

Language Buddy

Sostenere l'apprendimento delle lingue da parte di bambini e giovani adulti con background migratorio attraverso i “compagni di lingua”

T3.2. Curriculum di formazione

Modulo 4: Strumenti innovativi per l'insegnamento delle lingue

Modulo di consegna	
Codice prodotto: N.	101141117
Titolo del documento	Curriculum: Modulo 4: Strumenti innovativi per la didattica delle lingue
Pacchetto di lavoro pertinente:	WP3. T3.2. Sviluppo del curriculum
Natura:	
Livello di disseminazione:	Pubblico
Versione del documento:	V01
Datato:	1.4.2025
Autori:	UPV/EHU – Peñascal
Commentato da:	Tutti i partner: sottoposti a revisione paritaria e commentati dalla partnership
Descrizione del documento:	Un modello progettato per la creazione dei Moduli di Formazione 8 LB. I moduli devono essere sviluppati da tutti i partner.

Numero del progetto	101141117 — Nome del progetto: Sostenere l'apprendimento delle lingue tra bambini e giovani adulti migranti attraverso i compagni di lingue
Acronimo del progetto	Compagno di lingua
Chiamare	BANDO AMIF-2023-TF2-AG
Argomento	AMIF-2023-TF2-AG-CALL-03-EDUCATION - Sostegno all'integrazione nell'istruzione di bambini e giovani adulti migranti
Tipo di azione	AMIF-PJG
Autorità che concede l'aiuto	Commissione europea
Servizio	HOME/E/04
Data di fine del progetto	1/3/2024 - 31/08/2026
Durata del progetto	30 mesi

Modulo di formazione Elenco degli autori

Organizzazione	
Editore e autore:	UPV/EHU – Peñascal
Co-autori:	

Sommario

Introduzione.....	4
Modulo 4.....	4
Lezione 1: Espressione di sé.....	6
Lezione 2: Emozioni positive durante l'apprendimento delle lingue L2/L3.....	8
Lezione 3: Emozioni positive durante la creatività.....	10
Lezione 4: L'Intelligenza Artificiale come strumento didattico.....	12
Appendice — Valutazioni, immagini, ecc.....	15
Appendice I.....	15
Appendice II.....	17
Appendice III.....	18
Appendice IV.....	19
Appendice V - Valutazione.....	20
Appendice VI.....	23

Introduzione

Il presente Corso di Formazione si inserisce come componente essenziale all'interno del Progetto Language Buddy. Elaborato in collaborazione tra i partner del progetto, il corso prevede un totale di 40 ore formative suddivise in 8 moduli. L'obiettivo cardine di questo modulo è fornire agli studenti degli Istituti di Istruzione Superiore (IIS) le conoscenze, le competenze e gli strumenti necessari per accompagnare, in modo efficace, studenti migranti e rifugiati delle scuole secondarie nell'apprendimento linguistico e nel processo di inclusione sociale, facendo riferimento al modello Language Buddy (LB). Si sottolinea che i partner del progetto riconoscono la varietà delle esigenze culturali e dei contesti specifici dei partecipanti. Pertanto, il presente documento è concepito per offrire linee guida e supporto ai partner, facilitando l'implementazione e l'adattamento delle attività proposte, affinché risultino coerenti e rispondenti alle realtà locali di riferimento.

Modulo 4

- Questo **modulo è composto da** quattro (4) lezioni.
- **Durata del Modulo:** 5 ore.
- Obiettivo di apprendimento: L'obiettivo principale del Modulo 4 è quello di fornire strumenti pratici e strategie pedagogiche per trasformare l'insegnamento delle lingue e garantire che i bambini e i giovani migranti possano apprendere in un modo accessibile, dinamico e adattato alle loro realtà.

Un riassunto delle lezioni e delle attività incluse in questo modulo è fornito nella tabella sottostante.

Lezione	Numero totale di sessioni e durata	Durata dell'attività
Lezione 1: <i>Espressione di sé</i> Durata: 1 ora	1. Attività: Attività rompighiaccio	15 minuti
	2. Attività: agire l'uno con l'altro	30 minuti
	Riflessione sull'attività	15 minuti
Lezione 2: <i>Emozioni positive durante l'apprendimento delle lingue L2/L3</i> Durata: 1 ora	1. Attività: Attività rompighiaccio	5 minuti
	2. Attività: La lettera del tesoro	25 minuti
	3. Attività: La mappa del tesoro	25 minuti

Lezione	Numero totale di sessioni e durata	Durata dell'attività
	Riflessione sull'attività	5 minuti
Lezione 3: <i>Emozioni positive durante la creatività</i> Durata: 1 ora	1. Attività: Attività rompighiaccio	10 minuti
	2. Attività: Spiega la narrazione	5 minuti
	3. Attività: Video storytelling	35 minuti
	Riflessione sull'attività	10 minuti
Lezione 4: <i>L'intelligenza artificiale come strumento didattico</i> Durata: 1 ora	Sessione 1	1 ora
	Introduzione	5 minuti
	1. Attività: Attività rompighiaccio	15 minuti
	2. Attività: Quiz culturale	20 minuti
	3. Attività: Correggere gli errori comuni	20 minuti
	Sessione 2	1 ora
	Introduzione	5 minuti
	1. Attività: gioco di ruolo con interazione vocale	20 minuti
	2. Attività: Riflessione culturale attraverso l'analisi del dialogo	20 minuti
	Riflessione sull'attività	15 minuti

