

Glottodidattica e multimedialità informatica: dialogo con il computer nell'insegnamento ed auto-apprendimento della lingua russa

Simona Berardi
Liudmila Buglakova
Università di Bologna

L'argomento dell'intervento riguarda la glottodidattica e le nuove tecnologie ad essa applicate. L'insegnamento linguistico è infatti uno di quei campi in cui l'utilizzo delle nuove tecnologie ha riscosso maggiore successo, a cominciare dall'uso dei laboratori linguistici, dei video fino ad arrivare all'utilizzo dei computer e dei *software* multimediali.

Nella prima parte dell'intervento, un rapido sguardo all'evoluzione della glottodidattica introduce al processo di individualizzazione dell'istruzione e al conseguente auto-apprendimento, o apprendimento autonomo, favorito dall'utilizzo delle moderne tecnologie. In base all'inserimento della multimedialità informatica nei processi formativi, va rivisto sia il ruolo del docente, che quello delle istituzioni universitarie.

Viene inoltre analizzata la funzione dell'ipertesto e della multimedialità informatica all'interno della didattica, i processi cognitivi ad essi correlati, e in generale l'utilizzo del computer ed Internet in aula. Recenti ricerche sulla glottodidattica con utilizzo del computer certificano gli effetti positivi della multimedialità sulla comprensione, sulla qualità-quantità dell'apprendimento, sullo sviluppo della motivazione, anche se non è necessariamente vero che la compresenza dei diversi media garantisca un apprendimento sicuro ed efficace. Spesso succede che la molteplicità dei sussidi crei un sovraccarico di informazioni ridondanti e non porti agli obiettivi prefissati. Per garantire la qualità di un percorso autonomo, particolare attenzione è stata posta anche alla valutazione e alla classificazione di *software* didattici che dovrà essere realizzata dai docenti: la scelta del *software* è di fondamentale importanza, sia per selezionare materiale da utilizzare con il computer come integrazione al percorso didattico, sia per preparare attività specifiche come l'apprendimento del lessico, delle strutture grammaticali o di applicazioni comunicative. Applicare la tecnologia ai sistemi formativi significa introdurre dei criteri di progettazione, gestione e valutazione nei processi di insegnamento-apprendimento, utilizzando i media dell'informazione e della comunicazione.

La seconda parte dell'intervento, invece, propone la visione di una serie di prodotti multimediali per l'auto-apprendimento della lingua russa, quali Cd-Rom, corsi completi disponibili *on-line* di livelli diversificati e di vario tipo, nonché esercizi interattivi in Internet relativi a diverse competenze linguistiche. Ancora non c'è un ricco mercato di *software* per quanto riguarda la lingua russa come straniera, ma la produzione di materiali multimediali per l'apprendimento linguistico è in considerevole aumento.

In qualità di autrici di un corso multimediale per l'auto-apprendimento della lingua russa e sulla base di tali *software* didattici, viene fatta una breve analisi di come le varie tipologie di esercitazioni influiscono sull'apprendimento e sullo sviluppo delle principali abilità linguistiche. L'illustrazione delle molteplici possibilità tecnologiche è atta a mostrare i variegati effetti sul percorso formativo dell'utente: attraverso la simulazione di situazioni autentiche, l'utente viene stimolato con attività in contesti realistici ad elaborare concetti, all'autonomia anche nella soluzione dei problemi. Con programmi dotati di vasti scenari, la curiosità aiuta a sollecitare la globalità percettiva.

È indispensabile valutare le offerte dei *software* in commercio per poter usufruire in maniera efficace dei vantaggi didattici dei multimedia. Prima di scegliere il materiale didattico adeguato, è opportuno verificarne personalmente i limiti e le potenzialità, anche perché i risultati raggiunti vengono influenzati dalla qualità dei programmi utilizzati.

1. SVILUPPO DELLA GLOTTODIDATTICA

L'insegnamento linguistico è uno di quei campi in cui l'uso delle nuove tecnologie ha riscosso maggiore successo, a cominciare dall'uso dei laboratori linguistici e dei video, fino ad arrivare all'utilizzo dei computer e dei *software* multimediali. L'innovazione tecnologica ha portato a nuove tendenze di pensiero, in cui è risultato necessario riadattare paradigmi e metodologie, scegliendo nuovi materiali didattici, strumenti e strategie che hanno portato alla multimedialità.

Da una trentina di anni la glottodidattica, o metodologia dell'educazione linguistica, ha assunto una nuova fisionomia, meglio delineata e scientificamente autonoma, trovando una precisa collocazione all'interno delle scienze dell'educazione. Negli anni Novanta la didattica delle lingue comincia ad affidarsi alle nuove tecnologie e ai materiali multimediali, favorendo una visione del tutto "personologica" del discente, che ha portato inevitabilmente al prevalere di un orientamento verso *l'autoapprendimento o apprendimento in autonomia*.

2. AUTO-APPRENDIMENTO

Per auto-apprendimento si intende qui il caso in cui l'apprendente si trovi, per necessità o per scelta, a studiare senza il diretto controllo di un insegnante, che può comunque esercitare la funzione di guida e supervisore in altri tempi e modi stabiliti.

Al giorno d'oggi conoscere almeno una lingua straniera diventa fondamentale ed è lecito chiedersi fino a che punto le istituzioni siano in grado di rispondere positivamente a tali richieste ed esigenze degli utenti. Nel contesto accademico delle Università italiane la riforma in atto valorizza sempre più l'apprendimento linguistico come un processo da completare con laboratori in auto-apprendimento autonomo o guidato. Per l'assegnazione dei crediti, lo studente deve svolgere, oltre alle tradizionali lezioni di

tipo frontale, anche diverse ore di esercitazioni in autonomia e in tale prospettiva i *software* didattici risultano essere strumenti necessari ed innovativi.

