

## CREARE CANZONI CON L'IA PER L'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO L2/LS

di Roberto Balò e Cecilia Pontenani

### ABSTRACT

*L'uso della canzone nella glottodidattica è una pratica consolidata che favorisce l'apprendimento linguistico grazie alla combinazione di ritmo, ripetizione e coinvolgimento emotivo: la musica, infatti, facilita la memorizzazione di lessico e strutture linguistiche. La selezione delle canzoni autentiche presenta, tuttavia, diverse criticità: complessità del testo, velocità del cantato ed elementi strutturali della lingua non adeguati ai livelli più bassi. L'intelligenza artificiale (IA) supera alcuni di questi limiti e offre molte opportunità per la creazione di canzoni didattiche personalizzate. Strumenti come Suno e Riffusion permettono a ogni insegnante di generare brani originali adattabili ai bisogni specifici della classe, compresi gli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES). L'uso dell'IA in questo contesto, tuttavia, presenta anche degli inconvenienti, come la possibile percezione di inautenticità e la qualità ancora artificiale di alcune produzioni musicali. Questo articolo esplora le potenzialità e i limiti delle canzoni generate con IA per l'insegnamento dell'italiano L2/LS, analizza alcune metodologie didattiche, come la classe capovolta, e propone attività per coinvolgere gli studenti nella creazione di testi e melodie. L'obiettivo è riflettere su come l'IA possa affiancarsi alle pratiche tradizionali, arricchendole senza sostituire il valore del materiale autentico.*

### 1. LA SCELTA E LA DIDATTIZZAZIONE DELLA CANZONE

L'utilizzo della canzone come materiale autentico all'interno delle lezioni di lingua è una pratica comune e utilissima per migliorare l'apprendimento, e la letteratura scientifica ne ha da tempo attestata la validità (Coveri 2020: 173), pur tenendo ben presenti i suoi pro e contro (Caon 2011: 190-192; Mauroni 2011: 400-409; Martari 2019: 32-34 e 2024: 45-48; Tolentino Quiñones 2021: 682-683,

ecc.). Quando ci accingiamo a scegliere una canzone da didattizzare, una delle difficoltà principali è individuare un brano adatto al livello di conoscenza della lingua studiata. Molto spesso, soprattutto per i livelli A1/A2, troviamo testi solo apparentemente semplici, che magari hanno un lessico che appartiene al Vocabolario di Base (VdB), ma allo stesso tempo contengono strutture morfosintattiche complesse: una canzone può presentare solo alcuni spunti lessicali, grammaticali o socioculturali applicabili al livello richiesto, costringendoci quindi a semplificare o adattare il materiale con esercizi specifici e a concentrarci solo su alcuni aspetti tralasciandone altri. In altri casi la comprensione può essere ostacolata dal cantato troppo veloce, dalla pronuncia legata alla melodia, dalle forti inflessioni dialettali o dall'uso di espressioni idiomatiche, slang o parole desuete (Caon n.d.: 4).

La scelta della canzone è un momento delicato che, in linea di massima, risponde a quattro principi: utilità (*a cosa serve questa canzone? cosa si impara?*), rinforzo (*è utile per ripassare un argomento già svolto?*), notorietà (*è un brano famoso che si può ascoltare anche al di fuori del contesto classe?*) e semplicità (*è adatta al livello a cui ci rivolgiamo?*) (Balò 2020: 117-128). A questi possiamo aggiungere altri due: il gusto personale dell'insegnante, fondamentale nell'ambito dell'approccio umanistico-affettivo, e le richieste da parte degli apprendenti che, nel caso si presentino, sono immediatamente da cogliere. Ovviamente i principi appena illustrati non devono necessariamente essere rispettati contemporaneamente: per esempio, se una canzone non è famosa e nemmeno rientra nei nostri gusti personali, se risponde al principio di utilità sarà comunque da considerare.

