Alessandra Giglio

“Racconto L2.0”: esercitare la produzione scritta in Rete

Introduzione

La Rete globale, il Web 2.0 e le nuove strumentazioni tecnologiche che permettono di essere costantemente online sembrano essere le avvisaglie di una rivoluzione culturale, sociologica e comunicativa a cui stiamo, più o meno consciamente, assistendo: tale rivoluzione è pari forse solamente a quanto successo ai tempi di Gutenberg e dell’avvento della stampa a caratteri mobili. Molteplici prodotti culturali, infatti, stanno mutando forma: il diario personale viene pubblicato e condiviso con più persone; la stessa letteratura cessa d’essere un atto intimo e personale per divenire collaborativa; il materiale di studio è sempre più spesso frutto del lavoro delle comunità di apprendimento.
Inoltre, è oggigiorno sempre più importante essere in grado di comunicare in più modalità e in più lingue con gli attori sociali che assistono a questa rivoluzione socio-comunicativa.

Il progetto “Racconto L2.0” nasce proprio alla luce di queste considerazioni: nell’ambito dell’insegnamento della lingua italiana a studenti stranieri, si è pensato infatti di creare un ponte, un fruttuoso collegamento tra l’esercizio della produzione scritta creativa e le tecnologie del Web 2.0.
Il blog, strumento di estrema facilità d’uso e di diffusione capillare tra i giovani, diventa un luogo virtuale che permette di cimentarsi nella scrittura creativa di un racconto di fantasia, con una serie di regole definite a priori dall’insegnante, in modo da rispettare gli obiettivi didattici preposti; il risultato verrà poi valutato dalla comunità virtuale che decreterà, così, la produzione vincente.

Il presente intervento ha lo scopo, quindi, di illustrare il progetto e le sue specifiche tecniche e didattiche, analizzando anche i risultati derivanti dalle prime sperimentazioni e sintetizzando alcune riflessioni per lo sviluppo futuro.

Da Johann Gutenberg a Dave Winer: la rivoluzione del blog

Nel 1455 Johann Gutenberg, un orafo tedesco che si occupava di coniare monete, ultimò la riproduzione della prima Bibbia realizzata con la nuova tecnica della stampa a caratteri mobili, ispirata nella sua creazione al torchio da vino delle uve renane. Quest’invenzione sola ha segnato l’inizio di una nuova era, che ha portato ad una concezione più privata del piacere intimo della lettura, ma anche ad una maggiore universalità della lettura, dato che ha permesso la diffusione della cultura a più ampio raggio; tuttavia, essa ha anche determinato la fine di un’altra era, basata sulla cultura della memoria, della condivisione, della ripetizione.
In ogni modo, la commercializzazione del libro, arte riservata a pochi intellettuali che si fanno editori e che scelgono, a seconda del proprio gusto, quali libri divulgare e quali non riprodurre, permette allora lo sviluppo di una cultura mediata e alle volte addirittura censurata dagli editori. Per la democratizzazione reale del sapere, sarà necessario attendere un’altra rivoluzione, cinque secoli più tardi.

Nel 1969 nasce Internet, o meglio il prototipo di ciò che potrà essere una rete di computer contemporaneamente collegati tra loro che scambiano dati e informazioni in tempo reale. Nel 1993, quando la rete di Internet è già ben sviluppata tra gli ingegneri informatici, nasce il primo browser Mosaic, che permetterà la navigazione in Rete degli utenti privati. Nel 1997, Dave Winer realizza un software che permette la creazione del primo blog personale; qualche mese più tardi, Jorn Barger sarà il primo blogger della storia, pubblicando su Internet i risultati delle sue battute di caccia.

È la fine di un'era, basata sull'oligarchia dell'informazione, e l'inizio di un'altra, che vivrà di costruttivismo sociale, collaboratività del sapere e democratizzazione dell'informazione (Poli, 2004 e Poli in Revelli, 2008).

Didattica 2.0: il blog sui banchi di scuola

Sebbene il blog, originariamente chiamato "web-log", ovvero "diario di rete" – dal parallelismo nautico spesso utilizzato nella terminologia riguardante Internet –, sia nato inizialmente come collettore delle notizie importanti della giornata (*What's new*, uno dei primi blog esistenti, era estremamente popolare durante i primi anni Novanta), e si sia poi sviluppato, già dal 1999, come spazio virtuale in cui inserire i propri pensieri personali sotto forma di diario, da alcuni anni esso è entrato nella pratica didattica e nelle classi di scuole di ogni ordine e grado.

La prima iniziativa di "educational blog" risale al 2001 grazie all'esperienza di Peter Ford (Friso, 2009), che crea il primo esemplare di blog di classe. Il progetto di Ford si articola in tre fasi: inizialmente, il blog è semplice contenitore di informazioni della (e sulla) classe; successivamente, esso si evolve e diventa il luogo virtuale di incontro di una comunità in evoluzione; infine, nella terza fase, il blog diventa perno focale di detta comunità, che gravita attorno ad esso. Il progetto di Ford ha riscosso subito molto successo: tale esito positivo ha spinto diversi docenti a ripetere una simile esperienza nel proprio contesto scolastico.

Significativa, qualche tempo più tardi, è l'esperienza di Will Richardson e Anne Davis: entrambi i docenti, di scuole e classi molto differenti, oltre che distanti geograficamente, creano un proprio blog di classe. La novità consiste nella interconnessione dei due blog e quindi, di fatto, nella costituzione della prima rete di blog della storia: si approda così alla prima esperienza di blogging collaborativo (Friso, 2009).

Da queste positive esperienze, nascono allora delle reti e comunità di blog utilizzati nel campo dell'educazione che permettono di mettere in contatto diverse realtà scolastiche e diversi ambiti educativi in tutto il mondo, diventando spesso comunità di pratica. Per ciò che concerne l'Italia, le reti di edubloggers maggiormente rinomate sono Edublog.it,[1] Blogdidattici,[2] BlogER[3] (Friso, 2009).

