

L'utilizzo delle Tecnologie Didattiche nell'apprendimento delle lingue straniere

A PARER MIO...

Intervista a suor Caterina Cangia, docente di glottodidattica e di informatica didattica all'Università Salesiana di Roma

■ Marco Jacopino, specializzando della SSIS di Genova

INTRODUZIONE

Che cos'è la nuova glottodidattica? è una nuova scoperta oppure è solamente un'utopia? Se la glottodidattica è un connubio di scienze umane, la nuova glottodidattica vede come molto importante e stimolante l'utilizzo delle tecnologie informatiche, da tradursi in attività nelle quali la lingue madre e le lingue straniere diventano occasione di comunicazione, di dialogo tra i ragazzi ma anche di riflessione personale. Volendo trovare agganci concreti per questa riflessione, che consentano di valutare l'applicazione della nuova glottodidattica, è stata raccolta sotto forma di intervista, l'esperienza della Professoressa Suor Caterina Cangia, docente di glottodidattica e di informatica didattica all'Università Salesiana di Roma. Suor Cangia è poliglotta: conosce l'inglese, il francese, l'arabo, l'italiano, lo spagnolo e le parla in maniera eccellente. Ha vissuto più di dieci anni in Libano come Suora missionaria, dove ha iniziato la sua esperienza didattica. Vive a Roma dal 1982. La Professoressa Cangia è una pioniera della produzione multimediale in Italia. Infatti il suo primo Cd-Rom, "European Party" ha ottenuto il Gold Award al Milia di Cannes nel 1996. In particolare, ha fondato una Scuola di Comunicazione per bambini e ragazzi, *La Bottega d'Europa*, al fine di promuovere l'insegnamento delle lingue tramite il computer e il teatro.

L'INTERVISTA

Professoressa, potrebbe illustrarci fisicamente la "Bottega d'Europa"?

La Bottega d'Europa si trova, innanzi tutto, in un ampio e spazioso locale dell'Istituto Salesiano Sacro Cuore, nel Quartiere Montesacro di Roma. Opera parallelamente alla Scuola Materna, alla Scuola Elementare, alla Scuola Media. Infatti, la fascia d'età degli allievi della *Bottega d'Europa* per l'apprendimento della lingua inglese, va da un minimo di 3 anni ad un massimo di 18 anni. I nostri insegnanti sono madrelingua o perfetti bilingui o trilingui.

Ogni aula è caratterizzata da un grande tavolo quadrato centrale con, tutto intorno, sedie e sgabelli. L'arredamento è all'insegna del colore, del rispetto ambientale e del riciclaggio. Ogni singolo cassetto di ogni armadio ha un nome. Così possiamo leggere, ad esempio, "Colours" sul cassetto contenente pastelli, pennarelli e barattoli di colore. Perché anche l'arredamento è una tecnologia didattica, ne sono convinta. Si inserisce armoniosamente nel percorso glottodidattico dell'apprendimento della lingua "del fare".

La Bottega d'Europa ha una "stanza" con i computer per la produzione di pacchetti didattici e altri computer sparsi là dove i bambini lavorano. I giovani utenti utilizzano pacchetti preconfezionati dallo staff di insegnanti e dai loro compagni più grandi. La stanza "operativa" ha dodici stazioni di lavoro con sistema operativo Windows. Ci sono anche due Mac, indispensabili per le pubblicazioni cartacee. Sempre nella "stanza dei bottoni" vengono privilegiati software di grafica e di montaggio audio-video. Gli utenti de *La Bottega d'Europa* ormai grandi, collaborano con noi



alla stesura e realizzazione di progetti multimediali per i quali, fino a qualche anno fa, ci siamo appoggiati alla Casa Editrice Giunti. Da un paio di anni è nata "Multidea S.r.l.", una vera e propria casa editrice multimediale. I soci di Multidea sono gli ex-bambini e ragazzi de *La Bottega d'Europa*. Se sono orgogliosa di un mio progetto, ebbene, questo si chiama Multidea.

Mi può illustrare la sua metodologia relativa all'apprendimento delle lingue straniere?

La metodologia utilizzata non è solamente una metodologia di apprendimento, ma è principalmente una metodologia del "fare in lingua straniera". Essa è totalmente rispondente all'età e ai bisogni di un'utenza che vive la stagione dell'infanzia e della fanciullezza. Le riflessioni e gli apporti di linguisti e pensatori quali Austin, Searle, Grice, delle scienze cognitive e dell'intelligenza artificiale, mi hanno permesso di definire un percorso glottodidattico dove il soggetto dell'apprendimento, con tutto quello che gli succede a livello cognitivo, emotivo e di spinta all'azione, si trova all'interno di un processo dialogico vitale, dove cioè la situazione comunicativa è vissuta in un preciso contesto, con la presenza di due o più locutori, legati da relazioni e focalizzati su uno specifico tema e dove la lingua viene considerata come il "mezzo", lo "strumento" per "fare le cose".

