DALL'ESTERO

La Wiki Pedagogy e la scrittura collaborativa: esperienze passate e future a confronto

Antonella Elia

Edebiyat Fakültesi - İstanbul Üniversitesi

antonellaelia@libero.it

keywords: *lingue, pedagogia, costruttivismo, learning objects, favole, intercultura, urbanistica, turismo*

Introduzione

Nel presente articolo, dopo la presentazione delle potenzialità del software wiki nella didattica delle lingue e della filosofia alla base della *"Wiki Pedagogy",* si passerà alla presentazione di quattro sperimentazioni realizzate dalla sottoscritta in Italia e all'estero:

- WikiFables
- CyberSpeak Dictionary
- English for Urban Planners
- Viaggiare in Italia

Ci si augura che i progetti summenzionati possano ispirare nuove sperimentazioni e dimostrare la versatilità ed efficacia di un ambiente di scrittura collaborativa online che ben si presta ad essere coniugato, grazie alla creatività del docente, in diversi aree disciplinari e declinato in base alle specifiche e personali esigenze formative.

Che cos'è la *Wiki Pedagogy*

I wiki vantano una serie di specificità tecniche che li includono, a pieno titolo, tra gli ambienti dell'*e-learning* 2.0. Essendo gratuiti, affidabili e semplici da utilizzare, possono essere utilizzati per la distribuzione, la raccolta di informazioni e la produzione collaborativa di documenti.

Molti docenti abbracciano con entusiasmo le molteplici opportunità di formazione offerte dalla rete: ambienti del web 2.0, come blog e wiki, si sono rapidamente affermati poiché offrono potenti opportunità per l'apprendimento collaborativo (Elia, 2007). Ciò sta accadendo perché "l'e-Learning 2.0 si pone in primo luogo l'obiettivo di recuperare le potenzialità insite nelle modalità spontanee, informali di apprendere nelle situazioni quotidiane" (Bonaiuti, 2006, p. 42).

I wiki sono ambienti *online* adatti, per loro natura, a progetti collaborativi, poiché hanno una natura intrinsecamente comunitaria. Una volta erano dominio esclusivo di una ristretta *élite* di entusiasti dell'*open source*, ma oggi molti docenti li hanno adottati, trasformandoli nell'agorà centrale dei loro corsi poiché promuovono una interazione più spontanea e flessibile tra docenti e discenti. Nella tabella che segue sono schematizzate le peculiarità, in termini di vantaggi e svantaggi, offerti dal software wiki che lo rendono appetibile a chi abbia intenzione di cimentarsi in progetti di scrittura collaborativa.

Vantaggi	**Svantaggi**
Software *open source* gratuito e semplice da usare	Minimalista nella rappresentazione delle pagine
Ambiente di scrittura aperto	Perdita di controllo sull'organizzazione dei contenuti
Ottimo progetto per progetti di scrittura collaborativa	Mancanza di affidabilità totale sull'informazione offerta
Organizzazione libera e non pre-strutturata dei contenuti	Vandalismo
Ambiente spontaneo e informale di comunicazione	*Spamming*
Ottimo strumento per la raccolta di testi	Effetto di smarrimento per l'elevato numero di collegamenti ipertestuali

Tabella 1 - Vantaggi e Svantaggi dei wiki

I wiki sono ambienti di apprendimento adatti a chi abbia intenzione di abbracciare la filosofia della pedagogia costruttivista che concepisce l'apprendimento come ricerca dinamica e costruzione attiva di significati. Apprendere significa comprendere il rapporto dialogico esistente tra la complessità e i suoi elementi costitutivi. Poiché, per sua natura, l'educazione si basa sull'interdisciplinarietà, il processo di apprendimento dovrà essere focalizzato sull'interrelazione e non sull'isolamento dei concetti, sulla costruzione della conoscenza da parte del discente e non sull'apprendimento mnemonico o la sterile ripetizione di lezioni imparate a memoria (Elia, 2005).

