

# **IO6: Guide e casi di studio Rapporto di implementazione transnazionale**

**Sintesi (v3 13.09.2017)**

Preparato dall'Istituto Politecnico di Castelo Branco (IPCB)

Settembre 2017

**Titolo del progetto:** LIFELONG READERS WEB 2.0

**Acronimo del progetto:** LIRE 2.0

## Introduzione

Questa sintesi evidenzia i **principali risultati delle relazioni nazionali di implementazione** elaborate dalla collaborazione LiRe2.0. I membri di LiRe2.0 hanno lavorato a stretto contatto, durante il piloting e l'implementazione con 63 educatori e 12650 membri dei gruppi target in ciascun paese partner, ovvero studenti a rischio nella lettura e nell'apprendimento scolastico, pre-adolescenti, adolescenti e studenti universitari. Ogni partner ha gestito unità didattiche del *LiRe2.0 Toolkit* (personalizzate e adattate dagli educatori per soddisfare le esigenze dei loro studenti) in almeno 2 diverse scuole / livelli scolastici e raccolto dati attraverso diversi mezzi: un questionario sulla gestione, uno sull'implementazione, un gruppo di educatori coinvolti nella guida delle unità, un gruppo di discenti guidati dagli educatori stessi; tutti questi dati sono stati analizzati e compilati in un resoconto di implementazione nazionale, che riassume tutti i risultati. Sono stati presentati anche casi di studio da parte dei partner per evidenziare i risultati chiave dell'implementazione, basati sull'input di **63 educatori** e **1265 studenti** tra paesi e livelli di apprendimento (dai 6 ai venti anni), come si vede nella tabella alla pagina successiva.

Questo resoconto è suddiviso in tre parti:

- I risultati principali dai vari resoconti nazionali di implementazione dei partner di LiRe2.0;
- Le raccomandazioni per l'utilizzo di strumenti Web2.0 in relazione alla lettura derivata dalle esperienze di implementazione e sui rapporti su di essi; questi sono organizzati in ordine alfabetico e rappresentano i punti salienti dei rapporti nazionali di implementazione;
- Un elenco di 10 motivi per i quali gli educatori dovrebbero utilizzare strumenti Web2.0 in associazione con la lettura, inteso come una guida rapida per gli educatori che sono ancora riluttanti ad esplorare strumenti Web2.0 per la lettura e la promozione di essa.

**Tabella 1. Piloting e implementazione in numeri**

<b>Partner</b>	<b>Strumenti Web2.0 usati per l'implementazione</b>	<b>Numero di educatori</b>	<b>Contesto / Scuola</b>	<b>Numero di discenti</b>	<b>Età</b>
Piloting LMETB		5		34	15-19
Implementazione LMETB	Kahoot Storyjumper Tablets	4	2 centri per la gioventù	22 abbandoni scolastici precoci	14-19 Livelli QQI 2-4
Piloting IPCB		3		68	8-20
Implementazione IPCB	Kahoot Linoit Tondoo	3	1 Elementare 1 Biennio superiore 1 Università	17 19 10	10 14-15 21
Piloting UPIT		9		238	11-17
Implementazione UPIT	Linoit Stoeyboard That Kahoot e-reader	3	1 Elementare 1 Media 1 Biennio superiore	22 24 29	10-11 12-13 15-16
Piloting DOUKAS		10		246	8-22
Implementazione DOUKAS	iStopMotion	2	1 scuola elementare	10 in 3° 5 in 5° elementare	8, 11
Piloting FERRARIS		12		250	16-18
Implementazione FERRARIS	StoryStarter Storyjumper Prezi	2	1 scuola elementare	24 appartenenti a una vasta gamma di ambiti culturali	6 15-17

			1 scuola superiore di secondo grado	19	
Piloting CARDET		7		160	10-15
Implementazione CARDET	Storyjumper Glogster StoryBboard That	3	2 scuole elementari 1 scuola di secondo grado	22 23 23	10-11 10-11 14-15

**Risultati principali:** gli insegnanti e gli educatori coinvolti nella gestione e nell'implementazione delle unità di insegnamento di LiRe2.0 Toolkit hanno utilizzato quest'ultimo come modello per i loro materiali didattici, personalizzati secondo le proprie esigenze. Le loro osservazioni sulla gestione e sull'implementazione riguardano varie questioni, vale a dire: il tempo; la disponibilità di apparecchiature e di connettività; l'utilizzo di strumenti Web2.0 come mezzo per animare classi e letture; il potenziale degli strumenti Web2.0 in relazione alle pratiche di lettura; come gli strumenti Web2.0 possono essere combinati con approcci tradizionali alla lettura; usi preferenziali di strumenti Web2.0.

