

Tagging words: folksonomia e tassonomia per motivare alla riflessione linguistica in ESL

Gloria Branca
ITIS "Fermi"
Via A. Gravina -87020 Fuscaldo(Cs)
gloria_branca@hotmail.com

Questo progetto di ricerca/azione per l'apprendimento dell'inglese come seconda lingua (ESL) nasce dall'ipotesi di potenziare la motivazione nella riflessione sulle strutture della lingua sfruttando le tecniche di tagging in ambienti social del web 2.0 e utilizzando, successivamente, alcuni strumenti di linguistica computazionale quali l'annotazione POS (part-of-speech). Gli studenti di una classe seconda dell'ITIS Fermi di Fuscaldo, livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER) [Council of Europe, 2001], sono stati guidati nell'uso integrato di tecniche di folksonomia ludica e di strumenti di tassonomia linguistica dei corpora al fine di scoprire alcuni aspetti chiave delle strutture della lingua inglese. La sperimentazione didattica descritta offre un esempio di uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione(TIC) per implementare efficaci strategie motivazionali e per potenziare una consapevolezza linguistica generale.

1.Introduzione

Negli ultimi decenni le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione(TIC) applicate alla didattica delle lingue hanno offerto all'apprendimento/insegnamento dell'inglese come lingua seconda (ESL) un'ampia gamma di strumenti per potenziare le competenze linguistiche e comunicative degli apprendenti attraverso la progettazione e l'uso di ambienti digitali di apprendimento oggetto di diversi campi della linguistica applicata come il Computer Assisted Language Learning (CALL). Recentemente il Web 2.0 ha offerto un'ampissima gamma di applicazioni web interattive che permettono agli studenti di sperimentare nuovi modi per apprendere una lingua straniera, usando modalità impossibili da creare nel setting tradizionale di un'aula.

La sperimentazione didattica descritta nell'articolo ha coinvolto un gruppo di studenti ESL nell'uso della folksonomia ludica integrato con strumenti digitali di annotazione linguistica dei Corpora POS per promuovere la motivazione nella riflessione sulla lingua centrata su un apprendimento significativo per scoperta. In particolare, per il potenziamento di strategie motivazionali nell'apprendimento ESL, risulta efficace introdurre nella prassi didattica alcune applicazioni, come la folksonomia ludica, che si basano su attività di tagging in ambienti sociali del web 2.0. Coinvolgere gli studenti in un processo guidato di tagging, rendendoli utenti web riflessivi e coscienti dei meccanismi fondanti la descrizione dei contenuti condivisi in internet, permette di potenziare anche la loro capacità di ricerca dei contenuti stessi [Bai et al., 2009]. La consapevolezza sul funzionamento della lingua può essere ulteriormente favorita stimolando gli studenti ad annotare le parole in un testo anche attraverso l'annotazione computazionale POS, strumento che potenzia l'apprendimento linguistico, come dimostrato da Plass [Plass et al., 2003]. Questo articolo descrive, quindi, come le attività di tagging nel web 2.0 e l'annotazione POS sono stati usati nella sperimentazione in classe. Preliminarmente vengono discussi due concetti chiave: la motivazione nell'apprendimento ESL in relazione all'uso efficace degli strumenti web 2.0 e il concetto di tagging negli ambienti del social web e nella linguistica dei Corpora come annotazioni POS. Vengono, poi, descritti l'approccio metodologico e procedurale e le implicazioni pedagogiche del percorso sperimentato in classe.

2. La motivazione nell'apprendimento ESL e il Web 2.0

Nell'acquisizione di una seconda lingua, la motivazione è stata identificata come uno dei fattori chiave che determinano il successo in L2 [Gardner, 1985]. Alla fine degli anni 50, era stato sottolineato che la motivazione in L2 era potenziata sia dagli atteggiamenti che dagli obiettivi formativi degli apprendenti [Gardner & Lambert, 1959]. Gli studi sulla motivazione sono stati comunque approfonditi attraverso la promozione degli aspetti cognitivi relativi all'apprendente in sé (bisogno di successo, autostima/efficacia, autodeterminazione) e attraverso la presa in considerazione dei fattori situazionali rilevanti nelle applicazioni in classe [Cheng & Dornyei, 2007].

