui significato è funzionale allo scopo dell'attività, lo studente abbina la giusta terminazione.

6 *I saluti. Leggi i fumetti con i saluti italiani e crea il tuo fumetto, in cui ti descrivi.*

Ispirandosi ai fumetti presentati, viene chiesto agli studenti di creare il loro fumetto, attraverso l'App *Bitstrips* per *Facebook*, e, quindi, di applicare immediatamente i contenuti dell'uda.

UNITÀ D'APPRENDIMENTO 2

1. *Leggete il fumetto e rispondete alla domanda finale.*

Testo *input*. L'ultima vignetta del fumetto è una domanda rivolta agli studenti, a cui si chiede di rispondere creando un fumetto seguendo la modalità descritta in "unità d'apprendimento 1.6".

2. *I numeri: guarda il video animato e conta con noi!*

Video attraverso il quale si presentano i numeri. L'ascolto permette di individuare l'esatta corrispondenza tra le cifre e la loro lettura.

3. *Il verbo avere. Guarda il video animato.*

Viene presentato il presente indicativo del verbo *avere* accompagnato dalle espressioni che indicano lo stato d'animo/fisico. Le immagini di sfondo permettono di capire lo stato espresso perché riproducono tali stati.

4.1 *Guarda nuovamente il video dell'attività 3 e completa con le forme del verbo avere: "avete/hai/hanno/ho/ha/abbiamo".*

4.2 *Completa la tabella con il verbo avere.*

In un primo momento, vengono riportati i fermo immagine di ciascuna sequenza del video e gli studenti devono inserire le forme mancanti del verbo *avere*.

L'autocorrezione avviene attraverso un video postato dai tutor.

Quindi, segue il completamento di una griglia all'interno della quale gli studenti devono trascrivere le forme verbali in corrispondenza del pronome personale soggetto

5. I mestieri. Abbina le descrizioni alle immagini corrette.

Viene chiesto agli studenti di abbinare i fumetti a delle stringhe di testo. I fumetti riportano le immagini di alcune persone che svolgono una professione, facendo riferimento alle professioni presentate nel primo input di questa unità di apprendimento, e le stringhe di testo riportano i nomi di quelle specifiche professioni.

6. Guarda il video animato con le soluzioni dell'Unità 2.5.

Per permettere agli studenti di schematizzare il presente indicativo del verbo "fare". Viene proposto un fumetto piuttosto "affollato" di *ballon*, dove i tre personaggi principali, *Alvise*, *Tania* e *Viviana*, elencano i diversi mestieri recitando la formula "fare + articolo determinativo + mestiere". Attraverso questo *escamotage*, è stato possibile presentare la coniugazione completa dell'altro obiettivo grammaticale previsto.

7.1 Leggi il fumetto e rispondi.

7.2 Completa la tabella con il verbo fare.

L'ultima vignetta del fumetto presenta una domanda rivolta agli studenti che sono invitati a rispondere seguendo la modalità descritta in "unità d'apprendimento 1.6".

Gli studenti devono, poi, inserire in una griglia le forme del verbo *fare* in corrispondenza del pronome personale corretto. Partendo da questo input, si presenta un breve schema sugli articoli, che gli studenti hanno incontrato e applicato più volte nel corso dell'unità di apprendimento.

UNITÀ D'APPRENDIMENTO 3

1 Leggi il fumetto e rispondi.

Testo *input*. L'ultima vignetta del fumetto presenta una domanda rivolta agli studenti che sono invitati a rispondere seguendo la modalità descritta in "unità d'apprendimento 1.6".

2 Singolare e plurale. Osserva.

Attraverso la comprensione globale di alcuni fumetti creati *ad hoc*, si spiega l'uso dell'espressione "(non) mi piace/piacciono + sostantivo/infinito".

3.1 Guarda il video animato.

3.2 Guarda nuovamente il video animato: completa il testo e scegli le parole corrette tra quelle date tra (parentesi).

Viene proposto un video che permette di realizzare un'attività di comprensione del testo. In un primo momento gli studenti sono invitati a guardare il video. Successivamente, è stato distribuito il copione del video; di alcune parole, erano state date due opzioni e gli studenti dovevano sottolineare la parola che effettivamente veniva pronunciata nella traccia.

