

## **EDMODO E LA CLASSE CAPOVOLTA CON CLASSI DI STUDENTI DI ITALIANO L2**

Alessandra Pazzaglia e Elisa Candiracci

### **ABSTRACT**

*L'intervento nasce dalla convinzione che l'uso delle nuove tecnologie e del metodo capovolto siano buone pratiche all'interno di classi di italiano L2 per apprendere la lingua, assecondare il lavoro cooperativo, imparare a socializzare e apprendere tra pari modificando le proprie ipotesi nella negoziazione con gli altri rispettando la ricchezza dei propri compagni.*

*Partendo dalla descrizione della piattaforma Edmodo e del metodo capovolto, si vuole descrivere il progetto "Edmodo e la classe capovolta con studenti di italiano L2" per mettere in luce come tali mezzi possano essere delle scelte didattiche efficaci per lavorare anche con compiti autentici e di realtà come da proposta didattica posta in appendice a questo articolo.*

### **1. PREMESSA**

Il progetto "Edmodo e la classe capovolta con studenti di italiano L2" è stato inizialmente sperimentato all'interno di due gruppi di studenti cinesi con i quali si è deciso di creare due classi virtuali all'interno del social network Edmodo.

Si è scelto di lavorare con questi studenti tenendo conto delle peculiarità culturali che li contraddistinguono: gli apprendenti sinofoni mostrano maggiore difficoltà di comprensione e di produzione rispetto ad altri studenti stranieri e hanno un atteggiamento di maggiore chiusura e isolamento verso il gruppo classe.

Partendo da questi presupposti è doveroso focalizzare l'attenzione sul ruolo della cultura di appartenenza e soprattutto sull'influenza che esercita sull'educazione e sull'istruzione, oltre che sullo stile di apprendimento degli allievi.

Gli apprendenti sinofoni spesso prediligono attività da svolgersi individualmente e quando vengono presentate attività orali in cui viene chiesto di interagire con gli altri compagni o sono proposti giochi ludici, la prima impressione è quella di un totale disinteressamento e di poca curiosità, dal momento che apparentemente tali attività non implicano alcun tipo di sforzo e di impegno, che invece sono capisaldi dell'istruzione in Cina. Partendo quindi da questa complessità si è ritenuto importante sperimentare le nuove tecnologie per promuovere lo sviluppo delle competenze di produzione orale e il lavoro cooperativo per imparare a socializzare. Si è scelto di

lavorare con la piattaforma Edmodo perché offre una possibilità concreta per incoraggiare un apprendimento attivo e orientato allo sviluppo delle competenze-chiave necessarie agli studenti. È un *social network* ideale per praticare inoltre la classe capovolta: l'insegnante può progettare una serie di attività "capovolgendo" la lezione e lo studio individuale. A casa sono incentivate le competenze cognitive di base dello studente come l'ascolto e la memorizzazione che vengono apprese in autonomia attraverso video e *podcast*, o leggendo i testi scelti dal docente. In classe, invece, si attivano le competenze cognitive alte come la comprensione e il creare. Qui lo studente insieme ai compagni e all'insegnante-mentore applica quanto appreso per risolvere problemi pratici. Le due componenti chiave del metodo sono le tecnologie educative e l'apprendimento attivo: oltre ad apprendere conoscenze, tecniche e procedure, i ragazzi imparano anche modi e relazioni sociali, pratiche collaborative.

Inoltre nell'era digitale l'insegnante non è più solo trasmettitore del sapere, è un educatore che deve guidare gli studenti a veicolare le informazioni accessibili tramite il *web* affinché il loro apprendimento passi attraverso l'esperienza e diventi davvero significativo.

Si ritiene inoltre che l'utilizzo delle nuove tecnologie e l'applicazione del metodo "rovesciato" in contesti L2 siano ottimi strumenti per lavorare su compiti autentici e di realtà che permettono agli studenti di sviluppare le competenze chiave promosse dal Consiglio d'Europa e di praticare la lingua in contesti quanto più reali migliorando in questo modo le loro abilità linguistiche.

