

Didattica dell'italiano, intelligenze, risorse digitali

Paolo Torresan
Universidade Federal Fluminense
piroclastico@gmail.com

RESUMO: Através deste breve artigo, ilustramos de maneira esquemática, com o intuito de beneficiar o professor de italiano, uma série de recursos digitais, cujo uso se revela particularmente profícuo dentro dos objetivos glotodidáticos, principalmente, considerando a relação dos códigos (e dos processos) que estes possuem. Tais recursos podem ser lidos à luz da teoria das inteligências que propõem um modelo de didática diferenciado (Gardner, 1983 [1987]): não é o aluno que deve se “adequar” ao estilo do professor, é justamente o educador que deve se posicionar no “lugar” em que se encontra o estudante. Por “lugar”, entendemos o recurso preferido a um gênero de representação e de gestão das informações (visual, musical, etc) que caracteriza o perfil cognitivo de cada um de nós e nos torna diferentes dos outros.

Palavras-chave: Teoria das inteligências. Didática do italiano. Glototecnologias.

ABSTRACT: Attraverso questo breve saggio, illustriamo in forma schematica, a beneficio dell'insegnante di italiano, una serie di risorse digitali il cui uso si rivela particolarmente proficuo ai fini glottodidattici, soprattutto considerando l'intreccio di codici (e di processi) che essi comportano. Tali risorse possono essere lette alla luce della teoria delle intelligenze che propone un modello di didattica differenziato (Gardner 1983 [1987]): non è lo studente che si deve 'adattare' allo stile dell'insegnante, è piuttosto l'educatore che raggiunge lo studente nel 'luogo' in cui lo studente si trova. Per 'luogo' intendiamo il ricorso preferito ad un genere di rappresentazione e di gestione delle informazioni (visivo, musicale, ecc.), che caratterizza il profilo cognitivo di ciascuno di noi, e ci rende diversi dagli altri.

Parole chiave: Teoria delle intelligenze, Didattica dell'italiano. Glottotecnologie.

ABSTRACT: Through this brief article, we illustrate in a schematic way, with the purpose of benefiting the Italian teacher, a series of digital resources, the use of which proves particularly fruitful within glotodidactic goals, especially considering the relation of codes (and processes) that these have. These resources can be read in the light of the theory of intelligences that propose a model of differentiated didactics (Gardner, 1983 [1987]): it is not the student who must "conform" to the style of the teacher, it is precisely the educator who must position in the "place" in which the student is. By "place," we mean the preferred resource for a genre of representation and management of information (visual, musical, etc.) that characterizes the cognitive profile of each of us and makes us different from others.

Keywords: Theory of the intelligences. Didactics of Italian. Glototecnologias.

1. La teoria delle intelligenze

A partire dall'opera di Gardner *Frames of Mind* (1983 [1987]) si è fatta strada, in psicologia, l'idea secondo la quale di intelligenze non ce ne sia una sola ma ce ne siano molte: molti sono i linguaggi mediante i quali la mente si rapporta con il mondo, con gli altri, con se stessa.

Sulla scorta di indicazioni che provengono dalle neuroscienze, lo studioso di Harvard è convinto che la mente non agisca come un organo unico, che opera in un senso trasversale nei diversi ambiti dell'esperienza, ma come moduli separati, frutto dell'evoluzione, localizzabili neurologicamente, i quali elaborano i dati dell'esperienza in maniera autonoma. Dal singolo concetto a elaborazioni successive, la mente funziona come sinergia di insiemi che lavorano in parallelo, ciascuno dei quali contribuisce alla riuscita di un compito con la sua specifica potenzialità.

Alcune intelligenze hanno un carattere più chiuso, incapsulato (per esempio, l'intelligenza spaziale); altre, invece, hanno un carattere aperto, sono più sensibili al contesto culturale (l'intelligenza linguistica). In ogni caso, ciascuna intelligenza è frutto di un passato evolutivo (aspetto biologico), trasmesso geneticamente, ed è sensibile, in diversa misura, agli stimoli che provengono dall'ambiente (aspetto psicologico).

