

MARE DIGITALE DI ITALIANO L2: LA PIATTAFORMA MOODLE E L'ONDA H5P PER UN APPRENDIMENTO CON ANCORE SICURE

Laura Morano, Rosalia Palumbo, Elena Caldirola

Università degli Studi di Pavia
{laura.morano, rosalia.palumbo, elena.caldirola}@unipv.it

— COMUNICAZIONE —

ARGOMENTO: Istruzione universitaria - Sviluppo di contenuti e e-tivities

Abstract

Il coinvolgimento, la pratica continua, la varietà delle attività e il micro-learning sono i giusti ingredienti per creare un corso di apprendimento di una lingua straniera (LS/L2) in modalità asincrona. Il nostro contributo documenta la creazione di un corso di Italiano L2 interamente sviluppato e gestito sulla piattaforma Moodle dell'Università degli Studi di Pavia; progettato per rendere lo studente protagonista anche in un contesto di didattica asincrona. Il corso è articolato in otto unità didattiche. Ogni unità comprende 3-5 videolezioni interattive di durata contenuta (12-23 minuti), che sfruttano le potenzialità di H5P per integrare nel flusso video diverse tipologie di esercizi, stimolando una partecipazione più attiva e consapevole, supportata dalla valutazione formativa immediata. Ogni unità è arricchita da un vasto set di e-tivities asincrone (20-30 per unità) e da alcuni cartoon di riepilogo che alleggeriscono il ritmo e attuano il principio della ridondanza. La sinergia tra H5P (Question Set, Multiple Choice, True/False, Drag and drop, Crosswords, Fill in the Blanks, Dictation) e Moodle (Quiz, Essay e Glossaries) permette di diversificare il carico cognitivo e gli obiettivi formativi, incrementando motivazione, interesse e autonomia dello studente che può seguire il corso alla sua velocità di "crociera". La presentazione descriverà il processo di design, le soluzioni tecniche adottate per l'integrazione Moodle-H5P e le best practice implementate per strutturare contenuti interattivi. Spiegheremo come questo modello sfrutti la versatilità di Moodle avvalendosi di tutte le potenzialità della didattica di una lingua straniera a distanza e di come siamo riuscite a trasformarlo in una navigazione coinvolgente, divertente e calibrata nel mare della lingua italiana.

Keywords –Progettazione didattica, videolezioni interattive, Italiano L2/LS, micro-learning, H5P

1 INTRODUZIONE

L'ideazione, la progettazione e la creazione di un corso interamente online di italiano L2 nascono presso l'Università degli Studi di Pavia, all'interno del corso di laurea magistrale Agri-food Sustainability con la collaborazione tecnica dello staff del Servizio Innovazione Didattica e Comunicazione Digitale. Si tratta di un corso rivolto a studenti internazionali e sviluppato esclusivamente sull'ambiente di apprendimento Moodle.

L'iniziativa risponde all'esigenza di esaltare al meglio le potenzialità interattive della didattica asincrona, grazie a un design didattico intrinsecamente motivante, vario e capace di stimolare la curiosità, aumentare la motivazione e offrire quasi sempre un feedback immediato. Il giusto ingrediente per un apprendimento linguistico a distanza efficace consiste, infatti, nel bilanciamento tra la libertà della fruizione asincrona e la sicurezza di una struttura formativa solida.

La metafora di *mare digitale* vuole rappresentare uno spazio di navigazione controllata ma aperta, in cui ogni studente può procedere al proprio ritmo, con strumenti di supporto chiari e un punto di riferimento stabile. Lo studente diventa **protagonista attivo e autonomo** del proprio percorso grazie

alla progettazione che pone al centro i principi del micro-learning, della ridondanza e della valutazione formativa costante, sfruttando la sinergia tra un collaudato LMS Moodle d'Ateneo e H5P, un potente e flessibile strumento di creazione di contenuti interattivi.