Lezione 1: Espressione di sé

Lezione	N. 1
Modulo (1-8):	<i>Modulo 4: Strumenti innovativi per l'insegnamento delle lingue</i>
Titolo della lezione:	<i>Espressione</i>
Sviluppato da (partner LB)	<i>UPV/EHU-Peñascal</i>
Modalità di consegna primaria: Tutte le lezioni del corso L. Buddy sono progettate per l'erogazione online asincrona, garantendo flessibilità e accessibilità per i partecipanti.	Faccia a faccia (sincrono)
Modalità di consegna alternativa: <i>Viene fornita una guida completa per adattare la lezione alla consegna di persona, nel caso in cui questo formato si allinei meglio con gli obiettivi della tua organizzazione.</i>	Questa lezione può essere condotta in modo asincrono attraverso l'uso di video esplicativi preregistrati, registrazioni individuali dei partecipanti e forum di riflessione. Le attività di linguaggio del corpo e fonetica si trasformano in compiti autonomi in cui i partecipanti recitano emozioni e suoni attraverso brevi video o risorse visive (emoji, GIF, illustrazioni). Le risposte sono condivise su una piattaforma collaborativa per incoraggiare l'interazione asincrona e l'apprendimento peer-to-peer.
Tipo di attività:	<i>Attività di gruppo</i>
Risorse necessarie (per la consegna asincrona online e f2f)	<i>Se il vocabolario viene rivisto online in anticipo, sarà necessario un computer. Se condotto di persona, sarà richiesto materiale stampato. L'elenco dei vocaboli deve essere tradotto in tutte le lingue familiari parlate dagli studenti. Si consiglia un manuale.</i> <i>Se gli esercizi saranno online, sarà necessaria una webcam per il computer o un telefono cellulare con fotocamera.</i>
Durata	1 ora
Obiettivi formativi	Riconosci l'importanza della fiducia in se stessi e della motivazione per lo studente L2 o L3. Facilita l'articolazione nella lingua di destinazione utilizzando tecniche che aiutano i parlanti a esprimersi fluentemente. Comprendere la relazione tra linguaggio verbale e non verbale. Comprendi le possibilità che la TPR offre per creare un'atmosfera rilassata tra gli studenti L2 o L3.
Descrizione della lezione	Attività rompighiaccio (15 minuti) Utilizza il movimento del corpo e del volto per rappresentare diverse emozioni: incoraggia gli studenti a esprimersi attraverso la gestualità, proiettando la propria voce e utilizzando suoni e parole nella lingua di destinazione. Sottolinea come i partecipanti possano associare determinate

Lezione	N. 1
	<p>espressioni a specifici suoni o fonemi, ad esempio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Felicità → vocale [i] • Sorpresa → vocale [a] • Stupore → vocale [o] • Silenzio → consonante [s] • Risata → /j/, [ɔ] • Pensieri → [m] <p>Questi esercizi permettono di lavorare sui fonemi di diverse lingue, con leggere variazioni (vedi Appendice I per l'elenco delle emozioni e dei fonemi corrispondenti)</p> <p>Attività 1: Recitare l'uno con l'altro (30 minuti) Dividetevi in coppie. A ciascun partecipante vengono assegnate due parole tratte dall'unità didattica; dovrà quindi inventare un breve esercizio di mimica che le includa. Le parole devono essere collegate ai fonemi studiati e utili per rappresentare frasi, scegliendo oggetti che possano fungere da soggetto e verbo. Esempi di parole: silenzio, stupore, paura, tempesta, serpente... Ad esempio, il partecipante potrà dover rappresentare "serpente" e "sorpresa", mimando la reazione di stupore all'apparizione improvvisa di un serpente. Nota: Per la didattica online, la mimica può essere sostituita dall'uso di emoji. L'esercizio si basa sull'improvvisazione e sulla creatività.</p> <p>Conclusione/Riflessione (15 minuti) Invita i partecipanti a riflettere su quali elementi siano stati più utili nell'esprimere le emozioni e i significati: gesti, intonazione, contesto? Ogni partecipante condivide un gesto, un suono o una strategia che ha trovato particolarmente efficace per migliorare la pronuncia e la comunicazione.</p>
Osservazioni aggiuntive	<i>Garantire misure sostitutive per le persone con condizioni di disabilità. Inoltre, l'elenco dei fonemi dovrebbe essere adattato ai suoni in qualsiasi lingua si voglia insegnare.</i>
Riferimenti utili per l'istruttore:	<i>Gli elenchi di vocaboli devono essere pre-organizzari per garantire un'esecuzione corretta degli esercizi. Gli esercizi possono essere accompagnati da musica per aiutare gli studenti a rilassarsi.</i>
Riferimenti utili per l'adattamento dei contenuti da parte dei partner, se necessario nel loro paese.	<i>Ricordati di adattare gli esercizi per le persone con condizione di disabilità Se l'esercizio è stato condotto online, le attività dovrebbero essere adattate per concentrarsi sulle espressioni facciali utilizzando una webcam.</i>
Valutazione	Fare riferimento all'Appendice V – Lezione 1

