



Universidad de Sevilla
Facultad de Filología
Programa de doctorado: Estudios Filológicos
Línea en Lengua y literatura italianas

Nuove tecnologie e italiano come lingua straniera.

Il Mobile Learning in contesti informali

TESIS DOCTORAL

Doctorando:

Carmelo Aversa

Directoras:

Dra. Leonarda Trapassi

Dra. Sonia Lucia Bailini

Sevilla, 2020

Ai miei alunni di oggi e a quelli di domani

ABSTRACT

Il presente progetto di ricerca prende in esame il *Mobile Learning* applicato alla didattica dell'italiano come lingua straniera mediante l'uso delle applicazioni per dispositivi mobili (app), una modalità delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) che nell'ultima decade ha conosciuto uno sviluppo esponenziale. Questi programmi digitali si configurano come strumenti attraverso cui lo studente ha l'opportunità di personalizzare l'apprendimento in contesti informali con maggiore autonomia e libertà. In tal senso, sia le applicazioni elaborate per l'insegnamento/apprendimento della lingua straniera sia le applicazioni che presentano contenuto autentico, perché destinate ad utenti nativi della lingua, arricchiscono lo sviluppo della competenza linguistica e culturale degli apprendenti. Partendo dal presupposto che la riflessione sulle risorse digitali di questo tipo predisponga a un apprendimento più consapevole e proficuo, si vuole capire in che misura il *Mobile Learning* sta influenzando l'apprendimento dell'italiano LS e quali sono le ragioni che spingono gli studenti a utilizzare un dispositivo mobile fuori dalla classe con questa finalità.

Per poter rispondere a simili domande e, quindi, raggiungere l'obiettivo della ricerca, il lavoro comincia con l'esposizione di alcuni concetti teorici relativi al *Mobile Learning* e alle nuove dimensioni di apprendimento, quali autonomia, apprendimento informale e applicazione come risorsa per l'apprendimento autonomo di una lingua straniera. Al fine di selezionare le applicazioni mobili più adeguate per un uso didattico in contesti informali, si analizzano diverse app di lingua e cultura italiana disponibili negli *store* virtuali. In seguito, si espongono i risultati ottenuti dal questionario "Apprendimento della lingua e della cultura italiana tramite app mobili fuori dall'aula", realizzato con l'obiettivo di analizzare, mediante un approccio quantitativo, l'uso che gli apprendenti di italiano LS fanno del loro dispositivo mobile come strumento per approfondire alcuni aspetti linguistici e culturali. Infine, si presenta uno studio qualitativo di casi (*case study*) per indagare l'uso reale delle applicazioni mobili di lingua e cultura italiana nei contesti informali di apprendimento dal punto di vista dell'utente-apprendente. I risultati ottenuti ci permettono di riflettere sul valore della tecnologia mobile nell'apprendimento dell'italiano LS e, seguendo il principio della Ricerca-Azione, fornire degli spunti per realizzare ulteriori studi in questo campo.

Parole chiave: *Mobile Learning*, TIC, applicazioni mobili, apprendimento informale, italiano LS.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación examina una de las modalidades de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) de la didáctica del italiano como lengua extranjera que en la última década ha conocido un desarrollo exponencial: el *Mobile Learning* en la modalidad de uso de las aplicaciones para dispositivos móviles (*apps*). Estos programas digitales se configuran como herramientas mediante las cuales el alumno tiene la oportunidad de personalizar su aprendizaje en contextos informales con mayor autonomía y libertad. En este sentido, tanto las aplicaciones móviles programadas para la enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera como las aplicaciones que presentan contenido auténtico, puesto que han sido desarrolladas pensando en los usuarios nativos de la L1, enriquecen el desarrollo de las competencias lingüísticas y culturales de los alumnos. Con este trabajo, se pretende averiguar en qué medida el *Mobile Learning* influye en el aprendizaje del italiano LE y cuáles son las razones que mueven a los alumnos a utilizar fuera de la clase su dispositivo móvil con este fin.

Para contestar a preguntas similares y lograr el objetivo principal de la investigación, el trabajo empieza con la presentación de algunos conceptos teóricos relacionados con el *Mobile Learning* y las nuevas dimensiones de aprendizaje: la autonomía, el aprendizaje informal y la *app* como recurso para el aprendizaje autónomo de una LE. Se analizan diferentes aplicaciones móviles de lengua y cultura italiana disponibles en las tiendas virtuales con el objetivo de seleccionar las más adecuadas para un uso didáctico en contextos informales. A continuación, se exponen los resultados de la encuesta “Aprendizaje de la lengua y de la cultura italiana mediante aplicaciones móviles fuera del aula”, llevada a cabo para analizar, mediante un enfoque cuantitativo, el uso que los alumnos de italiano LE hacen de su dispositivo móvil como herramienta para profundizar algunos aspectos lingüísticos y culturales. Finalmente, se presenta un estudio cualitativo de casos (*case study*) para investigar el uso real de las aplicaciones móviles de lengua y cultura italiana en los contextos informales de aprendizaje desde el punto de vista del alumno. Los resultados obtenidos nos permiten reflexionar sobre el valor de la tecnología móvil en el aprendizaje del italiano LE y, a partir de ello, esperamos fomentar una reflexión compartida de acuerdo con el principio de la investigación-acción para futuras investigaciones.

Palabras clave: *Mobile Learning*, TICs, aplicaciones móviles, aprendizaje informal, italiano LE.

ABSTRACT

This research project examines *Mobile Learning* through the use of applications for mobile devices, a modality of the Information and Communications Technologies (ICT) aimed at teaching Italian as a foreign language (FL) which has experienced exponential growth during the last decade. We view these software programs as means by which students are able to personalize their learning in informal settings, thereby gaining greater autonomy and freedom. In this regard, both applications designed for teaching/learning of a FL, as well as those which provide authentic content, because they are intended for the use of native speakers, contribute to the enhancement of the students' linguistic and cultural competence. The twin goals of this study are to find out the extent to which *Mobile Learning* impinges upon the learning of Italian as a FL and to ascertain what are the reasons that lead students to resort to the use of their mobile devices outside the classroom setting for that purpose.

To this end, the study starts by outlining several theoretical concepts related to *Mobile Learning* and to the new dimensions of learning, such as autonomy, informal learning and the use of applications as tools for independent learning of a FL. We analyze a significant sample of the Italian language and culture applications available in online stores in order to select those most suitable for the purpose of learning in informal contexts. Subsequently we discuss the results of a survey which we called "Learning the Italian language and culture outside the classroom through the use of mobile applications". The objective of the survey was to quantitatively evaluate the use of mobile devices by students of Italian as a FL, as a methodology to deepen their understanding of aspects of the language and culture of Italy. Lastly, we present a qualitative case study that examines the actual use of Italian language and culture applications in informal learning contexts from the point of view of the user-learner. The results obtained provide us an opportunity to reflect on the effectiveness of mobile technology as an instrument to learn Italian as a FL and, following the Action Research methodology, to provide ideas for further studies in this field.

Keywords: *Mobile Learning*, ICT, mobile applications, informal learning, Italian as a FL.

*There are two important dimensions to successful second language learning:
what goes on inside the classroom and what goes on outside of the classroom.*

Jack Richards (2015)

INDICE

Lista abbreviazioni.....	16
Introduzione.....	17
Capitolo I	
<i>Mobile Learning</i> e autonomia nell'apprendimento delle lingue straniere	25
1.1. Nuove tecnologie e didattica delle lingue: dagli anni '50 a oggi.....	25
1.2. Il <i>Mobile Learning</i> e le nuove dimensioni di apprendimento	30
1.3. Potenzialità e limiti del MALL	34
1.4. Autonomia e motivazione nel MALL	41
1.4.1. L'autonomia nell'apprendimento della lingua straniera	42
1.4.2. Motivazione e strategie nell'apprendimento della lingua straniera	46
1.5. L'apprendimento informale.....	55
1.5.1. Al di là dell'aula: l'apprendimento in contesti informali.....	55
1.5.2. Il ruolo del docente nell'informalità	62
1.6. L'applicazione mobile: una risorsa per l'apprendimento autonomo della LS	70
Capitolo II	
Le applicazioni mobili di lingua e cultura italiana	85
2.1. Tipologie di app per l'apprendimento della LS	85
2.2. Criteri e parametri nell'analisi delle app per l'apprendimento informale.....	91
2.3. Proposta di selezione e classificazione.....	100
2.3.1. Le app per l'apprendimento dell'italiano come LS	110
2.3.2. Le app di cultura italiana (e altro).....	116
2.4. Esempi di applicazione didattica: tra apprendimento formale e informale.....	122
2.5. Potenziale didattico e prospettive pratiche di una guida ragionata alle app di italiano LS	130
Capitolo III	
Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale: studio quantitativo.....	133
3.1. Introduzione allo studio quantitativo.....	133
3.2. Presentazione dello studio: questionario, destinatari e metodologia di rilevazione	135

3.3.	Obiettivi e ipotesi di ricerca	139
3.4.	Informanti: caratteristiche e risposte al questionario	142
3.5.	Considerazioni dei partecipanti	162
3.6.	Limiti e prospettive future	170
Capitolo IV		
L'uso delle applicazioni nell'apprendimento informale dell'italiano LS dalla prospettiva dell'apprendente: studio qualitativo		
4.1.	Obiettivi e domande di ricerca	173
4.2.	La metodologia, il contesto e i partecipanti	174
4.3.	Fasi e strumenti della raccolta dati	177
4.4.	Analisi dei dati	180
4.4.1.	Le interviste iniziali	180
4.4.2.	Le app utilizzate: tipologie e preferenze	194
4.4.3.	Gli <i>audiolog</i>	198
4.4.4.	Le interviste finali	223
4.4.5.	Autonomia e motivazione	240
4.5.	Riflessioni conclusive sullo studio qualitativo	247
Conclusioni		255
Ringraziamenti		267
Appendici		269
Bibliografia		325
Sitografia		341

INDICE TABELLE

Tabella 1 - Benefici delle attività <i>out-of-class</i> individuate da Richards (2015)	60
Tabella 2- Stili di app e definizioni per Sweeney <i>et al.</i> (2012)	88
Tabella 3 - Quadro analitico di Rosell-Aguilar (2017) per la valutazione di una app per l'apprendimento linguistico	97
Tabella 4 - Esempio di classificazione delle prime tre app della categoria 'App per l'apprendimento dell'italiano LS'	106

Tabella 5 - Obiettivi e sotto obiettivi dello studio quantitativo “Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale”	140
Tabella 6 - Età e sesso dei partecipanti	144
Tabella 7 - Obiettivo 1 e sotto obiettivi 1.1 e 1.2 dello studio quantitativo.....	152
Tabella 8 - Dati degli informanti: nome, età, livello linguistico e tipo di corso	177
Tabella 9 - Uso giornaliero e attività svolte con il/i dispositivo/i mobile/i	182
Tabella 10 - App per l'apprendimento linguistico di italiano come LS più scaricate	195
Tabella 11 - App di cultura italiana più scaricate	198
Tabella 12 - Requisiti di una app per l'apprendimento linguistico.....	270
Tabella 13 - Requisiti di una app per l'apprendimento linguistico dalla prospettiva dell'apprendimento mobile	270
Tabella 14 - Schema analitico di Kim & Kwon (2012).....	271
Tabella 15 - Quadro analitico di una delle sei app selezionate da Aramu e Romanello..	273
Tabella 16 - Esempio di valutazione positiva di una app per l'apprendimento dell'italiano LS.....	274
Tabella 17 - Esempio di valutazione negativa della app ‘ItaliAmo’	274
Tabella 18- Paesi di provenienza dei partecipanti al questionario.....	311
Tabella 19 - Programmazione cronologica (<i>timing</i>) e durata del materiale audio raccolto	320
Tabella 20 - Applicazioni mobili visitate dai 20 informanti nell'arco dei quattro mesi di ricerca.....	322
Tabella 21 - Soddisfazione generale nell'uso delle applicazioni.....	323