Secondo la teoria dell'autodeterminazione [Deci & Ryan, 1985], ci sono due tipi generali di motivazione: una basata sull'interesse intrinseco nell'attività in sé ed un'altra basata sulle ricompense, estrinseca all'attività stessa. La *motivazione intrinseca* (MI) si riferisce alla motivazione nell'impegnarsi in un'attività perché piacevole. Al contrario, la *motivazione estrinseca* (ME) si riferisce alle azioni compiute per raggiungere un fine strumentale. Secondo Vallerand [1997], la MI si divide in tre tipi: 1. Motivazione intrinseca di conoscere (MI-Conoscenza); 2. Motivazione intrinseca per il successo (MI-Successo); 3. Motivazione intrinseca di sperimentare una stimolazione (MI-Stimolazione).

Nel campo delle tecnologie didattiche applicate alla didattica delle lingue, i docenti che integrano la loro pratica didattica con attività digitali basate sullo svolgimento di compiti sperimentano quotidianamente come questa integrazione possa favorire negli studenti la MI-Stimolazione basata su sensazioni stimulate dallo svolgere compiti piacevoli, ovvero con divertimento e coinvolgimento [Carreira, 2005]. Le tecnologie Web 2.0 offrono ora ai docenti ESL molte applicazioni web per creare esperienze di apprendimento linguistico, avvicinando il processo comunicativo didattico ai media che gli studenti usano comunemente nella loro vita quotidiana come digital natives [Prensky, 2001]. Queste tecnologie possono, quindi, essere utilizzate dai docenti come stimolanti ambienti di apprendimento al fine di potenziare la MI-Stimolazione e fornire nuovi spazi cognitivi per la consapevolezza linguistica.

Inoltre, questi strumenti offrono nuove opportunità per implementare un approccio ludico oltre che un coinvolgimento emotivo globale come un fattore importante dell'approccio affettivo nell'apprendimento delle lingue [Balboni 2002]. Le applicazioni web supportano anche alcuni aspetti neurolinguistici nell'acquisizione di una seconda lingua. In particolare, l'approccio neurologico bimodale [Danesi, 1988] evidenzia che un apprendimento linguistico efficace coinvolge sia l'emisfero destro che quello sinistro e richiede l'uso delle loro rispettive modalità percettive. Questo approccio incoraggia l'elaborazione bimodale che, come dimostra Danesi [2005], riesce a stimolare stili cognitivi analitici ed olistici. "La presentazione bimodale del contenuto comporta l'uso di canali visivi ed uditivi che ricevono simultaneamente input dall'ambiente [Lundsford 2007: 50]. Anche nell'ambito dello sviluppo della riflessione sulla lingua, ovvero dell'insegnamento della grammatica che include non solo la morfosintassi ma anche la semantica ed elementi di grammatica testuale e di pragmatica, il ricorso al contenuto multimediale interattivo negli ambienti web 2.0 fornisce al docente di lingua la possibilità di rispettare la direzionalità cognitiva dell'insegnamento [Danesi]. L'attività del docente può procedere negli input linguistici dalle modalità sensoriali e contestualizzanti, che attivano le funzioni sintetiche dell'emisfero dx, a quelle più formali e meccaniche dell'emisfero sx che formalizzano l'input acquisito. Se gli ambienti immersivi e motivanti del web 2.0 forniscono, quindi, un universo semiotico ricco di significati organizzati in modo per lo più associativo, la fase di formalizzazione dell'apprendimento richiede, però, un successivo e continuo sviluppo di pratiche riflessive, di controllo e analisi della lingua in uso che può essere potenziato dal ricorso a strumenti digitali di natura diversa, quali quelli relativi all'annotazione grammaticale dei corpora. Per questa ragione nella sperimentazione presentata si è adottato un approccio integrato di ambienti digitali molto diversi che, con modalità ludiche e motivanti, possono stimolare processi linguistico-cognitivi sia sintetico-associativi sia analitici. Lontano da un approccio didattico tradizionale di tipo nozionistico alla base di attività grammaticali meccaniche e mnemoniche, nel caso discusso, la riflessione sulla lingua, stimolata in ambienti digitali integrati, permette di tener conto della realtà neurologica dell'apprendimento linguistico guidato dall'osservazione dei dati e si configura come attività intelligente [Deon 1995], nella quale le categorie grammaticali possono essere definite e usate solo dopo essere state costruite da o con

gli allievi attraverso la rilevazione, il confronto e la manipolazione dei dati testuali .

