

Il ruolo della didattica ludica e della IA per sviluppare la competenza comunicativa nei corsi on line

ELENA LAURA BARATONO

Università degli Studi di Torino
elenalaura.baratono@unito.it

LORENA NOVALLET

Università degli Studi di Torino
lorena.novallet@unito.it

ABSTRACT

In recent years, language education has undergone a profound transformation, significantly accelerated by the Covid-19 pandemic, which led to the rapid adoption of online teaching strategies by universities. This study explores the case of Italian as a second language (L2) courses for PhD students at the University of Turin, which have been conducted entirely online since 2020. The research focuses on the integration of game-based language teaching (glottodidattica ludica) and artificial intelligence (AI) to enhance student engagement, personalize learning experience, and foster communicative competence. A variety of AI-supported tools including chatbots, interactive games, and adaptive feedback systems have been employed to create dynamic learning environments. The study highlights the benefits of this approach (for instance increased motivation, learner autonomy, inclusivity, and real-time feedback) while also addressing challenges like technological barriers, data privacy concerns, and cognitive overload. Practical examples and strategies are provided to illustrate how AI-enhanced gamification can support authentic language use, grammar acquisition, and collaborative learning. The paper concludes by proposing a sustainable and inclusive methodology for

digital language education that combines pedagogical innovation with critical reflection.

KEYWORDS

Language education, Artificial intelligence, Game-based learning, Online teaching, Italian L2

1. INTRODUZIONE

Negli ultimi anni, l'insegnamento delle lingue è cambiato profondamente, soprattutto a causa della pandemia di Covid-19. Le università hanno dovuto ripensare le loro strategie didattiche. Ad esempio, i corsi di italiano L2 per dottorandi e dottorande dell'Università di Torino, dal 2020, si svolgono interamente online, con lezioni in sincrono su Webex e attività su Moodle.

La didattica online si è imposta non solo per motivi sanitari, ma anche per rispondere alle esigenze di questa utenza: favorire la partecipazione ai corsi, mantenere elevata la loro motivazione, garantendo al contempo un'interazione autentica e significativa (Consiglio d'Europa 2020: 94-100), elementi fondamentali per lo sviluppo della competenza comunicativa.

Questa nuova organizzazione ha portato sia nuove sfide sia molte opportunità, soprattutto grazie all'integrazione dell'intelligenza artificiale (Cinganotto & Montanucci 2025: 35-47), e alla metodologia glottodidattica ludica.

L'obiettivo di questo lavoro è duplice: da un lato, analizzare l'efficacia degli strumenti e delle metodologie adottate durante i suddetti corsi; dall'altro, evidenziare i vantaggi derivanti dall'uso dell'IA nel costruire attività glottodidattiche ludiche, soffermandosi anche sui limiti e sulle possibili soluzioni.

2. GLOTTODIDATTICA LUDICA: UN APPROCCIO INCLUSIVO

La glottodidattica ludica si basa sull'utilizzo di attività di tipo ludico per favorire l'apprendimento linguistico, rendendo l'ambiente formativo coinvolgente e stimolante (Caon 2022: 53-54). Essa si fonda sull'idea che il gioco non sia solo divertimento, ma uno strumento pedagogico potente per:

- stimolare globalmente l'apprendente;
- aumentare il coinvolgimento e la motivazione;

- favorire l’acquisizione di lessico, le strutture grammaticali e le competenze comunicative;
- valorizzare la cooperazione e il lavoro di gruppo.

Nel contesto dell’insegnamento online, l’integrazione della glottodidattica ludica ha rappresentato una svolta metodologica significativa, grazie anche al supporto offerto da piattaforme e applicativi digitali come LearningApps, Moodle, Padlet, Edpuzzle e la Google Suite.