INDICE FIGURE

Figura 1 - Nuvola di parole allegata alla relazione presentata in occasione del XXII Congresso AIPI (Budapest, 2016)	19
Figura 2 - Tassonomia di Bloom e la versione rivista da Anderson e Krathwohl (2001). 52	
Figura 3 - Tassonomia digitale di Bloom (1956).....	53
Figura 4 - Diagramma dello spazio d'azione didattica.	62
Figura 5 – Modello concettuale di Lai (2015) sull'influenza del docente sull'apprendimento dei discenti in contesti informali di apprendimento.....	67
Figura 6 - Ciclo dell'apprendimento esperienziale di Kolb (1984)	74

Figura 7 - Esempio di Realtà Aumentata applicata nei musei	77
Figura 8 - Schermate della app italiana di gastronomia ‘Tasty Recipes’	81
Figura 9 - App più scaricate per principali categorie relative all’anno 2017.....	87
Figura 10 - Lista di app organizzate in base alla Tassonomia digitale di Bloom	89
Figura 11 - Classifica di app mobili per Gangaiamaran e Pasupathi (2017)	90
Figura 12 - Tassonomia di app per l’apprendimento di una LS proposta da Rosell-Aguilar (2017).....	91
Figura 13 - Icona della app ‘150 Italamobile’ non più disponibile sugli <i>store</i> virtuali. .	108
Figura 14: Notifica <i>push</i> della app ‘Raiply’ che segnala la presenza di contenuto geoprotetto all’interno della app	109
Figura 15: Tipologie e numero di app selezionate per l’apprendimento dell’italiano come LS	111
Figura 16 . Tipologie di app di cultura italiana (e altro) selezionate	117
Figura 17 - Schermata della app ‘TED Talks’ in cui l’utente può scegliere il contenuto video in base alle emozioni.....	122
Figura 18 – Istantanea della app ‘Bring! Lista della spesa’	124
Figura 19 - Classificazione generica prodotti della app ‘Bring! Lista della spesa’	124
Figura 20 - Scheda ‘Frutta e Verdura’	125
Figura 21 - Scheda con ricetta e ingredienti	126
Figura 22 - Modalità di preparazione ricetta.....	126
Figura 23 - Istantanee dalla app ‘MyMuseums – Musei d’Italia’	127
Figura 24 - App ‘Quotidiani Italiani’	129
Figura 25 - App ‘Internazionale’	129
Figura 26 - App quotidiano ‘la Repubblica’	129
Figura 27 - Il modello FRAME (<i>Framework for the Rational Analysis of Mobile Education</i>).....	269
Figura 28 - Schema della struttura del questionario ‘Moduli Google’	308
Figura 29 - Struttura completa del questionario “Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale”	311

INDICE GRAFICI

Grafico 1 - Presenza degli ambiti linguistici nelle app di apprendimento linguistico	113
Grafico 2 - Provenienza dei partecipanti al questionario	143
Grafico 3 - Frequenza d'uso del dispositivo mobile.....	145
Grafico 4 - Livello di gradimento dell'esperienza con le app per l'apprendimento linguistico di italiano LS	148
Grafico 5 - Livello di gradimento dell'esperienza con le app di cultura italiana	151
Grafico 6 - Rapporto tra i due valori ottenuti sul gradimento dell'esperienza con le app per l'apprendimento linguistico e le app di cultura italiana	154
Grafico 7 - Relazione fra la competenza linguistica degli utenti-apprendenti e l'uso di app per l'apprendimento linguistico	156
Grafico 8 - Relazione fra la competenza linguistica degli utenti-apprendenti e l'uso delle app di cultura italiana.....	157
Grafico 9 – Livello medio di utilizzo delle app di lingua e cultura italiana in relazione con il livello linguistico	158
Grafico 10 - Relazione tra la fascia d'età degli utenti-apprendenti e l'utilizzo della app per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS	159
Grafico 11 - Relazione tra fascia d'età degli utenti-apprendenti di italiano LS e uso della app di cultura italiana.....	160
Grafico 12 - Livello medio di utilizzo delle app di lingua e cultura italiana in relazione con l'età degli utenti-apprendenti	161
Grafico 13 - Livello medio linguistico distribuito per fascia d'età	162
Grafico 14 - Tipologie di app per l'apprendimento di italiano LS più visitate	196
Grafico 15 - Ambito culturale delle app visitate dagli informanti.....	197
Grafico 16 - Rappresentazione grafica dello schema analitico di Calle-Martínez, Rodríguez-Arancón & Arús-Hita (2014)	272

LISTA ABBREVIAZIONI

AL	Abilità Linguistica
APP	Applicazione mobile
BYOD	<i>Bring Your Own Device</i>
CALL	<i>Computer-Assisted Language Learning</i>
L2	Lingua Seconda
LBC	<i>Learning Beyond the Classroom</i>
LO	<i>Learning Objects</i>
LS	Lingua Straniera
MALL	<i>Mobile Acquisition Language Learning</i>
MILL	<i>Mobile Informal Language Learning</i>
MLO	<i>Mobile Learning Objects</i>
PLN	<i>Personal Learning Network</i>
QCER	Quadro Comune di Riferimento per la conoscenza delle lingue
TAC	Tecnologie dell'Apprendimento e della Conoscenza
TIC	Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione

INTRODUZIONE

Il panorama delineato negli ultimi anni dalle nuove tecnologie ha imposto un nuovo modo di intendere la comunicazione e di veicolare le informazioni. Il mercato, in costante crescita, offre diversi modelli, sempre più funzionali di dispositivi mobili come tablet, smartphone, portatili, ecc. Ciò ha contribuito a modificare profondamente non solo il nostro modo di pensare e relazionarci con gli altri ma anche il nostro modo di riflettere sulla realtà circostante. Questa rivoluzione, da una parte ha favorito una crescita esponenziale della cultura digitale delle competenze relative all'uso delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), dall'altra ha incrementato problemi di diversa natura creati dall'abuso di questi mezzi, come hanno dimostrato vari studi pubblicati negli ultimi anni (Cramer & Hayes, 2010; Flanigan & Kiewra, 2018). In questo ampio scenario di rivoluzione tecnologica, la didattica delle lingue straniere ha dovuto rivedere e aggiornare metodologie e tecniche nel processo di insegnamento/apprendimento per rispondere alle nuove necessità dei discenti. Così, i docenti si ritrovano a lavorare con studenti che non utilizzano più in modo esclusivo il materiale cartaceo per lo studio ma ampliano il contenuto appreso in aula e risolvono dubbi attraverso un uso costante dei dispositivi mobili che già possiedono.

In particolare, lo smartphone (la cui traduzione letterale è “telefono intelligente”) costituisce un elemento di continuità per i nuovi apprendenti digitali che, nelle diverse fasi di apprendimento (dalle attività svolte in aula allo studio individuale a casa), sentono il bisogno di consultarlo per informarsi, approfondire i contenuti trattati in aula o risolvere dubbi di natura linguistica e culturale. Diversi studi realizzati negli ultimi anni (Kétyi, 2013; Murphy *et al.*, 2014; Lai & Zheng, 2018) hanno dimostrato che gli studenti che non possiedono il dispositivo mobile nell'ambito educativo sono meno del 5%. Ciò nonostante, un gran numero di apprendenti di lingua straniera non è ancora pienamente consapevole delle potenzialità didattiche che il loro dispositivo mobile può offrirgli: si muovono tra gli ambienti virtuali per svolgere attività di svago, intrattenimento, chiacchierate informali nella loro lingua madre, ignari di avere tra le mani una potenziale risorsa di apprendimento linguistico. Dall'altra parte, invece, gli apprendenti che utilizzano il loro dispositivo mobile come risorsa didattica in ambiti informali si muovono tra gli spazi virtuali, spesso in totale autonomia, alla ricerca di valide applicazioni mobili per l'apprendimento della lingua straniera. Spesso, a causa di un'inadeguata competenza digitale da parte del docente di LS, lo studente non riceve nessun aiuto per orientarsi

nell'insieme esteso dell'offerta virtuale ritrovandosi, quindi, da solo a selezionare i contenuti e a gestire le risorse che ha a disposizione; ciò aumenterà le probabilità che l'apprendente incorra in input inadatti al suo livello linguistico o che non si senta adeguatamente coinvolto nell'esperienza virtuale di una app mobile per le scarse caratteristiche tecniche o funzionali della stessa, con l'inevitabile risultato di un abbandono dell'esperienza virtuale.

Per questo motivo, è necessario incoraggiare l'uso degli strumenti adeguati con l'obiettivo di ampliare le conoscenze linguistiche e culturali della lingua straniera (d'ora in poi, LS), attraverso dispositivi che gli apprendenti già conoscono e utilizzano. Tra le numerose risorse che offrono i dispositivi mobili, le app (abbreviazione di "applicazioni mobili") costituiscono una parte integrante dell'apprendimento linguistico e culturale di una LS sia nel contesto classe, fulcro dell'apprendimento formale, sia nei contesti di apprendimento informale. Il software applicativo, per utilizzare un termine informatico, rappresenta una delle risorse per avvicinarsi all'universo della LS che negli ultimi anni sta conoscendo uno sviluppo esponenziale per il carattere dello stesso; nonostante all'inizio non sia stato programmato per fini educativi, rappresenta per la glottodidattica un'occasione di avvicinamento al mondo della LS per riflettere sulle distanze culturali. A tal proposito, come segnalato nell'intervista a Tosolini pubblicata da Giusti (2018) in riferimento alla ricerca su seconde generazioni e nuove tecnologie condotta da Zinant, "la percezione della differenza tra italiani e stranieri scompare dal momento in cui si trovano a usare le tecnologie digitali. In quel momento, mentre usano lo smartphone, per esempio, tutti sono vicini, abitano lo stesso spazio." (*ibid.*). È in quest'ottica, dunque, che bisogna valutare il ruolo della tecnologia mobile e delle risorse che essa offre, poiché una gestione consapevole degli spazi virtuali può apportare diversi benefici quali, ad esempio, la valorizzazione delle differenze. A questo proposito, ci sembra esemplificativa l'immagine che illustra elementi e ambiti rilevanti che interagiscono attraverso l'uso delle nuove tecnologie (fig. 1).

