

Blog e wiki a confronto in ambienti di apprendimento linguistico

Cristina Oddone

Le nuove tecnologie stanno ampiamente modificando le nostre abitudini e influenzando fortemente i nostri comportamenti quotidiani. La larga diffusione di tablet, smartphone e altri dispositivi altamente tecnologici ci mette in contatto con il resto del mondo e ci permette di accedere a contenuti digitali in qualunque momento. Questa rivoluzione non caratterizza in modo così pervasivo, purtroppo, gli ambienti educativi che sovente si trovano, per vari motivi, a non tenere il passo con i cambiamenti della società. Escludere o limitare l'uso della tecnologia negli ambienti di apprendimento significa non rispondere pienamente alle necessità formative del XXI secolo e chiudersi ad una estrema varietà di proposte formative che contribuirebbero a formare i futuri cittadini moderni. Quali sono dunque questi strumenti e queste possibilità offerte dalle nuove tecnologie? L'articolo esamina gli strumenti che ricadono sotto la definizione Web 2.0 inquadrandoli in una cornice teorica che ne supporta l'integrazione in contesti educativi e ne esamina il potenziale illustrando esempi e riflettendo sulle ricadute didattiche.

A.1 | Web 2.0

La definizione Web 2.0 (detto anche Social Web o Read/Write Web) racchiude tutti gli strumenti che permettono alle persone di essere utenti e produttori di contenuto nello stesso tempo. Termine coniato da O'Reilly nel 2004 per indicare quelle risorse caratterizzate da processi sociali che promuovono l'auto-espressione. «Web 2.0 is an um-

brella term for the second wave of the World Wide Web that is loosely defined as the evolution to a more social, interactive Web that gives everyone a chance to create, share, publish and collaborate» (Berger, Trexler, 2010, p. 3). Blog, wiki, social network, ambienti virtuali, siti di foto e video and photo sharing (come Flickr e YouTube), social bookmarking e tutte quelle risorse che hanno permesso il passaggio dall'individualità e staticità del Web di prima generazione ad un Web che è centrato sull'utente. Il Web 2.0 si fonda sulle preferenze degli utenti e agevola la pubblicazione di contenuto attraverso strumenti molto più *user-friendly* rispetto al passato in cui inserire testi, immagini, video e altro materiale in condivisione con altri. La novità risiede proprio nel ruolo diverso svolto dagli utenti che sono autori e fruitori e, in un certo senso, nella promozione della creatività, dello spirito di condivisione e collaborazione. Secondo Tim O'Reilly, il Web è divenuto uno spazio aperto e collaborativo e i nuovi strumenti della rete segnano la transizione dall'isolamento all'interconnessione (Solomon, Schrum, 2007), dal focus sul prodotto (pagine web e materiali online disponibili per consultazione) ad un focus sul processo (materiali generati dagli utenti che sono persone comuni che diventano così parte di una comunità, cfr. O'Reilly, 2005; Alm, 2006). I blog, wiki and social network sono dunque concepiti come ambienti virtuali nell'ottica del principio del «*Read/Write Web*» (Berners-Lee). Questi strumenti sono ampiamente usati nei contesti di vita quotidiana per comunicare, condividere informazioni e per mantenere i contatti con persone sparse in tutto il mondo. La rete è una fonte inesauribile di materiali audio e video che possono essere usati per scopi educativi e di risorse che possono trovare ampia applicazione nei paradigmi di apprendimento linguistico e non solo. La novità del Web 2.0 è ascrivibile soprattutto all'elevato grado di interoperabilità e di interazione che gli studenti possono raggiungere attraverso questi strumenti e una loro proficua integrazione in ambienti virtuali.

I blog sono siti che offrono strumenti facilitati per la pubblicazione di contenuto e che possono diventare spazi virtuali per comunicare, diffondere informazioni e esprimere pareri e pensieri, condividere esperienze. In rapporto ad un sito tradizionale, il blog è più semplice da usare¹ ed

¹ Occorre precisare che anche la creazione di un sito oggi è diventata un'operazione semplice, grazie a strumenti come Google Sites che non richiedono conoscenze HTML.

