

Lingue estere e microcomputer

di G. Porcelli

Come in molti altri campi dell'insegnamento, anche in quello delle lingue straniere, a tutti i livelli, si avverte l'esigenza di attività integrative che non siano puramente supplementari, bensì complementari al corso vero e proprio. In altre parole, si può fare ricorso a letture di vario tipo, alle canzoncine, a uno dei tanti "giochi didattici" ben noti agli insegnanti, in due modi sostanzialmente diversi: come semplice diversivo, per concludere in modo "leggero" e piacevole una lezione impegnativa, ovvero come valida integrazione degli argomenti trattati di volta in volta. È evidente che questa seconda alternativa è di gran lunga preferibile alla prima, e in questa direzione si sono orientate le ricerche dei metodologi e degli esperti di didattica delle lingue.

L'introduzione nelle scuole e università di piccoli computer delle ultime generazioni è ai primissimi passi in Italia, ma, come sappiamo, è una realtà ampiamente operante in altri paesi. Ne è testimonianza - per il settore che qui ci interessa - la Conference on Computers in Foreign Language Teaching, promossa dal British Council e dal Goethe Institut (Parigi, 16/18 Dicembre 81). In questo convegno sono stati discussi i temi più "classici" del computer-assisted learning applicato alle lingue straniere, ma anche alcuni aspetti apparentemente marginali e tuttavia di notevole interesse per gli insegnanti.

In particolare, alcuni ricercatori dell'Università di Birmingham hanno riferito sulle loro esperienze di utilizzazione di hardware "minimi" (Sinclair ZX81, Video Genie, ecc.) in chiave didattica.

In alcuni casi, si tratta semplicemente delle versioni "video"

PRESENTAZIONE

Si fa un gran parlare di applicazioni tra le più varie degli elaboratori personali nella didattica, e materie anche diverse da quelle tecnico-scientifiche.

In effetti ben pochi sono gli esempi.

Ed ecco un'interessante scoperta, l'esistenza addirittura di una "associazione di Linguistica e Informatica Applicate", la A.L.I.N.A., con sede a Milano.

È quindi con grande piacere che offriamo lo spazio mensile di **Bit Education** al Signor Porcelli, per una trattazione sulle possibili applicazioni dei PC nella linguistica, ringraziandolo per il contributo.

```

1      REM PAST TENSE DI G. PORCELLI//1982
10     INPUT A$
15     IF A$ = " " THEN STOP
20     LET N = LEN A$
25     LET B$ = A$ (N)
30     LET C$ = A$ (N - 1)
35     LET D$ = A$ (N - 2)
40     LET W$ = "ED"
60     IF B$ = "Y" THEN GOTO 200
70     IF B$ = "E" THEN GOTO 300
75     IF B$ = "O" THEN GOTO 90
80     IF (B$ <> "A" OR B$ <> "I") AND (C$ = "A" OR C$ = "E" OR C$ = "I" OR C$ = "O" OR C$ = "U") THEN GOTO 490
90     PRINT A$, A$, W$
100    RUN
100    IF C$ = "A" OR C$ = "E" OR C$ = "I" OR C$ = "O" OR C$ = "U" THEN GOTO 90
200    PRINT A$, A$, (TO N - 1); "I"; W$
210    RUN
215    LET W$ = "D"
300    GOTO 90
310    IF B$ = "L" THEN GOTO 515
490    IF D$ = "A" OR D$ = "E" OR D$ = "I" OR D$ = "O" OR D$ = "U" THEN GOTO 90
500    PRINT A$, A$, B$, W$
505    RUN
510    IF C$ = "L" OR C$ = "R" THEN GOTO 90
515    GOTO 505
520

```

REMARKS Variabili

A\$ Verbo regolare inglese.
N Lunghezza di A\$.
B\$ Ultima lettera.
C\$ Penultima lettera.
D\$ Terzultima lettera.
W\$ Desinenza - ed o - d.
20-40 Definizione variabili.
200-215 Trattamento verbi terminanti per y.
300-310 Trattamento verbi terminanti per e.
490-520 Trattamento verbi terminanti con una singola consonante preceduta da vocale.

Figura 1 - Programma che aggiunge la desinenza del passato regolare ai verbi inglesi.

di alcuni giochi da lavagna, come Hangman ("L'impiccato"): occorre individuare correttamente le lettere che compongono un vocabolo; ad ogni errore viene disegnato un pezzo in più della figura di un impiccato sulla forca, e lo studente deve completare la parola prima che il disegno sia terminato. Nella versione computerizzata del gioco si può incrementare l'aspetto "spettacolare" mediante le tecniche di animazione, ad esempio con un po' di show dopo un certo numero di errori (alcune versioni danno molto spazio agli aspetti più macabri, con pupazzi che grondano sangue od orrori simili).

Quale valore didattico possiamo attribuire a questo tipo di proposte? È chiaro che se vi sono studenti con problemi di ortografia, il ricorso a queste attività può risultare utile, e se la presentazione richiama alla mente programmi tipo "guerre stellari" o "asteroidi" poco importa, anzi: con certi tipi di studenti il ricorso a stimolazioni visive è un ottimo sussidio alla memorizzazione.

Tuttavia ci sembra che altre osservazioni di quei ricercatori inglesi meritino maggior considerazione. La prima è che la capacità limitata delle "macchinette" può tradursi in un vantaggio. Invece di accostarsi al computer come ad un sistema "onnisciente", lo studente può avere il compito di scoprire quali sono i limiti del programma.