La prassi della didattizzazione di una canzone prevede che una volta effettuata la scelta del brano, questo venga inserito all'interno di una cornice didattica con lo scopo di raggiungere gli obiettivi prefissati: solitamente si seguono tre fasi, *pre-ascolto*, *ascolto* e *dopo-ascolto* (Martari 2019: 31), durante le quali ci si avvale delle tecniche glottodidattiche per preparare una serie di attività ed esercizi, scritti e orali, volti alla comprensione e alla produzione sul, o dal, testo. Per didattizzare un testo musicale si possono predisporre attività di motivazione e di preparazione all'ascolto o una sua lettura, seguite da esercizi di comprensione globale e analitica, di sintesi, rinforzo, riflessione ed eventualmente di verifica (Martari 2019: 43-64, Balò 2020: 107-117). A questo punto la canzone può essere presentata agli studenti per iniziare il lavoro didattico vero e proprio.

## 2. LA CREAZIONE DI CANZONI PER LA DIDATTICA

Abbiamo due esempi di creazione di materiale didattico musicale pensato per l'insegnamento della lingua che comprende tutti, o quasi, i principi che abbiamo visto. Il primo è quello di Fabio Caon, che nel 2015 ha scritto appositamente per il manuale *Il Balboni* alcune canzoni che riprendono i temi delle unità dei quattro volumi e che usano una lingua adatta ai vari livelli. Ogni canzone è corredata da una o più schede di attività linguistiche che accompagnano l'apprendente durante l'ascolto, fino all'esibizione cantata: nel caso di *Italians*, il brano è disponibile in due versioni per i due livelli A1 e dal B1 al C1, ed è completato da un videoclip con la relativa versione karaoke.

Più di recente Paolo Torresan (2023), insieme al musicista Ischy Staneck, ha composto e cantato una serie di tredici brani, pensati per i livelli da A1 in su, che affrontano svariati argomenti sia dal punto di vista lessicale che grammaticale: *L'alfabeto*, *La coniugazione di verbi ai tempi semplici*, *La marcetta delle nazionalità* ecc.

Questi due esempi presentano però almeno un paio di problematiche: solo gli insegnanti con un *background* di composizione musicale possono inventare delle canzoni per i propri studenti. Inoltre con queste due sperimentazioni ci troviamo in un territorio di confine, poiché sia le canzoni di Caon che quelle di Torresan, essendo nate con finalità didattiche e quindi non pensate per parlanti L1, non rientrano a pieno titolo tra i materiali autentici (Martari 2024: 49, Coveri 2020: 178). Nel caso ci avvalessimo dell'IA ci troveremmo in una situazione simile, però con alcune sostanziali differenze.

## 3. LE CANZONI GENERATE CON L'IA E IL LORO USO DIDATTICO

A differenza delle sperimentazioni di Caon e Torresan, le piattaforme di Intelligenza Artificiale permettono a qualsiasi insegnante di generare canzoni originali e personalizzate, per cui molte delle problematiche individuate nel paragrafo precedente possono essere ovviate. Questo tipo di canzoni non si discosta molto dai due approcci precedenti: teoricamente anch'esse sono "artificiali" e non rispettano del tutto i canoni del materiale musicale autentico (Mauroni 2011: 401-404) specialmente per quanto riguarda alcuni aspetti sociolinguistici, in particolare per "le differenti pronunce legate al luogo di provenienza del cantante o alcune scelte di registro" (Mauroni 2011: 402). Approfondiremo questo argomento più avanti, nel paragrafo 4.

L'IA generativa di musica, oltre a superare alcune delle difficoltà proprie della didattizzazione di canzoni autentiche, può essere considerata uno strumento complementare che permette agli insegnanti di avere più controllo sui contenuti didattici. È tuttavia importante sottolineare che non stiamo parlando di sostituire il tradizionale uso delle canzoni "autentiche", ma che abbiamo a disposizione un nuovo strumento che, seppur nato con scopi non didattici, fino a pochissimo tempo fa non era neppure immaginabile.

Uno dei principali punti di forza delle canzoni create con l'intelligenza artificiale è la possibilità di realizzare materiali didattici completamente su misura: invece di adattare brani preesistenti ai bisogni della classe, il docente può generare una canzone totalmente personalizzata, scegliendo con precisione concetti, lessico, livello di difficoltà sintattica, genere musicale e tematiche da trattare. Questo consente un controllo più accurato dei contenuti e garantisce una maggiore aderenza agli obiettivi didattici. In aggiunta l'IA offre una notevole flessibilità, poiché il testo può essere modificato in qualsiasi momento per includere nuovi elementi, correggere imperfezioni o adattarsi meglio al contesto di apprendimento, permettendo di ottimizzare il materiale in base alla risposta degli studenti.

