

## **RACCONTO L2.0: UNO STRUMENTO PER LO SVILUPPO DELLA CAPACITÀ NARRATIVA DI STUDENTI DI ITALIANO L2/LS**

**Alessandra Giglio**

*In the era of global networking and web 2.0, a time in which adolescents are “digital natives” (Prensky, 2006) and “technology oriented”, learning tools should, as well, accomplish the revolution that will avoid them being old and outdated; at the same time, new didactical tools will implement cognitive strategies of a successful process in learning a foreign language. These are the theoretical premises on which the Racconto L2.0 project is based: a project that originates from the creation of an educational tool, the site [www.raccontol2punto0.it](http://www.raccontol2punto0.it) followed by a testing session that involved 145 users (97 students and 48 student teachers). In this contribution, I am describing the project “Racconto L2.0” and the testing results I had the chance to collect and analyze.*

### 1. Introduzione

Nell'era della rete globale e delle generazioni “2.0”, nell'era in cui gli adolescenti sono “nativi digitali” (Prensky, 2006) e “technology oriented”, anche gli strumenti per l'apprendimento devono compiere quella rivoluzione che permetta loro di non suonare obsoleti e antichi e che, al contempo, permettano di attuare quelle strategie cognitive di successo per l'apprendimento di una lingua straniera.

Queste sono le premesse teoriche su cui il progetto Racconto L2.0 si fonda: un progetto che si origina con la creazione di uno strumento didattico, il sito [www.raccontol2punto0.it](http://www.raccontol2punto0.it), a cui segue una sperimentazione che ha coinvolto 145 utenti (97 studenti e 48 futuri docenti). In questo contributo intendo descrivere il progetto “Racconto L2.0” e i risultati derivanti dalla somministrazione.

### 2. Racconto L2.0<sup>1</sup>

Racconto L2.0 nasce come spazio di studio e di esercizio per gli studenti stranieri che apprendono la lingua italiana: lo spazio si configura come una palestra nella quale gli studenti si esercitano nell'utilizzo della tipologia testuale narrativa; per far ciò, però, si propone l'esercizio in un contesto nuovo, coinvolgente, stimolante e creativo, in modo da spezzare la tradizionale monotonia “cartacea”.

Racconto L2.0 è allora uno strumento che poggia le sue fondamenta sulla tecnologia del web 2.0, e nello specifico sull'utilizzo “creativo” di uno strumento ormai “tradizionale” nella scuola di oggi: il blog (Friso, 2009).

Inoltre, Racconto L2.0 si origina su un terreno di ben più antica tradizione, ovvero la narrazione, il cosiddetto *storytelling*: l'obiettivo del progetto è quello di far esercitare

degli studenti di lingua italiana L2 sulla produzione di testi narrativi scritti, tramite l'utilizzo di un ambiente on-line collaborativo.

### 2.1. Racconto L2.0: che cos'è?

Le ipotesi di ricerca che hanno originato questo progetto sono essenzialmente partite da un quesito: è possibile esercitare la produzione scritta degli studenti senza che essi si annoino e passino ore su “temi tradizionali” che coinvolgono poco la loro fantasia e che risultano spesso piuttosto monotoni alla lettura? È possibile trovare uno strumento nuovo che permetta loro di esercitare la scrittura “2.0”, del nuovo millennio, senza sembrare anacronistica e statica? È possibile, infine, fare tesoro degli insegnamenti sociali della Rete e far leva (anche) su di essi per coinvolgere e divertire lo studente nell'esercizio della lingua scritta? Racconto L2.0 nasce proprio da queste riflessioni, come tentativo di risposta ad un simile bisogno didattico.