3.Tagging nel web 2.0 e l'annotazione computazionale POS

3.1.Tagging nel web 2.0: folksonomia vs. tassonomia

Nell'ipotesi didattica alla base della sperimentazione sulla *grammatica* delle strutture verbali inglesi, che include l'analisi di aspetti semantici dell'organizzazione dei significati nella lingua, è stata analizzata la *folksonomia*, il processo di libera etichettatura, ovvero di assegnazione di significati, degli oggetti nel web 2.0 a cura degli utenti, in relazione al processo di categorizzazione dei verbi ispirato ad una rigida *tassonomia* grammaticale. Far riflettere gli studenti sui diversi processi di assegnazione di significati nella creazione di categorie attraverso i tag nel Web 2.0 e nell'annotazione grammaticale computazionale permette di avvicinare gli studenti, in modo ludico e motivante, all'osservazione, alla riflessione sulla lingua e alla scoperta di alcuni aspetti chiave del suo funzionamento con attività coerenti con lo sviluppo dell'apprendimento di una lingua straniera. Di seguito vengono forniti alcune nozioni che chiariscono ulteriormente il quadro di riferimento delle scelte implementative messe in atto nella sperimentazione.

Un tag è una qualsiasi parola, o frase, applicata ad un oggetto nel web, creata da un utente per etichettare un contenuto, una parola che aiuta ad organizzarlo secondo le scelte degli utenti. I tag, che forniscono descrizioni con marker personali, creano una forte identificazione del contenuto. Il tagging è usato, quindi, per classificare, aggregare e categorizzare contenuti ed è una parte fondamentale della natura collaborativa del Web 2.0. Questo processo di etichettatura è molto comune e molto popolare nei social networks come inizialmente è avvenuto per l'archiviazione, la ricerca e la condivisione di fotografie nell'ambiente Flickr e di elenchi di segnalibri in Delicious.

Il tagging si riferisce, quindi, all'aspetto chiave della *folksonomy*, un termine che unisce *taxonomy* and *folk* per indicare il risultato del libero e personale tagging generato collaborativamente. La folksonomia definisce un sistema di classificazione generato e distribuito dagli utenti, emergente da un consenso bottom-up [Vander Wal, 2004]. Le folksonomie non sono altro che delle classificazioni basate sui tag attraverso i quali gli utenti possono anche ricercare contenuti. Il valore di questo tagging esterno deriva dalle persone che usano il proprio vocabolario ed aggiungono significato esplicito secondo le proprie conoscenze e il proprio lessico. Usando i social network al di fuori del tempo scolastico, gli studenti fanno quotidianamente esperienza di questa attività di tagging senza riflettere, però, sulle somiglianze e differenze che esistono con l'etichettatura delle parole di una lingua secondo una tassonomia di categorie grammaticali.

Creata dagli utenti e non da professionisti, una folksonomia, infatti, differisce da una tassonomia che è la tecnica di creare classificazioni usando un vocabolario controllato. La tassonomia ha una natura gerarchica e rappresenta un'informazione controllata da una comunità scientifica di esperti e professionisti in un settore. Al contrario della tassonomia, la folksonomia usa un metodo collaborativo per categorizzare il contenuto, usando parole liberamente scelte invece di un lessico controllato.

Da un punto di vista glottodidattico, introdurre l'analisi del tagging in classe permette di presentare agli studenti una riflessione puntuale sui processi cognitivi di classificazione e categorizzazione alla base dell'organizzazione concettuale delle conoscenze, elemento indispensabile per lo sviluppo della competenza base di *imparare ad imparare* attraverso un'analisi attenta del funzionamento dell'organizzazione del significato in una lingua. Il concetto di tagging, infatti, è collegato al processo di categorizzazione, ma differisce da quest'ultimo in quanto prevede un più basso costo cognitivo [Ramshi, 2005]. Nella fase iniziale il processo di tagging implica la categoria dell'*attivazione*, seguita dalla stima di *analogia tra la voce data e i concetti candidati*. L'associazione semantica è libera e dipende dall'esperienza e dall'enciclopedia individuale. Non risulta necessario nessun ulteriore filtro e di conseguenza può essere individuato un numero libero di associazioni semantiche. Al contrario, la categorizzazione delle conoscenze, come nella grammatica, non si basa sulla conoscenza culturale dell'individuo, ma su un'ontologia condivisa; essa necessita di una fase di *decisione* nella scelta dell'associazione ritenuta corretta e coerente con le strutture ontologiche [Schmitz 2006]. Il tagging nel Web 2.0 elimina questa fase di decisione presentando la libera associazione semantica di tutti gli utenti.