Lezione 2: Emozioni positive durante l'apprendimento delle lingue L2/L3

Lezione	n. 2
Modulo (1-8):	<i>Modulo 4: Strumenti innovativi per l'insegnamento delle lingue</i>
Titolo della lezione:	<i>Emozioni positive durante l'apprendimento delle lingue L2/L3</i>
Sviluppato da (partner LB)	<i>UPV/EHU-Peñascal</i>
Modalità di consegna primaria: Tutte le lezioni del corso L. Buddy sono progettate per l'erogazione online asincrona, garantendo flessibilità e accessibilità per i partecipanti.	Faccia a faccia (sincrono)
Modalità di consegna alternativa: <i>Viene fornita una guida completa per adattare la lezione alla consegna di persona, nel caso in cui questo formato si allinei meglio con gli obiettivi della tua organizzazione.</i>	Questa lezione può essere adattata a un formato online asincrono attraverso attività gamificate su piattaforme digitali. I partecipanti completano compiti come la ricostruzione di frasi e l'analisi di strutture sintattiche utilizzando moduli interattivi, messaggi codificati e mappe di parole online. Le istruzioni sono fornite in video o in presentazione registrata e le attività sono completate individualmente o in piccoli gruppi virtuali tramite forum o documenti collaborativi. La riflessione finale viene svolta per mezzo di un breve quiz o di un contributo scritto condiviso nell'aula virtuale.
Tipo di attività:	<i>Attività di gruppo</i>
Risorse necessarie (per la consegna asincrona online e f2f)	<i>Se il vocabolario viene rivisto online in anticipo, sarà necessario un computer. Se condotto di persona, sarà richiesto materiale stampato.</i>
Durata	1 ora
Obiettivi formativi	Fornisci ai mentori strategie per incorporare elementi di apprendimento basati sul gioco che promuovano la fiducia, la motivazione e il coinvolgimento emotivo positivo tra i mentee nell'acquisizione della lingua.
Descrizione della lezione	<p>Attività rompighiaccio (5 minuti) Richiamo delle strutture sintattiche di base. Invita i partecipanti a pensare e condividere le frasi più semplici che conoscono nella loro lingua, facendo riferimento a strutture comuni come Soggetto-Verbo-Oggetto (SVO) e Oggetto-Aggettivo. Ad esempio: "Juan come manzanas", "John mangia mele", ecc. (Vedi Appendice II per esempi di esercizi che illustrano queste strutture in basco, spagnolo e inglese).</p> <p>Attività 1: La lettera del tesoro (25 minuti)</p>

Lezione	n. 2
	<p>Invita i partecipanti a riflettere sulle somiglianze tra la costruzione delle frasi nelle diverse lingue e la risoluzione di puzzle. I partecipanti, nel ruolo di "ricercatori linguistici", decostruiscono una frase semplice, confrontando le strutture sintattiche delle lingue che conoscono. Per identificare gli elementi comuni, consulta l'Appendice II per le domande guida.</p> <p>Successivamente, confrontate insieme le strutture e gli elementi condivisi tra le diverse lingue.</p> <p>Per la pratica, proponi un messaggio in codice che utilizzi elementi sintattici e una legenda in varie lingue. I partecipanti dovranno abbinare il significato del messaggio alle regole sintattiche della lingua di destinazione.</p> <p>Ad esempio:</p> <p><i>"Se vuoi [w] il gioco, cerca [a] tesoro nella fessura [θ] della porta d'ingresso."</i></p> <p>Legenda: verbo ausiliare: [w], articolo: [a], preposizione: [θ].</p> <p>Indizio: ogni simbolo rappresenta la prima lettera dell'elemento indicato.</p> <p>Attività 2: La mappa del tesoro (25 minuti)</p> <p>Fornisci agli studenti un indizio, come una lettera contenente parole chiave da tradurre.</p> <p>Presenta un messaggio in cui le parole della frase sono in ordine sparso: gli studenti dovranno ricostruire la frase correttamente.</p> <p>Forma delle squadre: ogni gruppo dovrà decodificare le frasi e scoprire un messaggio nascosto nella lingua di destinazione.</p> <p>L'obiettivo è che i partecipanti riflettano sugli elementi che compongono le frasi nelle lingue che andranno a insegnare.</p> <p>Conclusione/Riflessione (5 minuti)</p> <p>Chiedi a ciascun partecipante di condividere un'osservazione sul lavoro di gruppo svolto o su un aspetto della sintassi che ha riconosciuto o trovato interessante durante la lezione.</p> <p>Se desideri ulteriori suggerimenti o una versione ancora più dettagliata, sono a disposizione!</p> <p>Ricorda di fare riferimento alle frasi contenenti Soggetto, Oggetto e Verbo, come le strutture più semplici comuni alle lingue, così come Oggetto e Aggettivo. Questo può essere fatto chiedendo ai partecipanti le frasi più semplici che riescono a pensare nella loro lingua. Come in 'Juan come manzanas', 'John mangia mele', ecc. (vedi Appendice II per un esempio dell'esercizio contenente le caratteristiche sintattiche applicate al basco, allo spagnolo e all'inglese).</p>
Osservazioni aggiuntive	Le strutture sintattiche dovrebbero essere adattate a qualsiasi lingua che si vuole insegnare.
Riferimenti utili per l'istruttore:	Ci deve essere un vocabolario già elaborato con i partecipanti per svolgere l'esercizio. Per l'"Attività rompicapice" c'è un esempio dell'esercizio contenente le caratteristiche sintattiche applicate al basco, allo spagnolo e all'inglese.
Riferimenti utili per l'adattamento dei contenuti da parte dei	Ricordarsi di adattare gli esercizi per le persone con mobilità ridotta, se presenti, e ricordarsi di adattare le informazioni nell' Appendice II alla lingua di ciascun partner.