Numerosi corsi erogati in modalità *e-learning* sono preconfezionati e incapsulati in una rigida struttura che non rende possibile una variazione dei contenuti erogati. I wiki, invece, sono ambienti aperti da costruire, la cui progettazione cresce dall'interno grazie a coloro che, lavorandoci, ne strutturano i contenuti. Ciò rende il processo di insegnamento/apprendimento sicuramente più soddisfacente e stimolante rispetto a un'impostazione pedagogica eterodiretta.

Negli ultimi decenni la formazione ha compiuto decisamente passi in avanti rimodularizzando i contenuti in *learning objects* digitali ed elaborando innovative tecniche di insegnamento-apprendimento; ciononostante, gli scenari pedagogici di

stampo sociocostruttivista, anche se sono stati considerati validi ed efficaci, tuttavia non sono mai entrati a pieno regime (Schneider *et al.,* 2002) né sono stati riconosciuti e adottati ufficialmente nel sistema educativo formale.

Wenger (1998, pp. 55-64), nell'affrontare l'idea di pratica, elemento caratterizzante della sua teoria di comunità, utilizza tre concetti fondamentali: la *negoziazione*, la *partecipazione* e la *reificazione*.

Per *negoziazione* intende il processo di costruzione dinamica di significati che non esistono autonomamente, ma sono il frutto di una continua interazione con il mondo. Per *partecipazione* intende "vivere il mondo in termini di appartenenza a comunità sociali e di coinvolgimento in progetti sociali". La *reificazione,* invece, è costituita dal processo che dà forma alla nostra esperienza producendo oggetti che solidificano questa esperienza in un qualcosa (*thingness*).

Figura 1 - Le attività principali in una comunità di pratica (Midoro, 2002)

Nelle comunità wiki, l'acquisizione di conoscenze è inseparabile dall'esperienza e dalla pratica e si traducono in un processo, per dirla alla Wenger, di "negoziazione, partecipazione e reificazione" della conoscenza. Poiché si apprende solo attraverso il *fare*, ciò crea all'interno della comunità di pratica un *habitat* estremamente favorevole per un apprendimento efficace e duraturo.

Esperienze passate e future a confronto

Le sperimentazioni che saranno di seguito presentate, condotte dalla sottoscritta in una dozzina d'anni, dal 2005 al 2017, hanno l'obiettivo di offrire spunti operativi a chi voglia cimentarsi nell'uso del software wiki.

Il WikiFables

Il *Wikifables* è una sperimentazione parte di un corso di perfezionamento in Didattica dell'italiano come lingua seconda tenuto dal 2005 al 2012 presso il Centro Linguistico dell'Università L'Orientale di Napoli. Ha avuto come obiettivo coniugare wiki e intercultura, pertanto è stato dedicato allo studio di favole, fiabe e leggende

metropolitane come strumento per la diffusione di una pedagogia interculturale. Questa tematica è stata individuata poiché la favola rappresenta un genere narrativo universale che si ritrova nella tradizione orale di molti popoli; tramandata attraverso le generazioni, essa si modifica adattandosi via via ai cambiamenti di tempo e spazio. I corsisti coinvolti nella sperimentazione erano principalmente docenti (o aspiranti docenti) interessati all'insegnamento della lingua italiana in classi multiculturali della scuola primaria e secondaria.

I macro-obiettivi prefissati durante la progettazione del laboratorio sono stati: lo sviluppo di abilità di scrittura collaborativa *online*, attraverso l'uso delle tecnologie didattiche del web 2.0 (in particolare i wiki) e l'acquisizione di un approccio pedagogico interculturale di stampo socio-costruttivista. La prima edizione della sperimentazione è durata tre mesi ed è stata sviluppata in modalità *blended*, pertanto parte è stata erogata in aula (32 ore) e parte *online* (50 ore). Per rendere l'interazione e il lavoro collaborativo più praticabile, i partecipanti sono stati suddivisi in quattro sottogruppi di cinque persone, ognuno con un supervisore, portavoce del gruppo. Ogni gruppo è stato identificato con il nome di una favola: *Biancaneve, Alibabà, La piccola fiammiferaia* e *Maga Magò*.

I corsisti hanno così sperimentato *sulla loro pelle* la metodologia che avrebbero poi applicato in aula con i propri studenti (Elia, 2005).

