

ILARIA PARISI - SILVIA GRECO

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER
L'APPRENDIMENTO NELLA CLASSE DI CINESE:
IL LESSICO DELLE AZIONI ABITUALI E IL
PENSIERO DI ZHUANGZI

ABSTRACT

Il contributo illustra due percorsi didattici volti a favorire l'inclusione di studenti con DSA. I due percorsi sono stati progettati secondo la Progettazione Universale per l'Apprendimento e sono stati sperimentati dalle due autrici in quanto insegnanti di lingua cinese in licei linguistici. Nel primo percorso, l'apprendimento del lessico della routine quotidiana è promosso attraverso la creazione di un planner settimanale digitale; nel secondo, si esplora il pensiero di Zhuangzi mediante storytelling multimediale. Utilizzando risorse digitali (Canva, Book Creator, IA) e approcci differenziati, le autrici promuovono una didattica personalizzata, cooperativa e coinvolgente, che valorizza le potenzialità individuali degli studenti, aumentando motivazione e autonomia nello studio.

1. INTRODUZIONE

I percorsi didattici presentati in questo contributo sono il frutto di un lavoro condiviso di progettazione e applicazione in due licei linguistici paritari della città di Bologna. Le insegnanti, che hanno intrapreso congiuntamente lo studio della lingua cinese presso l'Università di Bologna, si sono affacciate nello stesso periodo al mondo dell'insegnamento in due diversi contesti scolastici ubicati nel capoluogo emiliano. Un numero via via crescente di studenti di cinese con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) ha spinto le docenti a ricercare occasioni di formazione specifica in merito e a esplorare strategie didattiche accessibili e innovative. In ambedue i licei la lingua cinese si inserisce nel piano di studi quale materia opzionale accanto ad altre due lingue straniere: questo implica la formazione di gruppi classe con un numero esiguo di studenti che crea un ambiente di apprendimento privilegiato. Le insegnanti sono, infatti, nelle condizioni di condurre un'accurata analisi dei bisogni e di osservare più da vicino il funzionamento dei singoli apprendenti. In questo modo le docenti riescono più facilmente a riconoscere i diversi stili cognitivi e di apprendimento presenti in classe e a dare spazio a ognuno di essi, guardando agli studenti non come vasi da riempire ma come costruttori attivi delle proprie conoscenze (Daloiso 2009: 21). In contrapposizione alla tendenza generale a privilegiare uno stile visivo-verbale, le insegnanti, mediante le attività didattiche di seguito analizzate, cercano di offrire la possibilità di reperire informazioni e di apprendere contenuti mediante i diversi canali sensoriali e approcci didattici alternativi. Il tentativo di costruire un ambiente inclusivo muove i suoi passi nella cornice teorica della Progettazione Universale per l'Apprendimento (*Universal Design for Learning*), un approccio educativo che promuove pratiche didattiche flessibili e adattabili alle diverse esigenze di ognuno, prescindendo da capacità, disabilità e stili di apprendimento. Le linee guida invitano i docenti a focalizzarsi su come, cosa e perché imparare, agendo rispettivamente su tutti e tre gli aspetti implicati nell'apprendimento: rappresentazione, azione ed espressione e coinvolgimento. La rappresentazione deve basarsi sul rispetto delle molteplici modalità di percezione degli apprendenti, sfruttando in egual misura i canali visivo, uditivo, e cinestesico, al fine di valorizzare e dare spazio ai singoli stili di apprendimento presenti in classe, consentendo a tutti un più agevole accesso alle informazioni. Allo stesso modo, non esiste un solo mezzo ottimale che consenta agli studenti di mostrare ciò che sanno e risulta, dunque, fondamentale fornire più opzioni di azione ed espressione. Fissare obiettivi sfidanti ma realistici, pianificare con cura le attività didattiche, legittimare l'utilizzo di più forme di comunicazione e monitorare i progressi sono alcuni dei suggerimenti proposti dalle Linee Guida. Per incentivare il coinvolgimento degli studenti, è inoltre importante valorizzare il potere delle emozioni nell'apprendimento, riconoscendo bisogni, motivazioni e aspettative, incoraggiare l'autonomia e dare spazio di rischiare, rendere il processo di apprendimento ludico e divertente e favorire esperienze autentiche e significative. (CAST 2015: 15-34)

