

L'uso dei media digitali nelle lezioni DaF 2023: un'indagine pilota

Chiara Arnone

Università degli Studi di Parma, Italia

Abstract The following contribution presents the results of the survey on digital and inclusive teaching DaF carried out in collaboration with the second-year students of the Master's Degree in Language Sciences and Cultural Studies for Special Needs of the University of Parma. The questionnaire was developed in laboratory form, and aimed to: 1) verify a hypothesized variety of digital tools; 2) categorize the methodologies used in the Italian school system. The analysis of the results shows a complex picture, determined by the didactic personalization of the individual teacher, but oriented towards clearly delineable evolutionary directions.

Keywords DaF. Open Educational Resources. German as a foreign language. Inclusive and digital teaching. Survey. Educational tools.

Sommario 1 Introduzione. – 2 Il questionario. – 2.1 Dati sociologici. – 2.2 L'uso dei media nella didattica scolastica. – 2.3 L'uso dei media nella didattica DaF. – 2.4 Le competenze digitali del docente. – 2.5 Didattica digitale e inclusività. – 3 Conclusioni. – 3.1 L'esperienza didattica. – 3.2 Risultati del questionario.



Peer review

Submitted 2023-10-07
Accepted 2024-05-03
Published 2024-07-29

Open access

© 2024 Arnone | 4.0



Citation Arnone, C. (2024). "L'uso dei media digitali nelle lezioni DaF 2023: un'indagine pilota". *EL.LE*, 13(2), 143-170.

1 Introduzione

Le lezioni digitali e inclusive in cui il docente si avvale di media educativi e strumenti tecnologici rappresentano la sfida della pedagogia contemporanea (Schüller, Bulizek, Fiedler 2021). La didattica 'aumentata' costituisce lo sfondo concettuale del presente contributo, contraddistinto da due finalità d'indagine:

1. un fine 'teorico', per cui si analizzano gli strumenti operativi del docente in un quadro di apprendimento DaF, *Deutsch als Fremdsprache*, tedesco come lingua straniera e lingua seconda, nel sistema scolastico italiano;
2. un fine 'analitico' in cui si elaborano i dati relativi a un questionario dedicato.

Nel flusso infinito di nuove applicazioni, programmi up-to-date e siti specifici dedicati alla 'didattica aumentata', spesso quanto è considerato 'nuovo' può diventare rapidamente 'obsoleto', come suggerito nel motto tedesco «heute neu, morgen alt».¹ Tra le numerose discipline che concorrono al rapido sviluppo del campo di ricerca 'didattica digitale', sia di ambito umanistico che scientifico, vi sono la pedagogia, la linguistica, le neuroscienze e l'informatica. Tale campo di ricerca è in trasformazione da più di cinquant'anni, da quando un gruppo di docenti² di fisica del MIT di Boston ha dato avvio allo studio della metodologia didattica T.E.A.L. (Technology Enhanced Active Learning) o 'Apprendimento Attivo Aumentato dalla Tecnologia' (Rucci-Gabbanelli 2020, 70) che prevede sia la classica lezione frontale sia le simulazioni e attività laboratoriali con l'uso di vari strumenti tecnologici per l'apprendimento motivato e partecipativo. Tale ricerca è attualmente diretta al perfezionamento dell'Intelligenza Artificiale (AI) (Fengchun et al. 2023; De Florio, Ansen 2020) e della realtà aumentata per uso didattico (Geroimenko 2020).

In Europa il modello di riferimento per la programmazione della 'didattica digitale' è il manifesto DigCompEdu_Modell³ (Rucci-Gabbanelli 2020, XXII; Schüller, Bulizek, Fiedler 2021, 57 ss.), suddiviso in macro aree di abilità che dal docente vengono trasmesse al discente, ma che possono eventualmente 'tornare' al docente in un processo orizzontale continuo di interscambio di competenze. Le abilità pratiche, parti fondamentali della competenza dell'alfabetizzazione

1 Tradotto: 'oggi nuovo, domani sorpassato' [n.d.A.]. Tale motto infatti è spesso associato all'utilizzo delle nuove tecnologie, come ad esempio nell'articolo di Steinhauer (2020), in cui si analizza lo sviluppo di competenze nel lavoro digitale.

2 Per facilitare la lettura del testo, si sceglie di usare il maschile come forma neutra, fluida, inclusiva.

3 Il DigCompEdu_Modell è appendice integrativa specifica del documento per la cittadinanza digitale attiva DigComp 2.1 The Digital Competence Framework for Citizens.

tecnologica, *technological literacy*, indicate in tale modello sono le seguenti:

individuare, condividere e creare risorse educative digitali; gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento; valutazione dell'apprendimento; utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione; utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti; aiutare gli studenti a utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.⁴

Nell'ambito dello studio delle metodologie didattiche digitali⁵ *tout court* il presente studio pilota pone l'accento su aspetti teorico-descrittivi e metodologici-pratici della ricerca DaF, specificatamente situati nella cultura italiana.⁶ Al momento, nell'ambito della didattica sia universitaria che scolastica si evidenziano studi dedicati ad aspetti di inquadramento generale (Weinrich 1979), al configurarsi di una fraseologia tipica di linguaggio specifico (Riemer 2019) e analisi linguistiche sulla presenza di anglicismi e confronto contrastivo con la lingua inglese (Hufeisen 1991). Sull'uso pratico del digitale nella didattica DaF si riscontrano invece disamine sulle tipologie testuali presenti nel web (Dürscheid 2018), sui corpora specifici (Flinz 2021) o più recentemente studi sulle varie traduzioni con l'ausilio dell'intelligenza artificiale (Hartmann 2021). Il presente contributo indaga:

- uno stato dell'arte sulla 'didattica digitale DaF' in ottica contrastiva e comparata con studi di cultura tedesca attraverso l'uso di microlingua⁷ specifica;

⁴ Tali macroaree di competenze digitali sono analizzate in Bocconi, Earp, Panesi 2018.

⁵ Ad esempio Fredeking, Krommer, Möbius 2018; Kaspar et al. 2020; Mühlhausen 2023; Blume 2020; 2022.

⁶ Ad esempio si fa riferimento al convegno dedicato alla didattica della lingua tedesca *DaF heute zwischen Anwendung und Empirie. Tendenzen und Perspektiven* tenutosi all'Università di Trento, 26-28 ottobre 2023 (<https://event.unitn.it/daf2023/>). Inoltre, si menzionano come esempi indicativi di suggerimenti pratici di didattica digitale scolastica DaF gli studi di Luisa Martinelli presenti al sito: <https://www.iprase.tn.it/riferimenti-utili-per-la-didattica-a-distanza-lingua-tedesca-dell'Istituto-provinciale-per-la-ricerca-e-la-sperimentazione-educativa> (IPRASE) - Ente strumentale della Provincia Autonoma di Trento.

⁷ Sul concetto generale di 'microlingua' si veda la definizione presente nell'enciclopedia Treccani: «Termine usato da alcuni linguisti come sinonimo di linguaggio settoriale, per indicare cioè quei linguaggi tecnici o specialistici che, in uso in determinati settori della scienza, della tecnica, delle attività produttive, costituiscono altrettante varietà in seno alla lingua comune, con caratteri tipici propri sia sul piano lessicale (costituzione di una propria terminologia, prevalenza della denotazione sulla connotazione e della

- l'aspetto pratico di tale didattica nel contesto della scuola italiana, sintetizzandolo in macroaree di interesse: preferenze di uso dei media, uso dei media all'interno delle varie fasi di una lezione, competenze digitali, risorse tecnologiche *open source* e inclusività.

Lo studio raccoglie infatti i risultati dell'indagine sulla didattica digitale e inclusiva DaF effettuata in collaborazione con gli studenti del II anno della Laurea magistrale Language Sciences and Cultural Studies for Special Needs dell'Università di Parma. Il questionario è stato sviluppato in forma laboratoriale all'interno del corso Deutsche Sprache und Linguistik, a.a. 2022-23, il cui fine era osservare i fondamenti teorici e gli strumenti analitici della pedagogia DaF digitale e inclusiva.⁸ Con la progettazione del questionario, maturata come 'esperimento didattico', si sono perseguiti tre obiettivi principali di ambito cognitivo (a), linguistico (b-c), metodologico (d-e):

- a. far individuare, memorizzare, selezionare, compilare agli studenti gli argomenti di maggior rilevanza del corso, da riproporre nel questionario;
- b. rafforzare negli studenti abilità linguistiche DaF concernenti la formulazione delle frasi interrogative in lingua tedesca;
- c. potenziare la riflessione, l'utilizzo e la competenza traduttologica del lessico della microlingua (Serragiotto 2014) riferita alla 'didattica digitale inclusiva';
- d. sviluppare una meta-riflessione sull'uso formativo di Etherpad,⁹ applicazione con licenza open source per la scrittura collaborativa; per la redazione del questionario si è usata l'applicazione su piattaforma Board.net,¹⁰
- e. operare secondo la modalità di meta-apprendimento del *cooperative learning* (Schüller, Bulizek, Fiedler 2021, 164 ss.) al

monosemia sulla polisemia, ecc.) sia sul piano morfosintattico (preferenza per alcune strutture sintattiche, tendenza alla frase nominale, ecc.)». <https://www.treccani.it/vocabolario/microlingua/>. La teoria di riferimento del presente contributo per il concetto di 'microlingua disciplinare' (associata ai percorsi CLIL) è in Serragiotto 2014.

