

Libro di Corso CALL



Questo progetto è stato finanziato attraverso il contributo della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette soltanto le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi utilizzo delle informazioni ivi contenute.

Indice

Informazioni sul Libro di Corso CALL	3
eLearning corsi per gli insegnanti	5
Tipologie di materiali/attività connessi al CALL	7
Esercizi di ascolto	13
Come trasferire materiali dal formato analogico a quello digitale	25
Copiare e registrare l'audio	33
Come riversare il VHS in DVD	34
Insegnare una lingua straniera agli studenti con disabilità uditive	36
Studenti ipovedenti e l'accessibilità dei materiali	38
Consigli generali e linee guida per la creazione di pagine web accessibili . .	41
Verifiche dell'accessibilità del sito.	47
Come creare i propri esercizi su supporto cartaceo	56
Apprendimento delle lingue con l'assistenza del computer nel quadro dell'approccio basato sullo svolgimento di compiti mirati (Task Based Learning - TBL).	58
Un esempio "task based": "La spina collegata"	62

Informazioni sul Libro di Corso CALL

Il libro di corso è stato originariamente redatto nel periodo 2002 - 2004 dalle squadre di lavoro impegnate nel progetto BP-BLTM. I materiali sono stati aggiornati ed ampliati dal progetto POOLS negli anni 2005 - 2007.

Il contenuto principale è stato successivamente ri-aggiornato e ri-ampliato nel 2010 dalle squadre facenti parte del progetto POOLS-2, che è un progetto di Trasferimento di Innovazione (sulla base del primo progetto POOLS). Il contenuto del manuale sarà poi utilizzato da un altro progetto Tol: POOLS-M, che si concentra sui metodi di insegnamento delle lingue; per questa ragione, una delle squadre del Pools-m, The University of Applied Sciences of Southern Switzerland (SUPSI), ha lavorato sul proofreading e sul contenuto (anche sull'editing) e ha svolto il ruolo di consigliere delle squadre del progetto POOLS-2.

Introduzione al CALL (Computer Assisted Language Learning) – Apprendimento delle Lingue con l'Assistenza del Computer

CALL (Computer Assisted Language Learning) viene spesso considerato un metodo di insegnamento delle lingue; ciò nonostante, non lo è. Nel CALL tradizionale la metodologia ha spesso il proprio legame con l'approccio comportamentistico (behaviouristico) come nel "insegnamento programmabile" in cui il computer controllava l'input dello studente e dava feedback (ricompensa?) / passava ad un'attività o ad un esercizio adeguati. Nel CALL moderno l'enfasi è sulla comunicazione e sui compiti da svolgere.

Il ruolo del computer nel CALL si è spostato dalla sequenza "input – controllo – feedback" al management della comunicazione, del testo, dell'audio e del video. Poche persone si rendono conto che il lettore DVD è in realtà un computer. Le future applicazioni domestiche integreranno e uniranno video, tv, audio, telefono, grafica, testi ed Internet in un'unica unità come possiamo vedere oggi, nel 2010, con le nuove generazioni di "telefonini / comunicatori" (smartphone, iPhone).

Come usiamo CALL per insegnare, ad esempio, le lingue meno diffuse ed insegnate? Il punto di partenza non dovrebbe essere che gli studenti si siedono davanti al computer per imparare una lingua. Il punto di partenza dovrebbe essere piuttosto che gli studenti imparano una lingua e, come parte di questo processo, a volte si siedono davanti al computer.

Se intendete utilizzare CALL, è importante capire il processo di apprendimento di una lingua; si tratta di un processo cognitivo, cioè è il risultato del modo in cui lo studente elabora gli input. Ciò che uno impara è spesso il risultato di questo processo e non dipende solo dalle spiegazioni, dalle regole presentate e dalle domande fatte dall'insegnante o dal computer. Sulla base delle conoscenze pre-esistenti relative, in questo caso, alla lingua, e sulla base dell'acquisizione del linguaggio, lo studente elabora gli input e li colloca nel sistema linguistico che possiede già. La conoscenza di una lingua non si basa soltanto sulla registrazione, ma viene in realtà "costruita" dallo studente.

Uno dei peggiori timori quando si tratta di CALL e dell'insegnamento a distanza è sempre stato l'aspetto sociale. Si è sempre considerato che la mediazione del computer implicherebbe una mancanza di rapporti sociali e poco senso di appartenenza ad un gruppo / comunità. Tuttavia, numerose presentazioni a congressi EUROCALL hanno rivelato che le classi di studenti che usano l'apprendimento a distanza tramite conferenze audio, sviluppano un forse senso di comunità. (Ad esempio, "The Loneliness of the Long-Distance Teacher: The Role of Social Presence in the Online Classroom." presentata da Tammelin Maija della Helsinki School of Economics, Helsinki, Finland ed un'altra presentazione "Fostering (pro)active lan-

guage learning through MOO" di Lesley Shield, Open University, Milton Keynes, United Kingdom).

CALL offre all'insegnante di lingua ed allo studente una serie di attività che, quando pianificate attentamente, come parte di uno spazio pedagogico, aiuteranno lo studente ad imparare la lingua.

eLearning corsi per gli insegnanti

CALL (Computer Assisted Language Learning) offre una meravigliosa opportunità di fare corsi di lingua più coinvolgenti e più vivaci, ma richiede agli insegnanti di lingua di diventare dei “computer-alfabetizzati”. Nel 1993 al Simposio annuale CALICO, che ha avuto luogo nel campus del College of William and Mary, Williamsburg, il prevosto ha accolto i partecipanti con le parole: “I computer non sostituiranno mai gli insegnanti, ma gli insegnanti che usano il computer sostituiranno quelli che non lo fanno”.

Qui sotto potete trovare alcune delle tante istituzioni che offrono aiuto per diventare insegnanti “letterati in informatica”:

ECDL-F Ltd. (European Computer Driving Foundation/Patente europea del computer) - è l'organizzazione che sviluppa ed offre una larga gamma di programmi di certificazione per chiunque sia interessato ad imparare a usare il computer in maniera professionale.

Uno dei programmi di certificazione più basilari ed importanti è il ECDL. E' il corso

che copre i principali aspetti di IT e che si concentra sullo sviluppo del core di competenze IT, nonché sulla fiducia di ogni partecipante nelle proprie capacità di applicare le competenze acquisite utilizzando software differenti.

ECDL-F è l'organizzazione che è pronta a soddisfare le esigenze di tutti. Per i principianti, è meglio scegliere un corso a livello “Foundation” (Equalskills o e-Citizen). Se invece volete migliorare le vostre abilità, guardate l'elenco dei corsi e/o delle specializzazioni più sofisticati (ECDL Advanced, ECDL per la grafica assistita dal computer (Computer Aided Design, cioè CAD ECDL), CTP ECDL (ECDL Certified Training Professionals). Se invece avete dei bisogni speciali o conoscete qualcuno che ha delle esigenze particolari, visitate il sito <http://www.ecdl.com/main/index.php> (ECDL) e guardate nella sezione ECDL per persone con disabilità (ECDL PD).

Per acquisire delle competenze ICT o per migliorare le competenze già esistenti, nonché per ottenere alcune informazioni utili sull'utilizzo della “Information and Communication Technology” durante i corsi di lingua, vi raccomandiamo di visitare il sito <http://www.languages-ict.org.uk>. Troverete qui informazioni e consigli su come integrare nelle lezioni di lingua il desktop publishing, l'audio digitale, la fotocamera digitale, i video digitali, la comunicazione via e-mail, il multimedia, il power point, l'excel, etc..

www.ict4lt.org/en/index.htm offre 4 moduli volti a diverse esigenze di insegnanti di lingua che intendono usare o usano già l'ICT in aula, con gli studenti.

Il primo modulo, che si concentra sulle conoscenze e le competenze al livello di base, presenta ai suoi utenti le nuove tecnologie, i loro vantaggi nell'apprendimento delle lingue e nell'insegnamento, gli hardware ed i software con i quali l'insegnante di lingua deve avere dimestichezza, gli strumenti di testo e come usarli, Internet e CALL (Computer Assisted Language Learning).

Il modulo 2 (livello intermedio) offre informazioni sulla metodologia CALL (come utilizzare i files multimediali, le risorse www online e offline) e offre anche un'introduzione sui programmi di concordanza usati nell'aula moderna in cui si insegna una lingua straniera.

Per gli insegnanti di lingua che hanno un livello avanzato di ICT, c'è il modulo 3. Copre aspetti come la progettazione del software CALL, la creazione di siti www, la tecnologia del linguaggio umano e offre la possibilità di sviluppare capacità manageriali specifiche necessarie per la gestione di un centro multimediale di lingua.

Il modulo 4 – Computer Aided Assessment (CAA) – è al contempo una sfida e una grande possibilità per rendere la vita dell'insegnante più interessante e più facile.

Se siete interessati a trovare possibilità di training “in-service” per professori (e trainer) di lingue europee insegnate come seconda lingua (o come lingua straniera), il sito giusto per voi è www.solki.iyu.fi/tallent. Il modulo, sviluppato da esperti provenienti da undici università europee, fornisce orientamento e conoscenze di base sull'ICT e sull'apprendimento delle lingue, nonché consigli su come integrare l'ICT nel processo di insegnamento delle lingue.

<http://www.well.ac.uk> è un sito conosciuto come il luogo ideale per gli insegnanti di lingua che sono desiderosi di sapere di più su World Wide Web e che vogliono utilizzare i suoi vantaggi nel processo di apprendimento e di insegnamento di una lingua straniera.

Vi raccomandiamo anche di visitare il sito web del progetto LANCELOT: <http://www.lance-lotschool.com> LANCELOT School GmbH– LANGUAGE learning by CERTified Live Online Teachers – è un centro virtuale di formazione per gli insegnanti di lingua e fa parte del progetto finanziato dall'UE che porta il suo nome.

Tipologie di materiali/attività connessi al CALL

Giochi di avventura

I giochi di avventura sono giochi di ruolo gestiti dal computer in cui l'utilizzatore si trova in una situazione che deve affrontare. L'utilizzatore deve scegliere cosa fare ed inserire il risultato come testo, discorso (software di ricognizione vocale), o cliccando su un'opzione. Sulla base degli input, il programma si ramifica in situazioni "risultato" o dà feed-back.

I giochi di avventura possono essere molto divertenti se costruiti per gli studenti che imparano una lingua; purtroppo solo pochi giochi sono disponibili per le lingue meno insegnate. Un esempio portoghese molto divertente, Uma Aventura na União Europeia, di Teresa Pacheco, professoressa all'ESES - Escola Superior de Educação de Santarém può essere trovato qui: <http://nonio.eses.pt/asp/europa/index.htm>

Se volete creare il vostro gioco di avventura, vi suggeriamo di usare il Quandary software che è a disposizione in condivisione: <http://www.halfbakedsoftware.com/>

Blogs (weB LOGS)

Il termine blog deriva da weblog e si riferisce ad un sito web che viene regolarmente aggiornato con nuovi messaggi. Essi sono disposti in ordine cronologico inverso in modo che il post più recente sia sempre nella parte superiore del blog. Le persone che fanno uso di blog vengono chiamate blogger mentre la scrittura dei blog è il blogging.

I blog hanno una serie di peculiarità che fanno sì che il publishing online sia estremamente efficace e versatile.

I blog sono ospitati gratuitamente da provider di weblog come www.wordpress.com, www.blogger.com, www.blog.de, <http://int.blog.com> etc. Si crea un blog in pochi passi seguendo semplicemente le istruzioni del provider; potete decidere se il blog si tratterà di single o di multiple authoring.

Ogni blog può contenere diverse categorie che possono essere aperte con un semplice click del mouse.

Ogni messaggio pubblicato ha un titolo e l'indicazione del momento in cui è stato inviato in modo che il lettore abbia la possibilità di sapere quando è avvenuta la pubblicazione sul blog. Inoltre, i messaggi sono archiviati automaticamente. E' possibile recuperare i messaggi attraverso la funzione "ricerca" o sfogliando il calendario, un'altra funzione frequente nei blog.

La pubblicazione è facile in quanto i blog forniscono modelli (templates) che non richiedono particolari abilità tecniche da parte del blogger. Cliccando sulla parola 'comment' sotto il messaggio, il lettore può inserire la propria opinione in un modello (template).

I blog non riguardano solo i file di testo, possono contenere virtualmente tutti i tipi di dati come ad esempio i collegamenti ipertestuali, grafici, presentazioni, fogli di calcolo ed anche - cosa che li rende particolarmente interessanti per gli insegnanti di lingue - file audio e video.

Se la funzione RSS è disponibile, i lettori possono abbonarsi a un blog, vale a dire che saranno automaticamente avvisati ogni volta che viene effettuato un caricamento sul sito o un'altra modifica.

Se il blog dispone di una funzione di Permalink, l'URL permanente che porta a una voce specifica che non è più in prima pagina ma in archivio, può essere salvata come "preferiti".

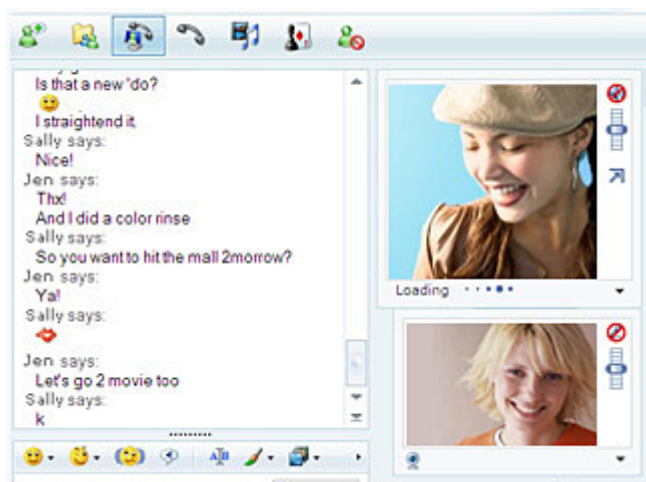
Tutte queste caratteristiche illustrano l'utilità dei blog nell'insegnamento delle lingue come mezzo che sviluppa la lettura, la capacità di esprimersi per iscritto e la capacità di comunicare.

Come insegnanti di lingua, potreste volere avviare un blog per la vostra classe che vi possa consentire di

- fornire online testi per i vostri studenti (lettura)
- fornire materiali aggiuntivi come clip audio o video, immagini, grafici etc.
- organizzare le risorse Internet per la classe, fornendo link utili
- dare istruzioni, assegnare compiti
- fare sì che gli studenti esercitino le loro capacità di esprimersi per iscritto davanti ad un "pubblico"
- dare feed-back
- invogliare gli studenti a discutere su vari argomenti
- incoraggiare la valutazione "inter pares" ed il sostegno degli altri studenti (tra colleghi)
- realizzare progetti e abituare gli studenti a documentare i loro progressi
- sperimentare per trovare altre modalità di usare i blog ...

Chat online

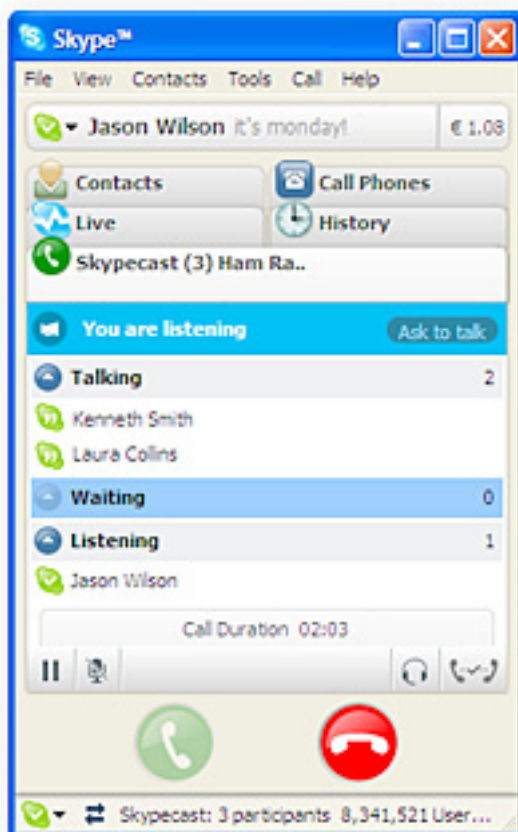
La chat può essere un'esperienza gratificante per lo studente che impara una nuova lingua. L'utente incontra altri studenti online con i quali può comunicare attraverso il testo che va inserito, a voce, e attraverso i video. Configurare un server di chat è facile; è più difficile avere utenti – ed essere l'unico visitatore di una chat room dà una sensazione di inquietante solitudine ;-). I principali problemi con le chat sono la mancanza di contenuti e le difficoltà nell'organizzare e portare avanti chat che usino lingue meno insegnate. Tuttavia, se abbinate a compiti e usate da gruppi adatti di studenti (età, interessi etc.) le chat possono portare ad una vera comunicazione e, se seguite da compiti assegnati – portano anche all'apprendimento delle lingue.



Uno dei programmi di chat più utilizzati è il Microsoft Messenger: per scaricarlo e/o per leggerne di più, visitate il <http://get.live.com/messenger/overview>. Microsoft Messenger include molte funzioni come:

Chiamate da PC a PC
Video conversazioni
Condivisione di cartelle
Rubrica

Un'altra piattaforma per la chat online è Skype www.skype.com dove una funzione chiamata Skypecasts permette all'utente di partecipare a comunità di chat online composte da un massimo di 100 utenti. Skype ha una directory dove è possibile collocare delle chat per l'apprendimento delle lingue o dove è possibile ospitare una chat.



Friends Abroad di Babbel.com è un servizio che aiuta gli studenti che imparano una nuova lingua a trovare altri studenti con i quali chattare: <http://www.babbel.com/go/friendsabroad>; ci sono più di 700.000 utenti registrati provenienti da 200 paesi

Esercizi « cloze »

Gli esercizi “cloze” sono simili agli esercizi tipo “inserisci le parole mancanti”. E’ un’attività che può essere facilmente creata, in pochi minuti, con il software “Hot Potatoes”¹.

¹ Un software gratuito se usato per creare degli esercizi online:
www.halfbaked.com [tp://hotpot.uvic.ca/](http://hotpot.uvic.ca/) <http://hotpot.uvic.ca/>

Commenti / correzione di testi elettronici / saggi / esercizi

Quando uno studente vi consegna un testo in formato elettronico, l'idea di stamparlo e correggerlo facendo commenti a margine con l'inchiostro rosso è una cattiva idea. Funziona molto meglio quando l'insegnante inserisce nel testo suggerimenti e commenti usando il word processor o dei programmi volti alla "correzione/feed-back / commento dei testi. Un esempio di programma per inserire commenti nei testi può essere trovato a <http://www.cict.co.uk/software/markin/index.htm> - il programma può essere adattato a varie lingue.

Parole crociate

Le parole crociate sono spesso molto popolari tra gli studenti; se create usando il elementi di vocabolario sui quali gli allievi hanno appena finito di lavorare, le parole crociate diventano un ottimo strumento per assegnare esercizi e compiti. Si tratta di un esercizio che può essere facilmente creato, in qualche minuto, con il "Hot Potatoes". Ed è sempre con "Hot Potatoes" che gli studenti possono creare degli esercizi per i loro colleghi.

Esercitazioni

Le c.d. "drills" in inglese, gli esercizi basati sull'esercitazione "all'infinito" per ogni nuova struttura grammaticale imparata sono conosciuti anche come esercizi "Drill and Kill". Un computer può fare tutto ciò che si faceva una volta nei laboratori linguistici; Modello: "Egli ha una macchina", Risposta "No, egli ha due macchine". "Egli ha un computer", "No, egli ha due computer" ... L'input può essere inserito sia attraverso il testo che attraverso l'audio, usando il microfono del computer.

Dizionari elettronici

I dizionari elettronici sono molto utili per gli studenti delle lingue meno insegnate. In Internet si possono trovare veri esempi di dizionari che sono gratuiti o che possono essere utilizzati in condivisione. Provate il <http://www.dictionaries.com> o, forse ancora meglio, cercate nel web dizionari usando Google (è meglio perché aggiornato frequentemente con nuovi servizi).

Portfolios Elettronici

Un portfolio elettronico, noto anche come e-portfolio, e-folio, o portfolio digitale può essere una semplice raccolta di lavori su un dischetto o, nella versione più avanzata, un sito web dello studente in questione dove viene presentata una selezione di lavori da lui svolti; parte dei lavori presentati può essere anche in corso, dimostrando così il processo di apprendimento.

Nel caso dell'istruzione, il partfoglio si riferisce ad una collezione personale di informazioni che descrivono e documentano i progressi fatti dalla persona nell'apprendimento di una determinata materia. Esiste una varietà infinita di portfoglios che vanno dalla formazione a collezioni estese di opere realizzate. I portfolios vengono usati per molti scopi diversi come ad esempio certificare le esperienze anteriori, dimostrare la propria abilità, cercare un lavoro, dimostrare lo sviluppo professionale continuo, certificare le proprie competenze.

