

Insegnare Italiano a stranieri è un'esperienza sempre più frequente nel bagaglio professionale dell'insegnante dei grandi e piccoli centri urbani. Nuove problematiche di metodo impongono una riflessione e un chiarimento rispetto al come affrontare un percorso di apprendimento veloce e nel contempo efficace, tale da offrire un supporto per l'integrazione e garantire così un percorso culturale adeguato all'età, nonostante il cambio della lingua di studio.

Anche a livello di istruzione superiore si pone lo stesso problema, infatti il Progetto Europeo Erasmus porta ogni anno nelle sedi universitarie italiane studenti di nazionalità diverse, che in breve tempo hanno la necessità di saper utilizzare la lingua italiana per scopi diversi da quelli esclusivamente turistici.

Anche nell'ambito sociale dell'emigrazione, l'apprendimento della lingua italiana diventa un elemento professionalizzante per chi desidera inserirsi nel tessuto cittadino. Infatti sempre più elevato risulta il numero degli stranieri la cui presenza connota i corsi di istruzione per adulti (150 ore)

Due sono i nodi che l'insegnante si trova ad affrontare:

- [insegnare la lingua per comunicare](#)
- [insegnare la lingua per studiare](#)

la cui realizzazione passa anche attraverso il riconoscimento e l'uso della [correttezza morfosintattica](#) della lingua stessa.

Quale approccio metodologico utilizzare per la realizzazione di tali obiettivi?

Come inserire nel percorso didattico uno strumento altamente pregante di stimoli, quali quelli offerti dal software?

La scuola, luogo preposto per l'integrazione socio-culturale degli alunni stranieri, propone necessariamente un percorso di apprendimento linguistico diverso da quelli "sistematici" individuati dalla didattica delle lingue straniere.

Il dialogo, [la lettura e la scrittura](#), non sono esclusivamente finalizzati alla conoscenza della lingua italiana, ma progressivamente diventano strumento per lo sviluppo e l'integrazione del tessuto scolastico e sociale del singolo individuo.

L'editoria informatica, pur incrementando sempre più l'interesse per l'apprendimento delle lingue attraverso l'uso dei software didattici, propone prodotti specifici per l'insegnamento dell'italiano lingua straniera, ma non ancora come lingua seconda nella scuola.

si possono trovare prodotti per bambini costruiti per l'insegnamento della lingua straniera che offrono lo stesso [software](#) nella versione in lingua italiana.

La scelta e l'utilizzo, nel momento applicativo rivelano però una non coincidenza rispetto ai bisogni linguistici, tenuto conto che non sempre l'interfaccia in lingua madre, necessario per l'orientamento all'uso del software, corrisponde a quella degli studenti.

L'insegnante deve tenere conto anche nella scelta del prodotto delle differenti situazioni e i diversi contesti di apprendimento.

Distinguiamo fra i diversi prodotti per l'[Italiano lingua straniera](#), quelli utili per l'inserimento sociale degli adulti in situazione di emigrazione. In particolare segnaliamo l'unico software pensato per utenti con bisogni linguistici di questo tipo, prodotto con il Patrocinio della Regione Toscana ma purtroppo non ancora in commercio. Per informazioni chiedere a almaedi@tin.it

Occorre fare queste distinzioni, poiché anche nel primo approccio con la lingua, le necessità linguistiche di uno studente di lingua italiana, non coincidono con quelle di un lavoratore immigrato o con quelle di un alunno straniero nella scuola dell'obbligo. Gli obiettivi didattici e i registri comunicativi non sono consoni alle situazioni di apprendimento scolastiche, esattamente come emerge dall'analisi relativa alle proposte della maggior parte dei libri di testo per stranieri.

La soluzione può essere scegliere prodotti ideati per altre funzioni e adattarli a percorsi specifici per rispondere in parte agli obiettivi individuati.

Per ulteriori approfondimenti si rimanda alla consultazione del [portale](#) per l'Educazione Interculturale di Indire.

Lingua per comunicare

[La bancarella delle parole](#)

Il software è stato costruito pensando ai percorsi specifici dell'educazione linguistica della scuola media.