Racconto L2.0 è uno strumento che è stato ideato in modo che ciascuno studente abbia un proprio spazio narrativo in cui scrivere racconti. Tali racconti sono “manovrati” dal docente che li pilota attraverso una serie di carte da gioco. Le carte da gioco – nate sullo spunto di Rodari (1998) e, ancora più anticamente, di Propp (1969) – guidano lo studente nella stesura di ogni nuovo “capitolo” della storia, dando indicazioni sia linguistiche (funzioni linguistiche da adoperare, elementi grammaticali da evitare, ...), sia contenutistiche (fasi della narrazione, sconvolgimenti nella trama, introduzione di nuovi personaggi, ...). In questo modo, il docente lascia la possibilità allo studente di esercitare liberamente la propria fantasia, indirizzando però il suo esercizio verso una serie di elementi linguistici di rilievo per il programma seguito.

In questo modo, lo studente è anche costretto a selezionare le informazioni più interessanti e rilevanti per la sua narrazione, evitando così il rischio di incorrere in ripetizioni e divagazioni fuori tema. Lo spazio riservato a ciascun capitolo, infatti, è piuttosto breve e consta di 100 parole al massimo: la ragione di questa scelta è da un lato tecnica (a ogni carta deve corrispondere graficamente un determinato capitolo), ma è anche e soprattutto educativa: la sintesi e la selezione di materiale importante per la narrazione, infatti, costituisce uno dei valori aggiunti del progetto ed è inoltre una delle competenze che uno studente deve maturare e ottenere per una buona ed efficace narrazione. Tutto questo ammicca al microblogging “alla Twitter”, ormai piuttosto conosciuto dalla maggioranza degli “studenti 2.0”:

you have to know exactly what you want to say, and say it in as few words as possible [...]. Twitter forces you to exercise your vocabulary. Since you only have 140 characters to get your message across, you're forced to dust off your dictionary and thesaurus and find new words to use – words that are shorter, words that are more descriptive, and words that get the job done in 140 characters or less. Crafting a message for Twitter requires you to ‘pump up’ your verbs (replacing adverbs and adjectives with them), and discover a better, clearer and more concise way to say what you want to say (Blanchard, 2009).

Nell'epoca del 2.0, della rete globale sociale e del *social networking*, non poteva certo mancare, in Racconto L2.0, una base sociale che permettesse ai “narratori” di fare rete e di confrontarsi pubblicamente: ciascun “narratore”, infatti, è anche “lettore” delle

narrazioni dei suoi colleghi; allora, mentre lo studente pubblica, capitolo per capitolo, la propria storia, i lettori potranno commentare le “puntate precedenti” e potranno influenzare l’andamento della narrazione, parteggiando per l’uno o l’altro personaggio e influenzando le scelte narrative dello scrittore. Inoltre, i lettori possono anche segnalare se nella scrittura sono stati commessi errori o imprecisioni: il narratore quindi, facendo tesoro dei suggerimenti dei lettori, può evitare di incappare nello stesso errore in un capitolo successivo. Infine, ciascun lettore potrà votare la storia favorita, alimentando quel processo di competizione che, se mediata e monitorata, è assolutamente favorevole allo sviluppo delle competenze linguistiche del gruppo classe.

## 2.2. Racconto L2.0: qualche specifica tecnica

Uno dei punti chiave dello strumento Racconto L2.0 è l’attrattività: ciò che deve essere chiaro allo studente è che questo strumento non è l’ennesimo gioco che nasconde l’esercizio, né tantomeno un esercizio mascherato da gioco.

A tal scopo, è stato necessario curare particolarmente gli aspetti tecnici e grafici, in modo da innescare una serie di procedimenti e meccanismi propri dell’attività ludica, che permettano allo studente di apprezzare e di divertirsi con Racconto L2.0 (senza temere paragoni infausti con videogiochi ben più sviluppati).

Di conseguenza, una volta delineato lo schema costitutivo dello spazio – ovvero quello di realizzare uno strumento didattico che permettesse allo studente di esercitarsi nella produzione scritta di un racconto a puntate – uno dei primi obiettivi è stato quello di creare un ambiente virtuale che fosse accattivante e graficamente appagante.