è continuamente aggiornato attraverso messaggi che sono immediatamente pubblicati in ordine cronologico e disponibili ai lettori. Grazie alla tecnologia dei feed RSS² inoltre, è possibile ricevere notifiche e aggiornamenti in tempo reale relativamente ai nuovi contenuti. Oltre ai tipi più tradizionali di blog, l'evoluzione nel campo delle tecnologie ha permesso la diffusione di tipologie che integrano diversi elementi: i video blog, ad esempio, consentono l'inserimento dei video nello spazio dei post, rendendo più varia la proposta formativa e offrendo risposte diversificate a vari stili cognitivi. I blog si prestano ad una varietà di usi in campo educativo: comunità di formatori e docenti li utilizzano come base di pubblicazione di materiali in condivisione e la diffusione di pratiche e eventi degni di nota. I blog per gli studenti possono assumere diverse forme ed essere gestiti in modalità diversa dal docente, da gruppi di alunni o essere condivisi in progetti di classi in rete o in scambi internazionali³. In situazioni di apprendimento delle lingue e potenziamento della competenza linguistica, i blog coinvolgono gli studenti in percorsi formativi significativi e in particolare contribuiscono allo sviluppo delle abilità di lettura e scrittura (attraverso la condivisione dei post che, tra l'altro, presentano forme linguistiche da notare e eventualmente integrare nel proprio bagaglio linguistico) ma anche l'ascolto e la produzione orale (nel caso dei video e degli audio blog⁴). Il sistema dei post, la possibilità di integrare video da YouTube o da altri video sharing websites o di altre risorse del Web 2.0 fanno del blog uno strumento valido per la co-costruzione delle conoscenze. Un altro fattore non trascurabile, poi, è che non sono necessarie abilità tecnologiche particolari per aprire e gestire un blog: è sufficiente accedere ad un servizio come Blogger (www.blogger.com), Wordpress (<http://wordpress.org>) oppure Edublog (<http://edublog.org>), aprire un account e creare uno spazio virtuale seguendo le indicazioni

² RSS (Really Simple Syndication) è un format per la pubblicazione e la distribuzione di contenuto Web. Consente agli iscritti di ricevere notifiche sugli aggiornamenti in blog, siti e altro.

³ In rete sono disponibili diversi esempi di blog utilizzati in contesti formativi. A testimonianza del fatto che questi strumenti sono piuttosto diffusi, sono state stilate delle vere classifiche e raccolte, un esempio è il sito <http://edublogs.org/> che fornisce anche indicazioni su come creare e gestire un blog con fini didattici.

⁴ Gli audio blog corrispondono alla pubblicazione di file audio appositamente registrati. Anche il podcast si sta diffondendo in ambito educativo per il fatto che rende portabili e fruibili in autonomia i contenuti di lezioni e attività.

fornite per iniziare a pubblicare messaggi testuali o video a cui gli studenti sono invitati a commentare, rispondere oppure seguire per portare a termine specifici task. Il blog può costituire anche uno spazio di condivisione dei materiali prodotti dagli appendenti stessi, ad esempio video da loro stessi generati. Blogger è con ogni probabilità il più semplice da utilizzare, tuttavia un'altra piattaforma di recente costruzione (<http://posterous.com>) consente di creare spazi condivisi sotto forma di blog con qualche potenzialità in più rispetto a Blogger (ad esempio è possibile caricare direttamente i file dal proprio computer nello spazio del post, rendendoli accessibili agli studenti per la stampa, la condivisione). Un wiki o una wiki (il termine al femminile sarebbe più corretto ma sembra essersi maggiormente diffusa l'abitudine di attribuire a questa risorsa il genere maschile) è uno strumento collaborativo per eccellenza, a cui tutti gli utenti invitati possono contribuire per inserire materiale o effettuare modifiche. È un esempio di editing collaborativo in tempo reale in quanto i partecipanti sono invitati a leggere, aggiungere, cambiare contenuto nello stesso file senza strumenti o conoscenze informatiche particolari. Il termine deriva dalla lingua Hawaiana e significa «veloce». Il primo wiki è stato prodotto da Ward Cunningham nel 1995 ed è stato proprio lui ad attribuire questo nome allo strumento che in effetti permette cambiamenti molto rapidi ed è quindi un esempio di 'quick web'.

What sets them apart from other Web-based tools is the potential they provide for collaboration. Content is usually created by a number of authors, providing a variety of perspectives on the topic addressed. Wikis focus on «*authoring*» content, rather than just «*downloading*» existing content on the Web (Berger, Trexler, 2010, p. 96).