## 2. L'INSEGNAMENTO CAPOVOLTO

Che cos'è l'insegnamento capovolto? I termini *flipped teaching* (insegnamento capovolto), *flipped learning* (apprendimento capovolto) o più semplicemente *flipped Classroom* (classe capovolta) intendono un approccio che cerca di soddisfare le esigenze dell'apprendimento-insegnamento attraverso il supporto dato dalle tecnologie. Con capovolgimento si intende che la spiegazione avviene a casa attraverso materiali predisposti dall'insegnante, invece i compiti e le attività pratiche si fanno in classe.

È grazie all'evoluzione delle tecnologie che si è potuto capovolgere l'insegnamento perché queste permettono di estendere di molto le risorse da fornire allo studente riuscendo ad arricchire e rendere interessante l'offerta del docente. Un ambiente di scambio, come un *forum online* permette allo studente di comunicare e condividere esperienze ed eventuali dubbi.

In classe poi l'applicazione di una didattica di tipo più pratico che teorico e il lavoro di gruppo permettono un maggiore coinvolgimento degli studenti. Il modello, infatti, si fonda sul *learning by doing*, cioè: mettere lo studente in situazioni reali o simulate. L'insegnante diventa una figura di riferimento e orientamento capace di guidare gli studenti ad apprendere in maniera autonoma e a riflettere sulla propria attività cognitiva, su quello che stanno facendo e su come lo fanno.

La struttura dell'insegnamento capovolto segue questo schema:

- *a casa* – si segue la lezione, si prendono appunti e ci si pone interrogativi;
- *a scuola* – si chiedono spiegazioni, si eseguono esercitazioni, si svolgono

discussioni, si approfondisce il tema, si lavora in gruppi e si realizzano progetti.

I vantaggi sono innumerevoli:

- *per gli studenti*: possono seguire la lezione secondo il proprio ritmo (quando e dove vogliono) e lo studio è più attivo e coinvolgente. In classe si svolgono attività di tipo pratico, ci si aiuta a vicenda, si impara a collaborare, si favorisce la creatività, si valorizzano le intelligenze multiple e si acquisiscono competenze trasversali.
- *per gli insegnanti*: non c'è più il controllo dei compiti a casa perché i compiti si fanno in classe, le video lezioni sono riutilizzabili e condivisibili.

### 3. DIDATTICA TRADIZIONALE E DIDATTICA CAPOVOLTA A CONFRONTO

Di seguito vengono descritti e comparati la didattica tradizionale e il metodo capovolto per evidenziare le peculiarità di ciascuno e far evincere le differenze sostanziali.

<b>Didattica tradizionale</b>	<b>Didattica capovolta</b>
<b>Fase 1: a scuola</b>	<b>Fase 1: a casa</b>
L'allievo segue la lezione su un argomento scelto dall'insegnante. La lezione è di tipo frontale: l'insegnante spiega e lo studente ascolta e prende appunti. Fa esercizi di fissazione e, se c'è tempo, svolge attività di comprensione e produzione.	L'allievo segue il video su un argomento scelto dall'insegnante. Prende appunti, riflette, prepara le domande per il docente. Il video può essere visto ovunque ed è sempre disponibile. Ogni studente può vederlo più volte secondo i suoi ritmi di apprendimento, può fermarlo e farlo ripartire e anche gli assenti possono vederlo. Tale attività evita l'attivazione del filtro affettivo perché lo studente arriverà a scuola con meno ansia e paura avendo avuto un primo contatto con l'input. Lo studente si responsabilizza e si sente quindi più motivato.

<b>Fase 2: a casa</b>	<b>Fase 2: a scuola</b>
L'allievo studia, svolge i compiti assegnati dall'insegnante.	È il momento in cui il lavoro personale confluisce nel gruppo e acquista un senso stabile attraverso il confronto e l'applicazione concreta. L'insegnante spiega di nuovo l'argomento, chiarisce i dubbi, può rivedere il video con la classe, ma la fase della spiegazione si riduce di molto, in quanto gli studenti sono già venuti in contatto con l'input. Dopo la fase di spiegazione in plenaria, l'insegnante fa lavorare gli studenti su esercizi di fissazione, attività di <i>roleplay</i> , compiti cooperativi. L'insegnante può inoltre concentrarsi sulle diversità che ha di fronte, adottando compiti differenziati.