In questo senso, lo spazio che meglio si poteva prestare al monitoraggio del processo, oltre che del prodotto finale, poteva essere un LCMS:<sup>2</sup> tuttavia, l’analisi di alcune piattaforme ampiamente diffuse e opensource, come Moodle<sup>3</sup> o Docebo,<sup>4</sup> hanno evidenziato un’inadeguatezza estetica agli intenti, ludici e immersivi, dello strumento.

La scelta finale per la realizzazione del progetto è caduta su Wordpress, famoso CMS<sup>5</sup> utilizzato generalmente per la creazione di blog e spazi virtuali personali. La scelta di Wordpress è essenzialmente stata dettata dalla possibilità di estrema personalizzazione del sistema, che permette una buona versatilità grafica, gestionale e di software aggiuntivi (plug-in). Del resto, la stessa creazione della rete sociale che sottende al sistema è un plug-in di Wordpress: BuddyPress, infatti, ha permesso di mettere in collegamento, tramite “rapporti di amicizia alla Facebook”, gli utenti che hanno partecipato alla sperimentazione – i quali hanno avuto accesso più rapido e facile ai rispettivi spazi di scrittura e si sono inviati commenti e messaggi in modo più immediato.

Inoltre, al momento della somministrazione e del primo *testing* del progetto, si è sentita la mancanza di un ulteriore ambiente “d’appoggio” che permettesse di distribuire documenti, consegne e questionari ai partecipanti: la prima soluzione tecnica a tale esigenza è stata la creazione di una piattaforma Moodle; tuttavia, essendo questa difficilmente integrabile e implementabile con Wordpress, si è poi optato per un sistema più agile ancorché meno fine come GoogleDocs.

Per aiutare la fruizione della piattaforma, infine, è stato utile creare una serie di materiali di supporto tecnico: oltre ad una videoguida<sup>6</sup> di presentazione del progetto e di inizializzazione all’utilizzo del sistema, è stata realizzata anche una guida cartacea, con tanto di schermate e indicazioni passo passo, per ricordare di volta in volta ai

partecipanti quali fossero le procedure da seguire per scrivere le proprie parti di racconto on-line.<sup>7</sup>



Figura 1: Schermate dei diversi ambienti utilizzati: nell'ordine, WordpressMu e GoogleDocs.

### 2.3. Racconto L2.0: la sperimentazione<sup>8</sup>

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

#### 2.3.1 Definizione anagrafica del campione della sperimentazione

Racconto L2.0 è stato testato su 162 utenti, di cui 97 studenti e 65 futuri docenti; i  $\frac{3}{4}$  sono studenti di lingua italiana per stranieri di diversa provenienza, età, background scolastico, competenza linguistica e motivazione di studio dell'italiano.

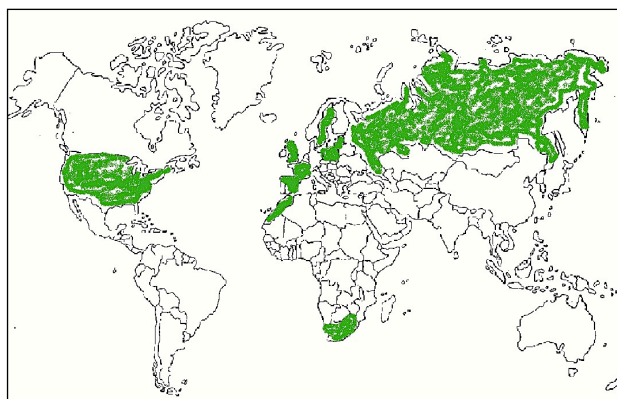


Figura 2: Rappresentazione geografica della provenienza degli studenti stranieri che hanno testato Racconto L2.0

In particolare, pare rilevante indicare il range d'età degli studenti che hanno testato lo strumento – ovvero, dai 14 ai 67 anni<sup>9</sup> – e la loro provenienza geografica – i Paesi più rappresentativi sono la Spagna e gli Stati Uniti, ma si registrano anche utenti dalla Polonia, Francia, Estonia, Marocco, Danimarca, Sudafrica, Svezia, Inghilterra.

