

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

“Racconto L2.0”: come esercitare l’italiano per stranieri in Rete

Alessandra Giglio

Università degli Studi di Genova

giglio.alessandra@gmail.com

Introduzione

Nell’era di Facebook, Twitter e del web 2.0, epoca nella quale i giovanissimi di oggi nascono già, volenti o nolenti, come “nativi digitali” (Prensky, 2006), anche le tradizionali istituzioni educative come la scuola dovrebbero tenere il passo: in questo senso, le tecnologie dovrebbero essere utilizzate per favorire nuove strategie cognitive e per incrementare la motivazione e la creatività degli studenti stessi.

Queste le premesse teoriche di “Racconto L2.0”, uno strumento di narrazione creativa online che è stato testato su 162 utenti e che tenta di rispondere alle seguenti domande: E’ possibile esercitare la produzione scritta in modo divertente e coinvolgente, senza che gli studenti provino noia? È possibile trovare uno strumento nuovo che permetta loro di acquisire le pratiche di scrittura “2.0” in modo creativo e dinamico? È possibile, infine, utilizzare gli strumenti sociali della Rete per stimolare

la curiosità e la competitività degli studenti?

“Racconto L2.0” in due parole

“Racconto L2.0” è uno spazio online che nasce come “palestra” per far esercitare gli studenti stranieri nell’utilizzo della lingua italiana: ciascuno studente accede ad uno spazio di scrittura individuale nel quale si esercita nella produzione narrativa in italiano; tale produzione narrativa non è tuttavia totalmente libera: il docente ha la possibilità di guidarla tramite alcune linee guida che orientano il racconto.

Lo scopo dello strumento “Racconto L2.0”¹ è quello di coinvolgere lo studente in modo attivo e divertente nella produzione narrativa. In questo senso, la caratterizzazione “2.0” del progetto è di fondamentale importanza: lo spazio di scrittura, infatti, riesce ad essere interattivo e sociale proprio grazie alle strategie del *global networking*, tanto in auge ai tempi di Facebook & Co.

Tuttavia, dal punto di vista strettamente tecnico, “Racconto L2.0” è solamente un blog, strumento usato (e, a nostro parere, abusato) nella scuola da tempo (Friso, 2009).

“Racconto L2.0” in dettaglio

“Racconto L2.0” è uno strumento che mette a disposizione, per ciascun utente, uno spazio narrativo dove egli si possa immedesimare nel ruolo di narratore. Ciascun utente che accede alla piattaforma si trova di fronte ad uno spazio, inizialmente vuoto, nel quale egli dovrà inserire il proprio testo narrativo. Tale narrazione segue un input iniziale, che dovrebbe essere il più libero possibile, in modo da stimolare la creatività narrativa dello studente; inoltre, ciascun “capitolo” della narrazione viene guidato dal docente attraverso alcune tracce narrative: esse vengono presentate sotto forma di carte da gioco, su ispirazione di quelle di Rodari (1998) che, a sua volta, si era ispirato alla teoria delle 31 funzioni di Propp (1969).

Così facendo, lo studente si sente libero, dal canto suo, di poter dare vita autonomamente alla sua narrazione; d’altro canto, il docente ha la possibilità di direzionare la narrazione e di far sì che lo studente si eserciti in questa o quell’altra funzione narrativa (o anche, perché no, puramente linguistico-morfologica), di fatto “mascherando” l’esercizio della lingua in

¹ Sebbene sia chiaro a chi scrive che i due strumenti sono molto differenti tra di loro e vengono utilizzati per scopi ben differenti.

attività motivante e divertente.

Inoltre, ciascun capitolo presenta un'ulteriore sfida per lo studente: ogni capitolo, infatti, non deve superare le 100 parole. Tale limite si motiva con due elementi essenziali del progetto: in prima istanza, la grafica risulta importante. A ciascuna carta presente sul sito, deve corrispondere il rispettivo capitolo. Graficamente, la dimensione della carta da gioco corrisponde ad un testo di non più di 100 parole: ecco allora spiegata una simile limitazione.

Tuttavia, la limitazione grafica ha sollevato una ben più interessante riflessione metodologica: in una società dove tutto scorre rapidamente, dove si è bombardati di notizie rapide e concise (alla Twitter insomma, dove si dispone solamente di 140 caratteri per trasmettere il proprio messaggio), abituare gli studenti alla sintesi è sembrato un interessante valore aggiunto. Obbligando lo studente a scegliere con cura "le sue 100 parole" per ciascun capitolo, si tenta di insegnare a evitare divagazioni e ripetizioni, insidiose per una narrazione efficace.



