

# Dal Web 2.0 ai corpora: integrazione di ambienti digitali per lo sviluppo della competenza semantico - lessicale in ESL

Gloria Branca  
IPSSAR S.Francesco  
Via A.Gravina -87020 Fuscaldo(Cs)  
gloria\_branca@hotmail.com

*L'articolo descrive una sperimentazione didattica centrata sullo sviluppo della competenza semantico-lessicale in ambienti digitali realizzata nell'ambito di un progetto di Ricerca/Azione per l'apprendimento dell' inglese come seconda lingua (ESL) in una classe seconda dell'IPSSAR S. Francesco di Paola, livello A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER) [Council of Europe, 2001]. Gli studenti sono stati guidati in modo ludico alla manipolazione linguistico-cognitiva di testi con l'uso di alcuni strumenti del Web 2.0, al fine di garantire un approccio graduale all'introduzione successiva dei corpora come ambienti digitali per l'osservazione e l'analisi linguistica di alcuni aspetti fondamentali della natura del lessico.*

**Area:** e-learning basata su Web; Web 2.0; Web semantico

## 1.Introduzione

Da anni gli ambienti digitali hanno offerto alla scuola la possibilità di rimodellizzazione degli spazi e degli oggetti dei processi di apprendimento/ insegnamento in tutti gli ambiti disciplinari .In particolare, le numerose applicazioni del Web 2.0 alla didattica, come blog, wiki, social networks ,podcast rappresentano l'avvicinamento pedagogico alle modalità di comunicazione, co-costruzione e socializzazione delle conoscenze delle quali gli studenti fanno esperienza quotidianamente al di fuori del sistema scolastico in quanto digital natives Marc Prensky (2001), di una screen generation Rivoltella ( 2007). Lontano da ingenuità tecnologiche e pedagogiche, compito della scuola non è il semplice adeguamento a nuove ed accattivanti modalità comunicative che rischiano di produrre un ulteriore sovraccarico cognitivo per gli studenti Calvani ( 2009). La riconfigurazione degli ambienti di apprendimento in prospettiva digitale necessita piuttosto di un programma sistematico di sviluppo dell'attenzione/ autocontrollo/riflessione Calvani (op.cit.). La sperimentazione didattica per lo sviluppo della competenza semantico-lessicale

in lingua inglese descritta nell'articolo risponde all' esigenza di verificare l'ipotesi dell'efficacia di un'integrazione pedagogica di ambienti digitali molto diversi, immersivi ed analitici, quali il web 2.0 e i corpora, che sfruttino nell'insegnamento del lessico un iniziale approccio ludico, motivazionale e affettivo al fine di promuovere in una fase successiva un apprendimento riflessivo guidato dall'individuazione, osservazione di fenomeni lessicali ed elaborazione di semplici ipotesi sul funzionamento della lingua a partire dall'analisi computazionale di dati testuali. Inoltre, l'inserimento graduale nella scuola secondaria degli strumenti digitali individuati dalla linguistica dei corpora, che sono applicati solitamente in ambito universitario, contribuisce in modo significativo allo sviluppo di un apprendimento autonomo per *imparare ad imparare* in ambienti semiotici complessi, una delle competenze chiave di cittadinanza attiva.

## **2.Web 2.0 e Corpora nell'apprendimento del lessico**

### **2.1 Centralità dell'insegnamento del lessico e strumenti Web 2.0**

Lo sviluppo della competenza semantico- lessicale è un fattore cruciale nell'apprendimento di qualsiasi lingua Lewis (1993) ed incide in modo determinante anche sulla capacità degli studenti di acquisizione e gestione di nuove conoscenze in qualsiasi ambito epistemologico. Negli ultimi decenni le diverse fasi di innovazione digitale, dall'introduzione del computer, di Internet ,dell'e-learning 1.0 e di ambienti virtuali di simulazione hanno determinato per la glottodidattica il ripensamento di modelli pedagogici Teatino (2010) e pratiche didattiche in un'ottica costruttivista Belardo (2008). In particolare l'insegnamento del lessico ha beneficiato di numerose tipologie di risorse digitali online e offline Porcelli (2004) per la costruzione di percorsi di apprendimento motivanti nei quali favorire l'aspetto ludico dell'apprendimento linguistico secondo un approccio umanistico-affettivo Balboni (2002).

Recentemente le numerose applicazioni del Web 2.0 hanno offerto alla glottodidattica ulteriori strumenti digitali interattivi che si dimostrano essere estremamente efficaci per garantire un coinvolgimento emotivo globale dei discenti in un processo di apprendimento linguistico bimodale basato soprattutto su connessioni di tipo associativo Danesi (2000).