4. Vocabolario visivo. Cosa ti piace? Cosa non ti piace? Rispondi.

Attività di espansione lessicale. Vengono fornite delle immagini che riprendono il lessico del cibo e del tempo libero, abbinare alle parole rappresentate dalle stesse immagini. Gli studenti devono esprimere cosa piace o non piace tra le immagini proposte. Questa attività, in modo trasversale, permette allo studente di usare l'espressione presentata nella stessa unità d'apprendimento.

5. Guarda le immagini e scrivi le frasi come nell'esempio.

Si chiede agli studenti di comporre delle brevi frasi interpretando delle immagini, indicando cosa piace e cosa non piace tra i suggerimenti dati dalle immagini.

UNITÀ D'APPRENDIMENTO 4

1. Leggi il fumetto.

Testo *input*.

2. Rileggi il fumetto Unità 4.1, poi abbinare le immagini alle parole seguenti.

Una volta letto il fumetto, viene chiesto agli studenti di abbinare dei fumetti a delle stringhe di testo. I fumetti riportano le immagini di alcuni capi di abbigliamento o di alcuni accessori moda, facendo riferimento agli input lessicali presentati nel testo *input*, e le stringhe di testo riportano la descrizione indicandone il colore.

3. Guarda il video animato con le soluzioni dell'unità 4.2.

Sarà un video animato creato su *GoAnimate* a fornire il supporto fonetico e le chiavi dell'attività precedente.

4. Guarda le immagini e completa con "ho/vorrei".

In alcune immagini gli avatar posseggono uno specifico oggetto e in altre, attraverso il fumetto, si vede che pensano a un oggetto, quindi lo desiderano. Lo studente deve indicare se è corretto utilizzare il verbo *avere* o l'espressione *vorrei*. In questo modo è possibile, attraverso un approccio a spirale, riprendere uno degli obiettivi presentati in un'unità d'apprendimento precedente: il presente indicativo del verbo *avere*.

5. Osserva le immagini e le frasi.

Attraverso dei fumetti si presenta una schematizzazione dell'obiettivo comunicativo: uno stesso *avatar* viene rappresentato sia in possesso di un oggetto che in una situazione in cui non lo possiede e lo pensa; ciascuna immagine è accompagnata dalla vignetta che recita "io ho/vorrei" il determinato oggetto rappresentato nell'immagine.

6. E tu? Cosa vorresti? Leggi il fumetto e rispondi.

Domanda rivolta agli studenti che sono invitati a rispondere seguendo la modalità descritta in "unità d'apprendimento 1.6".

10. LE ATTIVITÀ PROPOSTE

La fase sperimentale è stata progettata pensando alle necessità comunicative dello studente straniero che entra in contatto con la lingua italiana, sia che ciò avvenga attraverso il web che in classe.

Di seguito verrà presentata soltanto una delle quattro unità d'apprendimento progettate per il corso di italiano.

UNITÀ D'APPRENDIMENTO 1

1.1

Le presentazioni. Guarda il [video animato](#).



Viviana: Ciao Tania! Sei pronta?
Tania: Ciao Viviana! Sì, sono pronta... Dov'è Alvise?
Alvise: Buongiorno ragazze!
Tania: Buongiorno Alvise! Benvenuto!
Alvise: Siamo tutti qui! Ciao, io sono Alvise e sono italiano, di Padova. Viviana e Tania sono italiane.
Viviana: Ciao! Io sono Viviana sono di Marsala, in Sicilia. Anche lei è italiana.
Tania: Ciao! Io sono Tania, sono di Cagliari, in Sardegna. Noi siamo pronti! E voi?

1.2

Guarda nuovamente il video e completa il dialogo con il verbo *essere*.

Viviana: Ciao Tania! ____ pronta?
Tania: Ciao Viviana! Sì, sono pronta! Dov'è Alvise?
Alvise: Buongiorno ragazze!
Tania: Buongiorno Alvise! Benvenuto!
Alvise: Siamo tutti qui!
Alvise: Ciao, io _____ Alvise e sono italiano, di Padova. Viviana e Tania _____ italiane.
Viviana: Ciao! Io sono Viviana, sono di Marsala, in Sicilia. Anche lei _____ italiana.
Tania: Ciao! Io sono Tania, sono di Cagliari, in Sardegna. Noi _____ pronti! E voi?