Un programma di apprendimento autonomo, opportunamente strutturato, può far fronte alle esigenze del singolo, rispettandone i tempi e i modi, che ovviamente variano da persona a persona a seconda delle propensioni, delle abilità comunicative, delle strategie e delle motivazioni. Se adottato come attività complementare alla tradizionale lezione in aula, potrebbe ridurre al minimo certi fattori affettivi che a volte compromettono il processo di apprendimento di una lingua. La tecnologia informatica diviene così un efficace strumento di crescita culturale per migliorare i processi di insegnamento e di *self-learning*.

3. RUOLO DEL DOCENTE

In tali contesti, alcuni insegnanti di lingue avevano ed hanno tuttora riserve riguardo all'apprendimento autonomo, soprattutto per il timore di essere esclusi dal loro tradizionale ruolo, temendo che il computer li possa sostituire, senza pensare che invece possa servire come valido supporto alla loro attività didattica. Altri credono che l'uso del computer minacci la spontaneità e la creatività degli allievi, dimenticando che gli studenti sono soggetti "multimediali" in grado di comprendere ed utilizzare i linguaggi delle nuove macchine, mentre i docenti spesso provengono da una cultura monomediale, rappresentata dalla forma libro.

In realtà, la figura del docente deve modificarsi, arricchendosi e divenendo una sorta di *mediatore culturale*, un moderatore che deve conoscere i nuovi materiali didattici multimediali ed essere in grado di consigliarli ed utilizzarli a seconda del contesto. In altri termini, il cambiamento della funzione del docente consiste nell'assumere, oltre al classico ruolo di iniziatore, anche quello di consigliere, motivando lo studente a prendere determinate decisioni per il proprio percorso formativo, fornendogli la tipologia di strategie da impiegare, considerando le sue capacità cognitive ed affettive.

Gli insegnanti si trovano così a dover riflettere sul mutamento degli stili cognitivi da una parte, e dall'altra a rispondere alle nuove esigenze degli studenti interessati alla strumentazione informatica.

4. GLOTTODIDATTICA E MULTIMEDIALITÀ

La multimedialità "si realizza attraverso la combinazione e presentazione simultanea di testo, grafica, animazione, suono, video e programmi eseguibili"¹.

Pertanto lo strumento che realizza a pieno la multimedialità non può che essere il computer, capace di integrare simultaneamente vari media. Il computer ha cambiato radicalmente le modalità degli scambi informativi e i processi di cognizione-comunicazione, apportando modifiche strutturali sul piano socio-psicologico e culturale anche sugli schemi di apprendimento e, di conseguenza, della didattica.

Innanzitutto, è cambiata la struttura dell'apprendimento spaziale: gli studenti al giorno d'oggi sono educati alla multimedialità, hanno capacità cognitive di focalizzazione, selezione ed organizzazione delle informazioni basandosi su forme grafico-visive.

Vengono modificati i ruoli tradizionali del lettore e dell'autore, verificandosi una notevole apertura rispetto al tradizionale testo su materiale cartaceo: l'ipertesto o *ipermedia* è non solo percorribile in direzioni linguistiche e semiotiche diverse, ma è anche ampliabile, riscrivibile e permette al lettore-autore di personalizzarlo a seconda delle esigenze. L'utilizzo di contenuti non lineari fa abbandonare i tradizionali sistemi concettuali formati attorno all'idea di centro e margine, di unilinearità, consentendo un approccio multilineare, aperto e flessibile, dove l'informazione viene attinta attraverso reti ricche di collegamenti sia semantici che semiotici.

Analizzando l'organizzazione degli ipertesti, si può notare che la loro struttura riproduce certe caratteristiche del pensiero umano: alcune sperimentazioni hanno dimostrato che gli individui non apprendono i concetti in modo lineare, ma reticolare. Il processo cognitivo segue percorsi segnati da libere associazioni, di ricordi, conoscenze, dubbi e certezze.

Utilizzare un ipertesto² potrebbe però portare anche alcuni svantaggi, creando una condizione di "sovraccarico cognitivo" e di disorientamento per il discente; verrebbe esaltata l'assenza di contesto; si metterebbe l'utente nella condizione di valutare ciò che è pertinente o no, sollecitandolo magari oltre le proprie capacità e rendendo così la sintesi difficoltosa e non spontanea. Tuttavia gli ipertesti risultano strumenti indicati per l'elaborazione di materiali didattici, poiché permettono di costruire documenti che riflettono il pensiero dello studente durante il processo di apprendimento, di personalizzare ed arricchire il proprio percorso formativo.

Un altro punto essenziale che riguarda la definizione di multimedialità è il concetto di *riproducibilità*: il vantaggio che essa apporta alla didattica è quello di mettere a disposizione dello studente una spiegazione innumerevoli volte e nel momento più congeniale, garantendo ancora una volta maggiore individualizzazione.

Un ambiente multimediale quindi dà la possibilità di ricevere informazioni e di apprendere attraverso l'utilizzo di vari *media*. Le esercitazioni multimediali permettono di realizzare simulazioni ad alto valore realistico e visivamente ricche, consentendo processi di apprendimento più stimolanti. I prodotti multimediali, frutto dell'integrazione di diversi mezzi di comunicazione quali testo, disegni, immagini, fotografie, suoni, animazione, filmati, ecc., in un'unica applicazione digitalizzata, forniscono maggiori stimoli audiovisivi all'apprendente poiché sono più interattivi, diretti e divertenti.

5. INTERNET E LA GLOTTODIDATTICA

Il docente che decide di sfruttare Internet all'interno della propria attività didattica deve assumere un ruolo diverso da quello tradizionale: non dovrà cioè insegnare come usare la rete, ma dovrà far sì che i propri allievi assimilino le tecniche e le strategie necessarie per sfruttare la telematica nello sviluppo costante delle proprie conoscenze.