L'idea pedagogica è che lo studente diventa consapevole del suo modo di apprendimento, riesce ad autovalutarsi e sceglie meglio le attività che gli sono necessarie per sviluppare le proprie capacità linguistiche. I portfolios possono anche essere usati per valutare gli studenti. Troverete qui un articolo di TIM Caudery sulla valutazione dei portfoglios:

<http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr11/caudery.html>

I blogs (v. la voce blogs) possono anche essere usati come portfolios.

C'è anche un software gratuito che può servire come base per i portfolios elettronici, ad esempio OSP <http://www.osportfolio.org/> e Confolio: <http://www.confolio.org/wiki/Introduction/Main>

Una collezione di modelli di portfolio (templates) può essere scaricata da: <http://www.coe.iup.edu/ptut/Portfolios.html>

Anche il Moodle Course Management System <http://moodle.org/> può essere usato per i portfolios

Inserisci le parole mancanti

L'utente lavora con un testo in cui mancano alcune parole e deve trovare i vocaboli giusti da inserire per risolvere l'esercizio. E' un esercizio che può essere creato facilmente ed in pochi minuti con il software "Hot Potatoes".

Trova la risposta

Allo studente viene posta una domanda ed egli deve cercare la risposta nei documenti a disposizione, nei video, nelle tracce audio, usando Internet, CD-ROM, DVDs o altri materiali simili. L'allievo deve poi fare una presentazione – può essere fatta in vari format – della risposta al professore / alla classe. Quando l'esercizio "trova la risposta" diventa più elaborato, in realtà si tratta di un "webquest" (v. la voce WebQuest).

Trova l'ordine giusto (o frasi "confuse")

In questa attività una frase o un racconto viene tagliata/o a pezzi che l'utente deve poi riordinare per ricostruire la frase o la storia. E' un esercizio che può essere creato facilmente ed in pochi minuti con il software "Hot Potatoes".

Grammatica

Ci sono solo pochi programmi di grammatica per le lingue meno insegnate e spesso si tratta solo del trasferimento di esercizi stile libro sul computer – con la conseguente, simile, mancanza di successo. Tuttavia, vi è attualmente un sito di grammatica da raccomandare: il sito VISL <http://visl.sdu.dk/> VISL è l'acronimo di "Visual Interactive Syntax Learning": è un progetto di ricerca e sviluppo dell'Istituto di lingua e comunicazione (ISK), University of Southern Denmark (SDU) - Odense Campus. Dal Settembre del 1996, il personale e gli studenti dell'ISK sono stati impegnati nella progettazione e nell'implementazione di strumenti grammaticali su Internet per l'educazione e la ricerca.

All'inizio il progetto comprendeva quattro lingue: inglese, francese, tedesco e portoghese. Da allora, molte altre lingue si sono aggiunte al progetto – come dimostra il crescente numero di voci nella lista delle lingue.

Nel sito VISL troverete i seguenti "strumenti" a vostra disposizione:

Analisi grammaticali (frasi pre-analizzate e analisi automatica)

Giochi & Quiz (test per classi/categorie di parole ed altri argomenti grammaticali)

Ricerca sui corpora (accesso al BNC e ad altri corpora linguistici) – un corpus è una raccolta di "campioni" di lingua usata nella vita reale

Traduzione automatica

Se accedete ad una delle lingue VISL dalla pagina iniziale, vi verrà chiesto "Quale strumento VISL vuoi utilizzare?". All'interno di ogni menu della lingua scelta troverete varie opzioni disponibili.

Hotwords (links)

Questo non è proprio un esercizio o un'attività, ma può essere molto utile per chi impara una lingua. In un testo le parole importanti e le note culturali possono essere collegate attraverso un link ad adeguate spiegazioni ed a traduzioni. Le parole con links possono essere fatte con la maggior parte dei processori word.

Una tipologia di hotwords sono le pagine web in cui tutte le parole hanno un link, parola per parola, ai vari dizionari online. Per creare pagine web come quella appena descritta, potete usare il TextBlender: un programma che può convertire qualunque testo in un documento HTML in cui tutte le parole sono automaticamente collegate ai dizionari online. Ciò significa che gli studenti devono solo cliccare su una parola per ottenere aiuto/la traduzione. Il TextBlender può includere anche video e grafica.

Tutto quello che si deve fare per convertire un testo è digitare un titolo, poi delle brevi istruzioni per l'utente finale, e, finalmente, incollare il testo nella finestra di testo. Si clicca poi su "Export". Il programma è disponibile all'indirizzo <http://www.languages.dk/tools>



Esercizi di ascolto

In questa attività il computer sostituisce un registratore. Spesso l'esercizio è combinato con altre attività come esercizi a scelta multipla per controllare se lo studente ha compreso il contenuto.

Trovare le parole, le frasi o le foto corrispondenti

Questa attività può essere molto utile per diversi scopi, anche per la formazione del vocabolario: lo studente trascina le parole alle immagini corrispondenti. Questo esercizio può facilmente essere creato, in pochi minuti, con il software "Hot Potatoes"³.

Scelta multipla

Questo tipo di esercizio è molto utile per un controllo veloce del livello di comprensione, da parte dello studente, del contenuto dell'informazione ricevuta attraverso l'audio, o il testo, o il video etc. Questo esercizio può facilmente essere creato, in pochi minuti, con il software "Hot Potatoes".

Podcasts

Il podcasting è un metodo di distribuzione di file multimediali attraverso Internet utilizzando i format "RSS" o "Atom syndication". Questo consente all'utente di riprodurre questi file su qualsiasi personal computer o dispositivo mobile, come gli iPod di Apple (<http://www.apple.com>). Se fate un podcast, siete dei podcaster. Ci sono altri modi per distribuire file multimediali su internet, ma ci sono alcune peculiarità del podcasting che fanno sì che sia preferibile usare questo metodo: una di queste caratteristiche è l'uso del "syndication" (la diffusione dei contenuti), il che significa che gli utenti possono registrarsi a un sito che produce i podcast per essere poi informati automaticamente quando c'è un nuovo podcast disponibile.

Un'altra caratteristica utile dei podcasts è che usano tecnologie largamente utilizzate e standard aperti, come MPEG3 – ciò significa che ci sono molti tipi di dispositivi in grado di riprodurli. Esistono software sia gratuiti che a pagamento per creare i podcasts e per riprodurli, quindi c'è una scelta su come far funzionare la tecnologia nell'ambiente di insegnamento e studio.

Il modello di uso di multimedia si è spostato molto: dall'uso iniziale dell'audio alla combinazione audio e video: il Vodcasting. E' un po' più complesso creare un vodcast rispetto al podcast, ma è comunque abbastanza semplice.

Ci sono molte persone che usano i podcast e vodcasts per insegnare. Per l'aspetto multimediale, vi è un ovvio utilizzo CALL. Usando dei semplici lettori mp3 che permettono anche di registrare, come l'iPod con un microfono iTalk di Griffin, si può facilmente chiedere ai vostri studenti di registrare il loro discorso e convertirlo in digitale per la valutazione, o per un lavoro di gruppo con i colleghi.

La BBC fa due "podcast" specificamente per gli studenti che studiano il gaelico: http://www.bbc.co.uk/scotland/alba/foghlam/learn_gaelic/an_litir_bheag/index.shtml e http://www.bbc.co.uk/Scotia/Alba/foghlam/learn_gaelic/litir/index.shtml Questi sono dei download MP3 dei programmi radio, più una trascrizione pdf dello spettacolo, con note e commenti.

³Un software gratuito se usato per creare degli esercizi online: <http://hotpot.uvic.ca/>

Potete trovare alcuni link ai podcast e articoli sul podcast andando sul sito

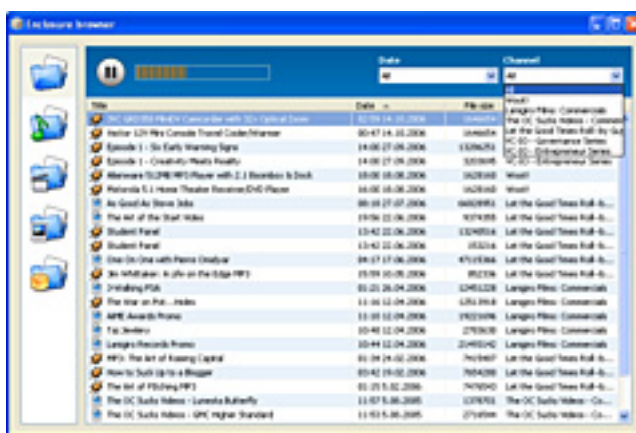
www.languages.dk o sul BLOG pools: <http://www.weblogs.uhi.ac.uk/pools/?p=59>

V. anche: <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

RSS (Really Simple Syndication)

RSS è una famiglia di format di distribuzione di contenuti web utilizzati per pubblicare frequentemente vari aggiornamenti a contenuti digitali: blogs, news feeds o podcasts.

Gli utenti di contenuti RSS usano programmi chiamati “lettori” o “aggregatori” di “feed”: l’utente si iscrive ad un feed fornendo all’aggregatore un link al “feed”; il programma verifica poi se il feed in questione è stato aggiornato con altro materiale (notizie, informazioni, etc.) dall’ultima volta che aveva verificato e, se del caso, “ritira” il contenuto e lo presenta all’utente. Un esempio di feedreader da raccomandare è il “Feedreader 3.07” che può essere scaricato gratis da: <http://www.feedreader.com>



I programmi conosciuti come aggregatori o lettori di feed sono in grado di verificare un elenco di feed per conto di un utente e scaricare per la visualizzazione tutti gli articoli aggiornati che trovano. E' normale trovare web feeds sulla maggior parte dei siti Web importanti e su molti dei siti più piccoli. Alcuni siti web permettono alle persone di scegliere tra il feed RSS o Atom, altri offrono solo feed RSS o solo Atom.

I programmi “RSS-aware” sono disponibili per vari sistemi operativi. I lettori di feed o gli aggregatori sono in genere costruiti come programmi autonomi o come estensioni a programmi esistenti (estensioni ai browser web o ai lettori di e-mail). Molti browser hanno un supporto integrato per i RSS feeds. Ci sono anche altre applicazioni che possono convertire un feed RSS in vari “articoli” usenet, visualizzabili attraverso i software più conosciuti di “notizie”: Mozilla Thunderbird o Forté Agent.

Gli aggregatori di feed “web-based” ed i nuovi aggregatori come il NewsGator Online non richiedono l’installazione di software e rendono il “feed” accessibile all’utente su qualunque computer che ha accesso al web. Alcuni aggregatori combinano i web feed esistenti in feed nuovi, ad esempio prendendo tutte le informazioni correlate al calcio da vari feed dedicati allo sport e fornendo un nuovo feed di calcio. Ci sono anche motori di ricerca per i contenuti pubblicati attraverso i feed web, come Bloglines.

Nelle pagine Web, i feed web (RSS or Atom) sono normalmente collegati o “link-ati” con la parola “iscriviti” (in ingl. “subscribe”), o con un rettangolo arancione, etc. Molti aggregatori di notizie come My Yahoo! [1] pubblicano bottoni di iscrizione per l’utilizzo su pagine web per semplificare il processo di addizione di feed di notizie.

Estratti da Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/RSS>

Simulazioni

Le simulazioni elettroniche o online sono diverse dai giochi di ruolo perché le attività svolte in una simulazione sono reali, non sono un'interpretazione di un ruolo. Gli strumenti per le simulazioni elettroniche possono semplicemente essere delle e-mail, degli SMS sul cellulare, messaggi chat etc. Il vantaggio di una simulazione elettronica è la possibilità di avere partecipanti da vari paesi diversi. Lo svantaggio invece, nelle simulazioni avanzate, è l'alto livello di conoscenze informatiche spesso necessarie.

Un esempio: "Sciopero" è un esempio di simulazione adatta per studenti di livello intermedio o avanzato. Nella simulazione Sciopero gli studenti hanno "ruoli" individuali. La simulazione si svolge ad ADAMENT (una ditta di macchinari) dove uno scontro di opinioni provoca uno sciopero.

Lo scenario è il seguente: uno degli elettricisti che è sempre in ritardo al lavoro è licenziato dopo una discussione con il caposquadra. Il rappresentante sindacale convoca una riunione in cui i lavoratori decidono di scioperare. Essi sostengono che la ditta è una fabbrica del XIX° secolo con un ambiente di lavoro molto brutto in cui i dipendenti vengono sfruttati.

Essi affermano inoltre che l'elettricista è stato preso di mira dal caposquadra a causa di numerosi conflitti di lavoro. Nessuna delle parti sembra intenzionata a muoversi di un millimetro; tuttavia, ADAMENT è sotto pressione: c'è un cliente che ha urgente bisogno di una fornitura. Il cliente minaccia di portare l'ordine altrove ...

Gli studenti sono divisi in due gruppi principali, in base ai loro ruoli. Il primo gruppo – il datore di lavoro, i dirigenti, il capo squadra etc. Gruppo B – il rappresentante sindacale, l'elettricista, vari lavoratori. Ogni gruppo si può incontrare online per prepararsi per le riunioni tra i due gruppi. Il ruolo dell'insegnante /dell'organizzatore è quello di assicurarsi che la simulazione rimanga "viva", cioè, se necessario, l'organizzatore potrebbe mandare un'e-mail ai dirigenti "da parte del cliente", oppure potrebbe inviare un e-mail ai lavoratori "da parte del sindacato" precisando che lo sciopero è illegale e che deve finire. La simulazione finisce quando le due parti arrivano ad un accordo.

Urbanistica: Un'altra simulazione on-line si chiama Urbanistica. Anche in questa simulazione la classe è divisa in due gruppi. Gli studenti del gruppo A sono urbanisti che hanno il compito di preparare una proposta per la costruzione di un nuovo quartiere presso il fiordo di Odense. Il gruppo B è composto da ecologisti che vogliono che la zona sia conservata come riserva naturale; tuttavia, devono accettare il fatto che vi sia necessità di un nuovo quartiere. Ogni gruppo ha le proprie sessioni online con l'insegnante in cui comincia a preparare le proposte per l'altro gruppo. Quando sono pronti, gli studenti di un gruppo invitano l'altro gruppo ad una conferenza in linea; nel corso di tale conferenza (che probabilmente sarà una serie di conferenze), gli studenti negoziano e danno suggerimenti utilizzando sia l'audio online che una lavagna elettronica.

Siti web di 'Social Networking'

Un social network si concentra sulla creazione e sul riverbero di rapporti sociali tra le persone, ad esempio, chi ha gli stessi interessi e/o attività. Un servizio di social network è costituito essenzialmente da una rappresentazione di ogni utente (spesso un profilo), dai suoi "legami sociali" (social links) e da una gamma di servizi aggiuntivi. La maggior parte dei servizi di social network sono web based e forniscono agli utenti mezzi per interagire su internet, come le e-mail e l'instant messaging. Benché i servizi online per le comunità siano a volte considerati come un servizio di rete sociale in un senso più ampio, il servizio di social network di solito si traduce in un servizio centrato sull'individuo, mentre i servizi online per

le comunità online sono centrati sul gruppo sociale. I siti di social networking permettono agli utenti di condividere idee, attività, eventi, e interessi all'interno delle reti individuali.

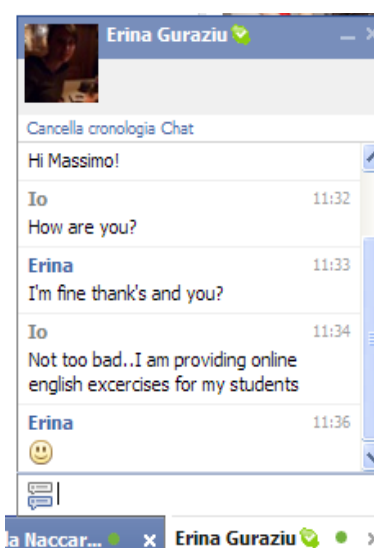
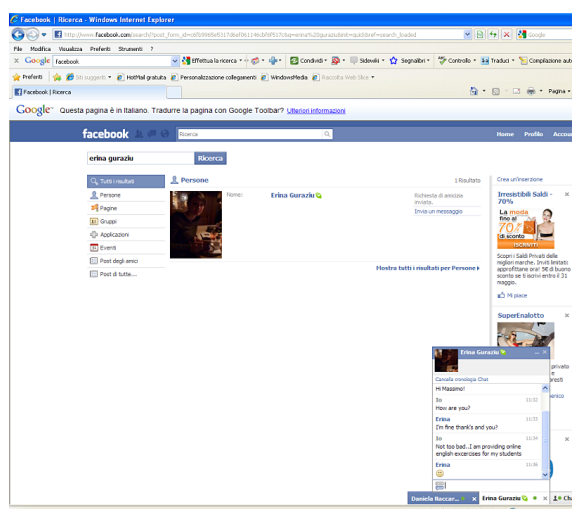
I principali tipi di servizi di social networking sono quelli che contengono categorie (come gli ex compagni di scuola o di classe), i mezzi per connettersi con gli amici (di solito con le pagine auto-descrizione) e un sistema di raccomandazione legata alla fiducia. Metodi molto popolari combinano ora molti di questi elementi - Facebook, Bebo, Twitter e LinkedIn - ampiamente utilizzati in tutto il mondo.

Alcune delle più grandi reti sociali sono state fondate sul concetto di digitalizzare i rapporti sociali del mondo reale, molte altre reti si concentrano su categorie: dai libri e dalla musica ad attività non-profit ed alla maternità, come modalità per fornire sia dei servizi che una comunità di "appartenenza" ad individui con interessi simili.

Facebook



Facebook www.facebook.com è il social network più utilizzato mensilmente dagli utenti attivi. Dal settembre 2006, ogni persona di età superiore ai 13 anni con un indirizzo e-mail attivo può diventare utente di Facebook. Gli utenti possono accettare e aggiungere amici e possono mandargli dei messaggi; possono aggiornare i propri profili per tenersi in contatto con gli amici e aggiornarli. Inoltre, gli utenti possono iscriversi a reti organizzate dal lavoro, dalla scuola, dall'università. Il nome del sito deriva dal nome colloquiale dei libri che vengono dati agli studenti all'inizio dell'anno accademico: l'amministrazione dell'università, negli Stati Uniti, dà questi libri agli studenti con l'intenzione di aiutarli a conoscersi meglio.



LinkedIn

LinkedIn è un sito di social networking (www.linkedin.com) che viene usato principalmente per il networking professionale. Dal 8 aprile 2010, LinkedIn ha più di 65 milioni di utenti registrati provenienti da più di 200 paesi e territori di tutto il mondo. Il sito è disponibile in inglese, francese, tedesco, italiano, portoghese e spagnolo.

The screenshot shows the LinkedIn Jobs page. At the top, there's a navigation bar with links like Home, People, Jobs & Hiring, Services, Answers, My Profile, and My Contacts. Below this is a search bar with a dropdown menu set to 'Jobs' and a text input field for keywords. To the right of the search bar are buttons for 'Go' and 'Advanced Search'. Below the search bar, there are buttons for 'Find Jobs' and 'Hiring and Recruiting'. The main section is titled 'Find your next job through your network' and includes a search form with fields for 'Keywords' (with a placeholder 'e.g., designer, engineer'), 'Country' (set to 'United States'), and 'US Zip' (set to '93720'). There is a 'Search' button and a 'ZIP lookup' link. To the right of the search form is a button for 'Post a job' and a link to 'Search for candidates'. Below the search form, there are two columns: 'Recent jobs' and 'Tips for finding jobs with LinkedIn'. The 'Recent jobs' column lists four job openings: 'Product Designer- #61678' at Autodesk, Inc., 'Buyer Network Manager' at AUTOonline Inc., 'Customer Retention & Loyalty Marketing Manager' at Tutor.com, and 'Executive Assistant' at Emily Summers Design Associates. The 'Tips for finding jobs with LinkedIn' column contains three sections: 'Update your profile', 'Get recommendations', and 'Add connections', each with a brief description and a link to the relevant feature.

Twitter

Twitter www.twitter.com è un social networking con un servizio di micro-blogging che permette agli utenti di mandare e ricevere messaggi chiamati tweets. I tweets sono messaggi di testo con un Massimo di 140 caratteri visualizzati sulla pagina profilo dell'autore e inviati agli "abbonati" dell'autore (a chi si è iscritto) conosciuti con il nome di followers (seguaci). Il mittente può limitare il messaggio alla cerchia di amici, ad esempio; o, al contrario, può permettere a tutti di visualizzare liberamente il messaggio. Dalla fine del 2009, gli utilizzatori possono iscriversi a liste di autori invece di iscriversi ad autori separati. Tutti gli utilizzatori possono inviare e ricevere tweets sul sito Twitter, via Short Message Service (SMS), o attraverso le applicazioni esterne (in particolare quelle sviluppate per gli smartphone). Mentre il servizio in sé è gratuito, l'accesso tramite SMS può implicare il costo delle spese dovute al fornitore di servizi di telefonia mobile. Il sito ha attualmente più di 100 milioni di utenti in tutto il mondo.