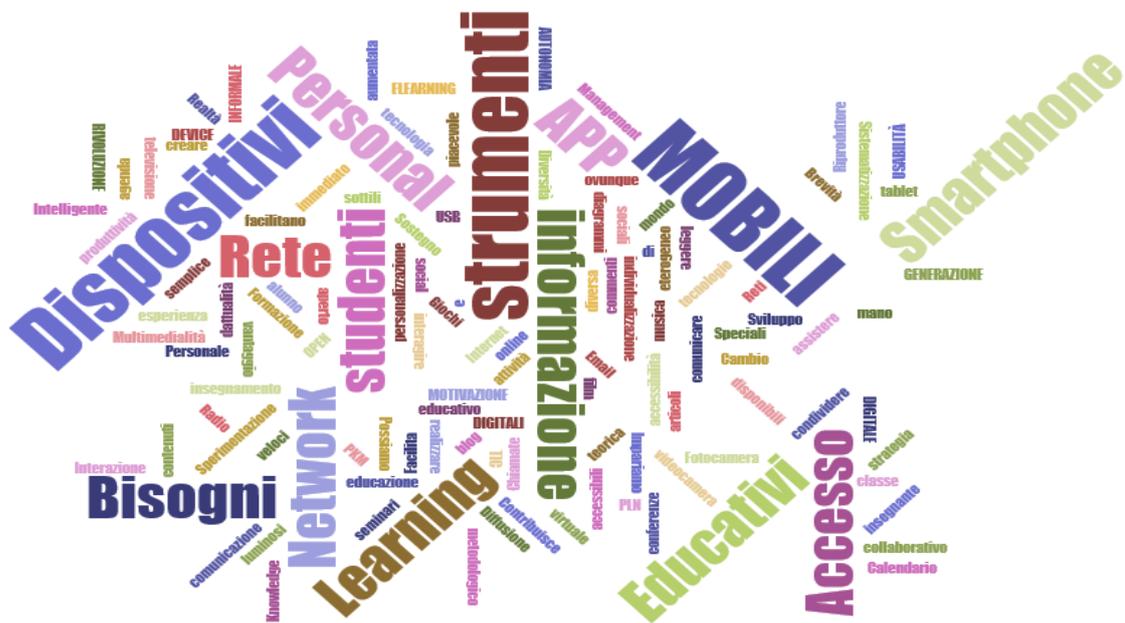


Figura 1 - Nuvola di parole allegata alla relazione presentata in occasione del XXII Congresso AIPI svolto a Budapest nel 2016. Fonte: Averna (2018)

Sono passati più di vent'anni da quando, per la prima volta, Chickering ed Ehrmann (1996) definirono con l'acronimo MALL (*Mobile Assisted Language Learning*) l'apprendimento di una lingua straniera con il supporto di dispositivi mobili. Da quel momento, parallelamente alla diffusione massiccia dei dispositivi mobili di nuovissima generazione quali, soprattutto, smartphone e tablet, si sono susseguiti numerosi studi dedicati a questo sottogruppo del CALL (*Computer Assisted Language Learning*) e il *Mobile Learning* (apprendimento tramite l'uso di tecnologie mobili), che hanno permesso di delinearne le caratteristiche, capirne meglio la struttura, i limiti e i numerosi aspetti che rimangono ancora da analizzare. È dunque comprensibile che, trattandosi di un ambito disciplinare il cui oggetto è in continua evoluzione, gli studi condotti sull'efficacia in campo didattico dovranno tener conto delle nuove caratteristiche tecniche e funzionali dei dispositivi portatili.

Anche la didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera si è interessata a questo particolare tipo di apprendimento; sebbene in ritardo rispetto agli studi pionieri provenienti principalmente dai paesi anglosassoni e dalla Cina, sempre più studiosi hanno cominciato a interessarsi al MALL cercando di capire in che misura e con quali modalità i dispositivi mobili fossero utilizzati per l'apprendimento della lingua italiana. Le giornate di studi organizzate da varie istituzioni educative italiane, da pochi anni a questa parte, rappresentano un'occasione vantaggiosa sia perché favoriscono uno scambio proficuo tra

i ricercatori sia perché i lavori presentati dai docenti contribuiscono ad arricchire il recente panorama dell'insegnamento-apprendimento dell'italiano LS mediante le tecnologie portatili.

Tuttavia, rimangono ancora vari punti oscuri su cui occorre fare luce in questo ambito: se è vero che da una parte si assiste a un interesse crescente di ricerca sul potenziale didattico delle tecnologie mobili nell'ambito dell'apprendimento formale, dall'altra si registra una carenza significativa di studi condotti nell'ambito dell'apprendimento informale. Come ci ricordano Demouy *et al.* (2015), “in order to understand how best to support mobile language learners, we need to understand learner practices, across both formal and informal settings.” (*ivi*: 10). Per questo motivo, vogliamo cercare di rispondere all'appello di vari studiosi a interessarsi al cono d'ombra dell'informalità dell'apprendimento dato che, svolgendosi fuori dal centro educativo, sfugge spesso al controllo dell'insegnante. È infatti negli ambienti della quotidianità che l'apprendente della LS fa uso in totale autonomia e libertà del suo dispositivo mobile. Partendo, dunque, dal presupposto che la riflessione sulle risorse che si hanno a disposizione predispone a un apprendimento più consapevole e proficuo, si vuole capire in che misura il *Mobile Learning* sta influenzando l'apprendimento dell'italiano LS e quali sono le ragioni che spingono gli studenti a utilizzare il loro dispositivo mobile fuori dalla classe per approfondire l'apprendimento linguistico e culturale. Allo stesso tempo, si vuole indagare e riflettere sulle potenzialità didattiche che il *Mobile Learning* offre all'utente-apprendente e sulle criticità che questo presenta in un contesto informale di apprendimento.

Si è dunque partiti dal delineare, nel capitolo I, i concetti teorici su cui si basa questo lavoro: dopo aver ripercorso la storia delle glottotecnologie dalla nascita fino ai nostri giorni e le metodologie didattiche elaborate con il loro ausilio, si sono presi in esame gli studi di maggiore rilevanza finora pubblicati per definire il *Mobile Learning* e le nuove dimensioni di apprendimento attraverso le tecnologie, specificandone le potenzialità e i limiti. Inoltre, ci si è focalizzati su altri concetti chiave quali l'autonomia e la motivazione nell'apprendimento di una LS attraverso l'uso delle tecnologie. Tale disamina ha preso in considerazione lo studio delle strategie di apprendimento impiegate dagli utenti-apprendenti per migliorare la loro esperienza virtuale e la fruizione in autonomia del materiale linguistico e culturale nella LS attraverso diverse operazioni messe in atto dagli studenti. Le riflessioni teoriche sull'autonomia e sulla motivazione hanno permesso di introdurre gli studi sull'apprendimento informale e sul ruolo che

riveste il docente di LS oltre il centro educativo. L'ultima sezione del capitolo teorico presenta una disamina sull'applicazione mobile come risorsa per l'apprendimento autonomo della LS con le potenzialità e i limiti che questa presenta.

L'obiettivo principale che ci si è posti per il capitolo II, incentrato sulla app mobile come risorsa didattica, è l'elaborazione di una lista di app di lingua e cultura italiana, organizzata in categorie. Tale proposta di classificazione è il risultato di un'attenta selezione del vasto materiale presente negli *store* dei due principali sistemi operativi, iOS e Android. L'oggetto principale (ma non esclusivo) della classificazione non sono le app educative (*educational apps*), al centro di studi e dibattiti già da diversi anni perché considerate un supporto concreto all'insegnamento dentro e fuori dalla classe, ma le app "autentiche" - elaborate per utenti-destinatari nativi della L1 - che rimangono ancora poco note nell'ambito della glottodidattica. Partendo dalla presentazione delle tipologie di applicazioni utili nell'ambito del MALL, si sono considerate, ai fini della selezione proposta, le classificazioni offerte nei contributi di natura tassonomica più rilevanti, mettendo in luce i principali criteri e parametri suggeriti per valutare le caratteristiche tecniche e il potenziale didattico che rendono una app idonea per l'apprendimento di una LS in ambiti informali. In particolare, si è preso come riferimento il quadro analitico elaborato da Rosell-Aguilar (2017) che, tra quelli consultati, ci è parso il più completo poiché i parametri descrittivi includono gli aspetti di natura tecnica e linguistica da considerare per l'analisi di una app per l'apprendimento della LS sia in ambito formale che informale. Ciononostante, non si è voluto presentare un ulteriore schema analitico/tassonomico, ma si è integrato quello già esistente con alcuni criteri di analisi come, per esempio, la presenza esclusiva della lingua target o l'aggiornamento dei contenuti, al fine di stilare una lista di app per l'apprendimento dell'italiano LS da cui gli apprendenti possono attingere per avere un quadro chiaro sull'offerta di questo tipo di risorse nei vari ambiti linguistico-culturali.

L'analisi si è basata su un giudizio di valore (*judgmental analysis*), in linea con quanto teorizzato da Chapelle (2001), ovvero partendo da una serie di criteri stabiliti nell'ambito della glottodidattica per valutare le caratteristiche e le attività di un software. La lista di app ha un'impostazione pratica, semplice e lineare ipotizzando come principali fruitori gli apprendenti, ma potrà essere utile anche ai docenti di italiano LS interessati a incoraggiare i propri studenti all'utilizzo di questa risorsa digitale fuori dall'aula come complemento all'apprendimento formale. Si intende così offrire un supporto didattico nell'ambito dell'italiano LS e nei vari ambiti linguistico-culturali, con l'obiettivo di

orientare adeguatamente gli apprendenti di italiano LS interessati all'utilizzo della app mobile come risorsa fuori dall'aula.

Nel capitolo III si presentano i risultati del questionario "Apprendimento della lingua e della cultura italiana tramite le applicazioni mobili fuori dall'aula", elaborato con l'obiettivo di analizzare l'uso effettivo che gli apprendenti di italiano LS fanno del loro dispositivo mobile come occasione di approfondimento linguistico e culturale in situazioni di apprendimento informale. Il questionario si compone di tre sezioni: 1) cinque domande (a risposta chiusa) relative alle informazioni personali rilevanti; 2) dieci domande (a risposta chiusa) relative alle informazioni sull'uso dei dispositivi mobili e delle applicazioni; 3) commenti liberi, opinioni e considerazioni varie sull'interesse e le percezioni verso la tecnologia portatile come strumento didattico. I destinatari dell'indagine sono apprendenti di italiano LS di profilo e livello linguistico diversi. Per partecipare al questionario occorre avere due requisiti: 1) non essere di madrelingua italiana; 2) frequentare parallelamente un corso in presenza di italiano LS. Tutti gli informanti hanno aderito al progetto su base volontaria. Sono varie le istituzioni fuori dall'Italia, pubbliche e private, che hanno collaborato per la diffusione del questionario: università, Istituti Italiani di Cultura, Centri Linguistici d'Ateneo, accademie di lingua, scuole estere di grado superiore, ecc.

La raccolta dei dati è avvenuta nel periodo settembre 2017 - ottobre 2018 attraverso il software online 'Moduli Google'. Complessivamente sono stati raccolti i dati di 602 studenti appartenenti a 68 centri educativi presenti in 43 Paesi nel mondo. Il campione è abbastanza rappresentativo sul piano internazionale in quanto gli informanti provengono dai cinque continenti. Con questo studio, di carattere esplorativo, si sono voluti indagare, in particolar modo, quattro aspetti: 1) l'uso delle app di lingua e cultura italiana tra gli apprendenti di italiano LS; 2) il livello di gradimento dell'esperienza delle app come risorsa linguistica e culturale della LS; 3) la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica; 4) la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti. Considerati questi obiettivi, la metodologia seguita per questo studio è principalmente di tipo quantitativo. I dati raccolti offrono alcuni spunti interessanti per riflettere sui dati demografici e sul livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione al loro uso con il dispositivo mobile come strumento didattico.