L'uso più immediato di Internet è quello del "navigare" con i propri studenti alla ricerca di siti interessanti di carattere pedagogico, culturale, sociale. Si può entrare in collegamento con istituzioni, centri meteorologici, biblioteche, si possono leggere quotidiani e riviste in lingua, guardare notiziari o anche programmi televisivi in rete, ottenendo anche immagini e suoni tipici del paese interessato, e recuperare informazioni utili per un soggiorno nel paese di cui si sta studiando la lingua, anticipando così elementi culturali essenziali per lo studente che debba affrontare un viaggio-studio all'estero per la prima volta. È come se gli studenti si trovassero di fronte ad una biblioteca virtuale di milioni di volumi e ciò rappresenta una risorsa di materiale autentico inesauribile, ideale per aiutare gli studenti a svolgere ricerche *on-line*.

Esistono anche dei corsi di lingua in rete, alcuni dei quali prevedono la presenza di un *tutor* per guidare ed aiutare lo studente, altri prevedono eserciziari, approfondimenti culturali e grammaticali, dizionari elettronici, ecc., con il vantaggio rispetto ad un CD-Rom per esempio, di essere sempre aggiornabili e perfezionabili dall'autore.

L'offerta della rete è certamente vastissima, per questo risulta sempre fondamentale il ruolo del docente, in qualità di "filtro" che guidi gli allievi nel mare delle informazioni proposte da Internet.

Una ricerca condotta da Uschi Felix della Monash University³ sull'applicazione di Internet alla didattica ha evidenziato un atteggiamento complessivamente positivo degli studenti nei confronti della Rete. I dati sono stati reperiti attraverso questionari e procedure di osservazione delle percezioni degli studenti, delle loro opinioni sui vantaggi e gli svantaggi ad operare con la Rete, del loro grado di divertimento e comfort a lavorare con Internet, e delle loro strategie di apprendimento.

Il messaggio di questo progetto di ricerca è molto incoraggiante. Il livello di divertimento e comfort raggiunto dagli studenti occupati in attività di *web based learnig* aumentava nel tempo e le percezioni riguardo ai vantaggi era superiore rispetto agli svantaggi. Bisogna comunque notare che i risultati raggiunti sono stati indubbiamente influenzati dall'alta qualità dei programmi utilizzati, sia per quanto riguarda il *design* che per la chiarezza e l'utilità degli obiettivi posti.

Quello che emerge con questa ricerca è che le nuove tecnologie offrono sicuramente un potenziale eccellente per l'insegnamento ed aggiungono valore all'apprendimento in classe in una varietà di modi, anche se non potranno mai sostituire la pratica migliore di insegnamento frontale con l'insegnante.

6. CLASSIFICAZIONE E VALUTAZIONE DEI *SOFTWARE*

Recenti ricerche sulla glottodidattica con utilizzo del computer certificano gli effetti positivi della multimedialità sulla comprensione, sulla qualità-quantità dell'apprendimento, sullo sviluppo della motivazione.

Non è comunque necessariamente vero che la compresenza dei diversi *media* garantisca un apprendimento sicuro ed efficace. Spesso può accadere che la molteplicità dei sussidi crei un sovraccarico di informazioni ridondanti e non porti agli

obiettivi prefissati, così come non è da trascurare l'importanza del *software* didattico utilizzato.

La scelta del *software* è di fondamentale importanza, sia per selezionare materiale da utilizzare con il computer come integrazione al percorso didattico, sia per preparare attività specifiche relative ai bisogni linguistici come l'apprendimento del lessico, delle strutture grammaticali o delle funzioni comunicative.

Risulta indispensabile quindi che il docente sia in grado di valutare le caratteristiche dei *software* in commercio per poter usufruire in maniera efficace dei vantaggi didattici dei multimedia. Le categorie a cui riferirsi per una giusta valutazione dei *software* dovrebbero riguardare gli scopi che si prefiggono di raggiungere, le opportunità didattiche che offrono e il livello di preparazione precedente richiesto. La qualità sembra dipendere anche, oltre che dai contenuti affrontati, dalla ricchezza delle proposte didattiche, dalla cura con cui sono stati creati, dal grado di interattività, dalla qualità e creatività delle risposte ottenute dagli utenti. Requisiti importanti sono che il prodotto in questione sia attraente e ben curato, in modo da stimolare la motivazione, ma anche che il grado di interattività sia elevato per fare in modo che l'utente gestisca buona parte del proprio processo di apprendimento.

In questa prospettiva, il *feedback* va considerato un fattore di primaria importanza. In assenza della guida dell'insegnante, diventano fondamentali i suggerimenti e i commenti affidati al programma. Un'analisi attenta delle possibili risposte errate può aiutare a fornire consigli sulla comprensione, correzione e prevenzione di varie tipologie di errori.

Lo *scoring*, cioè il punteggio come elemento di autovalutazione, e il *timing*, ovvero il tempo di risoluzione di determinate attività linguistiche multimediali sono fondamentali. Altri fattori da vagliare per la valutazione dei *software* sono la capacità di espletare una funzione di guida nei confronti dell'utente (*learner guidance*), il grado di autonomia, il livello di difficoltà linguistica del materiale proposto, le finalità educative, lo scopo del programma, l'economicità in termini di rapporto tempo/obiettivi, la complementarità rispetto ad altre attività didattiche, la non prevedibilità delle esercitazioni proposte, l'originalità e l'accettabilità. L'utilizzo di icone, supporti audio e/o immagini accrescono la facilità d'uso di programma informatizzati di ogni tipo.

Inoltre, è bene sottolineare che molto materiale didattico multimediale fino ad oggi è stato distribuito quasi privo di supporto cartaceo: la guida e le informazioni per l'utilizzo vengono forniti da dati elettronici fruibili attraverso il monitor o stampabili al momento del bisogno. Un ulteriore passo avanti per una maggiore facilità d'uso dei *software* didattici per l'apprendimento linguistico sarà fatto quando verranno fornite le informazioni su carta come complementari a quelle sullo schermo.