**Tab. 1** *La didattica tradizionale e la didattica flipped a confronto*

#### **4. LE COMPETENZE E IL COMPITO AUTENTICO**

Il mondo del lavoro e la società hanno bisogno di persone competenti: in un mondo via via più complesso e in una realtà estremamente mutevole, non è più sufficiente che la scuola e le varie agenzie educative formino persone che sappiano ma che sappiano fare. Occorre dunque lavorare sulle otto competenze chiave<sup>1</sup> per l'apprendimento lungo tutta la vita:

- competenza alfabetica funzionale;
- competenza multilinguistica;
- competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
- competenza digitale;
- competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
- competenza in materia di cittadinanza;
- competenza imprenditoriale;
- competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale.

Se per abilità si intende le capacità di applicare conoscenze per portare a termini task e risolvere problemi, per competenza si intende la capacità di utilizzare le proprie conoscenze e le proprie abilità, nonché le proprie risorse personali, cognitive, affettive, volitive in modo efficace e mirato allo svolgimento di un compito autentico. Mentre il compito esercitativo consiste nell'applicazione delle regole e delle procedure acquisite, un compito autentico è:

<sup>1</sup> [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

- reale o realistico;
- complesso ovvero "sfidante";
- con una pluralità di soluzioni (quindi senza una soluzione univoca);
- centrato sullo studente e sulle sue capacità di affrontare situazioni nuove;
- nuovo o meglio "destabilizzante".

Al tempo stesso, un compito autentico chiama in causa:

- la competenza di imparare ad imparare, ovvero il saper selezionare, valutare, organizzare e riutilizzare le giuste informazioni, in base alle necessità;
- la creatività, intesa come capacità di affrontare situazioni nuove, "inventando" soluzioni a problemi complessi;
- lo spirito d'iniziativa e imprenditorialità, ovvero la capacità di sfruttare tutte le risorse a disposizione in modo coerente ed efficace, operando delle scelte e assumendosi dei rischi.

I compiti autentici sono spesso considerati dagli studenti difficili perché impongono scelte, autonomia, giudizio critico.

Il compito deve essere vicino alla realtà, attività effettivamente possibile in ambito lavorativo o sociale. Lo studente si deve sentire protagonista, coinvolto in un lavoro che sfidi le sue capacità, chiamando in causa conoscenze e abilità acquisite anche tramite il cosiddetto apprendimento non formale.

Le attività da proporre possono essere diverse: realizzare un prodotto cartaceo o multimediale, trovare la soluzione ad un problema complesso (*problem solving*), sostenere un'opinione in un dibattito, partecipare ad un concorso.

Il compito autentico può essere svolto in maniera cooperativa; per lavorare in gruppo si deve imparare ad ascoltare, a mediare, a gestire i conflitti, a far valere le proprie idee senza prevaricare l'altro, a rispettare chi la pensa in modo diverso. Poiché il compito si compone spesso di vari aspetti, per ognuno di essi i componenti del gruppo possono apportare contributi validi favorendo così l'inclusione scolastica.

Nella progettazione di un compito autentico vanno esplicitati:

- titolo;
- ordine di scuola e classe a cui è riferito;
- consegna per gli studenti;
- indicazioni per la formazione dei gruppi di lavoro (in particolare il numero dei componenti, ruoli assegnati dal docente o da assegnare);
- tempi;
- competenze chiave che si intendono valutare;
- valutazione.