Nell'ultima sezione del capitolo III si sono esplorati gli atteggiamenti e il grado di interesse che gli apprendenti di italiano LS dimostrano verso l'uso della tecnologia portatile per scopi didattici fuori dall'aula. Per fare ciò, si sono presi in esame opinioni e

commenti che alcuni partecipanti allo studio hanno espresso sull'uso del proprio dispositivo mobile come risorsa di apprendimento per approfondire, in un contesto informale, la lingua e la cultura italiana. I punti di vista espressi dagli apprendenti sull'efficacia/inefficacia didattica delle app mobili hanno costituito il punto di partenza per riflettere su vari aspetti quali gli atteggiamenti di apertura/chiusura nei confronti della tecnologia mobile, le motivazioni che spingono gli studenti a utilizzare il dispositivo per migliorare le competenze linguistiche e culturali, gli aspetti più interessanti e di maggiore coinvolgimento nonché quelli critici che ne scoraggiano l'uso.

Nel *case study* di carattere esplorativo, oggetto del capitolo IV, l'obiettivo principale che ci si è proposti mira a indagare l'uso reale che gli apprendenti di italiano come LS fanno delle applicazioni mobili di lingua e cultura italiana in contesti informali di apprendimento. Al fine di ottenere una visione che fosse quanto più completa possibile sull'esperienza degli studenti, si è indagato su tre fattori chiave che determinano la qualità dell'esperienza di apprendimento informale: usabilità, efficacia didattica percepita e soddisfazione. Lo studio si è sviluppato in tre fasi principali: nella prima fase si è definito l'oggetto della ricerca, nella seconda si è realizzato lo studio di campo e nella terza sono stati analizzati i dati mediante l'ascolto integrale di tutti i materiali audio raccolti. Infine, si è proceduto alla selezione e alla relativa trascrizione dei frammenti che potevano risultare significativi. In linea con gli obiettivi proposti, si è elaborata una serie di domande alle quali si è cercato di dare una risposta.

Lo studio è stato realizzato su 20 apprendenti di italiano LS che avevano partecipato precedentemente allo studio quantitativo di questo progetto di ricerca (oggetto del capitolo III) rispondendo alle domande del questionario. La scelta dei 20 informanti non è stata casuale: tutti frequentavano in parallelo un corso in presenza di italiano LS presso lo stesso centro educativo, l'Istituto Italiano di Cultura di Madrid. Tuttavia, un criterio per la selezione degli informanti è stata la varietà del profilo: si sono tenuti in considerazione, in special modo, due fattori quali l'età e il livello linguistico di italiano poiché avrebbero potuto avere delle diverse ripercussioni sui risultati. La partecipazione è avvenuta volontariamente e non ha previsto alcuna ricompensa per l'esame finale del corso in presenza. La raccolta dei dati è durata quattro mesi, da ottobre 2018 a febbraio 2019. Tuttavia, a causa del ritardo nella consegna del materiale richiesto, lo studio si è protratto di un mese. All'inizio dello studio, a ogni informante è stata consegnata la lista di applicazioni di lingua e cultura italiana presentata nel secondo capitolo. Nei quattro mesi di ricerca, ogni partecipante ha visitato otto app mobili di diversa tipologia e

contenuto. Ciò ha permesso loro sia di sottoporsi a molteplici stimoli linguistici e culturali sia di evitare una possibile situazione di stallo per mancanza di stimoli tematici e/o visivi.

La prospettiva metodologica più adeguata per raggiungere gli obiettivi proposti è stato l'approccio qualitativo per due ragioni principali: 1) ci si è proposti di descrivere in maniera approfondita un contesto specifico; 2) i dati analizzati si basano principalmente su opinioni e atteggiamenti degli utenti-apprendenti di italiano LS. Attraverso l'osservazione degli informanti si sono ottenuti dei dati che ci hanno aiutato a capire meglio il potenziale didattico delle applicazioni mobili e l'efficacia per lo sviluppo delle competenze linguistiche e culturali di italiano LS. Considerata la natura prevalentemente qualitativa della ricerca, sono stati utilizzati due strumenti che più si adattano a questo paradigma: l'intervista semistrutturata e l'*audiolog* (registrazione audio). Le due tecniche, nel caso specifico di questo studio, hanno portato diversi vantaggi sia nella prima fase di raccolta dati sia nella seconda fase di analisi. I risultati ottenuti sono stati analizzati seguendo una linea tematica al fine di dare una risposta alle varie domande di ricerca. In totale sono state analizzate 40 interviste, delle quali 20 iniziali e 20 finali e 160 *audiolog* (8 per informante). I dati ricavati attraverso le interviste iniziali, gli *audiolog* bisettimanali e le interviste finali ci hanno permesso di monitorare in modo approfondito gli apprendenti per conoscere da vicino vari aspetti emersi nel contatto con le app mobili quali atteggiamenti, dubbi, benefici didattici e punti critici.

Infine, nell'ultima sezione, le riflessioni conclusive, si presenteranno gli obiettivi raggiunti e si discuterà sul valore che essi apportano alla glottodidattica dell'italiano, sui limiti che presentano i lavori proposti nei vari capitoli e sugli aspetti rilevanti da approfondire in futuro.

Ci auguriamo che questo lavoro di ricerca possa essere utile specialmente ai docenti di italiano LS affinché diano maggiore importanza al *Mobile Learning* e sperimentino, attraverso il principio della Ricerca-Azione, nuovi metodi e nuove attività volti a dimostrare l'efficacia didattica del dispositivo mobile dentro e fuori dalla classe di LS.

CAPITOLO I

Mobile Learning e autonomia nell'apprendimento delle lingue straniere

1.1. Nuove tecnologie e didattica delle lingue: dagli anni '50 a oggi

Dalla fine degli anni '50 cominciarono a diffondersi in ambito didattico le prime radio, i dischi e i primi televisori e, parallelamente a questi mezzi di comunicazione, si iniziarono ad utilizzare anche degli strumenti tecnici per registrare parte del contenuto da proporre in classe. I primi ricercatori classificarono questi strumenti come tecnologie educative o tecnologie didattiche. Fu in questa decade che si impose, nella didattica delle lingue, il behaviorismo o comportamentismo che caratterizzò alcune metodologie di insegnamento tra cui il metodo audio-orale. Secondo il modello comportamentista, basato su tecniche quali la memorizzazione, la ripetizione e i *pattern drill*¹, l'apprendimento è il risultato di una serie intensiva e ripetitiva di stimoli e risposte, seguite dalla conferma o dalla correzione (Balboni, 2014). Negli anni '60 il docente delle lingue straniere ampliò notevolmente il ventaglio di risorse servendosi di altri mezzi tecnici per supportare e arricchire il processo d'insegnamento che fino ad allora aveva fatto leva esclusivamente sul libro di testo, fonte esclusiva (insieme all'insegnante) degli input linguistici. In questa decade non solo si perfezionarono i registratori audio (iniziarono ad utilizzarsi le bobine di nastro magnetico) ma, alle risorse di tipo auditivo, si aggiunsero anche quelle di tipo visivo: la comparsa dei videoregistratori nella classe di LS rappresentò infatti un notevole passo avanti per la didattica delle lingue. Parallelamente, iniziavano a comparire anche i primi computer che vennero gradualmente introdotti nei centri educativi.

A partire dagli anni '70 negli Stati Uniti si diffusero i primi studi rilevanti sull'utilizzo dei computer per l'apprendimento di una lingua straniera. In questi studi emerse un interesse particolare sul potenziale degli strumenti informatici come mezzo di insegnamento e apprendimento. Fu proprio in questo momento che si diffusero i primi programmi che valutavano le risposte degli apprendenti in modalità binaria "giusto – sbagliato". I primi studi seguirono, pertanto, una linea di ricerca di carattere conduttivista. Tuttavia, dagli anni '80 - con la diffusione dei primi computer che da strumenti di calcolo diventarono strumenti di informazione e comunicazione - numerosi ricercatori in tutto il

¹ I *pattern drill*, proposti da Bloomfield e basati sull'approccio audio-orale degli anni Cinquanta, sono esercizi strutturali caratterizzati da un insieme di stimoli registrati ai quali seguivano le risposte degli apprendenti che, a loro volta, venivano subito dopo confermate o corrette. Lo schema che seguivano i *pattern drill* era stimolo – risposta – conferma o correzione.

mondo iniziarono a interessarsi a questi strumenti e a studiare i modi in cui potessero essere utilizzati nell'ambito della glottodidattica. Mentre in un primo momento il computer veniva utilizzato nelle classi di lingua come un supporto elettronico che, in modo automatico, proponeva degli esercizi strutturali di ascolto-ripetizione seguendo il modello audio-orale, in una seconda fase venne utilizzato specialmente per i software di videoscrittura e i fogli elettronici. Si iniziò a parlare di tecnologie informatiche e, nello specifico, cominciò a diffondersi un nuovo ambito chiamato CALL² (*Computer Assisted Language Learning*) nel quale l'uso del computer fu centrale e influenzò il processo di insegnamento-apprendimento. Come segnala Garrett (2009), in questo periodo l'uso del computer nell'ambito del CALL non costituisce un metodo in sé ma è un mezzo in cui si possono implementare vari metodi, approcci e teorie pedagogiche.

La metodologia CALL si sviluppò in tre fasi: il CALL Comportamentistico (*Behaviouristic CALL*), il CALL Comunicativo (*Communicative CALL*) e il CALL Integrativo (*Integrative CALL*). Nella prima fase, il computer si utilizzava come una sorta di insegnante meccanico che si occupava di agevolare le attività didattiche agli apprendenti e modificava gli input (*drill*) in base alle loro risposte. Le prime esperienze di CALL si basavano su esercizi di ripetizione chiamati *drill and practice* seguendo lo schema "giusto/sbagliato". In caso di risposta errata poteva esserci un'opzione "riprova" ma non era un sistema flessibile capace di adattarsi alle risposte degli studenti.

Tra gli anni '70 e '80 ci fu un cambiamento significativo di mentalità e una rivoluzione in ambito tecnologico; proprio in questi anni iniziò la seconda fase che Warschauer (1996) definì 'CALL Comunicativo' in cui l'apprendimento fu integrato in modalità molto più simili a quelle di oggi poiché si basava sull'approccio comunicativo che già da quegli anni iniziava a diffondersi in ambito glottodidattico. I sostenitori di questo approccio capirono che la ripetizione e l'esercitazione linguistica non bastavano poiché non includevano la comunicazione autentica. Uno dei principali sostenitori del 'CALL Comunicativo' fu Underwood (1984) il quale propose una serie di premesse che costituiscono le basi dell'approccio comunicativo.³ In questa fase si svilupparono e

² Il termine CALL è stato adottato nel 1982 da Davis e Higgins. Ha modificato il nome *Computer Assisted Language Instruction* (CALI) poiché il suo approccio, che in un primo momento prevedeva il ruolo centrale dell'insegnante ("instruction"), ha riconsiderato l'importanza dell'apprendente ("learning") ponendolo al centro della sua metodologia.

³ Underwood (1984) promuove un apprendimento linguistico basato sull'uso delle forme e non delle forme stesse, il docente insegna la grammatica implicitamente e non esplicitamente, permette e incoraggia la produzione di frasi autentiche invece di linguaggio precostruito, non giudica né valuta tutto ciò che gli apprendenti producono, utilizza esclusivamente la LS per dare istruzioni e crea un ambiente in cui si usi solo la LS sia nel computer che al di fuori di esso.

sperimentarono vari programmi CALL tra i quali alcuni elaborati per l'esercitazione delle abilità linguistiche ma in modalità non ripetitiva (materiali di lettura, ricostruzione di testo, giochi, ecc.). In questi programmi il computer continuava a ricoprire il ruolo di "detentore" della risposta corretta pertanto rappresentava un'estensione del modello di computer come tutor anche se nel processo veniva coinvolto maggiormente l'apprendente. L'uso delle nuove tecnologie si pone come una successione di esperienze, conoscenze e conclusioni che hanno come risultato un miglioramento progressivo del livello linguistico dello studente. Fin dagli anni '70 dunque, le tecnologie hanno occupato un ruolo cruciale non solo come mezzi di comunicazione ma anche come supporti didattici che influivano sul modo di rapportarsi, di comunicare e di pensare.