Durante il laboratorio è stato creato un wiki sperimentale denominato *WikiFables*, ossia un ambiente in cui tutti i partecipanti potessero essere responsabilizzati nei propri ruoli, interagendo nel frattempo in modo flessibile e informale. Obiettivo principe del laboratorio è stato la creazione, attraverso le tecniche della scrittura collaborativa online, di favole metropolitane, utilizzando gli strumenti della *chat*, in una prima fase progettuale, e il wiki, nella fase di discussione ed elaborazione finale. Dopo la presentazione in aula della struttura narrativa delle favole, secondo il modello di Vladimir Propp (1927), ogni gruppo ha partecipato, in remoto, agli incontri in *chat*.

Gli obiettivi delle attività messe in atto in questa *prima fase di progettazione,* sono stati:

- negoziare le linee guida della favola da inventare (scenario della favola che ogni gruppo avrebbe dovuto successivamente redigere nel wiki);
- acquisire dimestichezza con le nuove strategie comunicative in ambienti di CMC sincroni.

Il docente *e-tutor* del corso, ha svolto un ruolo vitale in qualità di moderatore e mediatore della comunicazione e dei processi decisionali in corso (Ranieri e Rotta, 2005). Gli incontri in *chat* hanno condotto ogni singolo gruppo a decidere gli elementi chiave della favola (situazione iniziale, coordinate spazio-temporali, personaggi, azione, situazione problematica e infine morale e conclusione del racconto). Le linee guida pattuite *online* dai membri del gruppo sono state trascritte nella pagina wiki dedicata alla nuova favola e hanno agito come *scaffolding* (Calvani-Rotta, 2000) dell'intreccio narrativo.

Nella *seconda fase di scrittura collaborativa* la favola è stata redatta nel wiki (*WikiSpaces*) grazie alla compartecipazione di tutti i partecipanti al gruppo di lavoro. I corsisti, in remoto, hanno scritto *a più mani* le favole, arricchendole con immagini trovate su internet o disegnate personalmente. Il docente/*e-tutor* è stato un osservatore neutrale in questa fase di lavoro. La maggior parte della responsabilità è stata delegata agli studenti supervisori di ogni singolo gruppo, al fine di promuovere

l'autonomia decisionale e la responsabilizzazione del gruppo nel processo di scrittura collaborativa.

Nella fase finale di lavoro, il loro ruolo è stato cruciale, poiché hanno ricucito i segmenti di testo prodotti dai singoli membri del gruppo, oltre ad aver corretto, dato coesione e scorrevolezza narrativa alle favole prodotte. I partecipanti hanno utilizzato intensamente le pagine di discussione, in fase di scrittura, per lo scambio di idee di carattere procedurale e contenutistico. L'osservazione ha dimostrato chiaramente una partecipazione asimmetrica dei partecipanti, poiché i contributi non hanno avuto una distribuzione omogenea, evidenziando, anche *online*, la riproduzione di dinamiche partecipatorie già note in presenza, quali *leadership*, assenteismo o iperattivismo.

Si riportano a titolo di esempio, alcune delle favole metropolitane prodotte dagli studenti nel wiki in alcune edizioni successive del corso di perfezionamento:

- a.a. 2008-09: Una giostra per Taha
- a.a. 2009-10: I musicanti di Scampia...animali da palcoscenico
- a.a. 2010-11: Il mercante di sogni

Altro obiettivo del laboratorio è stato quello di utilizzare il wiki come *repository* di favole multiculturali. Sono state create all'interno del *WikiFables* cinque pagine, ognuna di esse dedicata a un continente. Al fine di contribuire alla costruzione di un'antologia di favole multiculturali, ogni partecipante ha raccolto, utilizzando i motori di ricerca, cinque favole di diversa provenienza etnica. Ogni gruppo di lavoro ha raccolto un totale di 25 favole, che sono state illustrate e inserite nel wiki. Ciascun corsista ha successivamente didattizzato le favole selezionate attraverso spiegazioni morfosintattiche e lessicali ed esercizi di comprensione testuale.

Il CyberSpeak Dictionary

Il progetto CyberSpeak Dictionary, la cui prima edizione è partita nell'a.a. 2008 ed è durata fino al 2012, è stato realizzato con gli studenti del corso di Informatica umanistica della Facoltà di Lingue straniere dell'Università degli studi di Napoli "L'Orientale".