8 Nello specifico, il corso mirava alla programmazione di unità didattiche incentrate su argomenti di sintassi e semantica tedesca per la scuola italiana di primo e secondo grado. Tra i testi in programma si annovera il manuale *Digitale Medien und Inklusion im Deutschunterricht* (si veda nota 1) ispirato al progetto *Digitale Lehr-Lern-Module für die inklusionsbezogene Lehramtsausbildung im Fach Deutsch* condotto dall'Università Duisburg-Essen (UDE 2020, Stifterverband 2018) <https://www.uni-due.de/germanistik/litdid/schueler/stifterverband.php>; tale progetto ha fornito le linee guida per la realizzazione del presente questionario.

9 Etherpad è un editor online open source altamente personalizzabile che fornisce revisioni collaborative in tempo reale [TdA]: <https://etherpad.org/>.

10 Board.net è una delle numerose piattaforme digitali che offrono il programma Etherpad in formato gratuito: <https://board.net/>.

fine di raggiungere l'obiettivo comune della realizzazione di nuove conoscenze in ambito universitario.

Tramite il sondaggio si mirava a:

1. verificare un'ipotizzata varietà di strumenti digitali inclusivi;
2. categorizzare le metodologie impiegate nel sistema scolastico italiano.¹¹

Dall'analisi dei risultati si rileva un quadro complesso e vario, determinato dalla personalizzazione didattica del singolo docente, ma orientato su direzioni evolutive chiaramente delineabili.

Il 05.05.2023 il sondaggio è stato diffuso quale post su Facebook, canale digitale di modalità comunicativa *quasi-synchron*, semi-sincronica (Dürscheid 2003; 2023); in tale spazio virtuale di divulgazione culturale, editoriale, scientifica, si è provveduto pertanto a 'postare', in lingua italiana, il seguente messaggio di richiesta di cooperazione:

MEDIA DIGITALI NELLA DIDATTICA DEL TEDESCO

Cari docenti di lingua tedesca,
vi chiediamo la collaborazione a questa iniziativa nata nell'ambito della Laurea magistrale in Language Sciences and Cultural Studies for Special Needs dell'Università di Parma. Trovate qui sotto le informazioni.
Grazie!

In seguito alla pubblicazione della nota si è registrata una partecipazione responsiva di 18 docenti che ha permesso di elaborare il seguente studio pilota.¹²

I dati relativi ai risultati, che a partire dal questionario ideato con la piattaforma gratuita Google Forms affluivano su drive, sono presentati nel corpo principale di questo studio in progressione lineare con le diverse sezioni del questionario (2). Al termine del lavoro, alcune riflessioni conclusive (3).

11 L'ambito della didattica DaF rende il questionario più circoscritto rispetto ai questionari sulla didattica digitale *tout court* del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) inviati dal MIUR ai docenti della scuola italiana.

12 Precedentemente, tra febbraio e marzo 2023, il questionario era stato inoltrato a mezzo mail (con testo di presentazione bilingue (italiano-tedesco) del progetto, a campione, ai tre Uffici scolastici territoriali di Firenze, Parma e Udine con la richiesta di inoltrare alle scuole in cui fosse presente almeno una cattedra AD25/AD24: non si è registrato alcun feedback in merito. Desidero ringraziare il presidente del Corso di Laurea Language Sciences and Cultural Studies for Special Needs di Parma, prof. Michele Daloso, per aver gentilmente messo a disposizione la sua pagina FB ai fini dell'indagine. Un sentito ringraziamento anche alla dott.ssa Elisabeth Krammer per l'accurata revisione del testo del questionario, alla prof. Marina Foschi per i suggerimenti redazionali, e alle studentesse e agli studenti che hanno partecipato con interesse.

2 Il questionario

Il questionario è articolato in sette 'sezioni' dedicate a macroaree qui di seguito schematizzate. La tabella [tab. 1] si compone di tre colonne; nella prima si riportano le macro tematiche del questionario (a partire dalla sezione sui dati sociologici dei partecipanti), nella seconda sono indicate le domande in forma sintetica e nella terza la traduzione delle stesse per agevolare i lettori che non abbia dimestichezza con la lingua tedesca.

Tabella 1 Sintesi delle domande del questionario

Macroaree	Domande in lingua tedesca	Traduzione
Dati introduttivi	-	-
Dati sociologici	1) Bitte kreuzen Sie Ihre Schulart an. 2) Wie viele Jahre haben Sie bisher nach Abschluss der Ausbildung an der Universität [...] als DaF-LehrerIn unterrichtet? 3) Seit wie vielen Jahren sind Sie an Ihrer letzten Schule als DaF-LehrerIn tätig?	1) Selezioni il tipo di scuola. 2) Da quanti anni lavora come insegnante DaF dal termine della Sua formazione universitaria [...]? 3) Da quanti anni lavora come insegnante DaF nell'ultima scuola di riferimento?

**L'uso dei media
nella didattica
scolastica**

4) Welche Geräte nutzen Sie für Unterrichtszwecke? Sind das Ihre privaten Geräte oder Schulgeräte?
 5) Zu welchen Zwecken nutzen Sie diese Geräte?
 6) Wenn Sie die Medien nutzen, in welcher strukturellen Phase des Unterrichts wenden Sie sie an?
 7) Nutzen Sie – zusätzlich zum digitalen Lehrbuch – ‘digitale, offene Bildungsressourcen – OER’, (z. B. Webseiten, YouTube Videos usw.) spezifisch für den DaF-Unterricht?
 8) Welche Art von OER für den DaF-Unterricht nutzen Sie? [9]-10) Welche sind, ihrer Meinung nach, die wichtigsten drei Funktionen der OER im Unterricht? Bitte wählen Sie nur drei der folgenden Antworten aus.
 11) Welche spezifischen OER für Deutsch als Zweit – oder Fremdsprache kennen Sie? In welchem Lern-Unterrichtsbereich wenden Sie sie an?

4) Quali dispositivi utilizza per scopi didattici? Sono dispositivi personali o forniti dalla scuola?
 5) Per quali scopi utilizza questi dispositivi?
 6) Qualora faccia uso di *tool* digitali, in quale fase strutturale della lezione li usa?
 7) Oltre al libro di testo digitale usa ‘risorse educative digitali aperte – OER’ (ad esempio siti web, video YouTube, ecc.) specifici per le lezioni DaF?
 8) Che tipo di OER per le lezioni DaF usa?
 [9]-10) Quali pensa siano le tre funzioni più importanti delle OER per l’insegnamento?
 11) Quali OER specifiche per DaF conosce? In quale ambito didattico-apprendimento le utilizza?

**Le competenze
digitali del
docente**

12) Die Studie DigCompEDU der Europäischen Union hat sechs Kompetenzbereiche identifiziert, über die DaF-Lehrkraft verfügen muss. Wie bewerten Sie Ihre allgemeinen, digitalen Kompetenzen?

12) Lo studio DigCompEDU dell’Unione Europea ha individuato sei aree di competenza che deve avere un insegnante di tedesco come lingua straniera. Come autovaluta il suo livello di competenze?

Didattica digitale e inclusività	<p>13) Wenn Siedigitalen Medien im Unterricht verwenden, in welchem Ausmaß achten Sie auf die folgenden inklusiven Maßnahmen?</p> <p>14) Nutzen Sie digitale Spiele in Ihrem DaF-Unterricht?</p> <p>15) Welche digitalen Spiele/Spielapps für Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache KENNEN Sie?</p> <p>16) Welche digitalen Spiele/Spielapps für Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache NUTZEN Sie?</p>	<p>13) Quando usa i media digitali nella didattica, in che misura presta attenzione alle seguenti misure inclusive?</p> <p>14) È previsto l'utilizzo di giochi digitali nelle Sue lezioni DaF?</p> <p>15) Quali giochi/app digitali per tedesco seconda lingua o DaF CONOSCE?</p> <p>16) Quali giochi digitali/app per tedesco seconda lingua o DaF UTILIZZA?</p>
---	--	---

Come indicato sopra, la prima sezione del questionario riguarda i 'dati introduttivi', con l'indicazione di 'titolo e autori' del progetto:

Fragebogen zur Mediennutzung im Lern- und Unterrichtsbereich DaF

erstellt von StudentInnen der LV „Deutsche Sprache und Literatur“ des Masterstudiums: „Language Sciences and Cultural Studies for Special Needs“ der Universität von Parma

2.1 Dati sociologici

Nella seconda sezione, articolata in tre domande, vengono richiesti i dati informativi del soggetto compilante.¹³ Nel quesito 1 si richiede al docente di indicare la tipologia della scuola di insegnamento.¹⁴

Bitte kreuzen Sie Ihre Schulart an:

Kindergarten – Scuola dell'Infanzia; *Grundschule* – Scuola primaria; *Mittelschule* – Scuola Secondaria di Primo Grado; *Oberschule* – Liceo; *Fachschule* – Istituto Tecnico; *Berufsschule* – Istituto Professionale o altro.