Per tale motivo, la differenza tra folksonomia e tassonomia risulta illuminante per gli studenti che riflettono sulla lingua a livelli semantico e grammaticale. Attraverso un'attività di osservazione, analisi e creazione di tagging di diversa natura, di parole-etichetta per indicare categorie, i discenti ESL possono osservare l'uso delle parole per la creazione di libere associazioni di significato nel web ad opera degli utenti come un punto di partenza per un'attività di riflessione sulla lingua organizzata in precise categorie grammaticali e semantiche che contribuiscono allo sviluppo di un'educazione linguistica generale, nella quale l'organizzazione del significato nella lingua e nel sapere è legato agli aspetti chiave del lessico e delle relazioni semantiche.

3.2 Taggare le parole: le annotazioni POS nella linguistica dei corpora

Nell'ambito della Linguistica dei Corpora, una branca della linguistica applicata-computazionale, il tagging grammaticale delle parole in un corpus viene definito Part-of-speech (POS) ed è la forma più comune di annotazione utilizzata nei corpora. I corpora sono vastissime raccolte digitalizzate di testi autentici, scritti e orali, archiviati ed annotati, ovvero taggati in modo tale da essere consultabili con software di interrogazione al fine di effettuare analisi linguistiche di diverso tipo, come ad esempio per categorie grammaticali quali

nomi e verbi. Quindi il tagging POS si riferisce al processo automatico di annotazione di una parola in un testo elettronico secondo una particolare parte del discorso, basata sia sulla sua definizione che sul suo contesto (ad esempio la relazione con parole vicine in una frase o paragrafo).

L'uso dei corpora nella didattica delle lingue, per quanto non ancora diffuso a livello di scuola secondaria, favorisce un apprendimento riflessivo guidato dall'individuazione, l'osservazione di fenomeni lessicali e l'elaborazione di semplici ipotesi sul funzionamento della lingua a partire dall'analisi computazionale di dati testuali [Sinclair,2004]. In particolare, l'uso di un software di POS tagging nella classe ESL permette agli studenti di scoprire la tassonomia grammaticale, relativa all'annotazione delle classi di parole, in modo attivo a partire dall'osservazione di dati testuali, con un apprendimento grammaticale riflessivo e non nozionistico.

4. La sperimentazione

4.1 Obiettivi, destinatari e metodologia

La sperimentazione effettuata si è basata su due presupposti fondamentali: 1.l'uso degli strumenti Web 2.0 in una classe ESL aiuta gli studenti ad impegnarsi in attività più stimolanti che innescano processi cognitivi di apprendimento più profondi; 2. questi strumenti favoriscono un apprendimento collaborativo e riflessivo nel quale i discenti stessi si assumono la responsabilità del proprio apprendimento.

Gli obiettivi principali della sperimentazione sono stati: 1.svolgere un'attività ludica e motivante di produzione scritta autentica di tagging di luoghi in ambienti sociali Web 2.0 per l'assegnazione di significati ad oggetti e testi; 2. integrare questa attività con un'attività riflessiva di etichettatura di item lessicali nella lingua inglese come categorie grammaticali, attraverso l'uso di strumenti tipici dell'annotazione POS online.

In particolare, la sperimentazione ha proposto il riconoscimento della natura delle strutture verbali in inglese, attività che risulta utile nel promuovere la motivazione degli studenti nella riflessione grammaticale e nella produzione scritta. Inoltre, guidare i discenti ESL nello svolgimento di indagini linguistiche attraverso la folksonomia del web 2.0 ha inteso migliorare la loro *conoscenza dichiarativa* dei verbi inglesi di localizzazione utilizzati in testi descrittivi. D'altro canto l'uso diretto di un software POS online ha inteso promuovere la *conoscenza procedurale* dei discenti, la riflessione e la comprensione del loro processo di apprendimento linguistico attraverso un recupero esplicito delle loro conoscenze linguistiche pregresse e un richiamo alle loro precedenti esperienze linguistiche.

La sperimentazione è stata svolta in una classe seconda di un Istituto Tecnico composta da 21 alunni maschi con un livello di competenza linguistica A2 del QCER (livello elementare di sopravvivenza).