Negli anni '80 venne elaborata la teoria costruttivista che, in netto contrasto con il comportamentismo, sostiene che l'uso della lingua è fondamentalmente un atto comunicativo. Parallelamente, si diffonde la Teoria Socioculturale teorizzata da Vygotsky⁴ il quale afferma la centralità della conoscenza come un processo temporale, evolutivo e influenzato socialmente e culturalmente e dunque non oggettivo. In altre parole, la lingua è uno strumento che serve a comunicare e non una semplice conoscenza di regole e parole che, di per sé, non aiutano l'apprendente. Già qualche anno prima il sociolinguista americano Dell Hymes (1972), definendo il concetto di 'competenza comunicativa', ribadiva che l'abilità dell'apprendente consiste nell'usare in modo significativo (*meaningful use*) regole e parole.

Dalla metà degli anni '90 i computer cominciarono a processare, oltre a contenuti di tipo testuale, anche contenuti in movimento di tipo sonoro e visivo. Ciò comportò un progresso significativo per la qualità della glottodidattica sia in termini di insegnamento che di apprendimento. Lo sviluppo della multimedialità ha contribuito a un maggiore interesse da parte degli insegnanti, che iniziarono ad utilizzare le tecnologie in classe a scopo di ricerca per capire come poterle integrare con tecniche idonee. Si scoprì che tali

⁴ Per una corretta comprensione della Teoria Socioculturale di Vygotsky e del costruttivismo di Piaget si vedano le numerose pubblicazioni di J.P. Lantolf, uno dei maggiori studiosi delle teorie di Vygotsky applicate alla glottodidattica. Vygotsky distingue la categoria interpsicologica e intrapsicologica, l'interazione con gli altri è l'abilità che determina il passaggio (interiorizzazione) dalla prima alla seconda categoria. Egli elabora il concetto di Zona di Sviluppo Proximale (ZSP), uno spazio cognitivo di sviluppo nel quale, attraverso l'interazione con un adulto o un compagno più competente, si attivano/estendono conoscenze latenti, cioè ancora in una fase embrionale che, senza l'aiuto di una persona più esperta non si attiverebbero. Siamo nell'ambito della psicologia evolutiva, ma sono concetti fondamentali per capire come si attivano i processi cognitivi superiori anche nell'ambito della glottodidattica. Essa è caratterizzata dall'ambiente sociale che permette l'interazione e che agevola l'apprendimento dei soggetti e questa, in ambito didattico, è favorita dal docente e dai compagni di corso. Seguendo queste riflessioni, la zona di sviluppo proximale potrebbe estendersi in modo significativo con gli strumenti tecnologici, se adottati in maniera da stimolare l'interazione. Su questo aspetto, si veda in particolare J.P. Lantolf (2017).

risorse potevano affiancare quelle tradizionali nella pratica didattica creando opportunità diverse: il materiale multimediale rappresentava un arricchimento, poiché sia insegnanti che apprendenti potevano beneficiare degli stimoli e delle possibilità che la multimedialità offriva in termini didattici. Sempre negli anni '90, la comparsa di Internet introduce due concetti importanti: da una parte l'interazione (azione che richiede uno scopo comunicativo) e dall'altra l'interattività (simulazione virtuale dei processi di interazione). La navigazione nelle pagine web, dato che non richiede particolari conoscenze tecniche, conobbe una diffusione su larga scala in un breve lasso di tempo diffondendosi in tutti gli ambiti della vita, tra cui anche quello educativo. Internet presenta una serie di usi semplici e pratici per l'apprendimento delle lingue: fra questi, occorre segnalare il suo utilizzo come fonte di informazione in costante aggiornamento e a un prezzo ridotto e l'accesso a supporti linguistici online (p.es. consultare un dizionario, accedere a biblioteche o a numerose opere in formato elettronico, ecc.).

Una delle opportunità principali che ha offerto Internet in campo didattico è stata sicuramente l'educazione virtuale o "elettronica" (*e-learning*) che ha rappresentato una rivoluzione nell'ambito della didattica delle lingue, modificando i processi di insegnamento e apprendimento per la diversità di ambiente in cui si svolgono i processi di scambio del sapere. A tal proposito, Villarini (2010) sottolinea la funzione di quella "e" innovatrice di *e-learning*:

Non sta a significare semplicemente "mediato da computer" e neppure "che accade in rete", ma introduce una serie di novità sostanziali che fanno dell'*e-learning* qualcosa di completamente nuovo e non riconducibile nelle categorie della pedagogia tradizionale, nemmeno per estensione. (*ivi*: 11)

Con la diffusione dell'*e-learning*, tramite l'uso delle TIC⁵, i concetti di apprendimento collaborativo e cooperativo si ridefiniscono e ampliano i confini didattici fino ad allora racchiusi entro i limiti dello spazio classe. In particolare, l'uso del computer crea una rete di interazioni e agevola gli scambi di conoscenze. Le TIC rappresentano degli strumenti atti a rendere l'apprendimento un processo attivo, creativo e personale che permette al soggetto di costruire la sua conoscenza partendo dalla ricostruzione della sua esperienza del mondo circostante. Successivamente, con la diffusione della tecnologia portatile questo modello acquista ancor più valore nell'impiego a scopi didattici. Le "nuovissime" tecnologie portatili offrono all'apprendente varie opportunità per esplorare il linguaggio e scegliere liberamente il materiale di apprendimento e il ritmo con il quale

⁵ TIC: Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (in inglese, *Information and Communications Technology*, in acronimo ICT, è l'insieme dei metodi delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione di informazioni (tecnologie digitali incluse).

questo apprendimento avverrà. Si parlerà per questo di apprendimento significativo e motivante. Oltre a ciò, va ricordato che la conoscenza utile di materiale autentico favorirà l'integrazione tra gli ambienti educativi e il mondo esterno creando i presupposti per una comunicazione reale. In altre parole, l'approccio comunicativo, centrato sullo studente, è pensato principalmente per rendere lo studente parte attiva del suo percorso didattico perché vada alla ricerca del "suo" sapere, di un sapere dosato che più avanti, come si vedrà, chiameremo con il nome di *Learning Object* (LO).

Fra le metodologie di insegnamento-apprendimento più comuni oggi sono quelle che combinano i metodi propri del CALL con l'insegnamento che si sviluppa in classe. Un approccio che ha conosciuto grande diffusione è il cosiddetto *Blended Learning* (Friesen, 2012) e si potrebbe considerare una metodologia che contempla l'insegnamento del contenuto specifico per mezzo di strumenti digitali attraverso un'efficace combinazione di didattica in presenza e didattica virtuale. È interessante notare che negli studi di carattere diacronico sui diversi strumenti tecnologici, si è sempre seguito un modello caratterizzato da tre fasi distinte i cui tempi e modalità variavano a seconda della tipologia dello strumento, degli anni di diffusione o del contesto d'uso. Infatti, si può osservare che le novità tecnologiche (prima il videoregistratore, poi il computer e oggi lo smartphone) hanno comportato una prima fase di disorientamento dovute alle nuove caratteristiche tecniche e alle possibilità didattiche che queste apportano. Tale fase è caratterizzata dalla diffidenza verso questi strumenti innovativi che, proprio perché non si conoscono, rappresentano una novità e dunque richiedono un certo periodo di tempo - una zona grigia - in cui avvengono numerose sperimentazioni nella prassi didattica e, procedendo a piccoli passi, si fanno vari tentativi di integrazione con i modelli e le metodologie didattiche già esistenti. Infine, in una terza e ultima fase, si arriva all'approvazione di questi strumenti mediante il loro utilizzo nella didattica e la loro integrazione con i modelli operativi già esistenti.

1^a fase → NOVITÀ → diffidenza

2^a fase → SPERIMENTAZIONE → studio / ricerca

3^a fase → APPROVAZIONE → utilizzo / integrazione

Per quanto riguarda il dispositivo mobile (principalmente smartphone e tablet) e le sue potenzialità didattiche in ambito formale e informale, attualmente ci si trova nella fase intermedia. Infatti, nonostante le numerose ricerche condotte sull'apprendimento tramite

dispositivi mobili, si è ancora lontani da una salda e stabile integrazione di telefoni cellulari e tablet nella prassi didattica. Questi ultimi, inoltre, sono contemplati nei curricoli scolastici solo a un livello più generale, parlando di TIC. Come evidenziano numerosi studi (Gabarre *et al.*, 2014; Godwin-Jones, 2011; Reinders, 2010) i dispositivi mobili, pur appartenendo alla famiglia delle tecnologie educative, presentano caratteristiche ben diverse rispetto a un computer (*in primis*, portabilità e dimensioni ridotte) pertanto occorre mettere in rilievo tali peculiarità per una distinta considerazione e applicazione nel duplice processo di insegnamento-apprendimento.

1.2. Il *Mobile Learning* e le nuove dimensioni di apprendimento

Dai primi anni '90 con l'introduzione delle prime glottotecnologie, la didattica delle lingue ha dedicato uno spazio pedagogico sempre più ampio nella prassi didattica. Ciononostante, si è trattato di un'introduzione cauta e graduale poiché molti erano gli elementi da valutare per una riuscita ottimale delle attività proposte: una nuova interazione tra docente e studenti, tra gli studenti stessi, nuovi metodi didattici e, in definitiva, una considerazione più attiva del ruolo del discente. Le nuove tecnologie, fin dalla prima comparsa, hanno subito imposto l'interattività, vale a dire una modalità di interazione con il dispositivo in cui il discente aveva la possibilità di intervenire realizzando delle scelte e prendendo delle decisioni. Con il passaggio al Web 2.0, lo smartphone ha rappresentato probabilmente la risorsa più importante nell'ultimo decennio poiché è uno strumento che ha permeato la quotidianità delle persone in tutti gli aspetti della vita sociale e personale. Come conseguenza di ciò, inevitabile è risultata l'introduzione dei cellulari di nuova generazione nell'ambito della formazione e nei centri educativi. I docenti si trovano così a lavorare con apprendenti che non utilizzano più esclusivamente materiale cartaceo come supporto per lo studio ma ampliano il contenuto appreso in aula e risolvono dubbi attraverso un uso costante di smartphone o tablet (Sung, Chang & Liu, 2016).

Il *Mobile Learning* (o *m-learning*), apprendimento che avviene utilizzando i dispositivi mobili, si è imposto come evoluzione naturale del tradizionale *e-learning*; l'apprendimento, che in un primo momento fu definito come "elettronico", vincolato dall'uso "fisso" del computer, adesso vede nell'aggettivo "mobile" la pietra angolare di un uso flessibile dei dispositivi come risorse per generare, accedere e produrre apprendimento (Winters, 2007). In questo senso, risulta particolarmente significativa la

definizione che O'Malley *et al.* (2005) danno del *m-learning*: “a learning process taking place when the learner is not at a fixed, predetermined location, or when the learner takes advantage of the learning opportunities offered by mobile technologies.” (*ivi*: 6). Le nuove tecnologie ci offrono la possibilità di costruire la conoscenza nella e della lingua straniera mediante diverse risorse (video, chat, blog, *cloudworking*, reti sociali, ecc.), ci permettono di analizzare criticamente le informazioni che possiamo estrarre dalla rete e ci permettono di leggere e capire testi di diversa natura. L'apprendimento mobile offre pertanto svariate possibilità, considerando le sue caratteristiche intrinseche le quali permettono che il sapere si trasmetta in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento in modo semplice e pratico attraverso testi multimediali che rappresentano un valido materiale formativo in momenti di apprendimento, sia formale che informale.