Lezione	n. 2
partner, se necessario nel loro paese.	
Valutazione	Fare riferimento all'Appendice V – Lezione 2



Lezione 3: Emozioni positive durante la creatività

Lezione	n. 3
Modulo (1-8):	<i>Modulo 4: Strumenti innovativi per l'insegnamento delle lingue</i>
Titolo della lezione:	<i>Emozioni positive durante la creatività</i>
Sviluppato da (partner LB)	UPV/EHU-Peñascal
Modalità di consegna primaria: Tutte le lezioni del corso L. Buddy sono progettate per l'erogazione online asincrona, garantendo flessibilità e accessibilità per i partecipanti.	Online (asincrono)
Modalità di consegna alternativa: <i>Viene fornita una guida completa per adattare la lezione alla consegna di persona, nel caso in cui questo formato si allinei meglio con gli obiettivi della tua organizzazione.</i>	Questa lezione può essere facilmente implementata in un formato faccia a faccia, incoraggiando la collaborazione creativa tra i partecipanti. Le attività di visualizzazione, narrazione orale e creazione di storie sono sviluppate in gruppo utilizzando materiali stampati, illustrazioni e risorse audiovisive proiettate in classe. L'attività di storytelling si svolge attraverso drammatizzazioni, disegni o scritte su carta, permettendo ai partecipanti di condividere ad alta voce le proprie creazioni. La riflessione finale viene svolta in gruppo, promuovendo la discussione sugli elementi narrativi, culturali ed emotivi utilizzati durante la sessione.
Tipo di attività:	<i>Attività di gruppo</i>
Risorse necessarie (per la consegna asincrona online e f2f)	<i>Se il vocabolario viene rivisto online in anticipo, sarà necessario un computer. Se condotto di persona, sarà richiesto materiale stampato.</i>
Durata	1 ora
Obiettivi formativi	Comprendere l'importanza dello storytelling nella comunicazione linguistica.
Descrizione della lezione	<p>Attività rompighiaccio (10 minuti) Proponi la visione di brevi storie narrate attraverso diversi media, come spot televisivi, brevi racconti di fantasia o video narrativi. Questo permette ai partecipanti di familiarizzare con differenti modalità di narrazione e di osservare come il messaggio può essere veicolato in modi diversi.</p> <p>Attività 1: Spiegazione della narrazione (5 minuti) Illustra la tecnica dello storytelling come strumento di comunicazione linguistica, soffermandoti su caratteristiche e finalità principali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Struttura narrativa: l'evoluzione della frase e della sintassi. • Connessione emotiva con l'ascoltatore: fondamentale per

Lezione	n. 3
	<p>aumentare il coinvolgimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementi culturali: attraverso la narrazione è possibile introdurre aspetti culturali della lingua di destinazione, come costumi, organizzazione sociale, gastronomia, ecc. <p>Sottolinea come lo storytelling permetta di trasmettere molte informazioni contestuali sulla lingua e sulla cultura di destinazione, offrendo ai principianti l'accesso a contenuti che altrimenti sarebbero difficili da comprendere.</p> <p>Attività 2: Video storytelling (35 minuti) Invita i partecipanti a esplorare come presentare un messaggio utilizzando diversi media: scrittura, registrazione audio o video (ad esempio, un reel). Organizza una sessione di brainstorming di gruppo per individuare strumenti e strategie utili a facilitare l'espressione attraverso questi formati. Suggestisci di utilizzare uno dei messaggi creati nella lezione precedente e di riprodurlo nei vari media, così che ogni gruppo possa sperimentare la trasformazione dello stesso contenuto in forme diverse. Infine, ogni team crea un messaggio nella lingua di destinazione rivolto a un ipotetico esploratore del futuro. <i>(Consulta l'Appendice III per esempi di tecniche narrative e domande utili alla comprensione della lezione).</i></p> <p>Conclusione/Riflessione (10 minuti) Riepiloga insieme ai partecipanti gli strumenti appresi per ciascun formato narrativo, evidenziando vantaggi e svantaggi della tecnica dello storytelling come metodo didattico. Invita i partecipanti a riflettere su quale formato abbiano trovato più efficace e perché. Visualizzazione di varie storie narrate su diversi media, come spot televisivi che raccontano storie, brevi narrazioni di fantasia, ecc.</p>
Osservazioni aggiuntive	
Riferimenti utili per l'istruttore:	Per l'attività 2 "Video storytelling", nell' Appendice III sono presenti alcuni esempi di tecniche narrative e domande per capire la lezione.
Riferimenti utili per l'adattamento dei contenuti da parte dei partner, se necessario nel loro paese.	
Valutazione	Fare riferimento all'Appendice V – Lezione 3