Sottotitoli

I sottotitoli sono uno strumento utile per vari scopi, molti di più di quanti non se ne immaginino: ad esempio, per aiutare gli studenti con disabilità uditive a lavorare con i video. I sottotitoli servono anche come aiuto aggiuntivo per gli studenti che imparano una lingua straniera e che possono così seguire il commento seguendo al contempo anche il testo scritto.

Non è affatto complicato scrivere i sottotitoli per un video ed alcuni strumenti di lavoro sono anche gratuiti. Un esempio è il Divxland Media Subtitler <http://www.divxland.org/> che permette all'utente di scrivere i sottotitoli per un video. I sottotitoli possono essere riprodotti con l'assistenza di un "filtro" (piccolo programma che rende il vostro lettore abituale capace di aggiungere/scrivere i sottotitoli) - un esempio di filtro "VobSub" può essere scaricato da:

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Video/Codec-Packs-Video-Codecs/> E' possibile anche aggiungere dei sottotitoli in modo permanente a dei files video come .avi files – per favore guardate il tutorial al: <http://www.divxland.org/permanentsubtitling.php>

Gli studenti di solito amano preparare dei sottotitoli per dei video piccoli o per estratti di vari video; fare ciò è molto gratificante per gli allievi :-)

Tandem

Il modo migliore per imparare una lingua straniera è la comunicazione con un madrelingua che voglia imparare la vostra lingua. Si tratta di un dare e avere la soluzione in cui tu sei il maestro (della propria lingua) e lo studente (di una lingua straniera).

Per più informazioni sul Tandem Learning e per vedere dei video con esempi, si può andare su: <http://www.languages.dk/methods/tandem.html>

Per cercare partners per il tandem potete invece visitare il European Tandem Network al seguente indirizzo: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/> o al: <http://www.slf.ruhr-uni-bochum.de/> ; altre informazioni sono disponibili anche sul sito: <http://www.babbel.com/go/friendsabroad> - un ottimo sito per iniziare.

Aiuto e consigli su come studiare come partner di un tandem possono essere trovati qui: <http://www2.tcd.ie/CLCS/tandem/email/help/helpeng01.html>

I tandem via e-mail sono diversi dal tandem "faccia a faccia" (o dal tandem audio online come Netmeeting) perché il tandem via e-mail si deve concentrare sulle abilità nella comunicazione scritta. Più informazioni sui tandem via e-mail si trovano al seguente indirizzo: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr13/pors.html>

Task based learning (apprendimento basato sullo svolgimento di compiti mirati)

Task based learning ha a disposizione tante risorse online. Leggete questa breve introduzione al task based learning nell'articolo di Michael Svendsen Pedersen "What does you have in your "Task" today?" <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr4/msp.html>

Un altro articolo interessante (in inglese) del Sprogforum sul task-based learning può essere trovato qui: <http://inet.dpb.dpu.dk/infodok/sprogforum/Espr20/msp.html>

Si tratta di un articolo che è il risultato di un corso di formazione degli insegnanti di lingua che lavorano al centro linguistico con immigrati adulti e con rifugiati per insegnare loro il danese.

Vodcast

"Video podcast" (vidcast o vodcast) è un termine usato per definire la distribuzione online di contenuti video: "video on demand", clip video, etc. attraverso Atom o RSS. Il termine definisce un'evoluzione specializzata in contenuti video dei podcast normalmente destinati al contenuto audio; il Vodcast/vidcast/video podcast si riferisce alla distribuzione di video in cui viene utilizzato il feed RSS come un canale TV non lineare al quale i consumatori si possono iscrivere usando un PC, un TV, set-top box, media center o dispositivi mobili multimedia.

Il video podcast può essere distribuito da un server web come file o come flusso. Entrambi i metodi hanno vantaggi e svantaggi. Scaricare completamente il video podcast in anticipo dà all'utilizzatore la possibilità di vedere il video offline su, per fare un esempio, un lettore multimediale portatile. Lo "streaming" permette invece di cercare (di saltare parti del file) senza scaricare interamente il video podcast; le statistiche sull'utilizzo del metodo sono migliori ed i costi più bassi, grazie alla larghezza di banda (ridotta) per i server; tuttavia, la visualizzazione potrebbe avere dei problemi, delle pause, dovute alla velocità bassa del trasferimento (se del caso).

Un client di podcasting può funzionare con un player integrato o separato. Un'esempio di player separato è iTunes, che è un caso insolito di aggregatore di feed web aggiunto ad un media player (e non vice versa).

Fonte - Wikipedia: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vodcast>

Esercizi di vocabolario

Questa è la tipologia più vecchia di esercizi sul computer. Il computer chiede una parola e lo studente deve rispondere correttamente. L'input dato dall'allievo può essere attraverso un input audio o di testo. Questo tipo di esercizio può essere molto fruttuoso, ma solo quando le parole sono collocate in un contesto. Può essere molto utile se lo studente può scegliere le parole sulle quali si vuole esercitare per creare poi i propri esercizi; in questo modo gli studenti si creano anche un portfolio personale di vocabolario.



Voicemail

Voicemail (o voice mail, vmail o VMS, a volte chiamato anche messagebank) è un sistema centralizzato di gestione dei messaggi telefonici per un gruppo di persone. Nella sua forma più semplice imita le funzioni di una segreteria telefonica: usa un apparecchio telefonico standard come interfaccia per l'utente, ma usa un sistema centralizzato e computerizzato invece di usare delle apparecchiature installate sul telefono. I sistemi di voicemail sono molto più sofisticati delle segreterie telefoniche in quanto possono:

- rispondere a più telefoni contemporaneamente
- memorizzare i messaggi vocali in arrivo in "cassette" di posta vocale personalizzate associate al numero di telefono della persona – ciò dà la possibilità agli utenti di inoltrare i messaggi ricevuti ad un'altra cassetta vocale
- inviare messaggi alle "cassette" di posta vocale di uno o più utenti
- aggiungere un'introduzione vocale ad un messaggio inoltrato
- memorizzare messaggi vocali per consegnarli successivamente
- chiamare un telefono o un cercapersone per avvisare l'utente che ha ricevuto un messaggio vocale nella sua casella vocale
- trasferire le chiamate ad un altro numero
- registrare più messaggi per la segreteria telefonica e usare un messaggio piuttosto che un altro in funzione del numero che chiama.

I messaggi di voicemail vengono memorizzati sui driver del hard disk, in genere utilizzati dal computer per memorizzare altri tipi di dati. I messaggi sono registrati come una voce umana naturale, digitalizzata – un modo simile alla registrazione della voce sul CD. Per ascoltare i messaggi, l'utente chiama il sistema da un qualunque telefono, effettua il login usando i tasti del telefono (per la sicurezza), e poi "ritira" la sua posta vocale. Molti utenti possono ascoltare ed archiviare i messaggi al tempo stesso, sullo stesso sistema di voicemail.

Molti sistemi di voicemail offrono anche la possibilità di installare un operatore automatico. Questo consente di incanalare la chiamata in arrivo al centralino verso destinazioni diverse: un certo ufficio, dipartimento, un interno, una voce registrata, etc.

Già prima del 2000, voicemail era diventata un dispositivo onnipresente sui sistemi telefonici che servono le aziende, sui cellulari e anche sui telefoni di alcuni abbonati residenziali. I cellulari ed i numeri residenziali usano ancora voicemail nella sua forma precedente, con funzioni analoghe ad una segreteria telefonica. Il sistema prevalente di messaggistica è diventato l'e-mail: i server ed il software sono diventati affidabili e praticamente tutti gli impiegati sono stati dotati di PC e desktop multimediali.

Instant messaging in voice: Lo sviluppo successivo in materia di messaggistica è stato l'invio dei messaggi in tempo reale invece di usare un sistema di memorizzazione dei messaggi in una casella. Il tutto è iniziato con il service provider America Online (AOL) che ha offerto un servizio di chat ai consumatori: una chat basata su Internet e destinata ad un target formato da gente comune ma che ha iniziato presto ad essere usata anche dagli uomini di affari. E' stato questo servizio ad introdurre il concetto di protocollo internet "presence management" (gestione presenze) – cioè riuscire a rilevare se il dispositivo è connesso o meno ad internet e rilevare se il contatto è disponibile per poter scambiare messaggi in tempo reale

– così come i directory con "la lista di amici/contatti" per permettere alla gente che conosci di sapere se sei online e disponibile per avviare lo scambio di messaggi in tempo reale con te. "Presence" e "Instant Messaging" si è evoluto da allora in qualcosa di più di brevi messaggi di testo: ora comprende lo scambio di files (documenti, foto) e l'escalation del contatto che può diventare una connessione "voice conversational". Estratti da Wikipedia

Webcams

Una telecamera web (o webcam) è una piccola telecamera che non dispone di un proprio sistema di memorizzazione di video e le cui immagini possono essere visualizzate attraverso il World Wide Web, l'Instant Messaging, o il PC (con un'applicazione video calling).

Le telecamere accessibili al web sono in genere delle telecamere digitali che fanno l'upload di immagini su un server web, in maniera continuativa o a intervalli regolari. Ciò può essere fatto con una telecamera collegata ad un PC, o con hardware appositamente progettato. Le telecamere da videoconferenza prendono generalmente la forma di una piccola telecamera collegata direttamente al PC. A volte vengono usate anche telecamere analogiche (in genere del tipo usato per le TV a circuito chiuso), collegate ad una scheda di acquisizione video e poi direttamente o indirettamente a internet.



Excerpts from Wikipedia:

"Webcams are frequently used during online chats using Microsoft Messenger, Skype or similar online services."

Pagine web con audio incorporato

Utilizzare Ipadio per creare pagine web con audio incorporato

Molti Insegnanti di lingua e studenti apprezzano i materiali di studio che includono sia il testo che l'audio. Tuttavia, è sempre sembrato più complesso creare i file audio rispetto ai file di testo. Ultimamente sono stati fatti una serie di tentativi per gestire la tecnologia telefonica digitale proprio a questo scopo. Un esempio è fornito da www.ipadio.com.

Con Ipadio è possibile utilizzare un telefono fisso o un cellulare per registrare un messaggio audio, così come è possibile lasciare un messaggio vocale sulla segreteria telefonica. Questo messaggio viene poi istantaneamente convertito in un soundfile su Internet, con il proprio URL univoco. Un ulteriore servizio per i messaggi in inglese è la trascrizione automatica dell'audio (sottotitoli), che fornisce anche una versione scritta del messaggio (con un avvertimento allegato per far presente che probabilmente ci saranno alcune imperfezioni nella trascrizione).

Per poter usufruire di questo servizio, l'utente deve creare un account Ipadio. Non ci sono costi per i singoli consumatori, nonostante Ipadio offra anche un servizio di business. I dettagli sono disponibili sul sito web. Quando si crea un account è necessario dare ad Ipadio alcuni dettagli tra cui due numeri di telefono che si vogliono utilizzare. In cambio si ottiene un numero PIN da usare quando si vuol fare la registrazione. La procedura è molto semplice, e include un'opzione "cancella" qualora non foste soddisfatti della vostra registrazione.

Troverete qui alcuni esempi creati da Gordon Wells. Le registrazioni raccolte da Gordon (il suo "phlog") sono disponibili sul sito Ipadio:

<http://www.ipadio.com/phlogs.asp?section=2&phlog=17959&itemtype=phlog>

Se cliccate su "more" in una qualsiasi delle registrazioni elencate otterrete ulteriori informazioni, compresi, in alcuni casi, i sottotitoli in inglese. C'è uno spazio anche per i commenti. Ad esempio:

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/19/Gordons-phlog-Talking-to-Archie-Campbell>

E' da notare che la trascrizione del phonecast di cui sopra è stata ripulita, usando la funzione edit. Ecco un esempio di trascrizione così come viene normalmente effettuata (prima di usare l'editor):

<http://www.ipadio.com/phlogs/GordonWells/2010/02/09/Gordons-phlog-3rd-phonecast>

In un contesto come l'insegnamento delle lingue, il lavoro di correzione è molto importante e, con questa funzione, va sicuramente fatto – ma bisogna pensare che anche correggere gli errori può essere un'esperienza di apprendimento!

Anche la qualità del suono è una questione importante e dipende in grande misura dalla qualità della connessione telefonica. Tuttavia, si deve sottolineare che, oltre alla funzione di phonecast c'è anche

un'opzione "tradizionale" di upload MP3. Quindi, se avete dei files audio già registrati sul vostro computer, potete usare questi file con Ipadio.

Infine, vi è anche una preziosa funzione cross-posting che vi permette di caricare o di incorporare i vostri "phonecasts" in altri social media come Facebook, Twitter, o blogs. Ciò è particolarmente utile per gli insegnanti di lingua, in quanto consente di creare i propri materiali multimediali web-based nel formato preferito. Ad esempio, Gordon ha iniziato a integrare sia l'audio (Ipadio) che il video (YouTube) nel progetto Island Voices <http://guthan.wordpress.com>.

Si tratta di una piattaforma Wordpress che è stata creata per registrare l'avanzamento dei progetti, diffondere notizie e favorire l'interazione tra studenti e insegnanti (creare un account Wordpress è un processo semplice come nel caso di Ipadio). In due post recenti Gor-

don ha messo in evidenza uno degli argomenti per la nuova serie di video Island Voices. Nel primo ha intervistato un partecipante in gaelico e in inglese, usando il suo telefono. Questo post del blog include collegamenti ad entrambe le interviste registrate come phonecast:

<http://guthan.wordpress.com/2010/02/19/local-language-teacher/>

Il mese successivo ha poi inserito un altro messaggio sul blog, incorporando questa volta il video.

<http://guthan.wordpress.com/2010/03/24/buain-na-monadh-peatcutting/>

Qualsiasi pagina web o anche tutte possono, ovviamente, essere collegate a Wordlink e Multidict per permettere l'accesso diretto ai dizionari online. Le possibilità di impiego nell'apprendimento delle lingue sono evidenti.

Per riassumere, Ipadio offre un'ulteriore funzionalità audio molto utile per il repertorio di qualsiasi insegnante di lingua che crea i propri materiali. Se messo in collegamento con altri programmi e piattaforme web come Wordpress, YouTube, e/o Wordlink/Multidict, c'è tutto il potenziale per realizzare una raccolta multimediale di materiali estremamente utili.

WebQuests (la caccia sul web)

Un WebQuest è un'attività in cui lo studente risponde a delle domande / elabora informazioni trovate per lo più sul web. I WebQuest sono progettati per privilegiare l'utilizzo e l'analisi dell'informazione a discapito della ricerca di informazioni. Ciò significa che l'insegnante / l'organizzatore fornisce agli studenti i link utili.

Il miglior posto sul web per leggere sui WebQuest è: <http://webquest.sdsu.edu/webquest.html>

Il modello WebQuest è stato sviluppato all'inizio del 1995 all'Università Statale di San Diego da Bernie Dodge insieme a Tom March ed è stato poi definito in "Some Thoughts About WebQuests".

I problemi principali legati all'utilizzo del metodo WebQuest per le lingue meno insegnate è il livello linguistico dei siti web usati (spesso troppo alto); inoltre, per alcune lingue, c'è troppo poco materiale disponibile sul web (2003).

Per creare dei webquests potete usare InstantWebquest, che è un software web based per creare WebQuests in poco tempo: <http://instantprojects.org/webquest/main.php>

Più informazioni sono disponibili su: <http://webquest.org/> e su <http://bestwebquests.com/>; troverete un'introduzione molto ben fatta sui WebQuests; il sito contiene anche un archivio di materiali pronti per l'uso.

Come trasferire materiali dal formato analogico a quello digitale

Diritti d'autore

Questa unità non è volta ad analizzare tutti gli aspetti di una tematica complessa come il diritto d'autore o il copyright; le informazioni qui sotto sono principi base, empirici e forniscono un minimo di conoscenze generali sull'argomento.

Innanzitutto, il "diritto d'autore" è un concetto proprio degli ordinamenti di civil law (come l'ordinamento italiano); nei paesi di common law invece, esiste l'istituto del copyright.

Sia il diritto d'autore che il copyright disciplinano l'attribuzione di un insieme di facoltà all'autore di un opera/lavoro, con l'intento di riservargli dei diritti economici e morali.

Italia

Nell'ordinamento giuridico italiano, i diritti d'autore sono disciplinati prevalentemente dalla Legge 22 aprile 1941, n. 633 (e successive modificazioni) e dal Titolo IX del Libro Quinto del Codice Civile. In base agli artt. 1-5 della legge di cui sopra, l'elenco (non esaustivo) dei settori di appartenenza delle opere protette è il seguente:

- letteratura (opere letterarie, drammatiche, scientifiche, didattiche e religiose, sia in forma scritta che orale);
- musica (opere e composizioni musicali, con o senza parole, opere drammatico-musicali e variazioni musicali purché costituiscano un'opera originale in sé;
- scultura, pittura, disegno, scenografia, architettura;
- teatro (coreografie, pantomimiche), cinematografia, fotografia;
- traduzioni, trasformazioni, adattamenti, riduzioni (le c.d. "elaborazioni di carattere creativo").

In seguito al recepimento di due direttive europee 06/9/CE e 91/250/CEE, nell'elenco rientrano anche i programmi (software) e le banche dati.

Scadenza

La legislazione italiana (Legge 22 aprile 1941 n. 633, innovata con la legge 22 maggio 2004, n. 128), prevede termini particolari per ogni tipo di opera protetta da copyright. In generale il termine, per la scadenza del diritto d'autore, è di 70 anni dalla data della morte del titolare del diritto.

- Per le opere cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento (art.78 ter della suddetta legge) la durata è di cinquanta anni dalla fissazione (da intendersi come fissazione dell'immagine sulla pellicola). Se l'opera cinematografica o audiovisiva o la sequenza di immagini in movimento è pubblicata o comunicata al pubblico durante tale termine, la durata è di cinquanta anni dalla prima pubblicazione o, se anteriore, dalla prima comunicazione al pubblico dell'opera cinematografica o audiovisiva o della sequenza di immagini in movimento.
- Per i diritti relativi all'emissione radiofonica e televisiva (art 79) la durata è fissata in cinquanta anni dalla prima diffusione di una emissione.

- Per i diritti relativi a bozzetti di scene teatrali la durata è fissata in cinque anni a partire dalla prima rappresentazione nella quale il bozzetto è stato adoperato.

- Per le fotografie:

o la legge in oggetto considera fotografie: sono considerate fotografie le immagini di persone o di aspetti, elementi o fatti della vita naturale e sociale, ottenute col processo fotografico o con processo analogo, comprese le riproduzioni di opere dell'arte figurativa e i fotogrammi delle pellicole cinematografiche. Non sono comprese le fotografie di scritti, documenti, carte di affari, oggetti materiali, disegni tecnici e prodotti simili.

o la durata dei diritti relativi alle fotografie è fissata in vent'anni dalla produzione della fotografia.

Sanzioni:

Legge 248/2000, recante integrazioni e modifiche alla precedente Legge sul Diritto 'Autore (L. 633/41).

Utilizzazione abusiva per fini di lucro di opere protette	Reclusione da 6 mesi a 3 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Come sopra, ma esercitando attività di riproduzione/duplicazione/commercializzazione in forma imprenditoriale	Reclusione da 1 a 4 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Duplicazione "per trarne profitto" di programmi per elaboratore/banche dati	Reclusione da 6 mesi a 3 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Commercializzazione di supporti privi del contrassegno SIAE	Reclusione da 6 mesi a 3 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Sfruttamento di opere protette per programmi radio/tv e simili	Reclusione da 6 mesi a 3 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire Sospensione per 1 anno dalla concessione radio/tv
Riproduzione, vendita, ecc. di oltre 50 copie di opere tutelate	Reclusione da 1 a 4 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Promozione/organizzazione di attività illecite riguardanti opere protette	Reclusione da 1 a 4 anni Multa da 5 a 30 milioni di lire
Vendita/utilizzo (anche privato) di sistemi di ricezione via satellite illegali	Reclusione da 6 mesi a 3 anni Multa da 5 a 50 milioni di lire

Da Wikipedia:

“La normativa italiana punisce con sanzioni penali non solo il fine di lucro o profitto, ma anche chi scarica contenuti protetti per uso personale o per la propria azienda, ovvero, indipendente dall'uso dei contenuti, chi scarica e li mette in condivisione. In questo modo, la legge ignora che i programmi di file sharing obbligano chi scarica del materiale a metterne in condivisione dell'altro, perché altrimenti le reti di condivisione cesserebbero di esistere; durante il download l'utente non può impedire a terzi di scaricare parti di file protetti dal suo

computer, a meno di chiudere il programma e interrompere anche il proprio download in corso. Praticamente tutti i principali programmi di condivisione nati dopo Bit Torrent funzionano in questo modo, che rende più veloci i download moltiplicando le sorgenti da cui scaricare e la banda disponibile per gli utenti.”