Seguendo questi principi, le insegnanti hanno proposto attività che favoriscono una didattica diversificata, personalizzabile, cooperativa e interattiva. Questo è reso possibile anche grazie alla natura logografica del sistema di scrittura della lingua oggetto di insegnamento che, per quanto sia da ritenersi complessa e distante, offre diverse modalità di accesso all'apprendimento. Lo studio del cinese può, infatti, rappresentare una sfida impegnativa per un apprendente italofono, non solo per la memorizzazione intensiva e la pratica costante che lo studio dei caratteri richiede, ma anche in quanto lingua tonale e con suoni difficili da riprodurre. Tuttavia, poiché a ogni segno grafico è associato un suono e un significato, è possibile sfruttare vari canali (uditivo, visivo, verbale) per l'assimilazione dei caratteri. Le risorse tecnologiche/multimediali si sono rivelate buone alleate nella realizzazione dei percorsi didattici, sia sul piano del coinvolgimento, stimolando la motivazione dei gruppi classe, sia su quello della rappresentazione e dell'espressione, incentivando la personalizzazione del materiale e la creatività nella realizzazione di prodotti finali. Infatti, come suggerito dalle Linee Guida per la Progettazione Universale dell'Apprendimento «nei materiali digitali, la presentazione dell'informazione è molto malleabile e personalizzabile. [...] Tale malleabilità fornisce opzioni per aumentare la chiarezza e la rilevanza dell'informazione per un ampio numero di studenti e permette adattamenti alle preferenze degli altri» (CAST 2015: 15). Le sopracitate strategie didattiche sono state applicate per veicolare rispettivamente contenuti di tipo linguistico, con l'obiettivo di favorire l'acquisizione lessicale della routine quotidiana, e di tipo filosofico-culturale, allo scopo di approfondire la conoscenza del pensiero di Zhuangzi.

2. LO STUDIO DEL LESSICO DELLE AZIONI ABITUALI ATTRAVERSO LA CREAZIONE DI UN *PLANNER* SETTIMANALE

2.1 *Destinatari*

L'attività didattica, destinata a studenti frequentanti il secondo anno di liceo linguistico, si inserisce all'interno dell'unità di apprendimento legata alle azioni abituali svolte durante la giornata. Le docenti, dopo aver congiuntamente progettato l'attività, l'hanno proposta a due gruppi di studenti al secondo anno di studi della lingua cinese. Nella fattispecie, le classi partecipanti sono costituite rispettivamente da sette e otto alunni, con un totale di tre studenti con Disturbo Specifico dell'Apprendimento: due con una diagnosi di dislessia media e una con diagnosi di discalculia. In ambedue i casi, è rilevabile un atteggiamento globalmente collaborativo e positivo degli studenti, i quali, pur avendo livelli linguistici eterogenei, hanno preso parte attivamente alle diverse fasi dell'attività didattica. La proposta si concretizza nello studio del lessico dei verbi più comuni utili a raccontare la propria *routine*, mediante l'impiego di strategie didattiche differenziate, e nella creazione di un *planner* settimanale in formato digitale.

2.2 Obiettivi e strumenti

Conformemente a quanto indicato nelle Linee Guida per il diritto allo studio degli studenti con DSA e nel tentativo di rispondere a quanto indicato nelle Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea e nelle Linee sulla Progettazione Universale per l'Apprendimento, sono stati definiti i seguenti obiettivi:

1. Offrire forme differenziate di accesso ai contenuti disciplinari, tenendo in considerazione la pluralità di stili di apprendimento e cognitivi presenti in classe e favorendo il coinvolgimento dei diversi canali sensoriali;
2. Creare un prodotto finale personalizzabile, propedeutico all'acquisizione dei vocaboli presenti nell'unità di apprendimento;
3. Consentire agli studenti con DSA di memorizzare il lessico, offrendo la possibilità di creare un prodotto che abbia anche la funzione di mappa concettuale di studio, strumento utile per lo svolgimento dei compiti e delle verifiche;
4. Incentivare lo sviluppo delle competenze digitali, fornendo indicazioni precise in merito a risorse e strumenti da impiegare.

Gli strumenti impiegati dalle docenti e dagli studenti per lo svolgimento dell'attività si concretizzano nei dispositivi digitali personali e/o forniti dalla scuola (*PC, tablet*) con accesso alla rete *internet* e nell'uso del *software* Canva per la creazione e realizzazione del *planner* settimanale.

2.3 Svolgimento dell'attività

2.3.1 Preparazione all'attività

La realizzazione di un *planner* settimanale in formato digitale è da considerarsi lo *step* finale dell'unità di apprendimento ed è, dunque, preceduta da altri significativi passaggi indispensabili alla buona riuscita della stessa. Per introdurre la sfera semantica delle azioni abituali più comuni, le docenti, oltre ad affidarsi al manuale scolastico in adozione, hanno realizzato due diversi supporti audiovisivi da impiegare in classe. Dapprima sono state create delle *flashcards* digitali (cfr. Fig. 1, Fig. 2) con caratteri e *pinyin* dei verbi della routine quotidiana (alzarsi dal letto, fare colazione, lavarsi, vestirsi, andare a scuola, fare sport...), corredandole di immagini e audio, utili rispettivamente per l'associazione carattere/significato e per esercitare la pronuncia.