Un altro aspetto rilevante è la chiarezza della pronuncia e la gestione del ritmo: le canzoni generate dall'IA possono presentare testi cantati in modo chiaro e con una scansione adeguata, in modo da facilitare l'ascolto e la ripetizione da parte degli studenti, specialmente quelli alle prime fasi di apprendimento della lingua.

Infine, la tecnologia consente di creare versioni alternative dello stesso brano adeguabili a differenti livelli di difficoltà anche in classi multilivello, di modo che gli studenti possano progredire gradualmente. Questa caratteristica risulta particolarmente utile per gli apprendenti con Bisogni Educativi Speciali (BES), che possono beneficiare di materiali adattabili alle loro necessità specifiche.

Tra i vari strumenti di IA testati per creare canzoni, sono stati scelti Suno e Riffusion, poiché si sono rivelati quelli più semplici da usare, presentano un'ottima qualità musicale, risultano essere più versatili dal punto di vista della personalizzazione del testo e, infine, sono gratuiti o quasi.

### 3.1 SUNO

Suno è una piattaforma che utilizza modelli di intelligenza artificiale per generare musica e testi in diverse lingue e permette di creare brani originali a partire da semplici input forniti dall'utente, come un tema, un genere musicale o parole chiave specifiche. La particolarità di Suno risiede nella sua capacità di integrare testo e melodia in modo fluido in canzoni che sembrano composte e interpretate da esseri umani.

Dopo essersi registrati sulla piattaforma, è possibile creare immediatamente la nostra prima canzone in due modi: con il primo, il più semplice, è sufficiente scrivere un *prompt* indicando il genere musicale e l'argomento, per esempio, "una canzone pop sul Natale". Suno fornirà due canzoni diverse tra cui potremo scegliere quella che più piace. Il secondo è usare l'opzione *Custom* che permette di personalizzare con più precisione la canzone, poiché dà la possibilità di inserire anche un testo già predisposto, scegliere gli stili musicali desiderati, escluderne altri, dare un titolo e decidere la durata approssimativa del brano. Anche in questo caso si riceveranno due canzoni: se non fossero di nostro gradimento potremo chiedere a Suno di crearne altre, fino a un massimo di dieci al giorno.

Se abbiamo eventualmente scelto di far inventare il testo del brano direttamente all'IA, ed è questo il caso più comune, Suno ci fornirà due opzioni: se lo vogliamo potremo cambiarne le parole, eliminare o aggiungere parti per adattarlo esattamente ai nostri obiettivi didattici. Dopo aver modificato il testo, l'IA rigenererà l'intero brano fornendo due nuove versioni musicate.

Un esempio pratico di un brano creato con finalità didattiche con Suno è *Il mio armadio*. L'idea di questa canzone nasce dalla necessità di affrontare il tema dell'abbigliamento in maniera inusuale. Il *prompt* che abbiamo inserito è molto semplice: "Scrivi una canzone di genere reggae, pop, rock, funk che parli di cosa c'è dentro il mio armadio". Il risultato è stato il seguente testo, ovviamente accompagnato da due motivi musicali diversi:

#### **Il mio armadio**

[Verso]

Dentro il mio armadio guarda che casino  
Pantaloni neri camicia col bottone  
Gonna di seta rossa giacca in pelle nera  
Il caos regna sovrano qui

[Verso 2]

C'è un maglione vecchio a righe colorate  
Calzini spaiati scarpe a dismisura  
Mutande sparpagliate guanti di pelle  
La scelta è difficile lo so

[Ritornello]

Quando esco fuori mi preparo bene  
Maglietta bianca sotto giacca verde  
Pantaloni stretti scarpe lucide  
E sono pronto ad affrontar la serata

[Verso 3]

Nel cassetto trovo un altro paio di calzini  
Giro la testa e vedo dei panini  
Ma cosa fanno dentro all'armadio  
Sono davvero in un manicomio

[Verso 4]

Cambio la giacca metto quella di lana  
La gonna rimane nell'angolo sola  
Prendo i guanti ora sono pronto  
La strada mi aspetta e non c'è tempo

[Ritornello]