Le valenze didattiche del blog come strumento di classe sono essenzialmente legate alla sua comunicatività: esso, infatti, permette di ampliare i canali comunicativi relativi all'apprendimento e alla sperimentazione; contribuisce a migliorare la capacità di organizzazione e documentazione del blogger – sia esso il docente o lo

[1] http://edublog.altervista.org/
[2] http://www.blogdidattici.it/
[3] http://blog.scuolaer.it/

studente, supportato dall'attività di scaffolding[4] del docente; aumenta il coinvolgimento della classe nelle lezioni e la motivazione degli studenti; stimola la capacità di valutazione e di riflessione sui contenuti appresi e sui processi messi in atto.
Inoltre, il blog ha alcune caratteristiche intrinseche che lo elevano a strumento ottimale nella didattica, dato che esso è:

- generalmente facile nell'utilizzo, grazie a dei gestori di contenuti appositamente creati che ne permettono una fruizione semplice ed efficace;
- collaborativo, ovvero è possibile coinvolgere diversi utenti sia nella progettazione, sia nella scrittura vera e propria del blog;
- multimediale, quindi è possibile ragionare su differenti tipologie di input iniziale, siano esse audio, video o testuali (Banzato, 2006).

Tuttavia, perché lo strumento educativo "blog" sia efficace, è necessario che alcune precondizioni imprescindibili siano soddisfatte: essendo questo un sussidio della comunicazione didattica, sarà necessario utilizzare un orientamento pedagogico costruttivista che ponga il discente al centro del mondo di relazioni e comunicazioni con il quale il blog si interfaccia. In altre parole, è necessario "un approccio pedagogico di tipo socio-cognitivo, in quanto le competenze di carattere sociale e cognitivo-testuale rivestono un'importanza fondamentale nella didattica della scrittura" (Mizza, O'Toole, 2007).
In questo modo, la conoscenza avverrà tramite le interazioni sociali del discente stesso: "learning is conceived as a constructive activity, only made possible through social interactions aimed at collaboration" (Ligorio, Talamo, Pontecorvo, 2005). Inoltre, sfruttando al meglio le potenzialità del mezzo, lo studente vedrà stimolate le proprie capacità di know what (ovvero di contenuti, di scambio con l'insegnante, di scambio con la comunità della blogosfera in genere), di know how (ovvero potenzierà le abilità di lettura e scrittura, di ricerca delle informazioni, di comunicazione, di padronanza del mezzo informatico) e di know why (ovvero, il discente tenderà ad essere responsabile, riflessivo, autonomo, espressivo, collaborativo) (Friso, 2009).

Racconto L2.0: un progetto di blog competitivo per l'esercizio dell'abilità di produzione scritta

Come già visto, il blog nella didattica è quindi utilizzato da tempo e con buoni risultati, soprattutto per ciò che riguarda la condivisione di risorse ed esperienze, lo sviluppo di tutte quelle competenze al giorno d'oggi assolutamente fondamentali, nonché al potenziamento di rapporti e regole sociali che, sebbene si esercitino in un luogo virtuale, trovano applicazione anche nel mondo reale.
Tuttavia, non si trovano molte esperienze di blog come reale strumento didattico alla stregua di un eserciziario o di un'attività in classe: il blog, al contrario, è spesse volte visto come un utilissimo strumento di corollario e di appoggio, ma non viene incentrata su di esso la didattica per, ad esempio, il potenziamento di una particolare abilità linguistica o di una struttura comunicativa, soprattutto per ciò che riguarda la pratica didattica del sistema d'istruzione italiano.[5]

[4] Ovvero, ricoprire un ruolo di facilitatore, di impalcatura, di sostegno (Fratter, 2004)
[5] In Rete si possono trovare, in lingua inglese, alcuni interessanti progetti di scrittura condivisa online, come Protagonize (http://www.protagonize.com/), Novlet

Da queste premesse, si origina il progetto di "Racconto L2.0".

"Racconto L2.0"[6] nasce come controparte didattica di un esperimento, di tutt'altra natura e specie, di scrittura sociale online.
L'ispirazione arriva infatti da *per*Fiducia 2.0,[7] uno spazio virtuale di Intesa San Paolo che ha coinvolto 3291 utenti della blogosfera e ha dato loro la possibilità di scrivere una propria storia a puntate. Gli utenti, di fatto, gareggiavano tra loro: al termine dell'esperimento lo staff di *per*Fiducia 2.0 ha scelto a proprio insindacabile giudizio – ma tenendo conto dei pareri degli oltre diciottomila lettori virtuali votanti – quali fossero le tre storie maggiormente meritevoli di vittoria. Dalla fantasia dei tre improvvisati scrittori sono nati tre cortometraggi, supervisionati da registi del calibro di Gabriele Salvatores, Ermanno Olmi e Paolo Sorrentino.

La peculiarità dell'esperimento, ovvero la scrittura creativa individuale di una storia che però viene votata paragrafo dopo paragrafo da un numero di lettori potenzialmente infinito, ha spontaneamente condotto ad una riflessione didattica sull'applicabilità del format in classe: molte sono infatti le caratteristiche che avrebbero avuto impatto positivo sulla didattica tradizionale di una lingua straniera – e, nel caso specifico, della lingua italiana L2.

In primo luogo, la tipologia di compito assegnato prevede una buona dose di creatività e inventiva: già Rossiter ricordava che "The learner involvement factor is also related to the power of stories to stimulate empathic response" (Rossiter, 2005) in ambito didattico, quindi, un progetto del genere può aiutare a stimolare la fantasia dello studente nel "sapere cosa scrivere" in una composizione assegnata.