Il progetto nasce dalla consapevolezza che la comunicazione mediata sincrona e asincrona nel web è costellata da un uso crescente di nuovi termini e dall'impiego di abbreviazioni, acronimi ed *emoticons* divenuti oramai parte integrante della nostra vita virtuale. La CMC utilizza uno stile informale e ha dato vita al nuovo registro linguistico definito, per l'appunto, *scritto/parlato*.

Uno degli obiettivi prioritari del laboratorio è stato quello di migliorare, negli studenti di lingue straniere, la consapevolezza linguistica, oltre che un uso appropriato del *CyberSpeak*. Una certa inappropriatezza lessicale, un uso creativo della punteggiatura, delle regole ortografiche e grammaticali e un registro linguistico informale, caratterizzano spesso la produzione scritta dei nostri studenti, sia nella lingua madre che nelle lingue oggetto di studio, in con(testi) in cui sarebbe invece richiesto l'uso di un registro più formale e accademico.

La sperimentazione nasce, quindi, dalla convinzione, vista l'eccessiva esposizione dei *digital natives* al nuovo registro lessicale dominante nel web, che una riflessione metalinguistica sul *CyberSpeak* possa contribuire a migliorare la loro specifica conoscenza e competenza linguistica e diminuire le loro palesi difficoltà nell'identificazione e nella corretta utilizzazione dei registri richiesti dal contesto:

scritto formale, informale, accademico ecc. (Elia, 2010). In particolare, le finalità prioritarie identificate sono state le seguenti:

- educare gli studenti di lingue straniere a un uso corretto dei nuovi linguaggi multimediali e ai nuovi ambienti del web 2.0 (es. blog, wiki);
- sviluppare la consapevolezza sulle modalità di scrittura digitale in ambienti *online* e *offline*;
- analizzare criticamente i registri linguistici in uso in vari ambienti digitali;
- utilizzare in modo appropriato i differenti registri linguistici in diversi con(testi) d'uso: formale, informale, scritto, parlato, mediato, accademico ecc.

Parte del corso di Informatica umanistica è stato indirizzato alla costruzione del *CyberSpeak Dictionary* Inglese-Italiano utilizzando il wiki *WikiSpaces*, con l'obiettivo di sviluppare un momento di riflessione critica sul linguaggio in uso nella rete.

La durata complessiva del corso è stata di 50 ore (8 CFU) e ha visto la partecipazione di circa 100 studenti organizzati in 2 gruppi di lavoro incaricati della classificazione, spiegazione e traduzione delle voci assegnate e della relativa analisi, ricerca, classificazione, spiegazione, traduzione e analisi del processo di formazione linguistica in atto dei nuovi termini del *CyberSpeak* adottati o trovati in rete.

Dal punto di vista linguistico, un aspetto interessante del *Cyberspeak* è il processo di formazione morfologica. Autorevoli linguisti (Crystal, 1995; Algeo, 1999) hanno messo a punto una tassonomia che ha reso possibile la classificazione dei diversi tipi di formazione lessicale in atto nella nuova microlingua digitale. Il *CyberSpeak Dictionary*, giunto nel 2012 al suo quarto anno di vita e di *editing*, era composto da circa 1000 parole e, per la natura stessa del wiki, è stato soggetto nel corso degli anni, a continue implementazioni e revisioni. Le peculiarità tecniche del software wiki hanno consentito la continua modifica, l'aggiornamento delle voci inserite e il coinvolgimento diretto degli studenti in un processo di scrittura collaborativa a più mani che ha reso possibile la condivisione, lo scambio, l'aggiornamento, la memorizzazione e la revisione di un numero sempre crescente di voci. La comunicazione degli studenti nel forum e le modifiche apportate alle voci, registrate cronologicamente dal software (nella *history)*, ha permesso la supervisione, il monitoraggio e il controllo del processo di scrittura collaborativo da parte del docente *e-tutor*, a volte anche arbitro di *edit wars*, cioè di conflitti editoriali (Elia, 2010).