**Tempo e Disponibilità di apparecchiature e connettività:** gli educatori sembrano generalmente disposti a spendere del tempo a esplorare strumenti web per diversificare la loro pratica didattica, nonostante affermino di avere poco tempo per farlo e di sfuggire ad usi più complessi o a strumenti web complessi. Per questo motivo, gli educatori preferiscono strumenti pronti per l'uso e semplici, come Kahoot o Linoit<sup>1</sup>. Tuttavia, il loro non è solo un problema a livello operativo (sapere come utilizzare uno strumento web specifico), ma anche una questione pedagogica per imparare a impegnare gli studenti in specifiche pratiche online (come i book-trailer e le raccomandazioni per altri lettori) attraverso questi strumenti web. La formazione LiRe2.0 è stata valutata come qualcosa che può aprire gli occhi sugli strumenti Web2.0 e sulle risorse che gli educatori possono incorporare nei loro piani di lezione in modo da renderli più interessanti e pertinenti per gli studenti<sup>2</sup>. E' servita inoltre come mezzo per gli educatori per familiarizzare con gli strumenti che alcuni dei loro studenti potrebbero già conoscere, aiutandoli così a sentirsi più connessi con i loro studenti e superare anche la propria riluttanza per esplorare nuovi strumenti Web2.0<sup>3</sup>.

**Disponibilità di apparecchiature e connettività:** gli educatori hanno mostrato preoccupazione per l'esistenza di attrezzature moderne nelle scuole che potrebbero supportare l'utilizzo di strumenti Web2.0 e sono stati anche preoccupati per le buone connessioni Internet, le questioni di sicurezza su Internet, nonché il controllo sull'utilizzo da parte degli studenti dei siti e dei social media (come Facebook) per pubblicare commenti sulle loro letture. Un altro inconveniente riconosciuto dagli educatori è che l'utilizzo di strumenti web può causare disturbi e ritardi nella classe, soprattutto quando vengono utilizzati i social media. Gli educatori hanno anche richiamato l'attenzione sulla ricarica delle batterie dei tablet o di altre apparecchiature prima del loro utilizzo e sulle limitazioni specifiche di alcune applicazioni, come il timer di Kahoot, che non può essere fatto per durare più a

<sup>1</sup> IPCB Report di Implementazione Nazionale.

<sup>2</sup> LMETB Report di Implementazione Nazionale.

<sup>3</sup> CARDET Report di Implementazione Nazionale.

lungo di una certa quantità di tempo o la mancanza di audio (che non può essere impostato per i discenti più lenti, o la mancanza di audio). Un ulteriore limite sollevato è stato collegato ai potenziali costi e alle sottoscrizioni per le applicazioni e gli strumenti Web2.0.

**Uso di strumenti Web2.0 come mezzo per animare classi e letture:** gli educatori non sono riluttanti ad abbracciare un approccio all'educazione come parte di un contesto di apprendimento più ampio. Sono consapevoli, e soprattutto attraverso l'utilizzo del toolkit LiRe2.0 e della formazione svolta, della dimensione operativa dell'alfabetizzazione digitale che può essere sviluppata negli studenti, come: la lettura e la scrittura su supporti digitali diversi; l'audio (linguaggio parlato), le immagini, il film e la scrittura per sviluppare l'alfabetizzazione multimediale durante la lettura, nonché utilizzando diversi strumenti web per diversi scopi didattici e di apprendimento, aggiornare le proprie pratiche e promuovere un impegno più ampio e più profondo degli studenti attraverso nuove possibilità di esplorazione lettura.

