
Insegnamento delle lingue, computer e comunicazione

In quali modi il computer può intervenire nel processo comunicativo durante una lezione di lingua straniera

François Mangenot
Institut Universitaire de Formation de Maîtres,
Lione

In questo articolo vorrei prendere un po' le distanze dalle due problematiche più ricorrenti quando si parla dell'informatica nell'apprendimento delle lingue straniere: la valutazione dei software didattici disponibili e la constatazione dei limiti dei computer nel settore linguistico. Mi interrogherò piuttosto su quanto succede, dal punto di vista della comunicazione, quando dei computer vengono introdotti nella lezione di lingua straniera.

Mi pare infatti che oggi siano disponibili sul mercato dei software didattici per lingua straniera che funzionano secondo meccanismi diversi da un superato modello comportamentista "stimolo-risposta-correzione"; e ritengo, soprattutto, che conti più il "sistema" che il singolo software utilizzato. Sistema che sarà efficace se rispetta un certo numero di regole di comunicazione, come ben dice il sociologo Pierre Lévy: "Bisogna spostare l'accento dall'oggetto (il computer, il software, tale o tal altro modulo tecnico), verso il progetto (l'ambiente cognitivo, la rete di relazioni umane da istituire)"¹.

Infine, pur essendo convinto che un computer sarà sempre infinitamente più "stupido" di un essere umano, ritengo altresì che l'uomo attraverso l'uso del computer possa dare più

efficacia alla sua intelligenza. Papert utilizza la metafora delle "ali per la mente", Eco dice che il computer permette di scrivere "alla velocità del pensiero". Una formula di Monique Linard, docente di Scienze dell'Educazione, riassume bene questo modo di vedere le cose: "come imparare a pensare con delle macchine che non pensano?"².

Esaminerò quindi di seguito le interazioni comunicative durante una lezione di lingua straniera, il ruolo svolto dal computer nei diversi sistemi uomo/macchina, ed infine le attività concrete che possono essere realizzate in questo settore grazie all'informatica.

QUALI INTERAZIONI IN UNA LEZIONE DI LINGUA STRANIERA?

Darò innanzitutto una definizione del concetto di interattività abbastanza generica da poter essere applicata tanto alla comunicazione tra esseri umani quanto alla comunicazione uomo/macchina.

Dati due soggetti A e B, chiamerò *interattività* tutto ciò che nel loro discorso modifica (o è modificato da) il discorso dell'altro. Nessuna interattività, quindi, se si ha

¹ LÉVY Pierre, Les Technologies de l'intelligence, in *L'avenir de la pensée à l'ère informatique*, Edizioni La Découverte, Paris 1990.

² LINARD Monique, Des machines et des hommes, in *Apprendre avec les nouvelles technologies*, Editions Universitaires, Paris, 1990.

a che fare con due monologhi contigui. Scarsa interattività nella pedagogia della domanda-risposta, dal momento che uno dei due interlocutori, l'insegnante, aspetta già una risposta ben precisa e che questa, quindi, non modificherà niente in lui.

Il computer è considerato uno strumento interattivo, perché, in una certa misura, le azioni dell'utente modificano lo svolgimento del programma, così come lo svolgimento del programma influisce sulle azioni successive dell'utente, il che costituisce una notevole differenza rispetto alla visione di una video cassetta. Questo non significa però che qualsiasi uso del computer sia interattivo. L'assenza d'interattività di un software didattico può, in particolare, provenire dal suo aspetto "volta-pagina", semplice trasposizione di un libro sullo schermo (una lettura lineare è più confortevole su carta), o, ancora, dal fatto di basarsi su di un approccio pedagogico superato.

Se proviamo ad esaminare le interazioni durante una tradizionale lezione di lingua straniera, non si può far a meno di constatare che è, ancora troppo spesso, il docente ad accaparrarsi più della metà del tempo di parola e che tutte le interazioni hanno un passaggio obbligato attraverso la sua persona.