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

Inoltre, gli studenti che hanno partecipato alla somministrazione provenivano da differenti background educativi e frequentavano percorsi di istruzione molto eterogenei. Si presenta allora una tabella che sintetizza i diversi cicli di sperimentazione condotti:

Contesto di sperimentazione	Livello linguistico
Deledda International High School, Genova (2 somministrazioni differenti)	B2
Hogskölan Dalarna, Falun (Svezia)	B2
CTP Bolzaneto, Genova	B1
Corso Erasmus, Università di Genova	A2
Scienze della Formazione, Università di Genova	corsi di formazione per futuri insegnanti
Lingue e Letterature Straniere, Università "Carlo Bò" di Urbino	

Tabella 1: Contesti di sperimentazione di Racconto L2.0

#### 2.4. Racconto L2.0: i risultati

La sperimentazione del progetto Racconto L2.0 ha evidenziato una serie di interessanti risultati, sia per ciò che riguarda gli esiti linguistici ottenuti, sia dal punto di

vista motivazionale e creativo. In questa sezione, riassumeremo le due tipologie di risultati.

#### 2.4.1. Esiti motivazionali

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

Nello specifico, l'81,6% dei partecipanti alla sperimentazione ritiene di avere migliorato le proprie abilità di scrittura grazie alla somministrazione del progetto, e il 45,6% degli intervistati sostiene di aver migliorato anche le proprie capacità informatiche (il 51,25% di studenti, se si isola il dato relativo ai futuri insegnanti). A fronte di questo dato, è interessante notare che il 37% degli studenti, e il 53% degli insegnanti, ha trovato alcune difficoltà nell'utilizzo della piattaforma; tuttavia, in linea generale, chi ha incontrato ostacoli informatici sul suo percorso ha anche dichiarato di aver incrementato le proprie competenze informatiche, evidenziando quindi un valore aggiunto e non atteso del progetto.

Inoltre, la buona differenza percentuale tra la quantità di studenti che ha trovato difficoltà nell'uso della piattaforma (37%, in 4 sperimentazioni) e gli insegnanti in formazione che hanno rilevato la medesima problematica (53%, in 2 sperimentazioni) sembra confermare le parole di Prensky (Prensky, 2006) quando etichetta i giovani del nuovo millennio come "nativi digitali".

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

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

#### 2.4.2. Risultati linguistici

L'analisi linguistica dei prodotti ad attività concluse ha evidenziato alcuni caratteri comuni tra i diversi contesti di sperimentazione. In generale, si è riscontrata una buona creatività nei testi narrativi inventati, parametro che si rileva anche nella morfosintassi utilizzata: molti sono stati, infatti, i tentativi di utilizzo di forme linguistiche poco conosciute rispetto al livello linguistico di partenza. Per ciò che riguarda i testi prodotti dagli studenti di livello linguistico più basso, gli esperimenti più frequenti hanno riguardato l'utilizzo di forme verbali più complesse e la terminologia

utilizzata; quest'ultimo elemento lessicale, per la verità, è stato rilevato come costante in ogni livello linguistico testato. In questo senso, croce e delizia della Rete è stato il dizionario: in alcuni casi sovrabbondantemente utilizzato, ha dato talvolta luogo ad alcune scelte lessicali poco felici o addirittura bizzarre, mentre in generale ha permesso agli studenti di arricchire il proprio vocabolario e confermare le proprie convinzioni linguistiche. In un solo contesto di sperimentazione la Rete si è rivelata realmente un'arma a doppio taglio: nella sperimentazione particolarmente difficoltosa del Centro Territoriale Permanente, gli studenti hanno utilizzato i traduttori on-line in modo estensivo e non ragionato, probabilmente per terminare prima il compito assegnato e dedicarsi allo studio di altre materie o recarsi al lavoro. Questo ha, in alcuni casi, inficiato completamente la comprensione, e quindi la redazione del lavoro, rendendo di fatto inutilizzabile il dato rilevato.

