

«L'ACQUISIZIONE DI UNA LINGUA SECONDA NELL'ERA DIGITALE. LA MULTIMEDIALITÀ APPLICATA AL PROGETTO SOCRATES»

in: Stefania Scaglione (a cura di), *Italiano e italiani nel mondo. Italiani all'estero e stranieri in Italia: identità linguistiche e culturali* (Atti del Convegno di Studi tenutosi a Perugia dal 13 al 15 dicembre 2001). Roma, Bulzoni, vol. 2, 2004: 35-48.

La trasformazione radicale che l'avvento delle tecnologie informatiche ha prodotto nel campo della comunicazione interessa tutti gli ambiti del sapere e ogni settore della vita sociale. Da questi non è rimasto escluso il mondo dell'educazione, nel quale la comparsa del computer multimediale ha dato luogo a una rivoluzione epocale, paragonabile a quelle avvenute nella storia dell'umanità con l'invenzione della scrittura prima, e della stampa poi.

Oggi si può affermare che in futuro l'analfabetismo non consisterà tanto nel non saper leggere né scrivere, quanto piuttosto nel non saper usare un congegno elettronico, a cominciare dal computer.

A partire dagli anni Ottanta, con la rivalutazione dei metodi umanistico - affettivi che pongono al centro del processo didattico gli aspetti psicologici dell'apprendimento, sottolineando l'importanza del coinvolgimento dei discenti e dell'atmosfera di classe, e del pensiero di von Humboldt, secondo cui una lingua non si può insegnare, ma si possono creare le condizioni che ne favoriscono lo sviluppo spontaneo nell'apprendente, il ruolo di guida dell'insegnante si muta in quello di facilitatore dell'apprendimento dei singoli discenti. Compito precipuo dell'insegnante di lingue è di aiutare gli allievi a sviluppare il potenziale di risorse che hanno e di condurli a una sempre maggiore autonomia, offrendo loro varie forme di supporto perché *apprendano ad apprendere*.

Dagli anni Novanta la tendenza sempre più accentuata verso forme di *autoapprendimento* che tengano conto degli stili cognitivi individuali determina l'adozione di una didattica assistita dalle nuove tecnologie e basata su materiali multimediali che, offrendo percorsi formativi in linea con i più

recenti sviluppi della psicopedagogia del linguaggio, privilegiano l'approccio autodeterminato e la interattività e possono essere fruiti attraverso un computer multimediale.

Dovrebbe trattarsi di programmi per l'apprendimento linguistico su CD-Rom e DVD che non consistano nella semplice trasposizione del libro di testo su supporto informatico, come è il caso di prodotti in commercio, in cui all'efficienza tecnica non sempre fa riscontro l'efficacia didattica.

Il computer multimediale, grazie a una delle sue prerogative principali, l'interattività, e alle molteplici modalità percettive che offre (testo, grafica, suono, animazioni, video), riassume in sé le potenzialità di più *media*, permettendo di svolgere attività diverse (ascoltare, parlare, leggere, scrivere, consultare banche dati in linea, quali dizionari e grammatiche) scegliendo percorsi individualizzati e seguendo i propri ritmi di apprendimento.

La presenza sullo schermo di più linguaggi (iconico, filmico, linguistico) attiva i processi cognitivi di natura bimodale ed evidenzia la dimensione semiotica del linguaggio, rendendo espliciti gli aspetti dell'interazione che non possono emergere dal solo testo scritto: i gesti, la mimica, la postura, il ritmo, l'intonazione, il tono.

Tali potenzialità promuovono una sempre maggiore autonomia nell'apprendimento e contribuiscono a sviluppare abilità che hanno una forte rilevanza sul piano cognitivo: quella *euristica* (soluzione di problemi per l'acquisizione di nuove conoscenze), quella *esplorativa* (capacità di trovare l'informazione cercata muovendosi all'interno di una rete di percorsi possibili), quella *interazionale* (negoziare dei significati interagendo con l'insegnante o con i compagni) e quella *metacognitiva* (pervenire alla consapevolezza dei propri processi cognitivi) e di rispettare il proprio stile cognitivo.

E' appena il caso di chiarire cosa s'intenda per multimedialità. Con tale termine si suole indicare una pluralità di media integrati in un unico supporto, il computer, grazie al quale si possono gestire testi orali o scritti, immagini fisse o in movimento e suono.

