

# Aumentare l'apprendimento del lessico in Lingua Inglese e il coinvolgimento degli studenti attraverso UDL e Byod

Michela Chiappini<sup>12</sup>

<sup>1</sup>IISS Parentucelli-Arzela'

<sup>2</sup>Associazione Epict Italia

m.chiappini76@gmail.com

**Abstract.** Il presente articolo descrive una attività didattica progettata e condotta con il fine di coniugare la metodologia dell'Universal Design for Learning (UDL) con l'uso del BYOD per rendere ancora più incisiva l'azione formativa e facilitare gli alunni a ricordare vocaboli nuovi in modalità meno noiose e pertanto più motivanti. Secondo Nation [1] apprendere nuove parole richiede un'esposizione ripetuta e ludica, in un' ambiente di apprendimento adatto a diversi stili cognitivi ed intrinsecamente flessibile.

Il percorso proposto agli studenti è stato progettato tenendo conto anche degli aspetti di inclusione necessari e doverosi per garantire pari opportunità e rimuovere ogni ostacolo. Con il fine di promuovere lo sviluppo dell'individuo nelle sue potenzialità, nelle intelligenze multiple si è deciso di utilizzare una strategia didattica basata sull'approccio metodologico dell'Universal Design For Learning.

Coniugando l'utilizzo della tecnologia con metodi flessibili ma chiari di presentazione e pianificazione della didattica, l'UDL ha permesso ad ogni studente coinvolto nelle attività proposte in Lingua straniera di sentirsi a proprio agio utilizzando, non solo propri strumenti tecnologici (BYOD), ma coinvolgendoli in modo motivante nell'apprendimento dei nuovi vocaboli.

Attraverso l'UDL ed il BYOD, a progettazione glottodidattica si arricchisce pertanto di molteplici forme di rappresentazione, azione ed espressione, ma soprattutto sperimenta molteplici modalità di coinvolgimento che impattano sulla rete affettiva, producendo un abbassamento del filtro affettivo e potenziano anche la riflessione e la crescita della professionalità docente, un professionista riflessivo.

**Keywords:** Lessico in L2, Approccio Universal Design For Learning, Byod, Motivazione, Coinvolgimento

## 1 Introduzione

L'apprendimento del lessico è considerato uno dei processi più complessi nella glottodidattica che implica diversi aspetti che devono essere compresi riguardo allo studio delle parole, quali la forma, il loro significato ed infine l'uso nei diversi contesti comunicativi. Comunque, la sola ripetizione o il lavoro su un foglio tradizionale diventa un modo noioso e poco coinvolgente per l'apprendente. Perciò

gli insegnanti sono chiamati a trovare nuovi metodi e nuovi strumenti per ricordare il lessico in lingua straniera con stimoli cognitivi e sensoriali che portino benefici a tutti gli stili di apprendimento, soprattutto laddove la mancanza di coinvolgimento e motivazione porta alla frustrazione, all'insuccesso e all'ansia, non per aiutare gli studenti ad apprendere una lingua straniera è essenziale ricordare che memorizzare il lessico è la chiave. Per imparare una lingua è fondamentale perciò ripetere le parole. Nation [1] sottolinea l'importanza di avere dalle 5 alle 16 esposizioni agli stessi vocaboli per memorizzarle correttamente.

Inoltre, queste esposizioni devono non solo tenere conto degli stili di apprendimento ma altresì basarsi sulla naturalezza dell'apprendimento e sulle preferenze strategiche di ogni studente. Tali strategie variano molto ma sono anche alla base di un apprendimento consistente, prevedibile e flessibile.

Un altro elemento chiave nell'apprendimento di nuovi vocaboli in Lingua straniera risiede nell'utilizzo di metodi didattici condivisi che rendano gli studenti parte attiva e consapevole nel processo di apprendimento, in modo da rinforzare la motivazione e i processi metacognitivi e rendere le parole apprese significative per gli studenti.