Il graf. 1 sottoelencato evidenzia le risposte ottenute, elaborate dal programma in sezioni-percentuali di un grafico a torta [graf. 1].

¹³ Posto che il profilo del docente compilante sia mantenuto anonimo.

¹⁴ Si è provveduto ad adattare le traduzioni in lingua tedesca ai vari livelli scolastici italiani, anche se de facto non vi è esatta corrispondenza.

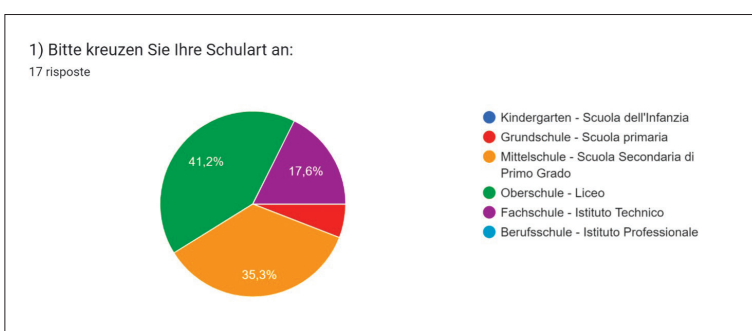


Grafico 1 Tipologia di scuola di insegnamento

Dall'analisi del graf. 1 si evince che il campione dei docenti partecipanti è formato per una maggiore percentuale da insegnanti di scuola superiore di secondo grado, liceo (41,2%) e istituto tecnico (17,6%) - plausibile conferma della scomparsa della lingua tedesca dai programmi dalla scuola media e dagli istituti professionali

Le domande 2 e 3 concernono il curriculum del docente DaF: il periodo di svolgimento dell'attività lavorativa a seguito della Laurea (1-5; 6-10; 10-15; più di 15 anni) e all'interno della stessa scuola (1-5; 6-10; 10-15; più di 15 anni):

2) Wie viele Jahre haben Sie bisher nach Abschluss der Ausbildung an der Universität (Laurea specialistica o magistrale) als DaF-LehrerIn unterrichtet?

3) Seit wie vielen Jahren sind Sie an Ihrer letzten Schule als DaF-LehrerIn tätig?

Di seguito il grafico relativo alle risposte della domanda 2 [graf. 2].

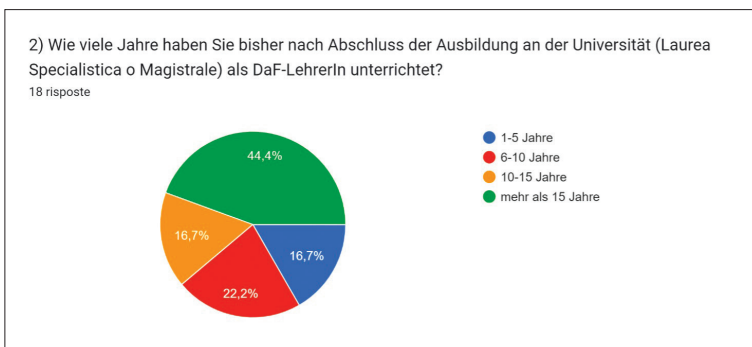


Grafico 2 Periodo di attività lavorativa del docente

Come si evince dai risultati, la maggior parte dei docenti del campione ha un'esperienza come insegnante di lunga durata: più di 15 anni (44,4%), o tra i 6 e i 10 anni (22,2%). Il tema del questionario - uso delle tecnologie digitali inclusive per DaF - ha pertanto interessato docenti con più anni di attività. Segue il grafico, con la sintesi dei risultati alla domanda 3 [graf. 3].

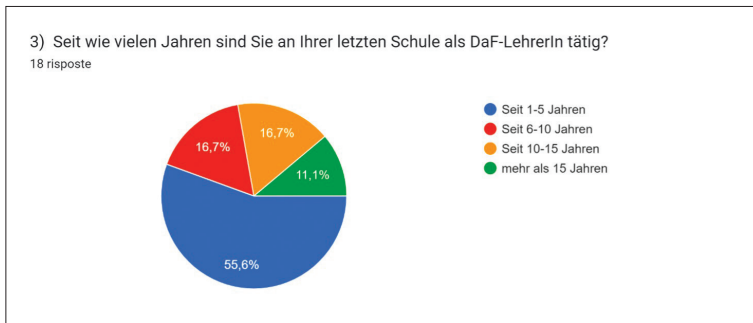


Grafico 3 Svolgimento dell'attività lavorativa nella scuola di titolarità

Dai dati sopra presentanti emerge che la maggior parte del campione di riferimento, dunque anche gli insegnanti con più anni di esperienza, profilati nella precedente percentuale della domanda 2, dichiarano di lavorare nel proprio istituto di riferimento da breve tempo (55,6%): per lo più 1-5 anni - indice della generale provvisorietà del lavoro di docente in Italia.

2.2 L'uso dei media nella didattica scolastica

La domanda 4 riguarda quali tipologie di *digital tool* - *Smartphone, Handy, Tablet, PC, Notebook, Interactives Whiteboard, Beamer, Dokumentenkamera (Visualizer), Spielekonsole, Overheadprojektor, E-screen* o altro - sono usate durante le lezioni DaF, e se tali strumenti sono personali, messi a disposizione dall'Istituto scolastico di riferimento o non usati:¹⁵

4) Welche Geräte nutzen Sie für Unterrichtszwecke? Sind das Ihre privaten Geräte oder Schulgeräte? Es sind Mehrfachnennungen möglich.

Smartphone, Handy, Tablet, PC, Notebook, Interactives Whiteboard, Beamer, Dokumentenkamera (Visualizer), Spielekonsole, Overheadprojektor, E-screen, Sonstiges.

¹⁵ Si procede per risposte chiuse, ma con possibilità molteplice di scelta.

Nel grafico 4 si osservano i risultati del campione indagato [graf. 4].

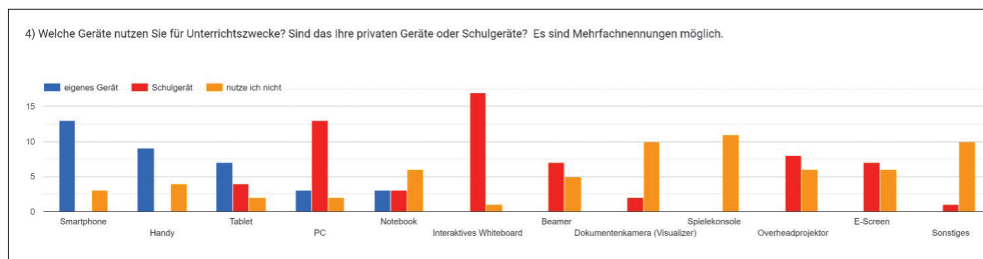


Grafico 4 Tipologia di strumenti didattici usati

Dall'analisi dei dati, si desume che i *device* portatili usati a lezione sono, generalmente, di proprietà del docente (*Smartphone, Handy, Tablet, Notebook*) a conferma che l'approccio *Bring Your Own Device - BYOD* è ormai prassi della didattica contemporanea sia per i docenti che per gli studenti. PC, Whiteboard, E-screen fanno ormai parte della dotazione corrente di ogni Istituto scolastico; Beamer, Overheadprojektor sono tecnologie più superate, ma comunque in uso. Si evidenzia la mancanza completa di console utilizzabili per il gioco didattico.

La domanda 5 del formulario verte sui fini d'utilizzo dei sussidi didattici digitali, se 'usati per la preparazione o la pratica della lezione, se per uso comunicativo e informativo con gli studenti o non usati':¹⁶

5) Zu welchen Zwecken nutzen Sie diese Geräte?

Nutze ich zur Unterrichtsvorbereitung, im Unterricht, zur Kommunikation mit Schülern, nutze ich nicht.