Secondo la definizione proposta da Vaughan,

Multimedialità è qualunque combinazione di testo, grafica, suono, animazioni e video distribuita da un computer. Quando si permette all'utente (...) di controllare quali e quando sono distribuiti questi elementi, si ha multimedialità interattiva. Quando viene fornita una struttura di elementi legati attraverso i quali l'utente può navigare, la multimedialità interattiva diventa ipermedia.¹

Nel sito dell'Enciclopedia Britannica alla voce "*Interactive multimedia*" troviamo la seguente definizione: «Un sistema collegato via computer che consente all'utente di controllare, di combinare, di manipolare diversi tipi di media, quali grafica computerizzata, suono, video e animazione».

La multimedialità, combinata con la interattività, è in grado di potenziare notevolmente i processi di apprendimento: «L'uomo ricorda il 10% di ciò che vede, il 20% di ciò che ascolta, il 50% di ciò che vede e ascolta (multimedialità) e l'80% di ciò che ascolta, vede e fa (interattività)».²

Si può dire dunque che la differenza fra multimedialità e ipermedialità consista nel diverso tipo e grado di interattività fra la macchina e l'utente. Con il termine multimedialità si pongono al centro la macchina e i media che essa integra, confinando l'utente al ruolo di fruitore piuttosto passivo. Con il termine ipermedialità, viceversa, ci si riferisce al ruolo attivo dell'utente, in grado di controllare la macchina, di navigare fra le informazioni a disposizione e di sceglierle, consultarle, elaborarle e

¹ Vaughan T., (1996) *Multimedia: Making it work*, McGraw-Hill, New York (citato in G.Porcelli, R. Dolci, *Multimedialità e insegnamenti linguistici*, Torino, UTET Libreria, 1999, p. 49).

² Begley S. (1994) Teaching Minds to fly with Discs and Mice, «Newsweek», 31 maggio 1994, p. 47.

riorganizzarle in reti associative, stabilendo collegamenti con la struttura conoscitiva preesistente, seguendo il proprio ritmo di apprendimento.

Il concetto di ipermedialità si colloca nell'ambito della teoria costruttivista, la quale sottolinea il ruolo dell'apprendente, visto come soggetto che elabora e riorganizza continuamente le informazioni in modo attivo, "costruendo" il sistema delle conoscenze in base alle proprie esperienze e attitudini, alle condizioni ambientali e alla scoperta, e che è in grado di stabilire i suoi obiettivi in base alla propria motivazione, di riflettere sulle sue scoperte, di monitorare i propri progressi e di autovalutare i risultati conseguiti.

Essendo tale capacità di elaborare e riorganizzare le informazioni del tutto soggettiva, non può essere insegnata, ma solo promossa dall'insegnante, che assume pertanto il ruolo di facilitatore dell'apprendimento, favorendo lo sviluppo delle strategie più idonee per *apprendere ad apprendere*.

In campo didattico, la multimedialità non è un metodo, ma un modo di organizzare le informazioni per promuovere l'apprendimento.

Lavorando in ambiente multimediale con un software su base ipertestuale, l'apprendente può controllare la quantità di *input* linguistico da esplorare e accedere a questo in base alle conoscenze pregresse, agli interessi, al *feedback* ricevuto nelle esecuzioni precedenti.

Il software più efficace sembra essere quello *complementare integrato*, che non si configura come semplice trasposizione su supporto informatico del libro di testo, ma fa parte di un pacchetto di materiali didattici di varia tipologia, di cui ricomprende ed amplia i contenuti in un unico *medium*.

Il software che tiene conto dei più recenti sviluppi delle scienze pedagogiche è programmato in modo da coinvolgere costantemente il discente, offrendogli una gamma di percorsi coerenti con le mete didattiche, una varietà di esercitazioni finalizzate allo sviluppo delle abilità di base e

integrate, la possibilità di confrontare la propria produzione orale con quella di un nativo, il feedback immediato di ogni esecuzione e il controllo automatico dei tempi impiegati e dei punteggi raggiunti, oltre a frequenti occasioni di confronto interculturale.

Tale software evita il rischio di un sovraccarico cognitivo, non richiedendo all'utente di elaborare insieme un numero eccessivo di informazioni, prevede percorsi opzionali e non obbligati, utilizza cornici informatiche che rendono il prodotto "amico dell'utente", evitando, cioè, di ingenerare confusione con schermate piene di bottoni, finestre e tendine.