吃早饭 ch ī /z ā of à n

上课 sh à ng/k è

Fare colazione



fare lezione, seguire
una lezione



Fig. 1 Esempio di flashcard (1)

Fig. 2 Esempio di flashcard (2)

Ciò ha permesso alle insegnanti di presentare ai propri studenti il nuovo lessico, invitandoli alla prima memorizzazione e incoraggiando la produzione orale con semplici domande personali relative allo svolgimento della propria giornata. Oltre a costituire un valido alleato per l'insegnamento, le flashcard si sono rivelate molto utili anche per gli studenti che, nei giorni seguenti, le hanno impiegate per ripassare o revisionare i vocaboli, la loro scrittura e pronuncia. A questa prima fase, ha fatto seguito una presentazione multimediale PowerPoint realizzata dalle insegnanti, utile a fornire agli studenti alcune frasi di esempio e i contesti d'uso del nuovo lessico. In seguito a una maggiore familiarizzazione con l'uso del nuovo vocabolario, mediante le frasi analizzate in classe, i dialoghi proposti dal manuale di testo e le domande delle docenti, le classi hanno svolto un'attività di produzione orale a coppie. Gli studenti si sono intervistati sulle abitudini della vita quotidiana, utilizzando il lessico studiato in classe e ponendosi vicendevolmente delle domande. La realizzazione di un role play ha permesso loro di praticare il lessico, le frasi interrogative e di ricostruire sommariamente la scansione della propria giornata, interagendo con un compagno. Le coppie di studenti sono state formate dalle docenti tentando di rispettare le affinità caratteriali e di equilibrare le competenze linguistiche dei singoli; particolare attenzione è stata rivolta agli alunni con DSA che hanno lavorato con i compagni più collaborativi ed empatici. Il lavoro a coppie è risultato di stimolo per l'intera classe e le fasi a esso antecedenti ne hanno reso la messa in atto efficace e motivante; è risultato fondamentale dotare la classe degli strumenti adeguati per svolgere il role play, interagendo costantemente nel corso delle lezioni, con l'obiettivo di verificare il corretto apprendimento del lessico e di permettere la partecipazione all'attività alla totalità degli studenti, avendo quale orizzonte operativo una didattica accessibile e universale.

2.3.2 Fasi dell'attività

Le conoscenze acquisite nelle lezioni proposte dalle insegnanti sul tema della *routine* quotidiana hanno dotato le classi degli strumenti necessari per realizzare un *planner* settimanale in formato digitale. L'attività si è svolta in una lezione di due ore conse-

cutive e ha previsto le seguenti fasi:

1. Breve introduzione all'uso di Canva

La fase iniziale ha visto le insegnanti illustrare le principali funzioni di Canva, già noto alla totalità degli studenti.

2. Istruzioni sul prodotto finale da realizzare

Le docenti hanno invitato la classe a selezionare uno tra i *layout* predefiniti di *planner* settimanale presenti nel *software*, personalizzabile e modificabile, fornendo chiare indicazioni rispetto al prodotto da realizzare. Nello schema settimanale gli studenti sono stati tenuti a inserire le attività quotidiane legate alla vita familiare, scolastica e ai passatempi (cfr. Fig. 3, Fig. 4). Tutte le azioni sono state riportate in lingua cinese, mediante l'utilizzo della tastiera in lingua con cui la classe ha iniziato a familiarizzare. Il lavoro si è svolto individualmente su un dispositivo digitale personale o fornito dalla scuola e con la supervisione e la guida delle docenti.

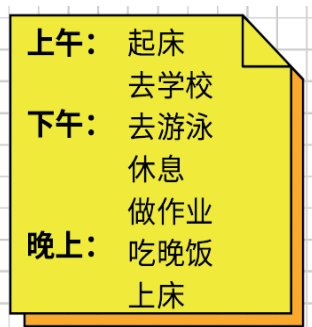


Fig. 3 Esempio di planner (1)



Fig. 4 Esempio di planner (2)

3. Utilizzo del *planner*

Il *planner*, risultato dell'attività, non è da intendersi unicamente come un'agenda settimanale in lingua cinese ma anche come una mappa di studio/ripasso del lessico affrontato in classe. Questo strumento è molto efficace per poter raccontare la propria settimana o descrivere in modo semplice le proprie giornate. Gli studenti con DSA hanno avuto occasione di corredare l'agenda settimanale con immagini e *pinyin* per facilitare la memorizzazione e il recupero delle informazioni (cfr. Fig. 5). Oltre a rappresentare il "cosa" dell'attività, ovvero il prodotto finale, il *planner* costituisce anche il "come" delle attività successive, ovvero lo strumento di studio o ripasso.