I wiki permettono di compiere molto velocemente questi processi: creazione, collaborazione, distribuzione (O'Leary, 2010). Cambiare il contenuto di un wiki è un'operazione molto semplice e, a differenza di altri strumenti come il blog in cui i testi prodotti da altri sono protetti, è possibile modificarne tutto il contenuto compreso quanto scritto o caricato da altri. Tuttavia, le modifiche non sono mai perse, in quanto il sistema mantiene traccia dei cambiamenti e registra esattamente quale utente ha fatto cosa e in quale momento. Questa funzione rende il wiki ancora più efficace nei contesti educativi dove, nel lavoro collaborativo può essere difficile individuare quale sia stato l'effettivo ruolo di ogni partecipante. In questo modo il wiki può rappresentare un portfo-

lio dei progressi fatti e quindi ogni studente può auto monitorare il proprio percorso e nello stesso tempo un valido strumento per il docente che può valutare la prestazione dei singoli studenti, del gruppo anche in relazione al processo evolutivo. In questo anche il Blog può costituire un portfolio online in cui possono essere esaminati i progressi compiuti oltre ad essere favorite pratiche di peer-teaching e peer-assessment. I wiki⁵, come i blog, possono essere creati e gestiti molto facilmente e non richiedono abilità specifiche, Le piattaforme che offrono servizi di questo genere sono, ad esempio, Wikispaces, PBworks, ZohoWiki, e Wetpaint. Wikispaces (www.wikispaces.com) è un sito gratuito, molto semplice da utilizzare: è sufficiente aprire un account, scegliere un *template* e stabilire criteri di accessibilità (sia i wiki che i blog possono essere privati e quindi costituire spazi protetti in cui lavorare con gli studenti che sono invitati a partecipare via email) ed è possibile da subito iniziare a creare lo spazio del wiki. A differenza del blog, il wiki lascia molto più spazio alla creatività in quanto costituito da una pagina a cui se ne possono aggiungere altri, in cui si può caricare contenuto di vario genere (video, poster online, ecc.).

Questi due strumenti possono essere utilizzati come spazi virtuali per la pubblicazione di materiali e la progettazione di attività didattiche e come base di pubblicazione per i task. Il web 2.0 annovera altre risorse per la condivisione di ambienti con gli studenti, ad esempio i social network e i siti, ma per altri obiettivi, con altre finalità che non sono oggetto di questo studio. Assumendo i blog e i wiki come base per la creazione di spazi virtuali di apprendimento ad integrazione delle lezioni in presenza, vi sono altri strumenti che possono potenziarne le funzionalità.

ESL Video (www.eslvideo.com), ad esempio, consente di creare quiz online sulla base di un video presente su un video sharing website come YouTube. Il video corredato dell'esercizio (sotto forma di scelta multipla) può essere integrato in un blog o in un wiki e diventare un'attività interattiva che gli studenti possono completare online e per il quale possono ricevere un feedback immediato. La stessa funzione può essere svolta anche da Quizrevolution (www.quizrevolution.com)

⁵ Anche i wiki come i blog sono ampiamente utilizzati nella didattica. Alcuni esempi si possono trovare all'indirizzo <http://wikisineducation.wetpaint.com/>

che in modalità simile a ESL video permette di creare esercizi interattivi collegati ad un video.

Wallwishers (www.walwishers.com) agisce come una bacheca online in cui raccogliere pensieri, idee e suggerimenti relativi ad un argomento. Il contenuto di questi messaggi può essere modificato, cancellato e risistemato. Questo strumento può essere aggiunto ad un blog o un wiki e rappresentare una modalità innovativa per fare un brainstorming e stimolare gli studenti a produrre lingua.

Glogster (www.glogster.com) permette la creazione di poster online con contenuti di vario genere (audio, video, immagini, link ecc.). È un esempio di contenuto multimodale e multimediale ed è utile come base di pubblicazione di materiali prodotti dai ragazzi e come risultato di una ricerca o di un progetto (ad esempio può essere il modo per presentare in classe l'esito di una Webquest invece di usare una banale presentazione in PowerPoint). Qualunque tipo di materiale può far parte di un Glog che solitamente risulta essere uno strumento molto coinvolgente per gli studenti. Anche il poster online o Glog può essere integrato in un blog o in un wiki; nel wiki può addirittura rappresentare la pagina iniziale come forma originale di introduzione ai contenuti (una specie di indice visivo e interattivo).