### **1.1 Universal Design for Learning**

In sintonia con quanto affermato nella precedente sezione di questo articolo, il metodo che promuove la collaborazione ed il coinvolgimento in modo intrinseco e naturale è l'Universal Design for Learning (UDL) elaborato negli USA dal Center for Applied Special Design for Learning [2] [9].

Questo framework propone di articolare la didattica secondo tre fasi che man mano gli studenti imparano a riconoscere e a far loro quale metodo di studio e approccio generale al sapere: al momento della rappresentazione (usualmente svolta dall'insegnante) fanno seguito i momenti di espressione (dove gli studenti possono approfondire in modo individuale o a gruppo il tema esposto durante la rappresentazione) e di coinvolgimento (dove gli studenti creano il proprio artefatto quale espressione originale del loro apprendimento). Nella didattica supportata dagli strumenti digitali ogni momento può essere supportato da applicazioni digitali e i docenti di una classe possono definire un set predefinito di applicazioni da utilizzare per i diversi momenti dell'UDL. In questo modo la molteplicità degli stimoli e delle possibilità espressive concesse dai diversi strumenti digitali che è possibile utilizzare nelle diverse fasi dell'UDL, permette di incontrare i diversi stili di apprendimento degli studenti e permette una flessibilità usualmente non presente nelle classi. La libertà - guidata - che il docente concede agli studenti nelle fasi dell'espressione e coinvolgimento consente di allenare le diverse intelligenze degli studenti in linea con quanto definito nel metodo SOAP - Stesso Obiettivo Attività Personalizzate [3]

Al centro di questo approccio c'è lo studente che in modo dapprima guidato dall'insegnante e poi sempre più autonomamente, riesce a diventare esperto, ovvero consapevole del proprio modo di apprendere e degli strumenti che facilitano tale processo.

Lo studente esperto riuscirà pertanto a riconoscere le varie fasi di rappresentazione, espressione e coinvolgimento in cui si snoda il percorso di insegnamento-apprendimento secondo l'Universal Design for Learning. In tali fasi si potrà lavorare

in modo creativo per comprendere e chiarire dapprima Cosa si apprende, successivamente elaborare le informazioni acquisite in modo personale e flessibile (il Come dell'apprendimento), ed infine costruire e produrre in modo collaborative, coinvolgente (il Perché dell'apprendimento).

L'UDL pertanto ritrova nella flessibilità e nella ragionevolezza dei tempi e degli strumenti utilizzati le sue parole chiave, che riescono a creare un clima di collaborazione e consapevolezza tra insegnanti e studenti, ma soprattutto vedono nella tecnologia il miglior strumento per adattare la didattica ad ogni contesto ed apprendente.

## **1.2 Bring Your Own Devices (Byod): l'impatto sulla classe di Lingue**

Una delle motivazioni fondamentali del portare strumenti che siano facilmente trasportabili a scuola potrebbe risiedere nel basso impatto economico e nel peso inferiore sulle infrastrutture del contesto educativo. Un secondo motivo, evidenziato da Nicky Hockly [4] è la maggiore responsabilità affidata agli studenti nel monitorare il buon funzionamento dei loro dispositivi e la maggiore flessibilità e comfort nell'uso degli stessi.

Portare la propria tecnologia in classe sviluppa motivazione e riduce l'ansia nell'approccio con la Lingua Straniera. Infatti, generalmente usare una lingua straniera in classe crea un'emozione negativa che impatta negativamente sul processo di apprendimento. In alcune situazioni essa crea un senso di frustrazione tale da impedire la memorizzazione di nuovi vocaboli e come sottolineato da Dalloiso [5] può inficiare ogni tentativo di coinvolgimento nel percorso linguistico.

Pertanto, utilizzare dispositivi personali, già conosciuti e con cui si è sviluppata familiarità crea un clima sereno ed informale, perché un ambiente non stressante facilita l'apprendimento linguistico e crea collaborazione [6].

