

izi.TRAVEL: UNA PIATTAFORMA DIGITALE PER PROMUOVERE L'APPRENDIMENTO LINGUISTICO DENTRO E FUORI LA CLASSE

di Fabiana Fazzi

ABSTRACT

L'obiettivo del contributo è quello di riflettere sulle potenzialità della piattaforma digitale izi.TRAVEL per promuovere pratiche di literacy vicine alla realtà complessa in cui vivono e usano la lingua i nostri studenti.

izi.TRAVEL è un'applicazione gratuitamente scaricabile su diversi dispositivi che consente la creazione di audioguide, tour e mostre multimediali in cui i contenuti audio e video possono essere accompagnati da cacce al tesoro e quiz interattivi. Negli ultimi anni, oltre a funzionare da hub culturale, questa piattaforma è stata anche utilizzata in progetti didattici in cui gli studenti sono stati guidati ad esplorare e interpretare il patrimonio culturale e scientifico del territorio trasformandosi da semplici fruitori in partecipanti attivi al discorso culturale.

L'uso di questa applicazione ha importanti vantaggi sia per la promozione delle abilità linguistiche degli studenti sia per lo sviluppo di alcune competenze chiave, tra cui quella digitale e quella legata alla consapevolezza e conoscenza culturale. In questo contesto, viene descritta una sperimentazione con studenti universitari francesi di un percorso di italiano L2 tra la classe e il museo, frutto della collaborazione tra la Società Dante Alighieri di Venezia e il Master MABAC dell'Università Ca' Foscari.

1. INTRODUZIONE

"Se fosse possibile definire in maniera generale la missione dell'educazione, si potrebbe dire che il suo obiettivo primario è di assicurare a tutti gli studenti le opportunità di apprendimento necessarie per partecipare pienamente alla vita pubblica ed economica della comunità¹." (Cope, Kalantzis 2000: 9)

Se caliamo questa citazione nel settore dell'educazione linguistica, ci rendiamo conto che il nostro compito di docenti di lingua è sì quello di promuovere la competenza comunicativa degli studenti ma di farlo tenendo in considerazione la

¹ Traduzione dell'autore. Testo originale: "If it were possible to define generally the mission of education, it could be said that its fundamental purpose is to ensure that all students benefit from learning in ways that allow them to participate fully in public, community, and economic life".

realtà complessa in cui vivono e usano la lingua. Una realtà in cui le tecnologie hanno, da un lato, modificato sia gli approcci d'insegnamento sia quelli di valutazione (Chapelle e Sauro 2017: 1) e, dall'altro, hanno reso necessaria l'introduzione di diverse pratiche di *literacy* all'interno della classe di lingua. La *literacy*², intesa come "un repertorio di pratiche in evoluzione per comunicare in maniera efficace in diversi contesti sociali e culturali"³ (Mills 2010: 247), riguarda sempre di più la lettura e la produzione di testi multimediali. In questo contesto, gli studiosi del movimento chiamato "*New Literacy Studies*" (Lanksher e Knobel 2011 *inter alia*) hanno sottolineato il potenziale delle pratiche di *literacy* legate agli ambienti digitali che gli studenti navigano sia dentro che fuori dalla classe (si veda anche Godwin-Jones 2015 per una sintesi dettagliata). La comparsa dei *wiki*, dei *blog*, delle notizie online, dei *database* e di altre forme digitali ibride hanno portato alla definizione di nuove caratteristiche testuali e di nuovi generi (Mills 2010: 247). Lavorare su queste nuove forme di comunicazione e sulle relative pratiche di *literacy* nella classe di lingua vuol dire chiedersi se il programma del nostro corso e l'approccio che utilizziamo sono davvero in linea con la preparazione, linguistica e non solo, di cui i nostri studenti necessitano per agire nel panorama comunicativo della realtà di oggi (Guikema e Williams 2014). Date le premesse, in questo contributo, presentiamo l'uso di una piattaforma digitale chiamata izi.TRAVEL che ci ha permesso di guidare gli studenti universitari di un corso di italiano L2 nella creazione di due *tour* multimediali della città di Venezia. La decisione di lavorare con questa piattaforma è legata non solo al bisogno di introdurre nel nostro percorso pratiche di *literacy* digitali vicine alla realtà accademico-professionale e agli interessi degli studenti, ma anche di sfruttare le potenzialità del *digital storytelling* per l'apprendimento linguistico (si vedano Yang et al. 2020 e Pezzot 2016) in un percorso tra la classe e il museo.