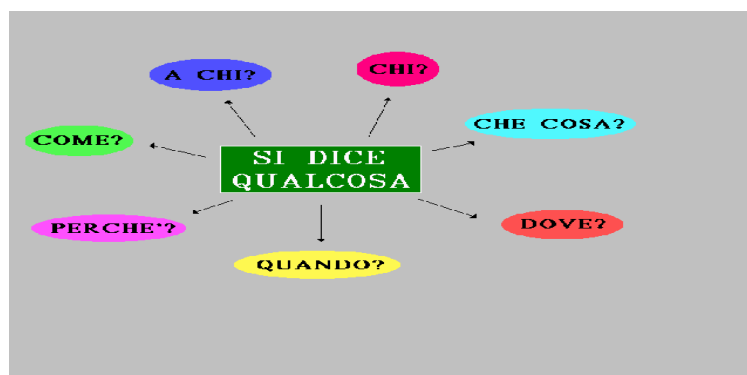
Come ogni materiale didattico, il software deve essere adattato ai bisogni apprenditivi degli allievi, quindi la sua realizzazione non può essere affidata soltanto a esperti informatici. Occorre, invece, che la responsabilità della programmazione e della supervisione sia assunta da insegnanti o da esperti di glottodidattica, che comprendono chiaramente il rapporto tra funzionalità offerte dagli strumenti tecnologici e mete didattiche, e possiedono gli strumenti concettuali per la messa a punto di programmi per l'apprendimento linguistico rispettosi delle esigenze, dei bisogni linguistici e degli obiettivi di chi si accosta allo studio in condizioni di apprendimento autonomo e attenti allo sviluppo della comprensione interculturale.

La realizzazione di un software didattico presuppone dunque la stretta collaborazione fra l'autore, il progettista multimediale e il softwerista.

Oltre alla *multimedialità* e alla *ipertestualità* (possibilità di mettere in comunicazione unità di informazione autonome, dette *nodi*, attraverso collegamenti, definiti *link*, in modo da costruire un proprio percorso di lettura), un programma per l'apprendimento linguistico dovrebbe prevedere un alto grado di *interattività*, consentendo all'utente di interagire costantemente con il programma e di seguire un ritmo proprio. Tali caratteristiche promuovono nell'utente una sempre maggiore autonomia di apprendimento e lo aiutano a sviluppare abilità che hanno una influenza rilevante sul piano cognitivo: l'abilità *euristica* (capacità di risolvere

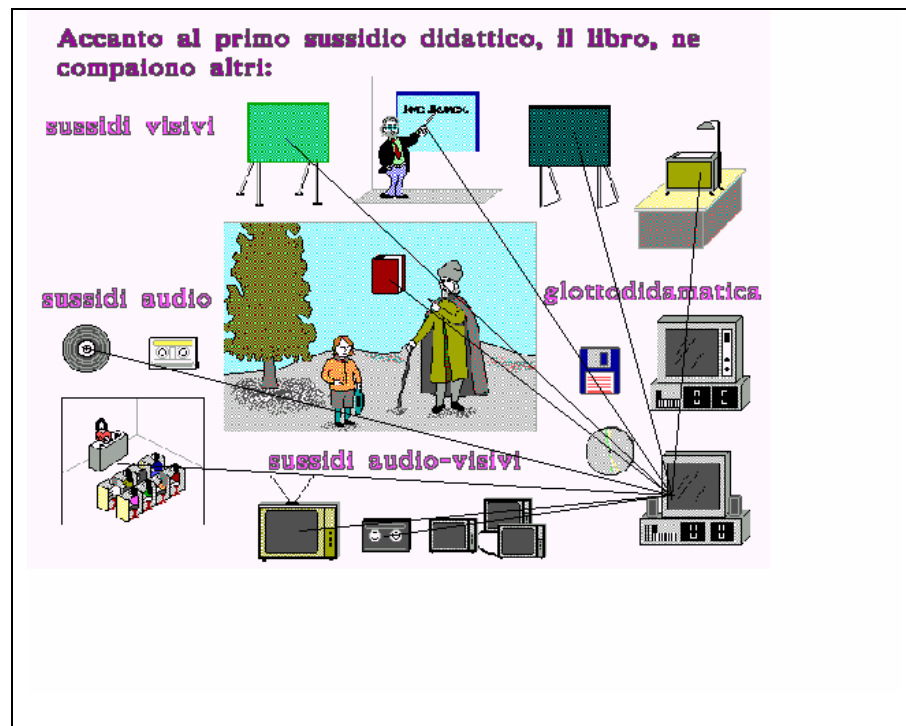
problemi per procedere verso nuove acquisizioni), quella *esplorativa* (capacità di trovare l'informazione ricercata muovendosi in una rete di percorsi possibili), quella *interazionale* (capacità di negoziazione dei significati interagendo in maniera collaborativa con i compagni e/o l'insegnante) e quella *metacognitiva* (capacità di essere consapevoli dei propri processi cognitivi). Un corso di lingua su Cd-Rom che intenda sviluppare una buona competenza comunicativa dovrà rendere espliciti i meccanismi della comunicazione proponendo situazioni in cui l'utente è chiamato a interagire con il programma osservando le regole sociolinguistiche che rispettano i parlanti nativi. Dovrà apparire chiaro qual è il luogo fisico in cui si realizza l'evento comunicativo (DOVE), qual è il rapporto di ruolo fra i partecipanti (chi parla a chi) , qual è lo scopo per cui si dice qualcosa (PERCHÉ), quali sono gli atti comunicativi che vengono compiuti per raggiungere un determinato scopo (COME), qual è l'atteggiamento psicologico che determina gli atti comunicativi degli interlocutori (rabbia, ironia, disponibilità); qual è il canale attraverso cui si realizza l'evento comunicativo, quali sono le norme sociali che regolano i turni di parola nel corso di una conversazione e come venga tollerato o sanzionato interrompere chi sta parlando.

