

$$\frac{A_{10}}{880}$$

Mariapia D'Angelo

**Nuove tecnologie per la didattica
delle lingue e della traduzione**



Copyright © MMXII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

via Raffaele Garofalo, 133/ A-B
00173 Roma
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5329-4

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: ottobre 2012

A Giulia e Alberto

Indice

Capitolo I

Modelli teorico-operativi del CALL	11
1.1. Dal computer come <i>tutor</i> al computer come <i>tool</i>	12
1.1.1. <i>Dal CALL comportamentista al CALL comunicativo</i>	14
1.1.2. <i>Il CALL integrato</i>	17
1.1.3. <i>Le funzioni del computer nel CALL</i>	20
1.2. Dall'ipertesto all'ipermedia	23
1.2.1. <i>Caratteristiche strutturali dell'ipertesto</i>	28
1.2.2. <i>Hotword e processi cognitivi coinvolti</i>	30
1.2.3. <i>Ipermedialità e apprendimento linguistico</i>	36
1.3. Le glottotecnologie avanzate e l'approccio umanistico-affettivo	39
1.3.1. <i>Principi costitutivi dell'approccio glottodidattico umanistico-affettivo</i>	41
1.3.2. <i>Percorsi glottodidattici "FRIENDLY"</i>	51
1.3.3. <i>Il ruolo del docente nel CALL integrato</i>	56
1.3.4. <i>Formare gli insegnanti all'uso delle glottotecnologie</i>	58

Capitolo II

Strumenti e ambienti d'apprendimento per il CALL integrato	63
2.1. I nuovi ambienti d'apprendimento per la glottodidattica	64
2.1.1. <i>Blog e wiki per la didattica delle lingue</i>	65
2.1.2. <i>Esempi di Learning Management System</i>	69
2.1.3. <i>L'insegnamento/apprendimento delle lingue in Second Life</i>	72
2.1.4. <i>La dimensione ludica in Second Life</i>	77
2.2. I software didattici	80
2.2.1. <i>Software didattici allegati al libro di testo e non</i>	81
2.2.2. <i>Authoring software</i>	85
2.2.3. <i>Applicazioni del Mobile Assisted Language Learning</i>	87
2.3. La lavagna interattiva multimediale	91
2.3.1. <i>Caratteristiche funzionali delle Whiteboard interattive</i>	92
2.3.2. <i>Software glottodidattici per le LIM</i>	97
2.3.3. <i>Attività task-based con le tecnologie LIM</i>	100

Capitolo III	
Risorse del web e <i>digital literacy</i> per la didattica delle lingue e della traduzione	105
3.1. Dizionari e <i>corpora</i> per la glottodidattica e la traduzione	107
3.1.1. <i>Dizionari on line per la didattica delle lingue e della traduzione</i>	108
3.1.2. <i>Corpora per la didattica delle lingue</i>	113
3.1.3. <i>Learner corpora per lo studio dell'interlingua</i>	118
3.2. Attività glottodidattiche <i>web-based</i>	121
3.2.1. <i>WebQuest</i>	122
3.2.2. <i>Web tutorial per la didattica linguistica in ambito universitario</i>	126
3.2.3. <i>Web-based teaching e architetture semantiche dell'informazione</i>	131
3.3. Didattica della traduzione e <i>digital informational competence</i>	134
3.3.1. <i>La sottocompetenza strumentale</i>	137
3.3.2. <i>I filtri per i motori di ricerca e i forum per traduttori</i>	140
Capitolo IV	
Traduzione automatica e computer assisted translation	145
4.1. La traduzione automatica	146
4.1.1. <i>Prime elaborazioni teoriche e implementazioni tecnologiche</i>	148
4.1.2. <i>Sistemi di traduzione automatica</i>	151
4.2. Strumenti per la traduzione assistita dal computer	156
4.2.1. <i>Memorie di traduzione</i>	157
4.2.2. <i>Translator's workstation</i>	160
4.3. <i>CAT tool</i> e didattica della traduzione	162
4.3.1. <i>Per un uso critico e integrato degli strumenti CAT</i>	164
4.3.2. <i>La traduzione come problem-solving activity</i>	167
4.3.3. <i>Tradurre con i corpora testuali</i>	169
Riferimenti bibliografici	175
Riferimenti sitografici	201
Indice analitico	205
Indice dei nomi	209