Un'attività frequente è quella di leggere un testo o di ascoltare un dialogo, per poi discuterne con la classe. Cerchiamo di sviscerare qual è lo schema di comunicazione in questo caso. Il testo (o il dialogo) costituisce il **referente** (ciò di cui si parla), mentre il suo autore è l'**emittente** solo durante il breve attimo della lettura o dell'ascolto. Il **codice** è la lingua straniera, ovviamente, mentre il **messaggio** è costituito dalla chiosa sul testo (o sul dialogo), che include in generale una dimensione metalinguistica. Il **canale** è ovviamente la voce, con esclusione di qualsiasi elemento prossemico o cinestesico, visto che tutti rimangono tranquillamente seduti al loro posto. L'**emittente** è talvolta, o meglio il più delle volte, il professore; i **riceventi** (più o meno attenti) sono gli studenti, il rumore è infine costituito dal chiacchiericcio di coloro che non s'interessano alla lezione.

Questo schema di comunicazione ricorda il gioco del jokari, nel quale la palla ritorna sistematicamente al centro dopo ogni lancio³. Oltre al fatto che il professore di lingua straniera prende la parola troppo spesso, Claire Kramsch critica anche una certa mescolanza dei generi nel discorso dell'insegnante⁴. Trop-

po spesso, le domande a contenuto realmente comunicativo, per esempio, domande allo studente sul suo vissuto personale, si mescolano a domande tipiche nel rituale della lezione di lingua (ripetizioni, enumerazioni) oppure a questioni di tipo metalinguistico, il tutto senza che l'alunno sappia sempre a quale livello si trova.

Se si vuole uscire da questa situazione nella quale le interazioni sono poche e, soprattutto, poco varie, non c'è che una soluzione: far lavorare gli studenti in piccoli gruppi, ed è ciò che fanno certi insegnanti proponendo delle attività che danno più autonomia agli studenti.

Ecco alcuni esempi, tutti realizzabili con o senza computer:

- **lavorare sulla comprensione globale a partire da una cassetta audio o video.** Far compilare agli studenti una griglia di ascolto. Incitarli a fare delle domande all'insegnante o ai loro compagni.
- **cercare delle informazioni in uno o più documenti** che includano del testo scritto e delle immagini. Se l'informazione ricercata è davvero interessante per gli alunni, la situazione è allora veramente comunicativa.
- **fare dei giochi sul linguaggio, degli esercizi** (nel senso ginnico della parola) di scrittura creativa. Val la pena di rammentare quanto dicevano Caré e Debyser nel 1978: "il gioco, meglio di molti esercizi, permette il maneggio di certe regolarità della lingua. L'utilizzazione ricorrente di parole o di regole sintattiche in un gioco può costituire una situazione di comunicazione più autentica (anche se il gioco è metalinguistico) della ripetizione e della memorizzazione a memoria del celebre dialogo in situazione, o, a maggior ragione, delle tecniche ripetitive formali come gli esercizi strutturali"⁵.
- **fare dei giochi di ruolo e di simulazione** preparati in piccoli gruppi. L'interesse di questo tipo di attività non è tanto, a mio avviso, nel tentare d'imitare alla perfezione le interazioni comunicative tal quali si producono nella vita reale, quanto indurre gli studenti ad osservare ciò che avviene nella realtà (straniera) e a ricombinarlo giocando. La comunicazione autentica è quella che si viene a stabilire *tra gli studenti* a proposito di ciò che stanno facendo. Vedremo più avanti che la multimedialità può fornire un supporto a queste simulazioni.
- **scrivere a un destinatario reale o simula-**

³ Lo "jokari" è un gioco da spiaggia nel quale si colpisce una palla che torna sempre indietro perché attacca ad una corda elastica. (Ndr)

⁴ KRAMSCH Claire, "Interaction et discours dans la classe de langue", CRE 91 F - Hatier, Collection LAL, 1984.