Nell'ambito specifico dell'insegnamento del lessico, il docente di ESL può progettare itinerari di apprendimento esplicito di aspetti chiave della natura del lessico con l'ausilio di web application come :video dizionari online creati dagli utenti che riprendono esempi d'uso dei lemmi anche nei principali social network (wordia),dizionari online che permettono di registrare la pronuncia di una parola ed avere informazioni sulle diverse pronunce degli utenti registrati in tutto il mondo (forvo), dizionari online che offrono, tra l'altro, statistiche d'uso ,associazioni con immagini da flickr e, anche la possibilità di creare e condividere in facebook liste di parole create dagli utenti (wordnik) , wiki per la creazione condivisa di lista di parole, generatori di nuvole di parole (wordle)e di nuvole di tag interattive da inserire nei blog (tagul), generatori di animazioni a partire da immagini associate a delle parole con la possibilità di linkarle a

facebook, ambienti che integrano più applicazioni, come wordsift. Tra le funzioni principali, questo strumento permette, dopo la creazione di una nuvola di parole, l'apertura di uno spazio di lavoro online in cui spostare le singole parole della nuvola, associarvi delle immagini che automaticamente vengono caricate da google nell'ambiente, di verificare la collocazione di quella parola nel testo, di visionare la mappa semantica interattiva della parola più frequente creata con un Visual Thesaurus basato su Wordnet. Tutti gli strumenti citati sono delle applicazioni web di facile utilizzo per i docenti anche meno esperti e sono dotati di interfacce accattivanti per gli studenti che possono interagire attivamente con degli ambienti che riconoscono vicini ai loro media di uso quotidiano. La possibilità di immediata condivisione dei risultati delle attività nei principali social network o in loro blog rende gli studenti ulteriormente motivati e partecipi di un percorso didattico del quale si riconoscono i protagonisti.

## 2.2 Lessico e ambienti digitali per analisi linguistica: i Corpora

Uno degli stimoli più importanti a riconsiderare il ruolo del lessico nell'apprendimento linguistico è stato fornito dalla Linguistica dei Corpora, una branca della linguistica applicata-computazionale. La creazione dei Corpora, vastissime raccolte digitalizzate di testi autentici scritti e orali archiviati ed annotati in modo tale da essere consultabili con software di interrogazione per analisi linguistiche di diverso tipo, ha aumentato la consapevolezza che lessico e sintassi sono interdipendenti Sinclair (1987) e che le parole non possono essere studiate indipendentemente dal loro contesto. Grazie a queste risorse è stato verificato che il lessico di una lingua è composto in grandissima parte da sequenze lessicali prefabbricate/complesse (espressioni fisse o semi-fisse, forme composte, collocazioni fisse dette anche 'unità lessicali polirematiche', ecc...) sulle quali focalizzare i processi di sviluppo della competenza semantico-lessicale in una lingua straniera Ducati (2007). Esistono diverse tipologie di corpora: monolingue, generali o specialistici, corpora di riferimento con un numero fisso di token, come il *British National Corpus* (BNC), o corpora di monitoraggio espandibili nei quali i testi vengono continuamente aggiunti, come il *Collins Wordbanks online*. La linguistica dei Corpora trova applicazione in glottodidattica nelle tre aree principali di progettazione di sillabi, nello sviluppo di materiali e in attività didattiche da svolgere in classe Barlow (2002). Secondo Leech (1997) i Corpora possono essere utilizzati in due modi da lui definiti soft e hard version. La modalità soft vede il coinvolgimento del solo docente che prepara delle attività sotto forma di esempi di collocazioni di alcuni lemmi o sequenze lessicali tratte dalla consultazione dei corpora. La versione hard prevede l'accesso diretto ai corpora da parte degli studenti i quali possono essere guidati dal docente in una ricerca lessicale predeterminata che porta a dei risultati prevedibili o possono condurre da soli le loro osservazioni e analisi con risultati meno prevedibili. Le attività didattiche possono stimolare i discenti a lavorare su un singolo lemma, su una coppia di parole o su sequenze lessicali semi fisse o fisse al fine di condurre ricerche semantiche, analizzare in modo contrastivo i collocati di coppie di parole con le informazioni ottenute dalla consultazione di dizionari, individuare e trovare schemi di collocazione e