Tagging words : folksonomia e tassonomia
per motivare alla riflessione linguistica in ESL

Per misurare i risultati e i processi chiave, è stato utilizzato un approccio quantitativo, attraverso l'uso di test per rilevare le percentuali di miglioramento o meno delle performance linguistiche richieste, e qualitativo sul processo di apprendimento, ricorrendo ad un'intervista. I dati relativi all'esperienza sperimentale svolta in classe sono stati raccolti attraverso un'intervista strutturata e un insieme di tre test: 1. la produzione di un testo aperto scritto; 2. una traduzione; 3. un test di completamento per verificare la correttezza d'uso dei verbi inglesi di localizzazione. I materiali testuali per i test sono stati estratti da alcuni siti ufficiali di enti turistici inglesi e sono stati selezionati da testi descrittivi online di luoghi famosi; oggetto della valutazione è stato l'uso appropriato delle voci verbali di localizzazione.

Per il tagging nel web 2.0 è stato utilizzato *wikimapia*. Si tratta di un ambiente collaborativo online che combina google map con un sistema wiki. Tale applicazione funziona come una mappa editabile online che permette agli utenti registrati di aggiungere tag, informazioni testuali e multimediali ad un qualsiasi luogo del globo terrestre.

Lo strumento software utilizzato per il tagging POS è stato il Constituent Likelihood Automatic Word-tagging System (CLAWS) che è stato sviluppato, fin dai primi anni ottanta, dall'UCREL, un centro di ricerca dell'Università di Lancaster (Fig.1).



Fig.1 Interfaccia di interrogazione del sistema di POS tagging CLAWS

L'ultima versione di questo tagger è stata usata per il POS tagging di circa 100 milioni di parole del British National Corpus (BNC), un corpus di riferimento della lingua inglese. Il servizio web gratuito in versione trial del CLAWS permette l'inserimento di porzioni di testo che vengono automaticamente taggate grammaticalmente in Internet con il sistema POS.

Tutte le attività sono state sviluppate e implementate in linea con un approccio learner – centered per garantire il ruolo attivo dei discenti in un processo di apprendimento centrato sulla scoperta guidata dall'osservazione di dati testuali autentici e sulla formulazione di ipotesi di funzionamento della lingua.

4.2 Procedura, fasi di svolgimento e risultati

Le attività sono state inserite nella progettazione di una unità di apprendimento dedicata alla riflessione sulla lingua ed hanno avuto una durata complessiva di 20 ore . La sperimentazione è stata strutturata in cinque fasi:

1. *Fase preliminare*: basata sulla scoperta di alcuni aspetti chiave della folksonomia attraverso la raccolta in wikimapia di tag testuali di luoghi, con la creazione di un corpus di testi descrittivi in inglese. Agli studenti viene richiesto di raccogliere i tag creati dagli utenti di questo ambiente web 2.0 relativi ad alcuni luoghi famosi di Londra. Successivamente viene loro assegnato il compito scritto di descrivere i luoghi nei quali vivono. Tutti i discenti incontrano notevole difficoltà nello scegliere i verbi appropriati e i tempi corretti in questo tipo di attività linguistico-comunicativa legata alla descrizione dei luoghi. I risultati di questo task forniranno al docente l'elemento comparativo per misurare gli esiti della sperimentazione.

2. *Fase di noticing e di investigazione*: questa fase intende presentare agli studenti il tagging POS e fornisce loro le abilità tecniche di base per comprendere e gestire i processi di osservazione e investigazione delle voci lessicali attraverso le categorie grammaticali. A tal fine viene introdotto l'insieme dei tag utilizzati nell'annotazione POS di CLAWS, permettendo agli studenti di notare e investigare la tassonomia linguistica utilizzata dal sistema (fig.2).