Fig. 5 Esempio di planner realizzato da studentessa con dislessia

2.3.3 Metodologie didattiche

Le metodologie didattiche applicate coniugano l'impiego delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) con l'apprendimento per progetti, invitando la classe a trasferire le conoscenze acquisite in un prodotto finale concreto assegnato dalle docenti. La scelta di concludere l'unità di apprendimento con un'attività pratica e laboratoriale è stata dettata dalla volontà di incoraggiare la creatività degli studenti, dare spazio allo sviluppo delle competenze digitali e favorire l'apprendimento degli allievi con uno stile cognitivo prettamente visivo o una naturale predisposizione all'espressione artistica.

2.3.4 Esito dell'attività

Lo svolgimento dell'intera unità di apprendimento ha previsto lezioni dinamiche e diversificate a cui ambedue le classi hanno risposto con partecipazione e un buon grado di motivazione. In particolare, gli studenti con DSA hanno restituito alle insegnanti un *feedback* estremamente positivo, in quanto la richiesta della realizzazione del prodotto finale è stata avanzata dalle docenti solo dopo un lavoro sistematico e solido sull'acquisizione del lessico. Inoltre, la possibilità di personalizzazione rispetto alle proprie esigenze di studio e alle tecniche di memorizzazione/ripasso già rodiate nel tempo si è rivelata estremamente efficace, rendendo il *planner* una vera e propria mappa ad uso personale. La realizzazione di quest'ultima in classe insieme ai compagni ha permesso agli studenti con DSA di ottimizzare i tempi di lavoro a casa e di amalgamarsi con l'intero gruppo nello svolgimento di un'attività che, generalmente, è destinata unicamente a loro. Entrambe le classi hanno compreso più a fondo i be-

nefici di utilizzare uno strumento solo apparentemente a uso esclusivo dei compagni con un DSA, sperimentandone in prima persona i vantaggi e l'applicazione pratica nello studio. L'utilizzo dei dispositivi digitali e di Canva è stato ben accolto da tutti gli studenti, già avvezzi all'impiego di questi e simili strumenti. Le docenti non hanno valutato il prodotto finale ma hanno fornito suggerimenti continui nel processo di realizzazione, osservando gli studenti nelle scelte adoperate in merito all'uso del lessico e alla disposizione grafica in termini di chiarezza ed efficacia. Le classi, al termine del lavoro, hanno discusso con le rispettive insegnanti sull'effettiva riuscita e validità del prodotto e sull'uso e l'applicazione di quest'ultimo, in un'ottica auto-valutativa e critica. Globalmente l'attività è da considerarsi riuscita e piuttosto conforme agli obiettivi prefissati in ambedue le classi dalle rispettive insegnanti. In particolare, gli studenti con DSA hanno beneficiato del lavoro a scuola e hanno poi impiegato il *planner* in maniera fruttuosa. La gestione delle tempistiche di realizzazione è, tuttavia, un aspetto migliorabile: alcuni studenti, con DSA e non, non sono riusciti a completare il lavoro nei tempi dettati dalle docenti. La libertà creativa concessa agli studenti è stata, talora, da incanalare: in alcuni casi, infatti, l'aspetto puramente grafico/estetico del progetto ha avuto la meglio sulla praticità dello stesso.

3. IL PENSIERO DI ZHUANGZI ATTRAVERSO LO STORYTELLING

3.1 Destinatari

La seguente attività è finalizzata a facilitare l'acquisizione di contenuti di letteratura, in particolare il pensiero di Zhuangzi, attraverso la tecnica dello *storytelling*. I destinatari sono studenti delle classi terze di liceo linguistico, con competenze eterogenee e un livello di lingua cinese compreso tra HSK 2 e HSK 3. Nello specifico, le due classi in cui è stata sperimentata l'attività sono composte rispettivamente da nove e otto alunni. In entrambi i contesti sono presenti studenti con DSA: una studentessa con diagnosi di dislessia evolutiva associata a disortografia evolutiva e uno studente discalcolico in una classe, una studentessa con discalculia di grado lieve e una con dislessia di grado medio nell'altra. È opportuno premettere che il Sillabo della lingua cinese prevede che, a partire dal terzo anno del percorso liceale, «lo studente dovrà analizzare aspetti relativi alla cultura cinese, con particolare riferimento all'ambito sociale, all'evoluzione storica e alla produzione artistica e letteraria cinese; confrontare aspetti della propria cultura con aspetti relativi alla cultura cinese; analizzare semplici testi orali, scritti, iconico-grafici su argomenti di attualità, letteratura, cinema, arte, ecc.». (MIUR 2016: 107)

Ciò rappresenta una sfida nuova e impegnativa per tutti, che può rivelarsi particolarmente complicata per gli alunni con DSA. Gli studenti devono infatti confrontarsi con testi in cinese più lunghi e più complessi, sia dal punto di vista linguistico che contenutistico. Oltre a un'analisi linguistica e metalinguistica, si richiede di compiere riflessioni storico-culturali e filosofiche. Questo cambiamento induce l'insegnante ad

avere un'attenzione mirata e a sperimentare strategie nuove e diversificate, al fine di rendere i contenuti accessibili a tutti.