Affinché gli studenti lavorino in modo efficace e autonomo è importante che sappiano cosa e come saranno valutati, poiché la valutazione deve essere trasparente. A tale scopo si consiglia la stesura di una *checklist* di autovalutazione che deve essere il più

possibile chiara e oggettiva. Tale check list diventa uno strumento guida a vantaggio degli studenti:

- per realizzare il lavoro;
- per far sì che tutti rispettino i ruoli;
- per essere autonomi in tutte le fasi dello svolgimento del lavoro;
- per valutare la responsabilità individuale;
- per autovalutare il proprio lavoro;
- per individuare punti di forza e di debolezza.

Successivamente, i lavori prodotti potranno essere presentati alla classe e discussi per un lavoro metacognitivo: la riflessione sui punti di debolezza e dei punti di forza, con le conseguenti proposte di miglioramento per i primi e la valorizzazione dei secondi.

## 5. IL PROGETTO

Nel 2016 si è deciso di sperimentare la piattaforma Edmodo e il metodo della classe capovolta con due classi di studenti cinesi che partecipavano al programma "Marco Polo" e "Turandot". Le classi in cui si è lavorato erano composte da 18/20 ragazzi di età compresa tra i 18 e i 25, arrivati in Italia con l'intenzione di studiare la lingua italiana per potersi iscrivere all'università.

Quando un insegnante d'italiano L2 entra in una nuova classe di studenti stranieri, normalmente si presenta e quindi chiede loro di presentarsi per favorire la conoscenza e creare un clima amichevole e disteso all'interno del gruppo sin dall'inizio. In una classe in cui sono presenti studenti cinesi, l'insegnante nota immediatamente che questi apprendenti mostrano difficoltà nell'espressione orale e nel riprodurre i suoni della lingua italiana rispetto ad altri studenti stranieri, tanto da renderne difficoltosa la comprensione dei loro messaggi. L'insegnante nota, peraltro, che il sinofono dimostra una certa reticenza nel parlare limitandosi a fornire pochissime informazioni personali come se avesse paura di esprimersi o di commettere errori. Sin dal primo giorno si evince che lo studente cinese, pur essendo diligente, meticoloso ed educato, mostra difficoltà di comprensione e di produzione ed ha un atteggiamento di chiusura e isolamento verso il gruppo classe e l'insegnante. Difficilmente, infatti, interviene, pone domande, segnala di non aver capito o interagisce con i suoi compagni, forse per paura di sbagliare o di disturbare l'insegnante per il quale mostra profondo rispetto. All'interno del contesto complesso in cui si inseriscono gli allievi sinofoni, è doveroso focalizzare l'attenzione sul ruolo della cultura di appartenenza e soprattutto sull'influenza che questa esercita sull'educazione e sull'istruzione oltre che sullo stile di apprendimento degli allievi. Se nella cultura e nella società cinese il ragionamento logico-matematico è importante, anche l'intelligenza intrapersonale sembra essere preferita e coltivata. Per questo gli apprendenti cinesi spesso prediligono attività da svolgersi individualmente, come ad esempio la stesura di un diario; sono invece reticenti di fronte ad attività di cooperazione e socializzazione in cui devono interagire o lavorare con gli altri compagni. Nella scuola cinese in un primo momento gli studenti sono esposti ad un *input* presentato dall'insegnante pur non comprendendone il

significato o l'obiettivo. A questo punto inizia la fase della ripetizione, in quanto si pensa che per capire bisogna ripetere più e più volte, non a caso un detto cinese dice *'leggi un centinaio di volte, e il significato apparirà'*. Risulta allora evidente che il sistema scolastico cinese di stampo confuciano si discosta da quello socratico utilizzato nella scuola occidentale dove la conoscenza può essere conquistata attraverso un percorso individuale in cui l'apprendente è un soggetto attivo che matura la sua autonomia grazie all'aiuto dell'insegnante, il quale è un mentore che funge da sostegno nel percorso di apprendimento. Se non si partisse dalla distanza culturale, non si potrebbe capire perché gli studenti cinesi siano così silenziosi e non si dimostrino interessati ad alcun tipo di attività ludica o d'interazione. In una classe di cinesi a cui vengono presentate attività orali in cui viene chiesto di interagire con gli altri compagni o a cui sono proposti giochi ludici, la prima impressione di un insegnante è quella di un totale disinteressamento e di poca curiosità. Spetta quindi all'insegnante, cosciente di quella che è la distanza linguistica e culturale cercare di trovare delle soluzioni per poter facilitare l'apprendimento dell'italiano e lo sviluppo di competenze che gli studenti cinesi possano spendere anche al di fuori dell'ambiente scolastico. Inoltre questi ragazzi passano molto del loro tempo in rete e sono molto curiosi ed entusiasti quando l'insegnante utilizza il *web* nelle attività in classe. Perché non sfruttare, allora, questa loro predisposizione a favore dell'apprendimento linguistico? Per tutti questi motivi si è ritenuto importante sperimentare le nuove tecnologie per assecondare il lavoro cooperativo, nonché per stimolare gli studenti a utilizzare quanto più possibile la L2.