Capitolo I

Modelli teorico-operativi del CALL

L'acronimo CALL (*Computer Assisted Language Learning*)¹ indica da un lato la vasta gamma di applicazioni tecnologiche interattive a supporto dell'apprendimento delle lingue straniere² e dall'altro il versante della ricerca accademico-scientifica che analizza tali applicazioni e ne studia il ruolo nell'insegnamento/apprendimento linguistico, promuovendone la diffusione ed il continuo aggiornamento. Tale ambito di studi coinvolge molteplici settori afferenti alle scienze del linguaggio, dalla linguistica applicata a quella computazionale, dalla glottodidattica alla psicolinguistica, ecc., in un assiduo confronto con gli apporti delle scienze dell'informazione, in particolar modo con gli esiti delle ricerche condotte nei settori dei *media and communication studies* e dell'Intelligenza Artificiale.

¹ Dagli anni Novanta in poi, sono state proposte ulteriori denominazioni, come ad esempio TELL (*Technology Enhanced Language Learning*), impiegata dai ricercatori dell'Università di Hull, oppure ICALL (*Intelligent Computer Assisted Language Learning*), acronimo adottato prima in ambito europeo e poi diffusosi anche negli Stati Uniti e nel Canada. Per ragioni di praticità e di adeguamento alla letteratura scientifica glottodidattica italiana preferiamo ricorrere all'acronimo CALL nel presente lavoro.

² Poiché le considerazioni sull'impiego delle glottotecnologie avanzate nella classe di lingua qui esposte possono riferirsi tanto al contesto di apprendimento delle "lingue straniere" (LS), quanto all'apprendimento dell'italiano come "lingua seconda" (L2), faremo un uso indistinto di tali termini e delle relative abbreviazioni.

I primi software, allora denominati CALI (*Computer Assisted Language Instruction*), potevano essere utilizzati soltanto nei laboratori informatici di importanti strutture universitarie e offrivano possibilità didattiche alquanto ridotte, essendo soggetti alle notevoli limitazioni tecnico-operative dell'hardware. Le evoluzioni tecnologiche successive, invece, hanno consentito la realizzazione di ambienti d'apprendimento altamente interattivi a supporto del potenziamento integrato delle abilità linguistiche di base, sul piano della ricezione (ascoltare e leggere) e su quello della produzione (parlare e scrivere). Le connessioni ad Internet ad altissima velocità hanno inoltre permesso ai docenti di accedere a materiali multimediali autentici, facilitando l'interazione in tempi reali tra parlanti in ogni parte del mondo e conducendo ad una trasformazione oramai irreversibile degli scenari educativi, ad ogni livello e in ogni ambito disciplinare, *in primis* in quello attinente all'insegnamento/apprendimento delle lingue seconde.

1.1. Dal computer come *tutor* al computer come *tool*

Il quadro di riferimento per le prime elaborazioni del *Computer Assisted Language Instruction* degli anni Sessanta-Settanta è costituito dallo strutturalismo di Leonard Bloomfield, fondato su una concezione del sistema linguistico quale insieme di unità strutturali tassonomicamente analizzabili e sulla teoria behaviorista dell'acquisizione della lingua materna, descritta come l'assunzione di una serie di abitudini linguistiche, progressivamente sostituite da nuove abitudini durante l'apprendimento della L2. Queste premesse teoriche costituiscono i presupposti scientifici del metodo glottodidattico audio-orale che prevede la realizzazione di materiali conformi alle specifiche caratteristiche strutturali delle singole lingue, unitamente ad un apprendimento della

lingua straniera basato sullo schema comportamentista stimolo-risposta-stimolo. Perseguendo l'obiettivo di generare nella mente del discente una serie di *mental habits* operanti a livello subcosciente, l'insegnamento si incentra sull'imitazione di strutture verbali, controllate attraverso attività didattiche meccaniche e ripetitive ed eseguite generalmente nel laboratorio linguistico.

Tale principio glottodidattico, detto *overlearning*, comporta dunque l'abbandono delle tradizionali spiegazioni semantico-sintattiche fornite dal docente a favore dell'esposizione diretta all'ascolto di enunciati caratterizzati da una costruzione piuttosto semplice a livello sintattico e contrassegnati, sul piano lessicale, da un vocabolario graduato in base a parametri morfologici e di frequenza statistica. Dopo una prima fase di comprensione del senso, lo studente riprodurrà foneticamente quanto ascoltato e, in un secondo momento, memorizzerà le strutture nuove mediante esercizi di fissazione, quali i *pattern drill*.