CLAWS vertical sorting		TAGSET
> 0000005 010 This	93 DT0	
> 0000005 020 bridge	03 NNI	
> 0000005 030 was	93 VBD	
> 0000005 040 esteemed	06 VVN	
> 0000005 050 one	97 CRD	
> 0000005 060 of	97 PRF	
> 0000005 070 the	93 AT0	
> 0000005 080 most	97 AV0	
> 0000005 090 complete	97 AJ0	
> 0000005 100 and	93 CJC	
> 0000005 110 elegant	93 AJ0	
> 0000005 120 structures	03 NN2	
> 0000005 130 of	93 PRF	
> 0000005 140 the	93 AT0	
> 0000005 150 kind	93 NNI	
> 0000005 160 in	93 PRP	
> 0000005 170 the	93 AT0	
> 0000005 180 world	93 NNI	

Fig.2 Un esempio di tag estratto dal tagger CLAWS

In particolare, agli studenti viene richiesto di osservare gli aspetti chiave dell'insieme dei tag di annotazione relativi ai verbi. I discenti scoprono, così, che questo insieme di tag per annotare tutti i verbi inglesi si basa su un sistema di sole 5 categorie: verbo essere indicato come *VB*, verbo avere come *VH*, verbo do come *VD*, modali come *VM* e infine i verbi lessicali (tutti gli altri verbi) annotati come *VV*. Per annotare tutti i tempi verbali inglesi, il sistema tassonomico ricorre a sole 6 categorie, aggiungendo una lettera ai tag precedenti, come avviene per tutti i tempi del verbo essere: *VBB* base form, *VBD* past form, *VBG* ing form, *VBI* infinitive, *VBN* past participle, *VBZ* -s form.

3. *Fase di analisi POS*: è basata su un apprendimento cooperativo guidato dai dati attraverso lavori di coppia e di gruppo. In questa fase viene richiesto agli studenti di taggare con il sistema POS i testi descrittivi raccolti

precedentemente in wikimapia, usando il software CLAWS. In seguito, i discenti devono notare e raccogliere i tag relativi alle forme verbali e devono categorizzarli come segue: a. verbi di localizzazione che indicano la *posizione* (it is located–it is surrounded); forniscono un'impressione di *movimento* (the road leads up to...) e *di azione* (the statue stands; the city covers); b. i verbi che forniscono *informazioni sul tempo* (It was built in...). Infine gli studenti sono invitati a notare nella frase la collocazione del participio passato e della forma –ing e a comparare i risultati delle loro osservazioni.

4. *Produzione*: è centrata sul compito di produzione scritta. Gli studenti sono inizialmente impegnati a scrivere in inglese i propri tag in wikimapia sui luoghi dove abitano. In questa fase gli studenti collaborano in gruppo allo svolgimento dell'attività, che prevede anche la creazione di nuove mappe per i luoghi non ancora mappati dagli utenti.

5. *Confronto e valutazione* : vengono somministrati i test finali e vengono raccolti i dati relativi anche al test somministrato prima della sperimentazione. Si confrontano i risultati di tutti i test in termini di competenza linguistica e grammaticale nell'uso dei verbi di localizzazione. Infine vengono somministrate le interviste semistrutturate sull'esperienza di apprendimento.

I risultati comparativi dell'analisi dell'insieme dei test somministrati prima e dopo la sperimentazione ha mostrato un generale miglioramento del livello di competenza linguistica e comunicativa dei discenti nell'uso appropriato dei verbi di localizzazione in inglese. Dopo il percorso didattico di tagging, con la costruzione condivisa delle categorie grammaticali attraverso la rilevazione e l'analisi dei dati testuali, gli studenti hanno dimostrato di saper affrontare con successo il task comunicativo di descrizione dei luoghi, implementando scelte semantiche e grammaticali corrette nell'ambito delle strutture verbali inglesi. I risultati delle interviste hanno mostrato che gli studenti hanno percepito i benefici delle attività nel web 2.0 e del tagging POS, diventando ricercatori attivi dei loro mondi linguistici e provando piacere nell'apprendimento.

5. Conclusioni

La sperimentazione realizzata nell'ambito dello sviluppo della riflessione grammaticale in ESL ha dimostrato l'efficacia pedagogica della progettazione di percorsi di apprendimento in ambienti digitali di natura molto diversa, dal web 2.0 al POS tagging grammaticale. Le attività didattiche centrate sull'uso di strumenti web possono essere condotte con modalità efficaci per motivare un apprendimento per scoperta centrato sul discente. Le potenzialità delle risorse web disponibili possono essere sfruttate dai docenti per diversi obiettivi pedagogici nella classe ESL, anche per un apprendimento motivante della grammatica come riflessione sul funzionamento della lingua.