2. izi.TRAVEL E LA CULTURA PARTECIPATIVA

Prima di descrivere la sperimentazione, è necessario presentare izi.TRAVEL, le sue finalità e le sue caratteristiche tecniche. izi.TRAVEL è una piattaforma digitale aperta, gratuita e partecipativa, "orientata alla democratizzazione e alla promozione della cultura e dei territori, attraverso lo *storytelling* digitale e i contenuti prodotti dagli utenti" (Bonacini 2018: 230). Si tratta di uno strumento che sta rivoluzionando il modo dei musei di raccontare sé stessi e le proprie collezioni spingendoli a trovare nuove interpretazioni e nuovi punti di vista attraverso uno stile fresco e immediato. Inoltre, il fatto che permetta a chiunque di creare nuovi contenuti sta incoraggiando sempre più persone, specialisti e non,

² Il termine "literacy" è complesso e difficilmente traducibile in italiano (si veda Banzato 2013) e per questo motivo si è deciso di usare in questo contributo il termine inglese, spiegando di volta in volta gli aspetti che caratterizzano il concetto.

³ Traduzione dell'autore. Testo originale: "(...) literacy as a repertoire of changing practices for communicating purposefully in multiple social and cultural contexts".

a prendere parte al processo di conoscenza, interpretazione e valorizzazione del patrimonio culturale tanto auspicato dalla Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società⁴ (Consiglio d'Europa 2005). Secondo tale convenzione, infatti, tutti noi, cittadini, associazioni e istituzioni, siamo membri di una "comunità di eredità" chiamata a collaborare alla protezione e promozione del patrimonio culturale comune europeo visto come "risorsa per lo sviluppo sostenibile e per la qualità della vita, in una società in costante evoluzione" (Consiglio d'Europa 2005: 1). Proprio in quest'ottica, diversi sono i progetti, anche didattici, in cui i membri della comunità, spesso guidati dagli operatori culturali, hanno usato izi.TRAVEL per co-creare nuove interpretazioni e narrazioni di luoghi del territorio e/o di collezioni museali (Bonacini 2018, 2019 e Szabo *et al.* 2017). La filosofia alla base è quella della cultura partecipativa in cui ogni membro è stimolato a partecipare alla creazione di nuovi contenuti e alla loro circolazione (Jenkins *et al.* 2009).

Dal punto di vista tecnico⁵, dopo aver effettuato la registrazione, izi.TRAVEL consente di creare una audioguida, un *tour* o una mostra multimediale personalizzata in cui i contenuti testuali possono essere corredati anche da foto, video e collegamenti esterni ad altre risorse. Si tratta di veri e propri contenuti ipertestuali che possono essere condivisi con altre migliaia di persone interessate ad approfondire o ad esplorare una città, un territorio o un museo in maniera diversa. In questa piattaforma, è anche possibile creare quiz e cacce al tesoro per rendere i contenuti di un *tour* ancora più interattivi. Inoltre, la sua interfaccia di gestione (*Content Management System*) permette a più utenti di lavorare in maniera collaborativa su un singolo progetto o su più progetti. L'*app* di izi.TRAVEL è gratuita, scaricabile su diversi dispositivi (computer, tablet e cellulare) e utilizzabile su diversi sistemi operativi (Apple, Android, Windows). Infine, essendo dotata di sistemi GPS e Qr-code, consente di localizzare e navigare tutti i prodotti disponibili in una determinata area.

2. DIGITAL STORYTELLING

Con *digital storytelling* "si intende il racconto di storie o narrazioni personali associate con l'uso delle tecnologie digitali per costruire significato⁶" (Lambert 2013 citato in Yang *et al.* 2020: 2). Diversi studi hanno dimostrato che oltre a promuovere la motivazione, lavorare alla creazione di storie digitali "può sviluppare la competenza comunicativa perché permette di organizzare le idee,

⁴ Anche definita Convenzione di Faro.