Altre risorse, poi, sono particolarmente valide per la promozione delle competenze orali. Infatti, oltre a produrre video e podcast da integrare nel blog o nel wiki di classe, gli studenti possono usare Voicethread (<http://voicethread.com>) per interagire in piccoli gruppi su immagini e argomenti di interesse: agli studenti è consentito registrare messaggi audio e video, disegnare sulle immagini importate e rese disponibili e quindi salvare quanto è stato prodotto collaborativamente e spedirlo via email oppure caricarlo in un blog o in un wiki. Fotobabble (www.fotobabble.com) è un'altra risorsa che, in maniera molto semplice consente di registrare messaggi vocali relativi ad un'immagine. Gli studenti possono eseguire l'attività individualmente o a piccoli gruppi e quindi inviarla per posta elettronica oppure inserirla in un blog o in un wiki. Potrebbe essere il risultato di un compito in cui, appunto, descrivere un'immagine o altro da condividere con gli altri. Il vantaggio, ancora una volta, è quello di fornire agli studenti una voce, in modalità diversa e alla portata di tutti, in modo che anche gli studenti più timidi in situazioni in presenza attraverso questi strumenti possano contribuire al lavoro di classe. La lista delle risorse che facilitano il lavoro collaborativo, l'interazione e la partecipazione degli studenti

è davvero lunga: sia Urtak (<http://urtak.com>) che Intervue.me (<http://intervue.me>) consentono di creare questionari online, ma soltanto il primo può essere integrato nel blog e nel wiki, mentre per Intervue.me occorre inserire il link oppure il video clip con le risposte può essere scaricato come file Mp4 e usato successivamente; GoAnimate (<http://goanimate.com>) permette di costruire video animati che ancora una volta possono essere integrati in altre risorse mentre con Voxopop (www.voxopop.com) si sviluppano le competenze orali degli studenti attraverso delle discussioni di gruppo registrate e condivise online (integrate in un blog o un wiki).

A.2 | Sviluppare competenze e abilità dell'era moderna

La rete offre un'estrema varietà di materiali autentici e strumenti collaborativi e comunicativi che sono in linea con i principi pedagogici dell'era moderna e che possono quindi essere integrati in situazioni di apprendimento significativo. In generale, con le loro caratteristiche, le risorse della rete promuovono il pensiero critico e l'apprendimento costruttivo:

On the Internet, knowledge is transient. Unlike coursebooks which transmit information in a predictable order, working with the Internet is constantly evolving. Students make choices and 'construct' knowledge every time they go online (Lewis, 2009, p. 45).

Considerare l'impatto della tecnologia in situazioni didattiche conduce direttamente al costruttivismo sociale (Vygotsky, 1978), che fornisce un fondamento teorico ai paradigmi centrati sullo studente, sulle comunità di apprendimento e sull'intelligenza collettiva. Gli ambienti di apprendimento potenziati dalle tecnologie trovano senza dubbio il loro supporto nei modelli socio-culturali e socio-costruttivisti: l'apprendimento è infatti visto come un processo sociale che ha come risultato la costruzione collaborativa delle conoscenze ed è mediato dalle altre persone. Concetti importanti nell'ambito del costruttivismo sociale sono l'apprendimento di tipo problem-based learning, il cooperative learning, il principio di 'anchored instruction' (vale a dire l'attiva-

zione delle conoscenze pregresse in modo che le nuove informazioni si colleghino significativamente a quelle già acquisite), i concetti di Zona di Sviluppo Prossimale e scaffolding. La Zona di Sviluppo Prossimale denota un insieme di potenzialità che l'individuo può realizzare se è facilitato da un contest sociale adeguato che agisce come supporto o scaffolding che gli permette, dunque, di raggiungere il livello superiore e di progredire nello sviluppo cognitivo. Il supporto o scaffolding è associato al ruolo svolto dai e dall'insegnante: i primi contribuiscono al processo di costruzione della conoscenza condividendo le loro competenze e abilità con gli altri studenti, mentre il docente crea e mantiene le condizioni più adatte per l'apprendimento (ad esempio, fornendo risorse e materiali che sono appropriate al livello degli studenti e adottando tecniche che facilitano la comprensione e l'elaborazione delle informazioni e conducono allo sviluppo di competenze). Quali sono le implicazioni per l'insegnamento? Questi ambienti socio-costruttivisti sono fortemente centrati sullo studente e orientate all'azione, sono caratterizzati da modelli collaborativi e di condivisione, ma allo stesso tempo incorporano strategie e forniscono strumenti agli studenti per organizzare le loro conoscenze e diventare più autonomi nell'apprendimento. In questi contesti il linguaggio acquista un ruolo fondamentale in quanto è lo strumento attraverso il quale si negoziano significati, si interpreta e si costruisce una propria visione del mondo e si comunica il proprio pensiero ad altri.