⁵ CARE Jean-Marc, DEBYSER Francis, *Jeu, langage et créativité*, Larousse/Hachette, Paris, 1978.

to. Si osserverà, per inciso, che vi è una riabilitazione della scrittura nell'insegnamento della lingua straniera, anche se si tratta di una scrittura diversa da quella praticata prima dell'avvento dei metodi audiovisivi, una scrittura più autentica, più comunicativa, più interattiva. Ciò è dovuto al fatto che lo scritto presenta, da un punto di vista cognitivo, due enormi vantaggi: la possibilità di superare i limiti della memoria a breve termine e la distanza che permette di assumere nei confronti della lingua. Il computer non fa altro che rafforzare questi vantaggi, ma a tal punto che Pierre Lévy non esita a vedere in esso una tecnologia intellettuale dagli effetti tanto rivoluzionari quanto quelli della scrittura quando fu inventata dall'umanità.

Ciò che caratterizza tutte queste attività e queste situazioni, è il fatto che il professore non è più l'emittente né, in generale, l'unico destinatario. Ed è anche il fatto che il referente non è più solo la lingua in sé, e che quindi il discorso non è più soltanto metalinguistico.

Ma restano sempre due problemi fondamentali quando si divide la classe in gruppi, anche se è questo l'unico modo per rendere attivo il maggior numero di alunni. Innanzitutto, bisogna riconoscere che l'attività dei gruppi dipende dalla buona volontà, e cioè dalla motivazione, dei suoi membri. C'è sempre una specie di scommessa sull'impegno di chi impara. L'altro problema è che, non potendo il professore essere presente in ogni gruppo, per gli alunni non è naturale esprimersi e comunicare nella lingua straniera⁶. Che fare allora? Lavorare su un compito in L2 e al tempo stesso comunicare in L1? Perché no? Soprattutto se si tratta di lingua scritta.

Si vedrà che, in certe condizioni, il computer può incoraggiare il lavoro in piccoli gruppi, a tal punto che, forse, in certi momenti, gli alunni si dimenticheranno della loro lingua materna. Ma questo non è l'aspetto più importante. L'essenziale è che gli alunni siano attivamente impegnati a risolvere dei problemi nella lingua 2, e se vi è un punto sul quale tutti coloro che hanno utilizzato il computer sono d'accordo, è che esso determina sempre una maggiore attività e una maggiore motivazione da parte di chi impara.

COMPUTER E COMUNICAZIONE

Il computer in classe può svolgere varie fun-

zioni di comunicazione e la sua già citata interattività può essere messa al servizio di attività molto diverse. Osserviamo immediatamente che solo una piccola parte di queste attività possono fare a meno della presenza di un professore, e che queste non sono necessariamente le più interessanti dal punto di vista pedagogico.

Il computer tutore

La funzione più frequentemente usata nell'insegnamento delle lingue straniere, la più conosciuta, è quella del computer come "docente" o come "esercitatore". Alla base vi è l'idea delle "macchine per insegnare", nata all'epoca in cui si pensava che il fattore più pregnante dell'apprendimento fosse l'impregnazione. E si tratta ancora del settore nel quale vengono pubblicati il maggior numero di software, anche per ragioni di vantaggio economico dal momento che, in linea di principio, un software tutoriale permette di fare a meno del professore. In questi casi il computer viene però utilizzato solo come canale, e trasmette ciò che il professore-autore ha inserito nel software didattico. Anche a livello dell'analisi di risposta, la macchina può dare un giudizio corretto solo se l'errore è stato previsto da chi ha concepito il software (e Dio solo sa di quale illimitata fantasia dispongano gli alunni in questi casi). In confronto alla lezione tradizionale c'è un guadagno nella quantità d'interazione, perché tutti gli studenti sono attivi sul loro computer, ma si perde (molto) in qualità e in flessibilità perché il docente-autore ha dovuto operare una considerevole formalizzazione della conoscenza.

Il trattamento del testo e la registrazione della voce

Più complessa da analizzare è la situazione quando si scrive un testo con l'aiuto di un computer: Si potrebbe dire che, in questo caso, il computer è un po' come uno specchio, lo specchio del lavoro che sto svolgendo, dei miei processi mentali. Lo scritto acquisisce allora una mobilità e una virtualità che non ha sul foglio di carta; e lo si può anche meglio condividere con dei compagni, visto che lo schermo costituisce un punto di focalizzazione per gli sguardi, un luogo di elaborazione collettiva del testo che si sta scrivendo.