Un ulteriore elemento di innovazione è rappresentato dall’impiego dell’intelligenza artificiale all’interno delle attività ludiche. L’IA consente di arricchire le dinamiche di gioco con interazioni simulate e personalizzate, stimolando in modo mirato la competenza comunicativa. Ad esempio, chatbot intelligenti possono offrire simulazioni di dialoghi realistici, favorendo la pratica spontanea dell’interazione orale in contesti variati. Inoltre, giochi linguistici generati automaticamente sulla base del livello e degli obiettivi degli apprendenti permettono un’esposizione calibrata e motivante alla lingua. L’analisi in tempo reale delle performance consente all’IA di fornire feedback immediati e adattivi, aiutando gli studenti a sviluppare consapevolezza metalinguistica e ad affinare le proprie strategie comunicative. In questo modo, la didattica ludica, potenziata dall’IA, non solo rende l’apprendimento più coinvolgente, ma diventa anche un mezzo efficace per consolidare le abilità di comprensione, produzione e interazione.

3. INTELLIGENZA ARTIFICIALE E INSEGNAMENTO DELL’ITALIANO L2: I VANTAGGI

L’integrazione dell’intelligenza artificiale nell’insegnamento linguistico comporta una serie di benefici significativi (Cinganotto & Montanucci 2025: 14-17), contribuendo a rafforzare l’efficacia della glottodidattica ludica e a rendere l’apprendimento più dinamico, personalizzato e motivante. Tra i principali vantaggi, la personalizzazione dell’apprendimento occupa un ruolo centrale. L’IA consente di analizzare i progressi degli studenti in tempo reale, identificando punti di forza e aree di miglioramento e proponendo attività calibrate sulle esigenze specifiche di ciascun discente. Tale capacità di adattamento si rivela particolarmente utile nei corsi L2, in cui la competenza linguistica iniziale può variare considerevolmente tra studenti, permettendo di offrire percorsi didattici individualizzati senza compromettere l’efficacia complessiva del corso.

Un ulteriore beneficio è rappresentato dalla creazione automatica di contenuti didattici. L’IA consente di generare esercizi, quiz e materiali interattivi in maniera automatica, alleggerendo il carico di lavoro del docente e garantendo

al contempo una maggiore varietà di attività. Ad esempio, chatbot basati su intelligenza artificiale possono simulare conversazioni realistiche in italiano, mentre strumenti come ChatGPT possono suggerire esercizi specifici, calibrati sui diversi livelli di competenza linguistica degli studenti. Ciò consente non solo di risparmiare tempo nella preparazione del materiale didattico, ma anche di proporre attività più diversificate e stimolanti, capaci di mantenere alta la motivazione degli studenti.

L'analisi delle prestazioni e il feedback immediato rappresentano un altro aspetto rilevante. Gli strumenti di IA monitorano le risposte degli studenti, fornendo analisi dettagliate sugli errori e suggerimenti per il miglioramento. Questo tipo di feedback immediato permette di correggere tempestivamente eventuali fraintendimenti, rafforzando l'apprendimento in tempo reale e aumentando la consapevolezza linguistica dello studente. La possibilità di ricevere indicazioni puntuali e personalizzate favorisce inoltre un approccio riflessivo all'apprendimento, in cui lo studente diventa protagonista del proprio percorso formativo.

L'IA contribuisce anche allo sviluppo dell'autonomia degli studenti (Pederzoli 2018: 60-63). La disponibilità costante di materiali, la possibilità di ripetere le attività più volte e la guida continua offerta dagli algoritmi incentivano l'apprendimento indipendente. Questo aspetto è particolarmente rilevante per studenti che, a causa di impegni di ricerca o di altri obblighi, non possono partecipare a tutte le lezioni in modalità sincrona, garantendo comunque continuità e progressione nel percorso di apprendimento.

La motivazione, infine, viene notevolmente potenziata dall'integrazione di strumenti ludici e interattivi basati sull'IA. Giochi didattici, quiz gamificati e altre attività interattive stimolano l'interesse e creano un ambiente di apprendimento piacevole e partecipativo, in cui gli studenti si sentono incoraggiati a sperimentare e a mettersi alla prova. L'interattività proposta rende l'apprendimento meno formale e più coinvolgente, favorendo una partecipazione attiva e consapevole.