Gardner parla di otto intelligenze: linguistica, logico-matematica, spaziale, cinestesica, musicale, naturalistica (intesa come capacità di fare raffronti tra elementi di un insieme o di insiemi distinti), intra e interpersonale (1983 [1987]). Una nona, quella esistenziale, è ancora al vaglio (Gardner 1999).

2. Didattica multisensoriale

La conseguenza che si può trarre in ambito glottodidattico è la possibilità di usare la teoria come frame per una pedagogia differenziata, in grado di sollecitare diversi codici, per l'apprendimento, nel nostro caso, dell'italiano. Ciò va a beneficio di studenti che non si distinguono perché particolarmente abili con il linguaggio;

per questo, partire da ciò che costituisce per loro un punto di forza, quale può essere un codice non linguistico e abbinare allo stesso il linguaggio, consente di aggirare una “difficoltà” cognitiva; di creare cioè una “prospettiva-ponte”, tale per cui la persona si sente affermata nell’ambito di cui vanta già una certa expertise, per poi avvicinarsi alla lingua (Carmignani, Iaccarino, 2004; Torresan, 2008).

Ricorrere, del resto, a più codici consente di sedimentare con maggiore stabilità alcune informazioni in memoria, dal momento che i ricordi sono più vividi e duraturi nella misura in cui si rapportano ad eventi collegati a più canali sensoriali (Sabatano, 2004).

3. Alcune risorse digitali

Nella presentazione schematica che segue illustriamo tecniche didattiche che si possono realizzare attraverso strumenti digitali (software gratuiti, a pagamento o servizi erogati su portali) e che coinvolgono due o più intelligenze. Quelle numerate sono accompagnate da schede illustrative. Per ciascuna illustriamo, servendoci della legenda qui sotto, i codici di rappresentazione coinvolti.

Legenda



Intelligenza linguistica



Intelligenza logica



intelligenza intrapersonale



intelligenza interpersonale



intelligenza naturalistica



Intelligenza cinestesica



Intelligenza musicale



Intelligenza spaziale

§	Tecnica e risorsa								
2.1	Audio Jigsaw (Magix Audio) (Audacity)	▲	▲					▲	
	Jigsaw di fotogrammi (Magix Video) (Windows Movie M.)	▲	▲						▲
	Video Jigsaw (Magix Video.)	▲	▲					▲	▲
2.2	Mappa mentale (Mind Manager)	▲							▲
	Mappa concettuale (Conception) (CmapTools)	▲	▲						▲
2.3	Jigsaw progressivo (Text toys)	▲	▲						
2.4.	Labirinto (Quandary)	▲	▲						▲
2.5	Analisi della pronuncia (Magix Audio)							▲	▲
2.6.	Karaoke (Van Basco's Karaoke Player)							▲	▲
2.7	Cloud (wordle.net)	▲		▲	▲				▲
2.8	Crucipuzzle	▲				▲			

	(puzzlemalek)								
2.9	Realizzazione della pronuncia (Text-to-speech)	▲				▲			
	Doppiaggio (Magix Video)	▲				▲		▲	▲
	Produzione di un cortometraggio (Magix Video)	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲	▲
	Web Quest (qualsiasi browser)	▲	▲			▲			

2.1. Audio Jigsaw

Software: Magix Audio;

Audacity

Operazioni dell'editor: Espungere alcuni parti di un video per poi chiedere agli studenti di immaginare quale sia il contenuto espunto

Scopo della tecnica: Potenziare/verificare la comprensione orale, facendo inferire allo studente il contenuto delle parti espunte; Stimolare la produzione orale/scritta