Nelle situazioni di apprendimento e sviluppo della competenza linguistica, dunque, il linguaggio acquisisce una doppia funzione in quanto rappresenta il mezzo attraverso il quale le conoscenze sono consolidate e la modalità con la quale le abilità linguistiche vengono messe in gioco e quindi potenziate. Nell'ambito specifico dell'apprendimento delle lingue, alcune nuove tendenze sono emerse dagli anni 80 ad oggi: un nuovo interesse è stato rivolto all'apprendente come persona (Approccio Umanistico) e come individuo (teoria delle intelligenze multiple di Gardner). Nell'ambito stesso dell'approccio comunicativo, Richards (2006) riconosce che sono emersi nuovi orientamenti i cui punti principali si possono riassumere come segue:

- a. Attenzione spostata dall'insegnante agli studenti, allo stile d'apprendimento, ai bisogni formativi
- b. La comunicazione reale come focus dell'apprendimento con enfasi posta sul significato del messaggio

- c. Motivazione promossa attraverso contesti, materiali e situazioni autentiche
- d. Apprendimento come attività sociale che dipende dall'interazione con gli altri
- e. Integrazione tra contenuto e lingua, tra discipline curriculari e lingua straniera, attraverso la promozione di attività che sono fortemente content-based, text-based
- f. Lingua come mezzo per sviluppare abilità cognitive di livello più alto come il pensiero critico e creativo
- g. Attività e compiti (task) estesi al di fuori del contesto classe (ad esempio collegando le quattro macro-abilità linguistiche come avviene normalmente nel mondo reale)

In questo contesto si fa strada il concetto di task o compito come strumento che consente di coinvolgere gli studenti in situazioni autentiche di apprendimento significativo e esperienziale dove mettere in gioco le loro abilità linguistiche e cognitive. Le nuove tecnologie offrono opportunità al docente di integrare e mediare tutte queste componenti permettendo di strutturare percorsi formativi che favoriscono la co-costruzione delle conoscenze, la partecipazione attiva al processo di apprendimento, la condivisione e la comunicazione per il raggiungimento di una molteplicità di obiettivi. In questo senso, gli ambienti mediati o potenziati dalle tecnologie promuovono lo sviluppo globale dell'individuo raccogliendo sfide formative in risposta alle «*multiliteracies*» (Unsworth, 2001) o «*multimodal literacies*», «*new literacies*» dell'era moderna (Gruba, Hinkelman, 2012). Unsworth definisce *multiliteracies* l'abilità di comprendere e dare significato a stimoli che non sono soltanto verbali ma che si interfacciano con elementi multimodali (ad es. visivi, tattili, spaziali, gestuali) per essere in grado di negoziare significati nel terzo millennio (Unsworth, 2001).

To be literate today involves acquiring new skills⁶, including those of

⁶ L'ISTE (International Society for Technology in Education Standards) ha sviluppato degli standard relativi agli approcci pedagogici potenziati dalle tecnologie e ha identificato le abilità cognitive che gli studenti devono sviluppare attraverso questi. Con la stessa finalità, Churches (Berger, Trexler, 2010) ha fatto una mappatura dei processi cognitivi (riferendosi alla tassonomia di Bloom adattata da Anderson e Krathwohl, 2001) associati alle operazioni che si possono compiere con l'aiuto delle tecnologie:

using technology, understanding science, having global awareness, and most important, having the ability to keep learning, which involves gathering, processing, analyzing, synthesizing, and presenting information as well as communicating and collaborating. Free, online tools can play a large role in helping students acquire these skills (Solomon, Schrum. 2007: 20).

Integrare strumenti e materiali della rete nella didattica significa aprire nuove possibilità formative agli studenti, in quanto le abilità cognitive e la competenza linguistica oggi devono includere modalità comunicative, contesti e generi che sono modificati rispetto a un decennio fa.