2 PROGETTAZIONE DIDATTICA

Il **design didattico** adotta i **principi di micro-learning, coinvolgimento attivo e ridondanza funzionale** per contrastare la fatica cognitiva e mantenere alta l'attenzione e la motivazione di ogni apprendente. Il micro-learning si concretizza in videolezioni brevi (32 totali), della durata compresa tra i 12 e i 23 minuti, che favoriscono un apprendimento graduale dei contenuti e consentono l'integrazione immediata di esercizi, risultando particolarmente efficaci nella didattica di una lingua straniera. Il principio del coinvolgimento attivo si traduce in una continua varietà di attività che stimolano l'interesse, diversificano il carico cognitivo e richiedono una produzione linguistica scritta o orale. A completamento di ogni unità, il principio della ridondanza funzionale viene applicato anche attraverso brevi cartoon riassuntivi che ripropongono i concetti chiave in forma visuale e leggera, favorendo la memorizzazione e il rafforzamento dell'apprendimento.

L'architettura modulare del corso, completamente asincrono, consente allo studente di seguire il percorso di apprendimento alla propria **velocità di "crociera"**. Il corso è articolato in **otto unità didattiche**, ognuna delle quali è composta da **videolezioni interattive (3-5), e-tivities (30-40), quiz e cartoon**. Le videolezioni realizzate con H5P trasformano l'esperienza didattica tradizionale-frontale grazie all'integrazione di attività interattive – come *multiple choice, drag and drop, cloze, match* – direttamente all'interno del flusso video. Questi elementi interrompono la linearità della lezione e perciò risultano fondamentali per stimolare l'attenzione e la motivazione degli studenti attraverso una sfida continua. Non si tratta più di una semplice fruizione passiva di contenuti, ma di un percorso attivo e coinvolgente di verifica, revisione e consolidamento dell'apprendimento. In questo modo l'ambiente formativo diventa dinamico, interattivo e quasi dialogico superando la staticità e la monotonia tipiche delle modalità didattiche più tradizionali. Inoltre, la possibilità di ricevere un feedback immediato permette allo studente di autocorreggersi e di consolidare le nozioni prima di passare al livello successivo. Il riscontro in tempo reale diventa un'ancora sicura, senza la quale sarebbe complicato continuare a navigare in un ambiente asincrono senza perdere la rotta (Figura 1 – Esempio di interazione H5P all'interno del video).