Nel momento in cui l'ambiente diventa più sereno si possono proporre attività creative con l'uso di Apps e software che possano realizzarsi con i propri strumenti su fasi ben scandite di micro-progettazione didattica e che rispecchino la volontà di sperimentare l'informazione e non soltanto di acquisirla.

L'uso del proprio dispositivo può essere visto come un "aumento" delle potenzialità espressive e creative degli studenti in classe, usualmente abituati a utilizzare o tecnologie didattiche tradizionali o strumenti "della scuola" vissuti come freddi e poco performanti.

## **2 Il contesto e gli obiettivi**

La classe scelta per questo percorso didattico è una classe terza del Liceo sportivo, composta da 27 alunni, di cui 5 femmine e 22 maschi.

Nel contesto classe si creano dinamiche di difficile gestione in quanto spesso gli alunni si mostrano demotivati e poco autonomi, soprattutto dal momento in cui si hanno bisogni educativi speciali (DSA). Tutto ciò nello insegnamento della lingua inglese porta ad un innalzamento del filtro affettivo con poca flessibilità ed autonomia nell'utilizzo della lingua straniera soprattutto a causa della scarsa assimilazione di vocaboli utili per la comunicazione rispetto al CEFR (B1).

Inoltre, si è notato come spesso non esista un reale coinvolgimento degli alunni nello svolgimento delle lezioni, soprattutto nell'apprendimento del lessico in Lingua Inglese.

La scelta di una metodologia coinvolgente come l'UDL "aumentata" dall'uso dei dispositivi personali è stata fatta con l'obiettivo di agevolare il coinvolgimento degli studenti che grazie a una didattica attiva e flessibile *per tutti* facesse sentire gli alunni a loro agio, sia nella glottodidattica che nell'uso delle tecnologie.

Per verificare se l'uso di UDL e BYOD favorisca sia il coinvolgimento nelle attività didattiche - e quindi la motivazione - sia l'aumento di vocaboli conosciuti dagli studenti, si sono messi a confronto i dati di un percorso tradizionale e di uno svolto secondo le metodologie descritte.

## 2.1 La progettazione e le attività

All'inizio del percorso basato su UDL e BYOD, gli studenti sono stati coinvolti nella scelta degli argomenti da trattare durante le lezioni ed hanno espresso un particolare interesse per i testi delle canzoni in lingua su tre macro temi quali l'amore, l'amicizia e la vita. La libertà di scelta sul percorso di apprendimento ha creato un senso di condivisione e di relazione significativa con il docente Caon [7].

Considerando l'importanza della condivisione del percorso di micro-progettazione, gli studenti hanno potuto imparare le caratteristiche fondamentali dell'*Universal Design for Learning* attraverso delle slides condivise sul Drive di classe una successiva discussione. Successivamente si sono creati tre gruppi di lavoro per ogni macro argomento sul lessico e gli studenti hanno poi portato i loro pc e tablet.

Nella prima fase di rappresentazione gli studenti hanno utilizzato il web per ricercare testi e video musicali relativi agli argomenti ed hanno iniziato a costruire un Padlet in sincrono su Google account di classe. Ogni gruppo ha creato una lista di parole e ha iniziato a personalizzare il *Padlet* con foto e documenti. I gruppi hanno lavorato alla prima fase per due lezioni e hanno poi utilizzato per la seconda fase di rappresentazione un'elaborazione con *Quizlet* per memorizzare e giocare con i vari contenuti appresi fino a collaborare alla creazione di presentazioni originali per la terza fase di coinvolgimento dell'UDL.

Al termine delle varie fasi gli studenti hanno condiviso il loro percorso con una prova orale e valutati con una rubrica di valutazione che era stata precedentemente analizzata e condivisa con la classe.

## 2.2 Gli strumenti

Per questo studio si è adottato un metodo di ricerca qualitativo che ha permesso al docente di acquisire un punto di vista interno al contesto della ricerca con una stretta associazione sia con i partecipanti che con le attività.