Anche la motivazione dello studente può venire positivamente stimolata da questo tipo di attività: lo studente, infatti, oltre ad essere attratto dal fascino di sapere che verrà letto, potenzialmente, da infiniti lettori sul web, utilizzerà un sistema innovativo e ludico che spezzerà la routine della didattica quotidiana proponendo un compito diverso nella forma ma non nei contenuti – in fondo, sempre di scrivere si tratta.[8]

Educativo è inoltre l'uso didattico che può essere fatto di Internet, in opposizione al classico compito scritto con carta e penna: sebbene in ogni classe tradizionale sia presente un dizionario della lingua studiata, molto spesso questo non

---

(http://www.novlet.com/) e youNovel (http://www.younovel.com/novel/list). Tuttavia, tali progetti non sembrano avere un intento prettamente scolastico o didattico; sono, più verosimilmente, progetti di scrittura condivisa scissi da un contesto, e da un progetto, educativo.

[6] http://www.raccontol2punto0.it/. È possibile visionare una videoguida dello strumento fruibile all'indirizzo http://www.alessandragiglio.com/racconto.

[7] http://www.perfiducia.com/

[8] Una delle maggiori difficoltà lamentate spesso dagli insegnanti delle scuole è che, in alcuni casi, si registra un decremento sensibile e costante nel livello di partecipazione e coinvolgimento dello studente nella lezione. Lo studente, dal canto suo, non soffre cronicamente di carenza di attenzione ma, come ricorda Prensky (Prensky, 2006), semplicemente spesso egli decide di non ascoltare, di non applicarsi nello studio della materia. Questo accade perché lo studente, molto spesso, è scoraggiato nell'apprendimento formale a causa del poco interesse e della scarsa motivazione che gli viene indotta nello studio. L'edutainment, ovvero l'apprendimento tramite il divertimento, potrebbe essere la soluzione al problema: tramite tecniche e attività di didattica ludica, infatti, lo studente ritroverebbe la propria motivazione nella materia sperimentando l'apprendimento del sapere in nuove forme e modalità.

viene consultato, per pigrizia o per indisponibilità – il dizionario è uno solo, è magari datato, e spesso è addirittura tenuto nella biblioteca scolastica. Con la scrittura su Internet, invece, lo studente dispone di una serie di strumenti e ausili che vanno ben al di là del semplice dizionario: correttori ortografici e sintattici, dizionari mono e multilingue, risorse lessicali e sinonimiche, corpora di testi e traduttori automatici. Lo studente dispone, insomma, di un astuccio virtuale del narratore ben fornito.

Per ciò che riguarda il contenuto testuale, è opportuno forse ricordare la "frammentazione" del compito assegnato: lo scrittore, infatti, scrive la propria storia non in modalità sequenziale, bensì "a puntate", ovvero in funzione di alcune carte da gioco, che arricchiscono la storia di dettagli e la riempiono di colpi di scena e imprevisti.[9] Pertanto, in terreno didattico, questo permetterebbe di trasferire nella pratica ciò che viene trasmesso in modo frammentato nella teoria: la tipologia testuale del racconto non si insegna forse, infatti, dividendo la storia in sequenze principali, analizzandone protagonisti e antagonisti, e ricordando agli studenti la "regola delle Wh-questions"?[10]

Infine, aspetto non da sottovalutarsi è la socialità alla base del sistema: la rete di utenti, che sono al contempo scrittori della propria storia ma anche lettori e giudici delle storie e delle produzioni altrui, è un forte catalizzatore di motivazione e interesse. La competitività, alla base dell'elemento sociale di questo esperimento, muove essa stessa il coinvolgimento e la creatività dell'utente. La ricaduta didattica di questo aspetto è fondamentale: lo studente, infatti, si confronterebbe con revisioni e idee direttamente suggerite dai suoi colleghi di avventura,[11] alleati per alcuni versi ma antagonisti per altri; tale tensione positiva genererebbe motivazione e partecipazione attiva dello studente, scatenando di fatto un circolo virtuoso tra i vari partecipanti al progetto.

Pertanto, da queste riflessioni e considerazioni si origina l'idea di "Racconto L2.0": uno strumento di semplice utilizzo, dalla grafica accattivante, con una spiccata dimensione sociale "alla Facebook" e un taglio vagamente competitivo come nota di fondo.

Racconto L2.0: che cos'è

"Racconto L2.0" è un progetto che nasce dal bisogno di esercitare lo sviluppo dell'abilità di produzione scritta degli studenti di un corso annuale di lingua italiana per stranieri che prevedeva un esame scritto finale. In quel particolare frangente, due erano le necessità prevalenti degli studenti della classe: esercitarsi sulle tipologie

[9] Come la frammentazione ipertestuale che i discenti, ormai "nativi digitali", sperimentano ogni giorno in Rete, in televisione, nei videogiochi, ecc…

[10] "Secondo il modello retorico di una argomentazione, la verifica della completezza dell'esposizione *(expositio)* di un documento può essere basarsi su un insieme di *loci*. Questi loci o *argumenta* sono stati introdotti da Cicerone nel *De Inventione* e ridefiniti nei trattati medievali. A partire dalla fine degli anni 40, una forma semplificata di queste proprietà si è diffusa nell'ambito del giornalismo come regola delle "*5 wh-questions: who, what, why, when, where*" (Mich, Franch, 2000).

[11] Ci si riferisce, in questa sede, alla ben nota pratica della "peer review", spesso utilizzata in ambiti scientifici ma anche auspicata in ambiti scolastici e didattici (Caviglia, in pubblicazione; Persico, Pozzi e Sarti, 2008).

testuali presenti all'esame e trovare un espediente per permettere agli studenti di esercitarsi in modo maggiormente creativo e motivante rispetto alle tradizionali esercitazioni cartacee.[12] Da questo contesto nasce quindi il primo prototipo di "Racconto L2.0", che si prefiggeva come primissimo obiettivo quello di esercitare la tipologia testuale narrativa, coinvolgendo lo studente e spezzando la monotonia di simulazione di "Paper" d'esame.

Successivamente, si è pensato di estendere il progetto e di pensare allo strumento come ad un modo, indipendente dalla specificità di quel gruppo classe, di sviluppare la produzione scritta creativa degli studenti di italiano L2.