Lezione 4: L'intelligenza artificiale come strumento didattico

Lezione	n. 4
Modulo (1-8):	<i>Modulo 4: Strumenti innovativi per l'insegnamento delle lingue</i>
Titolo della lezione:	<i>L'Intelligenza Artificiale come strumento didattico</i>
Sviluppato da (partner LB)	<i>UPV/EHU-Peñascal</i>
Modalità di consegna primaria: Tutte le lezioni del corso L. Buddy sono progettate per l'erogazione online asincrona, garantendo flessibilità e accessibilità per i partecipanti.	La formazione si svolgerà in presenza/online e sarà sincrona/asincrona o una combinazione di quanto sopra, a seconda delle esigenze di ciascun istituto di istruzione superiore.
Modalità di consegna alternativa: <i>Viene fornita una guida completa per adattare la lezione alla consegna di persona, nel caso in cui questo formato si allinei meglio con gli obiettivi della tua organizzazione.</i>	Questa lezione è altamente flessibile e può essere erogata sia in presenza che online. Nel formato faccia a faccia, i partecipanti utilizzano computer con accesso a Internet per esplorare strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT, lavorando individualmente o in coppia. Le attività (domande culturali, correzione degli errori, simulazioni di conversazione) si svolgono in aula, con discussione guidata e riflessione di gruppo sull'uso educativo e culturale dell'IA. Nel formato online, queste stesse attività possono essere svolte in modo sincrono, attraverso sessioni dal vivo con interazione diretta, o in modo asincrono, attraverso istruzioni registrate, attività guidate e spazi collaborativi come forum o moduli.
Tipo di attività:	<i>Officina</i>
Risorse necessarie (per la consegna asincrona online e f2f)	<i>Computer con connessione Internet</i>
Durata	2 ore (2 sessioni)
Obiettivi formativi	Rifletti sul ruolo dell'intelligenza artificiale nell'insegnamento delle lingue attraverso l'esplorazione. Scopri e analizza i vantaggi degli strumenti di intelligenza artificiale per l'insegnamento delle lingue. Capire come progettare un'attività basata sull'intelligenza artificiale che consenta ai bambini e ai giovani migranti di scoprire le conoscenze da soli.
Descrizione della lezione	Sessione 1 Introduzione (5 min): Sessione 1 Introduzione (5 minuti) Presenta gli obiettivi delle lezioni: esplorare come l'intelligenza artificiale può supportare l'insegnamento e l'apprendimento delle

Lezione

n. 4

lingue, sviluppare consapevolezza culturale e migliorare le competenze linguistiche attraverso attività pratiche e riflessive.

Attività rompighiaccio: Ricerca sugli strumenti AI per l'insegnamento delle lingue (15 minuti)

- Invita i partecipanti a effettuare una breve ricerca online sugli strumenti di intelligenza artificiale oggi disponibili per l'apprendimento linguistico.
- Chiedi: "Quali di questi strumenti conosciamo già? Come pensiamo che possano essere utilizzati nella didattica delle lingue?"
- Alcuni esempi da cui partire:
 - **Duolingo AI**: offre esercizi personalizzati grazie a sistemi di apprendimento adattivo come BirdBrain, che analizza i progressi degli studenti e adatta le attività al loro livello.
 - **TalkPal AI**: chatbot conversazionale che permette di esercitarsi in scenari reali, con feedback personalizzati su grammatica e pronuncia.
 - **Quillbot**: strumento AI per la parafrasi, la correzione e la generazione di testi, utile anche per la traduzione e la sintesi di contenuti.
 - **Speechling**: piattaforma focalizzata sulla pronuncia, che offre correzioni personalizzate e confronto con voci native.
 - **Edmodo**: piattaforma di apprendimento sociale che facilita la condivisione di risorse, la valutazione e il monitoraggio dei progressi degli studenti.

Stimola la discussione sulle potenzialità e sui possibili limiti di questi strumenti.