Segue il grafico relativo ai risultati ottenuti [graf. 5].

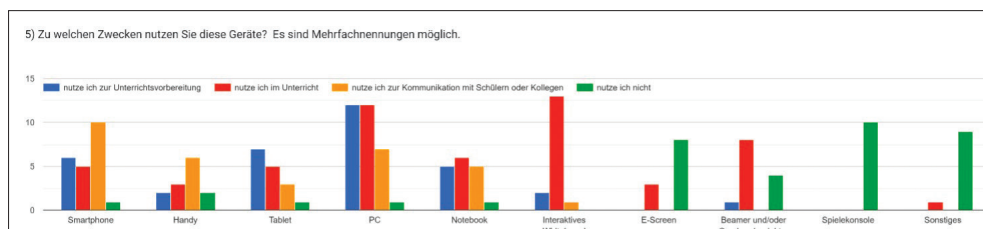


Grafico 5 Fini d'utilizzo degli strumenti didattici

¹⁶ Si procede per risposte chiuse, ma con possibilità molteplice di scelta.

I risultati rilevano una netta consistenza di uso di *PC*, *Interaktives Whiteboard*, *Smartphone*, *Tablet*, *Notebook Beamer* e/o *Overhead-projector* per fini didattici e per la progettazione delle lezioni. Per la parte informativa invece i docenti prediligono il telefono cellulare o *smartphone*, prototipo della comunicazione veloce e immediata (si pensi ad esempio alle app dei registri scolastici online).

Nella domanda 6 si chiede di indicare in quali fasi delle lezioni, («*Phasen des Unterrichts*, *Einstieg in den Unterricht*; *Erarbeitung des Themas*; *Plateaubildung*; *Anwendung*; *Ergebnissicherung*»), sono usati gli strumenti digitali presentati in domanda 4.¹⁷ Le *Phasen des Unterrichts*, orientate ai modelli di Tilman von Brand (2020) sono state tradotte dal tedesco in collaborazione con gli studenti del corso:

6) Wenn Sie die Medien nutzen, in welcher strukturellen Phase des Unterrichts wenden Sie sie an?

Einstieg in den Unterricht – **Introduzione**

Erarbeitung des Themas – **Elaborazione**

Plateaubildung – **Assessment dell'apprendimento**

Anwendung – **Applicazione**

Ergebnissicherung – **Consolidamento dei risultati**

Si riportano le tabelle relative al *Gerät* indagato; successivamente, nel commento ai dati, il focus si restringe sulle fasi in cui vengono utilizzati i dispositivi a) *PC*, b) *Interaktives Whiteboard*, c) *Tablet*, d) *Smartphone*, e) *Notebook* [graf. 6].

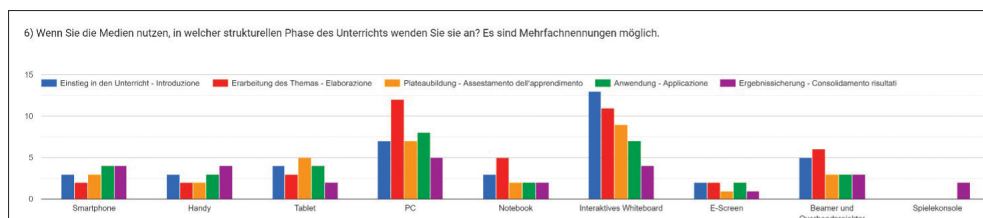


Grafico 6 Fasi delle lezioni in cui vengono usati gli strumenti didattici

Di seguito si è deciso di sintetizzare i risultati relativi ai principali dispositivi tecnologici scegliendo *PC*, *Interaktives Whiteboard*, *Smartphone*, *Tablet*, *Notebook* poiché sono tra i più indicati per varietà d'uso (*Unterrichtsvorbereitung*, *Unterricht*, *Kommunikation mit Schülern*) nelle risposte alla domanda 5 e presenti in percentuale maggiore nelle risposte alla domanda 6 [tab. 2]. I *Geräte* vengono di seguito catalogati, associati alle varie fasi della lezione – *Phasen des Unterrichts*. Per

¹⁷ Si procede per risposte chiuse, ma con possibilità molteplice di scelta.

praticità di lettura si elencano le fasi in forma tabellare e tra parentesi si inserisce la quantificazione del dato, se occorre in una o più risposte.

Tabella 2 Principali dispositivi digitali e fasi di lezioni associate

PC

Einstieg in den Unterricht (x7), Erarbeitung des Themas (x10), Plateaubildung (x7), Anwendung (x8), Ergebnissicherung (x4).

Interaktives Whiteboard

Einstieg in den Unterricht (x13), Erarbeitung des Themas (x10), Plateaubildung (x9), Anwendung (x7), Ergebnissicherung (x4).

Tablet

Einstieg in den Unterricht (x4), Erarbeitung des Themas (x3), Plateaubildung (x5), Anwendung (x4), Ergebnissicherung (x2).

Smartphone

Einstieg in den Unterricht (x3), Erarbeitung des Themas (x2), Plateaubildung (x3), Anwendung (x4), Ergebnissicherung (x4).

Notebook

Einstieg in den Unterricht (x3), Erarbeitung des Themas (x4), Plateaubildung (x2), Anwendung (x2), Ergebnissicherung (x1).

I dati [tab. 2] evidenziano un quadro di sistematizzazione complesso: per tutte le varie fasi della lezione c'è una netta predominanza di utilizzo di PC (x7, x10, x7, x8, x4) e Whiteboard (x13, x10, x9, x7, x4); il Tablet è per lo più usato in fase di Plateaubildung (x5), Einstieg in den Unterricht e Anwendung (x4); il Notebook per la Erarbeitung des Themas (x4) e Einstieg in den Unterricht (x3) e vi una proporzionale conferma dell'uso dello Smartphone nella Ergebnissicherung (x4).

La quarta sezione del questionario è dedicata alle *Offene Bildungsressourcen – Open Educational Resources* (OER), le risorse didattiche aperte: materiali didattici prevalentemente in formato digitale resi disponibili con licenze che ne permettono il riutilizzo, la modifica e la distribuzione. Nella domanda 7 con risposta chiusa i partecipanti devono indicare se, oltre all'apparato digitale in dotazione al libro di testo, usano risorse digitali quali pagine internet, video YouTube o applicazioni per la didattica DaF:

7) Nutzen Sie – zusätzlich zum digitalen Lehrbuch – 'digitale, offene Bildungsressourcen – OER', (z.B. Webseiten, YouTube Videos usw.) spezifisch für den DaF-Unterricht? Ja/Nein

La domanda 7 ha ottenuto un risultato univoco: risposte positive al 100%.

Al quesito 8 si richiede quale tipologia specifica di OER sia utilizzata durante la lezione DaF:

8) Welche Art von OER für den DaF-Unterricht nutzen Sie?

La griglia delle risposte è così composta: nelle righe vi è l'indicazione dell'OER, ad esempio 'pagine generali dedicate alla didattica, portali generali con video dedicati, *Communities of practice* di specifici istituti di lingua, *Materialpools* (archivi di materiali come ad esempio quiz editor), editor testuali presenti sul web utili al lavoro collaborativo, specifiche app o altro'; nelle colonne è riportata la frequenza d'uso dell'OER– sempre, spesso, raramente o mai [tab. 3]:¹⁸

Tabella 3 Griglia delle risposte domanda 8

Allgemeine DaF-Webseiten, je nach Thema und Anwendung
Allgemeine Portale mit DaF-Videos
Spezifische DaF Communities of Practices (Z.B. die von bestimmten Sprachinstitute)
Spezifische DaF-Materialpools (z.B. Quizz Hersteller)
Webbasierte Texteditors zur kollaborativen Bearbeitung von Texten
Spezifische Apps
Sonstiges
Immer / Häufig / Selten / Nie

Di seguito si elencano in forma tabellare le occorrenze della frequenza (indicate tra parentesi) di ciascuna OER presa in esame [tab. 4]:¹⁹

Tabella 4 Frequenza d'uso di specifiche OER

Allgemeine DaF-Webseiten, je nach Thema und Anwendung:
häufig (x11), immer (x3), selten (x2), nie (0).
Allgemeine Portale mit DaF-Videos:
häufig (x8), immer (x2), selten (x5), nie (0).
Spezifische DaF Communities of Practices (z.B. die von bestimmten Sprachinstitute):
häufig (x9), immer (0), selten (x4), nie (x3).
Spezifische DaF-Materialpools (z.B. Quizz Hersteller):
häufig (x9), immer (x1), selten (x6), nie (x2).
Webbasierte Texteditors zur kollaborativen Bearbeitung von Texten:
häufig (x3), immer (x2), selten (x10), nie (x2).
Spezifische Apps:
häufig (x7), immer (x3), selten (x2), nie (x4).