Germania

Urheberrechtsgesetz – La legge tedesca del copyright è una delle più severe in Europa:

L’art. 106 punisce lo sfruttamento non autorizzato di opere protette da copyright con pene fino a 3 anni di reclusione o multa;

L’art. 107 punisce l’apposizione illegale di denominazione d’Autore con pene fino a 3 anni di reclusione o multa;

L’art. 108 punisce la violazione dei diritti connessi con pene fino a 3 anni di reclusione o multa;

L’articolo 108 bis punisce invece lo sfruttamento illegale su una base commerciale con pene fino a 5 anni o multa.

Francia

“Ogni violazione del diritto d'autore è un atto di contraffazione realizzato attraverso:

1. la violazione dei diritti morali dell'autore (ad esempio, incidono sul diritto di divulgazione o paternità dell'autore, violano il suo diritto al rispetto per il lavoro svolto);
2. la violazione dei suoi diritti patrimoniali (riproduzione e/o totale o parziale rappresentazione dei lavori senza il permesso dell'autore).

Queste violazioni danno luogo a sanzioni penali (art. L. 335-2 CPI: 3 anni di reclusione, una multa di € 300.000 e, se del caso, la confisca dei proventi derivanti dalla violazione o contraffazione di beni).

Le stesse infrazioni danno inoltre luogo a sanzioni civili, come ad esempio il pagamento dei danni all'autore per i danneggiamenti subiti.

(estratto dal sito SACD : La Société des Auteurs et Compositeurs Dramatiques, traduzione nostra – « Les droits de l’auteur d’une œuvre. Défendre la création et la diversité culturelle » – <http://www.sacd.fr/Les-droits-de-l-auteur-d-une-oeuvre.199.0.html>)

Copyright

“Il copyright (termine di lingua inglese che letteralmente significa diritto di copia) è l'insieme delle normative sul diritto d’autore in vigore nel mondo anglosassone e statunitense.

Col tempo, ha assunto in Italia un significato sempre più prossimo ad indicare le "norme sul diritto d’autore vigenti in Italia”, da cui in realtà il copyright differisce sotto vari aspetti.

È solitamente abbreviato con il simbolo ©. Quando tale simbolo non è utilizzabile si riproduce con la lettera "c" posta tra parentesi: (c) o (C).” (Wikipedia)

Innanzitutto la copia ad uso privato di materiali che si possiedono (materiali legalmente acquistati) è ora legale in linea di massima. Potrebbero esserci, tuttavia, dei problemi con i materiali didattici, ma sembra “fair use” (uso corretto) fare una copia di riserva per archivarla – con lo scopo di proteggere l’investimento.

L'idea dietro al copyright è quella di garantire che il produttore ottenga la sua retribuzione / ricompensa per il lavoro svolto. I diritti di autore scadono dopo alcuni anni, ma il problema è che la "data di scadenza" viene costantemente modificata; ad esempio, nel 1998 il "Sonny Bono Copyright Term Extension Act" è stato esteso: dall'iniziale termine (indicato a 50 anni dopo la morte dell'autore) a 70 anni dopo la morte dell'autore. Il termine per il noleggio è stato rimandato da 75 a 95 anni.

I problemi di copyright sono ancora oggetto di studio, analisi ed esame: uno dei pionieri nel confrontarsi con le corti ed i tribunali è Lawrence Lessig, che trova accettabile che, ad esempio, la Disney debba guadagnare dalla produzione di Biancaneve, ma che trova irragionevole che la Disney, grazie al Sonny Bono Act del 1998, sia protetta per decenni mentre, senza pagare nulla, ha basato il suo lavoro su una favola dei fratelli Grimm.

Una trappola molto comune è l'uso della musica come background per i video. Solo la musica che è stata acquistata con una licenza per essere utilizzata come musica di sottofondo per video e film può essere utilizzata a questo scopo. Quindi, a meno che non si tratti di musica composta da voi stessi, evitate di usare la musica come sottofondo per i video. E', tuttavia, legale fare delle registrazioni video in cui la musica è parte naturale del sottofondo e non è stata inserita come parte del processo di editing, ad esempio, la musica in una discoteca - ma state attenti!

La legge sul copyright si riferisce solo alla particolare forma o modalità attraverso le quali le idee o le informazioni sono state manifestate, la "forma di espressione materiale"; l'insieme di regole non è stato creato o inteso come normativa a tutela dell'idea, o del concetto, o dei fatti, o dello stile, o delle tecniche che possono essere comprese nel o rappresentate dal lavoro in sé. In alcune giurisdizioni, la legge sul copyright prevede la possibilità di opere satiriche o interpretative che a loro volta possono essere protette da copyright. Ad esempio, il diritto d'autore che sussiste in relazione al cartone animato di Topolino vieta ai soggetti non autorizzati la distribuzione copie del fumetto o la creazione di lavori da esso derivanti, che copiano o imitano quel particolare topino antropomorfizzato della Disney, ma non vieta la creazione di opere artistiche su topi antropomorfizzati, in generale, fintanto che sono sufficientemente diversi per non essere imitativi dell'originale. Altre leggi impongono restrizioni legali sulla riproduzione o sull'uso di materiali laddove il copyright non lo fa – si tratta di marchi e brevetti.

Fair use

"Il fair use (in italiano, uso o utilizzo leale, equo o corretto) è una clausola legislativa presente nel Copyright Act (Titolo 17, § 107), la legge sul copyright statunitense. La clausola stabilisce la lecita citazione non autorizzata o l'incorporazione di materiale protetto da copyright nell'opera di un altro autore, sotto alcune condizioni. [...]

La giurisprudenza statunitense ha elaborato quattro fattori, da valutare congiuntamente, per determinare un fair use, con l'avvertenza che un solo fattore non è, da solo, sufficiente per ammettere o escludere a priori il fair use:

- L'oggetto e la natura dell'uso, in particolare se ha natura commerciale oppure didattica e senza scopo lucrativo.
- La natura dell'opera protetta.
- La quantità e l'importanza della parte utilizzata in rapporto all'insieme dell'opera protetta.

- Le conseguenze di questo uso sul mercato potenziale o sul valore dell'opera protetta.”

(Estratti da Wikipedia)

Fair dealing

“Il fair dealing (in italiano, trattamento corretto o leale o equo) è una teoria delle limitazioni e delle eccezioni nell'ambito di applicazione delle leggi sul copyright.

È presente all'interno di molte giurisdizioni consuetudinarie del Commonwealth delle Nazioni. Il fair dealing è un insieme enumerato delle possibili difese contro un'azione per l'infrangimento del diritto esclusivo di copyright. Diversamente dall'istituto del fair use (proprio degli Stati Uniti), il fair dealing non può applicarsi ad alcun atto che non rientri in una di queste categorie.”

“[...] Il concetto è a volte non ben definito, ma in Canada, la copia privata per uso personale è stata espressamente autorizzata dalla legge a partire dal 1999. In Australia, le eccezioni di fair dealing sotto il Copyright Act 1968 (Cth) sono limitate ad alcune circostanze specifiche in cui il materiale protetto da copyright può essere copiato legalmente o adattato senza il consenso del detentore del copyright. Gli usi del fair dealing sono: ricerca e studio; revisione e critica, notizie e reportage; e attività di consulenza professionale (ad esempio consulenza legale). Secondo l'attuale legge australiana è comunque una violazione del diritto d'autore copiare, riprodurre o adattare materiale protetto da copyright per uso personale o privato, senza il permesso del proprietario del copyright. Altre esenzioni tecniche dalla violazione possono essere applicate, come la riproduzione temporanea di un'opera in forma leggibile (ad esempio, in un sistema di storage).”

“In Nuova Zelanda il fair dealing comprende le copie per studio privato, ricerca, critica, recensione e informazione. Le sezioni 42 e 43 del Copyright Act 1994 stabiliscono i tipi di copia ammessi.”

“Nel Regno Unito, il "fair dealing" è sempre stato un concetto molto controverso in quanto la legge non definisce in alcun modo l'esatto numero di copie permesse e la quantità di materiale originale che è possibile usare

Ai sensi del Copyright, Designs and Patents Act 1988 (CDPA), il fair dealing viene definito "studio personale, critica, recensione e il riportare notizie" (s. 29, 30) Sebbene non sia espressamente definito fair dealing, il copyright di un'opera non è considerato violato da una occasionale inclusione in un'opera d'arte, una registrazione sonora, film, trasmissione radio o via cavo. Nuovi regolamenti introdotti alla fine di ottobre 2003 hanno ristretto il fair dealing nella ricerca esclusivamente alla ricerca con scopi non commerciali.”

(Estratti da Wikipedia)

La dimensione internazionale

Estratti da Wikipedia:

"In materia di diritto d'autore le fonti del diritto comprendono, oltre a quelle normative interne dei singoli Stati, anche le convenzioni internazionali. Nel 1991, inoltre, la Comunità Europea ha stabilito che le norme di diritto comunitario prevalgono su quelle nazionali degli Stati membri.

Ubiquità delle opere e territorialità della protezione

Le opere dell'ingegno possono essere divulgate e utilizzate economicamente anche fuori dai confini del singolo Stato in cui sono state create ed hanno quindi carattere di ubiquità. A fronte di questa caratteristica la tutela del diritto d'autore mira a non limitare spazialmente e territorialmente la protezione delle opere, per giungere ad una regolamentazione universale. Secondo il principio di territorialità le leggi devono essere applicate su un determinato territorio e quindi ai cittadini ivi residenti; ciò implica che la protezione si applichi solo all'utilizzazione dell'opera che avviene nel territorio dello Stato. In Italia, ad esempio, ciò trova riscontro nell'art. 54 della Legge 31 maggio 1995, n. 218 - "Riforma del sistema italiano di diritto internazionale privato" il quale recita:

"I diritti su beni immateriali sono regolati dalla legge dello Stato di utilizzazione."

Per quanto riguarda le opere italiane all'estero, l'ordinamento italiano si appoggia alle regole dello Stato in cui l'opera viene di volta in volta utilizzata.

Reciprocità e trattamento dello straniero

Prendendo come esempio la legge italiana, essa non tutela tutte le opere che presentino caratteri di proteggibilità. Infatti la protezione viene riservata solo alle opere di autori italiani e stranieri che vengano create o pubblicate per la prima volta esclusivamente in Italia. Per le opere di autori stranieri, invece, lo Stato italiano applica la regola generale sul "Trattamento dello straniero" contenuta nell'art. 16 delle preleggi che stabilisce:

"Lo straniero è ammesso a godere dei diritti civili attribuiti al cittadino a condizione di reciprocità e salve disposizioni contenute in leggi speciali"

Ciò vale a dire che lo Stato italiano riserva tutela all'autore straniero solo se lo Stato di origine di quest'ultimo riserva ai cittadini italiani nel suo territorio gli stessi trattamenti che riserva ai suoi cittadini.

Queste regole possono trovarsi in contrasto con il "Principio di non discriminazione" stabilito dall'art. 6 del Trattato CE secondo cui:

"per combattere le discriminazioni fondate sul sesso, la razza o l'origine etnica, la religione o le convinzioni personali, gli handicap, l'età e le tendenze sessuali."

Tuttavia, hanno contribuito a convincere tutti gli Stati a concludere delle Convenzioni internazionali al fine di superare il principio di reciprocità e creare un regime internazionale per il diritto d'autore.

Principio di assimilazione

Questo principio compare sia negli atti della Convenzione di Berna, sia nella convenzione universale sul diritto d'autore e ha valenza sia per le opere editte, sia per quelle inedite. In base a tale principio :

ciascuno Stato è obbligato ad accordare agli autori stranieri la medesima protezione che

esso accorda nei propri territori ai propri cittadini.

Il principio di assimilazione si applica naturalmente ai soli paesi che sono membri di convenzioni internazionali che lo prevedono. Il medesimo principio non si applica invece a paesi non membri delle convenzioni.

Convenzione di Berna (CUB)

La Convenzione di Berna (CUB) venne stipulata nel 1886 per arrecare protezione alle opere letterarie ed artistiche. Stabili anche due regole molto importanti: la tutela egualitaria per i cittadini degli Stati aderenti e delle altre nazioni ed un Livello di tutela Minimo. Ha inoltre stabilito per la prima volta il riconoscimento reciproco del diritto d'autore tra le nazioni aderenti.

Inizialmente gli Stati Uniti rinunciarono ad aderire alla convenzione, perché ciò avrebbe richiesto grossi cambiamenti nella loro legislazione sul copyright. Vi aderirono poi nel 1989.

Convenzione Universale sul Diritto d'Autore (CUA)

La Convenzione universale sul diritto d'autore venne firmata a Ginevra il 6 settembre 1952 da 32 Stati, tra cui l'Italia, dove è entrata in vigore il 26 gennaio 1957, e gli USA. Questi ultimi non avevano in precedenza aderito alla CUB del 1886 sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche. La suddetta convenzione, la dichiarazione, la risoluzione ed i tre protocolli sono stati in seguito riveduti e firmati a Parigi il 24 luglio 1971 e hanno sostituito le disposizioni firmate a Ginevra.

Le regole indicate nella serie di articoli di questa convenzione sono state sottoscritte da tutti gli Stati contraenti intenzionati a creare un sistema di protezione delle opere letterarie, scientifiche ed artistiche di tutti i paesi, che avesse una valenza universale, per assicurare il rispetto della persona e per rendere più facile la divulgazione delle opere dell'ingegno. Tutto questo affiancato ovviamente dai sistemi internazionali già in vigore, per assicurare lo sviluppo di discipline letterarie, scientifiche ed artistiche e per una migliore comprensione internazionale.

Gli Stati membri hanno deciso quanto indicato nei seguenti articoli:

Art. 1. Ogni Stato aderente si deve impegnare nell'assicurare una protezione sufficiente ed efficace dei diritti d'autore e di ogni altro titolare dei diritti sulle opere letterarie, scientifiche e artistiche.

Art. 2. I comma 1 e 2 dell'articolo 2 stabiliscono che ogni Stato contraente deve concedere alle opere pubblicate dei cittadini di ciascuno degli altri Stati aderenti la medesima protezione che accorda alle opere pubblicate dei propri cittadini. Ogni Stato aderente alla convenzione deve, inoltre, attuare la stessa regola per le opere non pubblicate.

Art. 3. Secondo l'articolo 3 ciascuno degli Stati contraenti che, secondo la propria legislazione interna, esige, come condizione di tutela dei diritti d'autore, l'adempimento di formalità, come il deposito e il pagamento di tasse, deve considerare queste esigenze come soddisfatte rispetto a qualsiasi opera pubblicata per la prima volta fuori dal territorio di tale Stato e il cui autore non sia cittadino di esso, se tutti gli esemplari dell'opera pubblicata con l'autorizzazione dell'autore, o di qualunque titolare dei diritti, portano il simbolo © accompagnato dal nome del titolare del diritto d'autore e dall'indicazione dell'anno di creazione o di prima pubblicazione. Questi devono essere collocati in modo ed in un posto che dimostrino chiaramente che il diritto d'autore è riservato.

© + opera tutelata + nome autore + anno creazione

Art. 4. Secondo l'articolo 4 la durata della protezione dell'opera è regolata dalla legge interna dello Stato, inoltre secondo quanto stabilito in questa convenzione la durata non può essere inferiore ad un periodo che comprenda la vita dell'autore e 25 anni dopo la sua morte. Queste disposizioni non si applicano però né alle opere fotografiche né alle opere delle arti applicate. Tuttavia, negli Stati contraenti la durata della protezione non potrà, per queste opere, essere inferiore a dieci anni. Al 5° comma di quest'articolo viene stabilito che l'opera del cittadino di uno Stato contraente pubblicata per la prima volta in uno Stato non contraente sarà considerata pubblicata per la prima volta nello Stato contraente del quale l'autore è cittadino.

Art. 6. Nel 6° articolo viene precisato che per "pubblicazione", secondo la tale Convenzione, s'intende la riproduzione in forma materiale e la messa a disposizione del pubblico di esemplari dell'opera che permettano di leggerla o di prenderne conoscenza.

Inoltre con questa convenzione viene riconosciuto all'autore il diritto esclusivo di fare, di pubblicare e di autorizzare a fare e pubblicare la traduzione delle proprie opere.

World Intellectual Property Organisation (WIPO)

In seguito alla stipulazione di Convenzioni come CUB e CUA venne istituita nel 1893 la BIRPI (acronimo francese di Bureaux Internationaux Réunis pour la Propriété Intellectuelle) meglio conosciuta dal 1967 come WIPO ed in Italia come OMPI (Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale). Quest'organizzazione è nata con lo scopo di "promuovere attraverso la cooperazione internazionale la creazione, disseminazione, uso e protezione della mente umana per il progresso economico, culturale e sociale di tutta l'umanità".

Nel 1974 divenne un'agenzia specializzata presso l'Organizzazione delle Nazioni Unite, e successivamente, nel 1996, firmò un patto di cooperazione con la World Trade Organization (WTO), espandendo il proprio ruolo e sottolineando sempre più la crescente importanza della proprietà intellettuale nel commercio internazionale.

In materia di diritto d'autore le fonti di diritto comprendono, oltre a quelle normative interne dei singoli Stati, anche le convenzioni internazionali. Nel 1991, inoltre, la Comunità Europea ha stabilito la prevalenza delle norme di diritto comunitario su quelle nazionali degli Stati membri."

(http://it.wikipedia.org/wiki/Diritto_d'autore#Accordi_internazionali)

Più informazioni sul copyright nell'Unione Europea:

http://en.wikipedia.org/wiki/EU_Copyright_directive

Copiare e registrare l'audio

La maggior parte delle schede audio hanno sul retro del computer quattro jack da 1/8" - due output e due input. Uno degli ingressi è segnalato come ingresso per il microfono – in genere, dalla parola "Mic" o da un'icona con un microfono. Non usate quella!

Bisognerà invece trovare l'input di linea. Controllate le indicazioni sul retro della scheda audio per capire qual è l'input "line" – di solito ci sono o dei simboli o etichette che segnalano detto ingresso. Se comunque non è chiaro, guardate il manuale del computer. Assicuratevi di usare un connettore stereo da 1/8" per la vostra scheda audio.

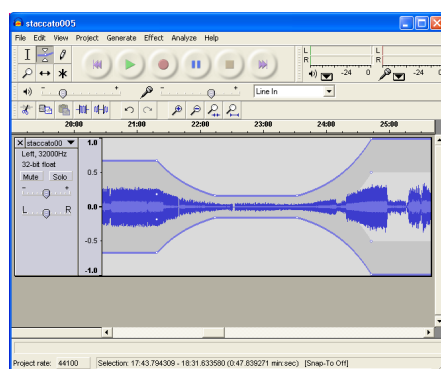
Il passo successivo è quello di avviare la registrazione / software di editing. Le squadre di POOLS raccomandano Audacity:

Audacity è un software gratuito, open source, per registrare e per fare l'editing di suoni. E' disponibile in versioni per Mac OS X, Microsoft Windows, GNU/Linux ed anche per altri sistemi operativi.

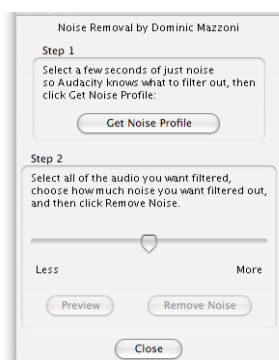
Per effettuare il download del software, andate su <http://audacity.sourceforge.net/>

Il software Audacity vi permette di:

- registrare l'audio dal vivo.
- convertire nastri e registrazioni in registrazioni digitali o in CD.
- editare Ogg Vorbis, MP3, e file WAV.
- tagliare, copiare, "incollare" e mixare i suoni.
- cambiare la velocità e il passo/ritmo di una registrazione.
- e molto altro ancora!



Dopo la registrazione è possibile affinare i risultati con, ad esempio, un filtro di rumore



I file risultanti possono essere "scritti" in diversi formati ad esempio, file mp3, che possono essere distribuiti online, e podcast.

Audacity ha il vantaggio di offrire una documentazione eccellente e tutorial fatti passo per passo. Per più informazioni, per favore verificate il <http://audacity.sourceforge.net/help/tutorials>

Come riversare il VHS in DVD

Il modo più semplice è usare un registratore DVD stand alone e poi collegare un lettore VHS a detto registratore.



Se il risultato non è accettabile a causa del rumore o della scarsa qualità del nastro, è possibile migliorare il risultato con uno stabilizzatore video - un apparecchio che in alcuni casi rende anche possibile copiare i nastri commerciali protetti da copia. Ma in molti paesi tale procedura è illegale!



Stabilizzatore video

Come riversare VHS (ed altri format video) sul computer

Per copiare da un lettore video (e da alcune videocamere) è necessario acquistare alcuni componenti hardware. Una soluzione raccomandabile è quella di acquistare un "Plexor Digital Video Converter": il piccolo dispositivo è completo di tutto il software necessario per la registrazione e la copia. Viene collegato al computer tramite una porta USB.