Nel caso descritto in questo articolo, l'integrazione di una folksonomia ludica nei sistemi di geolocalizzazione del web 2.0 con la rigorosa tassonomia grammaticale della linguistica dei corpora ha offerto agli studenti l'opportunità di scoprire e analizzare due processi fondamentali di categorizzazione delle risorse web e della lingua stessa. Guidare gli studenti nell'effettuare attività di tagging nel web e secondo il sistema di annotazione grammaticale POS

favorisce anche un apprendimento linguistico bimodale, stimolando processi cognitivi analitici e olistici. Attività linguistico-cognitive integrate in ambienti digitali del tipo descritto nella sperimentazione permettono di stimolare in ambito didattico una riflessione sulla lingua come strumento privilegiato di osservazione di dati testuali autentici e di formulazione di ipotesi sul funzionamento della lingua e sul sistema di organizzazione dei significati. L'uso critico e riflessivo degli strumenti digitali promuove anche la costruzione personale di procedure conoscitive che potenziano la gestione autonoma delle fasi successive dell'apprendimento linguistico. Riflettere sul tagging come processo di etichettatura di oggetti testuali e non permette, inoltre, di stimolare una conoscenza più approfondita dei sistemi di attribuzione di significato nell'ambito della lingua e dei contenuti web in linea con le nuove prospettive del Web 3.0 e dei suoi processi semantici.

Bibliografia

- Bai, R., Wang, X., Liao, J., "Folksonomy for the Blogosphere: Blog Identification and Classification". World Congress on Computer Science and Information Engineering, 2009, 631- 635.
- Balboni, P. E., *Le sfide di Babele, Insegnare le lingue nelle società complesse*, UTET Libreria, Torino, 2002 .
- Carreira, JM., "New framework of intrinsic/extrinsic and integrative an/instrumental motivation in second language acquisition". *The Keiai Journal of International Studies*, 16, 2005, 39-64.
- Cheng and Dorneye, "The use of motivational strategies in language instruction: the case of EFL teaching in Taiwan". *Innovation in language learning and Teaching*, 1, 2007, 153-174.
- Council of Europe, *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.
- Danesi, M., "Neurological Bimodality and Theories of Language Teaching". *Studies in Second Language Acquisition*, 10, 1, 1988, 13-31.
- Danesi, M., *The conceptual basis of syntax. An introduction to cognitive linguistics*, Aracne, Roma, 2005.
- Deci, E. L., Ryan, R.M., *Intrinsic Motivation and Self Determination in Human Behavior*, New Plenum Press, York, 1985.
- Deon, V., "Una grammatica per l'intelligenza". *La riflessione sulla lingua*, IRRSAE Emilia-Romagna, Bologna, 1995, 9-20.
- Gardner, R., *Social Psychology and Second Language Learning: The Role of Attitudes and Motivation*, Edward Arnold, London, 1985.
- Gardner, R., Lambert, W., "Motivational variables in second language acquisition". *Canadian Journal of Psychology*, 13, 1959, 266-272.
- Lundsford, P., "Implementing an Open Source Conferencing System for Distance Education". *Distance Learning*, 4, 2, 2007, 20-53.
- Plass, J.L., Chun, D.M., Mayer, R.E., Leutner, D., "Cognitive load in reading a foreign language text with multimedia aids and the influence of verbal and spatial abilities". *Computers in Human Behavior*, 19, 3, 2003, 221-243.
- Prensky, M., "Digital Natives, Digital Immigrants". URL: <http://www.scribd.com/doc/9799/Prensky-Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part1>. 2001.

Tagging words : folksonomia e tassonomia
per motivare alla riflessione linguistica in ESL

Ramshi, S., "A cognitive analysis of tagging". URL

<http://rashmishinha.com/2005/09/27/a-cognitive-analysis-of-tagging>. 2005.

Schmitz, P., "Inducing ontology from flickr tags". Collaborative Web Tagging Workshop at WWW200, Edinburgh, 2006.

Sinclair, J., How to use corpora in language teaching, Benjamins, Amsterdam, 2004.

Vallerand. R., "Toward a hierarchical model of intrinsic and extrinsic motivation". Advances in Experimental Social Psychology, Academic Press, San Diego, 1997.

Vander Wal, T., "You Down with Folksonomy?" URL
<http://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1529>, 2004.

Web 2.0

Delicious: <http://delicious.com/>

Flickr: <http://www.flickr.com>

Wikimapia: <http://wikimapia.org>

Corpora e Tagger online

British National Corpus : <http://www.natcorp.ox.ac.uk/>

CLAWS: <http://ucrel.lancs.ac.uk/claws/trial.html>