1.3

Completa la tabella con il verbo *essere*:

ESSERE

IO	
TU	
LUI/LEI	
NOI	
VOI	
LORO	

1.4 Leggi il fumetto e completa.



Vignetta 1:

Alvise: Ciao, mi chiamo Alvise. Io _____ italiano.

Vignetta 2:

Alvise: Kenta è giapponese.

Kenta: Piacere! Mi chiamo Kenta e _____ giapponese.

Vignetta 3:

Viviana: Tania è italiana.

Tania: Sì, io e Viviana _____ italiane.

1.5.1

Le nazionalità: osserva¹³.

Vignetta 1:



italiano.

Vignetta 2:



italiana.

¹³ Vengono forniti dei fumetti, che non vengono descritti in questa sede perché il contesto è irrilevante ai fini dello svolgimento delle attività.

Vignetta 3:



italiani.

Vignetta 4:



italiane.

Vignetta 5:



francese.

Vignetta 6:



francese.

Vignetta 7:



francesi

1.5.2

Quiz. Indica la risposta esatta.

Vignetta 1:



a. giapponese

b. giapponeseo.

Vignetta 2:



a. giapponese

b. giapponesa.

Vignetta 3:

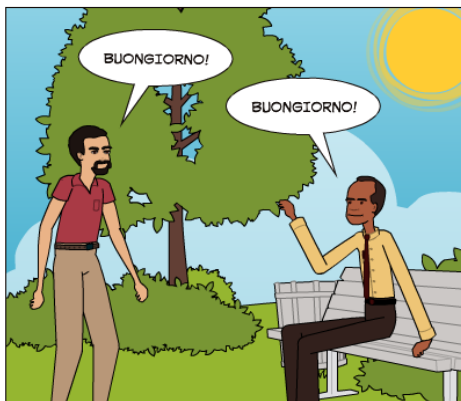


a. giapponesi

b. giapponesee

1.6

I saluti. Leggi i fumetti con i saluti italiani.



Vignetta 1: due personaggi, è giorno e si vede il sole.

Alvise: Buongiorno!

Figura maschile: Buongiorno!



Vignetta 2: due personaggi, è sera ed è buio.

Tania: Buonasera!

Figura maschile: Buonasera!

Infine, si chiede agli studenti di creare un fumetto attraverso l'applicazione su Facebook "Bitstrips" per presentarsi.

11. CONCLUSIONI

Al termine della sperimentazione ci siamo trovati di fronte a dati di varia natura da analizzare e che riportiamo di seguito.

Sul social network

Caricando un totale di 22 attività completamente ideate da noi su Facebook, abbiamo catalizzato l'attenzione di centinaia di persone, ricevendo l'apprezzamento di colleghi residenti nei più svariati paesi. Ai contatti del nostro gruppo infatti si sono aggiunti i profili di diverse scuole di lingua, istituti di cultura e associazioni.

La didattica attraverso i *social network* non legati all'ambito dell'insegnamento, rimane in prospettiva, un tema da approfondire in studi futuri collegati alla fruizione veloce e 'disimpegnata' del *social network*.

Nelle classi

Per compensare i risultati della somministrazione sul *web* con dati più concreti, abbiamo deciso di proporre il nostro corso in due classi reali, quindi in un classico contesto LS, in Grecia e in Giappone.

Se nel caso della classe greca la sperimentazione è stata realizzata direttamente da un componente del gruppo, nella classe giapponese è invece avvenuta attraverso l'azione indiretta di un tutor. Tutte le direttive, il coordinamento, l'invio delle attività, e lo scambio di impressioni e dati è avvenuto pertanto a distanza, ed è stato possibile in tempi così brevi solo grazie alle potenzialità della rete: con ciò si può confermare che le utilità del *web* possano portare a risultati concreti anche attraverso la formazione di insegnanti a distanza, intesa in questo caso come *peer education*.

L'analisi dei diversi risultati delle due classi, esposta, può indicarci alcune considerazioni su come vengono svolti i corsi di lingua nei due paesi contesto, sebbene il numero di studenti interpellato sia troppo esiguo per generalizzare.