Fig. 1 – Racconto L2.0: come si presenta la pagina di un "narratore"

Infine, ciascun utente diventa potenziale lettore di ogni capitolo dei suoi "collegli narratori": nell'epoca della rete globale e del social networking, infatti, non poteva certo mancare una piattaforma sociale che permettesse agli studenti di essere tra loro interconnessi. Una simile

rete di studenti permette loro di esercitarsi anche nell'(auto)correzione di possibili errori e sviste, stimolando a sua volta la metariflessione sulle strutture linguistiche presentate e portando così alla creazione di una peer community di apprendimento collaborativo.

Racconto L2.0: sotto il cofano

“Racconto L2.0” nasce, si diceva, come strumento accattivante e divertente: pertanto, la grafica accattivante è uno degli elementi importanti e imprescindibili dello strumento didattico. La grafica colorata e divertente, che allo stesso tempo deve essere chiara e ordinata, ha l'importante scopo di portare lo studente in un ambiente ludico e giocoso, dove l'avventura del narrare appaia davvero come una sfida ludica.

L'aspetto ludico del sito viene reso tramite l'utilizzo di una piattaforma gestionale *CMS (Content Management System)*, che permette di amministrare sia i contenuti inseriti dagli utenti, sia lo schema costitutivo dello spazio, dove ad una carta da gioco (realizzata in Flash) corrisponde uno stimolo narrativo che porta alla scrittura di ciascun capitolo della narrazione.

Il CMS scelto è stato WordPress, celebre piattaforma virtuale che, da tempo, permette la creazione di blog, anche multiutente. A tale piattaforma è stato aggiunto un plugin, BuddyPress, che ha permesso di creare la rete tra gli utenti iscritti alla piattaforma blog. WordPress si è rivelato un ottimo sistema con cui lavorare, dato che permette la personalizzazione di ogni parte del sito e, contemporaneamente, ha una buona versatilità grafica e gestionale.

Al momento della somministrazione e del primo testing del progetto, si è sentita la mancanza di un ulteriore ambiente “d'appoggio” che permettesse di distribuire documenti, consegne e questionari ai partecipanti: la prima soluzione a questo problema è stata il celebre CMS Moodle; tuttavia, a causa del doppio login richiesto sulle due piattaforme (non facilmente integrabili), la scelta definitiva è caduta sugli strumenti di GoogleDocs, che permettono una versatilità più adatta agli scopi di questo progetto².

² Sebbene sia chiaro a chi scrive che i due strumenti sono molto differenti tra di loro e vengono utilizzati per scopi ben differenti.

A che punto sei con l'italiano?

Hai comprato il regalo a Mauro? Sì, _____ ho comprato ieri sera.

- ce lo
- glielo
- gliela
- gliel'

_____ che sono stanca, lasciami dormire!

- Te lo ho detto
- Te l'ho detto
- Telo ho detto
- Te l'ho detto

Quante sigarette fumi al giorno? _____ fumo 3.

- Le

Fig. 2 – Racconto L2.0 – GoogleDocs

Per aiutare la fruizione della piattaforma, infine, è stato utile creare una serie di materiali di supporto tecnico, dalla videoguida al manuale di utilizzo delle varie piattaforme.

Racconto L2.0: alcuni dati³

“Racconto L2.0” è stato testato in 5 diversi contesti educativi e in 2 contesti di formazione di futuri insegnanti. Le sperimentazioni hanno poi portato ad un’analisi quantitativa e qualitativa dei risultati ottenuti.

“Racconto L2.0” è stato testato su 162 utenti, di cui 97 studenti e 65 futuri docenti; i $\frac{3}{4}$ sono studenti di lingua italiana per stranieri di diversa provenienza, età, background scolastico, competenza linguistica e motivazione di studio dell’italiano. In particolare, pare rilevante indicare il range d’età degli studenti che hanno testato lo strumento – ovvero, dai 14 ai 67 anni – e la loro provenienza geografica: i Paesi più rappresentativi sono la Spagna e gli Stati Uniti, ma si registrano anche utenti

³ I dati della sperimentazione sono stati tratti dal più ampio lavoro di ricerca nell’ambito della relativa tesi di dottorato di ricerca; tali risultati sono pubblicati, nell’ambito di un lavoro più ampio e di confronto tra diversi strumenti didattici, nel volume a cura di Cristiana Cervini e Anabel Valdivieso (ed. CLUEB) e nei Quaderni di Palazzo Serra dell’Università di Genova. I risultati sono inoltre stati presentati al convegno AUR FIT di Roma nel 2012. Per maggiori informazioni, si rimanda al sito www.alessandragiglio.com.

dalla Polonia, Francia, Estonia, Marocco, Danimarca, Sudafrica, Svezia, Inghilterra, Russia.



