

Per una didattica del latino tra conoscenze disciplinari e competenze digitali

Alessandro Iannella¹, Giuseppe Fiorentino¹, Isabella Pera²

¹ Università di Pisa, Lungarno Antonio Pacinotti, 43, 56126 Pisa, Italy

alessandro.iannella@gmail.com, fiorent@dm.unipi.it

² Liceo Statale “Giosuè Carducci”, Via IV Novembre, 62, 55049 Viareggio, Italy

isabella.pera@tiscalinet.it

Abstract. Il contributo illustra un'esperienza di didattica del latino che è intervenuta sullo scarso rilievo dato alla materia con la nuova configurazione del liceo linguistico, cercando di fornire agli studenti non solo conoscenze disciplinari ma anche abilità digitali e metacognitive da poter spendere nei nuovi contesti lavorativi creatisi in seguito alla rivoluzione digitale. La programmazione didattica, strutturata per sviluppare specifiche competenze, ha previsto l'impiego di un insieme di metodi e strumenti finalizzato a un approccio innovativo allo studio del latino. Sono state realizzate attività di *immersive education* (VR, AR), di *peer assessment*, di *gamification* e di *digital storytelling*, all'interno di una cornice pedagogica che non ha mai abbandonato gli insegnamenti del metodo induttivo-contestuale. L'esperienza ha quindi verificato la fattibilità di un percorso diverso da quello offerto dalla didattica tradizionale, dimostrando il potenziale della didattica ibrida (*blended learning*) in un'area disciplinare ritenuta ancora lontana dall'innovazione.

Keywords: didattica del latino, didattica per competenze, *blended learning*, Moodle, *immersive education*, *digital storytelling*, *gamification*, competenze digitali, *lifelong learning*

1 Illustrazione del Progetto

Queste pagine descrivono e analizzano i risultati di un percorso di didattica ibrida (*blended learning*) di lingua e cultura latina che si è svolto durante l'anno scolastico 2016/17 nel Liceo Linguistico “Giosuè Carducci” di Viareggio, affiancando lo svolgimento delle lezioni tradizionali. Al percorso ha preso parte una classe seconda composta da 28 studenti, dei quali 24 femmine e 4 maschi.

L'esperienza si è concretizzata in dieci lezioni in classe, dalla durata di un'ora ciascuna, e in altrettanti moduli disciplinari assegnati per casa ed erogati tramite il

learning management system Moodle. In entrambi i casi gli argomenti di lingua e cultura latina sono stati veicolati attraverso l'impiego delle nuove tecnologie e dei media digitali.

1.1 Obiettivi e finalità

Per la programmazione didattica sono stati individuati due obiettivi, uno di carattere quantitativo (a) e uno di carattere qualitativo (b):

- a) intervenire sullo scarso rilievo didattico dato al latino nel liceo linguistico italiano dove, in seguito all'attuazione della riforma Gelmini, il monte orario complessivo della materia ha subito una riduzione variabile dal 71,42% (C.M. 27/91) al 75% (Sperimentazione Brocca), con un insegnamento limitato a 2 ore settimanali, esclusivamente nel biennio¹. Un tale cambiamento ha inevitabilmente implicato una serie di problematiche nella nuova configurazione della didattica della materia, rendendo di fatto difficile lo svolgimento di un percorso educativo completo e l'apprendimento di competenze da impiegare come strumento di supporto e di approfondimento nello studio delle lingue e delle letterature moderne;
- b) fornire agli studenti competenze nell'ambito del digitale da poter spendere in futuro nei contesti lavorativi sviluppatasi grazie alle nuove tecnologie (*digital publishing*, comunicazione visiva, *social media marketing*, realtà virtuale). Questa scelta è dovuta ai risultati emersi da una precedente sperimentazione [1], che ha permesso di constatare l'infondatezza dell'espressione "nativo digitale". Il costante utilizzo di strumenti digitali come cellulari, tablet e computer da parte degli studenti non agevolerebbe di per sé l'implementazione di una didattica con una forte impronta tecnologica senza un'adeguata preparazione iniziale: la maggior parte degli studenti aveva infatti dimostrato di saper usare la tecnologia ma non di saperla usare con cognizione di causa per sostenere il proprio apprendimento, dimostrando in questo senso "una confidenza tecnologica piuttosto che una consapevolezza tecnologica" [2].