Gli strumenti di rilevazione utilizzati sono stati i seguenti:

- Interviste semi-strutturate
- Griglia di osservazione
- Prova finale con interrogazione orale vertente sulla conoscenza ed utilizzo dei vocaboli e la creazione di un prodotto digitale.

**Interviste.** Le interviste semi-strutturate sono state somministrate agli studenti prima e dopo l'inizio del percorso UDL e BYOD. Questa scelta è stata fatta per monitorare

l'effettivo impatto sugli studenti del framework UDL come metodo intrinsecamente inclusivo e rilevare la motivazione, il coinvolgimento nello studio del lessico in Lingua straniera. Pertanto le domande sono state finalizzate a rilevare non solo la motivazione, il coinvolgimento, ma anche la percezione positiva/negativa sull'uso degli approcci proposti.

Testo delle domande:

- Quanto ti senti coinvolto nelle lezioni di Lingua Inglese senza/ con la tecnologia?
- Quanto ti senti motivato nell'apprendere nuovi vocaboli in Lingua Inglese senza/ con la tecnologia?
- Durante le attività quanto hai utilizzato i vocaboli proposti sui temi prescelti durante il percorso didattico?

**Griglia di osservazione.** La griglia di osservazione è stata compilata dal docente durante le attività didattiche con approccio UDL e Byod e finalizzata a rilevare i seguenti elementi: motivazione, coinvolgimento e impatto sull'apprendimento del lessico in Lingua straniera.

<b>Elemento chiave</b>	<b>Comportamento osservato</b>
Motivazione/demotivazione	Gli studenti durante il percorso si sentono maggiormente a loro agio e non vivono passivamente l'apprendimento
Coinvolgimento nelle attività in Lingua straniera	Apprendono il lessico proposto in modo più personale ed efficace perché rimane acquisito nel tempo
Percezione positiva uso tecnologia con BYOD/UDL	La tecnologia proposta diventa supporto non invasivo e viene usata anche autonomamente fuori dalla classe di Lingua perché flessibile ai vari contesti e motivante

**Prova finale.** Al termine del lavoro di gruppo gli studenti hanno esposto in Lingua Inglese quanto elaborato e hanno mostrato i video, le slides ed i prodotti digitali preparati durante il percorso. Ogni studente si è dimostrato maggiormente disposto a usare la lingua straniera anche se con abilità comunicative eterogenee e ha rielaborato il lessico sui temi oggetto del percorso, in modo personale è attivo.

### 2.3 Analisi dei dati

I dati emersi sono stati raccolti prima e dopo l'utilizzo degli approcci UDL e BYOD. Tali dati sono divisi per:

**Interviste.** Le parole chiave emerse nei percorsi prima dell'uso degli approcci didattici proposti richiamano a: poco coinvolgimento, bassa motivazione e scarsa memorizzazione dei vocaboli appresi nel lungo termine.

Gli studenti intervistati dopo il percorso didattico con approcci Udl e Byod hanno mostrato un maggiore coinvolgimento, motivazione ed un migliore apprendimento dei vocaboli in lingua Inglese. I risultati emersi dalle interviste prima e dopo il percorso didattico con gli approcci innovativi, sono illustrati nella tabella sottostante in cui sono presentate le frequenze numeriche delle parole chiave evidenziate dalle interviste stesse.

**Osservazioni.** Il percorso degli studenti è stato monitorato costantemente in ogni fase del percorso didattico attraverso uso di griglie di osservazione che includono anche aspetti quali il coinvolgimento, l'attenzione nello studio della Lingua Straniera e la motivazione dimostrata durante le attività proposte. In particolare si è anche osservata la migliorata capacità di memorizzazione dei vocaboli con i metodi innovativi proposti.

**Test finale.** Uno dei principali spunti di riflessione emerge da un breve colloquio orale in cui ogni gruppo presenta alla classe il proprio elaborato ed esplica i vocaboli scelti ed il loro significato. La griglia di valutazione relativa al test finale era già condivisa con gli studenti. Pertanto gli indicatori relativi alle competenze e conoscenze in lingua straniera, la cooperazione nel gruppo seguendo le fasi Udl e l'utilizzo della tecnologia sono apparsi familiari e di facile discussione per una valutazione condivisa tra pari.