Il convertitore video digitale è collegato al computer con un cavo USB



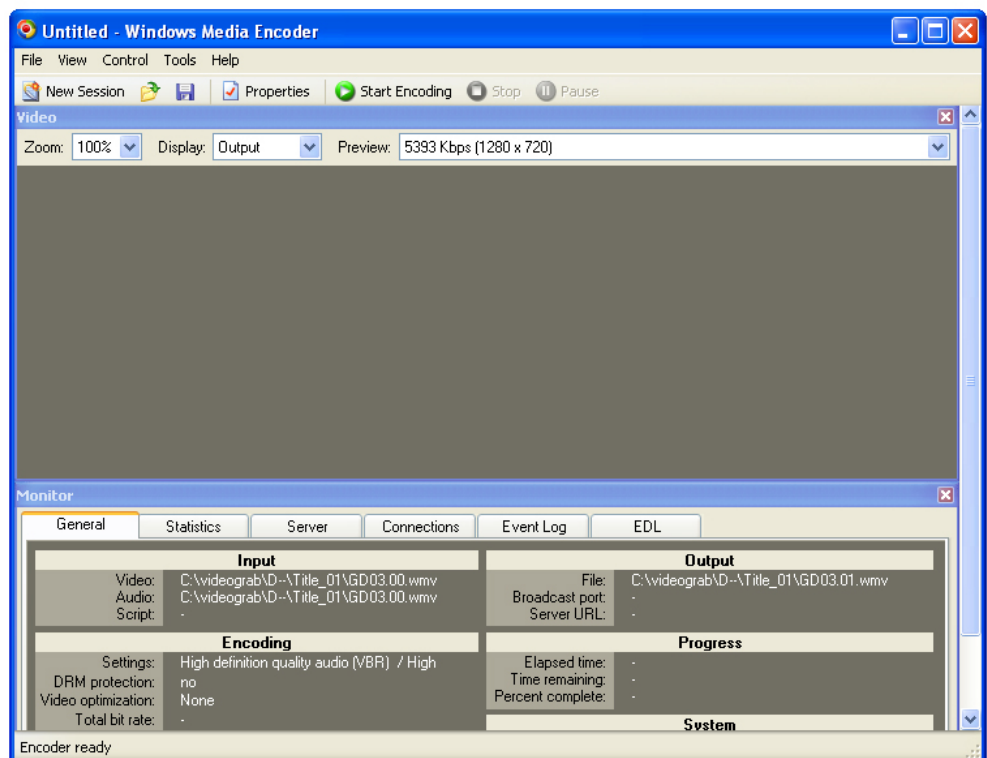
Il Plexor CornvertX “Digital Video Converter” ha un input per l’audio, uno per il video e un’altro per il cavo S-video

Come riconvertire il formato VHS in format adatti per i siti web – es. wmv files

Il primo passo è “mettere” il video sul computer – per favore leggete “Come riversare video dal VHS (ed altri format video) sul computer”. Una volta acquisito il video sul computer, ci sono diversi modi di convertirlo in un format web come il .wmv. La maggior parte dei dispositivi (ad esempio il Plexor CornvertX “Digital Video Converter”) che possono essere acquistati hanno già in dotazione il software necessario per salvare i video come file .wmv.

Un’altra opzione è il Microsoft Windows Media Encoder (gratuito) che può registrare, trasmettere eventi dal vivo e convertire i video in files. Per scaricare il programma o leggere di più sul software, andate al:

http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx



Microsoft Media Encoder

Insegnare una lingua straniera agli studenti con disabilità uditive

Prepararsi per lavorare con studenti sordi o aventi disabilità uditive:

SIGNALL è una competenza linguistica transnazionale e un progetto di formazione che mira ad aumentare la consapevolezza della cultura dei sordi e a far conoscere la lingua dei segni tra organizzazioni, datori di lavoro e persone udenti. Il progetto mira a creare un cambiamento comportamentale tra organizzazioni, enti, datori di lavoro, istituti scolastici, enti pubblici e società nel suo complesso, per migliorare il modo in cui vengono percepite e trattate le persone sorde.

I paesi partecipanti al progetto sono la Repubblica Ceca, la Finlandia, l'Irlanda, la Spagna e il Regno Unito.

Il pacchetto di sensibilizzazione utilizzato nella campagna SIGNALL ha lo scopo di implementare un meccanismo in grado di modificare il modo in cui la società in generale si comporta nei confronti dei non udenti – non in modo tollerante come in passato, ma con riguardo all'integrazione sociale, all'accessibilità, alla comprensione.

I prodotti comprendono un libro, un documentario su DVD, un CD-ROM e un sito web.

Per più informazioni, visitate il www.signallproject.com

Il linguaggio dei segni non è internazionale. Per esempio, il linguaggio dei segni in Spagna sarà diverso da quello usato in Costa Rica, anche se la lingua parlata è la stessa. Quindi le persone sorde che viaggiano o che vanno in mobilità all'estero sono incoraggiate a imparare la lettura delle labbra e magari anche la pronuncia di una lingua straniera.

In realtà, le persone sorde devono decidere l'obiettivo di un corso di lingua straniera: ad esempio, imparare la pronuncia, parlare/leggere o leggere/scrivere. Inoltre, devono discutere con l'insegnante su come pensano di portare avanti le lezioni: ad esempio usando la voce, scrivere tutto lettera per lettera, un misto di segni e scrittura lettera per lettera, la rappresentazione visuale dei suoni.

Tuttavia, non importa quanto gli studenti sordi vogliano approfondire una lingua straniera; i materiali audio-visivi sono utili a prescindere dall'obiettivo di apprendimento della lingua straniera - sia esso un obiettivo di percezione/comprendimento, o un obiettivo produttivo/capacità di espressione.

Consigli per insegnare agli studenti sordi usando materiali audio-visivi

- Approfittare della larga gamma di dispositivi di ascolto assistito (ad esempio gli amplificatori) per guardare la TV straniera o dei film in una lingua straniera.
- Usare di più le attività tipo lettura/scrittura come le audiocassette con la trascrizione o il software CALL.
- Usare sempre, quando possibile, i video-clip o i film con sottotitoli nella lingua straniera.

Sottotitolare i materiali audio-visivi

La decisione di sottotitolare i materiali audio-visivi implica altre decisioni a seguire: vi verranno in mente domande come, ad esempio:

- Dovrei fornire una trascrizione integrale dell'audio in lingua straniera? O dovrei sem-

plicemente mettere per iscritto l'essenza della conversazione/del pezzo?

- Dovrei fornire la trascrizione solo nella lingua straniera? O dovrei anche mettere a disposizione dello studente la traduzione nella sua lingua?
- Quando preparo la trascrizione dovrei correggere gli errori della lingua parlata o dovrei trascrivere proprio l'audio originale (anche se incorretto)?

Ricerca:

- una competenza linguistica transnazionale e un progetto di formazione che mira ad aumentare la consapevolezza della cultura dei sordi e a far conoscere la lingua dei segni tra organizzazioni, datori di lavoro e persone udenti.
- <http://www.signallproject.com>
- Sottotitoli educazionali per bambini sordi
- Damper, R. I., Baker, R. G., Lambourne, A. D., Downton, A. C., King, R. W. and Newell, A. F. (1984) "Educational subtitling for deaf children. In Proceedings of Proceedings of Second International Conference on Rehabilitation Engineering", pp. 304-305.
- Insegnare l'inglese ai bambini sordi in Cina <http://www.eslcafe.com/forums/teacher/viewtopic.php?t=1056>
- "Creating an Online English Course for Deaf" - Elina McCambridge emccambr@sun3.oulu.fi I primi risultati pubblicati online nella primavera del 2007
- Un elenco di link inglesi per forum e istituti di ricerca al servizio delle persone non udenti <http://www.deafblind.com/deafness.html>

Studenti ipovedenti e l'accessibilità dei materiali

Nello sviluppo di materiali audiovisivi per gli studenti non vedenti bisogna ripensare i materiali video che hanno anche il "voice over" con informazioni aggiuntive (le descrizioni di un documentario, ad esempio)

L'articolo qui sotto è basato su vari articoli dell'enciclopedia libera Wikipedia.

L'accessibilità del Web si riferisce alla pratica di rendere le pagine Web accessibili alle persone che utilizzano una vasta gamma di software e di dispositivi "user agent" e non solo i browser Web standard. Ciò è particolarmente importante per le persone con disabilità (ad esempio visiva). Al fine di accedere al Web, alcuni utenti hanno bisogno, oltre a un browser web standard, di software speciale o dispositivi particolari, o di browser web appositamente progettati. Il design per l'accessibilità è una sottocategoria del buon design per l'usabilità.

L'accessibilità è la pratica di rendere le pagine web più semplici per navigarci e per avere informazioni. Essa è destinata ad aiutare persone con disabilità, ma può essere utile a tutti i lettori. Gli articoli che aderiscono alle linee guida sull'accessibilità sono più facili da leggere e da modificare dai "wikipediani" interessati.

I benefici dell'accessibilità alla rete

Progettare siti web con il criterio dell'accessibilità può spesso migliorare la fruibilità di tutti gli utenti. Un buon design può fornire un accesso più facile per i programmi software automatizzati che leggono il contenuto del sito web, come i motori di ricerca.

Un aspetto importante dell'accessibilità è permettere alle persone di accedere ai contenuti nel modo che preferiscono. Ciò offre dei benefici a tutti gli utenti, non solo agli utenti disabili: ad esempio, alcuni utenti potrebbero voler modificare le dimensioni del testo perché usano un display piccolissimo sul telefonino; o potrebbero avere la necessità di utilizzare sequenze di tasti per navigare perché non hanno il mouse o perché preferiscono non usarlo. I motori di ricerca non offrono, generalmente, questi servizi.

Ad esempio, gli iperlink possono essere utilizzati solo se si fa click sopra con un mouse; ma è impossibile usarli se si ha a disposizione solo la tastiera o uno screen reader. L'informazione fornita solo in formato audio non è accessibile ai non udenti; e se fornita solo in formato grafico non è accessibile ai non vedenti.

Progettare siti tenendo in considerazione i principi dell'accessibilità alla rete è necessario per consentire e migliorare l'accesso di tutti gli utenti.

Un insieme di linee guida e due portali web accessibili sviluppati per persone che formano competenze di lettura sono peepo.com e peepo.co.uk

Dispongono di grafica avanzata, di uno stile unico di controlli e di un'interattività migliorata (è necessario un browser che supporta SVG).

I dispositivi per accedere alla rete

La maggior parte delle persone accedono al web utilizzando un browser web del computer. Ci sono però anche altri modi di accedere al web: con un Personal Digital Assistant (PDA) o con un telefonino. Sono abbastanza comuni anche i motori di ricerca che accedono al Web attraverso un "web spider".

Una vasta gamma di tecniche e di tecnologie sono disponibili per facilitare l'accesso al Web delle persone con disabilità, o degli utilizzatori in generale. Si potrebbero dividere in due categorie (non-esclusive): tecnologie abilitanti, che sono volte a disabilità gravi come la cecità; e tecnologie assistive per disabilità meno gravi.

Le tecnologie abilitanti includono

- il browser a voce per leggere il contenuto (il testo) a voce alta.
- il software di riconoscimento vocale in grado di accettare comandi vocali e di trasmetterli al computer, o in grado di trasformare il dettato in un testo grammaticalmente corretto.
- il terminale Braille, con un display in Braille aggiornato via-via (come i sottotitoli in tv) che rende il testo disponibile in caratteri Braille (in genere alzando i puntini che compongono il carattere attraverso dei forni sulla superficie piana)
- la tastiera Braille (o un "QWERTY" convenzionale o uno progettato per il sistema Braille).



Tecnologie assistive

Oltre alle tecnologie di cui sopra, è disponibile anche una vasta gamma di tecnologie assistive che aiutano le persone ad accedere al web. Possono notevolmente facilitare l'accesso ai contenuti web per le persone con disabilità. Gli esempi includono:

- il software di riconoscimento vocale che può essere utile per coloro che hanno difficoltà nell'utilizzare il mouse o la tastiera.
- il software di ingrandimento dello schermo che ingrandisce l'immagine visualizzata sul monitor del computer rendendo così la lettura più facile per gli utilizzatori ipovedenti.
- le tastiere espanse o ridotte: quelle espanse sono di dimensioni molto più grandi rispetto a quelle comuni, i tasti sono più ampi e più distanziati tra loro; di solito si ricorre a questa soluzione per difficoltà motorie o visive nell'uso di quelle standard, o anche per fornire ai bambini la possibilità di avvicinarsi al computer attraverso sistemi semplificati (dato il minor numero di tasti). È possibile in alcuni casi usare queste tastiere anche digitando con i piedi o con l'ausilio di un caschetto (headstick); quelle ridotte, al contrario delle espanse, sono dispositivi con tasti minuscoli e ravvicinati. Sono adatte a persone che non hanno un ampio raggio d'azione con gli arti superiori, ma mantengono una buona motricità fine delle dita (è necessario compiere piccoli movimenti per attivare i comandi).
- il software di lettura dello schermo: i lettori dello schermo sono delle applicazioni software progettate per gli utenti non vedenti. I lettori dello schermo sono anche molto utili agli utenti con difficoltà nell'apprendimento. I lettori di schermo ricercano le informazioni presenti nello schermo di un computer e le rendono vocali utilizzando delle applica-

zioni e delle apparecchiature di conversione testo-a-voce. La maggior parte dei lettori dello schermo sono quasi integrati nel sistema operativo, a seconda delle potenzialità tecniche presenti nel computer.

- il software di traduzione che permette di leggere i siti web che sono scritti in un'altra lingua, soprattutto per coloro che hanno disturbi di apprendimento.

Consigli generali e linee guida per la creazione di pagine web accessibili

(fonte Wikipedia linee guida per l'accessibilità – accessibility guidelines <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Accessibility>)

La struttura dell'articolo

Se possibile, evitate gli elementi grafici e le scritte a formattazione automatica (variabile) per l'indice: non corrispondono alla struttura standard delle pagine. Se usate un sommario "in movimento" (floating), mettetelo sotto la sezione principale. Gli utilizzatori di lettori dello schermo si aspettano di trovare l'indice/sommario sotto il testo introduttivo; allo stesso modo, qualunque testo inserito tra il sommario e il primo titolo andrà "perso", nel senso che non sarà individuato.

I titoli devono essere descrittivi e avere un ordine coerente (Vedi anche — Riferimenti — Approfondimenti — Link esterni).

Evitate titoli o titoli di sezione con lo stesso nome del modulo sulla pagina, come "cerca" o "vai".

I primi elementi sulla pagina, prima ancora di immagini o box informativi, dovrebbero essere i link alle pagine di chiarimento o diasambiguazione (hanno lo scopo di dare la possibilità al lettore di scegliere tra diverse pagine che potrebbero avere lo stesso titolo). In caso contrario, il dblink verrà letto tra l'immagine e sezione principale in quanto un browser o uno screen reader per solo testo presentano la pagina in modo sequenziale.

Testo

Quando fate l'editing, non interrompete il paragrafo se non è assolutamente necessario; il modo più semplice di navigare, per un lettore di schermo, è "riga per riga".

Errori di ortografia e/o grammatica possono influenzare notevolmente il suono del testo ("initativa" invece di "iniziativa") e possono renderlo molto più difficile da leggere.

Fornite una traslitterazione di tutto il testo in un sistema di scrittura non latino. I lettori di testo senza il supporto unicode leggeranno qualunque carattere fuori dal sistema Latino-1 come un punto interrogativo; e anche nell'ultima versione di JAWS, il più famoso lettore di testo, i caratteri Unicode sono molto difficili da leggere.

Evitate di usare tecniche come tooltips o altri hovers in quanto richiedono un'azione fisica per fornire informazioni.

I link (collegamenti)

I links sono notoriamente collegamenti ipertestuali che si inseriscono nelle pagine html, fondamentali per la navigazione sul web. Si tratta di testi o di immagini che funzionano come puntatori ad altre risorse che possono essere contenute nella stessa pagina, in un intero sito o negli altri milioni di siti esistenti sulla rete.

I collegamenti ipertestuali (links) sono leggibili con i software di ausilio (screen readers).

Non create troppi link. I lettori di testo mettono ogni link su una nuova riga.

Create delle descrizioni corrette per ogni link, soprattutto per quelli esterni (evitate cose come "cliccate qui!" o "questo" tipo di link)

Evitate di mettere i link nei titoli di sezione a meno che il link stesso non sia l'unico testo del titolo. I lettori di schermo si fermeranno automaticamente dalla lettura del titolo di sezione quando incontrano un link; e se il link è la prima parte del titolo di sezione, leggeranno soltanto il testo. Ad esempio, il titolo di sezione "I Simpson" sarà letto come "I", e il titolo di "hackers in popular culture" sarà letto come "hackers".

Utilizzate il minor numero possibile di codici, in modo che il testo sia più facile da leggere (ad esempio: non usate `[[clock|clocks]]` quando `[[clock]]s` è sufficiente).

Colore

Accertatevi che il colore non è l'unico modo utilizzato per trasmettere informazioni importanti. Soprattutto, non usate testi colorati a meno che l'importanza diversa delle frasi non sia indicata anche in un altro modo, come, ad esempio, corsivo per l'enfasi o note a piè di pagina. Altrimenti i non vedenti o gli ipovedenti o gli utilizzatori che accedono alla rete attraverso un dispositivo con schermo in bianco e nero non riceveranno l'informazione così come è stata scritta, con l'enfasi su alcuni punti.

Assicuratevi anche di aver utilizzato combinazioni di colori in grado di creare un contrasto evidente (infobox, grafici, etc.). Per selezionare i colori, usate un generatore di combinazioni di colori e magari anche strumenti per simulare la visione dei daltonici; per verificare il risultato andate su colorfilter.wickline.org o vischeck.com.

Le pagine web possono essere verificate online dagli sviluppatori attraverso l'AccessColor che analizza le fonti HTML di una pagina web e il Cascading Style Sheets (CSS) associato alla pagina per poi calcolare il contrasto e la luminosità del colore tra testo e colori sullo sfondo in conformità al WCAG 1.0

Il contrasto di colore adatto per le persone con diversità visive, compresi i daltonici, può essere verificato con il Colour Contrast Analyser che usa gli algoritmi di elaborazione del W3C (World Wide Web Consortium)

Tabelle

I lettori di schermo e gli altri strumenti di web browsing usano dei tag di tabella specifici per aiutare i lettori/utilizzatori a navigare e a leggere i dati.

Se si utilizza una tabella per il layout non devono essere usati marcatori strutturali ai fini della formattazione visiva. Per esempio in html non va adottato l'elemento TH (table header) per ottenere che il contenuto di una cella sia visualizzato centrato e in grassetto. Altri attributi di una tabella, come una didascalia che descriva lo scopo del layout e il contenuto delle colonne, sono da considerare utili, particolarmente se alcune celle diventano barre di navigazione, frames, immagini, mappe sensibili ed elenchi di link.

Caption [caption text]

Un "caption" (didascalia) è il titolo di una tabella che descrive la sua natura Sintesi (sintesi="...")

La sintesi può fornire una descrizione più lunga dello scopo della tabella e della sua struttura, a beneficio dei browser per i non vedenti.

Intestazioni di riga e di colonna (!)

Come nel caso del "caption", le intestazioni della riga o della colonna aiutano a presentare l'informazione ai visitatori in base ad una struttura logica. L'utente può dunque beneficiare prima della lettura delle intestazioni per poi navigare tra le informazioni ad esse collegate.

I browser vocali potrebbero leggere ad alta voce una tabella di dati nel seguente modo e con il seguente ordine:

Didascalia: [testo della didascalia]

Sintesi: [testo della sintesi]

[Intestazione colonna 1]: [Intestazione riga 1], [Intestazione colonna 2]: [cella 1,2], [Intestazione colonna 3]: [cella 1,3]

[Intestazione colonna 1]: [Intestazione riga 2], [Intestazione colonna 2]: [cella 2,2], [Intestazione colonna 3]: [cella 2,3]

Tabelle di layout (tabelle di impaginazione)

Ai fini dell'accessibilità le tabelle restano per certi aspetti elementi abbastanza critici, tenuto conto che sono utilizzate ancora per l'impaginazione dei documenti (anche se in fase di sostituzione da parte degli style sheets).

Alcuni info box, ad esempio, sono fatti usando tabelle.

Evitate di usare le tabelle solo per il layout (impaginazione). La soluzione migliore è quella di usare "HTML's <div> blocks" ed attributi di stile in quanto sono più flessibili.

Per i layout semplici, le tabelle possono essere un'opzione. Soprattutto se l'unico scopo della tabella è quello di ottenere un effetto a formattazione variabile automatica, (ad esempio: then align="right" etc.) essa funzionerà con alcuni browser che non supportano il CSS (Cascading Style Sheets). Questa, in effetti, non è altro che un'approssimazione più prolissa di <div> plus CSS, e non il design conosciuto come "tabella di layout".