Per far fronte a tali esigenze di fondamentale importanza per il docente, il direttore del Centro Linguistico dei Poli scientifico-didattici della Romagna di Forlì, Prof. San Vicente, ha elaborato una scheda di valutazione di *software* multimediale per l'apprendimento linguistico, in cui vengono analizzate le caratteristiche generali del *software* (tipo di supporto informatico, tipo di prodotto, destinatari, tempo medio previsto di

utilizzo, ecc.), gli aspetti metodologici (obiettivi, approccio didattico, abilità linguistiche, tipologia di esercizi, attività, ecc.), gli aspetti tecnologici (livello di navigabilità, ipertestualità, interattività, ecc.), e la configurazione del programma con l'indicazione dei requisiti *hardware* necessari. Va tenuto presente che essa non potrà essere esaustiva, poiché si troverà sempre un prodotto con qualità non riconducibili interamente ad uno standard in commercio. Inoltre, il fatto che un prodotto non risponda a tutte le caratteristiche proposte nella griglia non può precludere a priori il suo utilizzo, ma dipenderà dalla capacità dell'insegnante di valutarlo e sfruttarne le applicazioni ritenute fondamentali per una buona attività didattica.

7. RISORSE MULTIMEDIALI PER L'AUTO-APPRENDIMENTO DELLA LINGUA RUSSA

Per quanto riguarda la lingua russa non c'è ancora un ricco mercato di *software*, ma è considerevole l'incremento della produzione di materiali multimediali per l'apprendimento linguistico. Si possono distinguere *software* per l'apprendimento del russo, prodotti destinati al gioco e al divertimento, altri finalizzati all'educazione generale, enciclopedie multimediali, ecc. Vi sono prodotti che sono destinati a diverse fasce d'età e di utenza, alcuni che mirano a sviluppare solo le competenze grammaticali, altri che invece costituiscono dei veri e propri corsi strutturati in unità didattiche. In rete inoltre sono fruibili alcuni test di livello con *feedback* immediato, come ad esempio:

<http://www.lidenz.ru>

oppure

<http://www.abroadlanguages.com/al/Russian/test/>

<http://www.transparent.com/tlquiz/proftest/russian/tlrustest.htm>

http://www.cliro.unibo.it/Progetti/Test/it_index.htm

<http://www.russian.language.ru/test.htm>

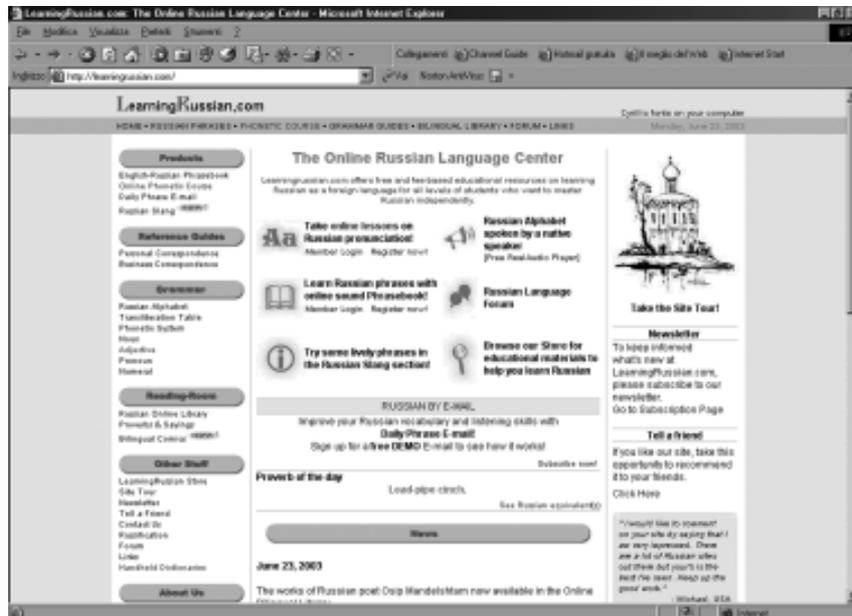
http://www.philol.msu.ru/rus/kaf/testcentre/ruscommon_3.htm

8. RISORSE DIDATTICHE IN INTERNET

Alcuni dei siti che riteniamo più interessanti per l'auto-apprendimento della lingua russa sono stati sviluppati da università statunitensi e propongono prevalentemente attività di tipo lessicale e grammaticale di vari livelli, mentre l'aspetto comunicativo è poco sfruttato.

Tali risorse didattiche sono facilmente reperibili in rete e possono risultare utili per le spiegazioni grammaticali che forniscono, anche se le regole quasi sempre vengono presentate senza il fondamentale supporto audio. In pratica, la maggior parte di questo materiale non sfrutta a pieno le principali possibilità che la multimedialità offre per l'apprendimento linguistico, risultando manuali in formato elettronico.

1. <http://www.learningrussian.com>



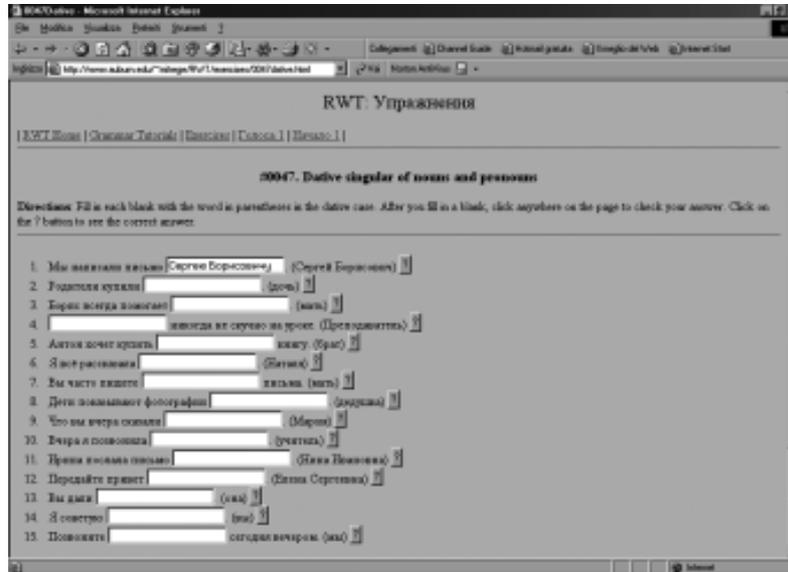
LearningRussian.com Office: OK Network Laboratory, Molodezhnaya str.20, Izhevsk, Udmurt Republic, Russian Federation