Figura 2 - Homepage del *CyberSpeak Dictionary*

Il laboratorio, che, per dirla alla Wenger (1998), si è *reificato* con la creazione del *CyberSpeak Dictionary* in ambiente wiki, è stato sviluppato utilizzando una formula *blended*. Una parte si è svolta in presenza, nel laboratorio multimediale della Facoltà (in particolare la presentazione delle analisi e delle riflessioni metalinguistiche), e un'altra parte si è svolta *online*, nell'aula virtuale *Moodle* del corso e nel *WikiSpace*. Nella tabella 2 si riporta un esempio di classificazione terminologica di una voce del *CyberSpeak:*

Term	EAK
Category	Weblish jargon
Italian translation	Sto mangiando alla tastiera
Explanation	Acronimo utilizzato nella CMC per comunicare al proprio interlocutore "che si sta mangiando mentre si è impegnati al computer"
Word function in Speech	Clause
Type of word formation	Acronym
Context of use	Sorry for my delayed response, I'm EAK!

Tabella 2 - Esempio di una voce classificata nel *CyberSpeak Dictionary*

English for Urban Planners

Nel corso di Lingua inglese per gli urbanisti della Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II", negli a.a. 2009-10 e 2010-11, sono stati utilizzati a livello sperimentale ambienti e strumenti digitali come *Moodle*, *Webquests*, il web 2.0 e *Second Life*. Durante il corso si è cercato di coniugare l'apprendimento formale e l'erogazione dei contenuti, che si è sviluppato all'interno dell'ambiente chiuso della piattaforma *Moodle*, con l'apprendimento informale che non è necessariamente intenzionale, né strutturato negli obiettivi e nei tempi di apprendimento. Saranno qui di seguito illustrate la parte del progetto dedicata al wiki, le diverse fasi di apprendimento e alcune riflessioni conclusive.

Figura 3 - Homepage del wiki English for Urban Planners

A tal fine, sposando appieno il modello costruttivista e collaborativo del web 2.0, si è aperto il recinto tecnologico della piattaforma (espressione dell'apprendimento formale) alla più ampia comunità virtuale (protagonista dell'apprendimento informale) attraverso l'uso del wiki English for Urban Planners.

La scelta di utilizzare un wiki come ambiente collaborativo esterno alla piattaforma *Moodle* è nata dalla volontà di realizzare un percorso di apprendimento parallelo a quello ufficiale, più informale e meno controllato, finalizzato a rafforzare sempre più il concetto identitario e lo spirito di appartenenza degli studenti alla neonata comunità di pratica. Il wiki, come collezione di documenti ipertestuali, è stato aggiornato da tutti i partecipanti e i contenuti sono stati sviluppati, condivisi, scambiati e immagazzinati collaborativamente creando così all'unisono, un *repository* autoprodotto. È stato utilizzato a tal proposito il wiki Pbworks. Nel wiki sono stati raccolti e documentati, nelle tre seguenti aree, i luoghi urbani e le costruzioni celebri nel mondo per la loro bellezza, estrosità o funzionalità architettonica e urbanistica:

- *The famous buildings of the world*
- *The strangest buildings of the world*
- *The world's greatest places*

La ricerca e selezione da parte degli studenti di materiale descrittivo testuale e multimediale (in L2) che documentasse e implementasse nel wiki le specifiche aree prescelte *(buildings or urban places*) ha ampliato non solo la competenza linguistica (lettura, ricerca, traduzione e rielaborazione) ma anche quelle settoriali. Il wiki del progetto è diventato l'arena, il *luogo non luogo* in cui sono state capitalizzate le competenze che emergono via via dalla rete e che hanno contribuito sinergicamente allo sviluppo del *Personal Learning Environment* (Buonaiuti, 2006).