E' una proposta completa che attiva le diverse abilità linguistiche, adatta anche per gli adulti. Pensato per la scuola dedica particolare spazio per abilità di lettura e scrittura, nella sezione della comunicazione, aiuta ad individuare gli elementi e gli intenti di tale funzione. Interessanti poiché graduate, sono le diverse sezioni grazie alla varietà dei percorsi.

Le esercitazioni possono essere scelte a seconda del livello di conoscenza della lingua, e può essere utile in particolare, nella fase immediatamente successiva all'accoglienza.

Ascoltare, parlare, comunicare, leggere, comporre sono le attività proposte secondo specifici percorsi che ben si adattano a chi si appresta ad apprendere la lingua.

L'interattività presente attraverso le funzioni proposte (osserva, verifica, rifletti, rifai) ben si adattano al percorso di Italiano L2.

[Le prime mille parole](#)

Il software altamente interattivo, presenta diversi contesti e associazioni lessicali, con possibilità di riascoltare ed individuare oggetti ed azioni sia nella forma iconica che nella scritta.

Le situazioni sono animate e gradevoli per i primi apprendimenti linguistici.

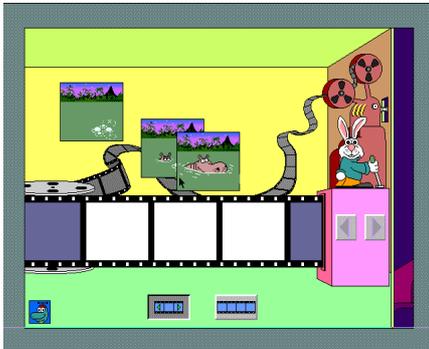
Lingua per studiare

La situazione dell'alunno straniero in Italia nella scuola dell'obbligo, si impone sempre più all'attenzione degli insegnanti anche delle diverse discipline e quindi non legata esclusivamente all'apprendimento linguistico.

La necessità di avere le chiavi di accesso linguistico dell'Italiano per studiare, risulta così uno dei bisogni immediatamente successivi a quello dell'imparare l'Italiano del "qui ed ora". L'arricchimento del bagaglio culturale dell'alunno qualora si riesca a costruire va incidere fortemente sull'acquisizione della correttezza formale scritta, proprio dove la lingua può essere esercitata su contenuti anche di tipo disciplinare.

U. Tosi, autorevole voce nel campo degli studi dell'Italiano L2, sostiene che proprio [Le Scienze](#), la Geografia umana e la [Logica matematica](#) sembrano fornire gli strumenti necessari per impadronirsi degli strumenti cognitivi di una seconda lingua.

Le scienze



Per alcune caratteristiche linguistiche specifiche il software "["La casa della scienza di Sammy"](#)", nato per attività logiche scientifiche degli alunni della scuola elementare, presenta la possibilità di fruizione anche a livello linguistico oltre che contenutistico, per alunni stranieri della scuola dell'obbligo. Le attività vengono proposte mediante la modalità visiva e audio, anche se la dizione del personaggio guida è però quella dei cartoni animati, con qualche rischio di assimilazione scorretta. "Facciamo il tempo", attività interattiva sui principi meteorologici, può essere proposta anche per alunni principianti, i tempi verbali sono al presente e le consegne o le correzioni sono ridondanti.

La comunicazione mediante la funzione audio, propone semplici operazioni da svolgere con l'aiuto di immagini e il risultato della simulazione viene proposto sotto forma di cartone animato accompagnato dalla semplice spiegazione.

Il software presenta una fase esercitativa graduata, tale anche linguisticamente.

Nello "Stagno delle Querce" le funzioni linguistiche sono più complesse. La voce guida, con una discreta dizione italiana, si attiva ogni qualvolta vengono "scoperte" le attività degli animali che vivono intorno allo stagno, durante le quattro stagioni.

Non viene solo attivata l'abilità di ascolto, ma anche quella di lettura, è infatti possibile svolgere un approfondimento attraverso schede figurate dei vari animali.

Infine si può giocare a risolvere dei quiz con modalità audio e interazione visiva.

I contenuti sono relativi alla vita degli animali, ma alcune funzioni linguistiche introducono la forma della contemporaneità e della consequenzialità.