I risultati sopra indicati denotano una predominanza (frequenza: *häufig*) di consultazione di pagine web varie, *Allgemeine*

¹⁸ Si procede per risposte chiuse, ma con possibilità molteplice di scelta.

¹⁹ Tra parentesi si inserisce la quantificazione del dato, se presente in più risposte.

DaF-Webseiten (x11), di specifiche *Communities of practice* (x9), di pagine con materiale vario, ad esempio quiz-editor, *Spezifische DaF-Materialpools* (z.B. *Quizz Hersteller*), (x9) nonché di portali con video, *Allgemeine Portale mit DaF-Videos* (x8). Le pagine web e i portali in cui siano presenti video in lingua fanno parte di una tecnologia presente in tutti i manuali scolastici (la presenza di testo e video); le *Communities of practice* e l'utilizzo di quiz-editor, palesano invece un uso più personalizzato della didattica del docente – poiché ad esempio i quiz possono essere sia precompilati che ideati dal docente stesso – ugualmente le *Communities of practice* partecipate attivamente o passivamente. Stesso valga per le app (x7), di varia natura e tematica, usate a seconda delle necessità didattiche: un catalogo, un gioco, un blog, ecc., precompilato o compartecipato dal docente.

Nella domanda 10²⁰ i partecipanti al sondaggio indicano le tre funzioni più importanti delle OER per la didattica svolta: «motivare gli studenti, sviluppare l'interazione tra gli stessi, offrire attività multimodali e/o attività che si adattino alle esigenze di apprendimento individuali, eliminare le barriere, l'accessibilità generale (intesa sia come integrata nella didattica teorica che logistico-situazionale), la riduzione del carico cognitivo, l'accessibilità e la possibilità di modificare il materiale» [tab. 5]:

Tabella 5 Griglia delle risposte domanda 10

10) Welche sind, ihrer Meinung nach, die wichtigsten 3 Funktionen der OER im Unterricht?

Bitte wählen Sie nur 3 der folgenden Antworten aus.

- Schüler motivieren
- Interaktion fördern
- Multimodale Aktivitäten anbieten
- Individuelles Lerntempo der Schülern fördern
- Barrieren abschaffen
- Zugänglichkeit
- Aufbau- und Nutzungsaufwand reduzieren
- Einsehbarkeit von Materialien
- Flexible Modifizierung der OER Einstellungen

Segue il grafico in forma tabellare relativo alle percentuali delle risposte alla domanda 10 [graf. 7]:

20 A seguito di errore, la numerazione delle domande del questionario è manchevole della 9.

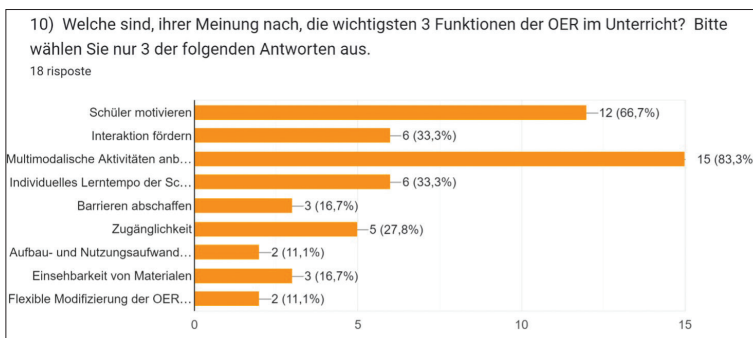


Grafico 7 Principali funzioni delle OER

Dal graf. 7 si evince che 'la ricerca di canali multimodali' (83,3%) e gli 'stimoli motivazionali' (66,7%) sono considerati dal campione analizzato fattori centrali per la didattica con OER. Al contempo si rileva una percentuale del 33,3% di risposte che attestano l'importanza dell'uso delle OER per la 'promulgazione di *interazione* tra pari' e al contempo 'dell'attenzione alla *singularità* di ciascuno studente': due assi tematici di sviluppo della pedagogia contemporanea improntata all'*Universal Design for Learning* (Schüller, Bulizek, Fiedler 2021).

2.3 L'uso dei media nella didattica DaF

Nella domanda 11 viene richiesto di indicare, con risposta aperta, quali specifici OER per la didattica del tedesco seconda lingua siano maggiormente conosciuti e in quale ambito didattico essi vengano impiegati:

11) Welche spezifischen OER für Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache kennen Sie? In welchem Lern-Unterrichtsbereich wenden Sie sie an?

Le risposte relative alle OER specifiche per il tedesco seconda lingua, indicate dai docenti nel questionario, sono state analizzate, sistematizzate, di seguito elencate in tabella [tab. 6], suddivise in gruppi tematici di riferimento e affiancate dai link di indicizzazione:

Tabella 6 Specifiche OER per DaF

Suggerimenti di argomenti di lezione e materiale didattico

Unterrichtsentwürfe und Arbeitsmaterialien

- 4teachers: <https://www.4teachers.de/>.
- Tutor.de: <https://www.tutor.de/>.
- Schubert Verlag: <https://www.aufgaben.schubert-verlag.de/>.
- DaF Arbeitsblätter / DaF portal.

Siti di divulgazione informativa

Nachrichten

- Deutsche Welle (x5): <https://www.dw.com/de/themen/s-9077>.
- Planetwissen: <https://www.planet-wissen.de/index.html>.

Siti per la Gamification

Spiele und Quiz

- Wordwall (x2): <https://wordwall.net/de>.
- Genial.ly: <https://genial.ly/de/>.
- Kahoot (x3): <https://kahoot.com/de/kahoot-quiz-games/>.
- Quizlet (x2): <https://quizlet.com/it>.
- Languages: <https://www.languagesonline.org.uk/Hotpotatoes/germanindex.html#gsc.tab=0>.
- Edpuzzle: <https://edpuzzle.com/>.

Siti per la programmazione di presentazioni e video

Präsentationsprogramme

- Prezi (x2): <https://prezi.com/de/>.
- Kinemaster: <https://kinemaster.com/>

Pagina web di Istituti di cultura tedesca

Kulturinstitute der Bundesrepublik Deutschland

- Goethe Institut (x4): <https://www.goethe.de/de/index.html>
- Universität Webseiten

Spazi web per contenuti digitali, ad esempio bacheche (*Digitale Pinnwand*)

- Padlet: <https://padlet.com/>

Oltre alle OER singole sopracitate, alcuni docenti hanno esplicitato ulteriori informazioni, ad esempio quanto tali risorse servano all'approfondimento di determinati ambiti linguistici e culturali (*Wortschatz-Übungen*, *Landeskunde*, *Literatur*) o per l'esercizio di competenze orali (*Digital Storytelling*, *Sprechen zu fördern*). Alcuni esempi:

- Ich suche interaktive Grammatik und Wortschatz-Übungen, Landeskunde, Literatur;
- YouTube Filme oder nur einige Abschnitte für den Literaturunterricht z.B. Poesievideos, um den Inhalt eines Gedichts oder Romans vereinfacht zu vermitteln;

- Universität Webseiten (ich suche interaktive Grammatik und Wortschatz-Übungen, Landeskunde, Literatur);
- Digital Storytelling;
- (DaF Arbeitsblätter, Digital Storytelling, PowerPoint, Kinemaster): Ich benutze diese Ressourcen, um kulturelle und sprachliche Bereiche zu vertiefen;
- Videos, um das Sprechen zu fördern.

In una risposta il sito didattico Tutor.de è stato associato a due fasi della lezione 'Präsentations- und Anwendungsphase':

- Tutor.de: <https://www.tutor.de/> (meistens in der Präsentations- und Anwendungsphase).

Sebbene dalle risposte dei partecipanti alla domanda 11 emerga una conferma della molteplicità di risorse a disposizione del docente DaF, si nota una prevalenza per le OER sottoelencate, di varia tipologia: *Deutsche Welle*, *Goethe Institut*, *Kahoot*, *Wordwall*, *Quizlet*, *Prezi*. Si rileva inoltre che le stesse progrediscono da una minore possibilità di personalizzazione a una maggiore possibilità di personalizzazione del contenuto digitale [tab. 7]:

Tabella 7 Principali OER specifiche per DaF con indice di personalizzazione

- Deutsche Welle (x5); - Personalizzazione
- Goethe Institut (x4)
- Kahoot (x3) Wordwall (x2) + Personalizzazione
- Quizlet (x2)
- Prezi (x2)

Le prime due risorse *Deutsche Welle* (x5) e *Goethe Institut* (x4) sono associate a organismi culturali tedeschi di divulgazione ampia e varia tipologia (non necessariamente didattica), con contenuti per lo più già predisposti. Le successive tre *Kahoot* (x3), *Wordwall* (x2), *Quizlet* (x2), sono legate alla *gamification*; le ultime due sono invece improntate a una didattica personalizzata, originale, soggetta alle competenze digitali del docente stesso, in quanto *Prezi* (x2) è un programma dedicato alle presentazioni, da personalizzare.