Intelligenze: *Linguistica, logica*

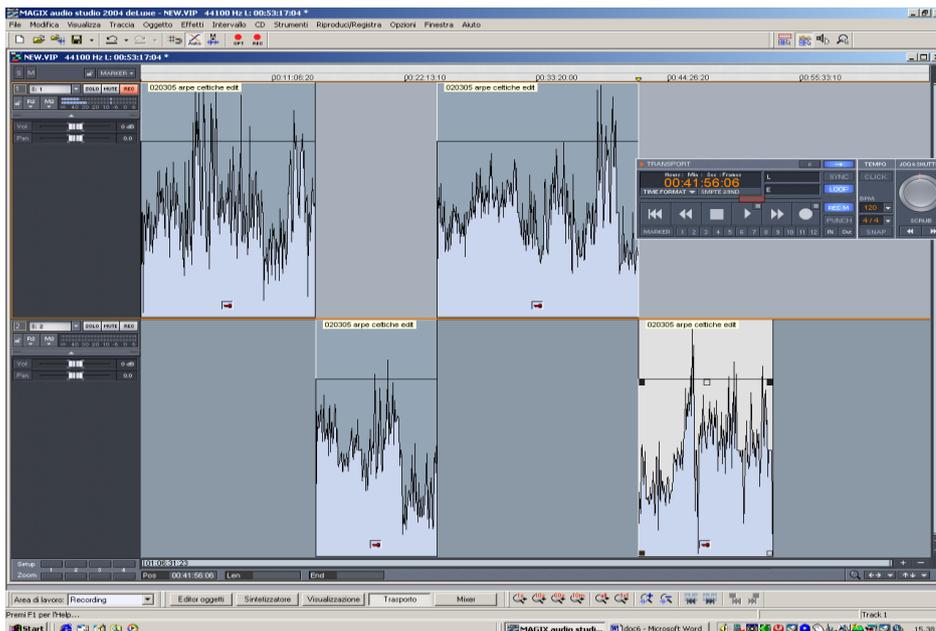


Fig. 1. Audio Jigsaw
(Magix Audio)

2.2. Mappa mentale

- Software: Mind Manager
- Compito dell'editor: Far realizzare agli allievi una mappa mentale insieme attorno ad un tema deciso dallo stesso insegnante o dalla classe
- Scopo della tecnica: Potenziare/verificare la comprensione, favorire il rinforzo lessicale; preparare alla produzione orale/scritta
- Intelligenze: *Linguistica, spaziale*

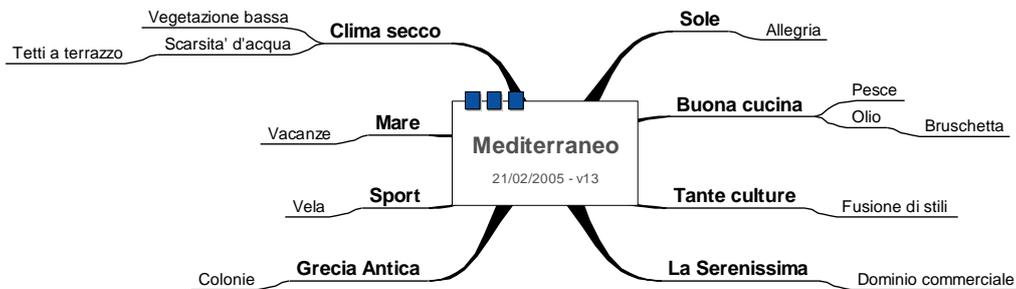


Fig. 2 Mappa mentale
(Mind Manager)

2.3. Jigsaw progressivo

Software:	WebSequitur (TexToys)
Compito dell'editor	Spezzettare un testo in diverse parti, da mostrare poi alla classe, assegnando agli studenti il compito di decidere quale parte va prima e quale dopo.
Scopo della tecnica:	Potenziare/verificare comprensione scritta attraverso un percorso progressivo di ricostruzione del testo
Intelligenze:	<i>Linguistica, logica</i>

Le Notti di Cabiria
Ricostruisci la storia, scegliendo ogni volta la frase corretta.

A una prostituta romana, Cabiria, che, quando

B amaramente tradita.

C Il film racconta le

Il tuo punteggio è:

Ricomincia

<= Index =>

Le Notti di Cabiria
Ricostruisci la storia, scegliendo ogni volta la frase corretta.