Quando esco fuori mi preparo bene  
Maglietta bianca sotto giacca verde  
Pantaloni stretti scarpe lucide  
E sono pronto ad affrontar la serata

Come si può notare il testo è perfettamente strutturato come una canzone pop, con strofe e ritornelli, e risulta essere adatto a un livello A1 poiché propone un lessico dell'abbigliamento molto ricco, vi si trovano numerosi aggettivi, in particolare quelli relativi ai colori, e i verbi sono tutti al presente. Il fatto sorprendente è che l'IA non si è limitata a scrivere uno sterile elenco di nomi e aggettivi, ma ha creato una vera e propria storia con un protagonista maschile molto disordinato che all'interno del suo armadio trova, tra le altre cose, una gonna e addirittura dei panini!

La canzone a questo punto è stata inserita all'interno di un'Unità di Lavoro/Apprendimento Digitale Integrata, indicata con l'acronimo ULADI (Balò 2024: 27-30). L'Unità inizia con un'attività di recupero delle conoscenze pregresse e di preparazione del lessico che si incontrerà durante lo svolgimento delle varie fasi; si passa poi al primo ascolto della canzone in cui l'apprendente deve individuare una serie di parole che sono presenti nel testo; si ascolta nuovamente la canzone lavorando su un dettato-cloze, e si continua con vari esercizi di rinforzo del lessico, di ripasso dei colori e si conclude con un gioco da fare insieme a tutta la classe. L'ULADI, visibile su [adqblog.it](http://adqblog.it), come prevede la Glottodidattica Digitale Integrata (Balò, Pona 2023; Balò 2024), offre la possibilità di svolgere le attività sia in modo tradizionale, quindi sul cartaceo, che in modo digitale/interattivo: per questo motivo gran parte dell'unità può essere eseguita anche individualmente, al di fuori del contesto classe.

Infine, l'opportunità di avere brani diversi a partire dallo stesso testo, permette anche di strutturare lezioni multilivello. Per esempio, della canzone *Il mio armadio* esiste una versione con un'altra melodia e il cantato più veloce ([versione 2](#)): in questo modo possiamo differenziare gli ascolti a seconda del grado di conoscenza della lingua o, addirittura, usarle entrambe aumentando il livello di difficoltà all'interno della stessa lezione.

### 3.2 RIFFUSION

La piattaforma Riffusion non presenta sostanziali differenze da Suno, tranne per il fatto che non ha limiti giornalieri nella creazione di brani musicali. Anche in questo caso, dopo esserci registrati, passiamo immediatamente alla creazione di musica attraverso i *prompt*. L'obiettivo è di generare una canzone sui termini informatici in italiano per i livelli B1/B2. Il *prompt* che abbiamo digitato è più dettagliato rispetto a quello di *Il mio armadio*, affinché nel testo compaiano le parole che desideriamo: "Scrivi una canzone su: «Le parole dell'informatica in italiano». Genere pop, rock, rap lento, anni 80. Usa anche le seguenti parole: tastiera, schermo, tappetino, disco rigido, allegato, videocamera, accedere al sito, scaricare un file, cliccare". Ne è risultato il testo e relativa [canzone](https://www.riffusion.com/riff/d7ed2f67-837b-4067-96e3-90578bde5ee1) <<https://www.riffusion.com/riff/d7ed2f67-837b-4067-96e3-90578bde5ee1>> che riportiamo nelle pagine a seguire.

## Digital Divide

### *Sound*

Italian pop-rock, 80s synth, driving bass, energetic drums

### *Lyrics*

#### Intro: Synth

##### [Verse 1]

Ricordo quando ti scrivevo lettere a mano  
Ora davanti allo schermo mi sento strano  
Un messaggio, un allegato, niente di più  
Ma qualcosa è cambiato tra me e te

##### [Pre-chorus 1]

Clicco invio e aspetto  
Non so se funzionerà  
Ma con pazienza  
La risposta arriverà

##### [Chorus]

Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
Digitando quello che non diciamo mai  
Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
Con la tastiera che ci separa ormai

##### [Verse 2]

Sul tappetino del mouse scorre la vita  
Il disco rigido conserva la storia infinita  
Ti cerco online, provo ad accedere al sito  
Ma il tuo profilo rimane sempre proibito