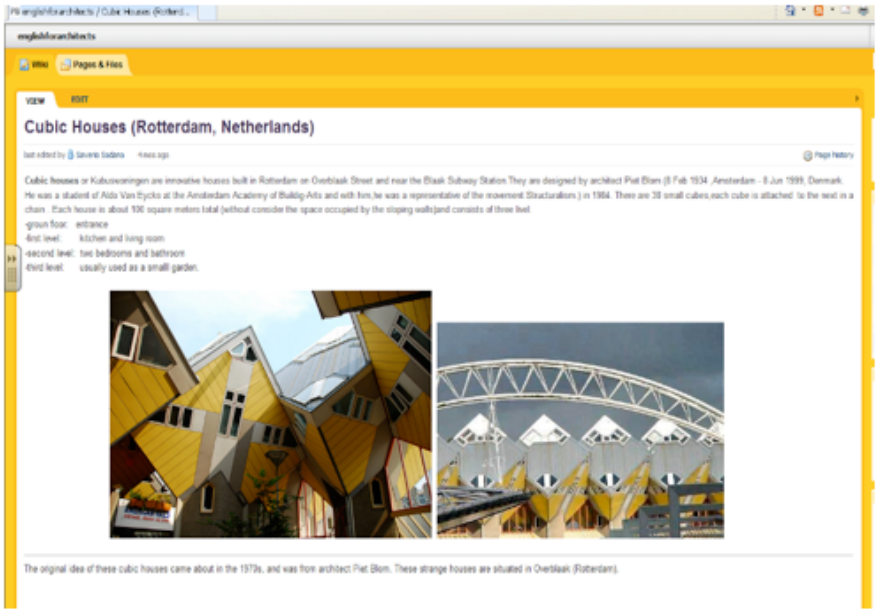

Figura 4 - Una pagina del *Pbworks English for Urban Planners*

Il wiki come strumento del web 2.0 ha portato a riconcettualizzare lo spazio virtuale riflettendo interessi e curiosità provenienti dal basso (*bottom-up*), cioè dagli stessi studenti prima ancor che dal docente. Lo studente di urbanistica, impegnato funzionalmente nello studio della lingua inglese è diventato così protagonista del proprio apprendimento; con le sue scelte e i suoi racconti ha avviato un processo che ha capovolto la gerarchia classica in cui è sempre stato tradizionalmente destinatario finale e passivo fruitore di contenuti. L'analisi esplorativa condotta sembra confermare che il modello di apprendimento collaborativo adottato sia riuscito a creare, tra gli studenti di urbanistica, un'entusiasta e proattiva comunità di pratica. L'alternanza tra momenti di lezione frontale e lavoro collaborativo *offline*, *online* e *inworld*, ha registrato un positivo aumento della motivazione, dei livelli di apprendimento e del tempo dedicato allo studio della lingua straniera e dell'*E.S.P.* (*English for Special Purposes*) (Elia, 2011).

Viaggiare in Italia

La neonata sperimentazione Viaggiare in Italia ha come obiettivo la realizzazione di una piccola guida turistica, realizzata a più mani, sui capoluoghi di regione italiani nel corso del corrente anno accademico. Il progetto è rivolto agli studenti turchi di italiano, del terzo anno, del Dipartimento di Lingua e letteratura italiana della Facoltà di Lettere dell'Università di Istanbul.

Figura 5 - Homepage del wiki *Viaggiare in Italia*

Il progetto rappresenta una grossa sfida in un paese che per impostazione metodologica, molto tradizionalista, frontale e trasmissiva, adotta generalmente un approccio didattico estremamente individualistico e mnemonico. Tuttavia, lavorando in Turchia come docente inviato dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale per la diffusione della lingua e della cultura italiana nel mondo, penso che sia anche doveroso farsi promotori di un rinnovamento metodologico informato a criteri più pragmatici, motivanti e collaborativi ispirati alle *best practices* sperimentali *made in Italy*. Pertanto, gli obiettivi che si intenderanno perseguire attraverso l'uso del wiki nel progetto in questione sono:

- migliorare le abilità di scrittura in italiano degli studenti turchi;
- scambiare idee con i compagni di classe e creare un'attitudine alla collaborazione;
- incoraggiare i discenti a revisionare e migliorare costantemente i propri lavori;
- produrre documenti che riflettano le conoscenze condivise dal gruppo di apprendimento;
- facilitare la distribuzione e condivisione dell'informazione;
- facilitare l'interscambio di idee e acquisire conoscenze culturali sulle bellezze del nostro paese e sul linguaggio settoriale del turismo.