2. <http://www.departments.bucknell.edu/russian/language/index.html>



Bucknell University, Lewisburg, PA 17837, USA

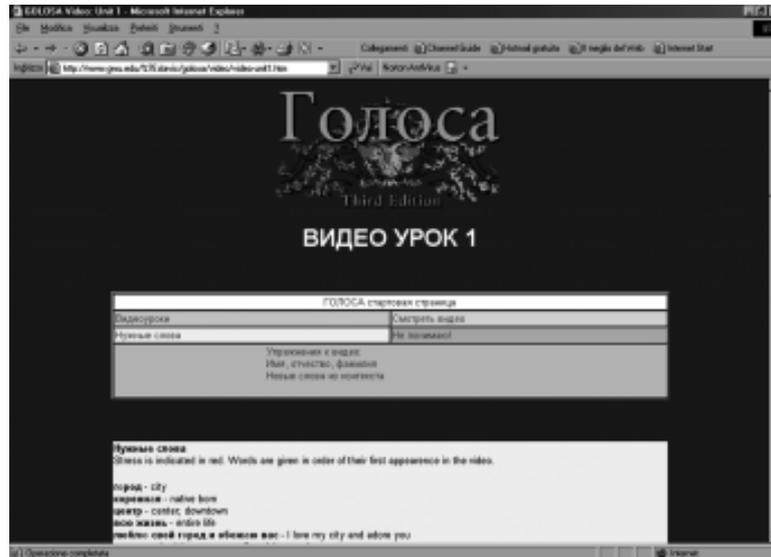
3. <http://www.auburn.edu/~mitrege/RWT/exercises/index.html>



Auburn University, Auburn, Alabama 36849, USA

Il sito della Auburn University offre un ricco repertorio di attività grammaticali da svolgere con la tastiera russa opportunamente configurata e dotate di soluzione, alcuni esercizi di comprensione orale e schede grammaticali.

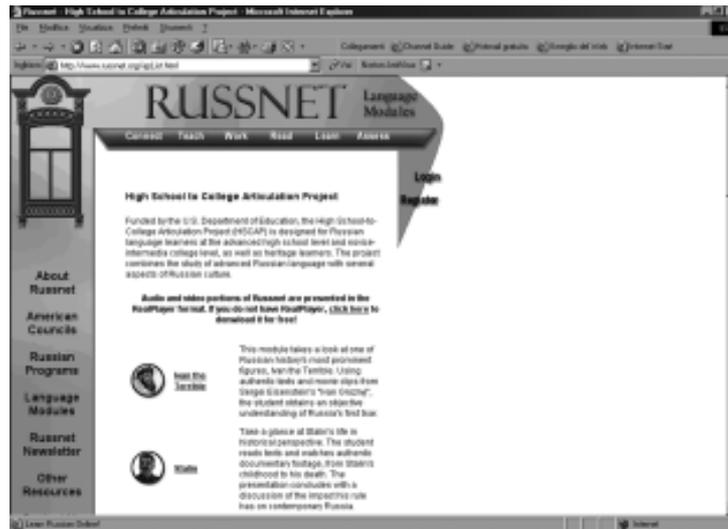
4. <http://www.gwu.edu/~slavic/golosa.htm>



The George Washington University, 2121 Eye Street N.W. Washington, D.C. 20052, USA

Golosa è un manuale in due volumi pubblicato da Prentice Hall. L'obiettivo è quello di sviluppare l'apprendimento linguistico bilanciando gli aspetti comunicativi con quelli strutturali, sviluppando le quattro abilità linguistiche e le conoscenze culturali. Le attività sono strutturate sulla base di un particolare argomento e contengono tantissimo materiale audio visivo di qualità piuttosto elevata.

5. <http://www.russnet.org/online.html>



Russnet, the Russian Language Network, è un centro di risorse didattiche per l'autoapprendimento della lingua russa che fornisce prodotti multimediali, moduli linguistici tematici di vari livelli (storia, cultura generale, il russo per affari, data bases, forum linguistici, *link* ragionati ad altri siti), completi di supporti audiovisivi di qualità piuttosto buona, corsi ed attività varie.

6. <http://www.avalon.net/~emelya/russianpagesindex.html>



Questo sito presenta esercizi di carattere prevalentemente ludico. Per eseguire le attività è necessario stampare le pagine e utilizzare il materiale cartaceo, ma la soluzione dei quiz viene data on-line.

9. RISORSE DIDATTICHE SU CD-ROM

I prodotti multimediali in formato CD facilmente reperibili che abbiamo sperimentato in apprendimento guidato ed autonomo non rispondono pienamente ai bisogni linguistici degli studenti.

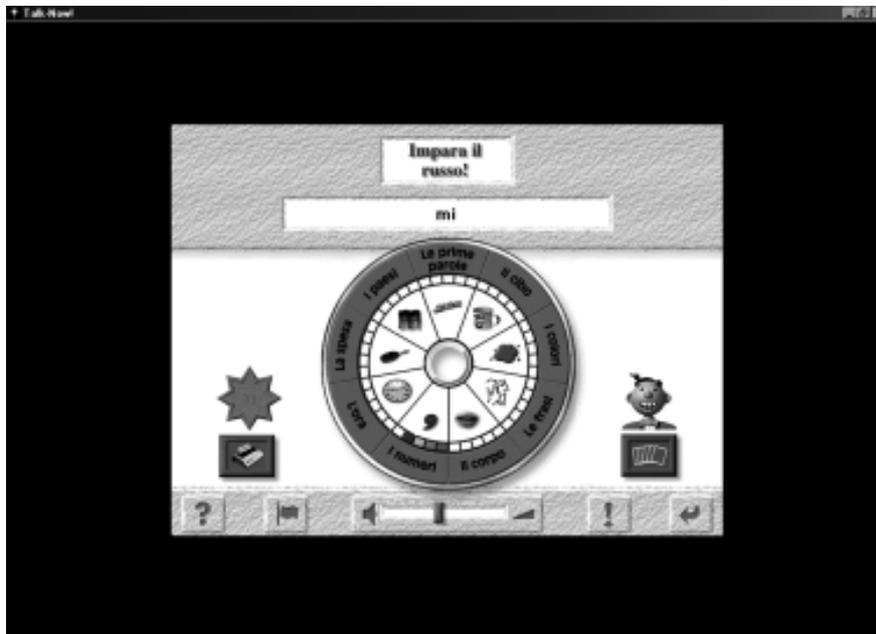
Rosetta Stone. *Russkij jazyk Levels 1-2*, Fairfield Languages Technologies, 1993