¹ A partire da settembre 2010, l'attuazione della riforma Gelmini ha soppresso tutte le sperimentazioni linguistiche liceali e tutti gli indirizzi precedentemente esistenti, creando così un unico indirizzo di liceo linguistico omogeneo a livello nazionale. L'offerta formativa di Lingua e cultura latina ha visto un cambiamento nel monte orario settimanale dei cinque anni da 3-3-3-3-2 (C.M. 27/91) e da 4-4-3-2-3 (Sperimentazione Brocca) a 2-2-0-0-0. Per un approfondimento si rimanda all'Allegato B (Nuovi Licei - "Quadri orari"), disponibile da: http://archivio.pubblica.istruzione.it/riforma_superiori/nuovesuperiori/index.html#regolamenti.

Con tali premesse è chiaro comprendere che si è scelto di insegnare non solo *attraverso* le nuove tecnologie ma anche *le* tecnologie, cioè il loro funzionamento e le possibilità che offrono, permettendo così agli studenti di padroneggiarne le strutture e le logiche di funzionamento, garantendo loro la possibilità di replicarne e “riciclarne” le caratteristiche in futuro nell’ottica di un *lifelong learning*² coerente con i contesti lavorativi sviluppatasi in seguito alla “rivoluzione digitale”. Allo stesso modo, è stata una prerogativa la scelta di formulare attività capaci di sviluppare negli studenti un certo grado di “creatività”, intesa come capacità di pensiero critico e di *problem solving*, da valorizzare all’interno di un *collaborative learning*.

1.2 Didattica per competenze

In quest’ottica si è resa necessaria una vera e propria programmazione didattica, fondata sulla proposta di una didattica per competenze [3] volta alla certificazione del raggiungimento di una serie di obiettivi specifici da parte degli studenti. Tali obiettivi, da sviluppare quindi durante il percorso, sono stati raggruppati in quattro macro-competenze di peso equivalente ai fini della valutazione:

1. **competenze disciplinari**, cioè conoscenze e abilità relative alla disciplina specifica: la comprensione e l’interpretazione dei testi, l’acquisizione di un patrimonio lessicale adeguato, la conoscenza delle principali strutture grammaticali (anche in relazione alle lingue comunitarie studiate), la comprensione degli aspetti fondamentali della civiltà latina e delle sue coordinate storiche, geografiche e sociali;
2. **competenze digitali**, cioè capacità di utilizzare con dimestichezza e spirito e critico una rosa di strumenti e tecnologie digitali, come piattaforme LMS e risorse per la progettazione grafica, app e dispositivi per l’*immersive education* (VR, AR);
3. **competenze sociali e comunicative**, cioè capacità di partecipare attivamente alle lezioni, di accrescere e saper esercitare il proprio pensiero critico, di apprendere collaborando (*collaborative learning*), di esporre contenuti e idee ai propri compagni (*peer education*), di analizzare le proprie conoscenze (*certainty-based marking*), di valutare correttamente il proprio lavoro (*self-assessment*) e quello dei pari (*peer assessment*), dimostrando buone abilità sia metacognitive che interpersonali, indispensabili per sviluppare e mantenere

² Per *lifelong learning* si intende un processo formativo che mira all’apprendimento e all’acquisizione di competenze che abbiano una durata relativamente stabile nel tempo e che siano coerenti con i nuovi bisogni sociali o lavorativi, in campo professionale o personale. La stessa Unione europea ha varato nel 2006 il *Lifelong Learning Programme 2007-2013* (LLP), anche conosciuto come programma di apprendimento permanente, per sostenere l’istruzione e la formazione permanente.

livelli di riflessione autonoma e di cooperazione qualitativamente alti;

4. **competenze civiche**, cioè capacità di mantenere un comportamento corretto in classe, di svolgere con serietà e costanza i compiti assegnati e di rispettare scadenze e istruzioni.

Senza una programmazione didattica non avrebbe avuto senso utilizzare la tecnologia in classe: per una didattica “digitale” e non “digitalizzata” è stato necessario individuare una cornice pedagogica specifica e scegliere le modalità per una solida, costante e oggettiva valutazione, permettendo agli studenti di intraprendere un percorso chiaro, finalizzato a determinati obiettivi e formulato secondo modalità in grado di affascinarli.