**Potenzialità di strumenti Web2.0 in relazione alle pratiche di lettura:** gli educatori credono generalmente che gli strumenti Web2.0 descritti nel LiRe2.0 Toolkit abbiano un grande potenziale per influenzare positivamente gli atteggiamenti dei lettori verso la lettura, inclusi quelli dei lettori riluttanti: "La tecnologia offre l'opportunità di utilizzare strumenti attuali e coinvolgenti ai discenti di tutte le abilità"<sup>4</sup>. Sono anche convinti che l'utilizzo di strumenti digitali, accompagnato alla lettura, promuova la creatività e aiuti gli studenti con difficoltà o esigenze speciali a sviluppare competenze di alfabetizzazione. Un educatore ha sostenuto che, ad esempio, Kahoot "sta motivando i giovani con problemi di alfabetizzazione in quanto possono utilizzare i colori per identificare le risposte"<sup>5</sup>. Inoltre, attraverso l'utilizzo di strumenti Web 2.0 specifici che consentono agli studenti di costruire una storia o di crearne una basata su un libro utilizzato in classe, come ad esempio Storyjumper, gli stessi studenti sono motivati a leggere il libro specifico a casa, oppure esplorando libri simili dello stesso autore o di argomenti pertinenti<sup>6</sup>. La maggior parte degli educatori sembra anche consapevole che le pratiche scolastiche debbano incontrare le pratiche studentesche a metà strada, il che potrebbe portare a motivare gli studenti attraverso attività di gioco e pratiche di social media che utilizzano nella vita privata.

**Come gli strumenti Web2.0 possono essere combinati con gli approcci tradizionali alla lettura:** gli educatori riconoscono che le pratiche di lettura contemporanee sono molto diverse da quelle tradizionali e che gli studenti sono spesso disimpegnati. Tuttavia, mentre alcuni hanno riconosciuto l'importanza di abbinare gli approcci tradizionali alla lettura con nuovi strumenti basati sul web, integrando le letture canoniche con attività online e strumenti Web2.0, altri sostengono che sia necessario un equilibrio tra approcci tradizionali letterari e web-mediati. Alcuni educatori hanno anche capito che sono necessari input eterogenei per diversificare i modelli di testo (ad esempio immagini in movimento, fumetti, audio / testi vocali).

**Usi preferiti degli strumenti Web2.0:** gli educatori hanno fatto un uso sperimentale degli strumenti Web2.0 per l'interazione, la collaborazione e la condivisione di informazioni disponibili online (per esempio tramite Linoit) e si sono resi conto che i partecipanti si sentono liberi di esprimere i propri pareri online e ricevere feedback dai coetanei e dagli educatori, di sperimentare formati multimediali per creare contenuti propri in base a ciò che leggono e alla propria immaginazione. A sostegno di ciò che gli educatori pensano, un allievo ha affermato: "Mi è piaciuto lavorare con gli strumenti perché mi hanno aiutato a sviluppare una storia con immagini e mi hanno aiutato a scrivere ogni pagina" e "Mi è piaciuto lavorare con altri studenti in team"<sup>7</sup>. I partecipanti hanno evidenziato l'uso di strumenti Web2.0 in relazione alla lettura come pratica trasversale; hanno riferito gli usi accademici con cui

---

<sup>4</sup> LMETB Report di Implementazione Nazionale.

<sup>5</sup> LMETB Report di Implementazione Nazionale.

<sup>6</sup> Focus group con gli educatori. CARDET Report di Implementazione Nazionale.

<sup>7</sup> Focus group con gli studenti. LMETB Report di Implementazione Nazionale.

non avevano familiarità e sottolineato quanto sia importante per loro l'interattività, la partecipazione e il collegare l'educazione con l'intrattenimento.

**La pratica trasversale:** i discenti hanno riconosciuto che utilizzando strumenti specifici nel contesto di lettura possono estendere il loro uso trasversalmente ad un insieme di altri soggetti scolastici e alle pratiche individuali private: "Ecco come le opere letterarie si trasformano in cinema"<sup>8</sup>. Questo è un aspetto importante della costruzione dell'alfabetizzazione digitale, ovvero che gli individui possono fare un uso sicuro delle app apprese a scuola per diversi contesti culturali e identitari, sia a scuola che a casa in una varietà di impostazioni e contesti. I giovani studenti, ad esempio, hanno visto nell'utilizzo degli strumenti Web2.0 in classe un'opportunità per estendere il loro utilizzo alle pratiche private a casa.