Ma che cos'è, nella pratica, "Racconto L2.0"? Di fatto, è uno strumento che permette a ciascun utente di avere una propria scrivania virtuale nella quale scrivere più racconti. Ogni racconto viene "indirizzato" dall'insegnante con una traccia iniziale, che deve essere quanto più libera e generica possibile, dato che deve lasciare la possibilità allo studente di esercitare liberamente la propria fantasia.

Inoltre, durante il "percorso di scrittura", la storia verrà arricchita di dettagli e colpi di scena grazie alle "varianti" introdotte dalle carte da gioco, che lo studente scopre mano a mano che la narrazione avanza: lo "scrittore", infatti, deve articolare il proprio racconto in sette capitoli, corrispondenti alle sette carte presenti sulla "scrivania virtuale".

Ciascun capitolo viene indirizzato da ciò che la carta da gioco suggerisce, e ogni capitolo non può essere più lungo di cento parole: in questo modo, lo studente è anche costretto a selezionare le informazioni più interessanti e rilevanti per la narrazione, evitando così il rischio di incorrere in ripetizioni e divagazioni fuori tema.

Mentre lo studente pubblica, capitolo per capitolo, la propria storia, i lettori potranno commentare le "puntate precedenti" e potranno, addirittura, influenzare l'andamento della narrazione, parteggiando per un personaggio piuttosto che per un altro o 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 successivamente.

Da queste premesse è venuto allora a delinearsi il progetto definitivo di "Racconto L2.0", che si articola in diverse fasi:

1. Ricette per una buona scrittura
   La prima fase della somministrazione del progetto prevede alcune lezioni tradizionali introduttive su come si scrive un racconto: si analizzano gli elementi costitutivi del testo, si evidenziano le tecniche e gli elementi che permettono al testo di essere fluido e accattivante, si ricordano i principi fondamentali che consentono alla narrazione di essere coerente e coesa.
2. Somministrazione del test iniziale
   Con l'estensione del progetto a diversi discenti di lingua italiana L2, si è pensato di utilizzare lo strumento anche come modo di consolidamento di alcune forme linguistiche dei curricula di livello intermedio/avanzato[13]

[12] Il corso di Diploma Programme al quale ci si riferisce è biennale; al termine dei due anni di studio, gli studenti sostengono un esame internazionale ed universale nel mondo, che attesta il raggiungimento di diversi livelli-soglia di competenza nella lingua straniera. Il programma di studi fa parte dell'International Baccalaureate Organization di Ginevra; http://www.ibo.org/

[13] Sebbene in una delle sperimentazioni si sia coinvolto un gruppo di studenti a livello principiante.

dell'italiano L2. Pertanto, è stato necessario pensare ad un test di livello iniziale per evidenziare quali siano le debolezze di ciascun gruppo di studenti, in modo da direzionare gli input linguistici verso tali argomenti.

3. Familiarizzazione con gli strumenti virtuali
   Il primissimo passo che gli studenti devono compiere nel proprio spazio di scrittura è la familiarizzazione con l'ambiente virtuale: nonostante esso sia intuitivo e di facile utilizzo, è utile un iniziale periodo di orientamento all'uso del mezzo.
4. Inizio del gioco
   Dopo aver definito il proprio profilo, gli utenti possono diventare "scrittori per un giorno" e iniziare a cimentarsi nel compito assegnato. Carta per carta, gli improvvisati scrittori dovranno sviluppare la propria storia, facendo attenzione a seguire le direttive e, nello stesso tempo, a non perdere il senso di coerenza del testo.
5. Pareri e commenti
   Durante la fase di scrittura, gli scrittori diventeranno anche al contempo giudici dei racconti altrui: potranno infatti commentare ogni singolo capitolo sia per ciò che concerne il contenuto, sia per quanto riguarda la correttezza formale. A questo proposito, è utile ricordare che è possibile consultare alcune schematizzazioni visuali degli argomenti linguistici principali dei livelli linguistici di riferimento.
6. Questionario di gradimento
   Al termine della stesura del racconto e della lettura dei lavori altrui, è possibile votare il racconto che ha convinto di più ciascuno scrittore, in modo da ottenere una classifica del miglior scrittore. Inoltre, agli studenti viene richiesto di compilare un questionario di gradimento sull'attività proposta, in modo da evidenziarne debolezze e punti di forza.
7. Somministrazione del test finale
   Al termine della scrittura di più racconti, e del conseguente approfondimento linguistico sulle strutture selezionate nel test iniziale, è opportuno somministrare nuovamente lo stesso test per evidenziare se vi siano stati miglioramenti e in quale misura e campo questi siano stati ottenuti.

Questa, in sostanza, la struttura costitutiva del progetto. La realizzazione ha previsto, quindi, una serie di strumenti e ambientazioni che collaborano sincreticamente tra loro per la buona riuscita dell'attività.

Racconto L2.0: tecnicismi

Una delle caratteristiche principali dello strumento, apparsa fin da subito necessaria, era l'estetica: per essere efficace, lo spazio virtuale avrebbe dovuto essere chiaro, maneggevole, di semplice utilizzo, immediato, oltre che piacevole e accattivante.[14]
Di conseguenza, una volta delineato lo schema costitutivo dello strumento – ovvero quello di realizzare uno strumento didattico che permettesse allo studente di

[14] Si è infatti consapevoli della presenza di altri software che supportano, per loro natura, la scrittura condivisa: uno su tutti, GoogleDocs. Con l'utilizzo di tali strumenti, tuttavia, sarebbe venuta meno la componente estetica ludica che invece è uno dei punti cardine del progetto.

esercitarsi sulla produzione scritta di un racconto a puntate – la prima problematica è stata quella di individuare un ambiente virtuale idoneo ad accogliere l'idea di fondo.
In questo senso, lo spazio che meglio si poteva prestare al monitoraggio del processo, oltre che del prodotto finale, poteva essere un LCMS:[15] tuttavia, l'analisi di alcune piattaforme ampiamente diffuse e opensource[16] come Moodle[17] o Docebo,[18] hanno evidenziato un'inadeguatezza estetica agli intenti, ludici e immersivi, dello strumento.