Attività 1: Quiz Challenge Culturale (20 minuti)

- Ogni partecipante sceglie una categoria (storia, gastronomia, letteratura, cinema, feste, musica, ecc.).
- ChatGPT propone domande a scelta multipla o a risposta aperta sulla cultura del paese di interesse (ad esempio, cultura basca).
- Se qualcuno non conosce la risposta, ChatGPT fornisce suggerimenti o spiegazioni dettagliate.
- Si possono assegnare punti per rendere l'attività più coinvolgente e motivante.
- Esempio:

"Cosa rende unica la lingua basca (Euskara)?
 A) È strettamente legata al latino e al greco.
 B) È la lingua più antica conosciuta in Europa e non ha alcuna relazione con nessun'altra.
 C) È un dialetto dello spagnolo parlato nel nord della Spagna.
 D) Ha avuto origine in Francia e si è diffusa in Spagna nel XVIII secolo."
 (Risposta corretta: B).

Attività 2: Correggere gli errori comuni (20 minuti)

- Individua gli errori più frequenti tra gli studenti di L2.
- Chiedi a ChatGPT di generare un testo contenente questi errori (ad esempio, omissione della tilde in spagnolo, uso

Lezione	n. 4
	<p>scorretto delle preposizioni in italiano, ecc.).</p> <ul style="list-style-type: none"> • I partecipanti lavorano in gruppo per correggere il testo, confrontando le soluzioni e discutendo le regole grammaticali sottostanti. • Approfondisci la distinzione tra errori di performance e di competenza, e discuti strategie per la correzione efficace. <p>Sessione 2</p> <p>Introduzione (5 minuti)</p> <p>Rinnova gli obiettivi della sessione: praticare la comunicazione orale e riflettere sugli aspetti culturali e comunicativi delle interazioni in L2.</p> <p>Attività 3: Gioco di ruolo con interazione vocale (20 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizza la modalità vocale avanzata di ChatGPT (Advanced Voice Mode) per simulare conversazioni in contesti reali: reception di hotel, ristorante, studio medico, colloquio di lavoro, ecc.. • Ogni partecipante assume un ruolo, mentre ChatGPT interpreta l'altro interlocutore. • Gli studenti ricevono feedback immediato sulla pronuncia, la fluidità e la correttezza linguistica, anche con suggerimenti su accenti e intonazione. • Esempio: "Simuliamo una conversazione tra un medico e il suo paziente. Io sono il paziente straniero." <p>Attività 4: Riflessione culturale attraverso l'analisi del dialogo (20 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Chiedi a ChatGPT di trascrivere la conversazione svolta nell'attività precedente. • Leggete insieme il dialogo e individuate gli elementi culturali rilevanti (modi di salutare, formule di cortesia, differenze nei ruoli sociali, ecc.). • Discutete come la conversazione potrebbe cambiare in base al contesto culturale e quali strategie adottare per una comunicazione interculturale efficace. <p>Conclusione/Riflessione (15 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Invita i partecipanti a riflettere sulle esigenze comunicative delle comunità migranti e su come strumenti come ChatGPT possano supportare l'inclusione linguistica e culturale. • Discutete insieme i vantaggi (accessibilità, personalizzazione, feedback immediato) e le possibili difficoltà (affidabilità delle risposte, rischi di appiattimento culturale, necessità di sviluppo del pensiero critico). • Stimola la consapevolezza sui limiti e sulle responsabilità nell'uso dell'AI in contesti educativi. <p>Nota: In Appendix IV ci sono alcune domande che guidano questa attività e incoraggiano la riflessione</p>
Osservazioni aggiuntive	
Riferimenti utili per l'istruttore:	Per l'attività "Conclusione / Conclusione / Riflessione", nell' Appendice IV ci sono alcune domande alla sessione che incoraggiano la riflessione.
Riferimenti utili per	Non è necessario alcun adattamento

Lezione	n. 4
l'adattamento dei contenuti da parte dei partner, se necessario nel loro paese.	<i>Nell'appendice VI è stata fornita una sezione su come utilizzare l'IA in sicurezza e le linee guida per un uso sicuro.</i>
Valutazione	Fare riferimento all'Appendice V – Lezione 4

Appendice — Valutazioni, immagini, ecc.

Appendice I

Elenco fonemi ed espressioni: basco, spagnolo e inglese

- /i/ → Felicità / Sorriso 😊 → Cavallo nitrito
- /e/ → Calma / Neutralità 😐 → Brezza leggera
- /a/ → Sorpresa 😲 → Urlo 😲, Bambino 😭 che piange
- /o/ → Meraviglia / Problema → riflessivo ☹️ ⚠️
- /u/ → Baciare 😘 → treno ·
- /ə/ → Indifferenza 😐 → folla mormorante
- /ʊ/ → Curiosità / Dubbio ☹️ → espressione ☹️ del gufo
- /ø/ → Surprise 😲 → Eco 🗣️
- /p/ → Rabbia ... → Palloncino che scoppia
- /b/ → Fischi .. → Pecora
- /t/ → Negazione 🙅 → Orologio ⌚
- /d/ → sospiro 😔 📖 → Bussare a una porta
- /k/ → Reazione di sorpresa 😲 → gallo
- /g/ → Brontolare / Frustrazione 😡 → Cane che ringhia
- /f/ → Sospiro / Sussurro 😔... → Spegni le candeline
- /s/ → Fischio / Sussurro 😔 → Serpente
- /x/ → Espirazione / Disgusto .. → Respirazione pesante
- / tʃ / → Negazione 🙅 → Ballare tcha-tcha-tcha ·
- /m/ → mucca → premucca 🐃 ·
- /n/ → Negazione 🙅 → Sirena ·
- /ɲ/ → Infantilismo / Suono carino 😊 → Tubare del bambino
- /l/ → Gomma da masticare · 😊 · → Canto lirico
- /r/ → Leggera sorpresa 😲 😺 → Gatto che fa le fusa