Infine, l'IA promuove inclusività e accessibilità, offrendo strumenti che supportano studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (Pederzoli 2018: 119-130). Funzionalità come trascrizioni automatiche, sintesi vocali, semplificazione dei testi e traduzioni istantanee garantiscono un accesso equo alle attività didattiche, permettendo a tutti gli studenti di partecipare pienamente alle lezioni e di beneficiare delle stesse opportunità di apprendimento. In questo senso, l'integrazione dell'IA non si limita a potenziare l'efficacia della didattica ludica, ma contribuisce anche a creare un ambiente inclusivo e partecipativo, in cui ogni studente può sviluppare le proprie competenze linguistiche in maniera completa e consapevole.

In sintesi, l'introduzione dell'intelligenza artificiale nella glottodidattica ludica offre vantaggi multipli: personalizzazione dell'apprendimento, creazione automatica di contenuti, analisi delle prestazioni e feedback immediato, sviluppo dell'autonomia, potenziamento della motivazione e inclusività. L'uso strategico dell'IA rende l'insegnamento linguistico più efficace, flessibile e coinvolgente, garantendo un apprendimento integrato e multidimensionale, capace di rispondere alle esigenze diversificate degli studenti e di promuovere competenze linguistiche, comunicative e digitali in modo sinergico.

4. STRUMENTI SPERIMENTATI E MODALITÀ D'USO

Durante i corsi online sono stati sperimentati diversi strumenti didattici che si avvalgono delle potenzialità offerte dalla rete e dall'IA:

- LearningApps consente di creare giochi didattici interattivi (abbinamenti, completamenti, memory, cruciverba ecc.). Gli studenti possono accedere direttamente alle attività tramite link e lavorare sia in sincrono sia in asincrono. Il docente può decidere il grado di visibilità e modificabilità delle attività;
- Moodle è una piattaforma completa di gestione dell'apprendimento, che permette la creazione di quiz, forum, compiti e tracciamento delle attività. È particolarmente utile per tenere traccia delle prestazioni degli studenti e per organizzare corsi strutturati;
- Padlet offre uno spazio virtuale condiviso per creare bacheche digitali in cui inserire testi, video, immagini e link. Si presta a lavori collaborativi, progetti di gruppo, percorsi tematici e costruzione di unità didattiche;
- Edpuzzle permette di creare video interattivi con domande incorporate. Molto utile per le attività di comprensione audiovisiva, garantisce maggiore coinvolgimento rispetto alla semplice visione di un video;
- la Google Suite offre strumenti flessibili e intuitivi per la creazione di quiz, la raccolta di dati e la gestione dei contenuti digitali condivisi.

5. SVANTAGGI NELL'USO DELL'IA E POSSIBILI SOLUZIONI

Nonostante i numerosi vantaggi, l'introduzione dell'IA e degli strumenti digitali nell'ambito della didattica non è priva di criticità, che si manifestano in forme diverse e che richiedono un'attenta riflessione. Una prima difficoltà riguarda la qualità dell'audio e del video su Webex. Durante la condivisione di

file multimediali, infatti, la piattaforma tende spesso a ridurre la risoluzione e la nitidezza, generando una perdita sensibile di qualità che compromette l'efficacia della lezione. Si tratta di un limite che incide non soltanto sull'esperienza degli studenti, ma anche sulla capacità del docente di trasmettere i contenuti in maniera chiara e coinvolgente. A tale problema è possibile ovviare attraverso l'utilizzo di piattaforme esterne, come LearningApps, Google Drive o Edpuzzle, le quali permettono di ospitare i file in modo stabile e di condividere in aula soltanto i link di accesso. In questo modo si garantisce la fruizione del materiale in condizioni ottimali, evitando le difficoltà tecniche tipiche della trasmissione diretta (Cinganotto & Montanucci 2025: 113-124).

Un'ulteriore criticità si presenta per gli studenti che seguono le lezioni utilizzando principalmente lo smartphone. Interagire con materiali eterogenei e passare da una risorsa all'altra diventa infatti molto più complesso su schermi di dimensioni ridotte, con il rischio di rallentare l'apprendimento e di scoraggiare la partecipazione attiva. Per ridurre tali difficoltà, risulta particolarmente utile predisporre materiali unificati in un'unica interfaccia, facilmente accessibili anche da dispositivi mobili. Strumenti come Padlet offrono un valido supporto in questo senso, poiché consentono di integrare contenuti di diversa natura in un unico ambiente digitale, semplificando l'esperienza dello studente e favorendo un approccio più lineare allo studio.