⁵ Per *tutorial* specifici sulle funzionalità di izi.TRAVEL si rimanda al seguente link: <http://academy.izi.travel/it/help/production/cms-for-museums/>

⁶ Traduzione dell'autore. Testo originale: "is defined as the telling of stories or personal narratives associated with the use of digital technologies to construct meanings".

fare domande, esprimere opinioni e costruire narrazioni⁷” (Robin 2006: 712). Inoltre, se da un lato il *digital storytelling* permette di lavorare sugli aspetti tecnici del linguaggio, dall’altro, le emozioni suscitate attraverso la narrazione digitale facilitano la memorizzazione dei concetti (Pezzot 2016). Nel nostro contesto l’aspetto più interessante del *digital storytelling*, applicato a izi.TRAVEL, è il fatto che gli studenti si trasformino da consumatori a produttori di contenuti culturali utilizzando diverse *literacy skills*, come per esempio l’abilità di ricerca delle informazioni e di curatela di una narrazione digitale che ha per oggetto il territorio. Il *digital storytelling*, infatti, permette di integrare *literacy* tradizionali, come la lettura e la scrittura, con *literacy* legate alla tecnologia e al web, come la *visual literacy*, portando alla trasformazione delle convenzioni di comunicazione attraverso la produzione di storie digitali (Yang *et al.* 2020; Godwin-Jones 2015).

3. APPRENDIMENTO LINGUISTICO TRA LA CLASSE E IL MUSEO

Apprendere una lingua al museo può avere effetti positivi dal punto di vista cognitivo, linguistico, affettivo e interculturale. Gli studi dimostrano, infatti, che l’interazione con gli oggetti museali non solo permette agli studenti di comprendere e memorizzare meglio nuovo vocabolario, anche specialistico (Ruanglertbutr 2016; Labadi 2018), ma anche di testare la lingua in un luogo autentico. Al museo, gli studenti usano la lingua per parlare delle proprie percezioni e reazioni rispetto a quello che stanno vivendo in prima persona, per condividere idee, interessi e memorie riguardo agli oggetti, ma anche per riflettere sulla loro identità culturale. Questo consente di generare un senso di coinvolgimento profondo (Csikszentmihalyi 1988) e, allo stesso tempo, di creare una sensazione di benessere psico-fisico capace di incrementare la voglia di comunicare anche in una lingua in cui non si è pienamente competenti (si vedano a questo proposito gli studi di Parra e Di Fabio 2017; Ruanglertbutr 2016 e Shoemaker 1998). Per sfruttare però al meglio le opportunità offerte dal museo, è necessario strutturare un percorso di apprendimento in tre fasi – prima, durante e dopo l’esperienza al museo – che segua il modello rappresentato nella Figura 1:

⁷ Traduzione dell’autore. Testo originale: “*students who participate in the creation of digital stories may develop enhanced communications skills by learning to organize their ideas, ask questions, express opinions, and construct narratives*”.