2.4 Le competenze digitali del docente

Nella domanda 12 si richiede al docente un'autovalutazione delle proprie abilità digitali sulla base del modello DigCompEDU²¹ 'A1 principiante, A2 esploratore, B1 esperto, B2 pratico, C1 leader, C2 avanzato' [tab. 8]:

Tabella 8 Griglia delle risposte domanda 12

12) Die Studie DigCompEDU der Europäischen Union hat 6 Kompetenzbereiche identifiziert, über die DaF-Lehrkraft verfügen muss.

Wie bewerten Sie Ihre allgemeinen, digitalen Kompetenzen?
Weisen Sie eine Nummer von 1 bis 6 zu.

- A1 Einstieger/in
- A2 Entdecker/in
- B1 Insider/in
- B2 Experten/in
- C1 Leader/in
- C2 Vorreiter/in

Il grafico 8 mostra che vi è una percentuale alta di autovalutazione di 'livello medio B' (33,3% B1 e 27,8% B2); pochi i casi di totale principianti o esperti avanzati.

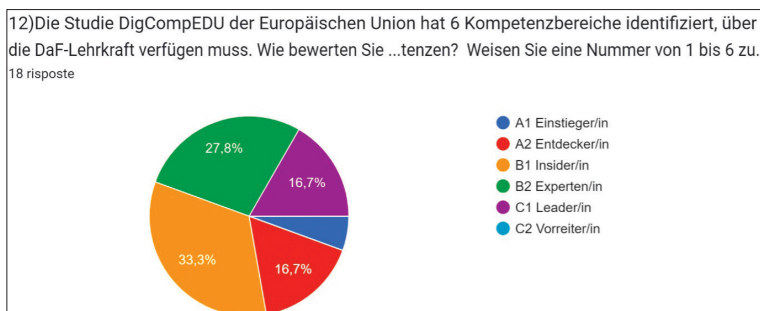


Grafico 8 Autovalutazione delle competenze digitali

21 Le competenze evidenziate nel modello DigCompEDU sono «1. Berufliches Engagement 2. Digitale Ressourcen 3. Lehren und Lernen 4. Evaluation 5. Lernerorientierung 6. Förderung der Digitalen Kompetenz der Lernenden».

2.5 Didattica digitale e inclusività

Nella domanda 13 si chiede al docente quali attenzioni ponga alle modalità di didattica inclusiva nell'uso digitale. La griglia delle risposte è così ripartita: nelle righe sono indicati l'attenzione all'uso di un linguaggio semplice, l'inserimento di sottotitoli nella presentazione di video, l'integrazione di audiodescrizioni o testi alternativi nelle illustrazioni;²² nelle colonne si riporta l'indicazione della quantificazione dell'utilizzo: 'sempre, spesso e raramente (secondo le necessità della lezione) e mai'. Seguono la domanda del formulario, il testo della griglia delle risposte, con l'analisi dei dati [graf. 9] e la tabella con le ricorrenze delle risposte ottenute [tabb. 9-10].

Tabella 9 Griglia delle risposte domanda 13

13) Wenn Sie digitalen Medien im Unterricht verwenden, in welchem Ausmaß achten Sie auf die folgenden inklusiven Maßnahmen? Es sind Mehrfachnennungen möglich.

Ich passe auf die 'leichte Sprache' auf, z.B. wenn ich Anweisungen erteile.

Wenn ich ein Video zeige, biete ich Untertitel an.

Wenn ich digitale Texte zeige, biete ich Audiodeskriptionen an.

Wenn ich digitale Bilder zeige, biete ich Alternativtexte an.

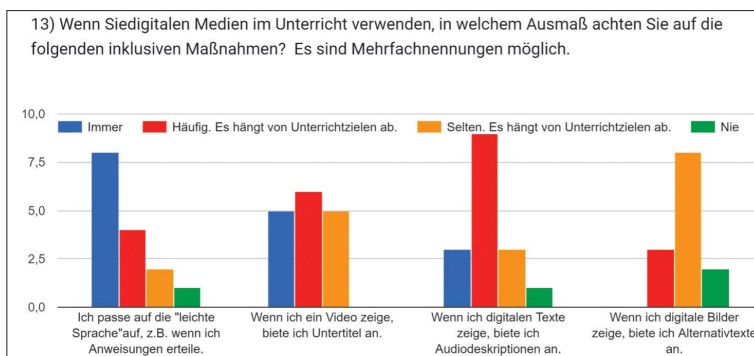


Grafico 9 Misure inclusive associate alla didattica digitale

22 Si consulti la piattaforma tedesca dedicata all'inclusione didattica Jugendplattform.Inklusive-medienarbeit 'Dein Nimm': <https://jugendplattform.inklusive-medienarbeit.de/wordpress/dein-nimm/>.

Tabella 10 Misure inclusive associate alla didattica digitale

Ich passe auf die 'leichte Sprache' auf, z.B. wenn ich Anweisungen erteile:

Immer (x8); Häufig. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x4); Selten. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x2); Nie (x1).

Wenn ich ein Video zeige, biete ich Untertitel an: Immer (x5); Häufig. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x6); Selten. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x5); Nie (x0).

Wenn ich digitale Texte zeige, biete ich Audiodeskriptionen an: Immer (x3); Häufig. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x9); Selten. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x3); Nie (x1).

Wenn ich digitale Bilder zeige, biete ich Alternativtexte an: Immer (x0); Häufig. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x3); Selten. Es hängt von Unterrichtszielen ab (x8); Nie (x2).

Dai dati indicati si evince che tra le quattro azioni inclusive rispetto al digitale, sia la 'lingua semplificata' sia la 'presentazione video di testi con audiodescrizioni' spiccano per occorrenza d'uso tra le attività prevalenti nella didattica. Segue 'l'integrazione di sottotitoli durante la visione di video'; offrire agli studenti 'un testo alternativo di descrizione dell'immagine' è meno praticato.

Le domande successive sono afferenti al fenomeno della *gamification*, l'utilizzo di giochi nella didattica contemporanea: nella 14 si richiede se l'attività viene effettuata a lezione; nelle domande aperte, 15 e 16 il campione d'indagine deve indicare se conosce e/o usa giochi digitali o app ludiche specifiche per la didattica DaF:

14) Nutzen Sie digitale Spiele in Ihrem DaF-Unterricht? Ja/Nein.

15) Welche digitalen Spiele/Spielapps für Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache KENNEN Sie?

16) Welche digitalen Spiele/Spielapps für Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache NUTZEN Sie?

Come mostra il grafico 10, l'83% dei docenti sostiene di usare giochi digitali [graf. 10].

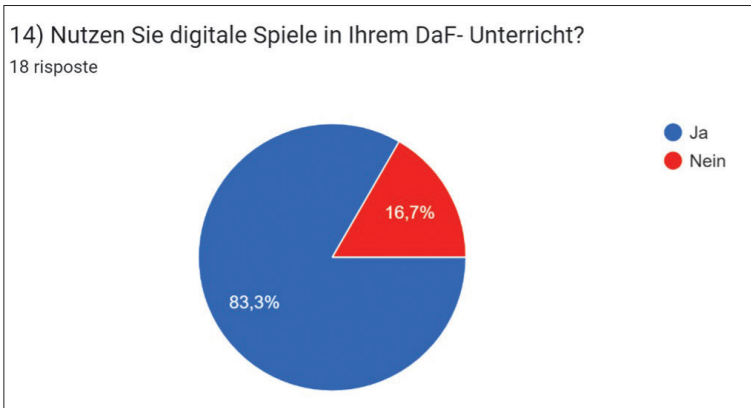


Grafico 10 Giochi digitali in didattica DaF

Il fatto che la maggior parte dei docenti usi giochi didattici va messo in relazione con due dati rilevati precedentemente: a) il dato contrastante della mancata dotazione di console tra gli strumenti del docenti (quesito 4); b) la considerevole presenza di indicazioni di giochi didattici tra le OER di riferimento (quesito 11) che ne conferma il valore delle stessi.