Un altro aspetto rilevante è il rischio di sovraccarico informativo (Pederzoli 2018: 55-59). L'uso simultaneo di troppi strumenti e piattaforme, se da un lato moltiplica le possibilità didattiche, dall'altro può generare confusione e disorientamento negli studenti, che faticano a comprendere quale sia la risorsa di riferimento. Tale sovraccarico, inoltre, rischia di compromettere la motivazione, riducendo l'efficacia complessiva dell'attività formativa. È dunque opportuno limitare il numero di piattaforme adottate e garantire un avvio iniziale chiaro e ben strutturato. L'introduzione di tutorial e guide passo passo rappresenta, in questa prospettiva, una strategia fondamentale per orientare gli studenti fin dall'inizio, fornendo loro strumenti concreti per muoversi in autonomia all'interno dell'ambiente digitale di apprendimento.

Non meno importante è la questione della privacy e della protezione dei dati. Alcune piattaforme, infatti, non sempre offrono garanzie sufficienti in termini di sicurezza e rispetto delle normative vigenti. Questo rappresenta un aspetto particolarmente delicato, poiché la tutela dei dati personali costituisce un requisito imprescindibile in ogni contesto educativo. Una soluzione praticabile consiste nel privilegiare strumenti che non richiedano la registrazione degli studenti, oppure nel ricorrere a piattaforme che rispettino pienamente il GDPR. LearningApps e Padlet, utilizzato in modalità privata, si rivelano in questo senso particolarmente adatti, poiché riducono al minimo il rischio

di violazioni e garantiscono un uso più consapevole e sicuro delle tecnologie digitali.

Infine, occorre considerare il tema dell'isolamento e della scarsa interazione. La modalità asincrona, pur offrendo indubbi vantaggi in termini di flessibilità, può infatti generare un senso di solitudine negli studenti, limitando le occasioni di confronto e scambio. Per contrastare tale rischio, risulta essenziale affiancare alle attività individuali momenti strutturati di interazione. Sessioni sincrone, forum di discussione, giochi di ruolo e dibattiti virtuali possono costituire preziose occasioni per ricreare un senso di comunità, stimolare la partecipazione e favorire lo sviluppo di competenze comunicative e collaborative.

In conclusione, se da un lato l'uso dell'IA e degli strumenti digitali apre nuove prospettive per la didattica, dall'altro impone di affrontare con consapevolezza una serie di sfide tecniche, organizzative ed etiche. Le soluzioni individuate, se applicate con coerenza, permettono non solo di superare tali ostacoli, ma anche di valorizzare al meglio le potenzialità delle tecnologie digitali, integrandole in un percorso educativo più efficace, inclusivo e rispettoso delle esigenze di tutti gli attori coinvolti.

6. STRATEGIE GLOTTODIDATTICHE LUDICHE CON L'IA

Tra le attività didattiche più efficaci per lo sviluppo delle competenze linguistiche rientrano i giochi comunicativi e il roleplay che permettono agli studenti di simulare situazioni reali della vita quotidiana, come ordinare al ristorante, chiedere informazioni o tenere una presentazione (Pederzoli 2018: 38-41). Queste attività, oltre a favorire l'apprendimento pratico della lingua, stimolano la capacità di adattamento e la creatività comunicativa. Con l'introduzione dell'IA, è oggi possibile ampliare ulteriormente queste esperienze didattiche: chatbot interattivi possono simulare conversazioni realistiche in italiano, rispondendo in tempo reale alle azioni e alle domande degli studenti. Tale interazione offre un contesto dinamico e motivante, che contribuisce a rendere l'apprendimento della lingua più coinvolgente e autentico, permettendo agli studenti di esercitarsi in scenari vicini alla realtà.

Un ulteriore approccio formativo di grande interesse è rappresentato da dibattiti su temi di attualità o culturali che non solo stimolano la riflessione critica e la capacità argomentativa, ma costituiscono anche un'opportunità per valutare le performance comunicative degli studenti in contesti più strutturati. In questo ambito, l'IA può svolgere un ruolo significativo, fornendo suggerimenti lessicali, effettuando analisi dell'uso linguistico e offrendo un

feedback automatico. Tale supporto permette agli studenti di individuare aree di miglioramento, affinare la scelta del registro linguistico e sviluppare maggiore sicurezza nell'espressione orale, creando un circolo virtuoso tra pratica e apprendimento guidato.