<i><b>Parola chiave <u>prima</u> del percorso</b></i>		<i><b>Parola chiave <u>dopo</u> il percorso</b></i>	
<i>Demotivato/a</i>	<i>2 5</i>	<i>Motivato/a</i>	<i>1 8</i>
<i>Coinvolto nelle attività</i>	<i>1 4</i>	<i>Coinvolto nelle attività</i>	<i>1 9</i>
<i>Conoscenza scarsa dei vocaboli</i>	<i>1 8</i>	<i>Miglioramento conoscenza vocaboli</i>	<i>2 0</i>
<i>Percezione positiva uso tecnologia senza BYOD/UDL</i>	<i>1 7</i>	<i>Percezione positiva uso tecnologia con BYOD/UDL</i>	<i>25</i>

I risultati dell'analisi dei dati appaiono in linea con quanto previsto dal docente per quanto concerne un maggiore coinvolgimento e motivazione degli studenti durante le attività con uso dell'approccio *UDL* e *Byod* per l'uso delle tecnologie nella didattica.

Risulta invece leggermente in contrasto con le aspettative di questo studio l'impatto sull'apprendimento dei vocaboli in lingua inglese che appare migliorato ma in modo lieve e pertanto questo aspetto verrà indagato in modo più approfondito per comprendere se l'uso della tecnologia e una maggiore autonomia hanno in qualche modo ostacolato una maggiore concentrazione da parte degli studenti.

### 3 Conclusioni

Durante la fase di progettazione e la successiva realizzazione di questo percorso glottodidattico si è avuto come principale obiettivo l'inclusione di ogni studente per un apprendimento efficace e duraturo del lessico in lingua straniera, l'incremento della motivazione e del coinvolgimento nel processo di insegnamento/apprendimento. Inoltre, durante le varie fasi di realizzazione del percorso in classe si è cercato di condividere le esperienze dell'uso della tecnologia creando gruppi di lavoro che fossero motivati all'apprendimento del lessico della lingua inglese e consapevoli del processo di apprendimento stesso.

Inoltre, l'uso di tecnologia non invasiva ed invadente ha permesso la realizzazione di una didattica più ludica e significativa grazie anche all'abbassamento dell'ansia da prestazione [8].

In conclusione, la condivisione delle fasi progettuali e del framework UDL hanno portato ad una migliore memorizzazione dei vocaboli per la maggioranza degli studenti coinvolti ma soprattutto ad un più efficace coinvolgimento e motivazione nella creazione di materiali in Lingua straniera con una maggiore competenza digitale.

### Riferimenti bibliografici

1. Nation, I.S.P.: Learning Vocabulary in Another Language, Cambridge University Press (2001).
2. CAST: Universal Design for Learning Guidelines version 2. 2. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org> (2018).
3. Sugliano, A. M.: Il Metodo SOAP (Stesso Obiettivo Attività Personalizzate): per conciliare stili di apprendimento, progettazione per competenze, obiettivi disciplinari e tecnologie digitali. Atti del I congresso nazionale Sie-L, Roma, Dicembre 2013.
4. Hockly, N.: Tech-Savy Teaching Byod, Modern English Teacher, Volume 21 (2012).
5. Daloiso, M.: I bisogni Linguistici Specifici, Erickson, Trento (2016).
6. Blake, R.: Brave New Digital classroom: Technology and Foreign Language Learning, Georgetown University Press, Washington (2013).
7. Caon, F.: Pleasure in Language Learning a methodological challenge, Guerra Edizioni, Perugia (2006).
8. Horwitz, E. H.: Foreign and Second Language anxiety, Language Teaching, Volume 43, Issue 02, April, pp. 154-167 (2016).
9. Savia G. (a cura di): Universal Design for Learning, Erickson, Trento (2016).