Questo ruolo di specchio è presente anche quando si utilizza un software che permette di registrare la propria voce, di riascoltarla a

⁶ Ci si può chiedere se sia naturale parlare in lingua straniera con un docente che non è in generale una persona di madre lingua, ma ciò fa parte dei rituali della lezione di lingua straniera.

volontà, di paragonarla a quella di una persona di madre lingua.

Con l'uso di programmi per il trattamento di testi, il computer assume anche un ruolo di canale: il testo elaborato è destinato ad essere stampato (a distanza, eventualmente) o ad essere spedito attraverso posta elettronica per venire letto da altri. La socializzazione degli scritti, così importante per dare un senso comunicativo all'attività, è molto più immediata e molto più facile.

Telematica e reti

Attraverso la telematica e l'uso delle reti il computer diviene anche uno strumento per comunicare. Oltre all'accesso alle più grandi banche dati, si possono immaginare scritture a più mani, nelle quali le distanze vengono abolite e lo scrivere viene delocalizzato.

Archivi di dati

Il computer può anche contenere delle basi di dati importanti, oggi anche multimediali. Si trasforma in questo caso in *emittente*, in fornitore d'informazioni ordinate, ma non fisse, poiché è l'utente a determinare con i suoi propri criteri, le informazioni che compariranno sullo schermo.

Simulazione

Il settore in cui, a mio avviso, il computer apporta la maggiore novità, la più grande specificità, è quello della **simulazione**. Simulare significa riprodurre simbolicamente un sistema reale complesso, valutando in ogni momento le interdipendenze fra gli elementi di questo sistema. La mente umana simula continuamente: io lo faccio, per esempio, nel redigere questo articolo, quando cerco di prevedere l'effetto che avrà sul lettore. Lo facciamo quando rigiriamo più volte una frase nella nostra mente prima di pronunciarla. Secondo Lévy, "la simulazione tramite computer permette ad una persona di esplorare modelli più complessi e in quantità maggiore di quanto gli sarebbe possibile fare se dovesse limitarsi alle risorse della sua fabbrica d'immagini mentale e della sua memoria a breve termine, anche se aiutate da quell'ausilio troppo statico che è la carta" (cfr. nota 1).

Simulazioni a partire dalla realtà

Gli esempi più conosciuti sono i simulatori di volo e i giochi d'impresa, che sembrano avere poco a che fare con la lingua straniera. Ma non si potrebbero utilizzare, durante la lezione

di lingua straniera, certi software d'iniziazione all'economia, che simulano i risultati della compra-vendita, degli investimenti che si decidono di fare? Non ci si metterebbe in questo caso, soprattutto negli Istituti Commerciali, in una prospettiva interdisciplinare? Penso in particolar modo ad un software utilizzato in Francia, *Le Roi des Pommes*, del CNDP⁷, nel quale l'alunno è portato ad identificarsi con il proprietario di un piccolo commercio di frutta e verdura: deve comprare quando il costo è al minimo, cercare di approfittare degli sconti sulla quantità, poi rivendere al momento opportuno. Gli alunni non francofoni utilizzandolo, sarebbero talmente concentrati sui problemi pratici da risolvere, che forse non si renderebbero neanche conto del fatto che stanno lavorando in francese e acquisirebbero così un certo lessico economico.

Simulazioni linguistiche

Questo tipo di simulazione risponde ad una logica più complessa, in quanto è lingua stessa ad essere fatta di simboli. Gli effetti sono in un certo senso spettacolari, poiché il risultato di queste simulazioni è la produzione, tramite computer, di testi in buon francese. Sono gli studenti che devono elaborare gli elementi per arrivare a questa generazione automatica; e che devono quindi capire come funziona la lingua e la devono **modellare**.