raggrupparli, analizzare il significato lessicale e la frequenza di occorrenza, lavorare sull'inferenza lessicale e sul riesame critico di regole grammaticali. Nonostante le evidenti potenzialità pedagogiche, i corpora vengono utilizzati principalmente nell'ambito della ricerca linguistica e in corsi universitari avanzati di mediazione linguistica, mentre la loro integrazione nell'insegnamento del lessico in L2 nella scuola secondaria è ancora molto limitata. Queste risorse digitali vengono considerate troppo difficili da gestire in termini di competenza linguistica e capacità tecniche richieste a docenti e studenti. Bisogna considerare, inoltre, che le interfacce dei corpora non sono tecnologicamente stimolanti per i giovani discenti abituati agli ambienti interattivi del web che essi utilizzano abitualmente. La sperimentazione che viene descritta in questo articolo propone un percorso di integrazione di strumenti web 2.0 con l'uso dei corpora per coniugare un iniziale approccio ludico con una successiva fase di attenta osservazione, riflessione e formulazione di ipotesi sul funzionamento della lingua.

Di seguito sono indicati tutti gli stili da adottare per i paragrafi di primo, secondo e terzo livello. Si sconsiglia di utilizzare ulteriori livelli.

### **3.La sperimentazione**

#### **3.1 Motivazioni di una scelta: i Corpora e l'ottica plurilingue**

Dopo un decennio di esperienze di applicazione delle nuove tecnologie nella didattica delle lingue straniere, l'interesse per l'integrazione dell'ambiente digitale di natura computazionale dei corpora è stato stimolato nell'ambito del Corso Nazionale pilota di formazione e-learning Poseidon e successivamente durante l'attività di tutoraggio di un Pon Nazionale di Educazione linguistica e letteraria in un'ottica plurilingue rivolto ai docenti di area linguistica. Prima di quel periodo erano state sperimentate delle semplici attività basate sui corpora sotto forma di esercizi di completamento di collocazioni per potenziare la competenza lessicale legata al contesto d'uso di alcuni lemmi polisemici.

Queste attività non avevano mai visto il diretto coinvolgimento degli studenti in attività di interrogazione dei corpora che erano ritenuti degli strumenti poco stimolanti da un punto di vista tecnologico - motivazionale. Il ripensare l'uso delle tecnologie didattiche in un'ottica plurilingue per lo sviluppo di una competenza globale linguistico- comunicativa plurilingue come ampliamento dello spazio semiotico del discente ha determinato un riesame attento degli ambienti digitali di apprendimento che possono stimolare la necessaria consapevolezza dei fenomeni linguistici e la capacità di utilizzare le conoscenze in modo strategico per risolvere problemi nel naturale processo di trasferimento tra lingue che l'insegnamento deve favorire. Il ricorso nella scuola secondaria all'integrazione dei corpora come ambiente digitale di ricerca e analisi di fenomeni linguistici a partire dall'osservazione di dati testuali ha rappresentato quindi una scelta metodologica che contribuisce ad un uso più maturo e consapevole delle tecnologie didattiche a sostegno di nuovi bisogni di controllo e riflessione sugli apparati e sulle procedure conoscitive degli studenti Calvani (op.cit.).

### 3.2 Destinatari, obiettivi e metodologia

La sperimentazione è stata svolta in una classe seconda dell'Istituto Professionale per i Servizi Enogastronomici e per l'Ospitalità Alberghiera di Paola, composta da 19 alunni, 8 maschi e 11 femmine, con un livello di competenza linguistica A2 del QCER.