Fig. 1. *Il modello scuola-museo per l'apprendimento linguistico (Fazzi 2020)*

Il modello, originariamente sviluppato da Hooper-Greenhill (1994) nell'ambito della didattica museale, è stato adattato da Fazzi (2020) per includere la dimensione linguistica. Secondo il modello, il percorso inizia in classe con una o più lezioni di preparazione. In questa fase, il docente sviluppa attività volte a contestualizzare il tema/argomento del percorso, creare le giuste aspettative, rivedere o presentare gli aspetti linguistici che gli studenti incontreranno e/o dovranno usare durante il laboratorio museale e promuovere la loro curiosità. La fase successiva riguarda il laboratorio linguistico al museo, strutturato secondo la metodologia *Task-based* (Willis 1996). In questa fase, il docente e, se possibile, l'educatore museale, creano dei *task* esperienziali, ludici e/o creativi in cui gli studenti usano la L2 per condividere le proprie percezioni, idee, emozioni e conoscenze a partire dall'interazione personale con gli oggetti e le risorse museali. Il percorso si chiude con il ritorno in classe, in cui il docente presenta attività che hanno l'obiettivo di consolidare, integrare ed espandere le conoscenze e competenze che gli studenti hanno sviluppato nelle fasi precedenti. Sempre in questa fase, l'insegnante può chiedere agli studenti di lavorare a un prodotto finale, fisico o digitale, che dovrebbe promuovere la loro rielaborazione personale e creativa riguardo ciò che hanno imparato nelle lezioni in classe e nel laboratorio al museo. Il tipo di prodotto su cui lavorare dipende da molti fattori (es. il tempo a disposizione, il livello linguistico, la collaborazione scuola-museo) e l'ideale, anche se non sempre possibile, sarebbe che questi prodotti venissero condivisi con il museo e/o la comunità e non rimanessero quindi chiusi tra le mura scolastiche. Questo, da un lato, promuoverebbe l'uso autentico della lingua in diversi contesti e con diversi attori della comunità (Consiglio d'Europa 2018) e, dall'altro, consentirebbe agli studenti di partecipare attivamente al discorso

culturale secondo la Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società (Consiglio d'Europa 2015). Nel lavoro sul prodotto finale, quindi, ad emergere dovrebbero essere i punti di vista, l'esperienza e le emozioni degli studenti riguardo alle risorse del patrimonio culturale o scientifico con cui hanno interagito durante il percorso scuola-museo.

4. LA SPERIMENTAZIONE

Tra Ottobre e Dicembre 2019, è stato sperimentato l'uso di izi.TRAVEL in un corso di italiano L2 di 40 ore erogato dalla Società Dante Alighieri di Venezia in collaborazione con il Master in *Management* dei Beni e delle Attività Culturali (MaBAC) dell'Università Ca' Foscari di Venezia. I partecipanti al corso erano studenti di nazionalità francese con un *background* accademico molto variegato⁸ e un livello di italiano compreso tra l'A2 e il B2 e la maggior parte lavorava o ambiva a lavorare nel settore culturale. Gli studenti divisi in due gruppi - un gruppo principiante (A2) e un gruppo intermedio (B1-B2) - hanno preso parte a un percorso scuola-museo (si veda il paragrafo 4) costituito da lezioni in classe e da laboratori di italiano L2 svolti in tre musei della città di Venezia - Ca' Pesaro (Galleria Internazionale di Arte Moderna), Ca' Rezzonico (Museo del Settecento Veneziano) e Collezione Peggy Guggenheim - in collaborazione con gli operatori museali. Gli argomenti affrontati sono stati i più vari, dalla cultura e società del Settecento veneziano al ruolo di Peggy Guggenheim nel mondo dell'arte. Alla fine del percorso, si è chiesto ai due gruppi di lavorare a un prodotto finale digitale sulla piattaforma izi.TRAVEL, riflettendo criticamente sulla propria esperienza veneziana e selezionando gli aspetti più interessanti per la narrazione digitale. Nella tabella alla pagina che segue, sono descritte le attività che hanno caratterizzato le fasi di lavoro sul prodotto per una durata di circa 8 ore.

⁸ Gli studenti avevano conseguito la laurea in diverse discipline, tra le quali storia dell'arte, economia, giurisprudenza, storia e archeologia.

FASI	DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ
1	<ul style="list-style-type: none">- L'insegnante introduce la piattaforma izi.TRAVEL e ne spiega alcune funzioni tecniche (es. come usare il <i>Content Management System</i>);- L'insegnante guida gli studenti nell'analisi di un esempio di un <i>tour</i> multimediale (es. a chi è destinato, qual è lo stile della narrazione, quali sono gli elementi principali della narrazione ecc.);- L'insegnante introduce la scheda di progettazione del tour (es. messaggio del tour, target a cui è rivolto, N° di tappe e loro argomento);- Gli studenti, divisi in due gruppi, completano la scheda di progettazione sulla base dei contenuti ed esperienze vissute durante il modulo e si suddividono il lavoro della fase successiva.
2	<p>Gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none">- lavorano a coppie o piccoli gruppi sulle singole tappe;- raccolgono le informazioni necessarie per creare la narrazione delle tappe (es. usano il portfolio creato nelle lezioni precedenti, visitano i siti dei musei ecc.);- riflettono sul tipo di narrazione che vogliono produrre <p>L'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- supervisiona il lavoro;- offre supporto ove necessario.
3	<p>Gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none">- lavorano a coppie o piccoli gruppi sulle singole tappe;- producono la narrazione, registrano gli audio e scelgono le foto delle singole tappe; <p>L'insegnante:</p> <ul style="list-style-type: none">- supervisiona;- offre supporto e corregge ove necessario;- inserisce i contenuti creati dagli studenti e condivisi in una cartella di Google Drive nel CMS di izi.TRAVEL.
4	Editing finale, condivisione e riflessione finale in plenaria sui prodotti digitali ⁹ creati dai due gruppi.