/r/ → Rabbia 😡 → Leone □ ruggente

/θ/ → Ponderato □ → L'aria che fuoriesce da un pallone .

/ð/ → Riflessione 😊 → Brezza leggera

/ʃ/ → Segretezza / Sussurrando □ → Serpente .

/z/ → Morbidezza / Sussurro 😊 → Serpente

/w/ → Eccitazione / Sorpresa 😊 😊 → Gargarizzare

/ŋ/ → Contemplazione / Rilassamento □ → l'ape . ronzante

/x/ → Ridere 😂 → Vento tempestoso

Appendice II

Sintassi in basco, spagnolo e inglese

Soggetto, oggetto e verbo

Makarroiak jan ditut: S-O-V

Ho mangiato i maccheroni: S-V-O

Ho mangiato gli amaretti: S-V-O

Oggetto: L'inglese non è una lingua che elimina i pronomi. Significa: i pronomi, come il soggetto, come 'Ho mangiato gli amaretti', non possono essere omessi.

Oggetto, Aggettivo

Grande casa: O-A

La casa grande: O-A

La grande casa: A-O

Oggetto-Articolo

La casa: O-A

Il grande: A-O

Domande per svolgere la lezione:

- In spagnolo si dice 'Voy al mercado', ma in inglese si dovrebbe dire 'Vado al mercato'. Cosa manca in inglese e perché?
- Cosa c'è di diverso tra "Juan come manzanas" e "John mangia le mele"?
- Puoi segnare con una o l'oggetto e con una l'aggettivo in queste due frasi? Cosa vedi in mezzo?: 'Etxe handia' e 'La grande casa'.
- In inglese si dice 'in the house', mentre in giapponese si tratterebbe di 'ie no naka' (casa dentro). Se in giapponese, 'ie' significa casa e 'no' significa possesso, quale elemento è 'naka'?
- In inglese: 'La casa rossa'; in francese: «La maison rouge». Quale elemento rappresenta ogni parola in ogni lingua?

Appendice III

Esempi:

Video: [Esempio di storytelling: IKEA](#)

Audio: [Storynory - Storie audio per bambini | Podcast su Spotify](#) // [Storynory - Podcast di Storie Audio per Bambini — Apple Podcasts](#)

Immagine: [Narrazione Fantasia Immaginazione - Immagini gratis su Pixabay](#)

Domande:

Audio: come viene utilizzata l'intonazione per trasmettere le emozioni? Quale sentimento produce pause? Video: Quali elementi visivi rafforzano ciò che viene detto nella narrazione? C'è qualche simbolo? Immagine: I colori usati hanno un significato?

Tutti e tre: quali elementi culturali o linguistici si possono identificare? Immagina un racconto in ogni formato per raccontare l'elemento culturale identificato.

Utensileria:

Cos'è lo storytelling, strategie: <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i9.227> // <https://doi.org/10.69890/hallazgos21.v5i2.461>

Che cos'è il visual storytelling: [Visual storytelling per una migliore UX design - Justinmind](#)

Edizione video: www.canva.com, Composizione video: [Inicio | PixVerse](#)

Edizione immagini: [Snapseed per pc - SnapSeed per pc %](#), Composizione immagini: [Craiyon - Il tuo strumento GRATUITO per la generazione di immagini AI: Crea arte AI!](#)

Edizione audio: [Editor audio online gratuito - Per l'editing audio AI](#), Composizione audio: [AI Text-to-Speech online gratuito - Vidnoz](#)

Appendice IV

Domande per guidare l'attività "Conclusione / Conclusiones / Riflessione" (Lezione 4):

Riflettendo sull'uso:

- Come immagini di integrare strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT e Duolingo AI nelle tue pratiche di insegnamento? Quali attività specifiche potresti progettare intorno a questi strumenti?

Considerazioni culturali:

- Quali aspetti culturali hai notato interagendo con i testi generati dall'intelligenza artificiale? In che modo possono essere incorporati nelle tue lezioni per rendere l'apprendimento delle lingue più rilevante per i tuoi studenti?

Identificare le sfide:

- Quali sfide prevedi quando utilizzi gli strumenti di intelligenza artificiale nel tuo insegnamento? Come potresti affrontare queste sfide per ottimizzare l'apprendimento degli studenti?