Tuttavia, per evitare barriere all'accessibilità, quando usate le tabelle a scopo di impaginazione non usate didascalie, intestazioni di riga o di colonna e/o nessun attributo di sommario. Questi elementi strutturali della tabella dovrebbero essere usati solo per le tabelle contenenti dati. Non usate elementi strutturali per la presentazione, utilizzate gli style sheets.

Immagini

Gli elementi grafici dovranno sempre contenere una didascalia: bisognerà usare o un "built-in image syntax"; per realizzazioni grafiche più complesse (applets, grafica vettoriale, ecc.) sarà indispensabile inserire in alternativa un testo descrittivo, indicandone in fase di impaginazione l'esistenza che risulti subito rintracciabile da un non vedente.

Ove possibile, i grafici o i diagrammi dovrebbero avere un equivalente testuale o dovrebbero essere ben descritte, in modo da fornire all'utente gli elementi per capire queste immagini.

Si tenga presente che se la spiegazione fornita è esauriente e precisa sarà molto apprezzata da un navigatore non vedente: egli sarà in grado di ricreare nella propria mente, solo che ne possieda i parametri, immagini anche complesse.

Le descrizioni molto dettagliate di un'immagine, se non adatte per l'articolo, si dovrebbero mettere nella pagina di descrizione dell'immagine, con un link e una nota (per indicare che, cliccando sul link, si accede alla pagina contenente descrizioni più dettagliate).

Stile e markup

Un foglio di stile è una serie di specifiche che riguardano la presentazione di un documento. I fogli di stile possono avere tre diverse origini: possono essere scritti dagli sviluppatori, creati dagli utenti, o incorporati in interpreti. Nei CSS ([CSS2]), l'interazione fra i fogli di stile dello sviluppatore, quelli dell'utente e quelli dell'interprete è denominata "cascata".

La marcatura di presentazione è una marcatura che persegue un effetto stilistico (piuttosto che strutturale), come nel caso degli elementi B o I nell'HTML. Si noti che gli elementi STRONG e EM non sono considerate marcature di presentazione dal momento che contengono un'informazione che è indipendente da un particolare stile del font. (fonte: W3C Recommendation)

“Usare i marcatori in modo improprio -- non seguendo le specifiche -- impedisce l'accessibilità. Il cattivo uso di marcatori per un effetto di presentazione (p.es. usare una tabella per l'impaginazione o una intestazione per cambiare la dimensione dei caratteri) rende difficile, per l'utente con software specialistico, la comprensione dell'organizzazione della pagina o la navigazione attraverso questa. Inoltre, l'uso di marcatori di presentazione invece che di marcatori strutturali per veicolare una struttura (per es. costruire ciò che sembra una tabella di dati con un elemento HTML PRE) rende difficile la comprensione di una pagina per chi ha altri strumenti di lettura.” (fonte: W3C Recommendation – Guideline 3)

“Evitate di usare lo style inline CSS (CSS style= attributes) quando è disponibile una classe simile e più comune ad esempio, class="wikitable".

Evitate lo style inline CSS se sono disponibili delle semplici marcature che hanno lo stesso effetto e funzionano su più browser – ad esempio, align="right".

Disabilitate il CSS per verificare gli effetti del CSS inline. Att.! Il CSS Inline non è supportato da vari browser, media, e versioni XHTML.

Non usate i tag o CSS inline per “giocare” con la dimensione del carattere. Se proprio necessario, usate <small> o <big> supportato anche da Lynx (con limiti, ma anche se nested).

Non usate i tag per cambiare i colori in primo piano, a meno che non usiate anche un legacy bgcolor= markup (marcatura per stabilire il colore del background). E' meglio usare dei semplici logical style tags come , <code>, o .

CSS Inline è ideale per scopi decorativi (compresi i colori), ma non mettete insieme CSS con i marcatori legacy: i vecchi browser rispettano le marcature di legacy e ignorano il CSS.

E' invece un'ottima idea combinare i tag logical style con i colori CSS (dipende chiaramente dai colori dei browser che supportano il CSS).

Non usate i physical style tags <u>, <i>, o , è meglio usare una marcatura Wiki " or '" , o dei logical style tags.

Oltretutto, usate il senso comune: un <u> deprecato potrebbe essere assolutamente utilizzabile se usato per indicare qualcosa come un link che non può essere cliccato.” (Fonte: Wikipedia)

Audit sull'accessibilità del sito

Un numero crescente di organizzazioni, società e consulenti offrono audit sull'accessibilità dei siti. Questi audit, una specie di test di sistema, identificano i problemi di accessibilità che possano esserci all'interno del sito web e forniscono consigli e orientamento per quanto riguarda le soluzioni da adottare per correggere i problemi.

Una serie di metodi vengono utilizzati per fare l'audit dell'accessibilità dei siti web:

Strumenti automatici sono disponibili per identificare una certa tipologia di problemi eventualmente presenti sul sito in questione.

I revisori tecnici, esperti di tecnologie in web design e accessibilità, possono rivedere una sezione rappresentativa di pagine e fornire feed-back dettagliato e consigli, sulla base delle loro conclusioni.

Il test degli utenti, di solito sotto la supervisione di esperti tecnici, comporta la definizione di alcuni "compiti" da svolgere sul sito da parte di utenti abituali; e, successivamente, la revisione del contenuto in base ai problemi riscontrati durante i "compiti".

Ognuno di questi metodi ha i suoi punti di forza e di debolezza:

Gli strumenti automatici possono elaborare molti dati (e quindi molte pagine) in un tempo relativamente ridotto, ma possono identificare soltanto alcuni dei problemi di accessibilità che potrebbero essere presenti nel sito.

Gli esperti tecnici individueranno molti dei problemi del sito, ma il processo richiede molto tempo e molti siti sono troppo grandi per consentire un controllo approfondito e completo.

I test degli utenti combina elementi di usabilità e di verifica concreta dell'accessibilità ed è di grande aiuto per identificare problemi che altrimenti potrebbero essere trascurati, ma ha bisogno di essere utilizzato consapevolmente e contestualizzato a più utenti per evitare di prendere decisioni di progettazione sulla base delle preferenze di un solo utente.

Idealmente, una combinazione di metodi dovrebbero essere utilizzati per valutare l'accessibilità di un sito web.

Standard e linee guida

La pagina principale del sito web del W3C: Web Accessibility Initiative (WAI) <http://www.w3.org/WAI/>

WCAG Overview

http://http://www.microsoft.com/expression/products/EncoderStandard_Overview.aspx

The W3C's WAI Web Content Accessibility Guidelines 1.0, <http://www.w3.org/TR/1999/WAI-WEBCONTENT-19990505/>

In italiano: <http://www.aib.it/aib/cwai/WAI-trad.htm#style-sheet>

Risorse per gli utenti

American Foundation for the Blind – La fondazione Americana per i non vedenti – Accessibilità dei siti web: <http://www.afb.org/Section.asp?SectionID=57&TopicID=167>

Royal National Institute of the Blind: Tecnologia: http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib001974.hcsp

My Web My Way del BBC: <http://www.bbc.co.uk/accessibility/>

Risorse per i designer (progettisti)

Per informazioni più approfondite: W3C – le raccomandazioni

<http://www.aib.it/aib/cwai/WAI-trad.htm#style-sheet>

In italiano

Accessibility101 – UK Web Accessibility FAQ:

<http://www.accessibility101.org.uk/web-accessibility-facts.htm>

Accessibility Advice della National Library for the Blind (NLB)

http://www.nlb-online.org/mod.php?mod=userpage&menu=61&page_id=371#content

Accessibility at Web Design Reference – Un sito con tante informazioni dedicate al web design e allo sviluppo dei siti accessibili

<http://www.d.umn.edu/itss/support/Training/Online/webdesign/accessibility.html>

National Disability Authority (Irlanda) - ICT Accessibility

<http://www.nda.ie/cntmgmtnew.nsf/0/34774EDB9EDC2A1E80256F8600431030?OpenDocument>

RNIB Web Access Centre

http://www.rnib.org.uk/xpedio/groups/public/documents/code/public_rnib008789.hcsp

Why W3C Compliant? The Importance of Valid Web Codes di Mihaela Lica

<http://www.pamil-visions.com/W3C-compliance.php>

Unified Web Evaluation Methodology

<http://www.wabcluster.org/uwem1/>

Just Ask: Integrating Accessibility Throughout Design from Shawn Lawton Henry

<http://www.uiaccess.com/accessucd/overview.html>

Section 508 Training Courses (gratis!)

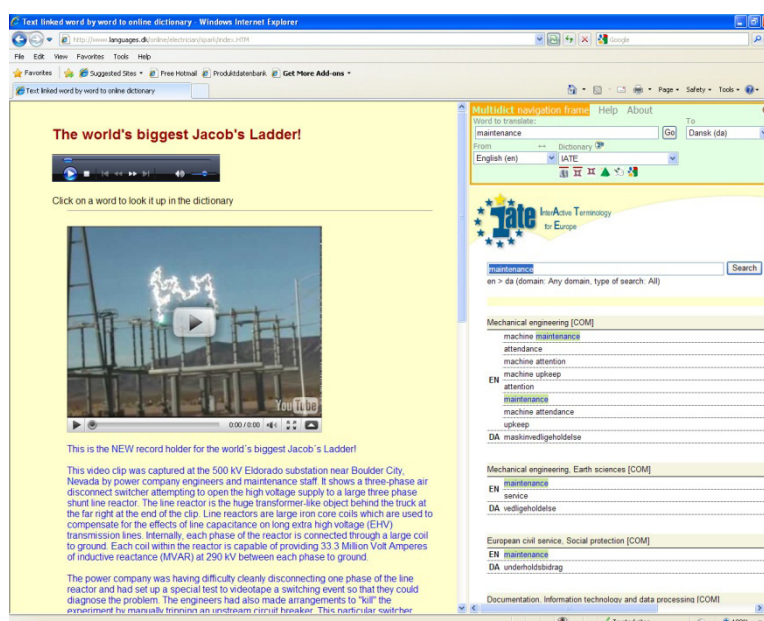
<http://www.section508.gov/index.cfm?FuseAction=Content&ID=5>

Verifiche dell'accessibilità del sito

La banca dati del W3C Web Accessibility Evaluation Tools – sito aggiornato nei primi mesi del 2006 e periodicamente aggiornato: <http://www.w3.org/WAI/ER/tools/Overview.html>

Il TextBlender

Un modo facile per creare una pagina web con video, grafica e testi in cui tutte le parole sono collegate a vocabolari online è quello di usare il TextBlender: è stato prodotto dal progetto POOLS-T (2008-2010). Il TextBlender può essere scaricato da www.languages.dk/tools. Il software è gratuito (CopyLeft) e dal sito web potete guardare il video con le istruzioni (passo per passo) per creare la vostra pagina web e per metterla online usando un software/servizio web chiamato dropbox. Il dropbox può essere scaricato da www.dropbox.com e offre all'utente due Gigabyte di spazio web gratuito: abbastanza per centinaia di esercizi CALL prodotti con il TextBlender.



Un tipico output del TextBlender. La pagina web è a sinistra, il dizionario per la ricerca a destra

Il TextBlender può essere collegato ad altri esercizi come, ad esempio, quelli prodotti con il software gratuito Hot Potatoes. Se sapete come usare un processore word e se sapete come salvare il vostro lavoro in vari punti del disco rigido o, meglio ancora, su internet (ad esempio nel Dropbox.com - gratuito), allora avete le basi necessarie per creare degli esercizi CALL. Dei video con indicazioni passo per passo su come produrre esercizi con Hot Potatoes si possono trovare qui: www.languages.dk/tools

Ci sono molti sistemi di authoring che mettono a disposizione modalità semplici per creare esercizi; tuttavia, molti di questi sono complicati da usare (nonostante quelle che promette la copertina!). Molti sistemi di authoring sono costosi ed alcuni chiedono anche una tassa di utilizzo per ogni utente finale. Ma non disperate; c'è anche un software gratuito che, per di più, è semplice da usare. Vi consigliamo di provare il software gratuito Hot Potatoes, creato da "Half Baked Software". Potete scaricare "Hot Potatoes" dalla pagina iniziale di Hot Potatoes: <http://hotpot.uvic.ca/>

Il sito offre una vasta gamma di esercizi. Dalla schermata di benvenuto basta fare clic sulla tipologia di esercizi che vi interessa:



Il modo migliore per imparare a usare Hot Potatoes è quello di seguire il tutorial fornito dal programma; così facendo, in realtà imparerete a gestire il software per i vari tipi di esercizi che potete creare usando il programma.

Hot Potatoes può essere adattato a/ tradotto in qualsiasi lingua – così tutte le istruzioni e il feed-back saranno forniti nella lingua di destinazione.

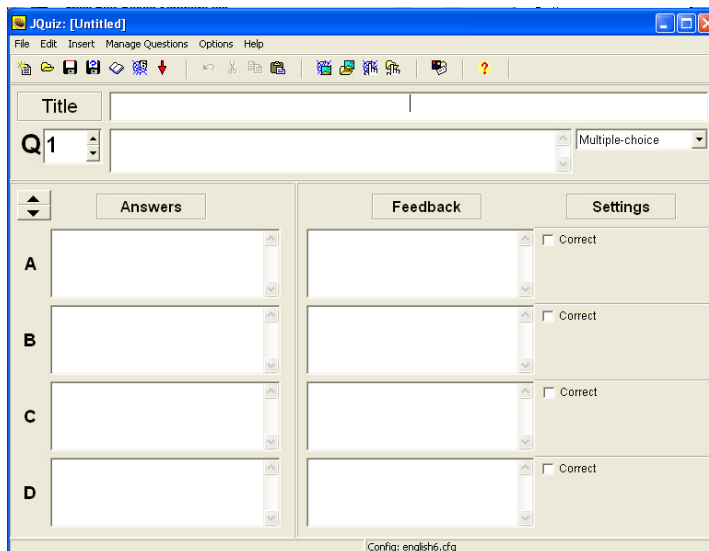
Se volete provare gli esercizi creati da altri insegnanti con il Hot Potatoes, potete visitare il sito: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/sites6.php> - qui potete lavorare con diverse lingue: arabo, inglese, finlandese, francese, galego, latino, indonesiano, italiano, normanno, tedesco, maori, portoghese, salish (gruppo linguistico amerindiano), spagnolo e svedese.

Un esempio delle risorse disponibili su questi link sono le risorse “Video on Demand” della Ashcombe School, nel Regno Unito: http://www.ashcombe.surrey.sch.uk/Curriculum/mod-lang/spanish/index_sp_video.htm Il sito ha fornito gratuitamente, a metà del 2006, un totale di 35 video in francese, 23 video in tedesco, 16 video in spagnolo, e 8 video in italiano. Ogni video è accompagnato da esercizi fatti con Hot Potatoes. Il video copre tematiche come: la persona, famiglia e amici, tempo libero/divertimento, la paghetta, l'ambiente, la casa, la vita a casa, la routine quotidiana, corsi/educazione, scuola e argomenti correlati, viaggi e trasporti, vacanze e turismo, cibi e bevande, shopping e servizi, vita sana, stili di vita, lavoro, carriera e progetti

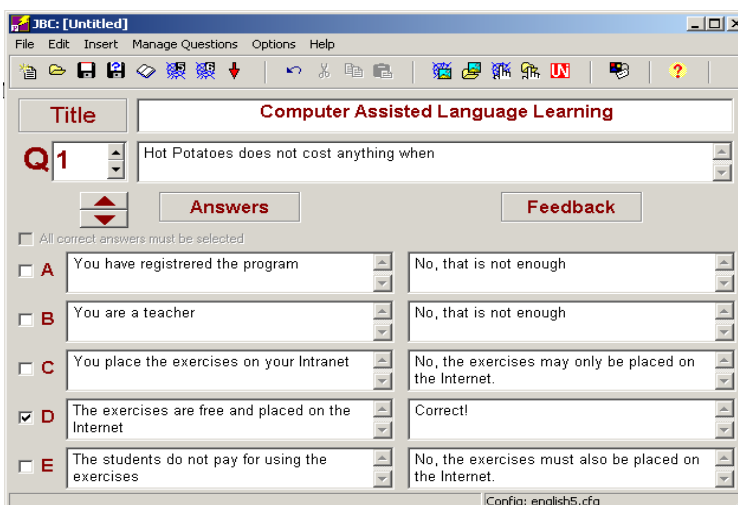
Qui di seguito troverete un percorso molto semplice attraverso i vari tipi di esercizi che potete creare con Hot Potatoes.

Un quiz a scelta multipla

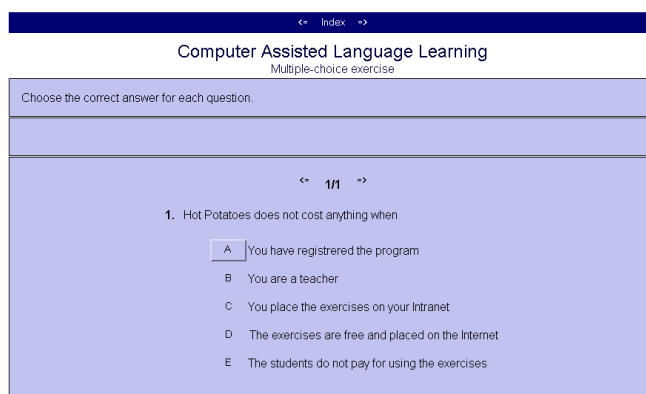
JBC viene usato per creare un quiz a scelta multipla. All'interno del quiz potete mettere quante domande volete, ognuna con un Massimo di cinque risposte opzionali.



E' sufficiente digitare un certo numero di scelte: poi, per ogni scelta dovete scegliere un feed-back e decidere se è la risposta è corretta. Se più di una risposta può essere corretta, potete decidere che gli studenti devono cliccare su tutte le risposte corrette.

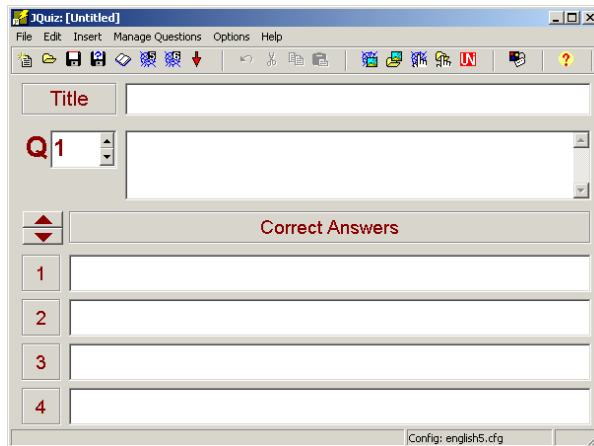


Alla fine, il risultato si concretizza in degli esercizi come questo:

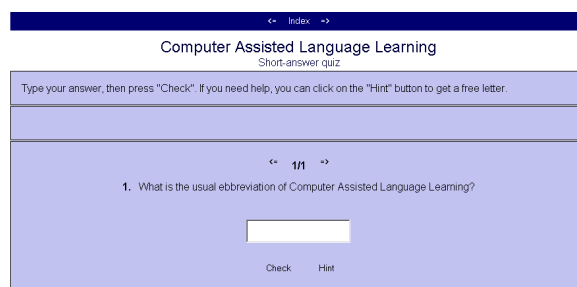


Un programma per i Quiz

JQuiz è il programma che permette di porre domande e di dare delle risposte. E' più impegnativo per voi che lo usate, perché vi dovete immaginare tutte le possibili risposte corrette che uno studente potrebbe scrivere – altrimenti allo studente può venir detto che una risposta corretta è sbagliata (semplicemente perché non è nell'elenco delle risposte corrette)!



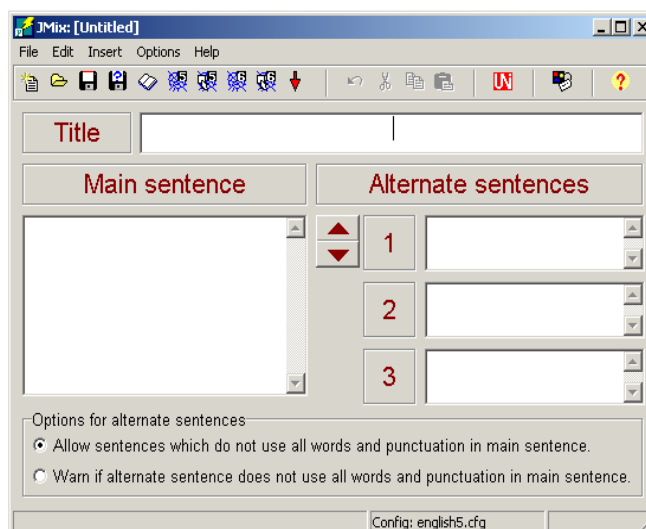
Dopo aver dato un titolo all'esercizio e dopo aver fatto la domanda, dovete semplicemente inserire fino a quattro risposte corrette. Il risultato dovrebbe essere così:



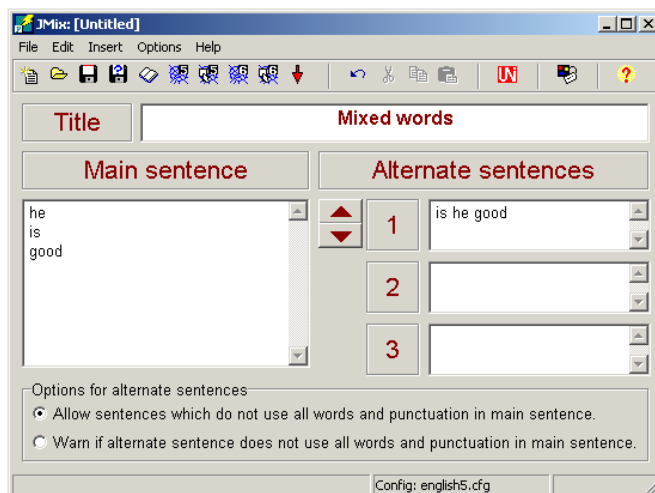
Lo studente ha anche la possibilità di chiedere un suggerimento; gli verrà data la successiva lettera corretta.