Come si colloca il Teatro all'interno della sua glottodidattica? Esso può costituire una tecnologia didattica?

Dalla semiotica teatrale e dal teatro didattico, ho assorbito forti stimoli. In particolare, la letteratura che concerne l'attività di drammatizzazione in lingua straniera mi ha fatto scoprire che il teatro è in grado di "rendere dinamici" - a gradi elevati - i processi affettivi (motivazione, attenzione, interesse), cognitivi (linguistici, logici, sociali, culturali) e comportamentali (mimica, gestualità, manipolazione). Fare teatro, insomma, permette di "fare in lingua" e quindi esso costituisce una valida tecnologia di tipo didattico. Il teatro educativo non ha una storia recente. La storia della pedagogia registra, fin da tempi molto remoti, la presenza del teatro come attività educativa. Nella mia esperienza del "fare teatro" in lingua straniera, vengono soddisfatte le esigenze della componente "prescrittività" della lingua e quella della componente "comunicazione" perché lego la prima alla presenza di un testo/copione già confezionato, e la seconda alla messa in scena dello spettacolo, che vuole una comunicazione spontanea circa le note di regia, l'esecuzione delle coreografie, la confe-

zione dei costumi e la realizzazione delle scenografie.

Spettacolo dopo spettacolo, i ragazzi manifestano una precisa competenza linguistica, una padronanza delle regole morfologiche, fonetiche, sintattiche e lessicali della lingua che stanno acquisendo. Il giovane attore riceve una specie di "medaglia" di agente e paziente degli eventi linguistici.

Avviene, poi, il transfer dell'apprendimento delle battute stesse. Alcuni vocaboli e strutture linguistiche apprese durante l'attività teatrale vengono utilizzate in un certo contesto adatto. Spesso i bambini usano parole in inglese durante un lavoro, quando devono passarsi o chiedere del materiale ("hammer please", "scissors please").

Il "fare teatro" consente di vivere "davvero" le situazioni concrete di vita di tutti i giorni e consente al ragazzo di "vivere" la lingua, non di assimilarla come qualcosa che si deve imparare ma che in realtà poco ha a che fare con la nostra vita concreta.

Esattamente. Il teatro è stato spesso interpretato da molti educatori come una esperienza stressante per il ragazzo, che si stanca e si vergogna e quindi come una esperienza di frustrazione. Io penso che il teatro vissuto, come già nell'ottocento aveva sperimentato il pedagogista ed educatore torinese Don Giovanni Bosco, sia invece occasione di crescita; è un apprendistato sociale perché si lavora in maniera cooperativa. Dal punto di vista della semiotica, il "fare teatro", con le espressioni del volto, con gli oggetti, con il contesto appropriato e ben strutturato, rappresenta anche un apprendistato dei modelli culturali stranieri. I giovani attori si coinvolgono moltissimo.

Come si collocano il computer e le nuove tecnologie all'interno di questo percorso glottodidattico?

Intendo la multimedialità interattiva come una sorta di "profezia" per l'apprendimento delle lingue. Vorrei sottolineare come il computer non debba sostituirsi all'insegnante che deve mantenere la "regia" della classe, ma può fornire una supervisione più o meno vicina all'insegnante e sostituirlo in quelle attività di routine affinché l'insegnante abbia più tempo da dedicare a ciò che solo lui può compiere. Dalla mia esperienza, posso dire che il computer non viene vissuto dai bambini e dai ragazzi della *Bottega* come una presenza sostitutiva delle attività tradizionali, ma piuttosto come una loro "appendice", un invito ad arricchire le attività che coinvolgono la manualità e la recitazione. Questo accade perché il computer è inserito in modo armonico all'interno del percorso glottodidattico. Computer

e insegnante formano una solida partnership. Una "complicità" che permette all'insegnante di prestare maggiore attenzione ai suoi alunni, lasciando al PC quei compiti di routine che la macchina svolge benissimo. I bambini, in particolare, vengono lasciati soli con il computer per buoni momenti nei quali si sentono autonomi: "Nel mondo di Oz facevamo tutto da soli" (Dal diario di Giuseppe).

Nulla cambia se si considerano le tecnologie alternative come uno strumento, anche se molto potente, da aggiungersi alla tradizionale pratica scolastica. Tutto può invece cambiare quando la loro utilizzazione manifesta un potere destrutturante e ristrutturante, perché obbliga a ripensare a forme scontate e già acquisite di metodologia didattica. L'insegnante e gli allievi si mettono personalmente davanti al computer per riprogettare percorsi formativi e didattici ed, insieme, riscoprire una nuova partnership.