Esperienza personale:

- Rifletti sulla tua interazione con l'IA durante questa lezione. Quali elementi hai trovato più utili e perché?

Applicazioni future:

- Come puoi utilizzare le intuizioni acquisite da questa lezione per supportare meglio le esigenze di apprendimento delle lingue delle comunità di migranti?

Appendice V - Valutazione

Lezione 1: Espressione di sé (TPR e comunicazione non verbale)

1. **Qual è lo scopo principale della Total Physical Response (TPR) nell'apprendimento delle lingue?**

- A) Insegnare le regole grammaticali attraverso la lettura
- B) Memorizzare elenchi di vocaboli
- C) Supportare la produzione della lingua orale attraverso il movimento e l'interazione
- D) Tradurre testi nella lingua madre

✓ *Risposta corretta: C*

2. **Riempi lo spazio vuoto**

Il fonema /i/ è associato all'emozione di _____.

✓ *Risposta corretta: felicità o sorriso*

3. **Vero o falso**

Le espressioni facciali possono sostituire il movimento del corpo nelle attività TPR se fornite online.

✓ *Risposta corretta: Vero*

Lezione 2: Emozioni positive nell'apprendimento L2/L3 (Gamification)

4. **Scelta multipla**

Nell'attività "Mappa del tesoro", cosa fanno gli studenti?

- A) Tradurre un paragrafo in diverse lingue
- B) Correggere gli errori grammaticali in una storia
- C) Ricostruire frasi criptate per decodificare un messaggio
- D) Guardare un video e rispondere a domande di comprensione

✓ *Risposta corretta: C*

5. **Riempi lo spazio vuoto**

Una struttura di frase di base in inglese è Soggetto - _____ - Oggetto.

✓ *Risposta corretta: Verbo*

6. **Vero o falso**

L'obiettivo di queste attività è principalmente quello di migliorare le capacità di traduzione scritta.

✓ *Risposta corretta: Falso*

Lezione 3: Creatività e narrazione

7. **Scelta multipla**

Quale delle seguenti NON fa parte di una tecnica di narrazione efficace?

A) Elementi culturali

B) Connessione emotiva

C) Esercizi di coniugazione verbale

D) Struttura narrativa

Risposta corretta: C ✓

8. **Uno strumento consigliato per la narrazione video è _____.**

Risposta corretta: Canva ✓

9. **Breve Risposta**

Nomina uno dei vantaggi dell'utilizzo dello storytelling nell'apprendimento delle lingue.

Possibili risposte: coinvolgimento emotivo, esposizione culturale, miglioramento della comunicazione, potenziamento della creatività, ecc. ✓

10. **Scelta multipla**

Quale domanda potrebbe essere utilizzata per analizzare una storia audio?

A) In quale lingua viene registrato?

B) Come viene utilizzata l'intonazione per trasmettere le emozioni?

C) Quanti verbi ci sono nella storia?

D) Il vocabolario è avanzato?

Risposta corretta: B ✓

Lezione 4: L'intelligenza artificiale nell'insegnamento delle lingue

11. Scelta multipla

Quale di questi strumenti fornisce una correzione della pronuncia basata sull'intelligenza artificiale?

A) Canva

B) TalkPal

C) Edmodo

D) Speechling

Risposta corretta: D ✓

12. Riempi lo spazio vuoto

Uno strumento di intelligenza artificiale in grado di generare domande a scelta multipla culturalmente rilevanti è _____.

Risposta corretta: ChatGPT ✓

13. Le attività di intelligenza artificiale vero o falso

consentono agli studenti di scoprire informazioni da soli.

Risposta corretta: Vero ✓

Appendice VI

Come utilizzare l'intelligenza artificiale in sicurezza:

ISTRUZIONI

1. Strumenti adatti all'età

- Scegli strumenti di IA progettati per qualsiasi fascia d'età, assicurandoti che contengano contenuti e funzioni adatti all'età.

2. Privacy e sicurezza dei dati

- Insegna l'importanza di non condividere informazioni personali online, discuti di ciò che costituisce un'informazione personale e sottolinea la necessità di mantenerle private.
- Incoraggia l'uso di nomi utente o avatar invece di nomi reali quando interagisci con gli strumenti di intelligenza artificiale per mantenere l'anonimato.

3. Uso supervisionato

- Tieni traccia delle interazioni e fornisci indicazioni per aiutarli a superare eventuali sfide che potrebbero incontrare.

4. Pensiero critico

- Incoraggiali a mettere in discussione le informazioni che ricevono dagli strumenti di intelligenza artificiale. Discuti l'importanza del fact-checking e comprendi che i contenuti generati dall'intelligenza artificiale non sono sempre accurati.
- Infondere un senso di responsabilità nell'uso dell'IA. Discuti le considerazioni etiche, tra cui il rispetto per il lavoro degli altri e l'importanza di non plagiare.

5. Commenti

- Crea un ambiente sicuro per segnalare o menzionare eventuali interazioni scomode che sperimentano durante l'utilizzo degli strumenti di intelligenza artificiale.