

Progettare contenuti in e-learning per l'apprendimento linguistico: il progetto **APRIL**

Stefania Spina, Elisa Bassetti¹, Francesco Scolastra²

Università per Stranieri di Perugia
p.zza Fortebraccio 4, 06100 Perugia PG
stefania.spina@unistrapg.it

¹ *Università per Stranieri di Perugia*
p.zza Fortebraccio 4, 06100 Perugia PG
elisa.bassetti@unistrapg.it

² *Università per Stranieri di Perugia*
p.zza Fortebraccio 4, 06100 Perugia PG
francesco.scolastra@unistrapg.it

Questa presentazione ha lo scopo di descrivere le problematiche principali relative alla progettazione di contenuti didattici da erogare in un corso di lingua online. Lo spunto è dato dal progetto April (Ambiente Personalizzato di Rete per l'Insegnamento linguistico), dell'Università per Stranieri di Perugia, mirato appunto alla creazione di corsi di italiano per stranieri in e-learning. Le principali sfide da affrontare sono legate ad alcune opposizioni-chiave che ci si trova a dover risolvere: quella tra testi autentici e testi "pianificati"; quella tra struttura portante del corso e libertà di scelta dei percorsi da parte dello studente; quella tra copiosità di contenuti offerti dalla rete e necessità assoluta di una loro selezione, fino a quella tra strutturazione gerarchica del corso e organizzazione reticolare dei contenuti. Tali sfide comportano una serie di scelte interconnesse tra loro, di carattere didattico, metodologico e tecnologico, di cui la presentazione fornisce alcuni esempi.

1. Introduzione: il progetto *April* dell'Università per Stranieri di Perugia

Il progetto *April* (*Ambiente Personalizzato di Rete per l'Insegnamento linguistico* (<http://april.unistrapg.it>), che ha preso avvio nel giugno del 2009, ha come obiettivo la preparazione di una piattaforma di rete specifica per l'insegnamento linguistico. L'approccio didattico scelto è quello dei *Personal Learning Environments* (PLE), ambienti di apprendimento in rete basati sulla collaboratività e sulla possibilità di personalizzare i percorsi didattici.

Il progetto sviluppa tre filoni di ricerca diversi, integrati fra loro:

- l'uso del web 2.0 e delle sue caratteristiche di socializzazione ed interazione nell'insegnamento linguistico. Questo colloca il progetto in una dimensione che fin dalle premesse pone l'enfasi sull'interazione umana piuttosto che sulla tecnologia: la rete è infatti un ambiente sociale più che tecnologico [Tapscott e Williams 2006];

A. Andronico, A. Labella, F. Patini (Eds.): DIDAMATICA 2010 – ISBN 978-88-901620-7-7

- lo sviluppo di risorse di *natural language processing* e la loro integrazione nell'ambiente di apprendimento di rete. La disponibilità crescente di risorse linguistiche informatizzate è una grande opportunità per gli ambienti di apprendimento di rete [Spina in stampa], che possono integrare dati linguistici strutturati (database, dizionari), e risorse di tipo computazionale, con gli approcci sociali del web 2.0, dando vita a metodologie innovative di "*social natural language processing*".

- l'integrazione di approcci formali ed informali nell'apprendimento linguistico. Accanto a corsi di lingua strutturati e organizzati, di tipo formale, il progetto propone, per studenti e docenti, ambienti in cui mettere in atto un apprendimento informale. Gli ambienti di tipo informale sono particolarmente efficaci nella costruzione comune di conoscenze collettive perché stimolano l'innovazione e la creatività [Guth e Petrucco, 2009].

2. In principio era il testo autentico

Attraverso il contatto con testi autentici, contrapposti a quelli artificialmente semplificati, gli studenti possono beneficiare dei seguenti vantaggi:

- familiarizzare con la lingua usata concretamente in reali situazioni di vita quotidiana;
- entrare in contatto con gli aspetti culturali veicolati dai testi;
- nel caso di materiali multimediali, potersi servire del contesto per interpretare il messaggio linguistico.

(La bibliografia sui testi autentici nell'apprendimento linguistico è pressoché sterminata; citiamo solo Breen 1985, Nunan 1989, Shortall 2001 e Taylor 1994).

I cosiddetti *User Generated Contents* riproducono situazioni reali sotto le più svariate forme, si tratta di video, registrazioni, immagini e foto. Siamo sì di fronte a una grande abbondanza di elementi, ma è ingannevole pensare che la rete possa fornirci una risposta ad ogni esigenza.

3. La scelta del "contenitore"

La scelta della piattaforma da utilizzare per divulgare i contenuti del progetto è ricaduta su Moodle, una delle più diffuse al mondo. Alcune delle funzionalità delle ultime versioni consentono di rendere flessibile la piattaforma, adattandola anche a percorsi di apprendimento personalizzati.