L’ideazione e l’elaborazione dei contenuti delle lezioni e delle attività assegnate per casa hanno coinvolto tutte le competenze illustrate, che sono state integrate tra loro al fine di garantire moduli didattici completi, in grado di poter essere proposti o singolarmente o - come è accaduto - in un percorso coerente e coeso.

1.3 Metodi e strumenti

Coerentemente con quanto richiesto dal *Piano Nazionale Scuola Digitale* (PNSD), documento di indirizzo del Ministero dell’Istruzione dell’Università e della Ricerca (legge 107/2015), la sperimentazione si è voluta inserire tra i progetti “per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell’era digitale” [4]. Metodi e approcci hanno quindi rispettato le indicazioni del PNSD: per esempio, si è fatto ampio uso della *flipped classroom*, del BYOD, della *gamification* e dello *storytelling*.

A queste si è aggiunto un ricorso continuo al *cooperative learning*, alla *peer education* - anche nelle due declinazioni di *peer assessment* e *self-assessment* - all’*immersive education*, ad attività volte allo sviluppo del pensiero critico all’analisi di situazioni pratiche, in genere di scambio comunicativo su più livelli (*problem solving*).

Ciascuna lezione e ciascun modulo assegnato per casa ha privilegiato una o più metodologie, impiegando coerentemente con esse strumenti e risorse: Roundme e Google Cardboard hanno permesso le esperienze di *immersive education* (*virtual reality*, *augmented reality*); Kahoot! e Quizventure (Moodle) hanno trasformato in gioco le attività di verifica e apprendimento (*gamification*); il *tool* per la progettazione grafica Canva è servito per la realizzazione di materiale grafico per la promozione della cultura e per la riflessione sulla letteratura. E ancora: CiceroBot (v. 2.2) ha garantito la disponibilità di un manuale di lingua e cultura latina interattivo e vicino alle esigenze degli studenti; *De vita Alypiae* (v. 2.1) è stata un’ottima possibilità per l’apprendimento tramite il metodo Ørberg; le attività *workshop*

proposte tramite Moodle hanno incentivato la *peer education* e lo sviluppo del pensiero critico.

La scelta di metodi e strumenti è stata varia ma basata su specifici criteri [5]: l'indirizzo liceale, le competenze che si è scelto di voler sviluppare, l'ottica *blended*, la fisionomia della classe. L'adagio susseguirsi delle lezioni (dieci ore tra novembre e aprile) ha permesso agli studenti sia di ricevere numerosi stimoli senza che accusassero il peso della loro quantità, attutendo così il rischio di sovraccarico cognitivo, sia di avere una panoramica vasta sull'incidenza delle nuove tecnologie nella quotidianità.

Non potendo illustrare dettagliatamente in questa sede i singoli moduli didattici messi in pratica, si rimanda all'indirizzo web <http://www.didatticadigitale.org/latino>.

Moodle

Tutte le attività assegnate per casa sono state erogate tramite il *learning management system* Moodle, che ha permesso la nascita del corso *In Itinere II*, disponibile all'indirizzo <http://www.didatticadigitale.org/moodle/course/view.php?id=7>.

In particolare, sono stati impiegati: il *quiz* per la verifica delle conoscenze disciplinari (morfologia, sintassi, lessico) e digitali (teoria delle risorse, dei metodi e degli approcci innovativi impiegati durante il percorso), l'analisi e la comprensione guidata di testi in latino e la riflessione sui contenuti erogati tramite altre attività³; il *compito* per l'organizzazione delle attività di riflessione e per la consegna di elaborati digitali realizzati esternamente al LMS; il *workshop* per le attività di *peer assessment* e *self-assessment* che, principalmente, si sono configurate come: (a) realizzazione di contenuti digitali con motivazione delle proprie scelte e idee su una loro possibile comunicazione/distribuzione, (b) compilazione di schede guidate per l'analisi critica e il rilascio di *feedback* ai pari e a se stessi; il *questionario*, per la ricezione di *feedback* da parte degli studenti sull'andamento del percorso; la *pagina*, per le guide settimanali e per l'erogazione contenuti mediali per l'apprendimento; il *plug-in* Quizventure, che trasforma i classici quiz a risposta multipla nel famoso gioco arcade anni '80 *Space Invaders*; il *plug-in* Cruciverba, che permette la memorizzazione di termini o di forme grammaticali attraverso il celebre gioco enigmistico.