Questo *software* ideato per varie lingue offre una serie di attività basate su parole o frasi scritte e orali collegate ad immagini fisse. Vengono proposte le abilità di comprensione orale e scritta, produzione orale, e scrittura. Tutti gli esercizi sono basati solo sulla combinazione di parole e frasi con le immagini corrispondenti. Il lessico viene presentato senza alcuna spiegazione morfo-sintattica e nemmeno fonologica. L'utilità del lessico proposto può essere discutibile, dal momento che non vi è un preciso ambito contestuale (per. es. elefante, pesce bianco, uccello rosso...). Il livello di ipertestualità è piuttosto scarso, l'interfaccia non è completamente chiara, l'utente può trovarla piuttosto confusa e non facilmente navigabile. Gli esercizi di scrittura richiedono l'uso di fonts particolari e non è molto chiaro come installarli.

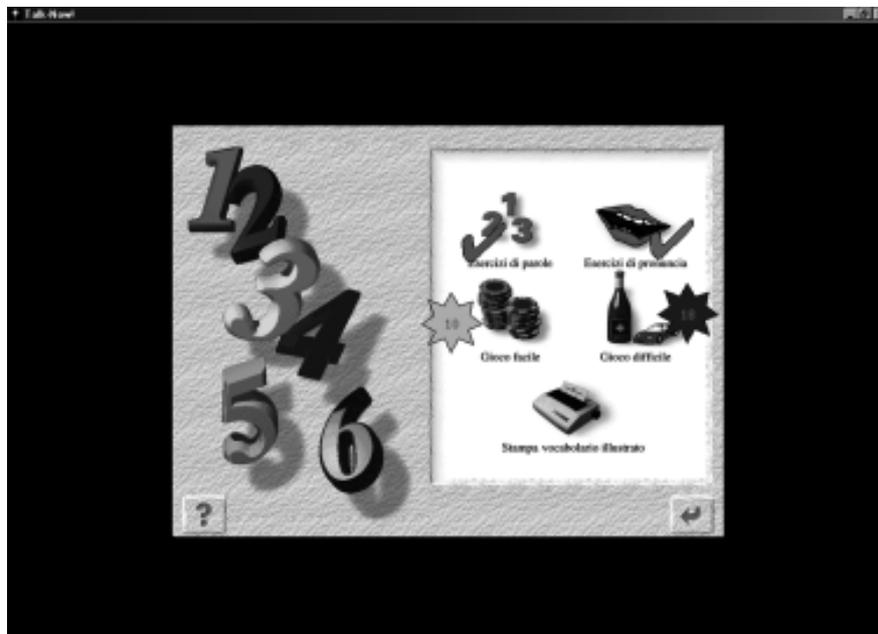


Talk now! *Learn Russian*, Euro Talk, 1998

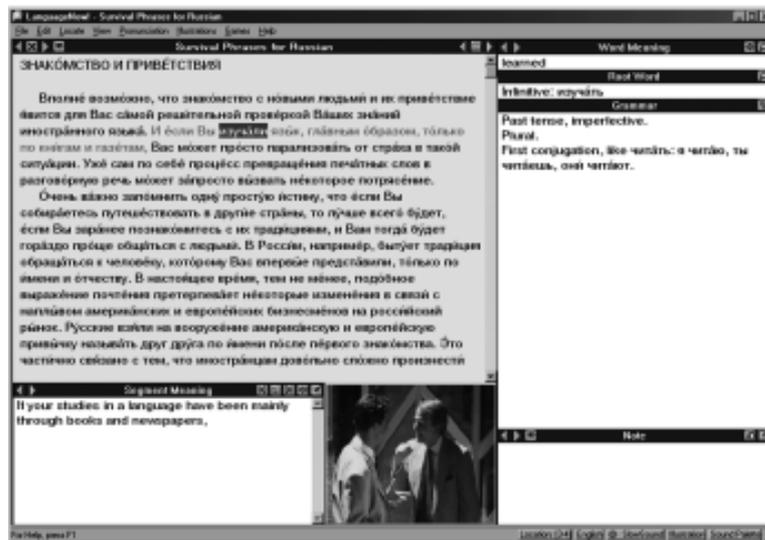
Questo prodotto è simile come impostazione al Cd di Rosetta Stone, ma a differenza di quello è suddiviso in tematiche pertinenti a vari ambiti lessicali.



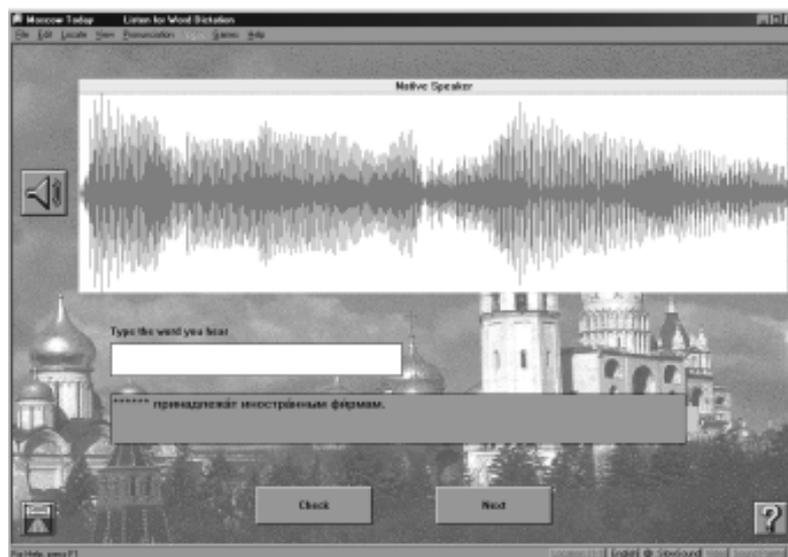
Le attività proposte sono di carattere ludico, con due livelli di difficoltà.