##### [Pre-chorus 2]

Clicco ancora e ancora  
Non so se servirà  
Come un download lento  
Il tempo passerà

[*Chorus*]

Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
Digitando quello che non diciamo mai  
Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
Con la tastiera che ci separa ormai

[*Bridge*]

La videocamera è spenta  
Non vedi che sto male  
Vorrei solo dirti "ciao"  
Guardandoti per davvero

[*Synth Solo*]

[*Chorus Final*]

Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
(Ma noi restiamo qui)  
Digitando quello che non diciamo mai  
(Non diciamo mai)  
Le parole cambiano, ma noi restiamo qui  
Con la tastiera che ci separa ormai

In questo caso l'IA ha generato un testo che, oltre a essere molto aderente al *prompt*, affronta i temi della comunicazione tra giovani e delle relazioni umane, che sono sempre più intrecciate con la tecnologia. Questa canzone è stata utilizzata all'interno di un'ULADI che combina strumenti digitali, attività comunicative ed esercizi interattivi per potenziare l'apprendimento linguistico in modo significativo e coinvolgente. L'attività è adatta sia per lezioni in presenza, sia per contesti online, grazie all'uso di materiali multimediali e dinamiche collaborative che favoriscono la partecipazione attiva: attraverso l'ascolto della canzone, l'analisi del testo e una serie di esercizi interattivi, gli studenti hanno la possibilità di ampliare il lessico tecnologico e sviluppare la capacità di espressione orale e scritta. Le varie fasi, consultabili su [adgblog <https://www.adgblog.it/2025/02/17/digital-divide-una-canzone-con-i-termini-informatici/>](https://www.adgblog.it/2025/02/17/digital-divide-una-canzone-con-i-termini-informatici/), consistono in un brainstorming iniziale sul concetto di "digital divide", nella comprensione e nell'analisi del testo, in momenti di discussione e riflessione critica e, infine, in alcuni esercizi di produzione creativa.

#### 4. LE CANZONI CON L'IA IN OTTICA DI CLASSE CAPOVOLTA

Uno dei limiti evidenziati nell'uso di canzoni generate con l'Intelligenza Artificiale è la possibile percezione di questi materiali come "inautentici" da parte degli studenti, con il conseguente rischio di una minore efficacia sul piano motivazionale e didattico. Le canzoni generate dall'IA, per quanto possano riprodurre schemi musicali e tematiche linguistiche coerenti, mancano di quella dimensione socio-culturale che caratterizza le produzioni musicali tradizionali. L'assenza di un autore umano che trasmetta esperienze vissute, emozioni e riferimenti culturali rischia di privare il testo di un elemento fondamentale nell'apprendimento della lingua: il contatto con la cultura d'origine e la sua dimensione espressiva più vera.

Tale problematica può essere superata adottando un approccio basato sulla classe capovolta (*flipped classroom*), in cui gli studenti non si limitano a ricevere passivamente i contenuti, ma partecipano attivamente alla loro creazione. In questo contesto, un'attività stimolante consiste nel far comporre agli studenti le proprie canzoni utilizzando gli strumenti di IA, permettendo loro di scegliere temi, lessico e strutture grammaticali che sentono adeguati al loro livello di competenza linguistica. Tale esercizio non solo rende più significativo l'utilizzo dell'IA in ambito glottodidattico, ma contribuisce anche a rafforzare il senso di appartenenza e il coinvolgimento nella produzione linguistica, stimola la creatività e il lavoro collaborativo, favorisce un uso più autentico della lingua in un contesto comunicativo significativo e permette di integrare abilità diverse, dalla scrittura alla produzione orale, oltre a favorire una riflessione sul rapporto con la tecnologia e sulla natura della comunicazione nell'era digitale.

Uno sviluppo supplementare dell'attività, con aspetti ludici, potrebbe consistere nell'immaginare un/una cantante, con la relativa biografia e discografia: organizzati in piccoli gruppi, gli studenti immaginano un artista, definiscono il suo genere musicale, la carriera, le influenze musicali, i dettagli sulla sua vita privata ecc., per poi comporre una o più canzoni che verranno presentate al resto della classe. Ogni gruppo ha il compito di raccontare la storia del proprio artista, spiegare perché è famoso, quali sono i suoi brani più noti, organizzare interviste fittizie ecc.