Le attività sono state inserite nella progettazione di un modulo specifico dedicato alla didattica esplicita del lessico dell'inglese Lingua Straniera (ESL) ed hanno avuto una durata complessiva di 20 ore. Partendo dalla considerazione della natura del lessico come insieme di sequenze estese di significato altamente organizzate che superano il limite delle singole parole Sinclair (2004) e dall'interdipendenza tra lessico e sintassi, la sperimentazione ha inteso favorire la scoperta di alcuni aspetti chiave della natura del lessico: a. la *frequenza* di occorrenza delle parole in un testo Stubbs (2001) che è influenzata dalle tipologie testuali, dai generi e dal registro linguistico; b. la *collocazione* definita da Lewis (1997) come la co-occorrenza delle parole che appare in un testo con più alta frequenza; c. la *colligazione*, termine coniato da Firth (1957) che indica la compagnia grammaticale di una parola ovvero la sua relazione con le categorie grammaticali. Le attività proposte hanno contribuito allo sviluppo di competenze collocazionali che risultano essere un fattore cruciale per la fluency delle performance linguistiche degli studenti Hill (1999) anche nelle fasi iniziali dell'apprendimento linguistico. Gli studenti organizzati in gruppi sono stati guidati in un percorso graduale di scoperta lessicale attraverso l'uso ludico di alcune applicazioni del web 2.0 con manipolazioni linguistiche – cognitive e grafiche di testi autentici scritti su popolari giochi online vicini al loro mondo affettivo e successivamente sono stati stimolati ad accedere direttamente ad alcuni corpora inglesi online per effettuare delle semplici interrogazioni linguistiche a partire da lemmi di alta frequenza individuati nei testi forniti. I risultati delle loro riflessioni linguistiche sviluppate in modalità collaborativa e dei prodotti realizzati sono state infine condivise con tutta la classe, offrendo un ulteriore momento di confronto tra le ipotesi linguistiche formulate in risposta ai dati osservati. 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. L'integrazione di ambienti digitali di natura molto diversa ha risposto anche all'esigenza di coniugare una didattica umanistico-affettiva attenta ai fattori affettivi e motivazionali con un apprendimento riflessivo basato sull'osservazione e il controllo delle procedure conoscitive. Infine la valutazione è stata effettuata sui prodotti cooperativi realizzati e sui processi collaborativi attivati.

### 3.3 Fase 1: manipolazione linguistica nel Web 2.0

Agli studenti divisi in cinque gruppi sono forniti un gruppo di testi scritti autentici di natura descrittivo-informativa tratti dai siti web di alcuni popolari giochi online: World of Warcraft, Warrock, Farmville e Pet Society.

Poi sono introdotte 3 applicazioni del web 2.0 nei quali gli studenti sono stati chiamati a manipolare i testi al fine di osservare graficamente la frequenza delle occorrenze lessicali e a fare ipotesi sulla loro rilevanza nel contesto dei testi forniti.

Gli studenti hanno utilizzato inizialmente *wordle* per generare nuvole di parole ed osservare il conteggio delle parole e la diversa frequenza tra parole funzionali e di contenuto. In Fig. 1 sono state escluse le parole funzionali che sono state, invece, inserite in Fig.2 dove la parola più frequente è diventata l'articolo *the*.



Fig.1 Nuvola senza parole funzionali



Fig 2. Nuvola con parole funzionali

Successivamente è richiesto di utilizzare l'applicazione *wordsift* per passare dalla creazione di nuvole di parole alla manipolazione dei lemmi in uno spazio di lavoro interattivo (Fig.3) nel quale associare anche immagini e all'analisi della mappa semantica interattiva (fig.4).

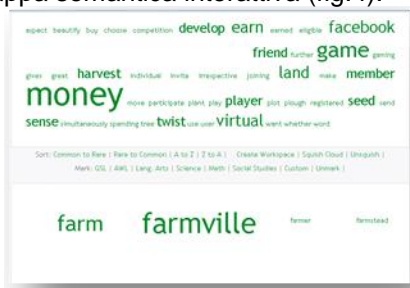


Fig. 3 Wordsift-Spazio interattivo

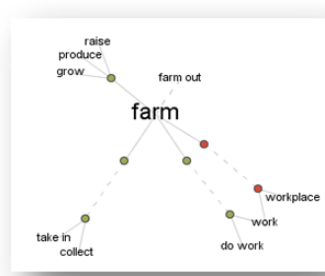


Fig. 4 Mappa semantica interattiva

In Wordsift gli studenti sono introdotti visivamente anche al concetto di collocazione (Fig.5)

**Source**

FarmVille is a multi player game, with a twist. Every Facebook member is eligible to participate in the game. Irrespective of whether a Facebook member has joined the game or not, friends who are already registered users on FarmVille can send virtual gifts to them and also invite them to join. Upon joining FarmVille, you get a small piece of land, some virtual seeds, and money to plough the land and to sow the seeds. How you use the money to develop your farm is left to you. **In FarmVille you can plow, plant and harvest crops to earn money.** **BACK** The money earned can be used to buy different items for your farm or further expand and improve your farmstead. You can also earn money by

Fig.5 Wordsift- L'inserimento del lemma scelto nel contesto del testo

Infine gli studenti sono sollecitati ad usare *wordnik* per accedere al dizionario online e per creare in modo collaborativo dei campi semantici e delle liste di parole online da condividere in facebook (fig.6)