Fig. 3 – Rappresentazione geografica della provenienza degli studenti stranieri che hanno testato "Racconto L2.0"

Questo fattore ha determinato un'estrema eterogeneità di composizione del pubblico che ha testato lo strumento; tuttavia, una simile eterogeneità non si è riscontrata invece nei risultati finali dello strumento, soprattutto per ciò che concerne le rilevazioni effettuate a livello motivazionale.

Risultati della sperimentazione: esiti motivazionali

Per ciò che riguarda il gradimento dell'esperienza, in generale i risultati sembrano molto incoraggianti: l'88,8% degli studenti intervistati ha trovato lo strumento utile (con picchi del 100% in 3 delle 5 sperimentazioni) e tale giudizio sembra avere avuto ricadute positive anche sulla costanza, sull'impegno, sulla motivazione a portare a termine l'esperienza; inoltre, lo strumento è sembrato utile anche all'84% dei futuri docenti che ha avuto la possibilità di saggiarne le tipicità glottodidattiche.

Inoltre, l'81,6% dei partecipanti alla sperimentazione ritiene di avere migliorato le proprie abilità di scrittura e il 45,6% degli intervistati sostiene

ne di aver migliorato anche le proprie capacità informatiche (il 51,25% di studenti, se si isola il dato relativo ai futuri insegnanti). A fronte di questo dato, è interessante notare che il 37% degli studenti, e il 53% degli insegnanti, ha trovato alcune difficoltà nell'utilizzo della piattaforma; tuttavia, in linea generale, chi ha incontrato ostacoli informatici sul suo percorso ha anche dichiarato di aver incrementato le proprie competenze informatiche, evidenziando quindi un valore aggiunto e non atteso al progetto.

Al contrario, pochi studenti hanno incontrato qualche difficoltà linguistica nell'utilizzo della piattaforma: solo il 26% degli studenti ha dichiarato di aver faticato a portare a termine il compito. Di questa percentuale, il 17% faceva parte della sperimentazione di livello linguistico in assoluto più basso e probabilmente meno adeguato allo strumento.

Nel complesso, il progetto è piaciuto all'88,6% degli studenti intervistati, che hanno trovato l'attività interessante, stimolante, creativa, fantasiosa. Molti di loro hanno inoltre evidenziato che questo tipo di esercizio contribuisce a vivacizzare il clima di classe e a renderlo più dinamico, permettendo agli studenti di poter liberamente utilizzare il proprio estro senza che le peculiarità glottodidattiche del corso vengano meno.

Risultati linguistici

L'analisi linguistica dei prodotti ad attività concluse ha evidenziato alcuni caratteri comuni tra i diversi contesti di sperimentazione.

In generale, si è riscontrata una buona creatività nei testi narrativi inventati, parametro che si rileva anche nella morfosintassi utilizzata: molti sono stati, infatti, i tentativi di utilizzo di forme linguistiche poco conosciute rispetto al livello linguistico di partenza. Per ciò che riguarda i testi prodotti dagli studenti di livello linguistico più basso, gli esperimenti più frequenti hanno riguardato l'utilizzo di forme verbali più complesse e la terminologia utilizzata; quest'ultimo elemento lessicale, per la verità, è stato rilevato come costante in ogni livello linguistico testato. In questo senso, croce e delizia della Rete è stato il dizionario: in alcuni casi sovrabbondantemente utilizzato, ha dato talvolta luogo ad alcune scelte lessicali poco felici o addirittura bizzarre, mentre in generale ha permesso agli studenti di arricchire il proprio vocabolario e confermare le proprie convinzioni linguistiche. In un solo contesto di sperimentazione la Rete si è rivelata realmente un'arma a doppio taglio: in questo contesto, gli studenti hanno utilizzato i traduttori on-line in modo estensivo e non

ragionato, probabilmente per terminare prima il compito assegnato e dedicarsi allo studio di altre materie o recarsi al lavoro. Questo ha, in alcuni casi, inficiato completamente la comprensione, e quindi la redazione del lavoro, rendendo di fatto inutilizzabile il dato rilevato.