L'apprendimento formale, conosciuto anche come apprendimento regolato, è il processo di educazione integrale correlato che parte dall'educazione primaria fino all'educazione secondaria superiore e che comporta un'intenzione deliberata e sistematica che si concretizza in un curriculum ufficiale (Trilla *et al.*, 2003). Al contrario, l'apprendimento informale è un processo che dura tutta la vita nel quale le persone acquisiscono e accumulano conoscenze, abilità e attitudini mediante le esperienze quotidiane e le loro relazioni con l'ambiente esterno. Si tratterebbe di un contesto proprio delle attività della vita quotidiana legate al lavoro, alla famiglia e al tempo libero (Martín, 2014). Da una parte, nell'apprendimento formale, nonostante la maggior parte delle istituzioni manifesti una certa ostilità verso le proposte didattiche basate sulla tecnologia mobile, si è ampiamente dimostrato come i telefoni cellulari offrano ai discenti un ricco potenziale didattico (Averianova, 2012). Dall'altra parte, invece, l'apprendimento in contesto informale, come ci ricordano Golonka *et al.* (2014), rappresenta uno spazio privilegiato nel quale il soggetto, circondato da un ambiente familiare, esprime la sua personalità sia nella ricezione dei contenuti presenti in rete scegliendoli secondo i propri interessi, sia nella produzione di forme linguistiche, come per esempio l'interazione fra pari, nella quale esprime la soggettività e si impone come presenza nella rete instaurando la cosiddetta PLN - *Personal Learning Network* - (Downes, 2007) ovvero una “rete per l'apprendimento personale” nella quale l'individuo instaura una connessione con l'altro al fine di realizzare un qualche processo di apprendimento.

In questa prospettiva, sono sempre più numerosi gli apprendenti che, per Rogers (1962), si possono definire *early adopters* (“primi consumatori” o “utenti precoci”). Essi utilizzano le nuove tecnologie con fini pedagogici in modo autonomo e utilizzano metodi

più veloci ed efficaci per i loro obiettivi. Tale autonomia ha fatto sì che nel mondo educativo si diffondesse un nuovo approccio (da alcuni definito come fenomeno) conosciuto con il nome di *Bring Your Own Device* (BYOD). Negli ultimi anni, infatti, considerato che quasi la totalità degli apprendenti portano in classe il loro smartphone per utilizzarlo come strumento di consultazione, si è assistito a un interesse crescente da parte degli insegnanti della LS che hanno realizzato numerosi studi (seguendo il modello della Ricerca Azione⁶) per cercare di fornire delle risposte di natura metodologica alle attività da proporre in classe che includessero i dispositivi mobili degli apprendenti. Nell'ottica dell'inclusività, il dispositivo mobile, per l'approccio del BYOD, non è uno strumento da evitare ma, al contrario, da considerare come risorsa didattica al pari del libro di testo che può creare delle occasioni di apprendimento diverse rispetto alle opportunità di altri strumenti didattici. Facendo leva in special modo su “*Your Own*”, tale approccio ha ribadito la personalizzazione dell'apprendimento che, grazie alla personale (mi si perdoni la ripetizione) selezione delle app da usare per gli obiettivi didattici da conseguire, accresce la motivazione nell'apprendente.

In sostanza, il BYOD promuove “un'attività di costruzione personale del sapere in grado di favorire un apprendimento significativo attraverso l'attività di ricerca e sperimentazione da parte dello studente (attraverso, ad esempio, i cosiddetti “compiti di realtà”), favorendo in tal modo una conoscenza individuale e situata” (Galetta, 2019: 4). Per queste ragioni, sempre più centri educativi sentono il bisogno di cercare delle norme che regolamentino questo approccio e modifichino sia il comportamento degli apprendenti in classe con il loro dispositivo sia il comportamento fuori dalla classe. Tuttavia, si noti che ad oggi non è ancora chiaro se esistono teorie verificate sull'uso di dispositivi mobili per l'apprendimento obliquo e i ricercatori stanno esplorando come utilizzare la tecnologia mobile per promuovere l'apprendimento delle lingue straniere (Huang *et al.*, 2012). D'altra parte, bisogna considerare che la maggior parte delle attività di *m-learning* continua a programarsi su dispositivi che non sono stati creati pensando a possibili usi educativi.

È evidente che i progressi tecnologici aiutano gli studenti non solo a migliorare l'apprendimento delle lingue straniere ma permettono anche il nascere di nuove

⁶ La Ricerca Azione è un termine introdotto e approfondito da Kurt Lewin in varie ricerche da lui condotte (Lewin, 1946). È lo studio di una situazione sociale con lo scopo di migliorare la qualità dell'azione al suo interno. Applicata all'insegnamento, “è un'indagine riflessiva condotta dall'insegnante ricercatore in prima persona nel proprio contesto, a partire da una situazione problematica, con lo scopo di migliorare la comprensione della situazione in cui si opera e la qualità dell'azione, attraverso un coinvolgimento di tutti gli attori e mediante un controllo sistematico dei processi.” (Losito & Pozzo 2005: 3).

metodologie educative. Per questo motivo, la didattica delle lingue straniere ha sperimentato dei cambiamenti importanti riguardo alle strategie e metodologie utilizzate fino ad ora; il dispositivo mobile fornisce in modo esclusivo agli apprendenti occasioni per un'autentica immersione nel mondo della lingua straniera grazie alla facilità di accesso a materiali audiovisivi autentici. Inoltre, si sono diffuse nuove approssimazioni e strategie dell'insegnamento linguistico che incoraggiano metodologie e procedimenti pedagogici di innovazione i quali permettono ai discenti di sviluppare attività flessibili e ricche di spunti relative alla vita reale. Tra queste, troviamo il già citato *Computer-Assisted Language Learning*, una tendenza a combinare l'educazione tradizionale con le tecnologie che si è diffusa e sviluppata rapidamente negli Stati Uniti ottenendo consensi positivi da parte dei professionisti dell'educazione. Oggi, la metodologia CALL si è estesa e dispone di altri dispositivi oltre al computer fisso come, per esempio, la lavagna digitale, fornendo così ai discenti diverse possibilità di apprendimento delle lingue nel mondo virtuale (Lamy & Hampel, 2007). La caratteristica principale di questa metodologia consiste nel porre enfasi sui materiali creati dall'apprendente affinché possa lavorare in autonomia. Tali materiali di apprendimento rappresentano un supporto eccellente per gli insegnanti poiché facilitano il processo di apprendimento della lingua.

Il progresso vertiginoso che la tecnologia ha sperimentato negli ultimi 5 anni rispetto ai mezzi di comunicazione ha permesso la diffusione capillare del *Mobile-Assisted Language Learning* (MALL), una sottocategoria del CALL, definito da Burston (2013) come "language learning supported by the use of handheld mobile devices" (*ivi*: 157). Il MALL permette ai discenti di essere capaci di accedere ai materiali di apprendimento delle lingue e di comunicare con i loro insegnanti e compagni di corso con il loro dispositivo mobile. Il telefono "intelligente" si può così adoperare come strumento per consolidare l'informazione appresa in aula oltre a fornire materiali aggiuntivi da offrire come supporti extra agli apprendenti. Prima di continuare a descrivere i processi che richiedono l'uso della tecnologia mobile è importante dare una definizione esaustiva del dispositivo mobile: è un apparecchio di dimensioni ridotte di nuova o nuovissima generazione che un utente porta sempre con sé. Grazie a esso si possono consultare con estrema facilità informazioni di ogni tipo a seconda delle necessità dell'utente, in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento della giornata. Esistono vari tipi di dispositivi mobili grazie ai quali si sviluppa il già citato *Mobile Learning*. Tra quelli utilizzati con maggiore frequenza vi sono: smartphone, tablet, lettori MP3 e MP4, libri elettronici (*e-book*), console portatili, ecc.

Il MALL, si diceva, è il risultato della combinazione fra il *Mobile Learning* e il *Computer-Assisted Language Learning* sebbene, come indica Yamaguchi (2005: 57), “mobile phone is superior to a computer in portability”; questa semplice affermazione rende comprensibile come negli ultimi anni si sia diffuso più velocemente l’apprendimento mediante dispositivi mobili. Attraverso il MALL, gli apprendenti hanno la possibilità di accedere ai materiali per l’apprendimento della lingua e di mettersi in comunicazione con gli altri agenti del mondo virtuale in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo. La necessità di avere accesso a qualsiasi tipo di contenuto, sia linguistico che culturale, senza limiti spaziali e temporali, ha reso il MALL una metodologia che ha suscitato un interesse considerevole in poco tempo in ambito glottodidattico.

Inoltre, nello studio di Kukulska-Hulme (2006) ricorrono con una certa frequenza gli effetti comunicativi del MALL: l’autrice afferma che questi effetti rappresentano uno dei vantaggi principali del *m-learning* considerando che la comunicazione comporta soluzioni più flessibili delle tradizionali situazioni di apprendimento che si verificano in classe. Malgrado l’uso massiccio dei dispositivi mobili sia un fenomeno relativamente recente, ad oggi sono state condotte numerose ricerche focalizzate sulla combinazione dell’uso dello smartphone e la didattica della lingua straniera (Abdous, 2009; Godwin-Jones, 2011; Levy, 2009; Thornton & Houser, 2005). La maggior parte dei risultati di queste ricerche mostra che introdurre i dispositivi mobili nell’apprendimento della LS apporta vari effetti positivi. Inoltre, i ricercatori hanno dimostrato che lo smartphone è uno degli strumenti più efficaci per apprendere il lessico considerato che i contenuti proposti riflettono gli interessi dei discenti e creano nuove opportunità di studio (Thornton & Houser, 2005).

1.3. Potenzialità e limiti del MALL

Ad oggi, gli studi pubblicati sui vantaggi del *Mobile-Assisted Language Learning* sono numerosi (Chinnery, 2006; Kukulsha-Hulme, 2009; Miangah & Nezaret, 2012; Sharples *et al.*, 2007; Viberg & Grönlund, 2012). Considerata la loro mobilità, questi strumenti offrono numerosi vantaggi come la flessibilità, il costo contenuto, le dimensioni ridotte e l’uso intuitivo. Tra questi, l’elemento più innovativo è sicuramente la capacità di apprendere non più in un posto fisso, chiuso ma, potenzialmente, in qualunque posto che crei le condizioni minime per poterlo fare: si parla infatti di *learn on-the-go*. I primi studi sulle caratteristiche tecniche e funzionali di questi strumenti nel campo della

glottodidattica sono apparsi nei primi anni 2000 quando si sono diffusi i primi dispositivi mobili. Fra gli studi che analizzarono i primi telefoni cellulari emerse il contributo di Klopfer *et al.* (2002) il quale individuò cinque caratteristiche principali dei dispositivi mobili che possono produrre vantaggi educativi unici come:

- Portabilità: le dimensioni ridotte e il peso dei dispositivi mobili permettono all'apprendente di portare il suo sapere in diversi luoghi o rimanere nello stesso luogo;
- Interattività sociale: lo scambio di dati e la collaborazione con altri discenti può svilupparsi anche faccia a faccia;
- Sensibilità del contesto: i dispositivi mobili possono sia raccogliere sia rispondere a dati reali o simulati che sono peculiari del luogo, dell'ambiente e del tempo nel quale sta avvenendo l'esperienza;
- Connettività: è possibile creare una rete condivisa collegando i dispositivi mobili a una base dati, ad altri dispositivi o a una rete comune;
- Personalizzazione: le attività difficili si possono personalizzare per promuovere l'autonomia degli apprendenti.