Negli anni Settanta le attività svolte al computer seguono la suddetta impostazione e presentano sostanziali analogie sia con gli esercizi svolti sul supporto cartaceo sia con le pratiche laboratoriali di ascolto e di ripetizione (eseguite con un registratore a cassette, cuffia e microfono). In ogni caso, l'interazione con l'insegnante viene pressoché eliminata, poiché la progressione dei contenuti sintattico-lessicali presentati all'alunno consente la comprensione autonoma di quanto ascoltato/letto. Nei primi sistemi CALL di impianto strutturalista-comportamentista il computer si sostituisce quasi completamente alla figura del docente, assumendo il ruolo di un *tutor* preposto all'assolvimento di molteplici funzioni, dalla correzione immediata delle risposte alla presentazione in sequenza degli esercizi e così via. Questi ultimi potranno essere svolti con modalità e tempi diversi da ciascuno studente, a vantaggio della personalizzazione dell'apprendimento,

nonché dell'economia della lezione in generale, dato che gli insegnanti potranno dedicare ad altre attività le ore di lezione in aula³. Il computer viene percepito come una sorta di istruttore personale dell'allievo, il quale potrà ripetere l'esecuzione del medesimo esercizio fino a quando il *feedback* della macchina non darà esito positivo, vale a dire un *rinforzo* nei termini della concezione comportamentista di Bloomfield sull'apprendimento linguistico.

1.1.1. *Dal CALL comportamentista al CALL comunicativo*

Attorno alla metà degli anni Ottanta, il passaggio dal metodo audio-orale di matrice strutturalista-comportamentista verso i nuovi approcci glottodidattici di tipo comunicativo interessa anche l'ambito del CALL, che recepisce le nuove istanze metodologiche e ne propone l'applicazione nei software per l'apprendimento linguistico. Inizialmente il computer conserva una funzione tutoriale, quantunque venga promossa una maggiore partecipazione del discente, ora più attivo nel processo di scelta della risposta esatta, dato che i nuovi programmi contemplan anche più di una soluzione in risposta ai quesiti degli esercizi. Inoltre, diversamente da quanto avveniva nei precedenti *drill and practice* di impianto behaviorista, si tende alla realizzazione di attività incentrate sull'uso delle forme piuttosto che sulle forme stesse, stimolando gli studenti all'impiego dei contenuti linguistici ap-

³ Tra i primi progetti di questo genere figura senz'altro PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operation), un sistema sviluppato dai ricercatori dell'Università di Urbana (Illinois) per il *mainframe*, ossia l'elaboratore principale che allora presiedeva al funzionamento di un sistema di calcolo complesso. Per l'insegnamento delle lingue erano previste esercitazioni con il vocabolario, brevi spiegazioni e *pattern drills* di grammatica, come pure test traduttivi (Ahmad, Corbett, Rogers, Sussex 1985; Hart 1995).

presi in maniera originale e creativa, senza sottolineare troppo il momento della correzione o della gratifica per l'esattezza dell'esecuzione, come sintetizzato nelle premesse per un *Communicative CALL* suggerite da Underwood (1984: 52):

- [...] focuses more on using forms rather than on the forms themselves;
- teaches grammar implicitly rather than explicitly;
- allows and encourages students to generate original utterances rather than just manipulate prefabricated language;
- does not judge and evaluate everything the students nor reward them with congratulatory messages, lights, or bells;
- avoids telling students they are wrong and is flexible to a variety of student responses;
- uses the target language exclusively and creates an environment in which using the target language feels natural, both on and off the screen;
- will never try to do anything that a book can do just as well.

A partire dagli anni Ottanta-Novanta gli studi sul CALL si inseriscono nel quadro di una teoria glottodidattica comunicativo-cognitivista che non considera più l'apprendente alla stregua di una *tabula rasa* sulla quale inscrivere nuove abitudini linguistiche, bensì come un agente attivo, protagonista del processo di formazione della propria competenza comunicativa. Questo l'obiettivo cui deve tendere la programmazione curricolare basata sull'impiego di materiali autentici, secondo una progressione non più determinata dal grado di difficoltà dei contenuti morfosintattici, ma graduata a seconda dell'importanza attribuita alle varie funzioni comunicative. Tali funzioni vengono definite in riferimento ad un quadro scientifico che attraversa vari ambiti disciplinari (tra cui la pragmalinguistica, la sociolinguistica, l'etnografia della comunicazione, ecc.), tra di loro accomunati da una

concezione azionale della lingua, considerata nelle varietà diastratiche, diatopiche, diafasiche e diamesiche delle situazioni comunicative. Di conseguenza anche i nuovi *courseware* (software didattici) presentano riferimenti alle coordinate cronotopologiche e socioculturali dell'interazione verbale, come pure agli argomenti del discorso e alle strutture lessico-sintattiche più funzionali ad esprimerli.