Il wiki *Viaggiare in Italia* che utilizza il software *PBworks*, è organizzato in una *homepage* introduttiva, a cura del docente, e in 20 pagine, una per ogni capoluogo di regione. Ovviamente si intende ampliare in futuro la struttura del progetto, affiancando alla descrizione dei capoluoghi di regione, anche quella delle specifiche regioni di appartenenza.

Piccoli gruppi di lavoro composti da 2-3 studenti dovranno redigere una piccola guida sulla città assegnata, seguendo le *guidelines* ispirate al progetto WikiVoyage, una tra le più celebri guide turistiche collaborative *online* al mondo, che ha come scopo la

creazione di una guida turistica mondiale aggiornabile, affidabile e dal contenuto libero. Il sito contiene attualmente 7.196 articoli.

Ogni singola voce di *Viaggiare in Italia* sarà organizzata nelle seguenti sezioni:

3. Da sapere
(Informazioni introduttive sintetiche sulla città superficie, abitanti, etc.)

- **Come arrivare**
  (Periodo dell'anno consigliato per la visita)
- **Come spostarsi**
  All'interno della città (metro, tram, taxi, traghetto, funicolare, ecc.)
- **Cosa vedere**
  (Chiese, monumenti, fontane, piazze, mercati, ecc.)
- **Cosa fare:**
  (Eventi, feste di piazza, escursioni, manifestazioni, mostre, ecc.)
- **Acquisti**
  (Cosa comprare)
- **Come divertirsi**
  (Discoteche, bar, ecc.)
- **Dove mangiare**
  (Ristoranti, trattorie, ecc.)
- **Dove alloggiare**
  (Alberghi, pensioni, bed & breakfast)
- **Sicurezza**
  (Polizia, Carabinieri, numeri di emergenza, ospedali, ecc.)
- **Come restare in contatto**
  (Telefono, internet, schede telefoniche, ecc.)
- **Nei dintorni**
  (Cosa vedere nei dintorni del capoluogo di regione).

Tabella 3 - Modello pagina *wiki* del progetto *Viaggiare in Italia*

L'auspicio è che il neonato progetto sortisca gli effetti desiderati e porti ad aumentare la motivazione allo studio della lingua del *Bel Paese*. Studiare l'Italiano non è sempre in Turchia una scelta spontanea, poiché nel sistema di istruzione turco, gli allievi che intendono proseguire gli studi dopo il termine della scuola secondaria, devono prima sostenere un esame molto selettivo: il *LYS-YGS*. La valutazione conseguita determinerà il ventaglio di opportunità formative a cui gli studenti turchi potranno accedere a livello universitario (Dulger, 2015).

In Turchia, per accedere ai corsi di laurea in inglese e spagnolo, c'è bisogno di un punteggio molto alto, pertanto, se non è stato conseguito, gli studenti ripiegheranno sullo studio di altre lingue, tra cui l'italiano. Ne consegue che, in base al sistema di sbarramento, per una parte degli studenti che popolano il nostro dipartimento, la

scelta dell'italiano è stata un ripiego. La consapevolezza della situazione delineata, ci spinge a voler rendere l'approccio alla nostra lingua sempre più accattivante, al fine di accrescere la motivazione al suo studio.

Per lo stile didattico imperante, molto formale e trasmissivo, gli studenti turchi sono silenti e poco inclini a svolgere un ruolo attivo e collaborativo nel dialogo formativo. La consapevolezza di quanto il sistema educativo formale non sia soddisfacente per incrementare la motivazione verso lo studio della nostra lingua, di come esso non crei una fascinazione verso l'Italianità, ci ha condotto a percorrere strade alternative e, visto l'interesse che anche gli studenti turchi nutrono verso il mondo digitale, si è deciso di realizzare il progetto di scrittura collaborativo presentato.