Tab. 1. *Le fasi del lavoro con izi.TRAVEL*

La qualità dei prodotti creati dagli studenti (*link* in nota), di cui per motivi di spazio non è possibile fare un'analisi approfondita, dimostra come l'uso di izi.TRAVEL a conclusione del percorso di italiano L2 tra la classe e il museo abbia permesso loro di usare la lingua in maniera creativa, significativa e autentica. Un feedback informale dell'esperienza ha in particolare rilevato che agli studenti è piaciuto

⁹ I due *tour* multimediali sono visitabili ai seguenti link. Gruppo A2: https://izi.travel/en/5118-la-dolce-vita-a-veneziasit#tour_details_first; Gruppo B1-B2: <https://izi.travel/it/b445-veneziasit-tra-porta-d-acqua-e-porta-di-terra/it>.

mettersi in gioco, condividere conoscenze e competenze, e usare la propria voce per creare un prodotto unico e aperto anche alla fruizione da parte di altri visitatori della città. Studi futuri dovrebbero orientarsi verso un'indagine più approfondita dei risultati di simili esperienze così da valutare l'efficacia dell'impianto didattico qui presentato.

5. RIFLESSIONI FINALI

In questo contributo abbiamo discusso l'importanza di introdurre nella classe di lingua pratiche di *literacy* vicine agli interessi e alla realtà dei nostri studenti. In particolare, abbiamo approfondito le potenzialità di izi.TRAVEL per sviluppare narrazioni digitali legate al patrimonio culturale e scientifico del territorio e descritto il suo utilizzo all'interno di un percorso di italiano L2 tra la classe e alcuni musei di Venezia. Grazie alla sua filosofia partecipativa e al metodo del *digital storytelling*, far lavorare gli studenti con questa piattaforma vuol dire vederli come agenti sociali che usano la lingua per completare compiti significativi per il proprio percorso di vita (Consiglio d'Europa 2018).

Dobbiamo tuttavia sottolineare che per supportare gli studenti nella co-creazione di narrazioni multimediali è prima di tutto necessario che gli insegnanti siano essi stessi degli umanisti digitali, consapevoli del fatto che conoscere gli aspetti tecnici delle tecnologie è solo metà del lavoro. L'altra metà riguarda il vedere la tecnologia come strumento per trasformare e amplificare un'esperienza di apprendimento che è prima di tutto fisica e sociale (Fyfe 2011).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

BANZATO M., 2013, "Literacy e Complessità", *Tecnologie Didattiche*, 21, 1, 4-13.

BONACINI E., 2019, "Engaging Participative Communities in Cultural Heritage: Using Digital Storytelling in Sicily (Italy)", *International Information & Library Review*, 51, 1, 42-50.

BONACINI E., 2018, "Partecipazione e co-creazione di valore culturale. #iziTRAVELSicilia e i principi della Convenzione di Faro", *Il Capitale Culturale*, 17, 227-247.

CHAPELLE C. A.; SAURO S. (a cura di), 2017, *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, Wiley-Blackwell, Oxford.