La logica

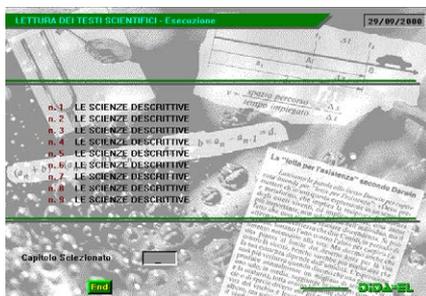


Il "["Gioco della Logica"](#)" è un software che ha poca interazione linguistica, ma la poca è centrale per permettere l'acquisizione, mediante prove ed errori, di guidare l'alunno al ragionamento. Si tratta di un percorso a prove stile caccia al tesoro, con una grafica molto accattivante. Ogni personaggio che propone le prove interagisce mediante la funzione audio e con un registro adeguato alla comunicazione orale.

La comprensione delle indicazioni e la selezione delle informazioni favorisce l'uso dei connettivi logici.

"Bravo chi legge" sezione Giochi

Per gli adulti invece proponiamo il software della Didael



[La lettura dei testi scientifici](#)

PROGETTO DIDAEEL PER L'EDUCAZIONE LINGUISTICA

La lettura dei testi scientifici offre diversi tipi di esercitazioni relative alla comprensione dei testi, con riferimento ai testi forniti nel libro allegato al software. Le esercitazioni di vario tipo (scelta multipla, classificazione, inserimento, sequenza) conducono l'allievo sia ad acquisire una comprensione globale del testo, sia ad isolarne i dati ed i concetti di base.

Correttezza ortografica e morfosintattica

Primo aspetto didattico è quello relativo all'[alfabetizzazione](#). Infatti non tutti gli stranieri che imparano l'italiano utilizzano i caratteri latini e quindi il passaggio alla scrittura deve essere preceduto da un apprendimento di tipo grafico - fonetico.

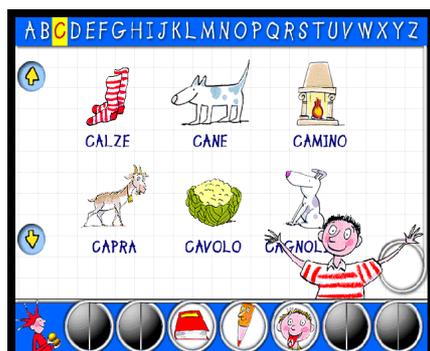
Un secondo elemento è la [correttezza ortografica](#) che rappresenta uno degli obiettivi più semplici, ma non per questo meno impegnativi, della produzione scritta.

Letture e scrittura

Alfabetizzazione

Segnaliamo qui di seguito alcuni prodotti utili per il processo di alfabetizzazione per bambini ed adulti.

Bravo chi legge



Per le prime attività di lettura e scrittura

Il prodotto è stato pensato per il ciclo della scuola materna ed elementare come approccio alla lettura e alla scrittura.

Si tratta di un software che propone dei percorsi didattici di alfabetizzazione, utile anche ad alunni più grandi che si avvicinano per la prima volta alla lingua italiana, in particolare per quelli non alfabetizzati con caratteri latini.

Tre sono le sezioni proposte:

1. Lettere dell'alfabeto
2. Filastrocche
3. Giochi

Nella prima sezione vengono associate parole ed immagini attraverso l'animazione, sia per ogni lettera dell'alfabeto, sia per i gruppi consonantici GN- GL- CH- GH- SC e per i numeri, il tutto supportato dalla lettura e dallo spelling vocale attivato dal programma. Possono essere proposti due diversi esercizi: per la ricomposizione della parola, mediante la visualizzazione di una tastiera semplificata e l'esercizio di memoria visiva attraverso l'associazione immagine - parola.

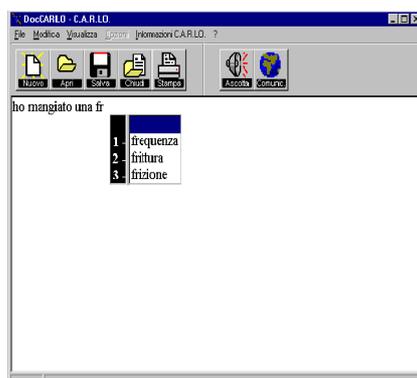
Il bambino autonomamente attiva il riascolto della consegna e può richiedere l'aiuto cliccando sulle icone figurate. Dalla stessa pagina dell'esercizio l'icona del libro rosso permette di accedere alla sezione delle Filastrocche, una per ogni lettera dell'alfabeto e vi è una semplice animazione che favorisce l'ascolto. Il testo scritto può essere riletto e riascoltato, mentre le immagini ne aiutano la comprensione.