3.2 *Obiettivi e strumenti*

L'attività è volta al raggiungimento di obiettivi specifici che rispondono alle Indicazioni Nazionali per i licei (Decreto Ministeriale n.211 del 7 ottobre 2010) e al Sillabo della lingua cinese. Sono inoltre stati fissati obiettivi trasversali in conformità alle Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente), in particolare quella digitale, multilinguistica, personale, sociale e culturale, e alle Linee Guida della Progettazione Universale per l'Apprendimento. Gli obiettivi dell'attività proposta sono, dunque, così riassumibili:

1. Comprendere e interiorizzare il pensiero di Zhuangzi attraverso alcuni dei suoi racconti più celebri, rappresentandoli graficamente ed esponendoli in modo semplice e chiaro, tramite *storytelling* illustrati con *voice over*;
2. Valorizzare stili di apprendimento differenti, offrendo agli studenti più modi per esprimersi e per rappresentare i contenuti;
3. Sviluppare competenze digitali, grazie all'utilizzo di strumenti tecnologici e piattaforme *online*;
4. Sviluppare capacità di cooperazione tramite un lavoro di gruppo in cui ognuno offre equamente il proprio contributo in base alle proprie inclinazioni e capacità;
5. Stimolare il pensiero critico e la riflessione, analizzando testi filosofici e cercando di comprenderne il significato, non solo in relazione al contesto di appartenenza, ma anche alle proprie esperienze personali.

L'attività viene realizzata principalmente attraverso l'uso della tecnologia, in particolare l'applicazione [Book Creator](https://bookcreator.com) (bookcreator.com), l'Intelligenza Artificiale e *software* di grafica come [Canva](https://canva.com) (canva.com), lasciando agli studenti la libertà di scegliere gli strumenti e le tecniche più adatte a seconda delle loro predisposizioni e abilità.

3.3 *Perché i racconti di Zhuangzi?*

La scelta di Zhuangzi è legata *in primis* al carattere immaginifico e narrativo dei suoi racconti. Le storie sono facilmente semplificabili e si prestano piuttosto bene alla rappresentazione grafica, un aspetto che può facilitare gli studenti con uno stile di apprendimento visivo non verbale. I racconti scelti sono chiari a livello lessicale e di comprensione, ma ricchi di significato. La loro struttura narrativa favorisce la creazione di *storytelling* attraverso immagini e testi brevi e semplici, che possono essere facilmente esposti in forma orale e trasposti in formato audio. Un altro aspetto chiave della scelta compiuta è che la filosofia stessa di Zhuangzi, focalizzata sulla relatività delle cose, sull'assenza di verità universali e sull'importanza di ampliare le proprie

prospettive, trasmette agli alunni un messaggio educativo importante. Quest'ultimo può rivelarsi particolarmente significativo per gli studenti con DSA, incoraggiandoli a guardarsi con occhi nuovi e meno giudicanti e ad esplorare il proprio potenziale. Zhuangzi può insegnare, infatti, a superare i limiti imposti da preconcetti e condizionamenti sociali, offrendo un'occasione di riflessione su sé stessi e sul mondo da punti di vista più ampi.

3.4 Svolgimento dell'attività

3.4.1 Preparazione all'attività

Prima di proporre l'attività è stato fondamentale riadattare i contenuti in base alle competenze linguistiche e alle peculiarità degli studenti. Le insegnanti hanno selezionato tre racconti: *Zhuāng Zhōu mèng dié* 庄周梦蝶 (Il sogno della farfalla), *Jǐng dǐ zhī wā* 井底之蛙 (La rana del pozzo) e *Zhāo sān mù sì* 朝三暮四 (Tre al mattino, quattro alla sera). Nel primo racconto Zhuangzi si addormenta e sogna di essere una farfalla che vola libera e spensierata. Il sogno è talmente vivido da portarlo a chiedersi, al risveglio, se sia lui ad aver sognato di essere una farfalla o se sia la farfalla ad aver sognato di essere Zhuangzi stesso. Nel secondo racconto protagonista è una rana che vive in un pozzo, convinta di abitare nel miglior luogo possibile. L'incontro con una tartaruga che, perplessa davanti alla sua eccessiva fierezza, le chiede se conosca l'immensità del mare, rivela la ristrettezza di vedute e la limitatezza degli orizzonti della rana. Nell'ultimo racconto, un allevatore di scimmie comunica che darà loro tre castagne al mattino e quattro alla sera, provocando una ribellione collettiva. In risposta al loro disappunto, propone di offrire quattro castagne al mattino e tre alla sera. Sebbene il totale sia invariato, le scimmie, illuse di averci guadagnato, gioiscono alla notizia. I racconti sono stati semplificati tenendo conto del livello linguistico degli apprendenti, limitando il numero di parole e strutture nuove, trasposti in digitale e condivisi su Google Classroom, in modo da consentire agli studenti di personalizzarli, inserendo eventuali annotazioni. A ciascun racconto è stato aggiunto un glossario dettagliato con *pinyin* e traduzione delle parole nuove, evidenziate in colori diversi a seconda della categoria lessicale di appartenenza al fine di facilitarne la comprensione e l'individuazione (cfr. Fig.6, Fig.7).