**Usi accademici degli strumenti Web2.0:** ci sono delle differenze nell'uso che meritano un certo livello di priorità. Gli studenti universitari desideravano esplorare le caratteristiche tecniche e gli usi sociali degli strumenti web con cui lavoravano; i ragazzi adolescenti desideravano utilizzare i loro dispositivi (telefoni cellulari e Ipad) in classe, mentre gli studenti più giovani ritenevano importante imparare ad utilizzare l'applicazione Web2.0 in modo adeguato prima di utilizzarlo. Gli insegnanti degli studenti coinvolti nella gestione e implementazione erano consapevoli della necessità di esercitare un certo controllo tecnico e sociale sullo strumento web (Kahoot), che gli si chiedeva di utilizzare e valutare per l'apprendimento e l'insegnamento dei bambini delle scuole elementari. Gli studenti più giovani, d'altro canto, erano felici di partecipare competentemente all'utilizzo di un determinato strumento web, questi studenti erano riflessivi e critici da poter esplorare lo strumento per scopi educativi e creativi. Più lo studente è grande, più sembra a suo agio nell'usare strumenti TIC e web per la lettura e lo sviluppo di abilità di apprendimento come la soluzione dei problemi, l'apprendimento tra pari e la cooperazione. La partecipazione a concorsi con i loro lavori (come i video) sulle esperienze di lettura che sono molto coinvolgenti<sup>9</sup>. Un'altra scoperta importante per gli studenti è stata l'accessibilità alla lettura di materiale online attraverso librerie virtuali in connessione con attività di intrattenimento ed educazione in classe e in casa. Nonostante alcuni studenti affermino di preferire la lettura da soli, dicono anche che è molto attraente parlare (online) di ciò che leggono<sup>10</sup>.

**Interattività, partecipazione e intrattenimento educativo:** i discenti più anziani hanno messo molta enfasi sull'interattività e sulle attività di gioco come i quiz, che sono piacevoli e competitivi; l'uso di tavolette e di e-readers è stato un incoraggiamento a leggere; hanno sentito che lavorare in gruppi sulla creazione di storie proprie li ha aiutati a formulare la propria etichetta di collaborazione affinché tutti abbiano potuto contribuire alle storie digitali create senza che nessuno risultasse svantaggiato; e condividere le loro interpretazioni di lettura attraverso Facebook o Goodreads è stato stimato come un impegno positivo. I partecipanti hanno riconosciuto che l'accessibilità dei materiali online (ad esempio le biblioteche virtuali) è più ampia e hanno accolto con favore la possibilità di utilizzare i propri dispositivi mobili per la lettura in classe o per assegnazioni scolastiche. Un altro aspetto, facilitato dall'utilizzo di applicazioni Web2.0 in relazione alla lettura, è stato il maggiore coinvolgimento degli studenti con altre classi della stessa scuola (dove hanno presentato un libro, ad esempio) e l'estensione dei loro compiti di lettura alla comunità extra-scolastica<sup>11</sup>. L'utilizzo degli strumenti Web 2.0 e delle idee presentate tramite il Toolkit LiRe2.0 ha permesso anche la collaborazione e lo scambio di idee tra due classi di due diverse scuole, consentendo così agli stessi studenti di interagire con gli studenti di altre scuole e scambiare idee in modo da sperimentare le pratiche di alfabetizzazione digitale de entrambe le scuole<sup>12</sup>

---

<sup>8</sup> Focus group con gli studenti. DOUKAS Report di Implementazione Nazionale.

<sup>9</sup> DOUKAS Report di Implementazione Nazionale.

<sup>10</sup> Focus group con gli studenti. UPIT Report di Implementazione Nazionale.

<sup>11</sup> FERRARIS Report di Implementazione Nazionale.

<sup>12</sup> CARDET Report di Implementazione Nazionale.

**Raccomandazioni per promuovere la lettura tramite strumenti Web2.0:** quello che segue è un elenco di raccomandazioni per gli educatori sulla promozione della lettura tramite strumenti Web2.0 e derivato dall'insieme dei resoconti nazionali di implementazione<sup>13</sup>.

**Accessibilità:** è importante presentare un facile accesso al materiale di lettura gratuito online, nonché ai molti strumenti web che possono essere esplorati per sostenere pratiche di lettura partecipate e impegnate, sia da parte degli educatori che da parte degli studenti. "Gli studenti hanno scoperto che potrebbero anche leggere libri online in biblioteche virtuali e non solo nelle biblioteche fisiche".

**BYOD (*Bring Your Own Device*):** i giovani utilizzano diversi dispositivi digitali come smartphone e tablet; quando questi sono ammessi a scuola, gli studenti possono capire come utilizzarli per la lettura (sia per informazioni che per piacere). "Gli studenti erano veramente interessati e attratti dall'utilizzo di lettori e telefoni cellulari durante un'attività in aula"<sup>14</sup>. Inoltre, questi dispositivi sembrano essere meno stressanti di quelli tradizionali utilizzati a scuola, come carta e penna o matita, per alcuni studenti<sup>15</sup>.