Per migliorare l'accessibilità del LMS è stato impiegato un *plug-in* in grado di permettere l'utilizzo di *Opendyslexic*, font *open source* che consente miglioramenti nella leggibilità del testo.

³ Tutti gli esercizi svolti sulla piattaforma Moodle sono stati corretti fornendo un *feedback generico*, cioè un modello di risposta, e un *feedback specifico*, cioè una correzione dettagliata.

2 Didattica del Latino

Coerentemente con le *linee generali e competenze* e con gli *obiettivi specifici di apprendimento* presenti nelle Indicazioni Nazionali formulate nel 2010 per la didattica di Lingua Latina nel liceo linguistico⁴, gli studenti hanno continuato a concentrarsi sulle strutture morfologiche, sintattiche e lessicali di base della lingua latina.

Oltre al ripasso dei contenuti precedentemente appresi sono stati introdotti: per la morfologia la quarta e la quinta declinazione, il congiuntivo attivo e passivo, l'indicativo futuro anteriore, i verbi deponenti; per la sintassi la proposizione consecutiva e quella infinitiva (soggettiva e oggettiva), l'uso di *fieri potest* e di altri costrutti per esprimere una constatazione accompagnati dalla proposizione completiva, le applicazioni del congiuntivo; per il lessico le sfere semantiche della guerra, dell'organizzazione sociale e civica romana, della religione e della divinazione.

A questi contenuti si aggiungono una serie di nozioni di storia, arte, cultura e letteratura selezionate indipendentemente dalle Indicazioni Nazionali e volte a valorizzare l'approccio interdisciplinare: il contesto sociopolitico romano del I secolo a.C.; la geografia e l'organizzazione dell'impero romano tra I e II secolo d.C.; i siti archeologici di Palmira, Arles e del *Vallum Hadriani*; la struttura architettonica del *theatrum* e le differenze rispetto a quello greco; la *provincia Syriae* e la città di Gerasa (attuale Jerash, Giordania); *religio* e *divinatio* nell'Antica Roma; il teatro e latino: eventi e organizzazione; le invenzioni degli antichi tra I e II secolo d.C.: la *machina* di Erone di Alessandria; aforismi e massime tratti dal pensiero degli intellettuali romani; Catullo: la vita, la poetica, il *Liber*, l'amore per Lesbia; Catullo: *carmina* V, LI, LXXXV; Catullo: la fenomenologia d'amore psicosomatica.

2.1 Metodo induttivo

Per l'erogazione degli argomenti dell'area disciplinare, è stato sempre preso come riferimento il metodo induttivo-contestuale, che consiste nello spiegare la norma attraverso l'uso e non l'uso attraverso la norma.

Questo "percorso di scoperta" ha spesso avuto inizio durante le attività assegnate

⁴ MIUR, Schema di regolamento recante "Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all'articolo 10, comma 3, del decreto del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all'articolo 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento".

per casa (*flipped classroom*): allo studente sono stati presentati argomenti nuovi sui quali è stato invitato a riflettere autonomamente, in genere tramite l'indicazione di affinità con i concetti precedentemente affrontati.

Il percorso è poi proseguito e terminato in classe, attraverso una discussione collettiva (*collaborative learning*) durante la quale il docente si è posto come un facilitatore. In altri casi, quando l'introduzione degli argomenti è avvenuta direttamente in classe, le modalità di erogazione si sono basate sulla tipologia degli stessi: nel caso degli argomenti di grammatica, è stata data centralità agli esempi dai quali poi sono state estrapolate le regole; nel caso degli argomenti di civiltà e letteratura, si è partiti dalla pratica, per esempio attraverso l'impiego di strumenti digitali, o si è cercato di effettuare richiami fortemente contestualizzati. Pertanto, gli studenti non hanno mai ricevuto passivamente “pacchetti di conoscenze già strutturati” ma sono stati coinvolti nella costruzione delle proprie conoscenze, grazie alla messa in funzione di quelle capacità di base, tipiche del metodo induttivo, come l'osservazione, la classificazione, il confronto, l'ordinamento, l'inclusione e la categorizzazione [6].

***De vita Alypiae* e il metodo Ørberg**

In questo contesto, merita attenzione particolare *De vita Alypiae*, un'esperienza di *digital storytelling* che ha dominato la seconda parte del progetto.