- COHEN J. N.; MIHAILIDIS P., 2013, *Exploring Curation as a core competency in digital and media literacy education*, Faculty Works. URL: Digital Humanities & New Media, 4.
URL: https://digitalcommons.molloy.edu/dhnm_fac/4.
- CONSIGLIO D'EUROPA, 2005, "Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società", CETS, 199, Faro.
URL: https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1492082511615_Convenzione_di_Faro.pdf
- CONSIGLIO D'EUROPA, 2018, "Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors".
URL: <https://rm.coe.int/cefr-companion-volume-with-new-descriptors-2018/1680787989>
- COPE, B.; KALANTZIS, M. (a cura di), 2000, *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*, Routledge, London/New York.
- CSIKSZENTMIHALYI M., 1988, "The Flow Experience and Its Significance for Human Psychology", in CSIKSZENTMIHALYI I.S.; CSIKSZENTMIHALYI M. (a cura di), *Optimal Experience: Psychological Studies of Flow in Consciousness*, Cambridge University Press, Cambridge, 15-35.
- FAZZI, F. (2020), "CLIL dalla scuola al museo: potenzialità, criticità e implicazioni glottodidattiche", *Italiano LinguaDue*, 12, 2, 627-649.
- FAZZI, F.; MENEGHETTI, C. (in corso di stampa), "Migrare' la classe: i musei come spazi innovativi di apprendimento linguistico e interculturale", in CARUANA, S.; CHIRCOP, K.; GAUCI, P.; PACE, M. (a cura di), *Politiche e pratiche per l'educazione linguistica, il multilinguismo e la comunicazione interculturale, Atti del VI convegno della Società di Didattica delle Lingue e Linguistica Educativa (DILLE)*, Università Ca' Foscari, Venezia.
- FYFE P., 2011, "Digital Pedagogy Unplugged", *Digital Humanities*, 2, 3, 1-20.
- GUIKEMA J.P.; WILLIAMS L. (a cura di), 2014, *Digital Literacies in Foreign and Second Language Education*, Computer Assisted Language Instruction Consortium (CALICO), San Marcos, TX.
- HOOPER-GREENHILL E., 1994, *Gallery and Museum Education*, Leicester University Press, London.

- JENKINS H., PURUSHOTMA R., WEIGEL M., CLINTON K., ROBISON A. J., 2009, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, MIT Press, Cambridge, MA.
- LABADI S., 2018, *Museums, Immigrants, and Social Justice*, Taylor & Francis, London-New York.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M., 2011, *New Literacies*, McGraw-Hill Education, London.
- MILLS K.A., 2010, "A Review of the Digital Turn in the New Literacy Studies", *Review of Educational Research*, 80, 2, 246-271.
- PARRA M.L.; DI FABIO E., 2017, "Integrating the Arts: Creative Thinking about FL Curricula and Language Program Direction", in BOURNS S. K., PARKES L. & RYAN C. M. (a cura di), *Languages in Partnership with the Visual Arts: Implications for Curriculum Design and Teacher Training*, Cengage Learning, Boston, MA, 2-11.
- PEZZOT E., 2016, "Il *Digital Storytelling* per un'educazione linguistica interculturale", *Educazione Linguistica. Language Education*, 5, 2, 213-230.
- ROBIN B., 2006, "The Educational Uses of Digital Storytelling", in CRAWFORD C. ET AL., *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2006*, Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), Chesapeake, 709-716.
- RUANGLERTBUTR P., 2016, "Utilising Art Museums as Learning and Teaching Resources for Adult English Language Learners: The Strategies and Benefits", *English Australia Journal*, 31, 2, 3-29.
- SHOEMAKER M. K., 1998, "Art Is a Wonderful Place to Be': ESL Students as Museum Learners", *Art Education*, 51, 2, 40-45.
- SZABO V.; ZARDINI LACEDELLI S.; POMPANIN G. (2017), "From Landscape to Cities: A Participatory Approach to the Creation of Digital Cultural Heritage", *International Information & Library Review*, 49, 2, 115-123.
- WILLIS J., 1996, *A Framework for Tasked-Based Learning*, Longman, London-New York.
- YANG Y. T. C.; CHEN Y. C.; HUNG H. T., 2020, "Digital Storytelling as an Interdisciplinary Project to Improve Students' English Speaking and Creative Thinking", *Computer Assisted Language Learning*, 1-23.