**Attività collaborative:** i social media e gli strumenti Web2.0 daranno vita ad attività di lettura, che potranno essere sviluppate come attività di gruppo, durante le quali i membri del gruppo saranno tenuti a collaborare tra loro, dare e ricevere risposte da parte dei pari e condividere opinioni e risorse.

**Combinazione di approcci tradizionali e nuovi per la promozione della lettura attraverso strumenti Web2.0:** approfondire l'impegno dei giovani in materia di TIC in relazione alla lettura può farli riavvicinare alle pratiche tradizionali: "Ho imparato che posso combinare il vecchio e il nuovo, insegnando la letteratura e così la lettura, considerata noiosa per i bambini al giorno d'oggi, potrebbe essere attraente per loro usando le moderne TIC"<sup>16</sup>.

**Utilizzo critico delle informazioni:** gli strumenti Web2.0 promuovono l'impegno degli studenti in attività che richiedono loro di cercare e recuperare informazioni su libri, autori, stili, generi, ecc., e di dividerle criticamente gli altri. Questo va al di là del semplice dominio tecnico (abilità) di uno strumento nella promozione di un'alfabetizzazione digitale che esalta le ricche pratiche di lettura digitale (multimodalità, raccomandazioni per altri, creazione di librerie personalizzate, ecc.).

**Educare con la tecnologia:** educare con la tecnologia rende gli studenti consapevoli del potenziale e delle insidie della tecnologia nei loro contesti sociali e quindi li trasforma in agenti (critici) che producono conoscenze, innovano e partecipano alla società.

**Inclusione:** l'uso di strumenti Web2.0 come tablets e e-readers facilita la lettura di quegli studenti che possono essere lettori disimpegnati o hanno problemi di lettura, grazie a immagini, fumetti, multimodalità attorno allo stesso testo scritto.

**Interattività:** l'utilizzo di strumenti Web2.0 ha un impatto positivo sulla creazione di ambienti di apprendimento innovativi e interattivi e per una maggiore efficacia nell'organizzazione del lavoro didattico.

**Tempo libero e apprendimento:** per l'educazione 3.0 è importante esplorare le pratiche di svago degli studenti e le applicazioni che utilizzano per portarle nei contesti di apprendimento. Una buona

---

<sup>13</sup> Focus group con gli educatori. UPIT Report di Implementazione Nazionale.

<sup>14</sup> Focus group con gli educatori. UPIT Report di Implementazione Nazionale.

<sup>15</sup> LMEBT Report di Implementazione Nazionale.

<sup>16</sup> Focus group con gli educatori. UPIT Report di Implementazione Nazionale.

pratica è esplorare strumenti web in diversi contesti, come l'istruzione e il tempo libero, come è stato fatto per l'implementazione della settimana di lettura descritta<sup>17</sup>.

**Multimodalità:** la multimodalità può essere stimolata presentando i materiali di lettura attraverso diversi supporti (libro, libro online, libro di trailer, animazione, adattamento cinematografico, ecc.); potrebbe essere stimolata anche coinvolgendo i discenti nel fare commenti sulla lettura attraverso diverse piattaforme Web2.0 (come Linoit). La combinazione di diversi modi di comunicazione può essere non solo rilassante per gli studenti, ma adattarsi anche a più stili di apprendimento e aiutare l'apprendimento e la conservazione. È inoltre importante fornire agli studenti diversi strumenti Web 2.0 da utilizzare per le loro produzioni, in quanto alcuni strumenti Web 2.0 potrebbero essere più attraenti per alcuni studenti rispetto ad altri. Ad esempio, per sviluppare un book trailer, è importante fornire agli studenti diversi strumenti che possono essere utilizzati per tale attività. In questo modo gli studenti possono esplorare gli strumenti e impegnarsi con quelli che sentono più attraenti<sup>18</sup>.

**Lettura partecipata e impegnata:** l'alfabetizzazione digitale sviluppata insieme alla lettura enfatizza gli strumenti di authoring e di editing e mette in evidenza il recupero e la gestione delle competenze informative. Questo va oltre il semplice utilizzo di uno strumento come consumatore di contenuti o come giocatore.

**Portabilità:** alcuni educatori hanno sostenuto la portabilità dei libri virtuali, accessibili attraverso dispositivi mobili, che i giovani hanno sempre dietro (come i telefoni cellulari), come vantaggio rispetto ai libri fisici, che gli studenti spesso dimenticano di portare in classe.