庄周梦蝶

有一天庄子做了一个梦。在梦里，他**变成**了一只蝴蝶。在空中**飞舞**，**真像**是一只蝴蝶。他飞得很**自由**，从这一朵花飞到那一朵，**感到**很轻松、很快乐。在梦里，他**忘记**了自己是庄周。

庄子**突然**醒了，**发现**自己不是蝴蝶，**而是**庄周。梦非常**生动**，所以庄子问自己：“我是庄周，还是蝴蝶？梦是真的，还是现在是真的？”他非常**迷茫**，没有回答。

VERBI	SOSTANTIVI
变成 (biànchéng) → trasformarsi in, diventare	梦 (mèng) → sogn
飞 (fēi) → volare	蝴蝶 (húdié) → farfalla
像 (xiàng) → sembrare, essere come	
感到 (gǎndào) → sentirsi, provare (un'emozione)	AGGETTIVI
忘记 (wàngjì) → dimenticare	自由 (zìyóu) → libero/a
醒 (xǐng) → svegliarsi	轻松 (qīngsōng) → rilassato, tranquillo
发现 (fāxiàn) → scoprire, accorgersi	生动 (shēngdòng) → vivido
	迷茫 (mímáng) → confuso, smarrito
AVVERBIO	
突然 (tūrán) → improvvisamente	

Fig. 6 Esempio di testo semplificato

Fig. 7 Esempio di glossario

Prima di introdurre l'attività, le insegnanti hanno dedicato una lezione alla spiegazione della figura e della filosofia di Zhuangzi, mostrando in classe dei brevi video animati, con l'intento di offrire delle suggestioni utili a creare un immaginario sul personaggio. Successivamente hanno spiegato le caratteristiche dei suoi racconti, usando come esempio quello di 大鹏 *Dà Péng* (Il grande Peng), in cui un pesce si trasforma in un grande uccello, che vola sempre più alto nel cielo, suscitando l'ilarità degli altri uccelli, che non riescono a comprendere il suo bisogno di salire così in alto. Il racconto è stato interpretato attraverso un approccio induttivo e interattivo, stimolando con alcune domande un dibattito sul suo significato e su possibili collegamenti con le esperienze personali degli studenti. Lo spazio dedicato allo scambio di idee e riflessioni ha incoraggiato la partecipazione attiva di tutti, creando un ambiente in cui anche gli alunni con DSA hanno potuto contribuire con la stessa naturalezza degli altri, abbassando il filtro dell'ansia e riducendo il senso di inadeguatezza che spesso li accompagna durante le attività. Questa fase è stata cruciale per costruire un contesto di apprendimento sereno e inclusivo, sollecitare l'interesse verso la filosofia di Zhuangzi e iniziare a familiarizzare con i suoi racconti.

3.4.2 Fasi dell'attività

L'attività si è svolta nell'arco di tre lezioni da un'ora ciascuna e ha richiesto agli studenti un ridotto impegno a casa.

1. Divisione in gruppi e assegnazione racconto

Gli studenti sono stati divisi in gruppi da tre/quattro persone ciascuno, tenendo conto delle loro caratteristiche individuali. Gli alunni con DSA sono stati affiancati a compagni empatici e competenti per garantire loro un clima di lavoro sereno e collaborativo. A ogni gruppo è stato assegnato un racconto, fornito sia in formato cartaceo che in digitale ed è stata data la possibilità di utilizzare i dispositivi scolastici. Per facilitare lo svolgimento dell'attività, l'assetto della classe è stato modificato: i banchi, solitamente disposti in file, sono stati raggruppati in tre isole di lavoro. Questo ha trasformato l'aula da un ambiente orientato alla lezione frontale a uno spazio dinamico e cooperativo.