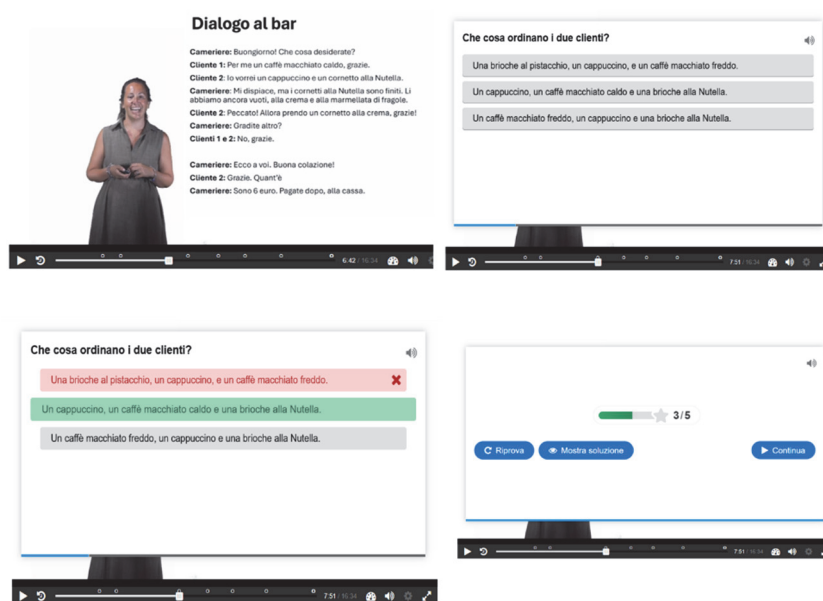


Figura 1 – Esempio di interazione H5P all'interno del video

Al termine di ogni unità sono presenti uno o due **cartoon riassuntivi** (Figura 2 – Esempio di cartoon), grazie ai quali è possibile ripassare gli argomenti lessicali e comunicativi trattati nell'unità in modo efficace e piacevole. Questi brevi video, graficamente accattivanti e dal tono leggero, aiutano gli apprendenti a fissare al meglio i punti salienti dell'unità, a stimolare la riflessione su quanto appreso e a offrire spunti utili da applicare nella vita quotidiana in Italia.

Infine, la progettazione delle attività didattiche per studenti internazionali di varie provenienze ha tenuto conto del ruolo dell'immedesimazione come fattore motivante. A tal fine, accanto ai tradizionali esempi di parlanti italiani, sono stati introdotti nei dialoghi personaggi appartenenti a diverse culture, in modo che ciascuno studente possa sentirsi più rappresentato e coinvolto.



Figura 2 – Esempio di cartoon

3 PROGETTAZIONE TECNICA E INTEGRAZIONE MOODLE–H5P

Sul piano tecnico, il corso sfrutta appieno la sinergia tra le risorse **native di Moodle** e le **attività interattive H5P**, con l'obiettivo di combinare, come già ricordato, solidità strutturale e flessibilità didattica.

In **Moodle** si è creata l'ossatura del percorso sfruttando le funzionalità peculiari di un LMS: organizzare i moduli e le risorse, gestire il tracciamento delle attività prevedendo eventuali vincoli e propedeuticità, assegnare ruoli diversificati (es. ruolo tutor per affiancare la docente o ruolo valutatore anche per gli studenti, per sperimentare il *peer rating* nel glossario) e infine consentire al docente di monitorare dettagliatamente l'andamento di ciascun partecipante e di compiere valutazioni accurate con diverse risorse, siano esse native o integrate.

H5P, d'altro canto, ha arricchito il corso con micro-interazioni e feedback immediato. Le tipologie di attività H5P utilizzate nello specifico comprendono: *Interactive video*, *Question Set*, *Single/Multiple Choice*, *True/False*, *Drag and Drop*, *Crossword*, *Fill in the Blanks*, *Dictation*, *Speak the words*, *Memory Game*, *Mark the words*, *Find the words*, *Parts-image sequencing*, *Personality quiz*, *Flashcards* e *Dialog cards*.

Questi strumenti vengono alternati a risorse Moodle come *Quiz*, *Essay* e *Glossary*, in modo da differenziare il carico cognitivo e variare gli obiettivi formativi. La combinazione consente di proporre esercizi rapidi di rinforzo accanto ad attività di produzione più estese, mantenendo costante il senso di progresso.

Dal punto di vista tecnico-operativo, l'integrazione tra H5P e Moodle ha richiesto una serie di ottimizzazioni mirate: l'uniformazione dei formati video (conservati su Panopto) per garantire una riproduzione stabile su diversi browser e dispositivi, la definizione di uno stile grafico coerente tra le varie attività e la verifica della compatibilità mobile. Particolare attenzione è stata dedicata anche alla gestione dell'incorporamento degli oggetti interattivi, affinché i contenuti H5P risultassero perfettamente integrati nelle pagine Moodle e i dati di completamento venissero tracciati correttamente. Il risultato è un ambiente coerente, navigabile e visivamente uniforme, in cui l'interattività è parte integrante dell'esperienza didattica.

3.1 Valutazione

Un principio centrale del design del corso è la **valutazione formativa immediata**: ogni esercizio fornisce un feedback automatico, immediatamente leggibile, che orienta lo studente senza interrompere la continuità dell'apprendimento. Questa strategia trasforma l'errore in opportunità di autoapprendimento, contribuisce a ridurre l'ansia da prestazione e a rafforzare l'autoefficacia percepita (Fig.3 – Esempio di feedback H5P).