Viene incentivata la produzione linguistica tramite esercizi contestualizzati, in sostituzione della presentazione strutturata di materiali da ripetere e memorizzare meccanicamente, sviluppando software che consentono una certa interazione macchina-apprendente ed almeno una minima varietà di possibili reazioni e risposte. Varia è anche la struttura delle attività stesse, elaborate sotto forma non solo di esercizi, ma anche di giochi linguistici più accattivanti per i discenti (cruciverba, puzzle, quiz, ecc.).

Si realizzano quindi i primi programmi per il potenziamento di alcune abilità linguistiche di base, come ad esempio quella della lettura, mediante esercizi di *reading comprehension* e di ricostruzione testuale, mentre per stimolare le abilità di produzione il computer viene presentato come strumento (*tool*) e gli studenti incominciano ad usare le prime versioni dei programmi di scrittura, di correzione ortografica, per le concordanze, ecc. (Phillips 1987; Jones, Fortescue 1987). Contestualmente si diffonde l'uso dei *personal computer* e si realizzano i primi corsi di lingua su CD-ROM, che però contengono attività didattiche sostanzialmente simili a quelle presenti nei libri di testo. Le indicazioni di Underwood (1984: 52) "will never try to do anything that a book can do just as well" non vengono di fatto recepite dal contesto scolastico, poiché nei laboratori linguistici informatizzati (di cui in Italia sono state dotate moltissime scuole, soprattutto agli inizi degli anni Novanta) gli studenti svolgono esercizi di tipo strutturale, con il

controllo – in ultima istanza – del computer sull’allievo, secondo modalità peculiari del CALL behaviorista, nel quale l’apprendente interagisce autonomamente con la macchina non ancora utilizzata come un *communication tool*⁴.

1.1.2. Il CALL integrato

Nella seconda metà degli anni Novanta, rilevanti innovazioni tecnologiche consentono di modificare il rapporto esclusivo uomo-macchina tipico dei primi approcci del CALL. In seguito all’introduzione del World Wide Web, infatti, il computer si configura come un mezzo che agevola la comunicazione tra persone e non viene più considerato come un *tutor* sostitutivo del docente nell’erogazione dei contenuti o nella verifica dell’apprendimento.

Sul versante pedagogico si assiste ad un mutamento altrettanto significativo che vede il passaggio da una concezione trasmissiva dell’insegnamento (di tipo istruzionista) ad una visione costruttivista della didattica, profondamente rinnovata nei vari ambiti disciplinari e basata sul principio della *centralità dell’apprendente*. All’insegnante è riservato il ruolo di *facilitatore* del processo conoscitivo, non più inteso come trasmissione unidirezionale di conoscenza, dal docente al discente, ma come processo realizzabile mediante l’interazione sociale, secondo percorsi multidirezionali.

L’epistemologia socio-costruttivista si fonda sulla non esistenza di un sapere oggettivo, poiché ogni forma di conoscenza implica una costruzione attiva e personale dei significati da parte di ogni individuo ed è realizzabile attraverso costanti interazioni sociali, complesse dinamiche di condivisione e di negoziazione

⁴ Per le prime classificazioni dei programmi CALL come *tutor* o come *tool*, cfr. M. Levy (1995, 1997).

dei significati, come già anticipato nelle indagini di Vygotskij (1934 [1966]) condotte negli anni Trenta⁵. L'individuo può apprendere solo se si apre alla relazione con l'universo socioculturale che lo circonda, attivando un meccanismo a spirale di acquisizione di saperi teorico-pratici, tutti profondamente interrelati tra loro, i quali di volta in volta rendono più facile l'apprendimento di ulteriori conoscenze.

Si registra il definitivo abbandono di una concezione del sapere quale insieme di nozioni astratte e parcellizzate, acquisite in un ambiente artificiale e formale: l'apprendimento si verifica, di contro, in contesti concreti e coinvolge sia la complessa rete di conoscenze pregresse, sia le variabili emotive e assiologicoculturali proprie della comunità in cui è inserito il soggetto apprendente. Primario è inoltre il ruolo attribuito alle componenti motivazionali, le quali non fungono soltanto da stimolo attivatore dell'intero percorso educativo, ma ne influenzano notevolmente gli esiti.