De vita Alypiae (<http://www.didatticadigitale.org/alypia>) è una storia scritta in lingua latina che si propone di trasmettere agli studenti, attraverso la sua lettura, nuove conoscenze in tutti gli ambiti della materia. Infatti, ciascun capitolo è stato strutturato in modo tale da introdurre nuovi argomenti di grammatica, di letteratura (p.e. i *carmina* di Catullo LI e LXXXV sono stati adatti al contesto narrativo), di storia (la vicenda si svolge a Gerasa, nell'antica *provincia Syriae*, e ha precisi riferimenti cronologici) e di civiltà.

Come è facile dedurre, la stesura dei capitoli di *De vita Alypiae* è stata basata proprio su quell'applicazione del metodo induttivo che adoperò il latinista danese Hans Henning Ørberg (1920-2010) nel corso in due volumi *Lingua Latina per se illustrata* [7]. Il “metodo Ørberg” è riproposto in una forma non solo più interattiva, perché sfrutta le potenzialità del *digital storytelling*, ma anche più vicina alla sensibilità degli studenti: la vicenda è formulata proprio sulla base delle esigenze della loro realtà⁵ e non parte da un livello zero ma da quello al quale si presuppone che siano arrivati al termine del primo quadrimestre. Possiamo dire che nasca con loro.

⁵ Alypia è una *puella* sedicenne alle prese con: la *schola*, i suoi genitori, un'amica innamorata appassionata di Catullo, la scoperta di congegni meccanici straordinari, la preparazione di discorsi da tenere in pubblico, persino di fronte all'imperatore Adriano in persona.

Le illustrazioni di *De vita Alypiae* sono state realizzate da Fabio Santaniello Bruun.

2.2 CiceroBot

Durante il progetto, il supporto agli studenti è stato costante: oltre alla possibilità di utilizzare la messaggistica di Moodle, è stata messa a disposizione una risorsa che ha voluto sostituire il classico quanto arido manuale. Si tratta di CiceroBot, una *knowledge base* che ha raccolto in forma di *wiki* il materiale disciplinare proposto durante il progetto. L'impostazione didattica che adopera è la *peer education*: i contenuti sono stati formulati, sulla base di fonti autorevoli, da studenti universitari di età non superiore ai 22 anni e presentano un'impostazione logico-deduttiva.

CiceroBot è un progetto ancora in fase di sperimentazione e si propone due obiettivi, già evidenti nella sua forma: quello di fornire agli studenti dei corsi di laurea umanistici abilità e competenze pratiche nella gestione di semplici piattaforme informatiche e quello di garantire agli studenti liceali un "manuale" di latino online chiaro, sicuro, semplice e interattivo, lontano sia dalla specificità di risorse come Wikipedia che dalla troppo frequente "superficialità" dei portali per studenti.

CiceroBot è disponibile online (<http://www.didatticadigitale.org/ciceroBot>) e vede la collaborazione di altri due studenti dell'Università Pisa: Daniele Gambetta e Giovanni Vecchio. È in via di sviluppo un *bot* per il sistema di messaggistica istantanea Telegram.

3 Valutazione

La valutazione, costante del progetto, è stata basata sugli obiettivi minimi individuati per il raggiungimento di un livello sufficiente nelle quattro competenze (disciplinari, digitali, sociali e comunicative, civiche). Tali obiettivi sono stati di volta in volta stabiliti e quantitativamente convertiti sulla base delle risorse e delle attività didattiche proposte e coerentemente raggruppati all'interno delle specifiche competenze, ognuna delle quali ha avuto pari peso ai fini della valutazione finale. I risultati raggiunti dagli studenti sono stati registrati in un apposito *Google Sheet* e notificati periodicamente tramite il *registro valutatore* di Moodle, con indicazioni specifiche su carenze e lacune.

Le modalità di valutazione non solo hanno verificato la "semplice" conoscenza da parte degli studenti ma, soprattutto, hanno voluto evidenziare la loro sicurezza (*confidence*). Ad esempio, è stata applicata la strategia di valutazione *certainty-based* sviluppata dal prof. Tony Gardner-Medwin dell'University College of London e disponibile tra i "comportamenti domanda" presenti nei *quiz* di Moodle.

Sulla base dei risultati è stata individuata una prima valutazione al termine della prima metà del progetto, inclusa tra le valutazioni del primo quadrimestre, e una valutazione finale, inclusa tra quelle del secondo quadrimestre. Inoltre, gli studenti che hanno raggiunto la sufficienza in tutte e quattro le competenze hanno ottenuto una certificazione tramite *badge* da poter inserire nel proprio *e-portfolio* o *curriculum vitae*.