Figura 3 – Esempio di feedback H5P

3.2 Accessibilità

Tenendo presente che H5P integra diversi elementi di accessibilità con livelli variabili a seconda del tipo di contenuto, si sono operate le scelte che garantivano un alto livello di accessibilità. L'interactive video che incapsula tutte le videolezioni ne è un esempio virtuoso: pur essendo la navigazione disabilitata in avanti, è sempre possibile tornare indietro, anche di pochi secondi, e si possono selezionare 6 velocità diverse per ascoltare la lezione. Il video è compatibile con screen-reader come NVDA e JAWS e consente anche una navigazione tra le interazioni da tastiera, senza l'uso del mouse (Figura 4 – Esempio di accessibilità). Per immagini, video e grafici si possono aggiungere descrizioni testuali (alt text) o trascrizioni. I template H5P inoltre rispettano le linee guida WCAG per il contrasto visivo (minimo 4.5:1).

I sottotitoli, generati dall'intelligenza artificiale e puntualmente revisionati, sono sempre inclusi nei cartoon, che presentano dialoghi veloci e più simili al reale; si è, invece, scelto di eliminarli nelle videolezioni, in quanto la docente adattava già il proprio stile didattico alla platea di studenti, con un ritmo più lento e traduzioni dei termini più importanti nella lingua veicolare inglese.

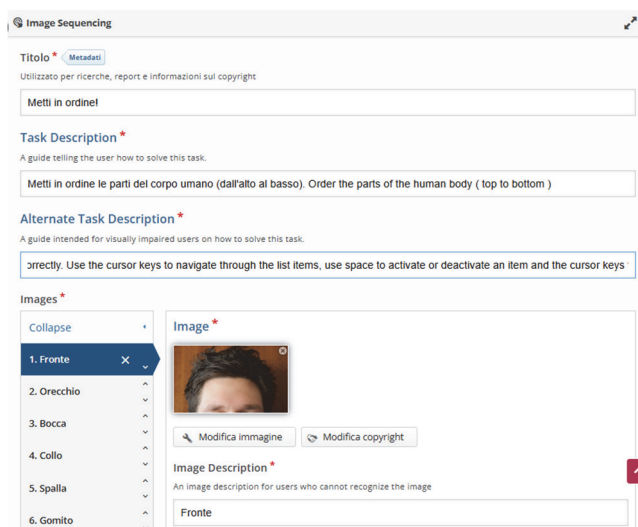


Figura 4 – Istruzioni sulla navigazione da tastiera e ALT TEXT

4 ESEMPI PILOTA E PRIMI RISCONTRI

Attualmente sono state completate sette unità su otto e sono state rese disponibili ai 103 studenti internazionali iscritti al corso.

Nelle unità 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 7 incentrate su presentazione personale, casa, famiglia, bar, spesa alimentare, abbigliamento, tempo atmosferico, date, stagioni, tempo libero, etc., le videolezioni includono esercizi integrati nei video interattivi (*Fill in the blanks*, *Mark the words*, *Drag and Drop e Single choice set*, etc.); all'esterno dei video, invece, si possono trovare esercizi di produzione scritta Moodle, uno o due cartoon, un quiz di fine unità e attività per il ripasso e il rinforzo lessicale o morfosintattico, come *crosswords*, *Memory game*, *ascolti di canzoni* (per individuare in un testo le parole ascoltate), *Find the words* (crucipuzzle), *Speak the words* (una produzione verbale che riceve un feedback automatico), *Personality quiz* (attività ludica di revisione lessicale), *Parts-Image sequencing* (riordino di immagini), *Flash Cards* e *Dialog Cards*.