La sezione dei **Giochi**, prevalentemente di tipo logico, propone una serie di attività mirate all'esercitazione all'uso del mouse, da valorizzare anche come strumento di apprendimento linguistico per alunni stranieri.

La consegna per ogni esercizio è vocale e può essere riascoltata; il bambino in difficoltà può attivare la funzione di soluzione.

Il cd è accompagnato da un opuscolo che chiarisce gli obiettivi delle singole attività e fornisce materiale su carta, per ulteriori attività e approfondimenti.

C.A.R.L.O.



Per alfabetizzare nella lingua latina, sia gli adulti che i bambini (12) Si tratta di un word processor con funzione audio. Le attività che si possono realizzare per uno studente straniero sono molteplici e legate soprattutto all'associazione suono lettera e sillabe da cui la conseguente correttezza ortografica e incremento lessicale infatti trattandosi di un software aperto possiamo calibrare ed inserire lessico specifico prima di nella situazione di produzione scritta ,oltre a fare percorsi specifici di lettura.

L'inventastorie



Word processor con immagini per bambini

Permette di sviluppare a capacità di scrittura nei bambini anche nella prima fase di alfabetizzazione. Il software propone una notevole quantità d'immagini a cui si possono aggiungere didascalie e testi attraverso il word processor. Le funzioni grafiche permettono di lavorare sui concetti topologici e i riferimenti spazio temporali o più semplicemente sull'acquisizione lessicale.

Incremento lessicale

Per quanto riguarda un aspetto relativo all'incremento lessicale, uno dei fattori più semplici della conoscenza linguistica segnaliamo per i bambini

- Giocabolario
- Vocabolario Daic
- Le mie prime mille parole

Correttezza ortografica

Per il livello di recupero ortografico e non solo, si possono utilizzare i così detti "software aperti" che consentono di costruire esercizi mirati agli obiettivi didattici dell'insegnante. Uno dei prodotti più flessibili è

Tachistoscopio



Il programma può essere adattato ai diversi tempi ed alle diverse esigenze individuali. Invia un input attraverso la parola scritta e obbliga alla riscrittura della stessa. Si possono costruire i differenti profili per gli alunni attraverso l'elenco delle parole con caratteristiche ortografiche specifiche oppure particolari forme verbali ad esempio per l'apprendimento automatico degli ausiliari nelle forme composte. Attiva la memorizzazione, la lettura veloce e l'autocorrezione, nato per problemi di digrafia e dislessia si è rivelato utile anche per questo settore.

Word game processor



Utile per l'elaborazioni delle forme morfosintattiche

Si tratta di un sw aperto che implica scelta di materiale e può essere utilizzato per i differenti livelli d'età e anche con le lingue d'origine, purchè in caratteri latini quest'ultima attività significativa per il mantenimento del bilinguismo. Con la funzione copia incolla possono essere inseriti testi e attivati su questi diverse funzioni mirate a rinforzare e consolidare strutture morfosintattiche specifiche. Dalla ricostruzione del testo al troncamento delle parole il testo può essere manipolato per le differenti tipologie di errore.

Word Prof

Wordprof è un wordprocessor che offre alcune indicazioni didattiche utile per di abilità specifiche di lettura e scrittura (cloze,

licenziamento causa ritardi	analizzare
genitore a figlio bocciato	confortare
nuevo nato in famiglia	consigliare
i computer fanno male alla salute	esagerare
il rosso è un bel colore	giustificare
	ironizzare
	rammunicarsi
	rimproverare
Sei un debosciato. Hai perso un anno della tua vita, ni hai fatto sprecare denaro e tempo e ni hai rovinato la salute. Se i miei nervi sono al limite è solo colpa tua, di questa situazione di impotenza in cui ni trovo di fronte al tuo comportamento incosciente. Di questo passo finirai su una brutta strada. E io finirò al manicomio o al cimitero.	ESAGERARE Fare apparire qualcosa più grande, più importante di quello che è; andare oltre i limiti del buon senso. Esagerare non è difficile e può servire per dare intensità al discorso. Puoi - fare ricorso ad iperboli (vedi figure retoriche); - portare al limite le sensazioni che si descrivono (un lieve spaento diventa un "errore", una situazione di disagio diventa "insopportabile, insostenibile", un cibo buono