La scelta finale per la realizzazione del progetto è caduta su Wordpress,[19] famoso CMS[20] 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, sia graficamente, sia dal punto di vista gestionale, nonché dalla ampia disponibilità di plug-in, ulteriori software corollari che estendono le funzioni del sistema.

Successivamente al primo prototipo funzionante, e graficamente convincente, di "Racconto L2.0", la scelta della piattaforma è ulteriormente virata verso un sottoprodotto di Wordpress, ovvero WordpressMu,[21] l'evoluzione multiutente della piattaforma Wordpress: di fatto, essa permette di gestire contemporaneamente un numero infinito di blog facenti tutti parte dello stesso gruppo di lavoro.

La piattaforma di WordpressMu ha quindi permesso la realizzazione di una rete di utenti che utilizzano il medesimo spazio virtuale per la creazione delle proprie storie; affinchè la rete virtuale diventasse anche rete sociale, alla piattaforma Wordpress è stato anche aggiunto Buddypress,[22] software aggiuntivo di Wordpress che permette di creare una rete sociale, simile a quella di Facebook, tra gli utenti di WordpressMu: in questo modo, gli utenti di WordpressMu intrattengono rapporti di "amicizia" tra di loro, accedendo con più velocità ai rispettivi spazi di scrittura e inviandosi messaggi e commenti in modo più immediato.

L'utilizzo di WordpressMu e Buddypress ha quindi permesso di preparare e ultimare lo spazio virtuale di produzione scritta per gli studenti-utenti; tuttavia, 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 e questionari ai partecipanti: in questo caso, ciò che di fatto era necessario

[15] *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" (Macrì, 2007: 69).

[16] Per *open souce* si intende un software rilasciato insieme al codice sorgente che ha generato il programma. In questo modo, ogni utente è un potenziale programmatore e può apportare migliorie al programma in un clima di libera e spontanea collaborazione di gruppo.

[17] 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/

[18] Progetto, tutto italiano, di piattaforma *open source* per l'e-learning, nato dalle ceneri di *Spaghettilearning* nel 2003; http://www.docebo.org/

[19] http://wordpress.org/

[20] *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.

[21] Con l'ultimo grande aggiornamento di Wordpress alla versione 3.0, WordpressMu non è più un progetto sviluppato parallelamente, dato che è stato integrato nella versione ufficiale tramite la funzione "Network".

[22] http://buddypress.org/

era una piattaforma LCMS che gestisse gli aspetti organizzativi di smistamento delle risorse ai partecipanti e che tenesse memoria di ogni singolo movimento degli utenti al suo interno, in modo da monitorarne l'operosità e da permettere, a posteriori, un'analisi su tale tracciatura. Pertanto, è stata affiancata una piattaforma, basata su Moodle, che permettesse lo scambio di file con i partecipanti.

In definitiva, il progetto si avvale di due diverse ambientazioni, ovvero:

- "Il blog del narratore" (ovvero Wordpress-Mu): lo spazio narrativo per ciascuno studente, con tanto di carte da gioco che indirizzano il percorso, e di apparato sociale che permette di mettere in comunicazione continua gli utenti;
- "Il sommario" (ovvero Moodle): lo spazio di corollario in cui l'utente ha la possibilità di usufruire dei test, dei questionari, degli approfondimenti sulle tipologie testuali e sulle strutture linguistiche, nonché dei link agli strumenti di correzione ortografica e formale presenti in rete.

I primi risultati

"Racconto L2.0" è stato finora testato su una cinquantina di studenti di italiano per stranieri di diversa provenienza, età, background scolastico, competenza linguistica e motivazione di studio dell'italiano.

In particolare, pare rilevante indicare il range d'età degli studenti che stanno testando lo strumento – ovvero, dai quattordici ai trentun'anni – 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 –.

La primissima fase di testing dello strumento è avventura nel corso dell'anno scolastico 2009/2010: gli studenti, di età compresa tra i diciassette e i vent'anni, frequentavano l'ultimo anno del Diploma Programme dell'International Baccalaureate Organization presso la scuola Deledda International School.[23] Importante sottolineare che il 100% degli studenti aveva già utilizzato, in passato, la maggior parte degli strumenti collaborativi e comunicativi del Web 2.0.

Gli otto studenti hanno avuto la possibilità di utilizzare lo strumento come mero metodo di innovazione nella tipologia di esercizi preparatori per l'esame di fine anno, senza quindi avvalersi della piattaforma Moodle e delle sue specificità.

I risultati derivanti dai questionari di gradimento somministrati mostrano che, nel complesso, l'esperienza ha riscosso un buon successo tra gli studenti. In dettaglio, il 100% degli studenti partecipanti ha trovato l'esperienza utile, e nessuno di loro avrebbe voluto fare quest'attività con strumenti tradizionali, dato che l'esercitazione ha "spezzato la monotonia" (Alessandra, diciott'anni) della preparazione all'esame finale. Inoltre, il 75% degli studenti pensa, con questa attività, di aver migliorato sensibilmente le proprie abilità di scrittura. Ulteriori commenti degli studenti sono stati riguardo alla ludicità e all'utilità dello strumento: "attività creativa" (Nathan, diciassette anni), "divertente ed originale" (Emilio, diciassette anni), "utile, perché ho imparato a usare il blog" (Karina, vent'anni), "utile, perché imparo ad essere più creativa" (Alessandra, diciott'anni).