Fig. 6 Condivisione in facebook di una lista di parole creata con Wordnik

### 3.4 Fase2: interrogazione dei Corpora online

Dopo l'approccio ludico e manipolativo nel Web 2.0 alla scoperta di alcuni concetti chiave della natura del lessico, vengono introdotti i corpora ed alcune loro semplici funzioni di interrogazione: a. *wordlist* per identificare la frequenza delle occorrenze nelle diverse tipologie testuali e registri linguistici e per comprendere come sono distinte le parole funzionali e di contenuto; b. KWIC (Key Word In Context), *Concordance* un tipo di motore di ricerca per l'analisi linguistica che permette agli studenti di individuare i collocati di un lemma; c. *POS (Part Of Speech)* che si riferisce all'annotazione delle categorie grammaticali delle parole identificando la *collocazione*, le collocazioni delle parole associate alle classi grammaticali e che mette in evidenza le combinazioni ricorrenti di lessico e grammatica e gli schemi tipici di distribuzione delle parole nelle costruzioni grammaticali.

Dopo questa introduzione generale, dalle attività precedenti sui testi forniti, vengono isolati due lemmi *game* e *match* e viene richiesto agli studenti di accedere direttamente a due corpora inglesi online, il *British National Corpus* e il *Collins Wordbanks Online*. Nel BNC, usando la funzione *Chart* (fig 7), viene richiesto di fare ipotesi sulla frequenza di questi lemmi in relazione alle tipologie testuali nelle quali appaiono.

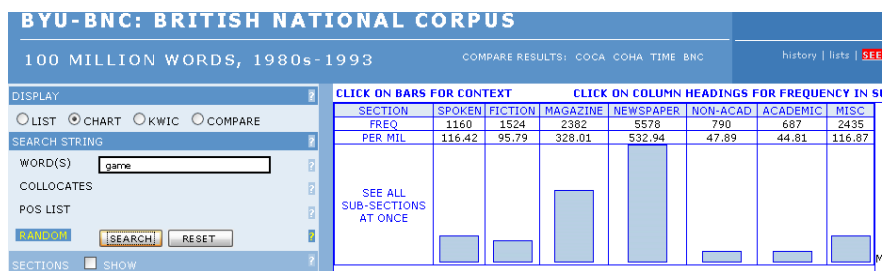


Fig. 7 British National Corpus Risultati dell'interrogazione Chart per *game*





### 3.5 Analisi dei prodotti realizzati

Alla fine della fase 1 e della fase 2, ogni gruppo di lavoro ha condiviso con il resto della classe la formulazione delle ipotesi sui fenomeni linguistici osservati, i risultati delle riflessioni elaborate e i prodotti realizzati. La fase ludica elaborata con le applicazioni web 2.0 ha portato all'elaborazione di : a.20 nuvole di parole con wordle con la rappresentazione grafica differenziata della frequenza lessicale tra quelle contenenti parole funzionali e non;b.6 liste di parole online condivise in facebook attinenti ai campi semantici dei giochi online descritti nei test forniti. Un gruppo ha realizzato una lista con le famiglie di parole individuate a partire dai lemmi più frequenti; c. 5 gallerie di immagini associate ai lemmi più frequenti con le relative mappe semantiche individuate in wordsift; d. 25 griglie di raggruppamenti di collocazioni lessicali e grammaticali dei lemmi game e match come richiesto dal docente con le risposte alle domande stimolo per la formulazione di ipotesi sui fenomeni collocazionali osservati. La valutazione dei prodotti e dei processi cooperativi attivati dai ragazzi è stata estremamente positiva. Il livello di motivazione e partecipazione attiva alle attività è stato costante per tutta la durata della sperimentazione, anche nella fase dedicata ai corpora per i quali hanno dimostrato notevole curiosità ed interesse. In particolare, le riflessioni sulla polisemia dei termini ha rinforzato la loro consapevolezza del ruolo del contesto in qualsiasi attività di comprensione e di produzione linguistica .

### 4.Conclusioni

La sperimentazione realizzata nell'ambito dello sviluppo della competenza semantico-lessicale in ESL ha dimostrato l'efficacia pedagogica della progettazione di percorsi di apprendimento in ambienti digitali basati sull'integrazione di strumenti molto diversi tra loro, quali le applicazioni Web 2.0 e i Corpora. La screen generation Rivoltella (op.cit.) necessita non solo di un adeguamento dei sistemi di istruzione alle nuove modalità comunicative dei social media, ma anche di una guida attenta all'uso critico e riflessivo degli strumenti digitali per la costruzione personale di procedure conoscitive che potenzino la gestione autonoma delle fasi successive dell'apprendimento .