Di seguito si presenta una rielaborazione tabellare [tab. 11] delle risposte elencate alle domande 15 e 16 con l'indicazione del link di indicizzazione e in ordine di ricorrenza:

Tabella 11 App o giochi didattici conosciuti e usati nella lezione DaF²³

App o giochi didattici conosciuti <i>Bekannte digitale Spiele/Spielapps</i>	App o giochi didattici usati <i>Benutzte digitale Spiele/Spielapps</i>
Kahoot (x11): https://kahoot.com/de/kahoot-quiz-games/	Kahoot (x9): https://kahoot.com/de/kahoot-quiz-games/
Wordwall (x6): https://wordwall.net/de	Wordwall (x8): https://wordwall.net/de
Genial.ly (x6): https://genial.ly/de/	Learningapp (x5): https://learningapps.org/
Learningapp (x5): https://learningapps.org/	Genial.ly (5): https://genial.ly/de/
Quizlet (x3): https://quizlet.com/de	Quizizz (x3): https://quizizz.com/
Quizizz (x4): https://quizizz.com/	Quizlet (x2): https://quizlet.com/it

²³ Per l'indicazione dei siti web delle Open Educational Resources catalogati nelle tabelle 11 e 14 si rimanda agli elenchi degli stessi all'interno del presente contributo.

Padlet (x2): <https://it.padlet.com/>

Google Formulare (x2)

(x1)Digitale Spiele im Portal vom Goethe-Institut: Thinglink https://www.thinglink.com/ ; EdPuzzle https://edpuzzle.com/ ; Lyricstraining https://lyricstraining.com/ ; Pixton https://www.pixton.com/welcome ; StoryboardThat https://www.storyboardthat.com/ ; German Games https://www.german-games.net/ ; ePub editor; https://www.epubeditor.it/home/home/ .	(x1)Spielapps im Portal vom Goethe-Institut: Thinglink; https://www.thinglink.com/ ; EdPuzzle https://edpuzzle.com/ ; Lyricstraining https://lyricstraining.com/ ; Pixton https://www.pixton.com/welcome StoryboardThat https://www.storyboardthat.com/ ; itPadlet (x2); https://it.padlet.com/Memo spiele Google Formulare
---	--

Dalla varietà di risposte [tab. 11] si evince che da parte dei docenti vi è molteplicità di scelta e di prassi circa l'uso di app o giochi ludico-didattiche. Si delinea tuttavia una preferenza per i programmi *Kahoot*, *Wordwall*, *Learningapp* e *Genial.ly*, indicati come conosciuti (x11, x6, x6, x5) e usati (x9, x8, x5, x5) dalla percentuale maggiore del campione esaminato. Tra questi, i progetti digitali miscelanei *Wordwall*, *Learningapp* e *Genial.ly* raggruppano e permettono l'uso di più modelli, *template*, di risorse didattiche, come *Quiz*, *Flash-Karten*, *Flip-Fliesen*, *Zufällige Karten*, *Kreuzworträtsel*, *Wortersuche*, *Anagramme* (Quiz, flash card, tessere ruotabili, carte random, cruciverba, ricerche di parole, anagrammi).²⁴ I temi dei giochi digitali offerti possono essere già predisposti *Schulsachen*, *Ich stelle mich vor*, *Städte und ihre Wappen*, *Länder und Sprachen* (oggetti di scuola, mi presento, città e bandiere, stati e lingue)²⁵ oppure personalizzati scegliendo tra layout, timer, visualizzazione di elementi grafici²⁶ correlati all'interattività con il futuro 'giocatore'. *Kahoot*, *Quizlet* e *Quiziz*, sono invece dedicati a una tipologia di gioco (o app) predominante, 'il quiz', preconstituito oppure personalizzabile.

Le indicazioni con una singola occorrenza (x1) presentano una miscellanea di varietà applicative concernenti per lo più una tipologia specifica di attività, spesso personalizzabile: *Pixton*, è un programma editor di fumetti; *Storyboardthat* è un editor per lo storytelling;

²⁴ <https://wordwall.net/de>.

²⁵ <https://wordwall.net/it/community/deutsch>.

²⁶ <https://wordwall.net/it/resource/36863461/deutsch/was-isst-du-gern>.

Lyricstraining presenta esercizi basati sulle canzoni in lingua; *EdPuzzle* mira alla creazione di puzzle ecc. Costituiscono eccezioni il portale *GermanGames.net* e il sito del *Goethe Institut*²⁷ che presentano invece una vasta miscellanea di giochi e applicazioni.

3 Conclusioni

Di seguito viene trattata una disamina sintetica dei risultati del presente studio suddivisa in due sezioni: i significati complessivi dell'esperienza didattica della progettazione del questionario e l'analisi sommativa dei risultati del questionario.

3.1 L'esperienza didattica

La realizzazione del formulario ha avuto luogo al termine del corso *Deutsche Sprache und Linguistik* dell'Università di Parma (6 CFU); è durata complessivamente tre ore accademiche, attuate in modalità di *distance learning* e durante il percorso di progettazione, gli studenti hanno svolto le seguenti attività:

1. costituito 'un'unità di apprendimento' in maniera autoregolata, cooperativa, digitale e meta-formativa, in ambito universitario;
2. esercitato le proprie conoscenze linguistiche, approfondito contenuti tematici e lessicali relativi alla microlingua 'didattica digitale inclusiva' (tedesco L2);
3. realizzato un compendio dei principali argomenti del corso di studi svolto;
4. si sono esercitati con l'applicazione digitale inclusiva *Etherpad*. Tale piattaforma *open source* è stata scelta per operare secondo i principi dell'*Universal Design for Learning* poiché è gratuita, accessibile, flessibile, semplice, intuitiva;
5. realizzato nel concreto uno strumento scientifico, il questionario, che mirasse all'approfondimento analitico dei concetti teorici trattati al corso.

Tale esperimento con valore formativo, costituisce il *fil rouge* della scelta dei temi del presente articolo; temi che seppur generici e noti alla comunità scientifica, appaiono rilevanti per l'aspetto mirato indicato dagli studenti stessi: risorse aperte, utilizzo dei vari tool durante specifiche fasi della lezione, autovalutazione delle competenze digitali da parte dei docenti stessi, *gamification*. Si sottolinea inoltre

²⁷ <https://www.goethe.de/pro/games/it/TedescoPerggioco/select.html>.

la traduzione originale delle fasi della lezione dall'originale tedesco di von Brand (2020): *Einstieg in den Unterricht* - 'Introduzione'; *Erarbeitung des Themas* - 'Elaborazione'; *Plateaubildung* - 'Assestamento dell'apprendimento'; *Anwendung* - 'Applicazione'; *Ergebnisssicherung* - 'Consolidamento dei risultati'.

3.2 Risultati del questionario

Le lezioni digitali e inclusive in cui il docente si avvale di media educativi e strumenti tecnologici rappresentano la sfida della pedagogia contemporanea. I media indicati nel presente articolo potrebbero infatti già essere sostituiti a partire dal prossimo anno scolastico da ulteriori novità digitali, ad esempio programmi generati dall'Intelligenza artificiale (ChatGPT, OpenAI, Gemini, Microsoft Copilot) adattati per la didattica, con esercitazioni inclusive e personalizzate, basate sul livello delle competenze di ciascun alunno. Con tale premessa, la riflessione sui dati qui indicati, può in parte sovrapporsi al nuovo panorama digitale o esserne considerata la base strutturale. Infatti, l'ipotesi iniziale alla base del questionario, ovvero la verifica della teorica ricchezza e varietà di possibili strumenti digitali inclusivi a disposizione del docente DaF della scuola italiana viene in certa misura contraddetta dai dati analizzati, poiché il campione dei docenti indica nella pratica didattica la conoscenza e l'uso di precise OER. Sebbene l'esiguità del campione non permetta di generalizzare i risultati, si è evidenziata una preponderanza di uso di OER, esterne ai materiali didattici standard e integrativi (Daloiso, Gruppo di ricerca DEAL 2014) in dotazione ai docenti che può essere indice di un'inadeguatezza generale di risorse digitali dei materiali scolastici. Dai risultati ottenuti, si evince che tali OER servono a 1. motivare, 2. includere e 3. adattare la didattica alle esigenze di ogni studente. Dunque anche nella didattica DaF si prospetta la tendenza generale a utilizzare le tecnologie *open source* per generare esercizi personalizzati, adattati alle competenze di ogni discente, soluzioni inclusive fondamentali per le classi ad abilità miste del futuro. Nel paragrafo centrale del presente contributo (§ 2.3.), due sono gli argomenti essenziali:

1. l'indicazione pratica delle risorse indicate nel questionario;
2. la ripartizione delle risorse didattiche DAF digitali in macrocategorie quali 'suggerimenti di argomenti di lezione e materiale didattico; siti di divulgazione informativa; siti per la *gamification* (giochi e quiz), siti per la programmazione di presentazioni e video; pagine web di Istituti di cultura tedesca, spazi web per contenuti digitali'.

Il contenuto di tali risorse si estende verso ogni tipologia di competenza didattica (Neuner 2001, 208; Blüdorn, Foschi Albert, 2012, 7): dall'approfondimento della grammatica, del lessico, degli ambiti linguistici e culturali, a supporto per l'esercizio di competenze orali. Le OER maggiormente usate e/o conosciute sono per lo più di ambito didattico-ludico, con una prevalenza di tipologia mista e quiz e soprattutto con contenuti precompilati – preferenza in linea con una competenza digitale basica (B1/B2) dei docenti del nostro campione.