Un'ulteriore espansione di questa attività potrebbe prevedere l'organizzazione di una sorta di festival musicale, in cui ogni gruppo presenterà il proprio artista e le proprie canzoni, simulando un evento reale con interviste, recensioni, performance, votazioni: all'artista vincitore verrà virtualmente consegnato un premio.

## 5. POTENZIALITÀ E LIMITI DELLE IA GENERATIVE DI CANZONI NELL'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO L2

Le canzoni generate con l'IA costituiscono, dunque, una risorsa preziosa per rendere l'insegnamento dell'italiano L2 più dinamico e possono essere integrate nel percorso di apprendimento in modi e con scopi diversi. Innanzitutto, esse contribuiscono a migliorare la comprensione orale, poiché, al pari delle canzoni autentiche, permettono agli studenti di esercitarsi nell'ascolto e nella decodifica di suoni e parole. Inoltre, rappresentano un valido strumento per l'espansione del vocabolario, in quanto possono essere generate su temi specifici come "la colazione" o "i mezzi di trasporto", ma anche su argomenti più generali come "l'amicizia" o "l'ecologia". Un altro aspetto rilevante è la possibilità di allenare la pronuncia: attraverso l'ascolto e il canto, si può affinare la prosodia e migliorare l'accento. Allo stesso tempo, è possibile ampliare gli aspetti socio-culturali legati all'apprendimento linguistico attraverso l'inclusione di riferimenti a usanze, festività e tradizioni specifiche, per avvicinare gli studenti alla cultura del Paese di cui stanno studiando la lingua. Oltre a ciò si possono stimolare la creatività e la motivazione, coinvolgendo la classe attivamente nell'apprendimento attraverso la didattica capovolta, come abbiamo visto nel paragrafo 4. Infine, questi strumenti si rivelano particolarmente utili nella preparazione di lezioni multilivello: piattaforme come Suno e Riffusion consentono di generare diverse versioni di una stessa canzone, con variazioni nella velocità o nella complessità del testo in modo da adattare ai differenti livelli di competenza linguistica (A1, A2, B1, B2).

Sebbene l'IA rappresenti un'opportunità innovativa e potenzialmente rivoluzionaria nel panorama della glottodidattica, è essenziale interrogarsi in modo critico anche sui suoi limiti: uno dei principali, oltre al problema dell'autenticità, riguarda la creatività del testo. Gli algoritmi di generazione testuale tendono a produrre strutture linguistiche standardizzate, con un repertorio di espressioni che, seppur grammaticalmente corrette, risultano talvolta prevedibili e prive della ricchezza semantica tipica dell'espressione umana. Questo rischio di omologazione linguistica può ridurre l'esposizione degli studenti a sfumature espressive e varianti stilistiche che, invece, caratterizzano il repertorio musicale autentico. Un ulteriore aspetto critico riguarda la qualità della pronuncia: benché l'IA sia in grado di riprodurre un'intonazione generalmente comprensibile, la resa fonetica non è sempre perfettamente naturale, alcune inflessioni artificiali possono risultare poco realistiche e, in alcuni casi, compromettere la comprensione orale, rendendo necessaria un'integrazione con modelli fonetici autentici per garantire un apprendimento efficace. Dal punto di vista didattico, un'altra criticità concerne la

rigidità dei contenuti generati: l'IA elabora testi e melodie sulla base di parametri preimpostati, senza la capacità di adattarsi in tempo reale al contesto dinamico dell'aula. Ciò implica che il docente deve comunque intervenire per affinare i materiali prodotti, adattandoli alle esigenze specifiche e integrandoli con attività di mediazione linguistica e culturale.

In conclusione, sebbene l'IA rappresenti un valido supporto nella creazione di materiali didattici per l'insegnamento dell'italiano L2, non può sostituire il ruolo del docente/facilitatore: il valore di questi strumenti risiede nella loro capacità di integrare e arricchire le pratiche glottodidattiche esistenti, ma bisogna sempre avere un approccio critico che tenga conto delle loro limitazioni. Solo un uso consapevole e mediato dall'intervento pedagogico può garantire un'effettiva efficacia didattica di queste tecnologie.