La gamification grammaticale rappresenta un'altra strategia efficace per rendere lo studio delle regole linguistiche più stimolante. La creazione di esercizi grammaticali sotto forma di giochi, come memory, cruciverba, quiz a punti o sfide tra squadre, integrati in piattaforme quali Wordwall o LearningApps, consente agli studenti di consolidare le proprie competenze in maniera ludica e interattiva. Questo approccio non solo aumenta la motivazione, ma permette anche al docente di raccogliere dati utili per analizzare l'andamento della classe, identificando sia i progressi individuali sia le difficoltà comuni, in modo da modulare interventi mirati e personalizzati.

Infine, lo storytelling digitale (Cinganotto & Montanucci 2025: 69-78) costituisce uno strumento particolarmente versatile e creativo. Gli studenti sono chiamati a realizzare racconti multimediali che combinano immagini, audio e testi, successivamente condivisi su piattaforme come Padlet. L'IA può supportare questo processo in diversi modi, ad esempio generando prompt narrativi, suggerendo lessico appropriato o correggendo errori grammaticali. In tal modo, lo storytelling digitale non si limita a sviluppare competenze linguistiche, ma favorisce anche la capacità di progettazione e l'alfabetizzazione digitale, la creatività e la capacità di organizzare e presentare informazioni in modo chiaro e accattivante. L'integrazione dell'IA nello storytelling digitale, quindi, non solo potenzia l'apprendimento linguistico, ma contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per il percorso accademico e professionale degli studenti.

Queste esperienze didattiche rappresentano un modello innovativo, capace di coniugare la dimensione ludica con l'efficacia dell'insegnamento personalizzato, trasformando la didattica dell'italiano L2 in un percorso coinvolgente, dinamico e realmente inclusivo (Consiglio d'Europa 2020: 20-21).

In sintesi, l'integrazione di giochi comunicativi, roleplay, dibattiti, gamification grammaticale e storytelling digitale rappresenta un approccio multidimensionale. L'uso dell'IA non solo potenzia l'efficacia di ciascuna attività, ma contribuisce anche a creare un ambiente di apprendimento più dinamico, personalizzato e coinvolgente, capace di rispondere alle esigenze diversificate degli studenti e di favorire lo sviluppo di competenze linguistiche, comunicative e digitali in maniera integrata.

7. ANALISI DEI QUESTIONARI DI GRADIMENTO DEGLI STUDENTI E IMPLICAZIONI DIDATTICHE

Al termine di ciascun corso è stato somministrato un questionario di gradimento tramite Google Moduli volto a raccogliere valutazioni sia sull'esperienza complessiva sia su aspetti specifici, come il materiale didattico utilizzato sulle piattaforme Webex e Moodle, gli argomenti trattati e le attività proposte. È stato chiarito agli studenti che i risultati sarebbero stati impiegati per migliorare l'offerta formativa, con la possibilità di compilare il questionario in sei lingue diverse, garantendo così una maggiore accessibilità.

L'analisi dei feedback degli studenti evidenzia come l'approccio didattico adottato abbia reso l'apprendimento della lingua italiana un'esperienza concreta, interattiva e coinvolgente. Le attività pratiche di conversazione, in particolare i lavori di gruppo e i giochi di ruolo svolti su piattaforme come Webex, hanno permesso agli studenti di simulare situazioni reali di vita quotidiana, come fare acquisti al supermercato, prenotare una stanza in hotel o ordinare al ristorante. In questi momenti, la teoria grammaticale e il vocabolario appreso durante le lezioni trovavano immediata applicazione, rendendo l'apprendimento più naturale e significativo.

Lo storytelling si è rivelato un elemento chiave per stimolare la curiosità e la motivazione degli studenti. Attraverso la narrazione di biografie di personaggi italiani o storie legate alla cultura e alle tradizioni italiane, ogni lezione diventava un'occasione per esplorare nuovi vocaboli e strutture grammaticali in contesti concreti. Ad esempio, racconti sulla storia delle città italiane o sulle tradizioni locali permettevano di introdurre espressioni idiomatiche e termini specifici, rendendo l'apprendimento più coinvolgente.