Per ciò che concerne l'aspetto meramente formale, si sono registrati buoni miglioramenti ortografici, soprattutto grazie al correttore automatico on-line; tuttavia, in seguito all'utilizzo della tastiera, sono stati riscontrati alcuni errori di battitura.

In tre dei cinque contesti di somministrazione sono stati riscontrati diversi errori di presunta interferenza con altre lingue straniere conosciute dagli studenti: alcuni degli errori solo apparentemente ortografici potrebbero a tutti gli effetti essere inseriti in questa casistica, così come altre imprecisioni solo apparentemente attribuibili ad una sorta di "creatività lessicale" di cui si accennava in precedenza.

Nel complesso, dall'analisi linguistica condotta si rilevano miglioramenti linguistici evidenti⁴; inoltre, sembra empiricamente provato che l'apprezzamento e la motivazione degli studenti verso l'attività condotta influisca pesantemente sulla qualità di produzioni scritte e sui risultati finali: in altre parole, la motivazione individuale genera e sostiene l'apprendimento, e a sua volta l'apprendimento genera nuova motivazione in un circolo virtuoso che, a nostro avviso, andrebbe sempre perseguito.

Conclusioni

I risultati raccolti nel corso della sperimentazione dello strumento "Racconto L2.0" permettono di supporre che, verosimilmente, alle domande iniziali si sia trovata una risposta positiva.

Racconto L2.0 è stato largamente apprezzato tanto dagli studenti, quanto dai docenti in formazione che lo hanno testato: non solo la motivazione degli studenti sembra essere incrementata di molto rispetto allo svolgimento della stessa attività su supporti tradizionali, ma anche l'apprendimento linguistico sembra averne sensibilmente giovato.

Inoltre, come valore aggiunto inizialmente non ipotizzabile, si è riscontrata maggiore creatività nei testi svolti su piattaforma informatica.

Infine, si è registrato anche un incremento di abilità e capacità secondarie come, ad esempio, quelle relative all'utilizzo delle tecnologie della

⁴ In una delle sperimentazioni, svolta lungo un intero anno scolastico, è stato anche possibile affiancare un gruppo di controllo che ha confermato i positivi dati raccolti. Per maggiori informazioni e per approfondimenti sull'intero progetto, si rimanda a Giglio (2012).

seconda generazione di Internet, a cui non tutti gli utenti erano avvezzi.

Infine, un fattore interessante del progetto è stata la partecipazione dei docenti in formazione delle due università di Urbino e Genova: partecipare ad una simile sperimentazione ha permesso di ottenere risultati e valutazioni che riflettono la modalità di pensiero delle tecnologie per la didattica come ausilio della pratica di classe. Sebbene "Racconto L2.0" sia di fatto uno spazio blog, strumento ormai entrato prepotentemente nella didattica di classe degli ultimi anni⁵, nello specifico esso assomiglia molto poco ad un blog; al contrario, si configura come uno strumento didattico a sé stante.

Questo dimostra che le tecnologie sono sempre strumenti e "scalpelli" didattici, che vanno interpretati secondo il contesto e le necessità educative del gruppo classe e del docente: uno strumento ben conosciuto come il blog può travestirsi a tal punto da diventare qualcosa d'altro... ovvero "Racconto L2.0".

Bibliografia

Blanchard, Jennifer. (2009). "How Twitter Makes You A Better Writer | Copyblogger." Content marketing software for WordPress | Copyblogger <<http://www.copyblogger.com/twitter-writing/>>.

Giglio, Alessandra. *Racconto L2.0. Esercitare la produzione narrativa in Rete*. Ilmiolibro.it <<http://reader.ilmiolibro.kataweb.it/v/768005/cccntcl200>>, 2012.

Macrì, Paolo. *Editoria, E-learning E Multimedia*. Genova, ECIG, 2007

Prensky, Mark. *Mamma non rompere. Sto imparando!* Terni, Multiplayer.it Edizioni, 2006

Propp, Vladimir, Gian Luigi Bravo (a cura di). *Morfologia della fiaba*, Torino, Einaudi, 1928 [trad. it. 1969].

Rodari, Gianni. *Grammatica Della Fantasia: Introduzione All'arte Di Inventare Storie*. Torino, Einaudi Ragazzi, 1998.

Valdivieso Anabel, Cervini Cristiana, *Dispositivi per l'Educazione Linguistica e le forme ibride di apprendimento (titolo provvisorio)*, Bologna, CLUEB edizioni, (in stampa).

⁵ Si rimanda a Friso (2009) per approfondimenti in merito.