Transparent Language: Language Now (Russian), Fairfield Technologies, 1997.
(livello B1, B2)



Il materiale didattico proposto consiste in un brano sulla Russia contemporanea con un video documentario, un brano storico-culturale e frasi di uso comune corredati da fotografie, spiegazioni grammaticali e traduzione sia di singole parole che di segmenti. Tutto il materiale può essere ascoltato sia integralmente, che a segmenti. Inoltre c'è la possibilità di variare la voce del narratore (maschile e femminile) e di sentire il brano in versione rallentata. Il livello di interattività non è molto alto, alcune icone sono poco chiare e risulta piuttosto difficile ascoltare i brani proposti in sequenze o per intero.



Gli esercizi di comprensione, lettura, scrittura e produzione orale proposti prevedono *timing*, *scoring* e valutazione.

Ruslan Russian 1. John Langran and Natalya Veshnyeva, Great Britain, 1998

Questo CD-Rom è composto da dieci lezioni che accompagnano il manuale “Ruslan” e l’audiovisivo “Moskva dlja vas!”. La versione tedesca del seguente corso *Ruslan - Russisch multimedial 1* è stata pubblicata da Max Hueber Verlag, 2001. Il Cd contiene:

– un’introduzione con le istruzioni per un utilizzo appropriato del materiale didattico, una breve storia della lingua russa, un modulo per l’apprendimento dell’alfabeto cirillico e infine una lista delle varie pubblicazioni della Ruslan per gli studenti di russo;



- 10 unità con le più importanti situazioni comunicative: cento dialoghi che raccontano la storia di Liudmila, Ivan, Vadim e Peter, informazioni sulla vita in Russia, esercizi interattivi di approfondimento e di comprensione orale; gli ambiti lessicali proposti sono inerenti a quelli proposti dai programmi curricolari;
- schede grammaticali e lessicali sui numerali e sulla valuta russa, una lista di vocaboli utili per chi viaggia in Russia e un vocabolario russo-tedesco con tutte le unità lessicali usate nel Cd.

Il materiale didattico proposto è molto ricco, ma dal punto di vista grafico è poco stimolante.

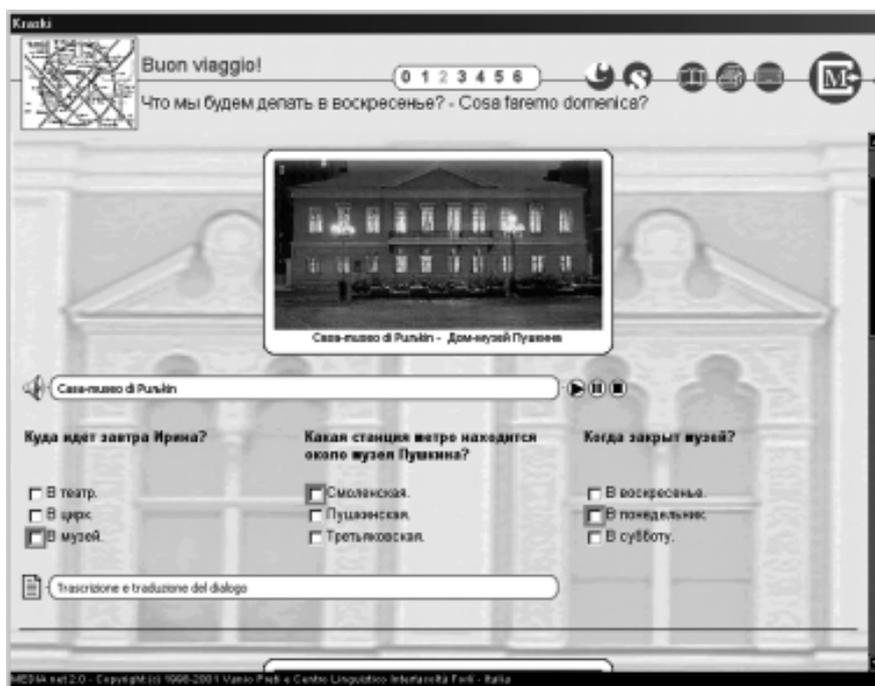
“Kraski”, Corso comunicativo multimediale per l’autoapprendimento della lingua russa di livello A1, S. Berardi, L. Buglakova, Clueb, 2002

Realizzato nell’ambito del progetto “Lingue di carattere” coordinato dal Prof. Félix San Vicente, direttore del Centro Linguistico dei Poli Scientifico-didattici della Romagna di Forlì, Università di Bologna. Kraski è disponibile in rete al sito del Clifo (www.clifo.unibo.it) anche con la versione inglese. Il corso è di tipo comunicativo - situazionale ed è rivolto agli studenti universitari, ma in generale agli italofoni che desiderino iniziare a praticare e conoscere la lingua russa.

Kraski è strutturato in quattro unità tematiche secondo un ordine di difficoltà linguistica e comunicativa crescente, che privilegiano gli aspetti comunicativi secondo i descrittori proposti dal Consiglio d’Europa per il livello base A1.



Ogni unità presenta tre situazioni comunicative realizzate in video come modelli per la simulazione di specifiche situazioni realistiche. Ogni input comunicativo, visualizzabile con e senza i sottotitoli e traduzione, comprende sei attività di cui due di comprensione orale e scritta, due di tipo lessicale e due di tipo grammaticale; un glossario interattivo, un *tool* tastiera da usare in alternativa al trascinamento.