Ad esempio, il computer può essere programmato perché, dato come input un nome singolare inglese, produca il plurale. Se si dispone di 1 Kbyte di RAM si possono avere solo i plurali regolari (con le principali variazioni ortografiche) ed un ristretto numero di eccezioni; in un tempo limite prestabilito, provando opportunamente una serie di parole chiave, lo studente deve determinare che cosa il computer "sa" o "non sa", e riferirlo all'insegnante.

Lingue estere e microcomputer

Programmi simili sono facilmente realizzabili su vari aspetti ortografici e morfologici (uso dell'articolo indeterminativo inglese, degli articoli italiani, il plurale, il femminile, le forme verbali, ecc.). A titolo esemplificativo riportiamo in figura 1 il listato di un programmino che aggiunge la desinenza del passato regolare ai verbi inglese. In questa versione, il programma funziona correttamente con verbi come play, study, stop, save, agree, prefer, travel, dial e veto, ma non answer, enter, edit e, in genere, con i bi- o poli-sillabi non accentati sulla vocale prefinale e non terminanti con l. Dovrebbero bastare un paio di minuti ad un bravo studente per accertare questo con sicurezza.

Con l'aggiunta di poche linee (vedi figura 2), e con l'espediente di far battere un punto dopo il verbo se esso appartiene al gruppo di answer, si ottiene un programma che genera solo forme corrette, ma la cui utilità didattica è pressoché nulla.

Gli insegnanti di lingue più sensibili a questi problemi, non avranno difficoltà a pensare ai possibili adattamenti alla lingua da loro insegnata, al livello della classe, agli obiettivi del corso, alla età degli allievi. Programmi analoghi potranno, in una prospettiva che ci si augura non troppo lontana nel tempo, sostituire certe "schede di lavoro" o esercizi supplementari.

Siamo cioè lontani da una situazione di istruzione program-

```
5      PRINT "POLISILLABI NON TRONCHI: BATTI AN-
      CHE " ""
50     IF B$ = "." THEN GOTO 550
550    PRINT A$, A$ (TO N - 1); W$
555    RUN
```

Figura 2 - Aggiunta per un programma che genera solo forme corrette.

mata, in cui il computer impartisce nozioni e istruzioni secondo linee rigidamente precostituite; si tratta piuttosto di un "dialogo" con la macchina, dialogo che non esclude ma anzi presuppone l'intervento didattico dell'insegnante. In quest'ottica si collocano anche certe proposte di gioco didattico in cui lo studente deve indovinare un vocabolo scelto casualmente dal computer in una lista, mentre contemporaneamente il computer deve indovinare un altro vocabolo scelto dallo studente nella stessa lista. Le limitate capacità di un personal computer possono far sì che il gioco sia equo, e che un giocatore preparato ed abile non si trovi ad essere già battuto in partenza. Se la prima osservazione ribalta e supera la presunta "onniscienza" dell'elaboratore, la seconda pone in discussione un altro dato, che, nell'esperienza comune, è dato per scontato: la presenza di una persona per ciascun terminale, e viceversa.

Presso l'Unità Studenti Stranieri dell'Università di Birmingham è stato osservato che se vengono posti in condizioni di libertà e flessibilità (pur con l'ovvia vigilanza), gli studenti impegnati in programmi linguistici tendono a raggrupparsi attorno ai terminali che propongono i quesiti più interessanti o i problemi più complessi. Da questa libera aggregazione nascono continue

occasioni per scambiare opinioni, suggerimenti e osservazioni in una situazione di comunicazione autentica.

In altre parole se - come nel caso in esame - la lingua straniera è il naturale veicolo di interazione, ovvero se si riesce ad ottenere comunque che la conversazione non si svolga nella lingua materna degli studenti, il computer si trasforma da strumento che determina una certa produzione linguistica, in strumento che suscita varie forme di espressione fornendo un contesto adeguato. Tale contesto può essere controllato e prodotto deliberatamente al fine di guidare l'interazione in classe. Ad esempio, si possono presentare degli istogrammi (basati su dati reali, fittizi o random) e chiedere di descrivere, a voce o per iscritto, l'andamento rappresentato diagrammaticamente. Oltre ai vocaboli necessari per descrivere gli oggetti a cui si riferiscono i dati, questo esercizio richiede che si sappiano usare i comparativi, i superlativi e gli altri strumenti linguistici che esprimono confronto, tendenza, variabilità, ecc... In molte lingue, le espressioni equivalenti a "sempre più...", "meno di tutti", "nella misura in cui...", ecc., costituiscono un problema didattico che, per mezzo di questo sussidio, può essere affrontato con riferimento a contesti precisi ossia, secondo gli orien-

tamenti didattici più recenti, in condizioni di "lingua in situazione".

Queste prospettive dell'educazione linguistica, che si affiancano alle altre più note e maggiormente esplorate, sono state qui richiamate (sia pure per brevi cenni) con tre obiettivi specifici:

- segnalare, a chiunque si occupa del rapporto educazione/computer, la presenza di linee di ricerca promettenti, sia pure nei loro limiti;
- sensibilizzare gli insegnanti nelle cui scuole sono entrati o stanno per entrare i piccoli computer, verso possibili utilizzazioni alternative. In altre parole l'impiego degli elaboratori non riguarda soltanto i colleghi di materie scientifiche, nè, nel settore linguistico, occorre rimanere vincolati alle forme "standard" di word-processing;
- invitare persone che, come chi scrive, si occupano di educazione linguistica e didattica delle lingue straniere (e, se leggono **Bit**, ovviamente si interessano ai microcomputer) a mettere in comune idee ed esperienze. A questo scopo è stata fondata l'A.L.I.N.A. con sede in via Bruzessi 39, 20146 Milano; l'adesione è totalmente gratuita ed i programmi di ricerca ed incontro terranno conto delle indicazioni e richieste provenienti dai soci.