La prima vera somministrazione del progetto nella sua interezza è avvenuta l'anno scolastico successivo, nella classe del primo anno di corso del Diploma

[23] http://www.genoaschool.eu

Programme nella stessa scuola. La somministrazione è ancora in corso e terminerà con la fine dell'anno scolastico.
Gli studenti coinvolti nella sperimentazione sono in tutto sedici, di età compresa tra i quindici e i diciannove anni, divisi in due gruppi: mentre il primo gruppo sta fruendo dell'esperienza in maniera "tecnologica", la seconda metà degli studenti funge da gruppo di controllo dello strumento. Di fatto, le indicazioni iniziali su come scrivere il racconto assegnato sono state le stesse; cambia però la modalità di somministrazione, che nel gruppo di controllo prevede solamente carta e penna, nessuna carta da gioco che direzioni la narrazione e nessuna rete sociale che valuti e commenti le produzioni.
Tutti gli studenti partecipanti all'esperienza sono stati sottoposti al test iniziale per verificare le criticità dal punto di vista linguistico-grammaticale del gruppo classe; successivamente, entrambi i gruppi si sono cimentati con la scrittura del primo racconto.
Al termine del primo racconto, i partecipanti del gruppo "tecnologico" hanno anche compilato il questionario di gradimento relativo al primo racconto assegnato. I risultati derivanti dal questionario mostrano che
l'80% ritiene che l'esperienza sia utile, dato che "è un modo alternativo e divertente per scrivere un racconto, inoltre mi è piaciuta l'idea delle carte che danno degli alti e bassi al racconto rendendolo più interessante e pieno di colpi di scena!" (Vico, quindici anni), che "è un modo divertente per insegnarci a scrivere un racconto e allo stesso tempo darci l'oppurtunità di scrivere un racconto senza doverci attenere a una traccia specifica" (Ludovica, sedici anni), e che "mi ha aiutato a capire le mie abilità nella scrittura e gli errori che faccio" (Maria, diciassette anni). Nessuno degli studenti avrebbe preferito fare quest'attività con metodi tradizionali, ma un 20% ha trovato difficoltà nell'uso della piattaforma. Tali difficoltà sono essenzialmente dovute al malfunzionamento del correttore automatico, "quindi avevo difficolta a capire se una parola era giusta o sbagliata" (Maria, diciassette anni). Inoltre, il 60% degli studenti ritiene di aver migliorato le proprie abilità informatiche e, soprattutto, le proprie abilità di scrittura. In generale, gli studenti valutano positivamente la presenza delle carte da gioco nel racconto, dato che "rendono sia la scrittura che la lettura degli altri racconti divertente" (Giulia, quindici anni) e "ti lasciano molta libertà" (Aaron, sedici anni). Nel complesso, quindi, il 70% degli studenti ha trovato quest'attività piacevole, "perché a me piace scrivere, e questo metodo di scrivere era innovativo e interessante che non avevo mai provato prima" (Giorgia, diciannove anni) e "perchè è un metodo divertente e divertente per imparare a scrivere, avrei condesato l'attività in un tempo minore, nonostante questo mi ha fatto molto pacere portare a termine l'attività" (Maria, diciassette anni). Infine, gli studenti hanno aggiunto qualche suggerimento per il futuro: la maggior parte di loro ha lamentato la mancanza di un contatore di parole efficace per la scrittura del "capitolo" – si ricorda, infatti, il limite di parole pari a 100; esiste un contatore automatico integrato nel sistema, ma questo non si aggiorna in tempo reale –; inoltre, una studentessa suggerisce di utilizzare delle carte differenti per ogni utente.
Sono invece ancora in via di raccolta ed elaborazione i dati relativi al gruppo di controllo, che permetteranno un interessante confronto anche contenutistico tra i due gruppi di lavoro.

"Racconto L2.0" è stato anche testato su un gruppo di ventitre studenti in mobilità internazionale del programma Erasmus, iscritti al corso di lingua italiana per stranieri di livello principiante.

In questo caso, il tempo di somministrazione dell'esercitazione è stato troppo breve per ottenere delle storie complete; in effetti, la processualità e l'avvicendamento delle diverse fasi del progetto presuppongono la possibilità di disporre di un tempo minimo di almeno una ventina di ore in presenza dedicate esclusivamente al progetto, alle quali si sommano alcune ulteriori ore di completamento del compito a casa.
Inoltre, il livello linguistico di partenza degli studenti era decisamente basso: nonostante il gruppo classe fosse, nel complesso, veloce e vivace nell'apprendimento, è stato comunque ambizioso sottoporre lo strumento, opportunamente semplificato nelle tracce iniziali e nelle carte da gioco, al gruppo principiante.
Tuttavia, è stato possibile raccogliere i pareri e le impressioni sullo strumento anche di questo gruppo di discenti. Il 100% degli studenti ha trovato l'esperienza utile, dato che "io ho imparato molto a scrivere in italiano con una attività divertente" (Iñaki, ventiquattro anni), "mi ha sembrato molto utile per cominciare a scrivere veramente in italiano" (Patricia, venticinque anni), "perche io ho imparato molto parole che prima di fare il corso non sappevo" (Juan Pablo, ventidue anni). Nessuno studente avrebbe preferito fare questa attività con metodi tradizionali e nessuno di loro ha avuto difficoltà nell'utilizzo della piattaforma. Le negatività evidenziate dagli studenti sono legate essenzialmente alla dispersività delle due piattaforme (34%) e alla difficoltà linguistica di espressione legata al livello di competenza linguistica (17%). Il 50% degli studenti ritiene di aver migliorato le proprie abilità informatiche, e il 100% ritiene di aver migliorato le proprie abilità di scrittura. Nuovamente, anche le carte sono state valutate positivamente, perché interessanti e perché "ti aiuta a fare la tua storia" (Camille, ventitre anni).
In definitiva, l'attività è piaciuta al 100% degli studenti, perché "è altra maniera di dare le lezioni" (Juan Pablo, ventidue anni), "perché è stato divertente fare una storia" (Regina, diciannove anni), "perche io ho imparato" (Coral, diciannove anni). L'unico suggerimento evidenziato dalla quasi totalità del gruppo di studenti è stato quello di aumentare il tempo necessario allo svolgimento dell'attività, anche perché non tutti gli studenti potevano utilizzare la connessione Internet da casa.