## **6. CONCLUSIONI**

L'uso dell'intelligenza artificiale nella creazione di canzoni per l'insegnamento dell'italiano L2 si configura come una risorsa innovativa e flessibile, capace di offrire soluzioni personalizzate alle esigenze didattiche. Se da un lato la possibilità di generare testi e melodie su misura consente di superare alcuni limiti delle canzoni autentiche, dall'altro è fondamentale un uso consapevole e critico di questi strumenti. Il coinvolgimento attivo degli studenti, come proposto nell'approccio della classe capovolta, può contribuire a colmare la percezione di "artefatto" di questi materiali, rafforzando la motivazione e l'interazione con la lingua. Rimangono aperti, tuttavia, alcuni interrogativi sulla reale efficacia delle canzoni generate con IA rispetto ai materiali autentici e sull'impatto a lungo termine nell'apprendimento linguistico. Uno degli aspetti cruciali per il futuro sarà la possibilità che l'IA possa svilupparsi al punto da generare brani percepiti come autentici: gli avanzamenti nel campo della sintesi vocale e dell'intelligenza artificiale generativa potrebbero progressivamente ridurre la sensazione di artificialità, migliorando l'intonazione, l'espressività e la varietà stilistica dei brani. Inoltre, i progressi nell'interazione uomo-macchina potrebbero permettere agli insegnanti di intervenire più direttamente sulla generazione musicale, creando testi e melodie ancora più vicini alle esigenze specifiche della didattica linguistica. Saranno comunque necessarie ulteriori ricerche e sperimentazioni per comprendere come integrare al meglio queste tecnologie, sfruttandone le potenzialità, ma senza trascurarne le criticità. In ogni caso, l'IA si pone come un alleato del docente, uno strumento da affiancare a metodologie glottodidattiche

consolidate per creare percorsi di apprendimento sempre più dinamici, inclusivi e coinvolgenti.

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BALBONI P. E., 2015-2017, *Il Balboni. Corso comunicativo di italiano per stranieri*, Bologna, Bonacci.

BALÒ R., 2020, *Italiano L2/LS fai da te. Guida pratica per insegnanti/facilitatori linguistici*, Sestante, Bergamo.

BALÒ R., 2022, *Italiano L2/LS digitale. Come usare il digitale per insegnare italiano a stranieri in presenza e a distanza*, Ornimi, Atene.

BALÒ R., 2024, *Glottodidattica Digitale Integrata. Guida teorico-pratica all'integrazione delle glottotecnologie nella didattica dell'italiano L2/LS*, Ornimi, Atene.

BALÒ R., PONA A., 2023, *Glottodidattica Digitale Integrata: una possibile definizione e due esempi operativi*, adgblog.it, 20/11/2023.

CAON F. (n.d.), *Canzone pop e canzone d'autore per la didattica della lingua, della cultura italiana e per l'approccio allo studio della letteratura*, Università Ca' Foscari, FILIM, Venezia.

CAON F., 2011, "Insegnare l'italiano attraverso la canzone", in Maraschio N.; Caon F. (eds.), *Le radici e le ali: L'italiano e il suo insegnamento a 150 anni dall'Unità d'Italia*, UTET, Torino.

COVERI L., 2020, "La canzone nell'insegnamento dell'italiano L2", *Italiano LinguaDue*, 1, 173-181.

MARTARI Y., 2019, *Insegnare italiano L2 con i mass media*, Carocci, Roma.

MARTARI Y., 2024, "Insegnare italiano L2 con la canzone rap, trap e drill. Indicazioni di metodo e osservazioni linguistiche per la didattizzazione", *RILA* 56, 1, 45-92.

MAURONI E., 2011, "Imparare l'italiano L2 con le canzoni. Un contributo didattico", *Italiano LinguaDue*, 3, 1, 1, 397-437.

PASQUI R., 2003, "L'utilizzo della canzone in glottodidattica", *Bollettino Itals*, 3, novembre.

TOLENTINO QUIÑONES H., 2022, "Uso della canzone nella classe di lingua e cultura per sviluppare la competenza socioculturale", *Italiano LinguaDue*, 2, 681-713.

TORRESAN P., 2023, "Canta che ripassi. Motivi musicali per fissare grammatica e lessico", *Bollettino Itals*, 103, novembre.