

Zeitschrift: Quaderni grigionitaliani

Herausgeber: Pro Grigioni Italiano

Band: 94 (2025)

Heft: 3

Artikel: Viagg-io : un viaggio virtuale alla scoperta della lingua e della cultura della Svizzera italiana

Autor: Lanfranchi, Fiorenza

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1092144>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 06.03.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

FIORENZA LANFRANCHI

*Viagg-io**

Un viaggio virtuale alla scoperta della lingua e della cultura della Svizzera italiana

Chi ha provato a imparare una lingua lo sa bene: la difficoltà non sta nei verbi irregolari o nelle lunghe liste di vocaboli da studiare, ma nel parlare, nel trovare il coraggio di sbagliare e di rischiare. *Viagg-io* prova a sciogliere la timidezza con uno strumento insolito: gli occhiali 3D. Basta indossarli e ci si ritrova su un treno in partenza per la Svizzera italiana. Accanto siede Francesca, una giovane ticinese che accompagna gli studenti per tutto il percorso. Parla, fa domande, propone scelte: «Scendere a Bellinzona per comprare un panino al prosciutto? Visitare i castelli patrimonio UNESCO? Oppure spostarsi in Mesolcina, nel grotto di mia nonna, per imparare a cucinare il risotto? O ancora andare in Valposchiavo e scoprire meravigliosi paesaggi?» E si deve rispondere: ogni parola, ogni gesto cambia la direzione del viaggio. Si interagisce con persone reali – o meglio, con i loro volti e le loro voci ricreate in realtà virtuale – si ordinano piatti, si cucina, si fa la spesa, si chiacchiera. La lingua non è più un insieme di regole: è un'esperienza che si tocca, si ascolta, si vive.

I ragazzi dello Sport-Gymnasium di Davos hanno provato l'esperienza nelle scorse settimane e, in pochi minuti, l'aula si è trasformata in un caleidoscopio di scene e di gesti: «Ma tu sei ancora in treno?» chiede una studentessa. «No, io sto cucinando, ma non riesco a tagliare la cipolla, mi cade sempre!» risponde un compagno. Un altro esclama: «Io invece sto bevendo la gazzosa ai castelli di Bellinzona! È buonissima».

«È come uno shock terapeutico», racconta una delle prime partecipanti. «Improvvisamente ci si ritrova a parlare italiano senza paura. Non si studiano le parole: si usano». Un'altra studentessa aggiunge: «Finora non avevamo mai potuto comunicare con parlanti reali. In aula tutto è un po' artificiale. Qui, invece, si impara davvero di più, perché bisogna reagire istintivamente alle domande delle persone che si incontrano». Un suo compagno sorride e conclude: «È una cosa davvero divertente!»

* Il presente progetto è stato oggetto di presentazione al recente evento “*Pluralita. Convegno per docenti di lingue in Svizzera*”, tenutosi a Bellinzona il 14 e il 15 novembre 2025.



Secondo le insegnanti coinvolte nel progetto, *Viagg-io* non sostituisce ovviamente l'insegnamento tradizionale, ma lo può indubbiamente arricchire. Si tratta di un modo per allenare la lingua nella sua dimensione viva, sociale e affettiva. In classe generalmente si parla per rispondere a una domanda; qui, invece, si parla per interagire, per comunicare realmente. E anche gli studenti che normalmente faticano di più ad esporsi diventano più attivi e spontanei quando utilizzano i visori. Per questo motivo i dialoghi sono stati calibrati su un livello A2, adatto anche a chi non studia l'italiano da molto tempo.

La docente Alessandra Lötscher sottolinea a sua volta come l'approccio rappresenti «un'occasione straordinaria per conoscere la Svizzera italiana attraverso un metodo diverso, più vicino alla realtà che ai manuali di lingua. Per gli studenti è un approccio completamente nuovo e interessante. Oggi si è visto: erano davvero motivati». E quando la lezione finisce, la domanda che più spesso si sente tra gli studenti è sempre la stessa: «Quando possiamo riprovare i visori?»