A disaventure di

B trovato l'amore viene

C crede di aver

Il film racconta le

Il tuo punteggio è: 100%

Ricomincia

<= Index =>

Fig. 3. Jigsaw progressivo
(WebSequitur [TexToys])

2.4. Labirinto

Software:	Quandary
Compito dell'editor:	Ideare e presentare percorsi complessi, con più nodi narrativi, in corrispondenza dei quali il racconto/la descrizione può prendere diverse direzioni
Scopo della tecnica:	Stimolare gli studenti alla lettura di un ipertesto; ad ogni nodo devono decidere come segue la storia (e quindi contribuiscono a determinare qual è lo sviluppo narrativo).
Intelligenze:	<i>Linguistica, logica, spaziale</i>

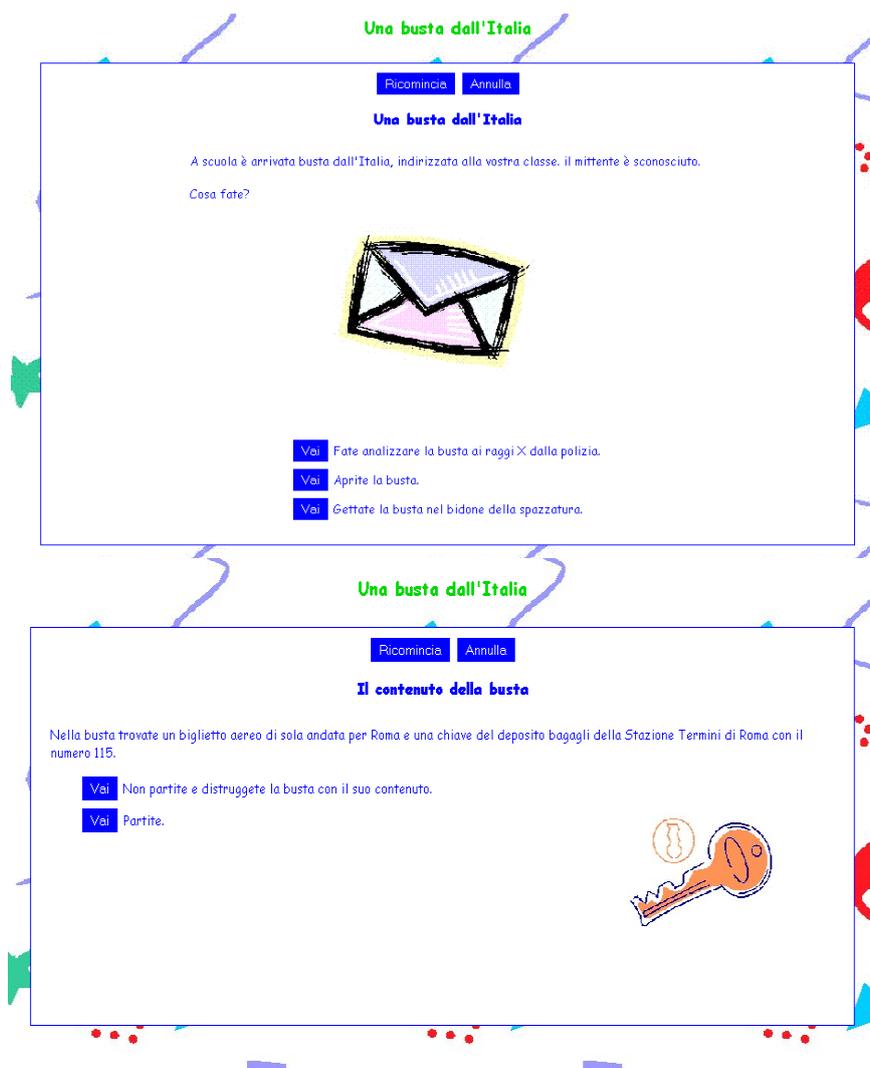


Fig. 4. Labirinto (Quandary)
[Fonte: Grassato R., 2005]

2.5. Analisi della pronuncia

Software:	Magix Audio
Compito dell'editor:	Registrare due modelli di pronuncia, uno inadeguato e uno corretto, quindi mostrare visivamente allo studente che ha prodotto la frase inadeguata, attraverso la rappresentazione della frequenza, il “gap” tra le due pronuncie
Scopo della tecnica:	Affinare la competenza fonologica, attraverso il confronto della frequenza delle parole pronunciate da uno studente con quella della realizzazione corretta
Intelligenze:	<i>Linguistica, spaziale</i>