Analizzando invece il dato complessivo possiamo concludere ritenendoci soddisfatti: il riscontro ottenuto dalle attività, così come dimostrato dal questionario, indica un alto indice di gradimento e di buoni risultati, oltre al desiderio da parte di alcuni studenti, di continuare lo studio dell'italiano...tra le nuvole.

APPENDICE

SCHEDA A: Editor

Sia *Pixton* che *GoAnimate* prevedono un utilizzo esclusivamente *on line*, per cui non è necessario installare nessun *client* sul proprio computer o dispositivo mobile. Entrambi i siti internet permettono di registrare un account e di collegarlo a profili già esistenti su altri *social network*, aumentando così in modo esponenziale la condivisione delle proprie creazioni.

•Versioni base e versioni *premium*

La registrazione ai siti di *Pixton* e *GoAnimate* è completamente gratuita: tuttavia, la versione gratuita permette di accedere alle versioni base degli *editor*, le cui funzioni risultano notevolmente limitate: la sola registrazione non permette di convertire in file e scaricarli sul computer. Allo stesso modo, numerosi *set* grafici sono sbloccabili solo nelle versioni avanzate.

Al fine di utilizzare al massimo le potenzialità degli *editor* è necessario quindi sottoscrivere degli abbonamenti, che possono variare nel prezzo in relazione alla loro durata e alla quantità di funzioni attivabili.

Ciò che nel concreto viene offerto da *Pixton* e *GoAnimate* è costituito da una serie di elementi grafici (scenari, personaggi, oggetti, ecc...) con i quali comporre le proprie creazioni. Attraverso tali elementi su entrambi gli *editor* è possibile creare *avatar* personalizzati; seguendo questa strada, siamo stati in grado di proporre le attività didattiche direttamente attraverso la voce e le immagini dei nostri *avatar*.

Per usufruire al meglio delle potenzialità degli *editor* e rendere più varie le nostre proposte didattiche abbiamo sottoscritto un abbonamento trimestrale sia a *Pixton for Fun* che alla versione *Plus* di *GoAnimate*.

•Pixton

Pixton nasce nel 2008 ed è tra i primi *editor* per la realizzazione *on line* di fumetti; permette di realizzare non solo vignette, ma pagine di fumetto anche molto articolate e, sotto la spinta delle potenzialità del web 2.0, assume la struttura a *social network*.

Una volta selezionato lo sfondo e i personaggi si può comporre la vignetta: i personaggi si possono ruotare, ingrandire e rimpicciolire e possono interagire con vari oggetti. Naturalmente si possono aggiungere diverse tipologie di *balloon*. Sfrutta inoltre un sistema di crediti: più si producono e condividono vignette più si ottengono dei punti utili sia per sbloccare funzionalità e *set* grafici, che per scaricare i fumetti degli altri utenti.

L'*editor* possiede una propria chat e un proprio forum (conosciuto anche come *Comic Connection*).

•GoAnimate

GoAnimate nasce nel 2007 e si sviluppa notevolmente nel corso degli anni grazie alle partnership con *Youtube*: negli ultimi mesi del 2013 viene rilanciato e potenziato da nuove funzioni. Il sito permette agli utenti di produrre sia storie, in cui i personaggi compiono azioni e parlano attraverso l'aggiunta, o la generazione sul sito stesso, di file audio, che presentazioni, in cui un narratore parla sopra le immagini in movimento. Sono presenti numerosi stili grafici, sbloccabili però solo attraverso la sottoscrizione dell'abbonamento.

Per realizzare i video si usa un sistema di *drag and drop* molto intuitivo e, anche in questo caso, si possono creare degli avatar e dei set personalizzati. È possibile far compiere delle azioni ai propri avatar e aggiungere testo alle immagini, in modo originale e accattivante, come ad esempio con l'utilizzo di *balloon*.

SCHEDA B: Questionario

Si prega di compilare questo questionario in forma anonima che ha come scopo la valutazione e il gradimento del corso appena concluso.

Per rispondere alle domande è sufficiente mettere un cerchietto o fare una crocetta accanto alla risposta.

DOMANDA 1.

In generale, come le è sembrato questo corso di quattro settimane:

- 1) Innovativo.
- 2) Noioso.
- 3) Uguale ad altri corsi di lingua.