LearningApps ha rappresentato un complemento fondamentale, offrendo esercizi interattivi che permettevano agli studenti di verificare in tempo reale la comprensione dei concetti studiati. Questo strumento favoriva un apprendimento autonomo e personalizzato, consentendo di consolidare le conoscenze acquisite durante le lezioni. Gli studenti hanno comunque suggerito un ritmo più graduale nell'introduzione di nuovi argomenti grammaticali, per evitare sovraccarichi cognitivi e rendere le lezioni più equilibrate.

Le attività collaborative hanno rafforzato il senso di comunità, anche in modalità online. Presentazioni personali, esercizi di auto-presentazione e lavori di gruppo hanno migliorato non solo le competenze linguistiche, ma anche la socializzazione e lo scambio culturale tra pari. Gli studenti hanno apprezzato in particolare le simulazioni di situazioni quotidiane e le attività legate alla cultura italiana, come giochi di ruolo, discussioni su film o libri italiani e piccoli progetti di storytelling, che hanno reso la lingua viva e concreta.

In sintesi, l'integrazione di storytelling, LearningApps, esercizi pratici e contenuti culturali ha creato un percorso didattico completo, capace di sviluppare simultaneamente competenze linguistiche, comunicative e culturali. L'esperienza dimostra che combinare teoria, pratica e cultura in modo interattivo non solo favorisce l'apprendimento della lingua italiana, ma stimola anche la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, rendendo l'esperienza educativa più dinamica e reale.

8. CONCLUSIONE

L'integrazione tra intelligenza artificiale e glottodidattica ludica non solo si è rivelata tecnicamente possibile, ma ha dimostrato di poter apportare reali benefici pedagogici. In particolare, le potenzialità dell'IA, dalla personalizzazione dei percorsi di apprendimento alla capacità di stimolare motivazione e interazione, fino a favorire inclusività e attenzione alle differenze individuali, trovano nella metodologia ludica un terreno fertile, capace di trasformare l'apprendimento in un'esperienza attiva, partecipativa e significativa (Agenzia per l'Italia Digitale 2024: 29-32).

Tuttavia, l'adozione di queste tecnologie richiede prudenza e consapevolezza: le sfide metodologiche, etiche e pratiche non possono essere trascurate. È necessario procedere con una riflessione costante sulle strategie didattiche, accompagnata da una formazione docente mirata, così da garantire un uso intelligente e mirato degli strumenti digitali. Solo in questo modo sarà possibile costruire percorsi di insegnamento realmente efficaci, in grado di valorizzare le competenze di ogni studente e di rispondere in maniera adeguata alle esigenze di una società sempre più globale, interconnessa e digitale (Agenzia per l'Italia Digitale 2024: 6-7).

BIBLIOGRAFIA

Agenzia per l'Italia Digitale (2024) "Strategia italiana per l'intelligenza artificiale 2024-2026", https://www.agid.gov.it/sites/agid/files/2024-07/Strategia_italiana_per_l_Intelligenza_artificiale_2024-2026.pdf, consultato il 28-08-2025.

Caon F. (2022) "Edulinguistica ludica. Facilitare l'apprendimento linguistico con il gioco e la ludicità", <https://edizionicafoscari.unive.it/it/edizioni/libri/978-88-6969-651-0>, consultato il 28-08-2025.

Cinganotto L. & Montanucci G. (2025) *Intelligenza artificiale per l'educazione linguistica*, Torino, Utet Università.

Consiglio d'Europa (2020) “Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione. Volume complementare”, <https://air.unimi.it/retrieve/dfa8b9a5-976d-748b-e053-3a05fe0a3a96/Volume-complementare.pdf>, consultato il 28-08-2025.

Mollica A. (2010) *Ludolinguistica e glottodidattica*, Perugia, Guerra.

Pederzoli L. (2018) *Insegnare le lingue online e su app. Strategie, aspetti culturali, inclusione e performance nell'apprendimento linguistico*, Pisa, Pacini.