**Lettura e scrittura:** l'utilizzo di strumenti Web2.0 per promuovere la lettura e lo sviluppo delle abilità di alfabetizzazione porta anche a un maggiore coinvolgimento nelle attività di lettura e scrittura.

**Condivisione della comunicazione:** le attività di lettura e scrittura online, di cui gli studenti sono consumatori, produttori di contenuti, utenti critici della tecnologia e lettori critici che consigliano e suggeriscono materiali di lettura ad altri, sono pratiche che emergono dall'utilizzo di strumenti Web2.0. Ad esempio, attraverso la produzione di film<sup>19</sup>, i partecipanti sono stati fortemente motivati a impegnarsi pienamente nella scrittura e nella revisione del testo come parte del loro desiderio di comunicare con il lettore e l'orgoglio dei loro autori.

**Tempo:** gli studenti hanno bisogno di tempo per integrare ed esplorare in modo efficace gli strumenti web che si riferiscono alla lettura, per cui è opportuno dare tempo per esplorare il mezzo (lo strumento web), che consentirà la pratica.

**Caratteristiche apprezzate degli strumenti Web2.0:** alcuni degli strumenti web utilizzati durante l'implementazione sono stati elogiati per la loro capacità di fornire risposte immediate, per la loro attrattiva visiva, interessante e divertente per gli utenti, per la loro inclusività (poiché si adattano a diversi stili di apprendimento e di contenuti), per la loro flessibilità e per la facilità d'uso.

**Nove motivi per usare gli strumenti Web2.0 insieme alla lettura:** questa sezione offre una selezione di argomenti per convincere gli educatori a utilizzare strumenti web2.0 in relazione alla lettura.

1. Gli strumenti Web2.0 associati alla lettura motivano i discenti ad **impegnarsi a leggere in modo nuovo**: a impegnarsi criticamente con i materiali di lettura; a leggere testi in diverse modalità che

---

<sup>17</sup> IPCB Report di Implementazione Nazionale.

<sup>18</sup> Focus group with gli educatori. CARDET Report di Implementazione Nazionale.

<sup>19</sup> DOUKAS Report di Implementazione Nazionale.

includono audio, immagini, una varietà di script; a permettere loro di costruire la conoscenza in modo significativo per loro stessi.

2. I **dispositivi portatili**, come smartphone e tablet, vengono utilizzati dagli studenti a casa e nel tempo libero. Portarli in classe, utilizzarli per commentare la lettura o interagire con essa (attraverso la propria immaginazione) o con altri lettori, è considerato dagli studenti innovativo e motivante.

3. Alcune app, come Kahoot, fanno somigliare le attività di lettura alle **pratiche di gioco**, che piacciono molto ai giovani. Riguardo agli interessi degli studenti e dei giovani, cercando di integrarli attraverso la selezione di strumenti, ha un ulteriore vantaggio il motivare gli studenti a relazionarsi tra loro con gli strumenti quotidiani che preferiscono.

4. L'introduzione di strumenti Web2.0 in classe in associazione alla lettura aiuta a **diversificare le attività didattiche e di apprendimento** e pertanto aumenta l'attenzione, l'impegno e la motivazione degli studenti.

5. Attraverso le pratiche di lettura che utilizzano strumenti web diversi per condividere informazioni, collaborare online, comporre trailer di libri, pubblicare nuove versioni o pubblicare consigli di lettura per gli altri, i partecipanti **si impegnano nell'alfabetizzazione digitale e sviluppano competenze digitali**.

6. I testi canonici tradizionali possono essere resi **più attrattivi per gli studenti** quando vengono esplorati con strumenti Web2.0.

7. La scrittura di storie dopo la lettura diventa più coinvolgente, **collaborativa e interattiva** quando vengono utilizzati gli strumenti Web2.0.

8. Gli **studenti con difficoltà** possono trovare più facile l'accesso alla lettura quando possono utilizzare strumenti web che ripropongono i testi con altri modi narrativi, ovvero il testo audio / parlato, le immagini in movimento, i video o le immagini; o quando hanno accesso alla traduzione online (nel caso di studenti immigrati).

9. **Le pratiche di lettura, migliorate dal punto di vista della partecipazione** grazie agli strumenti Web2.0, offrono agli studenti nuovi modi di comunicare idee, opinioni e identità. Le pratiche dei social media possono essere sfruttate per dare senso ad argomenti interdisciplinari a scuola, nei valori, e a condividere i vocabolari e lessici appresi.