Supponiamo, per esempio, che io voglia far comporre al computer dei "cadavre exquis"⁸: occorre allora definire un certo numero di strutture di frasi semplici (del tipo SOGGETTO + VERBO+ COMPLEMENTO), poi inserire lessico nelle categorie definite. Se, inoltre, desidero che le frasi prodotte aleatoriamente siano corrette sul piano morfosintattico, sarò obbligato a prevedere gli accordi soggetto-verbo, e a distinguere i verbi transitivi ed intransitivi. Il computer, con le sue possibilità di classificazione, permetterà di fare tutto ciò senza utilizzare dei termini grammaticali; avrò sul mio schermo delle piccole scatole, nelle quali inserirò gruppi di parole, poi combinerò le scatole tra di loro, ed in seguito ad una serie di prove/errori, finirò per ottenere delle frasi corrette, in quantità enorme.⁹ Degli Innocenti e Ferraris, nel loro libro sottolineano l'interesse di questo approccio in un capitolo intitolato "inciampare nelle regole": "In questo senso, è essenziale il fatto che sia lo studente ad insegnare al computer e a poter controllare direttamente l'effi-

⁷ *Le Roi des Pommes*, software MS-DOS, CNDP 77568 LIEU-SAINT CEDEX.

CNDP sta per Centre Nationale de Documentation Pédagogique, una grande struttura pubblica francese che svolge, tra l'altro, anche attività di produzione e distribuzione di materiale didattico, software incluso. (NdR)

⁸ Alla lettera "cadaveri squisiti". Viene dalla frase surrealista "Le cadavre exquis boirra le vin nouveau" ottenuta per combinazione casuale di parole. (NdR)

⁹ Diversi software didattici permettono questa attività, in particolare:

SHARPLES M., *Boxes*, software Apple (Hyper-card 2), University of Sussex, Brighton, UK, 1990.

MANGENOT F., *Ecritures Automatiques*, software MS-DOS, Jériko, 5 Boulevard Poissonnière, 75002 Paris, 1988.

cacia delle regole che ha introdotto ed il loro ambito di applicabilità. Per fare ciò, è indispensabile approntare dei programmi che creino dei micromondi in cui lo studente, *comunicando direttamente con il computer* ed avendo la possibilità di un controllo immediato dell'esito dei suoi messaggi, agisca concretamente, non astrattamente come avviene di norma, sul piano del metalinguaggio".¹⁰

Questi autori parlano di **comunicazione con il computer**, ed è effettivamente nelle simulazioni che tale strumento ha un ruolo maggiormente comunicativo:

- riceve dei dati e li classifica (secondo un modello contenuto nel software o fornito dagli alunni); è dunque in un primo tempo *ricevente*;
- è anche *specchio*: si possono guardare in ogni momento i dati che sono stati inseriti;
- diventa in seguito sia *emittente*, sia *ricevente*: emittente nel momento in cui si mette in opera la simulazione, e cioè quando si fa funzionare il modello per produrre del linguaggio; ricevente quando si modificano i dati per ottenere altri risultati;
- dal momento che il lavoro appena descritto si svolge sempre a piccoli gruppi, il computer serve anche come *canale* tra i 2 o 3 alunni che sono davanti lo schermo, poi, più tardi, tra tutti gli alunni, quando i testi prodotti vengono presentati agli altri o stampati. Ciò che mi ha colpito, ogni volta che ho animato delle sedute di questo tipo, è la mobilità degli studenti, che non esitano ad andare a guardare ciò che succede sullo schermo del vicino, a fare dei commenti, a paragonare le produzioni.

ALCUNE ATTIVITÀ COMUNICATIVE PER LA LEZIONE DI LINGUA STRANIERA

Concluderò questa esposizione con cinque tipi di utilizzazione comunicativa del computer nell'insegnamento della lingua straniera. Si noterà che per i primi tre l'investimento finanziario necessario è minimo.

Utilizzazione di programmi per il trattamento di testi

Comincerò dall'uso di un word processor, poiché esso è presente in tutti gli istituti che dispongano di computer. Far scrivere gli studenti su un computer piuttosto che su un foglio di carta presenta, come ho già indicato, diversi vantaggi, dal punto di vista della comunicazione.