Alcune delle ragioni che ci hanno indotti a preferire Moodle ad altre piattaforme sono:

- la grande disponibilità di moduli aggiuntivi; Moodle al momento della prima installazione ha già integrati al suo interno un buon numero di moduli per la realizzazione e gestione di un corso di lingua;
- è *open-source*; questo ci ha dato la possibilità di intervenire direttamente nel codice sorgente. Abbiamo così realizzato moduli e filtri ad hoc, una interfaccia grafica personalizzata e alcune funzionalità già disponibili al momento dell'installazione;
 - ha una *community* di sviluppo in rete molto numerosa e attiva; ciò è un grande valore aggiunto durante l'utilizzo e la fase di scrittura di

- codice per la piattaforma;
- offre diversi sistemi di autenticazione; Moodle può essere collegato ad un server LDAP, Shibboleth, o sfruttare altri standard di autenticazione quali IMAP;
- la possibilità di usare diverse tipologie di domande e di esportare i quiz e le domande dei quiz in molti formati; GIFT, IMS, XML;
- la possibilità di importare facilmente risorse realizzate negli standard IMS, SCORM, AICC e LAMS.

4. Capire, coinvolgere, motivare. L'immagine più delle parole

Gli obiettivi generali dei corsi *April* si adattano a molti scopi comunicativi: l'italiano per viaggiare e soggiornare in Italia, l'Italiano per lavorare in Italia, l'Italiano nell'arte e nella cultura, nel cinema, l'Italiano accademico per chi intende studiare in Italia. Siamo rimasti fedeli alla definizione che “la lingua va scelta sulla base dei fini che un atto comunicativo si propone” [Balboni, 2007].

A questo scopo abbiamo assegnato una posizione centrale al testo audiovisivo che riproduce tutte le caratteristiche, prossemiche, narrative, linguistiche e pragmatiche, di una determinata situazione comunicativa. La singola scena fa parte di una storia narrativa che accompagna lo studente lungo tutto il percorso di apprendimento. Intendiamo così fare leva sull'emozione e il coinvolgimento diretto dello studente, facendolo identificare con la storia e le storie attorno ai quali costruiamo il suo percorso formativo [Novak 2001].

Ogni scena si apre in una finestra modale, cioè una finestra aperta in primo piano che consente all'utente di interagire con essa senza uscire dall'ambiente di lavoro, ed è accompagnata da suggerimenti di base: un titolo che aiuti ad orientarsi, talvolta un'introduzione e, accanto al video, un bottone con il quale lo studente può attivare la visualizzazione delle stringhe del dialogo.

5. Guardare e ascoltare. E parlare?

La nostra finalità principale è quella di mettere a disposizione dello studente degli strumenti pronti all'uso nel momento della produzione orale. A tale scopo sfruttiamo due sistemi di registrazione, riproduzione e salvataggio del parlato, utilizzabili direttamente dalle pagine della piattaforma:

- **Nanogong** (<http://gong.ust.hk/nanogong/>), un applet Java che può essere utilizzato su una pagina web oppure integrato direttamente nella piattaforma LMS Moodle. L'applet è stato configurato utilizzando alcune API necessarie per modificare l'interfaccia grafica, la qualità della registrazione e altri parametri;
- **Flash Media Server** (<http://www.adobe.com>), un prodotto software proprietario Adobe che eroga servizi server per la creazione di applicazioni in real time sfruttando il protocollo rtmp. E' possibile installare all'interno della piattaforma dei moduli quali *Voice Forum*, *Voiceboard* e *Voiceshow*, che permettono all'utente di registrare la propria voce e di condividerla con gli altri utenti.

Lo studente agisce con questi strumenti in autoapprendimento. La prova viene registrata e inviata a un tutor/docente a cui è affidato il compito, non solo di assegnare eventualmente una valutazione alla prova effettuata, ma anche di mettere a fuoco le possibili debolezze dello studente. Il tutor/docente procede quindi alla rimodulazione di contenuti individuali tesi al rinforzo o all'approfondimento di determinati tratti della lingua.

Bibliografia

Balboni P., *Le sfide di Babele*, Utet, 2007.

Breen M. P., *Authenticity in the language classroom*. *Applied Linguistics* 6, 1985, 60-70.

Cássia Veiga Marriott R., Lupion Torres P. (eds.), *Handbook of Research on E-Learning Methodologies for Language Acquisition*, Hershey-London, IGI Global, 424-442.

D'Angelo G., *Dalla didattica alla e-didactics*, Liguori editore, Napoli, 2007.

Freddi G., *Glottodidattica. Fondamenti, metodi e tecniche*, Utet, 1994.

Novak J., *L'apprendimento significativo. Le mappe concettuali per creare e usare la conoscenza*, Centro Studi Erickson, Trento, 2001.

Nunan D., *Designing tasks for the communicative classroom*, Cambridge University Press, 1989.

Shortall T., *Distinctions and Dichotomies: Artificial and Authentic*. *English Teaching Professional*, 21, 2001, 35.

Shank R., Abelson R.P., *Scripts, Plans, Goals, and Understanding: An Inquiry Into Human Knowledge Structures (Artificial Intelligence Series)* (Hardcover). Psychology Press, 1977.

Tapscott, Dan & Williams, Andrew D., *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, London, Penguin Books (trad. it. *Wikinomics 2.0. La collaborazione di massa che sta cambiando il mondo*, Etaslab, 2007), 2006.

Taylor D. *Inauthentic authenticity or authentic inauthenticity?* *TESL-EJ*, 1 (2), 1-12. http://www.zait.uni-bremen.de/wwwgast/tesl_ej/ej02/a.1.html, 1994.