Secondo Traxler (2010), le caratteristiche vantaggiose che hanno svolto un ruolo cruciale nel passaggio dall' *e-learning* al *m-learning* e che dunque rappresentano un elemento di novità rispetto all'epoca precedente dell'apprendimento elettronico sono: interattività, connettività, informalità, personalizzazione del dispositivo, sensibilità del contesto, portabilità, situazione, spontaneità, privacy, leggerezza, dimensione ridotta. Oltre a questi, la maggior parte degli studi (tra questi, Ally *et al.*, 2007; Aramu & Romanello, 2019; Demouy *et al.*, 2016) ribadisce il ruolo che la tecnologia mobile riveste nella motivazione dello studente poiché contribuisce a un maggior coinvolgimento creando delle opportunità di apprendimento che sono autentiche e significative. Per le ragioni esposte, risulta più chiaro comprendere come la tecnologia utilizzata a scopi didattici possa facilitare il processo di insegnamento-apprendimento grazie ad alcune caratteristiche favorevoli (Averianova, 2012; Burston, 2013; Godwin-Jones, 2011; Zanolì, 2011). Tali opportunità risultano così significative che vari studiosi negli ultimi anni si sono interessati a capire ragioni e modalità che muovono i discenti a dare forma al loro

apprendimento personalizzato fuori dalla classe della LS e studiare, da un punto di vista qualitativo, l'esperienza in contesti informali.⁷

Steel (2012) ha aperto la strada alle ricerche sull'uso delle app in ambito informale conducendo uno studio su 134 apprendenti universitari di diverse lingue straniere. I risultati hanno dimostrato che la comodità, la portabilità e la possibilità di apprendere in movimento (*learn on-the-go*) sono i fattori più rilevanti per una valutazione positiva delle app come strumento di apprendimento linguistico. Chen (2013), nel suo studio di natura qualitativa, si occupò di analizzare le percezioni di 10 apprendenti di inglese come LS - studenti universitari - sull'uso del tablet in ambienti informali e come gli informanti potessero essere guidati per esplorare tutte le potenzialità del tablet. In particolare, furono analizzati, mediante un sondaggio, usabilità, efficacia e soddisfazione dell'uso dei tablet. I risultati ottenuti dimostrarono che anche il tablet, come lo smartphone, è uno strumento ideale per sviluppare l'autonomia e un apprendimento ubiquo in contesti informali. Bisogna segnalare che tutti gli informanti manifestarono, già prima dell'inizio della ricerca, un atteggiamento positivo verso la tecnologie mobili come strumenti di apprendimento linguistico. Un anno dopo, Lai *et al.* (2014) realizzarono uno studio su 87 apprendenti di inglese LS, studenti di scuola media di madrelingua cinese; il lavoro contribuì a mettere in luce i fattori che svolgono un ruolo cruciale nel rispondere ai bisogni di apprendimento linguistico (influenza dei genitori, supporto emotivo e sociale, livello di difficoltà delle attività, ecc). Gli autori hanno dimostrato che le attività svolte con il proprio dispositivo mobile fuori dall'aula sono utili per complementare le attività svolte in classe e apportare vari benefici come un miglioramento nell'efficacia di apprendimento di inglese come LS. Inoltre, nello studio è emersa l'importanza dell'assistenza - genitori e docenti - i quali hanno contribuito in modo significativo a una migliore qualità delle attività di apprendimento fuori dalla classe.⁸ Nel 2015 Ann ha condotto uno studio su 13 apprendenti di lingua gallese di vario livello linguistico. Mediante interviste e un breve sondaggio, dal contributo è emerso che tutti gli apprendenti frequentavano parallelamente un corso di lingua in presenza e si servivano di tecnologie digitali per potenziare tutte le abilità linguistiche ma in modo disomogeneo: l'ascolto è l'attività preferita dagli studenti mentre il parlato è l'abilità meno esercitata. In

⁷ Lo studio di Reinders e Benson (2017), mette in luce nuovi possibili campi di studio che il *Learning Beyond the Classroom* (LBC) può approfondire in futuro. Nello specifico, gli autori propongono tre linee di ricerca: Ambienti, Processi di apprendimento e Insegnamento.

⁸A tale scopo, si veda il contributo di Kukulska-Hulme (2016) sull'importanza dell' 'assistenza' in attività formative realizzate in ambienti informali.

generale, si è dimostrato che l'apprendimento mobile permette di supportare nel tempo libero il percorso di apprendimento linguistico, realizzato sia in modo spontaneo sia organizzato e che gli apprendenti utilizzano ampiamente le tecnologie mobili per accedere a una vasta gamma di risorse.

Per Peters (2007) i fattori affettivi rivestono un ruolo importante nell'uso dei dispositivi mobili per l'apprendimento e, partendo da questa considerazione, stila un elenco di sei ragioni che gli utenti trovano particolarmente coinvolgenti: controllo sugli obiettivi, divertimento, comunicazione, apprendimento in contesto e continuità tra contesti diversi. Anche Alzubi e Singh (2017) riconoscono l'importanza dei dispositivi mobili – in particolare lo smartphone – segnalando che gli apprendenti raggiungono un più alto livello di controllo sul processo di apprendimento e sono capaci di stabilire delle relazioni con altri utenti della rete. Inoltre, gli strumenti tecnologici forniscono ai discenti una varietà di situazioni di apprendimento e di esercizio di abilità metacognitive (Villanueva, 2006). Quest'ultime si possono sviluppare negli ambienti virtuali mediante l'esperienza con gli altri, il dialogo e la conoscenza di altri modi e possibilità di affrontare problemi, sperimentare altri stili di apprendimento, altre percezioni di testi e generi discorsivi, altri criteri e usi della formalità. In questo senso, le tecnologie mobili possono aprire spazi verso una molteplicità di situazioni; una chat in una app di scambio linguistico, un testo di cronaca giornalistica letto lentamente da una voce esterna in una app di podcast e un programma radiofonico emesso dalla app di una radio sono tre esempi di situazioni di apprendimento completamente diverse che favoriscono lo sviluppo di varie abilità linguistiche.

Per tali ragioni, l'uso delle tecnologie è considerato in questo progetto come una possibile variabile nello sviluppo della competenza linguistica: ascoltare ogni giorno musica nella LS, fare ricerche su Internet o giocare nel mondo virtuale utilizzando lingue diverse dalla L1 così come vedere programmi o film in LS in versione originale rappresentano delle opportunità di uso della lingua straniera. Oltre a ciò, c'è anche l'aspetto della comunicazione culturale e interculturale che non va sottovalutato: mentre la quasi totalità di studi sul *m-learning* si concentra sulle app che favoriscono le abilità linguistiche, pochi sono invece gli studi sulle app culturali nella LS. Se è vero che lingua e cultura sono due concetti inscindibili nell'insegnamento della LS, dare la giusta attenzione alle app di cultura porterà la ricerca glottodidattica a stabilire dei criteri validi per la selezione di applicazioni culturali che siano idonei e coerenti rispetto ai diversi gradi di competenza linguistica degli apprendenti della LS.

Per contro, ai numerosi studi sui benefici e sulle potenzialità didattiche del *m-learning* in campo glottodidattico, si contrappongono vari studi (Galetta, 2019; Kenning, 2007; Pistolesi, 2015; Rogoff *et al.*, 2016 e altri) i quali mettono in rilievo limiti di varia natura che presenta l'apprendimento di una LS mediante un dispositivo mobile. Difatti, i dispositivi mobili presentano evidenti svantaggi tecnici e funzionali facilmente osservabili con l'esperienza diretta di questi mezzi. In particolare, Stockwell *et al.* (2013: 29) tra le principali criticità identificano le seguenti:

- Accessibilità: la rete Wi-Fi può non essere presente e causare problemi tecnici o il dispositivo mobile ha dati limitati e dunque non è possibile avere un accesso libero a qualsiasi contenuto come video, ecc.;
- Conoscenza limitata delle risorse disponibili in rete;
- Incompatibilità dei sistemi operativi (iOs vs Android): non tutti i contenuti di un sistema operativo sono disponibili nell'altro;
- Costo della connessione mobile: la connessione sul dispositivo mobile ha un costo e i MegaByte sono limitati;
- Dimensione del dispositivo: se da una parte gli smartphone piccoli sono vantaggiosi per la portabilità, dall'altra possono creare problemi perché le dimensioni ridotte dello schermo rendono difficile la lettura;
- Batteria: la maggior parte degli smartphone durano approssimativamente fra le tre e le quattro ore. Quando sono scarichi, bisogna ricaricarli e ciò li rende fissi, immobili (nel senso che non si possono muovere mentre sono in carica);
- Usabilità: la tastiera digitale è piccola in alcuni dispositivi e crea problemi nella digitazione. Ovviamente esistono tastiere separabili ma comporterebbero dei costi aggiuntivi.

È importante sottolineare che le attività collegate al Mobile Learning, soprattutto nei primi anni di diffusione, si svilupparono attraverso strumenti che non furono concepiti pensando alle possibilità educativo-didattiche e, spesso, nei vari progetti didattici basati sull'uso dei dispositivi mobili, si sono riscontrate alcune difficoltà relative all'usabilità (Kukulska-Hulme & Shield, 2008). Tali difficoltà non furono dovute solamente a problemi di natura tecnica. Già un anno prima, i due autori segnalavano che la maggior parte di app presenti sul mercato risultava ripetitiva, banale, poco creativa e sfruttava poco la mobilità (Kukulska-Hulme & Shield, 2007). Anni dopo, sempre in merito alla

qualità del contenuto presentato nelle app, Bonacini (2014) segnala la mancanza di precise strategie comunicative di alcune di esse:

Nella creazione e organizzazione dei contenuti, le maggiori criticità vengono invece alla luce per la mancanza di precise strategie comunicative, che hanno prodotto testualità spesso troppo fragili, contenuti che puntano a suscitare meraviglia piuttosto che comprensione e che, troppo spesso, sono solo la trasposizione tridimensionale di un contenuto strutturato originariamente per una fruizione remota. (*ivi*: 108)

Riprendendo i problemi precedentemente segnalati da Kukulska-Hulme e Shield (2008), Godwin-Jones (2011) sottolinea nel suo studio che “Most activities were teacher-led and scheduled, not leveraging the anytime, anyplace mobile environment. Oral interaction and learner collaboration were infrequently used” (*ivi*: 7). Per questo, lo stesso Godwin-Jones richiama le *repurposed apps* (letteralmente “app ripensate”) della lista di Claire Siskin; riprende la loro funzione primaria (la funzione per la quale sono state elaborate inizialmente) per applicarla all’apprendimento della lingua straniera.⁹ Una app di audiolibri pensata per bambini della L1, ad esempio, potrà essere utile per un apprendente di livello iniziale della LS e contribuirà a sviluppare le abilità di ascolto e la competenza lessicale. C’è da dire che oggi sono più numerose, rispetto a un decennio fa, le app pensate direttamente per un uso didattico (*educational apps*) sia per i contesti formali di apprendimento che per i contesti informali.