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

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

Inoltre, si notano buoni miglioramenti da parte degli studenti in una serie di errori inizialmente commessi e poi, con la pratica e l'esercizio, successivamente risolti.

Nel complesso, dall'analisi linguistica condotta si rilevano miglioramenti linguistici evidenti;<sup>10</sup> inoltre, sembra empiricamente provato che l'apprezzamento e la motivazione degli studenti verso l'attività condotta influisca pesantemente sulla qualità di produzioni scritte e sui risultati finali: in altre parole, la motivazione individuale genera e sostiene l'apprendimento, e a sua volta l'apprendimento genera nuova motivazione in un circolo virtuoso che, a nostro avviso, andrebbe sempre perseguito.

### 3. Conclusioni

Le tecnologie per la didattica e, in particolare, le risorse del web 2.0 sono ormai sempre più presenti nei processi di apprendimento ed insegnamento delle lingue straniere e, più in generale, nell'educazione.

Dalle prime sperimentazioni condotte, i risultati che ne derivano sono più che incoraggianti: non solo il livello motivazionale sembra essere di molto superiore rispetto alle metodologie didattiche tradizionali, ma anche l'apprendimento stesso della materia (nel caso specifico, dell'italiano per stranieri) sembra giovare. Inoltre, si registrano una serie di abilità e sviluppo di capacità corollarie (come, ad esempio, l'utilizzo delle tecnologie che vada al di là del conosciuto Facebook), che determinano un sicuro valore aggiunto dell'esperienza.

Infine, un fattore interessante del progetto è la partecipazione dei docenti in formazione delle due università di Urbino e Genova: partecipare ad una simile sperimentazione ha permesso loro di pensare alle tecnologie per la didattica in una maniera meno convenzionale e più creativa: infatti, sebbene Racconto L2.0 sia di fatto uno spazio blog con una rete sociale come base, nello specifico assomiglia molto poco ad un blog e si viene invece a configurare come uno strumento didattico a sé stante.

Questo dimostra che le tecnologie sono sempre, e possibilmente ancora di più, strumenti e “scalpelli” che sono interpretabili (e vanno interpretati!) secondo le necessità educative del contesto: un blog può trasformarsi e camuffarsi in modo talmente mimetico da non somigliare più ad un blog.

Apprendere e insegnare l’italiano online tramite le reti sociali, dunque, funziona? Ad oggi, probabilmente la risposta è ancora incerta e i tempi sono possibilmente immaturi; tuttavia, è possibile rilevare, ai fini dello studio presentato, che blog e *social network* hanno permesso un forte coinvolgimento e un buon interesse da parte degli utenti, i quali hanno potuto praticare la lingua italiana in un contesto inconsueto dalla pratica tradizionale e con risultati molto più che incoraggianti e positivi.



Note

<sup>1</sup> Racconto L2.0 è lo strumento derivante dal lavoro di ricerca nell'ambito del dottorato di ricerca "Lingue, culture e tecnologie dell'informazione e della comunicazione" dell'Università di Genova. I risultati, così come il dettaglio delle specifiche tecniche, derivano quindi da tale lavoro di ricerca e dalla risultante tesi di dottorato. Maggiori informazioni sono reperibili qui: [www.alessandragiglio.com](http://www.alessandragiglio.com).

<sup>2</sup> Learning Content Management System, ovvero piattaforma che permette di pianificare tutti gli aspetti organizzativi di un corso e-learning e che, inoltre, "usa le tecnologie web per gestire tutte le attività inerenti la creazione, l'indicizzazione, lo stoccaggio, il reperimento di materiali didattici" (Macri, 2007: 69).