Dal punto di vista inclusivo si delinea una preponderanza di uso della *Leichte Sprache* (Bock, Pappert 2023), ovvero l'uso della lingua tedesca semplice da leggere e capire nell'impartire le istruzioni/consegne e l'uso di audiodescrizioni quando si utilizza un testo digitale – per sottolineare ulteriormente l'importanza del linguaggio parlato e della prosodia DaF (Cosentino 2019). In ultimo, si è voluto dedicare una ricerca più approfondita al concetto di *gamification*, per cui si è desunto una preferenza per i programmi *Kahoot*, *Wordwall*, *Learningapp* e *Genial.ly*, indicati come conosciuti e usati dalla percentuale maggiore del campione esaminato. Tra questi, i progetti digitali miscelanei *Wordwall*, *Learningapp* e *Genial.ly* raggruppano e permettono l'uso di più modelli, *template*, di risorse didattiche, come ad esempio *Quiz*, *Flash-Karten*, *Flip-Fliesen*, *Zufällige Karten*, *Kreuzworträtsel*, *Wortersuche*, *Anagramme*.²⁸ I temi dei giochi digitali offerti possono essere già predisposti *Schulsachen*, *Ich stelle mich vor*, *Städte und ihre Wappen*, *Länder und Sprachen*²⁹ oppure personalizzati ad esempio scegliendo layout, timer, visualizzazione di elementi grafici³⁰ correlati all'interattività con il futuro 'giocatore'. *Kahoot*, *Quizlet* e *Quiziz*, sono invece dedicati a una tipologia di gioco (o app) predominante, 'il quiz', precostituito oppure personalizzabile. Intuibile in un futuro prossimo, una maggiore componente dell'uso di quiz personalizzati per l'acquisizione autonoma di competenze linguistiche (Ronchi 2024). Si osserva inoltre una discrasia nella didattica DaF italiana presente anche nel mondo scolastico germanofono dedicato alla didattica del tedesco lingua madre (Schüller, Bulizek, Fiedler 2021, 92); dai dati del questionario infatti non si rileva l'occorrenza di metaportali o di homepage compendiate che siano interconnesse con i vari programmi e app indicati dai docenti – come ad esempio pagine web di istituti di ricerca linguistici, universitari o case editrici – che indirizzino agilmente il docente in scelte efficaci e proficue per la sua didattica innovativa, digitale, inclusiva. La futura didattica DaF potrà svilupparsi in due direzioni:

28 <https://wordwall.net/de>.

29 <https://wordwall.net/it/community/deutsch>.

30 <https://wordwall.net/it/resource/36863461/deutsch/was-isst-du-gern>.

- a. 'esclusiva', con un panorama di didattica digitale articolato come quello attuale, in cui ogni 'produttore' presenterà i suoi contenuti digitali originali;
- b. 'integrata' in quanto saranno creati enormi macroportali che indirizzeranno il docente verso le scelte più opportune per la sua didattica.

Bibliografia

- Blüsdorn, H.; Foschi Albert, M. (2012). *Leseverstehen für Deutsch als Fremdsprache. Ein Lehrbuch für die Lehrerausbildung*. Pisa: Pisa University Press.
- Blume, B. (2020). *33 Ideen. Digitale Medien. Deutsch, Sekundarstufe I+II*. Augsburg: Auer.
- Blume, B. (2022). *Deutschunterricht digital. Vom didaktischen Rahmen zur praktischen Umsetzung*. Weinheim: Pädagogik, Beltz.
- Bocconi, S.; Earp, J.; Panesi, S. (2018). *DigCompEdu. Il Quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei docenti*. Palermo: Istituto per le Tecnologie Didattiche, Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR). <https://doi.org/10.17471/54008>.
- Bock, B. M.; Pappert, S. (2023). *Leichte Sprache, Einfache Sprache, verständliche Sprache*. Mit Beiträgen von F. Pirkko Dresing, M. Hennig, C. Meißner. Tübingen: Narr.
- Carretero Gomez, S.; Vuorikari, R.; Punie, Y. (2017). *DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with Eight Proficiency Levels and Examples of Use*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/38842>.
- Cosentino, G. (2019). *Grammatik der Prosodie für Deutsch als Fremdsprache*. Berlin: ESV.
- Daloiso, M.; Gruppo di ricerca DEAL (a cura di) (2014). *Lingue straniere e disturbi specifici dell'apprendimento*. Torino: Loescher. I quaderni della ricerca 13.
- De Florio Hansen, I. (2020). *Digitalisierung, Künstliche Intelligenz und Robotik*, Münster; New York: UTB; Waxmann.
- Dürscheid, C. (2003). «Medienkommunikation im Kontinuum von Mündlichkeit und Schriftlichkeit. Theoretische und empirische Probleme». *ZfAL Zeitschrift für Angewandte Linguistik, Sonderdruck*, 38, 37-56.
- Dürscheid, C. (2018). «Internetkommunikation, Sprachwandel und DaF-Didaktik». Moraldo, S. (Hrsg.), *Sprachwandel und DaF-Didaktik*. Heidelberg: Winter, 27-45.
- Fengchun, M.; Holmes, W. (2023). «Guidance for Generative AI in Education and Research». Paris: UNESCO. <https://doi.org/10.54675/PCSP7350>.
- Flinz, C. (2021). «KORPORA in DaF und DaZ: Theorie und Praxis». Hufheisen, B. (Hrsg.), *Zeitschrift für Interkulturelle Fremdsprachenunterricht*, 26, 1-43.
- Frederking, V.; Krommer, A.; Möbius, T. (Hrsgg) (2018). *Digitale Medien in Deutschunterricht*. Baltmannsweiler: Schenfelder.
- Geroimenko, V. (ed.) (2020). *Augmented Reality in Education: A New Technology for Teaching and Learning*. Cham: Springer Nature Switzerland.
- Hartmann, D. (2021). «Künstliche Intelligenz im DaF-Unterricht? Disruptive Technologien als Herausforderung und Chance Artificial intelligence in

- GFL teaching? Disruptive technologies as challenge and opportunity». *Info DaF*, 48(6), 683-96.
- Hufeisen, B. (1991). *Englisch als erste und Deutsch als zweite Fremdsprache: Empirische Untersuchung zur fremdsprachlichen Interaktion*. Frankfurt a.M.: Peter Lang.
- Kaspar, K. et al. (Hrsgg) (2020). *Bildung, Schule, Digitalisierung*. Münster: Waxmann.
- Mühlhausen, U. (2023). *Unterrichtsmethoden*. Weinheim Basel: Beltz Pädagogik.
- Neuner, G. (2001). «Curriculumentwicklung und Lehrziele Deutsch als Fremdsprache». Helbig, G. et al. (Hrsgg), *Deutsch als Fremdsprache. Ein internationales Handbuch*, Halbband 2. Berlin; New York: de Gruyter, 797-810.
- Punie, Y.; Redecker, C. (ed.) (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2760/159770>.
- Riemer, C. (2017). «Entwicklungslinien des Fachs Deutsch als Fremd- und Zweitsprache». Peyer, E.; Studer, T.; Thonhauser, I. (Hrsgg), *IDT 2017. Brücken schlagen mit Deutsch verbinden*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Ronchi, E. (2024). «AI in Education: Empowering Teachers and Students». *Oxford National Conference 2024 – Inspiring Teachers, Activating Learning* (7 marzo 2024). Firenze: Oxford University Press.
- Rucci, A.; Gabbanelli, M. (2020). *Didattica digitale integrata – Per un apprendimento attivo*. Novara: UTET.
- Schüller, L.; Bulizek, B.; Fiedler, M. (2021). *Digitale Medien und Inklusion im Deutschunterricht*. Münster; New York: UTB; Waxmann.
- Serragiotto, G. (2014). *Dalle microlingue disciplinari al CLIL. Le lingue di Babele*. Torino: UTET.
- Steinhauer, T. (2020). *Heute neu, morgen alt: Kompetenzentwicklung im digitalen Arbeiten* [Master's Thesis]. Bochum: Ruhr-Universität Bochum. <https://doi.org/10.13154/294-6900>
- von Brand, T. (2020). *Deutsch unterrichten. Einführung in die Planung, Durchführung und Auswertung in den Sekundarstufen*, Aufl. 7. Hannover: Klett Kallmeyer.
- Weinrich, H. (1979). «Deutsch als Fremdsprache. Konturen eines neuen Fachs». *Jahrbuch Deutsch als Fremdsprache*, Bd. 5. Heidelberg: Groos, 1-13.