Più sinteticamente, in ogni situazione in cui viene calato, l'utente dovrà poter cogliere i seguenti elementi



Nel campo dell'istruzione il computer multimediale si propone come utile risorsa per l'insegnamento e per l'apprendimento, senza la pretesa di sostituire il libro o altri sussidi glottotecnici, né, tantomeno, l'insegnante.

La tabella seguente mostra l'evoluzione dei sussidi didattici che, in combinazione con il libro, hanno costituito nel tempo una risorsa per l'insegnamento / apprendimento delle lingue.



L'introduzione delle nuove tecnologie nella didattica linguistica, determinando un cambiamento sostanziale delle strategie di apprendimento e dei modi di interazione fra insegnante e apprendenti, comporta inevitabilmente una revisione dei metodi adottati. Le resistenze da parte di alcuni docenti di lingue verso gli strumenti tecnologici sembrano derivare soprattutto dalla difficoltà di integrarne l'uso nel processo didattico le cui procedure sono predeterminate e sottoposte al costante controllo dell'insegnante. A ciò si aggiunge il timore che il processo di apprendimento,

realizzandosi sulla base di *input* di entità e natura diversa da quello offerto nella classe di lingua, possa sfuggire al controllo dell'insegnante, mettendone in discussione il ruolo consolidato di unico depositario dei saperi da trasmettere agli apprendenti.

Gli insegnanti che nutrono dubbi sulla utilità di integrare nella didattica le nuove tecnologie potrebbero forse convertirsi al loro uso se riflettessero sui vantaggi che l'informatica applicata alla glottodidattica (o *glottodidamatica*) offre per il lavoro in classe e per l'autoapprendimento.

Con il computer multimediale si può infatti: (a) leggere un testo per procedere a un'analisi testuale o a esercizi di altro tipo, (b) avere *online* un dizionario monolingue o bilingue, (c) lavorare con immagini in movimento in maniera interattiva e quindi in modo più stimolante ed efficace rispetto a quanto è possibile fare con una videocassetta che relega lo studente a spettatore passivo, (d) accedere a una grammatica di riferimento; (e) fare esercizi che sfruttano le potenzialità specifiche del mezzo e quindi sarebbero improponibili su un altro supporto; (f) usare la voce, con l'ausilio di un qualsiasi sistema di riconoscimento vocale, per scrivere invece di utilizzare la tastiera; (g) fare esercizi di pronuncia e intonazione, con o senza immagini di supporto, con feedback immediato grazie allo spettro vocalico; (h) lavorare su ipertesti *aperti*, che permettono all'utente di trasformare ogni parola in *hot word* e di aggiungere altre unità di informazione per lui interessanti (documenti sonori o visivi, traduzioni, riflessioni personali ecc.), creando così il proprio ipertesto; (i) fare giochi linguistici, soprattutto nel caso di bambini e adolescenti per trasformare il processo di apprendimento in attività ludica.

I programmi multimediali interattivi su CD-rom possono essere considerati corsi completi e indipendenti da qualsiasi libro di riferimento.