In ambito glottodidattico la ricezione delle suddette istanze psicopedagogiche si attualizza in un'impostazione metodologico-operativa *learner-centred*, vale a dire rispettosa degli stili cognitivi, delle strategie e dell'autonomia d'apprendimento di ciascun alunno, basata su attività orientate all'azione secondo le modalità collaborative del *task* e del *project-work* (Prabhu 1987, Ellis

⁵ Gli studi dello psicologo russo Lev S. Vygotskij sulle relazioni tra pensiero e linguaggio hanno messo in evidenza la natura sostanzialmente sociale e interpersonale del processo conoscitivo, contribuendo in modo significativo allo sviluppo di correnti pedagogiche e di metodologie didattiche tese a valorizzare gli aspetti cooperativi e collaborativi dell'insegnamento e dell'apprendimento. Nel presente lavoro ci limitiamo ad una sintesi della ricezione del paradigma socio-costruttivista nell'ambito glottodidattico, rinviando per le implicazioni psicopedagogiche ai lavori di Laroche, Bednarz, Garrison (1998); Varisco (1998, 2002); Pontecorvo, Ajello, Zuchermaglio (2004).

2003). Si incoraggia inoltre l'incremento della consapevolezza (*awareness*) dei discenti, intesa nella triplice dimensione di *language-*, *intercultural-* e *learning awareness*, offrendo allo studente la possibilità di compiere un'esperienza linguistica olistica in un "authentic and complex learning environment" (Wolff 1994, Wendt 1996).

Negli anni Novanta il *Computer Assisted Language Learning* si adegua nell'impostazione glottodidattica a tale profondo rinnovamento della didassi linguistica e nel contempo subisce una radicale trasformazione nelle applicazioni tecnologiche, in virtù dell'introduzione della tecnologia multimediale e di Internet. In questo nuovo assetto il computer rappresenta per gli apprendenti un *tool* prezioso e insostituibile nella facilitazione della comunicazione, come pure nell'espressione della propria creatività e nell'acquisizione di conoscenze e competenze mediante l'esecuzione di compiti autentici, sempre nella piena consapevolezza dei metodi adottati e nel controllo dello stadio del proprio apprendimento.

Rispetto ai precedenti *text-based computer* l'avvento delle *multimedia computer machine* e del World Wide Web ha infatti permesso la creazione di software didattici, in cui si procede al perfezionamento integrato delle abilità linguistiche di base con un coinvolgimento sempre maggiore degli allievi, sia grazie all'organizzazione dei programmi, sia grazie alla struttura stessa degli ipertesti e successivamente degli ipermedia. È consentita la massima personalizzazione dell'itinerario da seguire: l'allievo decide quali parti consultare e se vuole accedere o meno ad altri *link* per l'approfondimento di ulteriori argomenti grammaticali, lessicali, fonetico-prosodici oppure socioculturali.

Inoltre, lo sviluppo delle tecnologie informatiche per la comunicazione ha condotto ad una radicale riorganizzazione degli

ambienti per l'insegnamento delle lingue straniere, agevolando l'interazione in contesti reali e fornendo agli studenti continue occasioni di dialogo con altre lingue-culture, in risposta alle esigenze di un approccio didattico socio-costruttivista. Negli ultimi dieci anni, infine, la capillare diffusione delle connessioni *wireless* e la produzione di dispositivi *hardware* sempre più maneggevoli e tascabili, ad es. gli smartphone e i netbook, unitamente alla rapidissima espansione dei *social network*, hanno notevolmente potenziato le modalità dell'*e-learning*, permettendo la progettazione di attività elaborate per il cosiddetto *Mobile Assisted Language Learning* (§ 2.2.3.).

1.1.3. *Le funzioni del computer nel CALL*

Nel riassumere le funzioni del computer nell'insegnamento/apprendimento delle lingue straniere di cui ai paragrafi precedenti, ci serviremo della tassonomia proposta da Porcelli per una descrizione sul ruolo assunto dalle tecnologie nella classe di lingua straniera, in cui, a partire dagli anni Sessanta-Settanta, il computer è stato impiegato come:

1) *teaching machine*, ossia come strumento idoneo per indurre negli allievi nuovi comportamenti linguistici in base allo schema neobehaviorista stimolo-risposta-rinforzo, poiché la macchina può offrire stimoli e *feedback* immediati sull'esecuzione, con la possibilità di reiterare all'infinito l'esercizio, anche senza il supporto dell'insegnante;

2) *magister*, vale a dire un sistema esperto delle conoscenze disciplinari e dei processi didattici, che si configura come potenziale sostituto del docente nella gestione del processo di