Tra le difficoltà di realizzazione e accettazione di un progetto di scrittura collaborativa di questo tipo, non deve essere sottovalutata l'inibizione che al momento suscita, nel paese della mezzaluna, tutto ciò che è legato alla parola wiki. Si ricorda che qui, nel 2017, le autorità turche hanno bloccato l'accesso a Wikipedia. Le autorità hanno giustificato la chiusura di tutte le edizioni dell'enciclopedia con una "misura amministrativa" sulla base della legge 5651 del 2007, che secondo gli esperti di diritto internazionale dà al governo la possibilità di bloccare alcuni siti in maniera unilaterale quando ci sono le condizioni necessarie; in questo caso ciò sarebbe scaturito dal rifiuto di Wikipedia di eliminare due pagine in cui si menzionavano presunti legami tra il governo turco e gruppi jihadisti in Siria. Lo stato di emergenza e di tensione post-golpe hanno giustificato la tempestività dell'azione intrapresa contro Wikipedia, il cui contenuto, in un'atmosfera meno tesa, avrebbe provocato una normale contestazione e innescato una discussione basata su elementi oggettivi, come da sempre accade in Wikipedia.

Conclusione

In base ai quattro progetti presentati, si comprende come nel campo educativo i wiki offrano numerose opportunità formative utilizzando appieno scenari pedagogici di taglio socio-costruttivista con applicazioni in ambiti quanto mai vari. I wiki possono inoltre rappresentare una stimolante opportunità nel mantenere l'originario spirito del web, continuamente minacciato dagli interessi commerciali di software proprietari e di piattaforme *e-learning* che il mercato cerca di imporre al mondo della formazione.

Ai docenti, sia in Italia che all'estero, piace la libertà offerta dagli strumenti *open source*, piace la loro gratuità, che non li discrimina su base economica ma li seleziona su base meritocratica, permettendogli di "entrare in gioco" ed essere "soggetti di cultura" capaci di realizzare modelli formativi originali, collaborativi e personalizzabili e pertanto rispondenti ai reali bisogni e contesti educativi in cui si opera. Ci si augura che il software wiki e i numerosi e interessantissimi progetti della Wikimedia Foundation, vista la loro versatilità, abbiano una sempre maggiore e proficua applicazione in ambito educativo sia in Italia che all'estero.

Bibliografia

Algeo J., (1999) Cambridge History of English language, Cambridge: CUP.

Bonaiuti G., (a cura di) (2006) E-learning 2.0: il futuro dell'apprendimento in rete tra formale e informale, Trento, Erickson.

Calvani A., Rotta, M. (2000) *Fare formazione in Internet,* Trento, Erickson.

Crystal D., (1995) The Cambridge Encyclopedia of English Language, Cambridge: CUP.

Dulger E., (2015) *Il Sistema Educativo Turco*, Università degli Studi di Trento.

Elia A., (2005) *WikiFables: scrivere e collaborare in rete con wiki*, in *Rivista Form@re*, n. 40, dicembre (ISSN 1825-7321) http://bit.ly/2d2SsZe

_____, (2007) Gesso in silicio e Costruttivismo: i wiki e i nuovi ambienti collaborativi dell' e-learning 2.0, in JE-LKS Journal of e-learning and knowledge Society, n. 1, febbraio, pp. 99-108, Giunti (ISSN 1826-6223) http://bit.ly/2d6m1gG

_____, (2010) Il linguaggio della CMC… il "Dolce Stil Novo" del web? Un percorso di riflessione linguistica all'Orientale di Napoli, in Rivista Form@re, n. 72, dicembre (ISSN: 1825-7321) http://bit.ly/2cywFb5

_____, (2011) English online for Urban Planners. Nuove forme di apprendimento linguistico per gli studenti della Facoltà di Architettura", in Didattica Universitaria Online: Teorie, Esperienze, Strumenti, vol. II, a cura di B. Ligorio, E. Mazzoni, A. Simone, Casini Schaerf M., Napoli, Scriptaweb.

Midoro V., (2002) Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali, in TD *tecnologie didattiche*, n. 1, Ortona, Ed. Menabò http://ijet.itd.cnr.it/article/viewFile/521/454

Propp V., (1927), *Morphology of the Folktale*. First edition translated by L. Scott with an introduction by S. Pirkova-Jakobson, second edition revised and edited with a preface by L. A. Wagner, new introduction by A. Dundes, Austin, University of Texas Press [1968]

Ranieri M., Rotta M., (2005) E-tutor: identità e competenze, Un profilo professionale per l'e-learning, Trento, Erickson.

Wenger E., (1998) Communities of practice: learning, meaning, and identity, Cambridge, CUP.