<sup>3</sup> Software open source ideato e realizzato da Martin Dougiamas nel 2002 per la formazione a distanza e per la creazione di comunità di apprendimento virtuali basate sulle teorie del costruttivismo sociale; <<http://moodle.org/>> (data di ultima consultazione: 23/12/2012).

<sup>4</sup> Progetto, tutto italiano, di piattaforma open source per l'e-learning, nato dalle ceneri di Spaghettilearning nel 2003; <<http://www.docebo.org/>> (data di ultima consultazione: 15/02/2012).

<sup>5</sup> Content Management System, software che gestisce i contenuti di un sito Internet e che sgrava l'utente dal dover programmare il contenitore delle informazioni che egli vuole trasmettere.

<sup>6</sup> Visionabile all'indirizzo <<http://www.youtube.com/watch?v=Q2jhqwfXXp4>> (data di ultima consultazione: 23/12/2012).

<sup>7</sup> La prima videoguida è servita per spiegare il progetto a chi ha partecipato totalmente a distanza, dove quindi un incontro in presenza non era fisicamente possibile. La guida cartacea, invece, è risultata fondamentale per quegli studenti con una scarsa o nulla alfabetizzazione informatica che però hanno comunque preso parte al progetto.

<sup>8</sup> Come già specificato, i dati della sperimentazione sono stati tratti dal più ampio lavoro di ricerca nell'ambito della mia tesi di dottorato; inoltre, tali risultati sono in via di pubblicazione, nell'ambito di un lavoro più ampio e di confronto tra diversi strumenti didattici, nel volume a cura di Cristiana Cervini e Anabel Valdivieso (ed. CLUEB).

<sup>9</sup> Nonostante il campione maggiormente significativo si attestasse intorno all'età di 17-23 anni.

<sup>10</sup> In una delle sperimentazioni, svolta lungo un intero anno scolastico, è stato anche possibile affiancare un gruppo di controllo che ha confermato i positivi dati raccolti. Per maggiori informazioni e per approfondimenti sull'intero progetto, si rimanda a Giglio (2012).

Opere citate

- Blanchard, Jennifer. "How Twitter Makes You A Better Writer | Copyblogger." *Content marketing software for WordPress | Copyblogger* <http://www.copyblogger.com/twitter-writing/>, 2009.
- Friso, Chiara, *La scuola davanti al blog. Tecnologie di rete per la didattica*. Torino, SEI, 2009.
- Giglio, Alessandra. *Racconto L2.0. Esercitare la produzione narrativa in Rete*. Ilmiolibro.it < <http://reader.ilmiolibro.kataweb.it/v/768005/ccntcL200>>, 2012.
- Macri, Paolo. *Editoria, E-learning E Multimedia*. Genova, ECIG, 2007
- Prensky, Mark. *Mamma non rompere. Sto imparando!* Terni, Multiplayer.it Edizioni, 2006
- Propp, Vladimir. *Morfologia della fiaba*. Trad. italiana a cura di Gian Luigi Bravo. Torino, Einaudi, 1969.
- Rodari, Gianni. *Grammatica Della Fantasia: Introduzione All'arte Di Inventare Storie*. Torino, Einaudi Ragazzi, 1998.
- Valdivieso Anabel, e Cristiana Cervini. *Dispositivi per l'Educazione Linguistica e le forme ibride di apprendimento* (titolo provvisorio), Bologna, CLUEB edizioni, (in stampa).

Sitografia

- <<http://buddypress.org/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://dougiamas.com/writing/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://hotpot.uvic.ca/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://lips.altervista.org/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://moodle.org/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://wordpress.org/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://wordpress.org/extend/plugins/>> (Data di ultima consultazione: 23/12/2012).
- <<http://www.docebo.org/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://www.googledocs.com/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).
- <<http://www.youtube.com/>> (Data di ultima consultazione: 10/06/13).