Infine, lo strumento è ancora in fase di sperimentazione con un gruppo di studenti stranieri della Facoltà di Lingue e letterature straniere dell'Università di Genova, di livello intermedio, che sta ultimando la fase di stesura del primo racconto.

Risorse esterne: il Web 2.0

Gli studenti che, fino ad oggi, hanno partecipato al testing del progetto "Racconto L2.0" hanno dimostrato una spiccata capacità nell'utilizzo a prioprio vantaggio di Internet e del web. Effettivamente, uno degli scopi secondari del progetto è proprio quello di far familiarizzare gli studenti del nuovo millennio, che Prensky definirebbe come "nativi digitali",[24] con il web 2.0 applicato alla didattica. Degli usi inizialmente ipotizzati, gli studenti hanno dato prova di far correntemente uso del correttore ortografico del browser, servizio utile e generalmente attendibile, correlato da Google Translate,[25] il traduttore istantaneo e "sociale" di Google che basa l'affinamento dello strumento sulle correzioni e le migliorie di traduzione apportate dagli utenti stessi che

[24] Ovvero, " 'native speakers' of the digital language of computers, video games and the Internet" (Prensky, 2001).
[25] http://translate.google.it/

ne fanno uso. Inoltre, gli studenti hanno dimostrato di utilizzare in grande misura dizionari online, sia monolingue sia, più frequentemente, bilingue,[26] dizionari di sinonimi e contrari e coniugatori di verbi online – però, non sempre completamente attendibili.

Poco sorprendentemente, gli studenti non pensano invece di utilizzare la Rete come deposito di esempi linguistici da cui attingere e a cui domandare in caso di dubbio: Google non ha infatti l'aria di essere un grande corpus di testi, più o meno corretti, più o meno attuali, da interrogare?[27] In fondo, la correttezza del termine ricercato non la si ottiene considerando la frequenza d'uso dell'espressione, in una sorta di grande dizionario folksonomiano?[28] Quest'enorme ricchezza sembra essere sfuggita ai "nativi digitali" che hanno partecipato all'esperienza.

Sviluppi futuri

Il futuro di "Racconto L2.0" prevede la somministrazione del progetto a molteplici tipologie di utenti: infatti, essendo questo uno strumento dichiaratamente ludico, è di efficace utilizzo sia con giovani studenti di italiano L2, che concepiscono lo strumento con un vero modo ludico di sfidare amici e compagni, sia con un pubblico di studenti universitari e adulti, che possono sfruttare la ludicità dello strumento per apprendere nuovi concetti e esercitare la propria abilità linguistica produttiva.[29]

Nonostante lo strumento abbia, fino ad ora, ottenuto consensi e giudizi generalmente positivi dagli studenti, vi sono ancora alcune modifiche e migliorie, soprattutto tecniche, che permetterebbero di incrementare ulteriormente la qualità dell'esperienza. Gli aspetti da potenziare sarebbero quindi:

1. Uniformità e compenetrabilità degli ambienti
   Attualmente, il sistema prevede l'utilizzo di due piattaforme virtuali, Wordpress e Moodle: di fatto, l'utente, per fruire di tutti i contenuti, deve spostarsi continuamente da una piattaforma all'altra. Il movimento tra le due piattaforme dovrebbe diventare, idealmente, il più fluido possibile, magari con un aspetto grafico comune e, soprattutto, con un singolo accesso condiviso.
   La soluzione di questo problema prevedrebbe la condivisione del database utenti di Moodle con quello di Wordpress – strada già tentata ma con scarsi risultati –, oppure l'utilizzo di un sistema di terze parti di Single Sign On.[30]
2. Limitazione dell'intervento dell'utente
   L'utente, attualmente, ha la possibilità sia di modificare il testo immesso precedentemente, sia di scrivere un numero maggiore di parole per capitolo.

[26] Il più utilizzato è stato WordReference, http://www.wordreference.com/

[27] "Even a middle-sized text corpus can solve quite a number of the language difficulties an intermediate-to-advanced L2 learner is likely to encounter in her or his writing" (Caviglia, 2004)

[28] La Folksonomy è una categorizzazione di contenuto generata e organizzata dal popolo di esso fruitore. Di fatto, in una maniera particolarmente democratica, il fruitore del contenuto è anche colui che decide del contenuto stesso.

[29] Se lo scopo dell'attività ludica è ben sostanziato e reso chiaro all'apprendente, anche adulto, esso avrà esito positivo, secondo quanto già Balboni ricordava riguardo al cosiddetto "patto andragogico" (Balboni, 2008).

[30] Shibboleth (http://shibboleth.internet2.edu/) sembrerebbe fare al caso di "Racconto L2.0", dato che è fallita anche l'opzione di utilizzo di OpenId (http://openid.net/).

Sarebbe utile, invece, limitare i "poteri" dell'utente, in modo da impedirgli di scrivere più del dovuto – anche per ragioni di tipo grafico, ad ogni carta deve, graficamente, corrispondere il suo capitolo – e di modificare quanto già scritto – ciò succede in funzione di commenti o suggerimenti dei compagni; ma, in questo modo, viene meno la funzione educativa per gli altri partecipanti, che non avrebbero modo di imparare dagli errori altrui.
La soluzione a questo tipo di problema è essenzialmente dipendente dal codice PHP con il quale è scritto il software Wordpress. Una variazione del codice permetterebbe anche questo tipo di personalizzazione.