A.3 | Nuovi scenari di apprendimento

Le tecnologie possono dunque favorevolmente essere integrate nella didattica generando modelli di *web-based learning* e *blended learning*⁷ in cui gli individui, in percentuali diverse, interagiscono e apprendono in un processo di adattamento e negoziazione di significati in situazioni formali e informali fondate sul dialogo. I computer, in effetti, sono diventati non soltanto mezzi per il reperimento di informazioni, ma anche e soprattutto importanti mezzi di comunicazione che hanno permesso il passaggio da una logica di interazione con il computer all'in-

tra i processi cognitivi più elevati vi sono la pubblicazione di contenuto in rete, come avviene ad esempio nei blog, podcast e wiki. Gli standard UNESCO <http://cst.unesco.org/sites/projects/cst/The%20Standards/ICT-CST-Competency%20Standards%20Modules.pdf> stabiliscono invece specifici obiettivi curricolari e abilità che i docenti devono possedere in ambito TIC per creare percorsi formativi adeguati a formare i cittadini dell'era moderna.

⁷ In Gruba e Hinkelman (2012) è presente un'interessante classificazione delle modalità di integrazione delle TIC nella didattica, secondo la quale il *web-enhanced learning* corrisponderebbe ad un uso più limitato nel tempo di materiali e strumenti online, mentre nel caso del *blended learning* la percentuale di integrazione di attività online con le lezioni in presenza corrisponderebbe a livelli inferiori al 45%. La definizione *hybrid* corrisponderebbe invece a attività condotte online per un tempo pari al 45-80% delle lezioni, mentre la didattica *fully-online* è la tipica formazione interamente a distanza.

terazione tra persone attraverso il computer (Warschauer, 2000 in Dolci, 2004). Gli sviluppi tecnologici hanno quindi segnato il cambiamento verso un'integrazione del computer con forme di didattica in presenza per la definizione di ambienti di apprendimento virtuali e non, dove sono incluse le dimensioni di tempo, spazio e interazione (Gruba, Hinkelmann, 2012). Questi ambienti in modalità blended hanno dunque il vantaggio di permettere un esteso accesso ai materiali e una condivisione dei contenuti, ma anche di coinvolgere gli studenti in task collaborativi e interattivi. Glazer sostiene che «Online learning, and in particular blended learning, can result in significantly better student learning compared to learning in the conventional classrooms» (Glazer, 2012, p. 2). A sostegno di ciò aggiunge inoltre che «The students in a blended course make more and richer connections between what they are learning and what they already know, creating a robust scaffold to organize the information» (Glazer, 2012, p. 3). Invece di essere in contrasto con la didattica in presenza, il blended learning ne potenzia gli effetti e ha in definitiva delle caratteristiche che possono essere riassunte come segue:

- a. richiede forme di apprendimento attivo e gli studenti sono spinti ad interagire tra loro, con il contenuto e i loro pensieri
- b. supporta numerosi approcci pedagogici in quanto gli studenti possono lavorare in autonomia o in gruppi, possono collaborare e risolvere situazioni problematiche, eseguire task, simulare situazioni ecc.
- c. aggiunge tempo alle possibilità formative e amplifica l'esposizione degli studenti al contenuto e alla lingua
- d. fornisce una voce ad ogni studente poiché ne incoraggia la partecipazione. Inoltre, invita gli studenti ad interagire con *learning objects* interattivi che stimolano la loro mente e rende l'apprendimento un'esperienza più significativa, interessante e coinvolgente
- e. potenzia il valore della didattica in presenza creando comunità e fornendo risposte a dubbi e domande che gli studenti potrebbero avanzare, perciò aggiunge efficacia e scopi formativi alle attività di classe
- f. aiuta gli studenti ad organizzare le loro conoscenze e incoraggia l'autonomia e l'auto-apprendimento. «The products students generate as they organize their knowledge can then be used in face-to-

face settings to help students form a richer set of connections between new material and prior knowledge» (Glazer, 2012, p. 8)