Alla base di questo esperimento c'è la visione di Ines Honegger, insegnante di liceo a Berna, che qualche anno fa si è chiesta: «Perché la realtà virtuale si usa nei musei o nella formazione tecnica, ma non nelle lezioni di lingua?» Da questa domanda è sorto un gruppo di lavoro che ha unito docenti di italiano dei Cantoni di Berna, Grigioni e Ticino, insieme a esperti di tecnologia, *storytelling* e *gamification* della Scuola universitaria professionale dei Grigioni. Il progetto, sostenuto da Confederazione e Cantone con un finanziamento di circa 400'000 franchi, è dunque frutto di un lavoro collettivo durato diversi anni. Le scene sono state girate tra Ticino e Grigionitaliano, con attori autoctoni e luoghi autentici. L'obiettivo non è solo quello di far conoscere la lingua, ma anche la cultura viva della Svizzera italiana. Nelle scuole della Svizzera tedesca, la conoscenza della Svizzera italiana resta spesso limitata e il progetto *Viagg-io* cerca di colmare questo vuoto, offrendo agli studenti un modo nuovo e coinvolgente per avvicinarsi alla cultura del sud delle Alpi.

La professoressa Elke Schlote, responsabile del progetto alla SUP dei Grigioni, spiega che l'obiettivo di *Viagg-io* è quello di offrire agli studenti più occasioni di utilizzare realmente la lingua e di sperimentare la cultura della Svizzera italiana, un aspetto che spesso manca nelle lezioni tradizionali. L'idea è stata: «Se non possiamo portarli nella Svizzera italiana, allora portiamo la Svizzera italiana da loro – con la realtà virtuale».

Apprendere l'italiano con i visori VR: opportunità e sfide didattiche

Negli ultimi anni, la realtà virtuale (VR) ha fatto il suo ingresso anche nel mondo della didattica. Progetti come *Viagg-io*, che permettono agli studenti di immergersi virtualmente nella Svizzera italiana, rappresentano un esempio concreto di come la tecnologia possa trasformare l'apprendimento della lingua. Ma quale reale valore pedagogico hanno questi strumenti? Quali sono i punti di forza e i limiti metodologici dell'uso dei visori in classe?

Dal punto di vista motivazionale, l'esperienza è altamente positiva. Gli studenti percepiscono la lezione come un gioco o un'avventura, riducendo l'ansia legata all'uso della lingua e favorendo una comunicazione spontanea. Anche chi in classe tende a essere più timido o esitante diventa più attivo e partecipe quando interagisce con il mondo virtuale.

La realtà virtuale offre inoltre anche la possibilità di personalizzare l'esperienza didattica: le scelte compiute dagli studenti durante il viaggio influenzano la sequenza delle attività, rendendo l'apprendimento più significativo e centrato sul discente. Questo approccio è coerente con le teorie costruttiviste e con la metodologia dell'apprendimento esperienziale: imparare facendo, reagendo a situazioni concrete, è infatti più efficace che memorizzare regole grammaticali in modo astratto.



Occorre tuttavia evitare la tentazione di considerare la VR una “bacchetta magica”: senza integrazione con esercizi strutturati, feedback e momenti di riflessione linguistica, l’esperienza rischia di rimanere superficiale. La formazione degli insegnanti e la pianificazione delle attività rimangono pertanto centrali.

Il progetto, attualmente in fase di ampliamento, combina l’uso dei visori VR con *Digital Escape Rooms* e materiale didattico supplementare, offrendo agli insegnanti strumenti diversi per arricchire le lezioni di italiano. Le *Escape Rooms* digitali sono dedicate a specifici aspetti culturali della Svizzera italiana come il Rabadan di Bellinzona, la Val Bregaglia e la Val Poschiavo, e permettono di approfondire in modo interattivo i contenuti delle sequenze virtuali. L’approccio “duale” – alternanza tra visori VR e *Escape Rooms* – risponde anche a esigenze pratiche: al momento sono disponibili solo dodici visori, pertanto le classi vengono suddivise in due gruppi, in modo che una parte lavori con i visori e l’altra con le *Escape Rooms*, per poi scambiare le attività.

Le scuole interessate possono prenotare gratuitamente i visori tramite il Sistema Bibliotecario. Una volta ricevuti, basta aprire la valigia, accendere i dispositivi e la lezione prende vita: i visori sono pronti all’uso e non richiedono alcuna installazione. Per garantire un utilizzo efficace del materiale, il progetto prevede inoltre corsi di aggiornamento per gli insegnanti sia nel Canton Grigioni che nel Canton Berna, fornendo supporto metodologico e pratico per integrare al meglio visori, *Escape Rooms* e materiale didattico supplementare nelle lezioni. Per ulteriori approfondimenti si rimanda a: *Viagg-io* – Un viaggio alla scoperta della lingua e della cultura della Svizzera italiana, <https://www.fhgr.ch/it/fh-graubunden/angewandte-zukunftstechnologien/institut-fuer-multimedia-production-imp/viagg-io-un-viaggio-alla-scoperta-della-lingua-e-della-cultura-della-svizzera-italiana/>