I primi riscontri qualitativi, raccolti attraverso osservazioni e feedback informali, evidenziano un alto grado di coinvolgimento e una buona percezione di autonomia. Gli studenti apprezzano la possibilità di interagire direttamente con il video e di ripetere le attività secondo i propri tempi. Inoltre, la varietà di tipologie di attività da un lato impedisce la noia, dall'altro si adegua ai vari stili di apprendimento che ogni discente presenta.

5 CRITICITÀ E PROSPETTIVE

I risultati attesi sono parziali in quanto il corso è stato reso fruibile nel I semestre ma da piano di studi la frequenza è obbligatoria dal II semestre, pertanto molti partecipanti hanno solo iniziato il percorso.

Alcune sfide restano ancora aperte, poiché si tratta di un'iniziativa in corso. Sul piano tecnico, sperimentando varie e-tivities si sono riscontrati alcuni limiti di usabilità che hanno determinato o lo studio di strategie alternative fruibili o la scelta di esercizi diversi (ad es. Drag and drop - Figura 5 - poneva criticità in quanto mostrava all'utente la soluzione durante il trascinamento).

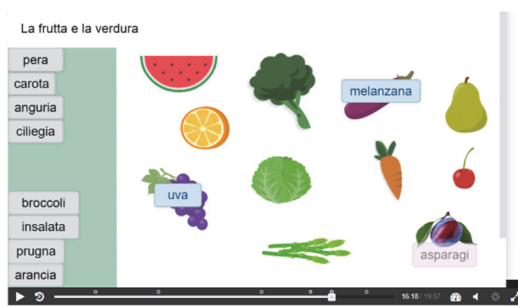


Figura 5 – Il colore rosa indica l'errato posizionamento dell'etichetta

Sul piano didattico, si sta lavorando per calibrare il numero e la difficoltà delle e-tivities in base ai livelli linguistici e per bilanciare interattività e durata delle videolezioni, per evitare sovraccarico cognitivo.

Inoltre, si stanno sviluppando strategie anti-drop-out: in ottica di re-engagement, senza avere un plugin apposito installato, si sono progressivamente inserite attività e strategie per recuperare chi non avesse completato le attività. Dapprima si sono create delle attività che coinvolgessero direttamente i partecipanti, come un forum sociale in cui gli studenti avessero la possibilità di confrontarsi liberamente senza l'intervento della docente, un forum per segnalare problemi tecnici e un glossario collaborativo.

Si sono inviati reminder personalizzati verso utenti che avevano lasciato alcune consegne «pending» e aggiunto attività di feedback per raccogliere le prime impressioni e apportare eventuali modifiche.

Oltre all'inserimento del blocco *Completamento corso*, che è volto ad orientare al meglio i discenti nel loro percorso, il proposito è anche quello di sviluppare un tour utente all'inizio del corso.

Nel secondo semestre verranno concordate tre lezioni sincrone online da 2 ore ciascuna, con cadenza mensile, per far esercitare gli studenti nel parlato e per chiarire eventuali dubbi in vista dell'esame.

Le prossime fasi prevedono, quindi, la conclusione del corso (l'unità 8 e il quiz di fine corso) e la creazione di due questionari di gradimento inseriti a metà e a fine corso, in modo da consentire una raccolta sistematica di dati quantitativi e qualitativi su partecipazione, completamento e percezione dell'efficacia.

6 CONCLUSIONI

Il progetto *Mare digitale di italiano L2* rappresenta un tentativo concreto di superare la tradizionale opposizione tra didattica in presenza e online, sperimentando un approccio che unisce rigore linguistico e innovazione tecnologica.

Moodle fornisce l'imbarcazione solida su cui costruire il percorso; **H5P** rappresenta l'onda che dà movimento, ritmo e partecipazione.

Insieme, creano un ecosistema didattico in cui lo studente può navigare nel mare dell'italiano con ancore sicure ma con piena libertà di esplorazione.

Riferimenti bibliografici

- [1] Krashen, Stephen D. *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Pergamon Press, (1982).
- [2] Chomsky, Noam. *Aspects of the Theory of Syntax*. MIT Press, (1965).