E che cosa sono gli "ipercopioni"?

Un *ipercopione* è innanzi tutto un ipertesto teatrale. Non è un insieme di attività giocose ma è una vera e propria guida all'apprendimento dei canti, delle coreografie, delle battute. Propone come realizzare i nostri costumi e le nostre coreografie. Suggerisce note e commenti "dalla regia". Offre giochi e percorsi, si offre per aiutare, per ripassare.

Credo così tanto nella necessità di mettere in atto tutte le energie dei bambini e dei ragazzi, che ho scommesso su testi, movimenti e suoni, mettendoli alla portata del clic del mouse. Così si arricchisce l'ambiente del "fare in lingua" attraverso il "fare teatro". Ogni singola opzione dell'ipertesto - ipercopione ha come obiettivo il "fare" e si presenta come un accompagnamento alle attività del "fare". Ad esempio, su questo ipercopione (Figura 1) puoi vedere "Library", iconizzata con il palazzo della biblioteca, che è dedicata al racconto. La sezione "Theatre" concerne la messa in scena. Il palazzo dei "Toys" porta a giochi di parole e a semplici frasi.

Il contenuto della "Library" è la versione semplificata di racconti, gioielli della letteratura per l'infanzia come "Il libro della giungla" e "Il mago di Oz". Suoni e animazioni sono presenti su ogni pagina del racconto. Le parole della storia si "accendono" con effetti sonori, rumori, suoni onomatopeici.

Selezionando il palazzo "Theatre" si presentano sei possibili scelte: in una stessa videata ci sono sei link, ognuno dei quali porta a qualcosa di diverso. Cliccando sul disegno dei costumi compare un attaccapanni con i costumi appesi. Cliccando sull'icona della scenografia si gode della scenografia già realizzata. L'ico-



figura 1

Il documento-radice o videata-menu di un ipercopione.

na del pianoforte, delle scarpette da danza, del copione, della sedia del regista, sono link alle rispettive sezioni (Figura 2).

La scelta del palazzo "Toys" ci consente di accedere a scatole contenenti i giochi linguistici. Il gioco dell'alfabeto e il gioco del cerca-parole fanno uso della scrittura e, naturalmente, dello spelling.

E dal punto di vista grafico?

Sia il testo che la grafica sono su un campo grigio. Uniformità e coerenza caratterizzano lo stile delle icone scelte. I disegni sono naif e la coloritura è a tinta pastello con sfumature e ombreggiature. Il disegno aiuta molto la comprensione ed è una valida tecnologia didattica.

Ma i bambini come vivono il primo impatto con l'hardware e con il software?

Le emozioni suscitate dal primo impatto con il computer e il software sono di solito coinvolgenti. Gli apprendisti stregoni manifestano grande "golosità esplorativa", un certo timore di perdersi tra i bottoni e un senso di soddisfazione nel riuscire ad usare il computer. I bambini spesso antropomorfizzano il computer: «È come se anche essendo una macchina è un maestro che sa canzoni, che ha disegni, che ha parole». (Dal diario di Selene a 10 anni di età).

Può illustrare la funzione strumentale del software?

Gli ipercopioni sono strutturati in modo tale che le azioni si possono mettere in atto: i libri si leggono, le battute si imparano, i canti si cantano, le danze si ballano. Navigando negli ipercopioni si "fa" in lingua straniera. Nell'ambito della nuova glottodidattica, il computer è uno strumento di gioco e di lavoro. È stata abbinata la tecnologia più avanzata, quella ipermediale, ad una azione molto concreta - mettere in scena una rappresentazione teatrale -. Da qui si coglie come il computer sia strumentale alla messa in scena dello spettacolo.

Professoressa Cangini, la ringraziamo per la sua cortesia nell'illustrarci con vivacità e convinzione la sua metodologia.



figura 2

L'interno della sezione
"Theatre"
nell'ipercopione.

CONCLUSIONI

Dalle riflessioni raccolte, emerge senz'altro l'esigenza di riformulare e di ripensare il ruolo delle Tecnologie Didattiche nella glottodidattica.

Innanzitutto, è necessario sottolineare che per tecnologia didattica possiamo intendere tutto ciò che rappresenta uno strumento per il conseguimento di un obiettivo, all'interno del percorso didattico: la scrittura è una tecnologia, il libro, l'arredamento dell'aula possono diventare delle tecnologie didattiche. Il teatro è un tecnologia didattica, in quanto viene utilizzato al fine di ricreare situazioni concrete nelle quali si ha occasione di "fare" in lingua. Il risultato è un buon apprendimento della lingua straniera e soprattutto di un apprendimento gioioso.