DOMANDA 2.

L'uso di video e/o altri editor è stato per lei:

- 1) Un modo divertente per imparare.
- 2) Non mi permetteva di capire.
- 3) Come tanti altri.

DOMANDA 3.

Quale tipo di attività ha preferito:

- 1) Quelle con il video animato.
- 2) Quelle con il fumetto.
- 3) Quelle con delle griglie e/o attività classiche.

DOMANDA 4.

In genere, le piacciono i fumetti?

- 1) Sì.
- 2) No.
- 3) Non so.

DOMANDA 5.

Come valuta questo corso di italiano:

1. Bello, divertente, diverso dai corsi frequentati prima d'ora.
2. Uguale agli altri/ non particolarmente entusiasmante.
3. Difficile rispetto ai corsi fatti sino ad ora/ non particolarmente interessante.

BIBLIOGRAFIA

- BALBONI P. E., 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET, Torino
- BALBONI P. E., 2008, *Le Sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, UTET, Torino
- BALBONI P.E., 2013, *Fare educazione linguistica. Insegnare italiano, lingue straniere e lingue classiche*, UTET, Torino
- BALLE F., 2007, *I media*, Il Mulino, Bologna
- BALTOVA I., 1994, "The impact of video on the comprehension skills of core French students", *The Canadian Modern Language Review*, 50, pp. 507-532
- BARBIERI D. (1991), *I linguaggi del fumetto*, Bompiani, Milano
- BIANCHI F., FARELLO P., 2002, *Lavorare sul fumetto. Unità didattiche e schede operative*, Erickson, Trento
- CAON F. & RUTKA S. [s.d.], *La glottodidattica ludica*, Venezia, FILIM – Formazione degli Insegnanti di Lingua Italiana nel Mondo,
- CAON, F. & SERRAGIOTTO, G. (a cura di), 2012, *Tecnologie e didattica delle lingue. Teorie, risorse, sperimentazioni*, UTET, Torino
- DALE E., 1954, *Audio-visual methods in teaching*, Holt, New York, Rinehart and Winston
- DELLA FORNACE L., 1984, *Manuale di didattica audiovisiva: il testo audiovisivo e le sue potenzialità didattiche*, Bulzoni, Roma
- DÍAZ CINTAS J., 2008, *The didactics of audiovisual translation*, Benjamins, Amsterdam
- ECO U., 1964 *Apocalittici e integrati: comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano
- FALCINELLI F., 1995, *Audiovisivi e tecnologie nella pratica didattica*, Anicia, Roma
- FERRI P., 2011, *Nativi digitali*, Bruno Mondadori, Milano
- FRANCHI M., SCHIANCHI A., 2011, *Scegliere nel tempo di Facebook. Come i social network influenzano le nostre preferenze*, Carocci, Roma
- FRATTER I., JAFRANCESCO E., 2010, "Apprendimenti blended per studenti universitari presso i Centri linguistici", in A. VILLARINI (ed.), *L'apprendimento a distanza*

dell'italiano come lingua straniera. Modelli teorici e proposte didattiche, Le Monnier, Firenze