Nel corso di sei mesi, le insegnanti hanno creato delle unità didattiche specifiche con attività legate a situazioni di vita reale in cui gli studenti di italiano L2 potrebbero trovarsi vivendo in Italia; gli obiettivi didattici sono stati:

- apprendere la lingua italiana usando le quattro abilità linguistiche, utilizzando il lessico usato in situazioni reali e mettendo in pratica strutture grammaticali già studiate nelle ore della mattina;
- approfondire il livello di comprensione linguistico-culturale della comunicazione riconoscendo il linguaggio verbale e non verbale;
- stimolare la creatività e l'immaginazione;
- incentivare il lavoro tra pari e la negoziazione.

Partendo dalle esigenze degli studenti gli obiettivi di apprendimento pensati sono:

- comprendere e analizzare situazioni di vita quotidiana (al bar, al ristorante, in città, dal medico...) e interagire con persone autoctone;
- sostenere il proprio punto di vista;
- comprendere le idee degli altri;
- negoziare all'interno di un gruppo.

Ogni unità didattica, in cui sono contenute le direttive per l'insegnante e gli esercizi per gli studenti, è suddivisa in tre parti principali:

- *attività 1* (a casa): l'insegnante invia i video con le domande guida alla classe virtuale affinché a casa gli studenti li guardino con i loro tempi e secondo le loro esigenze cercando di comprendere in maniera globale l'*input*;
- *attività 2* (a scuola): gli studenti pongono domande su ciò che hanno visto a casa, si confrontano con i loro pari, riflettono in plenaria guidati dall'insegnante che poi fa svolgere lavori di gruppo o a coppie volti a una comprensione analitica dell'*input* di cui gli studenti hanno già un'idea generale perché ci hanno lavorato a casa;
- *attività 3* (a scuola – a casa): dopo la comprensione analitica sono previsti compiti di realtà e autentici supportati dall'utilizzo delle applicazioni digitali, al fine di apprendere in maniera più autonoma e consapevole.

Alla fine di ogni attività didattica sono state inserite attività di verifica in forma ludica attraverso l'uso di *Kahoot*, una piattaforma che permette di creare *quiz* sfidanti e di far partecipare gli studenti con un metodo di lavoro che punta alla condivisione e al confronto tra pari. Ciò ha permesso di monitorare i progressi di ogni studente nei confronti degli obiettivi di apprendimento e di identificare i punti di forza e di debolezza per poi prevedere attività di rinforzo.

Sono state inoltre create delle schede di autovalutazione in cui gli studenti in maniera autonoma o in plenaria hanno potuto riflettere sul proprio lavoro focalizzandosi sui progressi fatti, sul loro modo di apprendere o su eventuali problemi.

Le attività sono state pensate per studenti di italiano L2 che vanno da un livello A2 fino a un livello B1 e sono state utilizzate con successo, oltre che con studenti sinofoni, con studenti provenienti da altre nazioni e che si iscrivono ai corsi di italiano del Centro Studi Italiani con gli obiettivi più svariati: cantanti d'opera, seminaristi e amanti della lingua e della cultura italiana.