2. Lettura e comprensione

Ogni gruppo, con l'aiuto del glossario e del dizionario digitale, ha letto, tradotto e suddiviso il racconto in tre o quattro scene e ha provato a dedurne il significato e la morale. Questa fase si è svolta in classe con il supporto delle insegnanti, che hanno monitorato i gruppi, fornendo eventuali suggerimenti e supervisionando lo svolgimento dell'attività.

3. Creazione grafica

Ai gruppi è stato assegnato come compito a casa quello di rappresentare graficamente le scene, scegliendo tra disegno manuale e creazione di immagini digitali con l'Intelligenza Artificiale, tramite strumenti come Leonardo AI, ChatGPT o Canva (cfr. Fig. 8). È stato necessario spiegare in classe come scrivere *prompt* dettagliati, confrontandosi prima sulle idee e definendo accuratamente i particolari di ogni immagine. Tre studenti particolarmente bravi a disegnare, tra cui uno studente con DSA, si sono offerti di realizzare manualmente le vignette (cfr. Fig. 9).



Fig. 8 Immagine generata da LeonardoAI

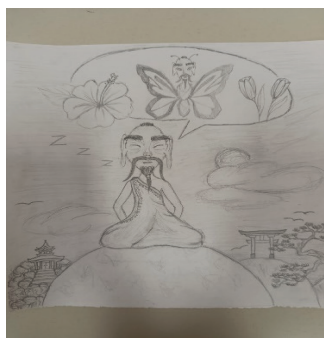


Fig. 9 Disegno realizzato a mano

4. Scrittura delle didascalie

Durante la lezione successiva, ogni gruppo ha creato delle didascalie associate a ciascuna immagine, lasciando invariati eventuali dialoghi che sono stati rappresentati sotto forma di fumetto. Lo scopo delle didascalie era quello di creare una narrazione in formato audio del racconto. Gli studenti si sono, dunque, divisi le parti da registrare a casa.

5. Istruzioni sull'uso di Book Creator:

Le insegnanti hanno dedicato la parte finale della lezione alla spiegazione dell'applicazione Book Creator, uno strumento utilizzato per unire le immagini prodotte alle registrazioni audio, creando così uno *storytelling* multimediale completo.

6. Caricamento immagini e registrazione

A casa gli studenti hanno caricato le immagini su Book Creator, hanno registrato su ognuna la parte di racconto associata e hanno infine personalizzato graficamente il *book* prodotto (cfr. Fig.10, Fig.11, Fig.12). Gli alunni che hanno scelto di creare dei

dialoghi hanno svolto il compito insieme. La registrazione è stata assegnata come compito a casa principalmente per agevolare gli alunni con DSA, che in questo modo hanno avuto modo di svolgere il lavoro in un ambiente familiare e nei tempi e modi ritenuti più consoni.



Fig. 10 Esempio di book prodotto (1)



Fig. 11 Esempio di book prodotto (2)



Fig. 12 Esempio di book prodotto (3)

7. Presentazione del prodotto finale

Gli studenti hanno presentato alla classe il proprio lavoro e spiegato il significato del racconto assegnato, anche in riferimento alla realtà attuale e alle loro esperienze di vita. Non solo l'insegnante, ma anche i membri degli altri gruppi, hanno dato un *feedback* sul prodotto e sul significato del racconto, in un'ottica di confronto e apprendimento reciproco. Infine, a ogni allievo è stato somministrato un questionario di autovalutazione per riflettere sul lavoro di gruppo, sul proprio contributo e sull'acquisizione dei contenuti.

3.4.3 Esito dell'attività

L'attività si è rivelata coinvolgente ed accessibile. Gli studenti, compresi quelli con DSA, si sono sentiti protagonisti del proprio percorso di apprendimento, offrendo contributi significativi e collaborando attivamente alla realizzazione del prodotto finale. In particolare, coloro che hanno scelto di disegnare manualmente le vignette hanno avuto l'occasione di dimostrare le proprie capacità e di metterle a disposizione

degli altri, e non viceversa, come di solito accade. La tecnica dello *storytelling*, se organizzata in maniera accurata e dettagliata, rappresenta un'attività ideale per promuovere l'inclusione e la cooperazione. La combinazione di immagini, parole e audio consente infatti di valorizzare diversi stili di apprendimento, rendendo l'esperienza didattica accessibile e interessante per tutti. Infine, ciò che ha reso l'attività efficace è stato il forte coinvolgimento degli studenti con il significato dei testi proposti. I racconti scelti li hanno incuriositi e toccati da vicino, stimolando riflessioni personali e favorendo l'interiorizzazione dei contenuti attraverso la mediazione delle loro esperienze di vita.