Oggi la didattica può avvalersi di nuovi strumenti frutto dello sviluppo tecnologico: in primo luogo il computer e più in generale le tecnologie della informazione e della comunicazione. In secondo luogo, pensiamo a strumenti quali videoregistratori, televisori, telecamere digitali, macchine fotografiche digitali e altri.

Questi nuovi strumenti, non sono in se stessi delle tecnologie didattiche, così come non lo sono gli strumenti meno nuovi (vedi il libro). Essi non sono, intrinsecamente, una tecnologia e didattica, ma possono diventare tecnologie didattiche se inseriti in un "progetto didattico". Vedere un film o leggere un libro in classe può essere soltanto un modo per occupare del tempo libero. Questa non è tecnologia didattica. Ma vedere lo stesso film o leggere lo stesso libro nel contesto di un progetto da realizzare, di obiettivi da conseguire, di un ipercopione da mettere in scena, di battute, di canti, di danze da imparare per familiarizzare con la lingua inglese, questa sì è tecnologia didattica.

Se, da un lato, la multimedialità nella scuola viene talvolta rifiutata in quanto giudicata "pericolosa", dall'altro essa assume spesso un carattere di slogan alla moda.

Ma perché giudicare pericolose le nuove tecnologie nell'ambito della didattica? Dietro a questo giudizio negativo si cela forse una posizione che teorizza una dicotomia tra "natura" (intesa come attività reali, concrete, vere) e "tecnologia" (vista come attività finte, fittizie, "virtuali").

Sull'altro versante, al contrario, le nuove tecnologie vengono vissute come la soluzione di tutti i mali della classe e della scuola.

In realtà, né la prima né la seconda posizione sono accettabili, in quanto estreme. La didattica dovrebbe essere pronta ad accogliere le nuove tecnologie, innanzi tutto perché sarebbe inutilmente anacronistico rifiutare qualcosa che ci circonda quotidianamente. Ma è anche importante notare che le nuove tecnologie, in quanto e comunque sempre utilizzabili come strumenti didattici e non come obiettivi e tanto meno come fini, non sono la risposta a tutti i problemi della classe relativamente alle fatiche dell'apprendimento.

Come ci mostra l'esperienza della **Bottega d'Europa**, è necessario superare la posizione dicotomica in base alla quale "natura" e "tecnologia" sarebbero antagoniste. Il computer alla *Bottega d'Europa* è un'"appendice" dei ragazzi nel senso che aiuta e guida, ripete e fa ripassare, è uno strumento ben orientato alla rappresentazione teatrale che è a sua volta finalizzata all'apprendimento della lingua straniera.

Il computer consente di produrre e di visionare un ipertesto. Un ipertesto è costituito da nodi e blocchi di informazioni e di relazioni tra di essi (link). Le relazioni consentono di navigare nel testo, di seguire diversi percorsi, di procedere, di tornare indietro per eseguire dei ripassi o fare degli approfondimenti. Il lettore che fruisce di un ipertesto raccoglie molte stimolazioni ma è lui a decidere se avventurarsi nei sentieri della navigazione ed è lui a scegliere quale percorso seguire. L'ipertesto, inteso come tecnologia didattica, rappresenta un modo di presentare la conoscenza e di facilitare l'apprendimento che non è più "lineare" come sul libro cartaceo, ma "associativo". L'ipertesto mette senz'altro in crisi certi canoni didattici già dati per acquisiti e stimola docenti e allievi a mettersi in discussione per trovare delle nuove strade di apprendimento. In questo senso il computer non è percepito con l'apatia della passiva accettazione o con il rifiuto della paura di ciò che non si conosce, ma è vissuto come una nuova "sfida" per la scuola e la didattica.

La "*Bottega d'Europa*" è su Internet all'indirizzo: <http://www.labottegadeuropa.it>

riferimenti bibliografici

Austin J., (1972), *Quando dire è fare*, tr. dall'inglese *How to do things with words*, Marietti, Torino.

Cangini C., (1998), *L'altra glottodidattica*, Giunti, Firenze.

Cangini C., (2001), *Teoria e pratica della comunicazione multimediale*, Editoriale Tuttsuola, Roma.

Grice H. P., (1975), "Logic and conversation", in P. Cole - L. Morgan (Edd.), *Speech Acts, syntax and semantics*, vol. 3, Academic Press, New York.

Searle J., (1976), *Atti linguistici*, tr. dall'inglese *Speech acts, an essay in the philosophy of language*, Boringhieri, Torino.