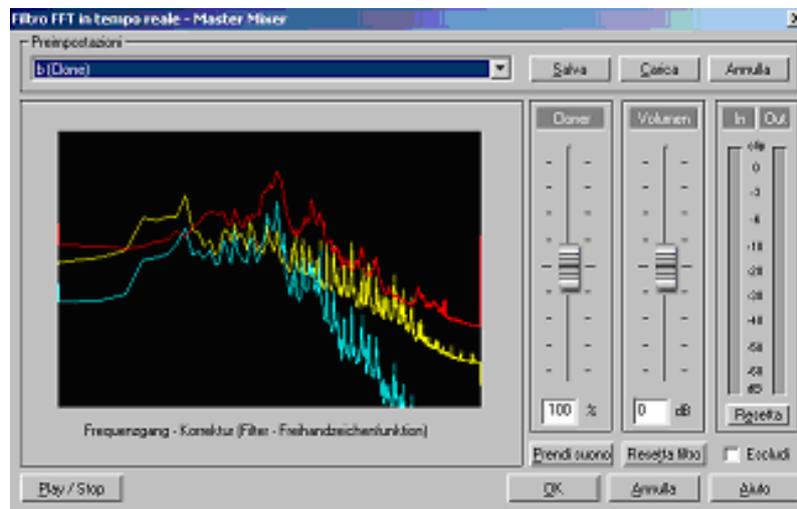


Fig. 5 La visualizzazione di una frequenza sonora (Magix Audio)

2.6. Karaoke

Software:	VanBasco's Karaoke Player
Compito dell'editor:	Scegliere una canzone e regolare la velocità di trasmissione per consentire alla classe di cantarla assieme
Scopo della tecnica:	Curare pronuncia e intonazione, osservando il ritmo di una canzone da cantare in coro.
Intelligenze:	<i>Musicale, spaziale</i>



Fig. 6 Karaoke “La favola di Adamo ed Eva di Max Gazzé”
(VanBasco's Karaoke Player)

2.7. Cloud (nuvola di parole)

Risorsa: Wordle.net

Compito dell'editor: digitare la lista di parole nella schermata apposita (attraverso il comando "create"). La parola/le parole a cui si vuole dar risalto vanno digitate più volte (maggiore sarà il loro numero, maggiore sarà l'evidenza). Clic cando sul comando "go" si crea la "cloud".

Scopo della tecnica: Fornire un glossario in fase di prelettura/preascolto (affinché gli studenti formulino ipotesi che li possano facilitare durante i processi di comprensione).

Intelligenze: *Linguistica, naturalistica*



Fig. 7 Nuvola di parole
[Wordle.net]

2.8. Crucipuzzle per immagini

Risorsa: Puzzlemaker

Compito dell'editor: Inserire termini nella schermata del portale; inserire in un secondo momento immagini relative agli stessi nel file doc in cui si copia incolla il crucipuzzle

Scopo della tecnica: Reimpiegare il lessico (adatto per bambini).

Intelligenze: *Linguistica, naturalistica, visiva*

animali

L E O N E D P H N Y
L G L A F F A R I G
Y N C A N E D V Y L
W N P G A D Q B K A
O N I C L U P B Q H
Y C O N I G L I O A
S F R O I E X T T D
R P E P L H T M T Z
W I S U N A M G M X
G M J Q G C D F Z N

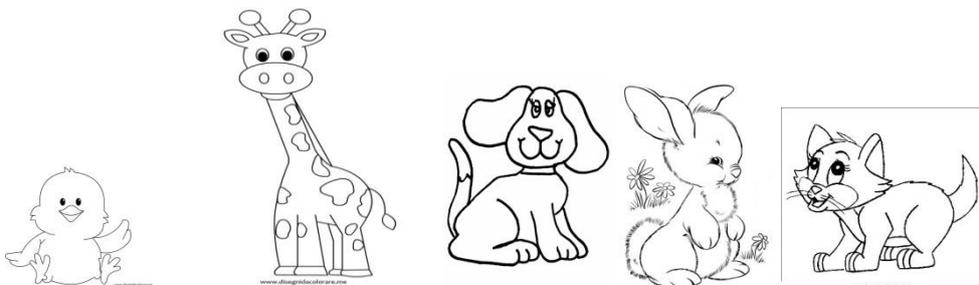


Fig. 8. Crucipuzzle [Wordle.net]