3.4.4 Criticità e possibili interventi migliorativi

Una problematica emersa ha riguardato la parte grafica. Nei gruppi in cui alcuni studenti hanno scelto di disegnare manualmente, gli altri membri non hanno contribuito alla creazione delle immagini. Sebbene ciò non abbia generato controversie, e abbia anzi reso alcuni studenti con DSA protagonisti dell'attività, ha portato a uno squilibrio del carico di lavoro. La soluzione potrebbe essere quella di condividere maggiormente la scelta di cosa rappresentare nelle immagini o di assegnare la stesura delle didascalie ai non disegnatori del gruppo. Un'altra criticità riscontrata ha riguardato l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale per generare immagini. Nonostante la spiegazione delle insegnanti, non tutti gli alunni sono stati subito in grado di scrivere *prompt* dettagliati ed efficaci. Per questo, i limiti imposti dalla versione gratuita di ChatGpt e LeonardoAI hanno rallentato il lavoro di alcuni gruppi e portato alla creazione di immagini non del tutto conformi a quelle desiderate. Alla luce di ciò, sarebbe auspicabile un'attività laboratoriale propedeutica alla scrittura di *prompt*, in collaborazione con l'insegnante di italiano e, per LeonardoAI, con l'insegnante di inglese. Questa iniziativa potrebbe così diventare un'occasione di didattica digitale e interdisciplinare.

4. CONCLUSIONE

Gli esiti delle attività proposte ai due diversi gruppi classe inducono a compiere alcune considerazioni sulla validità degli strumenti e sui materiali utilizzati nonché sulle modalità di svolgimento delle stesse. In entrambi i casi, la possibilità di fare uso di risorse multimediali ha influito in maniera significativa sulla fattibilità e sulla riuscita del progetto didattico. Un altro fattore determinante è stato l'alto coinvolgimento degli studenti che si sono mostrati ben disposti ad accogliere sia l'approccio didattico delle insegnanti sia l'adozione degli strumenti tecnologici. Le competenze digitali già possedute dagli allievi hanno incentivato una partecipazione attiva alle lezioni e la diversificazione e la novità delle metodologie ne hanno stimolato la motivazione. Le attività realizzate hanno dimostrato quanto affermato nelle Linee Guida per la Progettazione Universale per l'Apprendimento in merito all'efficacia universale di strumenti, materiali e forme di accesso ai contenuti destinati agli studenti con

bisogni specifici (CAST 2015: 4). Tanto il *planner* settimanale quanto lo *storytelling* dei racconti di Zhuangzi si sono rivelati non solo funzionali alle esigenze degli alunni con un DSA ma anche supporti efficaci per il resto della classe. La totalità degli studenti ha infatti utilizzato i prodotti finali realizzati in classe per lo studio individuale e la revisione dei contenuti affrontati. Un punto di forza dei progetti descritti è l'elevata flessibilità e riadattabilità a contenuti, destinatari e livelli linguistici differenti. La modalità di realizzazione del *planner* può infatti essere applicata ad altri campi semantici e argomenti affrontati nelle diverse annualità di studio: ad esempio, è possibile proporre la creazione di un menù per il lessico del cibo, l'orario scolastico o la piantina dell'aula per il vocabolario relativo alla scuola, la mappa di casa o della città per memorizzare i nomi delle stanze o dei luoghi pubblici. Allo stesso modo, lo *storytelling* multimediale è applicabile anche ad altri racconti di stampo culturale o letterario, quali le storie che danno origine ai *Chengyu*, le leggende cinesi tradizionali e le trame di celebri romanzi. Le due attività si sono dimostrate per le docenti una valida occasione di riflessione sulla possibilità di sperimentare strategie di insegnamento alternative, pur tenendo fede al programma scolastico. Ripensare la didattica in ottica accessibile e creativa rappresenta uno stimolo di crescita professionale e di formazione continua, che si riflette in un maggiore coinvolgimento degli studenti, recando così giovamento ad ambedue i soggetti implicati nel processo di apprendimento. «La scuola dell'apprendimento non è facile o difficile, ma interessante, stimolante, cooperativa» (Stella 2015: 45).

BIBLIOGRAFIA

- CAST 2015= CAST, *Universal Design for Learning (UDL): Progettazione Universale per l'Apprendimento (PUA)*, a cura di Paolina Mulè / Giovanni Savia, Trento, Edizioni Centro Studi Erickson.
- Daloiso 2008= Michele Daloiso, *I fondamenti neuropsicologici dell'educazione linguistica*, Venezia, Cafoscarina.
- MIUR 2016= *Il Sillabo della lingua cinese. Quadro di riferimento unitario per l'insegnamento della lingua cinese nella scuola secondaria di secondo grado*, Roma.
- Stella 2016= Giacomo Stella, *Tutta un'altra scuola*, Milano, Giunti Edizioni.