4 Risultati e Conclusioni

La maggior parte delle attività proposte ha permesso di osservare sia l'andamento del gruppo classe che quello dei singoli studenti. Per esempio, i dati statistici offerti da Kahoot! alla fine di ciascun quiz hanno consentito di visualizzare a colpo d'occhio le lacune a livello globale permettendo di intervenire. Inoltre, Moodle non solo ha garantito la possibilità di costruire percorsi personalizzati per gruppi o per singoli studenti (adattabili secondo le necessità di ragazzi con BES o DSA) ma ha anche permesso di rafforzare specifiche abilità, come la capacità di rispondere esaustivamente alle domande aperte. Inoltre, le tempistiche e le tipologie di errore frequenti nei quiz hanno lasciato un ampio campo per l'analisi.

Dai questionari somministrati agli studenti è emersa una valutazione molto positiva del progetto, sia dal punto di vista degli strumenti utilizzati che dei suoi contenuti: ai loro occhi l'apprendimento del latino è risultato "facilitato" e ha garantito l'apprendimento di competenze trasversali utili ad un primo approccio al mondo del lavoro: qualcuno afferma di volerle impiegare già al termine dell'anno scolastico.

Per ciò che riguarda le quattro competenze si offre una breve panoramica dei risultati che esula dalle valutazioni specifiche.

Competenze disciplinari

I risultati si sono rivelati mediamente migliori rispetto a quelli ottenuti durante le prove di verifica relative alle lezioni tradizionali. Buoni i livelli di analisi e comprensione dei brani, soprattutto della vicenda narrata nei capitoli di *De vita Alypiae*. Progressivamente, gli studenti hanno maturato una buona capacità di accorgersi delle proprie lacune: in molti hanno raggiunto risultati migliori non solo ripetendo gli esercizi proposti ma anche distribuendo le attività con attenzione all'interno dell'arco temporale disponibile.

Competenze digitali

Lo sviluppo delle competenze digitali è stato buono sia sul piano pratico che su quello teorico: la maggior parte degli studenti ha imparato a realizzare elaborati digitali (presentazioni multimediali, documenti di testo, *flyer*, *visual aphorism*) strutturalmente coesi e graficamente gradevoli. L'intera classe ha dimostrato di conoscere approfonditamente la rosa di strumenti e risorse tecnologiche proposta: una piccola percentuale (25%) ha raggiunto un livello eccellente.

Competenze sociali e comunicative

La partecipazione alle lezioni è stata molto buona e ha permesso un'applicazione efficace sia del metodo induttivo-contestuale che delle attività di *collaborative learning*. Picchi positivi si sono avuti durante le attività di *immersive* e *peer education*. Inoltre, l'analisi delle valutazioni date dagli studenti durante le attività di *peer assessment* e *self-assessment* ha mostrato un progressivo miglioramento nella capacità di giudizio oggettivo.

Competenze civiche

Nonostante le scarse aspettative data la numerosità e la nomea della classe, gli studenti hanno mantenuto un comportamento corretto durante le lezioni, mostrandosi sempre più interessati ai contenuti proposti. Al contrario, solamente il 65% della classe ha sempre svolto con costanza e serietà le attività assegnate per casa. Si sono verificati alcuni episodi di violazione degli account per l'accesso al LMS Moodle.

Bibliografia

1. Iannella, A.: Nuove tecnologie applicate alla didattica del latino. In: Atti del convegno EMEMITALIA 2016. McGraw Hill Education, Milano (in pubbl.).
2. Dominici, M.: Il digitale e la scuola italiana. Ledizioni LediPublisher, Milano (2015).
3. Da Re, F.: La didattica per competenze. Pearson Italia, Milano-Torino (2013).
4. Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca: Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD). Documento ministeriale di indirizzo nell'ambito de "La Buona Scuola" (legge 107/2015);
5. Preti, L.: Metodi e strumenti per l'insegnamento e l'apprendimento del latino. Edises (2015).
6. Lo Duca, M. G.: Esperimenti grammaticali. Carocci editore, Roma (2017);
7. Ørberg, H. H.: Lingua latina per se illustrata - Familia Romana. Edizioni Accademia Vivarium Novum, Montella (2010).