Esercizi con le frasi "confuse"

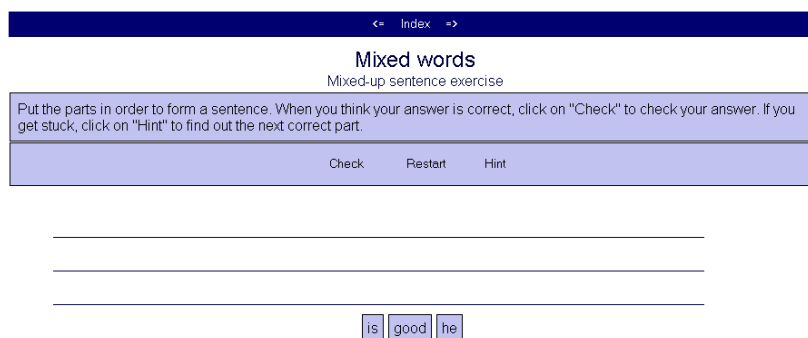
JMix è per creare degli esercizi con frasi "confuse", cioè con parole messe in un ordine casuale. Ogni studente riceve un numero di parole che dovranno poi essere riordinate per formare la frase corretta.



Per creare l'esercizio dovete inserire una frase nella finestra "Main sentence"; usando la finestra "Main sentence" dovete dare invio dopo ogni parola. Potete anche creare delle frasi corrette alternative, ad esempio "Maria è intelligente" dovrebbe anche essere accettato anche come "è intelligente Maria".



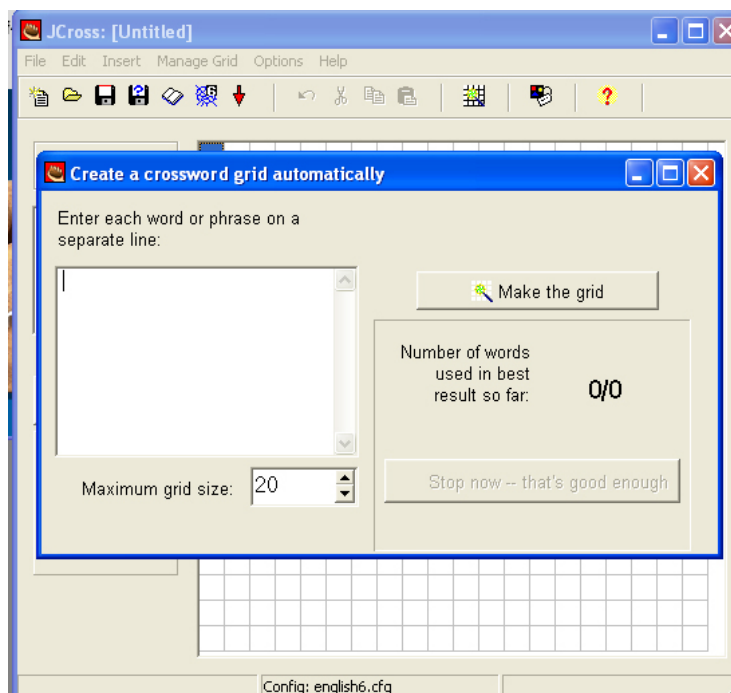
Il risultato dovrebbe essere questo:



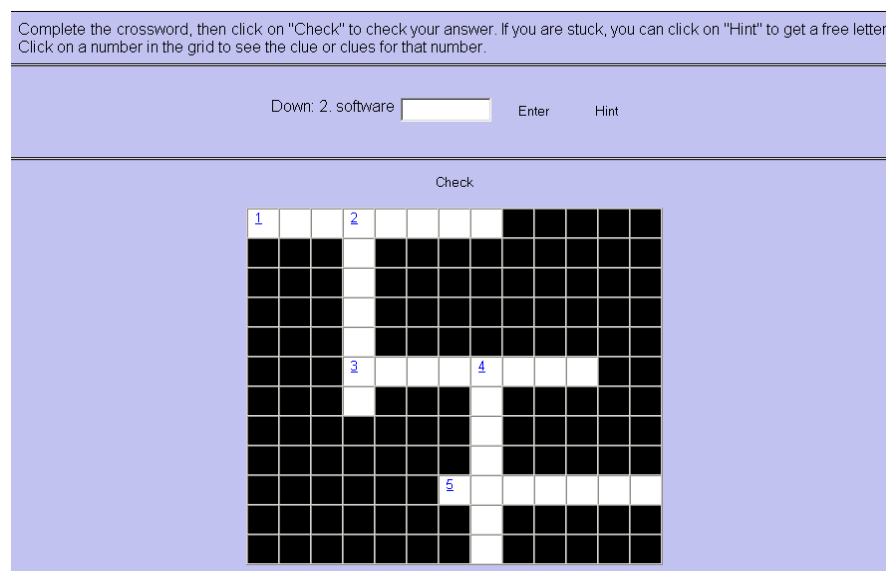
L'utente trascina le parole e le mette nell'ordine corretto.

Parole crociate

JCross viene usato per creare degli esercizi con le parole crociate, molto gratificanti per i principianti. Si tratta di un esercizio molto facile da costruire con Hot Potatoes. Dovete semplicemente digitare le parole e poi lasciare che il programma crei la griglia per voi.



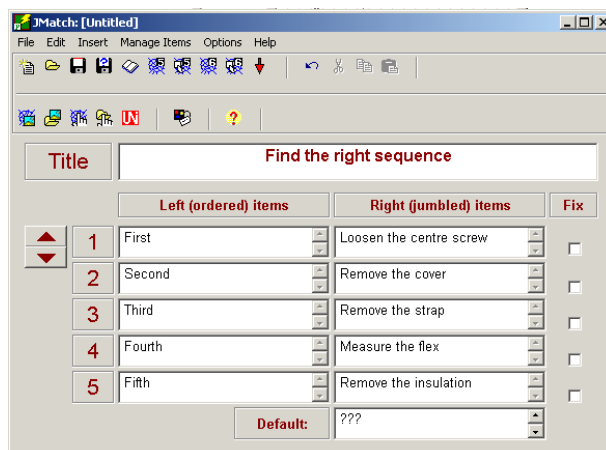
Il risultato di due minuti di lavoro è questo:



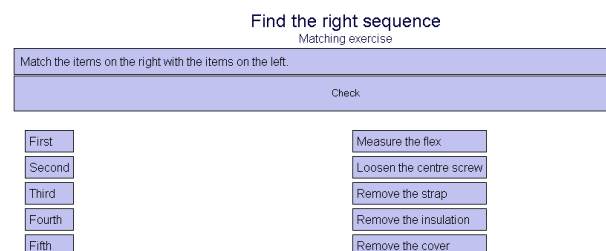
Esercizi di abbinamento (Trascina e abbinna)

JMatch crea esercizi di abbinamento, un'altra categoria molto utile per gli studenti di tutti i livelli. Si possono avere fino a cinque elementi con oggetti corrispondenti. Gli elementi o gli oggetti possono essere parole o immagini; questo significa che potete facilmente creare un vocabolario basato sulle immagini!

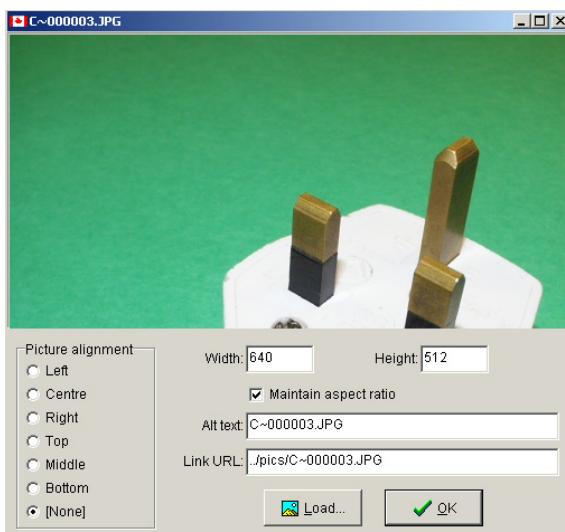
In questo esempio abbiamo preso una sequenza di cinque istruzioni su come collegare una spina elettrica.



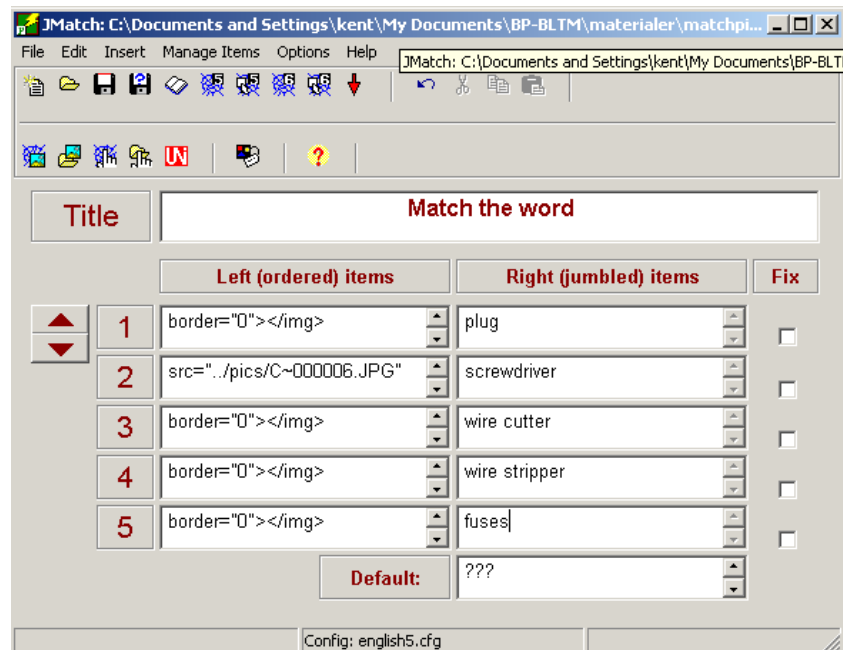
Allo studente vengono dati 5 elementi e una lista di oggetti corrispondenti che vanno trascinati e messi in ordine, in modo da farli corrispondere agli elementi stabili:



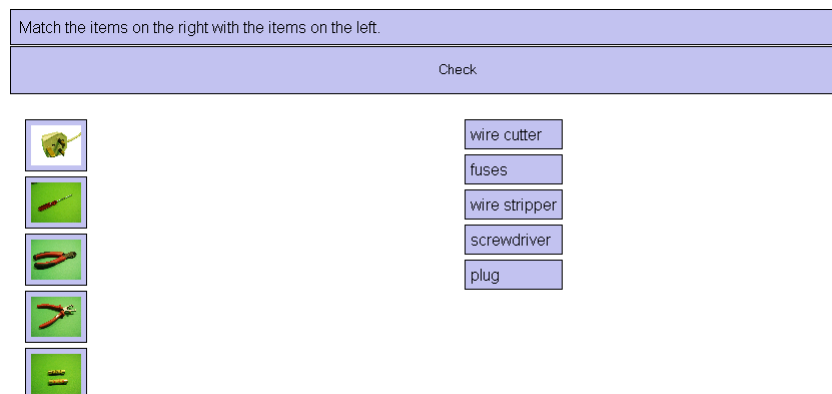
Inserire le immagini è un po' più difficile. Dovete prima raccogliere le immagini nella stessa cartella, poi dovete selezionare Insert (inserisci) dal menu in alto, poi selezionare "Picture from local file". Va scelta la foto/immagine, poi vanno decise le dimensioni della foto (dimensioni ridotte, comunque) – ad esempio 50 pixels (100 o 50 possono andar bene):



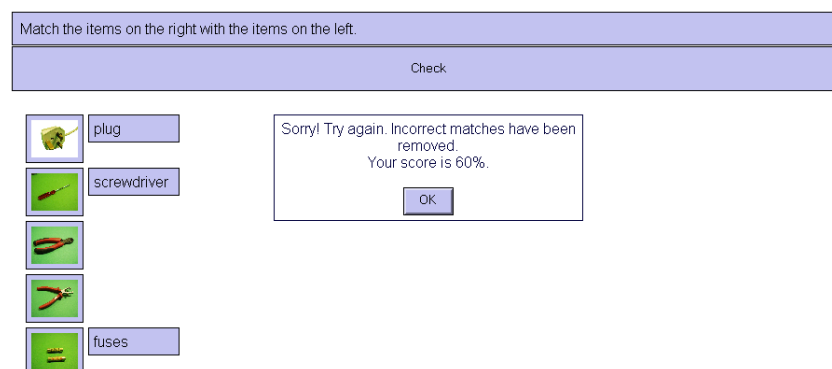
Il programma creerà automaticamente il codice necessario html e lo metterà nella casella oggetto:



Il risultato dovrebbe essere il seguente:

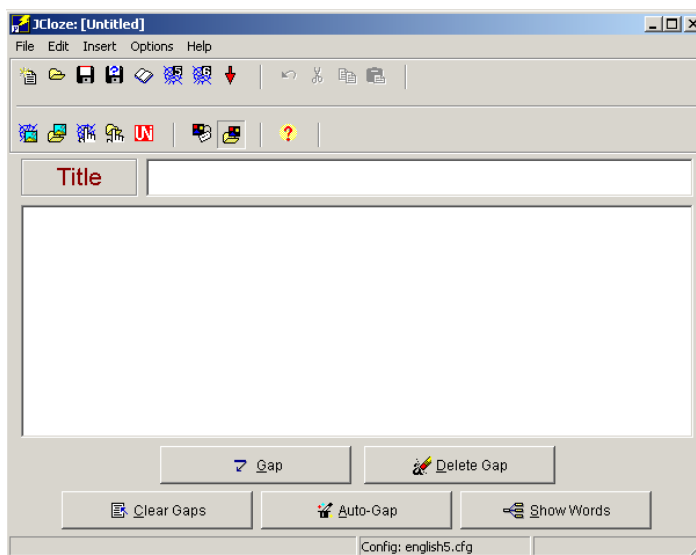


Lo studente deve trascinare il testo per farlo corrispondere all'immagine giusta. In questo esempio lo studente ha fatto molti errori:

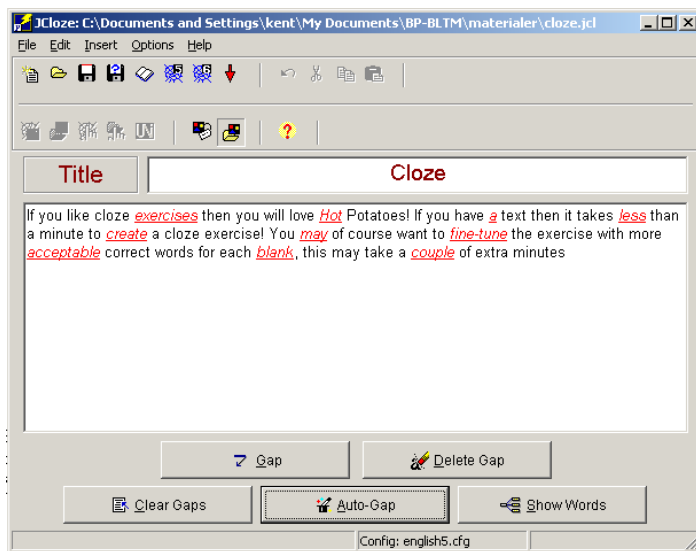


Inserisci le parole mancanti o esercizi "Cloze"

JCloze è, ovviamente, per gli esercizi Cloze: se vi piacciono questi esercizi adorerete Hot Potatoes! Se avete già un testo è necessario meno di un minuto per creare un esercizio Cloze! Se volete perfezionare l'esercizio con più varianti corrette per ogni parola mancante, potreste avere bisogno di alcuni minuti in più...



Date come prima cosa un titolo all'esercizio, poi incollate il testo; una volta inserito il testo, fate clic su "Clear Gaps" per rimuovere le informazioni nascoste prodotte da alcuni processori word. Ora tutto ciò che dovete fare è cliccare su "Auto-Gap" e scegliere, ad esempio, di togliere la quinta parola.



Con 30 secondi di lavoro da parte dell'insegnante, gli studenti si possono "divertire" per tanti minuti:

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

Check Hint

If you like cloze _____ then you will love _____ Potatoes! If you have _____ text then it takes _____ than a minute to _____ a cloze exercise! You _____ of course want to _____ the exercise with more _____ correct words for each _____, this may take a _____ of extra minutes

Check Hint

Come creare i propri esercizi su supporto cartaceo

A disposizione dell'insegnante ci sono diversi strumenti per produrre esercizi su supporto cartaceo; ad esempio, molti tipi di esercizi online prodotti con Hot Potatoes hanno anche l'opzione si stampa (es.: le parole crociate).

Un'altra serie di esercizi può essere trovata a <http://www.thelanguagemenu.com> Molti degli strumenti trovati qui possono essere utilizzati gratuitamente; troverete anche la possibilità di fare una prova di una settimana, gratuitamente, nel caso voleste "assaggiare" gli strumenti ed i servizi avanzati.

Alcuni esempi (output del progetto Web)

Andate al sito web del progetto per scaricare / lavorare con la tipologia di esercizi presentati sotto: <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>

Generatore giochi

Scegliete tra tre dimensioni, aggiungete le foto dalla "clipart gallery" o scrivete i vostri testi, domande o esercizi di grammatica e lasciate che i vs. studenti lavorino su grammatica e vocabolario giocando un gioco. Potete anche creare le vostre flashcards con domande per i giochi con il generatore di flash-card; potete poi plasticare le carte e utilizzarle nel gioco.

Il creatore di Bingo offre 3 possibilità: bingo con foto/immagini, bingo con un misto di foto e parole o solo con parole; potete scegliere le dimensioni della scheda in funzione delle necessità. La "clipart gallery" offre centinaia di possibilità per questo strumento. Scegliete o prendetene una a caso. E' sufficiente creare il file, generare un pdf e poi stampare. Con il pulsante di aggiornamento potete cambiare le foto in pochi secondi.

Generatore cruciverba

Create due tipi di cruciverba in pochissimo tempo. Le parole crociate sono un modo semplice per praticare il vocabolario. Usate il vocabolario della "clipart gallery" per creare cruciverba bilingue su più categorie di parole.

Cerca la parola

Basta inserire le parole che volete nascondere, con o senza indizi.

È possibile utilizzare lo strumento, con o senza le immagini clipart e il dizionario bilingue per i fogli di lavoro. Lo strumento permette anche di stampare le risposte. Usatelo con la galleria multilingue clipart.

Inserisci le parole mancanti

Create i vostri fogli di lavoro su questo tipo di esercizi; non avete tempo? Usate il nostro database Con centinaia di frasi tra le quali scegliere.

Create le vostre flashcard

Basta aggiungere la frase che volete avere sulla flashcard, creare un documento pdf e stampare. Se volete riutilizzare il materiale, è meglio plasticare le flashcard. Usate questo strumento per creare temi di discussione per la classe, esercizi di vocabolario bilingui o per fare delle schede informative. Potete anche scegliere una foto dalla galleria di immagini clip-art ed aggiungere il vostro testo vicino alla foto per poi stampare.

Etichetta le foto

Funziona con le immagini, con o senza note e/o risposte. Perfetto anche per l'uso bilingue.

Basta scegliere la lingua madre e lasciare che gli studenti scrivano il vocabolario nella lingua di destinazione.

Creatore di esercizi di abbinamento

Utilizzate lo strumento per creare i fogli di lavoro con immagini; aggiungete il testo o una semplice parola da abbinare poi alle foto/immagini.

Scelta multipla

Scrivete la domanda e date delle alternative; poi, create un documento in pdf. Ci vuole solo un minuto. Usate esercizi di vocabolario, esercizi bilingui, spiegazioni, matematica, domande e risposte etc.

Parole mancanti

Se usate questo strumento, è sufficiente aggiungere un testo, scegliere l'intervallo per le parole mancanti, decidete sulla dimensione dei caratteri e stampate il file pdf. Avete ora un testo con delle parole mancanti ed un piccolo database fatto di parole tra le quali poter scegliere poi, nel risolvere l'esercizio.