Numerose esperienze condotte in corsi di lingua straniera dimostrano che il wp stimola gli studenti a discutere tra di loro le soluzioni linguistiche da adottare per rendere il loro testo il migliore possibile. Solo nel caso di disaccordo, o di problemi che non riescono a risolvere, si rivolgono all'insegnante. Nello scrivere, inoltre, gli studenti possono inoltre avere accesso a una biblioteca di testi già scritti da utilizzare come modello: per questo è sufficiente che l'insegnante registri questi testi sul dischetto o su disco rigido (procedura che è per esempio seguita in alcuni manuali italiani di francese commerciale nei quali viene unito al libro un dischetto di lettere-modello). Grazie al taglia/incolla, si possono prendere dei porzioni di questi modelli ed integrarli nel documento in costruzione.

Si può anche concepire tutta una gamma di esercizi basati sull'uso del wp: rimettere in ordine righe, frasi o paragrafi (il che obbliga ad interrogarsi sui fenomeni di connessione e di coesione), inserire la punteggiatura, completare testi con lacune, ecc. Tutte queste attività mirano alla ricostruzione di un testo autentico e presentano, contrariamente agli esercizi strutturali, una dimensione del tipo "soluzione del problema" che sollecita chi impara ad una riflessione linguistica.¹¹

Ambienti di scrittura

Un programma di videoscrittura può essere vestito con una serie di abiti: i correttori ortografici, i dizionari di sinonimi, gli analizzatori di frequenza, le banche dati testuali. L'ITD ha concepito un software didattico, *WordProf*, che, intorno ad un word processor, propone tutta una serie di moduli destinati ad aiutare lo studente nel corso delle tre tappe di ogni scrittura: la pianificazione, la produzione del testo e la revisione. Il suo procedimento è di tipo euristico e le domande poste all'alunno non sono mai destinate a verificare le sue conoscenze, ma ad aiutarlo a costruire il suo testo.¹²

Simulazioni linguistiche

Ho già parlato delle simulazioni linguistiche; aggiungerò semplicemente che la frase non è l'unica unità possibile per una produzione automatica. Si possono anche far produrre dei paragrafi semanticamente coerenti, come fa il software *Roman*¹³, dei dialoghi, dei piccoli testi pragmaticamente adattati ad una situazione di comunicazione (*Pour écrire un mot*¹⁴) o anche un racconto, con il software che per

¹⁰DEGL'INNOCENTI R., FERRARIS M., *Il computer nell'ora d'italiano*, Zanichelli, Bologna, 1988.

¹¹ Il CNDP ha pubblicato un software che permette di preparare automaticamente questi tipi di attività a partire dal programma WORD della Microsoft. Si tratta de *La Macrothèque*, Macro-procedure per WORD (5, 5.5 e WINWORD), CNDP.

¹² *WordProf*, CNR-ITD ed. Theorema, Milano, 1993. È in corso di preparazione, a cura del CNDP, una versione francese di questo courseware.

¹³ *Roman* di Jean Pierre Balpe software che purtroppo non è più in commercio.

¹⁴ MANGENOT F., *Pour écrire un mot*, software MS-DOS, CIEP, Sèvres, 1992

l'appunto si chiama Conte¹⁵. E vantaggi presenta anche la lettura e scrittura su computer delle ben note storie ad albero (o ramificate) come per esempio consente di fare il software *Suites*, del CNDP¹⁶.

Tutte queste pratiche si situano a metà strada tra le manipolazioni linguistiche e la scrittura creativa¹⁷. In nessun momento il computer verifica la correttezza o la pertinenza dei testi prodotti: si accontenta di mettere in opera il modello elaborato da chi apprende.

Software multimediali

Più caro - ma i prezzi diminuiscono ogni mese - è il computer multimediale, dotato cioè della possibilità di registrare e di riprodurre suono ed immagini.

Combinando suono ed immagine, si possono presentare, come fa il software *LABO*¹⁸, dei dialoghi ben caratterizzati nella loro situazione di comunicazione, e poi proporre agli alunni una gamma di esercizi, utilizzando anche l'immagine, durante i quali registreranno la loro voce e la confronteranno con quella di una persona di madre lingua. Anche il testo può intervenire fornendo, su richiesta dello studente, aiuto e spiegazioni su aspetti della lingua.