2.9. Realizzazione della pronuncia

Risorsa: <http://text-to-speech.imtranslator.net/>

Compito dello studente: È un servizio che si rivolge agli studenti: possono registrare un messaggio e sentirlo pronunciato

Scopo della tecnica: La risorsa è utilissima in termini di autoapprendimento, particolarmente per i livelli bassi. Consente di realizzare *noticing* comparativo (Torresan, Della Valle 2013), dal momento che l'allievo può 'misurare' la distanza tra la sua ipotesi di pronuncia e la pronuncia realizzata dal sintetizzatore.

Intelligenze: *Linguistica, naturalistica*

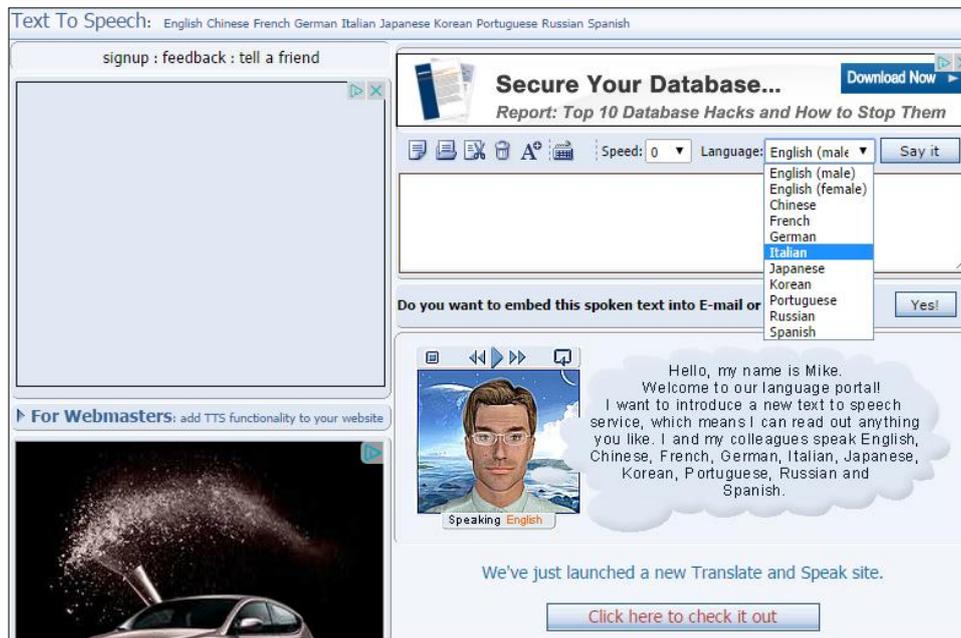


Fig. 9 Realizzazione della pronuncia
[Text-to-speech]

Riferimenti bibliografici

CARMIGNANI M., IACCARINO C. “Le intelligenze multiple nella classe: motivazioni, implicazioni e soluzioni didattiche”, *Psicologia Scolastica*, 2, 1-18, 2004.

GARDNER H. *Forma mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Milano: Feltrinelli, (ed. originale 1983), 1987.

GARDNER H. *Intelligences Reframed*. New York: Basic Books, 1999.

GRASSATO R. “Creare un action maze: labirinto attivo”, *Bollettino Itals*, 3, 11, www.itals.it, 2005.b

SABATANO, C. *Come si forma la memoria*. Roma: Carocci, 2004.

TORRESAN, P. *Intelligenze e didattica delle lingue*. Bologna: EMI, 2008.

TORRESAN, P.; DELLA VALLE, F. *Il noticing comparativo*. Monaco: Lincom, 2013.