Lontano da ingenuità tecnologiche Calvani (op.cit) anche nell'ambito della didattica ESL è auspicabile coniugare la ricchezza e l'interattività degli strumenti web 2.0 a disposizione della glottodidattica e a sostegno della creatività e della dimensione affettiva, motivazionale dell'apprendimento con semplici ma rigorose attività di osservazione ,categorizzazione e manipolazione di dati testuali per la formulazione di ipotesi sul funzionamento della lingua in prospettiva plurilingue. Con le dovute gradualità di introduzione, i corpora risultano delle risorse molto efficaci anche in fasi iniziali dell'apprendimento linguistico nel contesto della scuola secondaria.

Lontano da paradigmi di regole fisse ed eccezioni, la loro introduzione garantisce il ruolo attivo degli studenti in un apprendimento basato sulla scoperta e il riconoscimento di schemi lessicali ed alternative in contesto.

## Bibliografia

- Balboni P. E., *Le sfide di Babele, Insegnare le lingue nelle società complesse*, UTET Libreria, Torino, 2002 .
- Barlow M., *Corpora, concordancing, and language teaching*. Proc. of the KAMALL International Conference. Daejon, Korea.,2002.
- Belardo R., *Risorse e strumenti per una glottodidattica costruttivistica* , in *Studi di Glottodidattica* Vol. 2 ,No 2 2008.
- British National Corpus : <http://www.natcorp.ox.ac.uk/>.
- Calvani A., *Teorie dell'istruzione e carico cognitivo. Modelli per una scuola efficace*, Erickson, Trento, 2009.
- Collins WordBanks: <http://www.collinslanguage.com/wordbanks/default.aspx>.
- Council of Europe ,*Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*, Cambridge University Press, Cambridge, 2001.
- Ducati R., *Lo sviluppo della competenza semantico- lessicale in Materiali di studio online Corso Nazionale Pilota Poseidon* , MIUR-ANSAS 2007.
- Ellis R., *Second language Acquisition*, Oxford, Oxford University Press, 1997.
- Firth J. R., in *Selected papers of J. R. Firth, 1952–59*. Edited by F. R. Palmer. Longmans' Linguistics Library, Longmans, Green and Co. Ltd., London, 1968.
- Garelli P., Betti S., *Nuove tecnologie e insegnamento delle lingue straniere*, Franco Angeli ,Milano, 2011.
- Hill J., *Collocational competence in English Teaching Professional*, 11, 3-6, 1999
- Hunston S., *Corpora in Applied Linguistics*, Cambridge,Cambridge University Press, 2002
- Leech G., *Teaching and language corpora: a convergence* in Wichmann A., Fligelstone S., McEnery T. & Knowles G., (eds.). *Teaching and Language Corpora*, Longman, Harlow, 1997,1-23.
- Lewis M., *Implementing the Lexical Approach. Putting theory into practice*,LTP, Hove,1993.
- Porcelli G., *Comunicare in lingua straniera: il lessico*, UTET, Torino, 2004.
- Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants*. In internet, URL: <http://www.scribd.com/doc/9799/Prensky-Digital-Natives-Digital-Immigrants-Part1> , 2001.
- Rivoltella P.C., *La screen generation: media, culture e compiti dell'educazione*. Milano.in internet: <http://www.scribd.com/doc/31815492/La-screen-generation-media-culture-e-compiti-dell-educazione>
- Sinclair J., *The nature of the evidence.*,in J.McH. Sinclair (Ed.), *Looking Up: An Account of the COBUILD Project in Lexical Computing* , HarperCollins, London, 1987.
- SinclairJ., *How to use corpora in language teaching*, Benjamins, Amsterdam, 2004.
- Stubbs, M. , *Words and phrases: Corpus studies of lexical semantics*, Blackwell, Oxford, 2001.
- Teatino A., *Innovazione digitale e glottodidattica-Riflessioni e proposte*, Digilabs, Bari, 2010.
- Titone R. a cura di DANESI M., ,Fedi R., *Problemi di psicopedagogia del linguaggio, Dalla psicolinguistica alla glottodidattica*, Guerra Edizioni, Perugia, 2000.
- Web 2.0 –applicazioni per il lessico:  
<http://ww.forvo.com>  
<http://tagul.com>  
<http://www.wordia.com>  
<http://wordnik.com>  
<http://www.wordle.net>  
<http://wordsift.com>