Ancor meglio, si possono far costruire i dialoghi direttamente dagli studenti stessi, a partire da immagini che rappresentano degli interlocutori: il computer in questo caso si rivela, come supporto di lavoro di gruppo, molto più pratico del magnetofono, e molto più spettacolare, poiché immagine e dialogo compaiono nello stesso tempo. Ancora una volta, lo strumento agisce ora come *canale*, ora come *emittente*, ora come *ricevente*.

Utilizzazione dei CD-ROM

Al termine di questo elenco vorrei segnalare i dischi laser CD-ROM che rendono il computer detentore di un sapere colossale e possono farne una porta aperta sul mondo: penso al *Grand Robert de la Langue Française* (9 volumi su di un piccolo disco di 10 cm)¹⁹ o anche al *Monde au jour le jour*²⁰, raccolta di 40 anni di articoli di questo giornale accompagnati da immagini e documenti sonori.

E l'insegnante, in tutto questo? In effetti sembra non avere più il ruolo centrale tipico della lezione tradizionale. Ma al docente restano devoluti tre ruoli essenziali:

- è lui che determina il compito da svolgere, che dà la consegna iniziale (poiché non si

lavora con dei software tutoriali);

- è lui che aiuta gli alunni quando questi lo richiedono durante lo svolgimento del compito (con la possibilità di dedicare più tempo a quelli che hanno dei problemi);
- è lui infine che dovrà valutare le produzioni alunni/macchina, poiché né gli uni né tantomeno l'altra hanno una sufficiente competenza nella L2.

Lo schema della lezione viene quindi profondamente modificato, con gli alunni tutti attivi davanti al loro schermo, impegnati a risolvere dei problemi linguistici, e con un insegnante che interviene solo su richiesta e che ha il tempo di attendersi un po' di più con gli studenti più deboli.

CONCLUSIONE

Alla fine di questo articolo, si constaterà che in esso quasi non si parla di software coi quali alcuni credono di poter sostituire gli insegnanti.

Spero invece di aver dimostrato che esistono altre vie, tramite le quali si possono modificare gli schemi classici della comunicazione nella lezione di lingua straniera, senza che l'importanza dell'insegnante ne venga diminuita.

Il vantaggio portato dal computer è che da un lato moltiplica le interazioni svolgendo un ruolo di ricambio nei confronti dei compiti da svolgere, dall'altro permette agli studenti di sottoporre facilmente ad un test le loro produzioni, di manipolarle e di diffonderle: in un certo senso, quindi il computer unisce i vantaggi della carta, della stampa, del magnetofono e del video.

Il professore è indotto a cambiare ruolo: non è più il detentore e il diffusore di tutti i saperi, ma diventa un "consigliere e un organizzatore" degli apprendimenti, come spiega Jean Paul Narcy, dell'Università di Compiègne²¹.

Lascerò l'ultima parola a Pierre Lévy: "si abbandona quindi la prospettiva della sostituzione dell'uomo da parte della macchina, per capire il loro complesso intreccio all'interno di collettivi eterogenei."

(Traduzione dal francese di Vittorina Rosso)

¹⁵ Conte 2, software MS-DOS, Edizioni Profil, 49, rue de la Vanne, 92120 MON-TROUGE.

¹⁶ Suites, software MS-DOS, CNDP.

¹⁷ MANGENOT F., "Pratiques d'écriture créative 'assistée' par l'ordinateur", in *Il computer nell'apprendimento e nell'auto-apprendimento linguistico*, Monduzzi Editore, Bologna, 1992.

¹⁸ MANGENOT F., *Labo, Vie Parisienne 1 et 2* (Français Langue Etrangère, faux-débutant) software MS-DOS multimediale (carta vocale Soundblaster o Audio-Spectrum necessaria), Jériko, 5, Boulevard Poissonnière, 75002, Paris.

¹⁹ *Grand Robert de la Langue Française*, disco CD-ROM, Dictionnaires Le Robert, Paris.

²⁰ *Le monde au jour le jour*, disco CD-ROM, Le Monde/Act Informatique, Paris.

²¹ NARCY J.P., *Apprendre une langue étrangère: didactique des langues, le cas de l'anglais*, Editions d'Organisation, Paris, 1990.