Una delle critiche che può essere rivolta a questi ambienti blended o alle forme di apprendimento potenziato dalle tecnologie è che richiedono tempo per la progettazione degli interventi e la calibratura di quanto deve avvenire in presenza e quanto invece deve essere svolto online. L'improvvisazione genera sempre confusione ma questo può essere ancora più evidente in una proposta integrata di questo genere perché gli studenti potrebbero avere la percezione che il docente non abbia un controllo totale sugli strumenti oppure che stia soltanto usando le tecnologie *for their own sake* che risulta in forte demotivazione da parte degli apprendenti. L'esperienza di apprendimento potenziata dalle tecnologie o blended deve essere mirata, rilevante, multimodale, sostenibile e sviluppata all'interno di una comunità di apprendimento che condivide mezzi, contenuti e finalità. La tecnologia, pur nella sua estrema versatilità e potenzialità, non è una garanzia di successo in sé e questo è un dato di fatto. Il famoso «effetto WOW» che produce negli studenti – questa è ad esempio la reazione degli allievi al primo contatto con la lavagna interattiva multimediale o con un qualunque strumento tecnologico che integri diversi canali sensoriali – svanisce in fretta se la proposta didattica non è supportata da una adeguata pianificazione e definizione dei percorsi di apprendimento. Nel caso degli strumenti del Web 2.0, ad esempio, quali risorse sono più appropriate e per quali scopi educativi? Perché optare per un blog piuttosto che per un wiki? È davvero importante operare una scelta di questo genere? Una volta scelta la base di lavoro, quali altri strumenti possono essere integrati e impiegati per aumentarne la potenzialità?

A.4 | Blog vs Wiki?

Domine (2009) sostiene che le risorse del Web possono essere applicate ai contesti educativi a quattro livelli diversi, il cui grado più alto può essere raggiunto soltanto dopo che sono stati completati i livelli inferiori. Il grado più basso corrisponde alla capacità di gestire contenuto e informazioni in vari formati. Il passo successivo, authoring, ri-

guarda la produzione di materiali multimediali (ad es. presentazioni, poster online, video, web publishing, podcasting, ecc.). Il terzo livello invece si riferisce alla collaborazione tra studenti durante la fase di produzione, ad esempio, nella partecipazione ad un blog o ad un wiki. Il quarto e ultimo grado della gerarchia implica lo sviluppo del pensiero creativo: questo livello è caratterizzato da processi cognitivi piuttosto complessi ed è raggiunto attraverso una serie di transazioni tra studenti, studenti ed insegnanti, tra tutti i protagonisti, le tecnologie, i task e il curriculum. In questo senso le risorse della rete forniscono adeguate risposte formative adeguate nell'ambito dell'apprendimento delle lingue e in contesti CLIL, in cui l'aspetto cognitivo, disciplinare e linguistico vanno di pari passo.

I blog e i wiki sono stati proprio oggetto di sperimentazione all'interno di un progetto di ricerca sulla potenzialità degli strumenti del Web 2.0 per favorire l'apprendimento collaborativo e l'interazione in CLIL⁸. Quello che è emerso da questa ricerca è che entrambi gli strumenti possono essere impiegati con innumerevoli vantaggi in situazioni educative. Tuttavia, la scelta di usare una o più risorse del Web 2.0 dipende dagli obiettivi stabiliti e dai risultati che il docente di aspetta di ottenere negli studenti. Il blog e il wiki rappresentano due modalità diverse di creare un ambiente virtuale in cui gli studenti apprendono, costruiscono conoscenze e sviluppano competenze. Il primo punto da chiarire è che le tecnologie, in questo caso, non intendono sostituire il docente e la didattica in classe, al contrario, sostenere forme blended di apprendimento o potenziate dalle tecnologie presuppone che l'apprendimento presenziale è integrato con le attività online in modo tale che quello che accade in un ambiente è rafforzato dalla comunicazione, interazione e cooperazione che caratterizza l'altro ambiente per creare un unico, singolo corso (Glazer, 2012). L'instructional design o progettazione diventa cruciale in queste circostanze: l'attenzione degli studenti infatti dovrebbe essere opportunamente indirizzata verso quello che avviene in classe e quello che ha luogo nell'ambiente virtuale a seconda delle circostanze. Quello che gli studenti devono fare in un blog, poi, è diverso dalla forte collaborazione che si

⁸ Il progetto si svolge nell'ambito di un dottorato di ricerca presso la Facoltà di lingue dell'università di Genova e coinvolge diversi docenti e istituti della provincia di Alesandria e della Liguria.