Tale lavoro ha permesso di riflettere anche su come Edmodo e il metodo *flipped* possano essere degli ottimi strumenti per proporre compiti autentici che permettono agli studenti di sviluppare le competenze trasversali promosse dal Consiglio Europeo.

## 6. CONCLUSIONI

Il presente lavoro ha voluto evidenziare che la piattaforma Edmodo e il metodo capovolto si prestano in maniera efficace ad essere utilizzati nella didattica dell'italiano LS/L2, perché affiancando le metodologie glottodidattiche, potenziano e rafforzano le competenze linguistiche e portano ad un'acquisizione efficace. Le tecnologie oggi sono parte integrante della vita di tutti noi e il loro uso favorisce sicuramente un *input* in più e più reale per permettere un arricchimento motivazionale. Accanto alla didattica di tipo più tradizionale, la sperimentazione di nuovi ambienti virtuali e la *flipped Classroom* accrescono l'interesse degli studenti che sono proiettati verso un mondo più innovativo tecnologico che gli permetta di ampliare le proprie conoscenze e fare esperienze significative, abbassando il filtro affettivo. Si ritiene infatti, che queste pratiche didattiche siano di così facile utilizzo che possano far sì che chiunque si cimenti nel loro uso, possa da subito interagire e rimanerne piacevolmente sorpreso.



## **SITOGRAFIA**

< [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))>  
Sito che consente di accedere alla documentazione dell'Unione europea nelle 24 lingue ufficiali.  
(ultima consultazione: 15/01/2020)

## APPENDICE 1. UN ESEMPIO DI COMPITO AUTENTICO

### “Benvenuti a Urbania”

**Obiettivo:** *lo scopo del vostro lavoro sarà la creazione di un video promozionale della città di Urbania, sia per farla conoscere nel vostro Paese, sia per praticare la lingua in un contesto autentico*

*Lavorate a gruppi di 4, dividete i ruoli, ogni membro sarà responsabile di una parte del lavoro.*

#### **Ruoli:**

- Ricercatore di informazioni sulla città di Urbania sul web. Di seguito alcuni *link* utili:  
<http://www.urbania-casteldurante.it/it/nel-nord-delle-marche.html>  
<https://www.viaggiesorrisi.com/2017/09/18/cose-da-fare-e-vedere-a-urbania/>
- Intervistatore presso l'ufficio Turismo di Urbania per ottenere informazioni sulle cose da vedere, su dove è possibile mangiare e dormire, sulle cose che si possono fare;
- Intervistatore a membri delle famiglie ospitanti, negozianti, conoscenti, membri della scuola o del Comune per raccogliere informazioni sulla vita degli studenti stranieri in città e avere informazioni sulla storia o su curiosità della città;
- Addetto alle riprese video e al montaggio.

*Il vostro lavoro dovrà concentrarsi su due parti:*

#### **1. Presentazione della città**

- posizione geografica, natura e dintorni, cose da vedere (es. monumenti, storia, ceramica...), dove mangiare, dove dormire, curiosità e tradizioni (es. la Befana, il crostolo...).

#### **2. Interviste**

- raccontare la vita di uno studente straniero a Urbania e il rapporto delle persone della città con gli studenti. Ricordatevi che dovete preparare prima le domande delle interviste da fare.

*Il prodotto finale (video) dovrà avere una durata massima di 10 minuti. Ogni gruppo ha due settimane di tempo per preparare il tutto. Ogni gruppo dovrà poi presentare il suo lavoro in classe.*

## APPENDICE 2. AUTOVALUTAZIONE E CHECK LIST

### “Benvenuti a Urbania”

#### **Comunicazione in lingua straniera:**

- durante la raccolta delle informazioni e durante le interviste ho comunicato in lingua italiana?
- E con i compagni del mio gruppo?

#### **Imparare ad imparare:**

- ho contribuito al prodotto finale del gruppo? Come?

#### **Competenze sociali e civiche:**

- ho rispettato i miei compagni e il loro punto di vista?

#### **Spirito di iniziativa e imprenditorialità:**

- il risultato è stato creativo?
- Il lavoro finale è completo e curato in tutte le sue parti?