riordino di testi, individuazione di elementi in un testo ed espansione del testo etc) La possibilità di inserire testi semplici o più complessi a seconda del grado di conoscenza della lingua permette di mirare gli interventi individualizzandoli. Per il tipo di interfaccia utilizzato è' piu' indicato per studenti adulti.

Italiano come lingua straniera

Esistono software generalmente pensati per un pubblico adulto con interessi di tipo turistico culturale, parlante una delle lingue comunitarie e sono costruiti su situazioni tipiche con riferimenti culturali che corrispondono agli stereotipi italiani (pizza spaghetti e musica) oltre a costruire situazioni nelle tipiche città d'arte o in situazioni culturali specifiche.

Occorre distinguere, software costruiti all'estero le cui strategie didattiche consentono un travaso diretto dell'esperienza anglofona, dalla produzione italiana, che libera da stereotipi culturali, adotta fisionomie proprie e specifiche della lingua.

I software più recenti hanno come obiettivo prevalente la comunicazione orale, ma possono essere contemporaneamente un rinforzo per quella scritta. Una sezione generalmente è dedicata agli esercizi sia di comprensione che grammaticali, strutturati nell'ambito dei cloze test. L'esercitazione con la macchina, attraverso la funzione audio video, permette di ottenere un discreto risultato in poco tempo e di mettere in condizione l'apprendente di orientarsi nelle comunicazioni orali e scritte della nuova lingua.

Alcuni software forniscono a completamento delle proprie funzioni, anche delle schede grammaticali impostate secondo i criteri classici del materiale stampato.

Alcuni titoli esemplificativi di quanto qui descritto, che possono essere confrontati e valutati, sia per il tipo di registro linguistico che per l'impostazione fonetica sono:

Dentro l'italiano



Dentro l'italiano è un corso multimediale di lingua italiana per stranieri (inglesi, francesi, tedeschi, spagnoli, portoghesi) finalizzato all'apprendimento e al consolidamento delle quattro abilità fondamentali: comprensione orale e scritta, espressione orale e composizione. L'utente può seguire un percorso strutturato, scegliendo fra tre livelli di difficoltà diversi, o personalizzare la sequenza di lezioni.

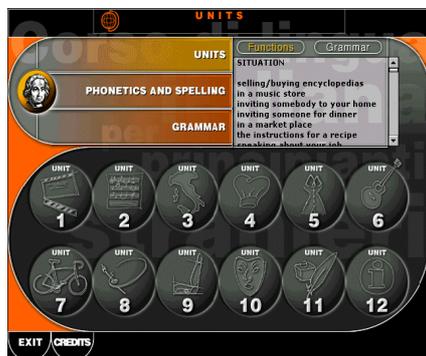
E' suddiviso in 24 unità, ognuna suddivisa in lezioni con dialoghi da ascoltare, testi da leggere e circa 2500 esercizi sia scritti che di comprensione orale.

All'interno dei testi, le parole evidenziate rimandano a

pagine con note grammaticali ed espressioni tipiche della comunicazione; l'utente può registrare la propria voce e confrontarla con il modello; un dizionario della lingua italiana fornisce tutte le forme flesse di un dato lemma, con la relativa classificazione grammaticale.

La versione network del prodotto prevede la fruizione su rete LAN [Local Area Network]. Il nuovo sistema di distribuzione per ogni Unità Didattica, consente all'insegnante funzioni aggiuntive per la gestione dell'aula. Si può visionarne dimostrativo

Navigare con Colombo



Il prodotto è un corso base di Italiano per stranieri adulti, adattabile anche per studenti un po' più giovani. La lingua di partenza è l'inglese, ma si può trovare lo stesso prodotto in altre lingue comunitarie. Dodici sono le unità didattiche, ciascuna suddivisa in 3 sottounità.