Conclusioni

Il progetto "Racconto L2.0" risulta aver riscosso, nel complesso, una buona quantità di riscontri positivi.
Sebbene il sistema sia ancora in fase di rodaggio, e molti miglioramenti quindi possano essere fatti sia da un punto di vista contenutistico, sia, più significativamente, per ciò che concerne il sistema tecnico informatico che lo rende possibile, è stato già possibile raccogliere un buon numero di pareri degli utenti sull'esperienza. La quasi totalità dei giudizi è positiva, risultato questo che incoraggia a continuare su questa strada.
I giudizi positivi sono tuttavia basati solamente sulla percezione dello strumento dall'utente, ovvero dimostrano in parte la validità dell'ambiente come mezzo ludico per l'esercizio della produzione scritta; tuttavia, è ancora prematuro affermare con certezza che lo strumento sia, a tutti gli effetti, efficace, dato che ancora mancano dati e rilevazioni per ciò che concerne il taglio linguistico-grammaticale del progetto. Per ottenere indicazioni in tal senso, bisognerò attendere il prossimo resoconto del progetto basato sull'intera somministrazione e sul testing delle competenze linguistico-formali degli utenti-scrittori.

Bibliografia

Balboni, Paolo Emilio, *Le sfide di Babele: insegnare le lingue nelle società complesse* (Torino: UTET, 2008).
Banzato, Monica, *Blog e didattica. Dal web publishing alle comunità di blog per classe in rete* (Ortona: Tecnologie didattiche, n. 38, Menabò, 2006), 23-31.
Cartelli, Antonio and Palma Marco, eds, *Encyclopaedia of information communication technology, (*PA: Idea Group Reference, Hershey, 2008).
Caviglia Francesco, *'Advanced literacy'. Bridging traditions in the study of language and culture*. In Lauge Hansen (ed.), *Foreign Language Studies and Interdisciplinarity*. (Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2004) 105-119, < http://150.145.2.196/FRANZBLOG/CAVIGLIA_advanced_lit.pdf> accessed 26 January 2011.
Caviglia, Francesco, *New media literacies for advanced foreign language learning and teaching*, (in pubblicazione).
Dettori, Giuliana, Giannetti Tania, *Ambienti narrativi per l'apprendimento*, (Ortona: Tecnologie Didattiche, No 37, 20-27, Menabò edizioni, 2006).

Fratter, Ivana, *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*, (Roma: Carocci, 2004).
Friso, Chiara, *La scuola davanti al blog. Tecnologie di rete per la didattica*, (Torino: SEI, 2009).
Giglio, Alessandra, *L'edutainment nella didattica dell'italiano per stranieri*, in Ligorio, Maria Beatrice, Mazzoni Elvis, Casini Schaerf Mirella, Simone Aurelio, *Manuale di Didattica Universitaria OnLine*, (Napoli: ScriptaWeb, 2011) (in pubblicazione).
Lauge Hansen, *Foreign Language Studies and Interdisciplinarity*. (Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2004) 105-119.
Jenkins, Henry, *Why Heather Can Write*, (Technology Review, 2004), < http://www.technologyreview.com/business/13473/>, accessed 26 January 2011.
Ligorio Maria Beatrice, Talamo Alessandra, Pontecorvo Clotilde, *Building intersubjectivity at a distance during the collaborative writing of fairytales*, (Computers & Education, 45(3), 2004) 357-374.
Ligorio, Maria Beatrice, Mazzoni Elvis, Casini Schaerf Mirella, Simone Aurelio, *Manuale di Didattica Universitaria OnLine*, (Napoli: ScriptaWeb, 2011).
Macrì, Paolo, *Editoria, e-learning e multimedia*, (Genova: ECIG, 2007).
Mich, Luisa, Franch, Mariangela, *Un modello per la valutazione dei siti web*, (Trento: Quaderni dell'Università di Trento. Dipartimento di informatica e studi aziendali, No 37, 2000) <http://www.cs.unitn.it/Internet_turismo/modello2qcv2q.pdf> accessed 26 January 2011.
Mizza Daria, O'Toole Robert, *La tecnologia al servizio di una nuova didattica della scrittura: un percorso interattivo in italiano come lingua straniera*, (Journal of e-Learning and Knowledge Society, Vol 3, No 3, 2007) < http://je-lks.maieutiche.economia.unitn.it/index.php/Je-LKS/article/viewArticle/170> accessed 26 January 2011.
Persico, Donatella, Pozzi, Francesca, Sarti, Luigi, *Fostering collaboration in CSCL*. in Cartelli, Antonio and Palma Marco, eds, *Encyclopaedia of information communication technology, (*PA: Idea Group Reference, Hershey, 2008) 335-340.
Poli Sergio, *Il filo di Arianna*, (Fasano: Schena edizioni, 2004).
Poli, Sergio, *Internet e la velocità o della metamorfosi del tempo*, in Revelli, Giorgetta, *Da Ulisse a... Da Ulisse a... Il viaggio negli abissi marini tra immaginazione e realtà,* (Pisa: ETS, 2008).
Prensky, Mark, *Digital Natives, Digital Immigrants*, (On the Horizon. MCB University, 2001) < http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf> accessed 26 January 2011.
Prensky, Mark, *Mamma non rompere. Sto imparando!*, (Terni: Multiplayer.it Edizioni, 2006).
Revelli, Giorgetta, *Da Ulisse a... Da Ulisse a... Il viaggio negli abissi marini tra immaginazione e realtà,* (Pisa: ETS, 2008).

Rossiter Marsha, *Narrative and stories in adult teaching and learning*, (ERIC Digest, No 241, 2005) < http://www.calpro-online.org/ERIC/docs/dig241.pdf> accessed 26 January 2011.
Zanoli, Filippo, *Videogiochi e italiano L2/LS*, (Milano: Italiano LinguaDue, Vol 2, No 1, 2010) < http://riviste.unimi.it/index.php/promoitals/article/view/637> accessed 26 January 2011.

Sitografia (last accessed 21 January 2011)

http://edublog.altervista.org/
http://www.blogdidattici.it/
http://blog.scuolaer.it/
http://www.protagonize.com/
http://www.novlet.com/
http://www.younovel.com/novel/list
http://www.raccontol2punto0.it/
http://www.alessandragiglio.com/racconto
http://www.perfiducia.com/
http://www.ibo.org/
http://buddypress.org/
http://www.genoaschool.eu
http://translate.google.it/
http://www.wordreference.com/
http://shibboleth.internet2.edu
http://openid.net/