genera all'interno di un wiki. Il docente che deve optare per un blog o per un wiki deve fare una scelta consapevole: dipende dal focus che vuole dare al lavoro di classe, a quello online e alla produzione degli studenti. In un confronto diretto tra blog e wiki, il secondo strumento risulta più efficace in quanto direttamente coinvolge gli studenti nel compito collaborativo (ad es. la stesura di un testo, la scrittura di una relazione o di un breve saggio, ecc.) con meno fraintendimenti circa il loro ruolo e il loro grado di responsabilità (sempre a condizione, però, che le consegne dei task siano chiare e ben strutturate). Il blog si presta alla pubblicazione e alla condivisione di contenuto, ma non implica una co-costruzione di conoscenze in maniera immediata come il wiki. I sostenitori del wiki a svantaggio del blog affermano che quest'ultimo rischia di tramutarsi in una vetrina in cui pubblicare materiali che non vengono condivisi a sufficienza e adeguatamente. Invitare gli studenti a collaborare ad un blog, inserendo commenti, materiali da loro prodotti e altro è uno degli elementi chiave dell'efficacia di un blog. Progettare task e attività che stimolino la riflessione e la rielaborazione dei contenuti da parte degli studenti significa attribuire al blog un ruolo adeguato in contesti di apprendimento. Il blog, inoltre, in maniera più marcata rispetto al wiki, offre l'opportunità al docente e agli studenti di integrare altre risorse che possono essere condivise e utilizzate per l'apprendimento collaborativo. La scelta dunque del blog o del wiki è relativa al contesto: nel caso in cui il docente intenda fornire un inquadramento ai materiali di studio e di produzione, creare un ambiente virtuale in cui supportare l'apprendimento e coinvolgere gli studenti nella produzione attraverso una serie di commenti e post sequenziali, allora il blog è l'opzione migliore. Se invece, l'insegnante vuole proporre compiti fortemente collaborativi, in cui il contenuto è progressivamente costruito e modificato dagli studenti allora il wiki è la scelta più adeguata (Lewis, 2009).

A.5 | Conclusioni

Il Web 2.0 offre numerose opportunità al docente di creare ambienti virtuali in cui coinvolgere gli studenti in percorsi di apprendimento significativo, collaborativo e attivo. I blog e i wiki rappresentano due

modalità diverse di operare, tuttavia entrambi si collocano a pieno titolo tra gli strumenti che contribuiscono alla co-costruzione delle conoscenze e allo sviluppo della competenza comunicativa. La scelta dipende dagli obiettivi preposti e dai risultati attesi, ma i vantaggi sono innumerevoli sotto il profilo pedagogico grazie anche all'integrazione di altri strumenti al loro interno che permettono una varietà di operazioni e offrono risposte formative ad abilità e stili cognitivi differenziati.

Riferimenti bibliografici

- ALM A., 2006, «Call for Autonomy, Competence and Relatedness. Motivating Language Learning Environments in Web 2.0», *The JALT CALL Journal*, (2) 3, pp. 29-38.
- BERGER P., TREXLER S., 2010, *Choosing Web 2.0 Tolls for Learning and Teaching in a Digital World*, Santa Barbara, Libraries Unlimited.
- DOLCI R., 2004, «Glottodidattica, costruttivismo e tecnologie», in SERRAGIOTTO G., (a cura di), *Le lingue straniere nella scuola. Nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti*, Torino, UTET Università.
- DOMINE V. E., 2009, *Rethinking Technology in Schools*, New York, Peter Lang Publishing.
- GLAZER F. S., 2012, *Blended Learning*, Sterling, Stylus Publishing.
- GRUBA P., HINKELMAN D., 2012, *Blending Technologies in Second Language Classrooms*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- LEWIS G., 2009, *Bringing technology into the classroom*, Oxford, Oxford University Press.
- O'LEARY D., 2010, «Wikis: 'from each according to his knowledge'», in DONELAN H., KEAR K., RAMAGE M., *Online Communication and Collaboration*, Abingdon, Routledge.
- O'REILLY T., 2005, What is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation Software. In <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>
- RICHARDS J. C., 2006, *Communicative Language Teaching Today*, New York, Cambridge University Press.
- SOLOMON G., SCHRUM L., 2007, *Web 2.0. New Tools, New Schools*, Washington DC, ISTE.
- UNSWORTH L., 2001, «Teaching Multiliteracies across the Curriculum», Open University Press, Buckingham, in <http://ftp.mcgraw-hill.co.uk/openup/chapters/0335206042.pdf>
- VYGOTSKY L. S., 1978, *Mind and society: the development of higher psychological processes*, Cambridge, MA, Harvard University Press.