Le abilità linguistiche attivate sono relative soprattutto all'ascolto e alla lettura. Vi è la possibilità di registrazione della propria produzione orale. Vi è gradualità nelle situazioni di dialogo, e si rispetta l'autenticità comunicativa.

Ogni unità è accompagnata da un breve video tratto da materiali vari (film, documentari, pubblicità. . .) legato alla

tematica presentata, e fruibile attraverso la funzione audio sottotitolata nelle due diverse lingue.

Per ogni sottounità sono esplicitate sulla schermata le funzioni comunicative che vengono attivate nella situazione e le icone introducono al dialogo e agli esercizi. Il dialogo, supportato da fumetti "vuoti", viene presentato prima attraverso la funzione audio, e solo dopo è accompagnato dalla scrittura.

I dialoghi sottolineano elementi della frase su cui è possibile fare un approfondimento grammaticale.

Esiste, nella schermata introduttiva, la finestra dedicata alla grammatica dove si possono fissare gli elementi regolativi.

La sezione relativa alla fonetica permette allo studente, attraverso l'uso della tastiera e della funzione audio, di fissare i suoni e le sfumature della lingua italiana.

Varie sono le tecniche di esercizio, mirate sia alla comprensione sia alla correttezza grammaticale.

Il Cd è accompagnato da un quaderno per lo studente.

Quickstudy Italian!



Il cd è stato pensato per un pubblico anglofono adulto con esigenze turistiche, basato sulla funzione comunicativa orale e con un'interfaccia attiva soprattutto per questo obiettivo.

Il registro comunicativo è piuttosto formale.

Si può accedere a tre possibili ambienti di interazione che ripercorrono gli stessi temi:

- Language studio: contesti comunicativi /le persone, gli spostamenti, il cibo, gli acquisti, le emergenze, l'alloggio, il viaggio, la partenza.. Per ogni sezione viene presentato, con differenti modalità espositive, un breve filmato interattivo "situation", preceduto da "orientation" attività dedicata a fissare aspetti semantici e fonetici con adeguate funzioni a cui segue "communication" funzione verifica, in cui si associa immagine a parola.
- Conversation lab: si possono visionare immagini dell'Italia accompagnate da commento in inglese ,oltre a immergersi in una situazione di conversazione simulata.
- Games room: tre giochi di cui un Karaoke con canzoni tipiche dialettali italiane.

Quasi ogni ambiente presenta oltre alle funzioni aggiuntive del dictionary e grammair da cui si possono stampare schede esplicative.

Servizio Documentazione Software Didattico

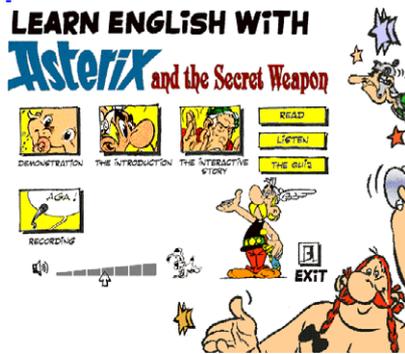
> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... imparare l'italiano come lingua 2

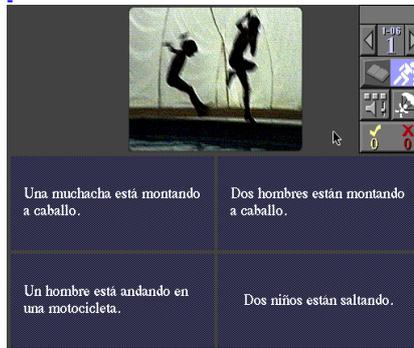
Ultimo aggiornamento: dicembre 2001

a cura di Patrizia Colico

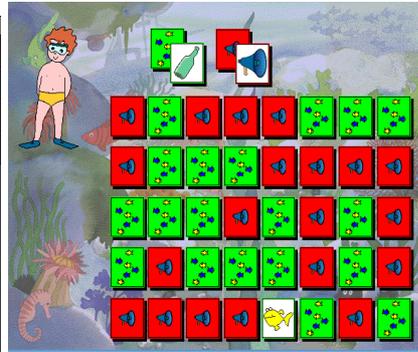
Software multilingue



[ASTERIX](#)



[ROSETTA STONE](#)



[POLIGLOTTA PER CASO](#)