Oggi si va sempre più affermando la tendenza a confezionare corsi su Cd-Rom autonomi, che si avvalgono di tecniche nuove come, ad esempio, la *realtà virtuale*. In molti paesi, tra cui l'Italia, si va sempre più espandendo

l'e-learning, basato su corsi a distanza erogati via Internet. Basti citare il consorzio ICON, costituito da 24 università italiane, che impartisce per via telematica corsi d'italiano L2 a vari livelli, oltre a una laurea in Lingua e Cultura italiana.

Questa nuova realtà, normalmente accettata da studenti di lingue straniere di varia età, presuppone il passaggio da un apprendimento eterodiretto, interamente guidato dall'insegnante, a un apprendimento autodiretto, con la regia discreta dell'insegnante.

Le differenze fra i due processi possono essere così riassunte:

PROCESSI FORMATIVI	
tradizionale	multimediale
Uso prevalente di manuali	Uso prevalente di tecnologie
Verifica delle acquisizioni a posteriori	Feedback immediato
Procedimento sequenziale	Procedimento non sequenziale
Unica modalità percettiva	Molteplici modalità percettive
Pedagogia direttiva	Pedagogia non-direttiva

Oggi il computer dispone di notevoli potenzialità per la correzione non solo di test oggettivi, ma anche di prove soggettive, come dimostra l'esperienza di uno psicologo dell'Università di Colorado, che ha presentato un nuovo programma per il computer che corregge i compiti degli studenti. Il computer è stato messo alla prova, per la prima volta, con gli esami scritti di 500 ragazzi delle scuole americane. Gli stessi elaborati sono stati affidati per la correzione a due professori e i risultati sono stati messi a confronto. Secondo lo psicologo non c'è differenza tra le correzioni fatte dall'uomo e quelle fatte dal computer. Alla domanda se uno studente possa imbrogliare il correttore automatico, la risposta dello psicologo è stata negativa. Per

ricevere un voto alto non è sufficiente riempire il compito di parole ed espressioni prese dai libri. Per descrivere un fenomeno o una situazione, spiega lo psicologo, bisogna infatti usare la giusta combinazione di parole, e questo accade soltanto se si è studiato l'argomento. Se il compito è molto diverso da tutti gli altri, il programma lo riconosce e lo mette da parte, per una correzione manuale. Alla richiesta di cosa ne pensino gli studenti, lo psicologo americano replica che, per quanto sembri strano, preferiscono tutti il computer.

Tutte le caratteristiche della multimedialità interattiva sono presenti nel Progetto Lingua – Azione D, cofinanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del Programma Socrates negli anni 1995-99.

Tale progetto ha avuto come scopo la messa a punto di un programma multimediale per l'insegnamento dell'italiano ad adolescenti dei paesi comunitari, di età compresa fra i 15 e i 18 anni. Ad esso hanno collaborato l'Università per Stranieri di Perugia, la Dutch Foundation ABC (Istituto olandese di sostegno didattico), l'Università di Siviglia (Spagna), il Ministero dell'Istruzione Lussemburghese e l'Istituto HeLP di Fuldata (Germania).

Il programma, denominato *Parlando italiano*³, del quale chi scrive è stato responsabile per conto del partner italiano, accoglie le indicazioni della Commissione Europea riguardo all'esigenza di rendere possibile, attraverso l'uso delle nuove tecnologie educative, un apprendimento individualizzato e aperto. Il suo impianto metodologico mette in grado gli allievi di sviluppare le strategie per "imparare a imparare" e di raggiungere un buon grado di autonomia nel gestire il processo individuale di apprendimento.

La rispondenza ai principi della multimedialità interattiva è evidente in modo particolare nei programmi su CD-Rom destinati ai tre livelli su cui si sviluppa il corso *Parlando italiano*. Essi consentono, infatti, di

³AA.VV, *Parlando italiano - corso multimediale di lingua italiana*, Perugia, Guerra, 1999.

- prolungare l'esposizione alla lingua parlata e scritta oltre le ore in classe;
- apprendere in modo attivo, seguendo ritmi e percorsi individuali (self - pacing);
- passare in modo non sequenziale da un punto all'altro del programma;
- esercitare le abilità di comprensione orale e scritta;
- esercitare le abilità di scrittura;
- esercitare la pronuncia e l'intonazione (con possibilità di confrontare la propria esecuzione con il modello);
- eseguire più volte lo stesso compito, confrontando le diverse prestazioni;
- controllare e valutare il proprio profitto a diversi stadi di apprendimento;
- approfondire gli argomenti delle lezioni in classe attraverso materiali linguistici nuovi;
- avere un feed-back immediato del lavoro svolto in maniera autonoma (con indicazione dei tempi impiegati e del punteggio raggiunto);
- avere a disposizione un aiuto immediato, richiamando schemi grammaticali corredati di spiegazioni.