Parole divise

Dividete le parole a metà e chiedete agli allievi di ricomporle, con o senza indizi. E' un esercizio ottimo per imparare suffissi e prefissi; o semplicemente per lavorare sul vocabolario. Scrivete la parola divisa in due parti, aggiungete – se lo desiderate – un indizio e stampate il file in pdf. E' facile.

Framework

Framework è simile alle parole crociate, solo che le parole sono meno collegate tra di loro, cioè i punti di contatto tra una parola e l'altra sono pochi. La forma del framework è tentacolare. Potete scegliere parole o immagini dalla galleria clip art o potete scrivere voi stessi le parole. Questo strumento può essere usato anche per creare esercizi bilingui. Potete, inoltre, scegliere tra l'impostazione normale o uno sfondo nero; potete anche stampare.

Fraasi "strapazzate"

Scrivete una frase e stampate un documento in pdf. Il programma "strapazza" la frase e avrete dei fogli di lavoro da proporre agli studenti che dovranno ricomporre le frasi nell'ordine giusto. Facilissimo.

La spirale delle parole

La spirale delle parole funziona come il cruciverba, ma il programma genera le caselle in forma di spirale. Potete anche creare una spirale che abbia la prima e l'ultima lettera intrecciate. Lo strumento funziona anche per l'uso bilingue.

Lined

Uno strumento per fare esercizi scritti per gli studenti. Potete inserire voi stessi le parole o usare parole o immagini presenti nella "clip art gallery"; chiedete poi agli studenti di spiegare l'uso delle parole o degli oggetti nelle immagini, di fare esempi su come vengono usati, di scrivere la parola che indica l'oggetto, di aggiungere sinonimi per la parola in questione. E' un esercizio facile e veloce adatto a tutti i livelli.

Per provare le risorse presentate sopra, andate al: <http://www.thelanguagemenu.com> o al <http://eng.teachers.thelanguagemenu.com/>

Apprendimento delle lingue con l'assistenza del computer nel quadro dell'approccio basato sullo svolgimento di compiti mirati (Task Based Learning - TBL).

Perché il Task Based Learning?

La metodologia TBL si è guadagnata tantissimi sostenitori nell'ultimo decennio. La metodologia può essere descritta come un cambio completo del paradigma nel mondo dell'insegnamento delle lingue che abbandona l'approccio comportamentista ed il paradigma PPP (presentare, praticare/esercitarsi e produrre) per un approccio centrato sullo studente – il paradigma TBL. Nel metodo PPP lo scopo è quello di presentare un certo tipo di forma o struttura, far esercitare gli studenti nell'uso della struttura presentata e poi produrre un certo numero di frasi usando quella struttura grammaticale, o di vocabolario, etc. Con questo approccio l'insegnamento delle lingue diventa innanzitutto un processo molto rigido e chiuso in cui l'insegnante è costretto a controllare costantemente gli studenti: con cosa lavorano, come, cosa fanno, cosa dicono. L'insegnante lavora in un contesto in cui le risposte degli studenti sono giudicate corrette o incorrette in funzione della regola/struttura/ forma che è appena stata presentata. Ad esempio, se la risposta dello studente non fa uso della struttura imparata, quella che è stata presentata dall'insegnante, essa viene giudicata incorretta, nonostante il fatto che la risposta sia una frase corretta in inglese – non una la parola richiesta o la forma/struttura presentata.

Ora vi chiederete perché è importante conoscere il metodo PPP. Mettendo a confronto i due metodi, possiamo evidenziare i molteplici vantaggi del TBL. Fondamentalmente, è una questione di convinzione e, se credete in TBL, credete nell'idea che l'apprendimento delle lingue è un processo naturale ed incontrollabile. Peter Skehan, che insegna nei programmi MA and MPhil/PhD alla Thames Valley University, a Londra, dice che:

L'insegnamento non determina e non può determinare il modo in cui si svilupperà la conoscenza linguistica dell'allievo. I processi attraverso i quali l'allievo impara sono processi naturali. Insegnanti e studenti non possono semplicemente "scegliere" ciò che va appreso. In larga misura il programma è "incorporato nello studente"⁴.

Sono stati scritti molti libri ed articoli sia sul TBL che sul metodo PPP. Ecco quello che Michael Lewis, autore di vari libri fondamentali in materia, dice del metodo PPP:

Un paradigma basato su, o lontanamente somigliante al Presenta - Pratica-

Produci (PPP) è del tutto insoddisfacente, in quanto non riesce a riflettere né la natura del linguaggio né quella dell'apprendimento.

Il fatto è che il paradigma PPP è, e lo è sempre stato, un'assurdità.⁵

⁴Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 19

⁵ Jane and Dave Willis, eds. , Challenge and Change in Language Teaching (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 17

Ci sono molti altri argomenti di vari studiosi e insegnanti di lingua contro l'uso del metodo PPP. Alcuni dei più sorprendenti sono argomenti come il seguente, presentato da Peter Skehan:

Il metodo PPP consente all'insegnante di orchestrare il comportamento della classe, vale a dire di usare l'autorità, ad esempio utilizzando quella serie di tecniche volte a far vedere allo studente chi è il capo.

La convinzione che gli studenti imparino ciò che viene loro insegnato nell'ordine in cui viene insegnato ⁶

è quella usata dal PPP per mantenere una comoda posizione per gli insegnanti e per i loro formatori

Un'altra ragione per far riferimento al metodo PPP è la sua rilevanza: è stato probabilmente il metodo più usato al livello mondiale negli ultimi cinquanta anni; ed è ancora usato da molti insegnanti di lingua e da molti libri di testo.

Ritornando al metodo TBL, esponiamo ora alcuni argomenti a suo favore. Come indica già il nome del metodo, la metodologia è basata sull'apprendimento della lingua attraverso l'utilizzo di vari compiti mirati affidati agli studenti per portare immediatezza, spontaneità e individualità nell'aula – in breve si tratta di "learning by doing". Con il metodo TBL, lo scopo è di fare sì che ogni studente, lavorando su diversi compiti e soprattutto con altri studenti, passi attraverso un processo individuale e interno di apprendimento. Il lavoro più importante che deve fare l'insegnante è quello di fornire il materiale didattico, affidare i compiti ed aiutare gli studenti a creare un'atmosfera rilassata all'interno dell'aula.

Una sequenza TBL potrebbe, ad esempio, basarsi sull'orario di una settimana.

Momento del giorno	Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
Mattina					
Pranzo					
Pomeriggio					
Sera					

⁶ibid, p. 17

I compiti mirati introduttivi, scritti e orali, possono essere facilmente creati introducendo i nomi dei giorni, i momenti del giorno, alcune espressioni specifiche, etc. etc. I compiti introduttivi forniranno allo studente una base di vocabolario e di espressioni da usare prima di spostarsi a compiti più complessi. In questo caso, i compiti introduttivi potrebbero essere seguiti da un compito in cui lo studente deve riempire l'orario in base a quello che fa ogni giorno. Questo orario personale sarà poi oggetto di un compito mirato orale in cui gli studenti si fanno a vicenda delle domande relative all'orario. Ad esempio: "Cosa fai il martedì pomeriggio?" etc.

Durante il compito, l'insegnante non deve interferire nella comunicazione tra due studenti, a meno che non siano loro a chiedere l'intervento del professore o che si apra in modo naturale lo spazio per un commento da parte dell'insegnante. L'insegnante deve ascoltare, osservare e aspettare a far commenti sull'uso della lingua; deve mettere a fuoco i punti cruciali mentre tutti gli studenti finiscono il compito. E' una fase molto importante. L'insegnante deve essere il catalizzatore di un processo di concentrazione sull'uso della lingua, allo scopo di rendere gli studenti consapevoli sia delle proprie capacità che della complessità della lingua – si tratta di una presa di coscienza o di un processo di chiarificazione basato su osservazioni e domande provenienti dagli studenti. Chiaramente, l'insegnante si trova ad affrontare un ruolo completamente nuovo in cui non può più pianificare una sequenza di apprendimento linguistico. Ecco cosa dice Michael Lewis sull'insegnamento delle lingue e sul metodo TBL:

La lingua viene acquisita con successo solo quando viene resa disponibile per un uso spontaneo, personale con altre persone ⁷

Il docente aiuta gli studenti a rendere esplicite le loro percezioni di somiglianza e di differenza gli aiuta a correggere, a chiarificare e ad approfondire queste percezioni ⁸

Il ruolo primario del docente sta nella selezione dei materiali appropriati e dei compiti mirati da affidare, così come nella creazione di un'atmosfera adatta ⁹

E' molto importante non dimenticare e non ignorare il processo di presa di coscienza; è un processo che dovrebbe essere presente alla fine di ogni compito o di ogni sequenza. E' durante questo processo che lo studente può fare domande o fare delle osservazioni a proposito del lavoro svolto durante il compito. Ed è sempre in questo momento che l'insegnante deve aiutare gli studenti a fare una riflessione sul proprio modo di usare la lingua durante i compiti. L'insegnante deve monitorare e correggere gli errori e deve canalizzare l'attenzione verso le problematiche della lingua. La cosa più importante da ricordare in questo momento è che il processo di chiarimento deve essere basato sulle osservazioni e sulle riflessioni degli studenti.

Un'altra cosa importante che deve fare l'insegnante, se vuole che il compito si svolga bene, è descrivere correttamente come deve funzionare un compito. Se questo non viene fatto o se non vengono forniti abbastanza dettagli, ci saranno studenti che spenderanno più energie per

⁷ Jane and Dave Willis, eds., *Challenge and Change in Language Teaching* (Hong Kong: Macmillan Publishers Limited, 1998), p. 13

⁸ ibid p.15

⁹ ibid p. 15

capire come dovrebbe funzionare il compito invece di concentrarsi sull'attività di apprendimento della lingua stessa. Ciò potrebbe capitare soprattutto con gli studenti di livello base o con allievi con non hanno familiarità con il metodo TBL.

Non è difficile usare il TBL con studenti di livello base (principianti); tuttavia, bisogna essere consapevoli che è necessario dare agli studenti molti elementi della nuova lingua: testo, suono, immagini, fino a quando questi elementi diventano comprensibili. E' fondamentale che il compito non sia eccessivamente complicato e che abbia una struttura semplice. Inoltre, i compiti dovrebbero essere focalizzati su cose e argomenti che sono famigliari e riconoscibili per gli studenti. Jane Willis ha elaborato una lista di priorità per l'insegnante. Le priorità sono le seguenti:

- creare un'atmosfera rilassata e serena in classe;
- fornire una lunga introduzione il cui senso possa essere perlomeno approssimato dagli studenti;
- costruire su ciò che sanno già, senza però aspettarsi la perfezione;
- non costringere, all'inizio, gli studenti a parlare se non ne hanno voglia;
- assicurare gli studenti circa i progressi fatti e generalmente aiutarli ad avere fiducia nelle loro capacità.¹⁰

Jane Willis ha scritto un libro sull'approccio basato sullo svolgimento di compiti mirati, ovvero sul Task Based Learning, e, in questo libro, usa una terminologia come "pre-task, task cycle and language focus" (pre-compito, compito e focalizzazione sulla lingua).¹¹ Nel capitolo sul Task Based Learning il modello Jane Willis è descritto nel dettaglio.

Nel seguente esempio presenteremo una sequenza di apprendimento in cui cerchiamo di integrare il TBL ed il CALL. Gli esercizi CALL faranno da introduzione al compito, allo scopo di creare un vocabolario per i compiti da svolgere oralmente e per iscritto.

¹⁰ Jane Willis, A Framework for Task-Based Learning (Malaysia: Longman, 2000), p. 118

¹¹ ibid, p. 52

Un esempio “task based”: “La spina collegata”



In questa lezione il Computer Assisted Language Learning è usato per fornire agli studenti un vocabolario tecnico; agli studenti saranno anche fornite delle istruzioni. Le competenze importanti nella formazione professionale includono la capacità di dare e ricevere istruzioni..

I materiali e i video per la lezione sono disponibili in basco, danese, gaelico, inglese, olandese, romeno, spagnolo e tedesco.

La lezione descritta può essere usata per la maggior parte degli studenti, senza tenere conto delle loro specializzazioni – molte delle istruzioni si usano in tanti mestieri diversi.

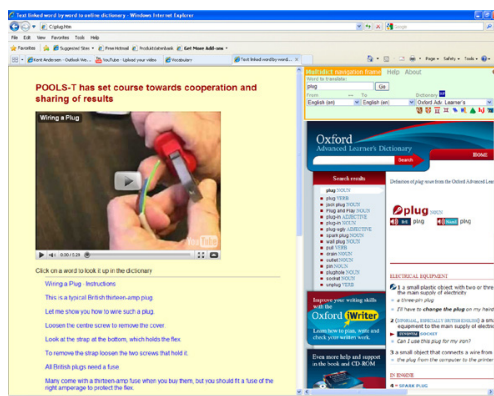
I materiali elettronici per la lezioni hanno due livelli: elementare e intermedio. Usando i materiali multimediali è addirittura possibile avere studenti appartenenti a due livelli di lingua nella stessa aula.

Lista dei materiali:

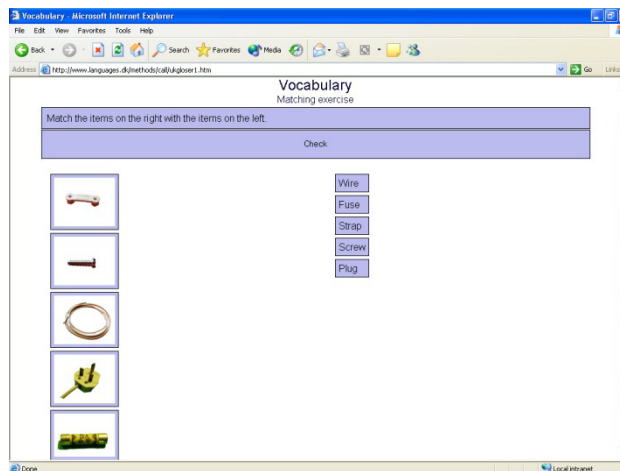
- spine elettriche; è meglio se mettete a disposizione degli studenti delle spine inglesi perché sono più “complicate”, ma si possono usare anche altre spine.
- Filo elettrico flessibile (morbido)
- Cacciaviti
- Pinze per tagliare il filo elettrico
- Spellafili (ma, se non sono disponibili, si possono usare anche le pinze)

Piano della lezione:

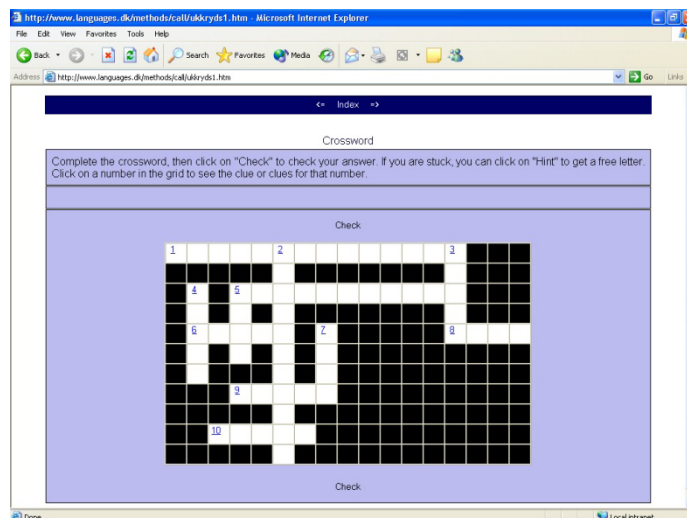
- Vengono introdotti i materiali CALL agli studenti – in questo caso si tratta di un’applicazione web based con un video e un testo, seguita da esercizi: <http://www.languages.dk/online/en/plug.htm>
- Gli studenti lavorano sul materiale multimediale svolgendo le seguenti attività:



Guardare il video che dà istruzioni su come collegare una spina inglese. Leggere il testo mentre guardano il video. Cliccare su “prossimo” quando hanno finito con il video.

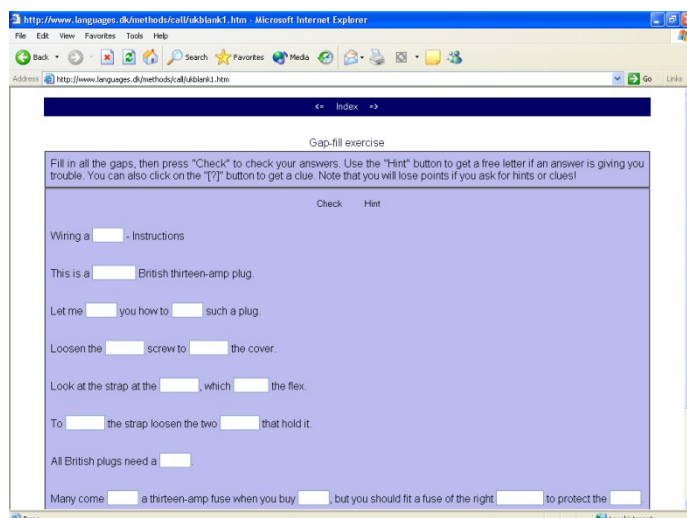


Mettere le parole accanto alle foto degli strumenti per imparare il vocabolario tecnico (esercizio trascina e abbina).

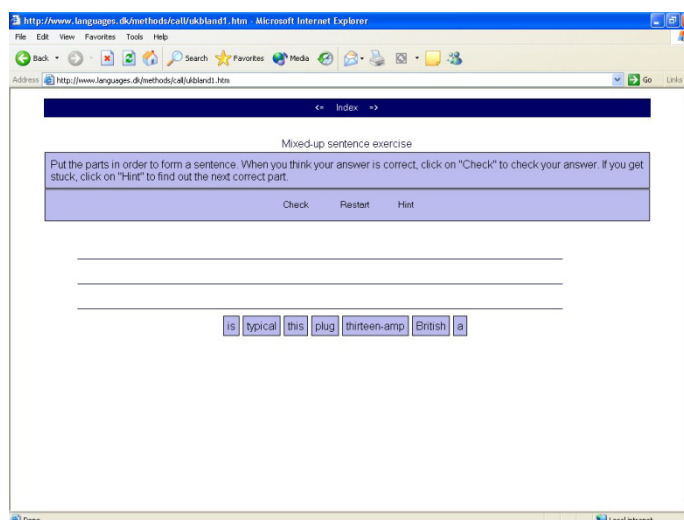


Risolvere con un cruciverba contenente il vocabolario tecnico.

Complete the “fill in the missing words” exercise from the video text



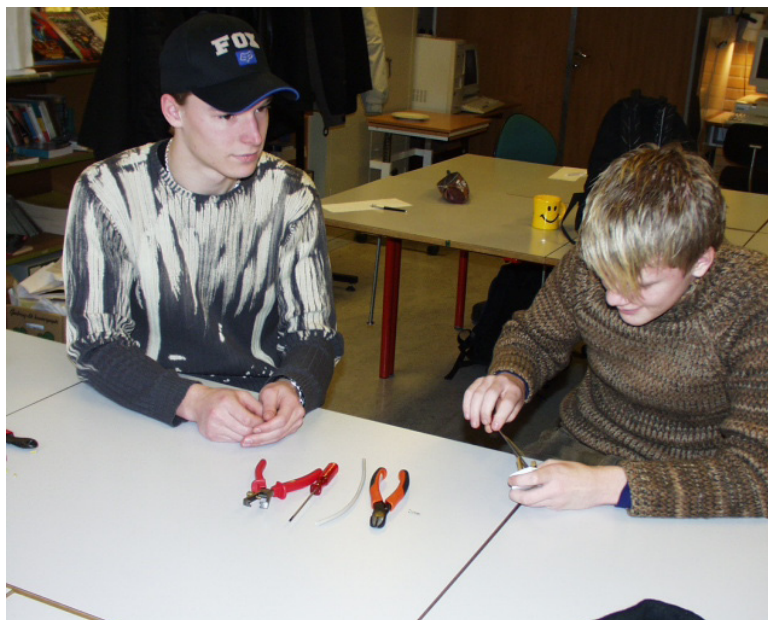
Inserire le parole mancanti in un testo trascritto dal video.



Mettere in ordine le parole “confuse” per ricomporre le istruzioni.

3. Una volta finito il lavoro sul computer, gli studenti ricevono una versione scritta delle stesse istruzioni (ricordatevi che non finiranno tutti allo stesso tempo). I testi possono essere scaricati da <http://www.languages.dk/methods/materials.html>

4. Gli studenti lavorano in coppie; lo studente A dà istruzioni allo studente B per collegare la spina inglese; mentre lo studente B può aiutare lo studente A sulle questioni di lingua, gli è proibito fare cose che lo studente A non gli dice di fare. Il testo può essere usato come aiuto supplementare, ma sarebbe meglio se gli studenti provassero a non usarlo.



5. Gli studenti si scambiano i ruoli e ripetono l'attività di cui sopra

Fine del pre-compito.