Per favorire l'apprendimento autonomo, la maggior parte degli esercizi è dotata di schede lessicali e grammaticali multimediali necessarie per la realizzazione delle attività proposte.

Per consentire una chiara autovalutazione sono previsti:

- la correzione automatica degli errori evidenziati in rosso
- la soluzione automatica dei quesiti evidenziati in verde con supporto audio
- il punteggio ottenuto in percentuale accessibile dal menù principale

Ogni unità prevede due tipologie di esercizi di produzione orale: nella prima si possono ascoltare le battute dei personaggi, scegliere di doppiarne uno registrando la propria voce, e ascoltare il dialogo così ottenuto, nella seconda si ascoltano e registrano frasi gradualmente arricchite.

Il corso offre anche le seguenti risorse didattiche accessibili dal menu principale:

Alfabeto cirillico con la presentazione interattiva dell'alfabeto cirillico e alcuni esercizi di riconoscimento audio-grafico.

I suoni con le principali regole di fonetica ed ortografia, completate da attività di riconoscimento audio-grafico.

Schede grammaticali

Schede lessicali

Vocabolario generale con tutti i vocaboli utilizzati nel corso (800 unità lessicali).

BIBLIOGRAFIA

Accietto T., Zorzi D. (a cura di) *Nuove Tecnologie e didattica delle lingue*, Bologna, Clueb, 1998.

Balboni P.E. *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*. Italiano, lingue straniere, lingue classiche, Torino, UTET, 1998

Bosc F., Conoscenti M., Corda A., Malandra A. *Il computer a lezione*, Paravia Scriptorium, collana diretta da C. Marello, Torino, Paravia, Bruno Mondadori Editori, 2001

Corda A., Marello C. *Insegnare e imparare il lessico*, Torino, Paravia Scriptorium, 1999

De Benedetti A., Gatti F. *Routine e rituali nella comunicazione*, Torino, Paravia Scriptorium, 1999

De Bono E. *Il pensiero laterale*, Milano, Rizzoli, 1999

Desideri P. (a cura di) *Multimedialità e didattica*, I Quaderni della Mediateca, Ancona, Mediateca delle Marche Editrice, 1999

Freddi G. *Psicolinguistica, Sociolinguistica, Glottodidattica. La formazione di base dell'insegnante di lingue e di lettere*, Collana di Glottodidattica, Torino, UTET, 1999

Gigliozzi G. *Il testo e il computer*, Milano, Mondadori, 1997

Henning G.H. *Remembering foreign language vocabulary: acoustic and semantic parameters*, in "Language Learning", 23, 1973

Higgins J. *Language, Learners and Computers*, London, Longman, 1988

Kagan Olga, Rifkin Benjamin (eds) *The Learning and Teaching of Slavic Languages and Cultures*, Slavica Publishers, Bloomington, 2000

Laufer B. 1989, *A factor of difficulty in vocabulary learning: deceptive transparency*, in "AILA Review", 6, 1989

Levy M. *Computer-Assisted Language Learning: Context and Conceptualisation*, Oxford, Oxford University Press, 1997

Maragliano R. *Manuale di didattica multimediale*, Bari, Laterza, 1998

Mariani L. (a cura di) *L'autonomia nell'apprendimento linguistico*, Quaderni del Lend / 8, Firenze, La Nuova Italia, 1994

Nation I.S.P. *Teaching and Learning Vocabulary*, Boston, Heinle & Heinle, 1990

Pantò E., Petrucco C. *Internet per la didattica*, Milano, Apogeo, 1998

Porcelli G., Dolci R. *Multimedialità e insegnamenti linguistici*, Torino, UTET, 1999

Rossini Favretti R. (a cura di) *Linguistica e Informatica. Corpora, multimedialità e percorsi di apprendimento*, Roma, Bulzoni, 2000

Sartori G. *Homo videns. Televisione e post-pensiero*, Bari, Laterza, 1999

Semplici S. (a cura di) *Proposte per l'autoapprendimento*, Atti del III seminario permanente dei Centri linguistici, Siena-Firenze 20-22 febbraio 1995, Siena, 1996

- Serra Borneto C. (a cura di) *C'era una volta il metodo. Tendenze attuali nella didattica delle lingue straniere*, Roma, Carocci, 1998
- Simone R. *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*, Bari, Laterza, 2000
- Starcev Boris *In'jaz-mul'timedia*, Elitnoe obrazovanie, N.5(36), Moskva, 2002
- Taylor C. (a cura di) *Didattica delle lingue di specialità. Problemi e difficoltà traduttive*, Trieste, Edizioni Università di Trieste, 1999
- Tonfoni G. *Il design della scrittura multimediale*, a cura di M. Semenza, E. Ayala, C. Caputo, Napoli, Cuen, 1999
- Tradizii i novacii v professional'noj dejatel'nosti prepodavatelja russkogo jazyka kak inostrannogo*
Učebnaja monografija udostoena Zolotoj medalj VVC Rossijskoj Federacii (2002g.), Moskva, RUDN, 2002
- Zimmermann R. *Form-oriented and content-oriented lexical errors in L2 learning*, in "IRAL", 25, vol. 1, 1987

CD-ROM

- Stone R. *Russkij jazyk Levels 1-2*, Fairfield Languages Technologies, 1993.
- Talk now! *Learn Russian*, Euro Talk, 1998.
- Langran J., Veshnyeva N. *Ruslan Russian 1*. Great Britain, 1998.
- Transparent Language: *Language Now (Russian)*, Fairfield Technologies, 1997.
- Berardi S., Buglakova L. *Kraski, Corso comunicativo multimediale per l'autoapprendimento della lingua russa di livello A1*, Clueb, 2002.

NOTE

- 1 De Bono E. 1999.
- 2 Borello E. 1999, pp. 51-70.
- 3 Uschi F. *A multivariate analysis of students' experience of web based learning*, Australian Journal of Educational Technology, 17 (1), 2001, pp. 21-36 (<http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet17/felix.html>). Il sito contiene anche una ricca bibliografia sull'argomento.