Nel 2000 è stato realizzato un altro Progetto transnazionale nell'ambito del Programma SOCRATES, destinato ad allievi di età compresa fra i 12 e i 14 anni. Ad esso ha lavorato il team operante presso l'Università per Stranieri di Perugia, coordinato da chi scrive, in collaborazione con analoghe istituzioni di Olanda, Spagna e Polonia. Detto progetto, denominato *Parlando italiano junior*, ha previsto la realizzazione di un libro di letture ed esercizi per ciascuno dei due livelli considerati e un CD-ROM, oltre a una guida per l'insegnante.

Sia i materiali cartacei che quelli su supporto informatico si ispirano al *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue*. In considerazione dell'età degli apprendenti, si è ritenuto di organizzare il programma su CD-Rom per moduli anziché per unità didattiche, garantendo in tal modo all'utente la possibilità di scegliere fra le opzioni offerte in base ai propri interessi e bisogni linguistici. I diversi moduli sono funzionali allo sviluppo delle abilità di base e alla scoperta di elementi di civiltà concernenti il mondo di coetanei nativi.

Si può scegliere di ascoltare e leggere un breve testo, fare esercizi di comprensione e di pronuncia con possibilità di controllare l'esattezza della propria esecuzione (modulo A). Se si vuole esercitare la competenza grammaticale, di possono eseguire facili esercizi su strutture selezionate, potendo avvalersi di box grammaticali, corredati di didascalie con parole calde, che rimandano ad altri box o didascalie, consentendo una navigazione ipertestuale (modulo B). Se, al contrario, si è interessati a scoprire il mondo delle parole, si può procedere a fare esercizi di varia tipologia, inclusi puzzle e cruciverba, avendo a disposizione un dizionario in linea che contiene le parole usate nelle varie sezioni (modulo C). Per concedersi qualche minuto di ricreazione restando immersi nella lingua italiana, si può scegliere di ascoltare canzoni popolari di grande diffusione, magari seguendo il procedere del canto attraverso il karaoke o richiamando in video un breve testo in cui è riassunto il contenuto delle canzoni nella lingua dell'utente (modulo D). E' anche possibile esplorare ambienti con le tecniche della realtà virtuale per scoprire elementi di civiltà e apprendere nuovi vocaboli in modo strutturato (modulo E). E' presente, infine, la possibilità di sottoporre a verifica le proprie acquisizioni attraverso esercizi graduati sulle abilità ricettive e produttive e sulla competenza lessicale (modulo F).

Per concludere, si può dire che il prepotente ingresso dell'informatica in tutti i settori della vita sociale e, più specificamente nella glottodidattica, è una legge oggettiva che, come è noto, non dipende dalla volontà degli uomini.

Nessuno, quindi, può ignorarla o cambiarla. Non rimane pertanto che accettarla e adeguarvisi.

Riferimenti bibliografici

- Borello E., *Linguistica e comunicazione*, Torino, La Scientifica Editrice, 1990
- Calvani A., *Multimedialità nella scuola. Perché e come introdurre le nuove tecnologie nell'educazione*, Roma, Garamond, 1997.
- Candeli A.C., Chiarini A., *L'italiano con il computer*, Bologna, Thema Editore, 1988.
- Crema F., Gualdoni M., *La lavagna elettronica - Guida all'insegnamento multimediale*, Bari, Laterza, 2000.
- Desideri P. (a cura di), *Multimedialità e didattica delle lingue*, Ancona, Mediateca delle Marche Editrice, 1999.
- Fagnano R., *Computer e interazioni educative*, Brescia, Editrice La Scuola, 1994.
- Maragliano R., *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari, 1998.
- Pichiassi M., *Problematiche connesse alla produzione e all'utilizzo degli strumenti audiovisivi e delle nuove tecnologie educative*, «Culturiana», II, 3, 1990, pp.14-17.
- Porcelli G., Dolci R., *Multimedialità e insegnamenti linguistici*, Torino, UTET Libreria, 1999.
- Rossini Favretti R. (a cura di), *Il computer nell'apprendimento e nell'auto-apprendimento linguistico*, Bologna, Monduzzi, 1992.