- HAYTHORNTHWAITHE C., DE LAAT M., 2013, "Progettare l'apprendimento con le tecnologie didattiche attraverso le reti sociali", *Form@are, Open Journal per la formazione in rete*, 13 (1): 10-31
- FRATTER I., 2010, "Le abilità produttive nel Web 2.0: individuazione di buone pratiche". in E. JAFRANCESCO (ed.), *Apprendere in rete: multimedialità e insegnamento linguistico, Atti del XVIII Convegno nazionale ILSA*, Le Monnier, Firenze
- KRASHEN S., TERRELL T. D., 1983, *The natural approach: Language acquisition in the classroom*, Prentice Hall, London
- KRASHEN S., 1985, *The input hypothesis: issues and implications*, Longman, London and New York
- LAMBERT W. E. AND HOLOBOW N. E., 1984, "Combinations of printed script and spoken dialogues that show promise for beginning students of a foreign language," *Canadian Journal of Behavioural Science*, 16, pp. 1-11
- MARAGLIANO R., 2010, "Fare rete con la multimedialità", in E. JAFRANCESCO (ed.), *Apprendere in rete: multimedialità e insegnamento linguistico, Atti del XVIII Convegno nazionale ILSA*, Le Monnier, Firenze, pp.24-26
- MARKHAM P., 1999, "Captioned videotapes and second-language listening word recognition," *Foreign Language Annals* 32-3, pp. 321-328
- MARRONE G., 2009, *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*, Tunué, Latina
- MCLUHAN M., 2011, *Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano
- MENDUNI E., NENCIONI G., PANNOZZO M., 2011, *Social Network. Facebook, Twitter e gli altri: relazioni sociali, estetica, emozioni*, Mondadori Education, Milano
- MIRABILE V., MORATO A., SANNA T., *L'italiano tra le nuvole. Gli strumenti del web 2.0 per corsi in contesto LS+*, Tesi di laurea discussa come conclusione del Master Itals, XIV CICLO, Università Ca' Foscari di Venezia, 2 luglio 2015
- MOLLICA A., 2010, *Ludolinguistica e glottodidattica*, Guerra Edizioni-Soleil, Perugia
- PRENSKY M., 2001, "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, 5 (9), pp. 1-6
- PRENSKY M., 2001, "Digital Natives, Digital Immigrants, Do they really think

differently?", *On the Horizon*, 6 (9), pp. 1-9

QUAGGIA R., 2013, "La lingua2 nel Web. Prospettive digitali per la didattica dell'italiano a stranieri", *Italiano LinguaDue* 1, 128-159

RIVA G., 2010, *I social Network*, Il Mulino, Bologna

SELWYN N., 2012, "I Social Media nell'educazione formale e informale tra potenzialità e realtà", *TD, Tecnologie didattiche*, 20 (1): 4-10

SERRAGIOTTO G., 2003, *CLIL. Apprendere una lingua e contenuti non linguistici*, Guerra Edizioni-Soleil, Perugia

TIROCCHI S., PRATTICHIZZO G., 2005, *Nuvole parlanti. Insegnare con il fumetto*, Carocci, Roma

TRONCARELLI D., 2010, "Strategie e risorse per l'insegnamento linguistico online", In in E. JAFRANCESCO (ed.), *Apprendere in rete: multimedialità e insegnamento linguistico*, *Atti del XVIII Convegno nazionale ILSA*, Le Monnier, Firenze

VANDERPLANK R., 1988, "The value of teletext subtitles in language learning", *ELT Journal* 42, pp. 272-281

SITOGRAFIA

AMBROSO S., AA. VV., [s.d.], *Sillabo di riferimento per i livelli di competenza in italiano L2: Livello A1*:

<www.istruzione.lombardia.it/wp-content/uploads/2011/02/sillabo_4_enti_certificatori.doc>

JENKINS H., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, (72 pagine), MacArthur Foundation- Contributo su digital media e apprendimento:

<http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF>

NEUMAN S. B., KOSKINEN P., 1992, *Captioned television as "Comprehensible Input": Effects of incidental word learning from context for language minority students*, *Reading Research Quarterly* 27- Contributo sulla comprensibilità dell'input attraverso la traduzione audiovisiva:

<<http://www.sbneuman.com/pdf/CaptionedTelevision.pdf>>

Intervista a Jarkko Oikarinen, inventore della chat IRC:

<<http://www.irc-junkie.org/2012-04-23/interview-with-jarkko-oikarinen-the-inventor-of-irc/>>

Sito Internet Europass Italia:

<<http://europass.isfol.it/programmaLLL.asp>>

Sito Internet di Marc Prensky:

<<http://marcprensky.com/articles-in-publications/>>

Storia di internet:

<http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_the_Internet>

Centro Nazionale Europass. Programma di Lifelong Learning:

<<http://europass.isfol.it/programmaLLL.asp>>

Sito dell'editor per fumetti *Pixton*:

<www.pixton.com>

Sito dell'editor per video animati *GoAnimate*:

<www.goanimate.com>

Wiki sulla storia di *Pixton*:

<<http://wixton.wikia.com/wiki/Pixton>>

Pagina wikipedia sulla storia di *GoAnimate*:

<<http://en.wikipedia.org/wiki/GoAnimate>>

Storia di Bitstrips:

<<http://en.wikipedia.org/wiki/Bitstrips>>