Fra gli altri problemi riscontrati, Stockwell (2007) segnala che sono molti gli apprendenti che si mostrano riluttanti ad usare il proprio dispositivo mobile come strumento di sostegno e rinforzo nell’apprendimento della LS: l’autore, in uno studio successivo, afferma che tale circostanza non ha nulla a che vedere con la mancanza di familiarità o abilità nell’uso del dispositivo ma è dovuto principalmente a un rifiuto netto verso l’applicazione di nuove tecnologie per scopi didattici (Stockwell, 2008). Un altro problema – segnalato da Viberg e Grönlund (2012) - è dovuto alla dipendenza eccessiva che alcuni apprendenti hanno verso le reti sociali: le conseguenze di tale dipendenza porterebbero a una scarsa o incostante capacità di trasmissione di contenuto o a disturbi vari che possono inficiare la trasmissione del sapere. Similmente, Carbonell *et al.* (2012) sostengono che perfino le app per l’apprendimento della lingua-cultura straniera possono favorire una dipendenza generale verso il dispositivo mobile. Altresì, secondo Cambra (2012), l’utilizzo degli smartphone nelle mani degli studenti può essere causa di una forte distrazione a seguito di un uso che l’autore definisce “avvolgente”.

⁹ È possibile consultare la lista proposta sulla pagina web di Siskin (2009).

Un altro elemento di criticità individuato nelle applicazioni in campo glottodidattico è il potenziamento disomogeneo delle abilità linguistiche negli apprendenti: se da una parte si è osservato che la maggior parte delle attività proposte nelle app educative rivolte a discenti della LS sono di carattere prevalentemente ricettivo a scapito dunque delle attività che incoraggiano la produzione, sia linguistica che orale (Kim & Kwon, 2012; Lai *et al.*, 2014), dall'altra alcuni studi hanno dimostrato che le app contribuiscono maggiormente allo sviluppo della grammatica, del lessico, delle abilità di scrittura e di comprensione scritta.¹⁰ Ciò è dovuto al fatto che, nelle app, gli apprendenti prediligono principalmente le risorse audio (abilità di ascolto), la lettura di testi brevi e il bisogno di potenziare alcuni punti grammaticali mediante la pratica di esercizi. C'è anche da considerare che i discenti della LS ricorrono ai dispositivi per accedere al materiale autentico nonostante, per la maggior parte delle volte, anche l'uso di tale materiale risulta non esteso ugualmente a tutte le abilità linguistiche ma più concentrato sulle abilità di ricezione, come possono essere la lettura e l'ascolto e, in alcuni casi, alle produzioni scritte (Burston, 2013). Tuttavia, come ha dimostrato lo stesso Burston nel suo studio, il fatto di dare priorità alle forme di comunicazione scritta o semplicemente di fruizione linguistica e culturale (nel caso dell'ascolto di musica o della visione di programmi o film in Internet) non rappresenta un limite per lo sviluppo linguistico. Al contrario, questo processo si caratterizza per un insieme di competenze parziali nella lingua straniera per arrivare a una competenza complessa e in continua evoluzione (*ibidem*).

Oltre ai limiti segnalati, Gui (2014) ne individua altri due che l'insegnante e l'apprendente devono prevedere per un uso efficace della didattica in rete: la gestione della quantità e la selezione dei contenuti. Il primo fa riferimento alla disponibilità costante di informazioni e di relazioni in quantità superiore a quella che si utilizza realmente. Questo porta alla necessità di gestire il tempo e di stabilire dei limiti per il consumo dei dispositivi mobili. Il secondo aspetto fa riferimento al fatto che i contenuti presenti online sono quasi infiniti dunque bisogna selezionarli e capire il loro significato per interpretarli, oltre a verificare l'affidabilità delle fonti. Alcuni studiosi, come Pistolesi (2015), hanno sottolineato il carattere frammentario del testo digitale¹¹ che è stato oggetto di numerose critiche poiché si considera un elemento di impoverimento linguistico e veicolo di una visione parziale della lingua/cultura. Riprendendo il concetto di

¹⁰ Si vedano, ad esempio, gli studi di Demouy *et al.*, 2016; Jones, 2015; Kim & Kwon, 2012; Kukulsk-Hulme, 2009; Lan *et al.*, 2007.

¹¹ Per una riflessione approfondita sulla testualità digitale si rinvia a Pistolesi (2015).

frammentarietà, Galetta (2019), oltre a riconoscere una serie di potenzialità proprie del *m-learning*, sottolinea come le nuove tecnologie nella didattica tendono a “disgregare il modello unitario del sapere disciplinare, determinando lo sviluppo di una conoscenza frammentaria, episodica e superficiale negli studenti, ovvero di una conoscenza reticolare sganciata da uno specifico contesto di riferimento” (ivi: 4).

In una ricerca condotta da Lai *et al.* (2007), sono stati individuati ben 123 limiti riguardanti l’uso del *Mobile Learning* dovuti a varie cause tra le quali la mancanza di risorse, il tempo e gli strumenti tecnici, la mancanza di conoscenza, le abilità che si possono potenziare attraverso attività di apprendimento mediante l’uso delle TIC, ecc. Tutti i problemi finora segnalati fanno riferimento all’esperienza diretta tra il dispositivo e l’apprendente-ricettore diretto del contenuto mediato dalla tecnologia mobile. Eppure, uno dei punti critici che più creano ostacoli nel *m-learning* è proprio l’insegnante della LS. Su questo punto, considerata la sezione dedicata al ruolo del docente nel presente capitolo, ci si limiterà a dire che spesso la pratica didattica non tiene conto delle tecnologie mobili per vari motivi, che vanno dalla poca dimestichezza con questo tipo di supporto didattico al timore verso il cambiamento rispetto alla programmazione curricolare tradizionale.

Di fronte a considerazioni e studi accurati che mettono in luce il potenziale così come i numerosi lati oscuri nell’apprendimento digitale, sia i docenti della LS sia i discenti possono decidere se ignorare le possibilità offerte in rete privilegiando esclusivamente lo spazio della classe oppure scegliere di avvicinarsi all’ipercomplessità della rete studiandone bene responsabilità, rischi e opportunità che questa comporta nell’ambito didattico.

1.4. Autonomia e motivazione nel MALL

Nell’ambito del *Mobile Learning* sono presenti due concetti chiave che ci aiutano a capire meglio come gli apprendenti gestiscono il loro sapere nel mondo virtuale: l’autonomia e la motivazione. Grazie a questi due fattori, i discenti personalizzano il loro apprendimento scegliendo i momenti privilegiati nei quali avviene la trasmissione del sapere e attivando così strategie specifiche.

1.4.1. L'autonomia nell'apprendimento della lingua straniera

Nell'ultimo ventennio si è diffusa una moltitudine di approcci che mettono il discente al centro del processo d'apprendimento e ognuno di questi stabilisce, fra gli obiettivi principali da raggiungere, l'autonomia nell'apprendimento linguistico: l'approccio centrato sull'apprendente (*learner-centred*), l'approccio basato sulla risoluzione di problemi (*problem solving*), l'approccio basato sulla realizzazione di compiti (*task-based*) e l'approccio comunicativo centrato sull'azione sono solo alcuni esempi (Palfreyman, 2014). Lo sviluppo dell'autonomia è una costante in tutte le materie educative ma è particolarmente rilevante nel campo della glottodidattica poiché è una capacità che si acquisisce nel corso dell'intera vita. Da qui, la necessità di acquisire una competenza fondamentale: imparare ad apprendere (*learning how to learn*). Il saper apprendere, è nelle parole di Mezzadri *et al.* (2012: 88):

[...] la competenza che potremmo definire la madre di tutte le altre, in quanto di esse generatrice e ad esse sottesa. Possederla vuol dire infatti acquisire autonomia di azione, applicando nei diversi ambiti del sapere le strategie adeguate a svolgere compiti e a risolvere problemi, e soprattutto autonomia di pensiero, poiché si è in grado di riflettere sul come abbiamo risolto un problema e perché lo abbiamo fatto in un certo modo piuttosto che in un altro.

Incoraggiare l'autonomia nell'apprendimento significa anche promuovere la consapevolezza linguistica affinché il discente prenda coscienza del suo percorso didattico e delle scelte da lui realizzate. Lo sviluppo della consapevolezza linguistica avviene quando gli apprendenti “se fijan en cuestiones formales a fin de adquirir y desarrollar herramientas que les permitan tanto tener éxito en actividades de comunicación como adquirir mayor responsabilidad en su proceso de aprendizaje” (Cots *et al.*, 2007: 20). In altre parole, si tratta di creare i presupposti per un apprendimento significativo perché i discenti sappiano gestire il contenuto presente in rete attraverso l'applicazione di diverse strategie come, ad esempio, il *problem solving*, la formulazione di ipotesi o l'integrazione coerente di informazioni. Di conseguenza, il concetto di autonomia risulta fondamentale per quegli approcci che risaltano il ruolo degli studenti come protagonisti dell'apprendimento. Un'autonomia che non deve erroneamente ricondurre a un “saper fare da solo” ma, facendo leva sulle proprie abilità, saprà incoraggiare lo studente alla creazione di comunità in rete per favorire lo scambio di idee e lavorare in modo collaborativo con altri utenti presenti in rete. Nei primi anni di ricerca su questo tema (Dickinson, 1987; Riley & Zoppis, 1985), l'autonomia veniva associata agli apprendenti adulti e il metodo più adeguato per favorirla era l'uso di programmi di

autoapprendimento. Negli anni successivi, invece, si sono diffuse teorie che prendevano in considerazione tutte le età degli apprendenti e gli aggettivi “autonomo” e “indipendente” sono entrati a far parte di molti curricula scolastici e libri per tutte le età.

Ci sono molti termini che si intrecciano tra loro e a volte si sovrappongono al concetto di autonomia dell'apprendimento: motivazione, indipendenza, responsabilità, ecc. Per Little (2001), un concetto fondamentale è quello della responsabilità: chi riesce ad accettare la responsabilità dell'apprendimento è più predisposto a raggiungere degli obiettivi e, di conseguenza, a mantenere alta la motivazione. La definizione classica di autonomia che ricorre in tutti gli studi su questo tema, la fornisce Holec (1981) il quale la definisce come “the ability to manage one's own learning” (*ivi*: 7). Tuttavia, come suggerisce Everhard (2015), è Macaro (1997) colui che amplia la definizione, affermando che questa abilità “is learnt through knowing *how* to make decisions about the self as well as being *allowed* to make those decisions” (*ibidem*, citato in Everhard, 2015: 10). Questo ci aiuta a comprendere meglio perché la valutazione, specialmente l'autovalutazione, sembra rivestire un ruolo cruciale nella promozione dell'autonomia. L'apprendimento autonomo avviene nel momento in cui ci si sente responsabili di ciò che si sta imparando e si condividono in modo più o meno indipendente le decisioni che influenzano l'apprendimento, in altre parole, l'esperienza personale di studio.

A proposito del processo che aiuta a capire meglio l'apprendimento autonomo, Little (2001: 23-26) definisce un modello strutturato in tre principi che favoriscono un apprendimento efficace della lingua straniera:

- 1) Il principio del coinvolgimento: l'apprendente è maggiormente coinvolto mediante la diretta partecipazione alla scelta delle attività e dei materiali che può utilizzare, se vi è uno scambio di responsabilità verso i risultati e una complicità tra docente e discente nella gestione della classe;
- 2) Il principio in virtù del quale il discente riflette in modo critico sull'apprendimento. Questo si realizza in classe seguendo tre fasi: nella prima, attraverso lo scambio di idee e contenuti fra docente e apprendenti; nella seconda, la riflessione critica avviene in gruppo tra gli stessi apprendenti; nella terza, il discente saprà riflettere da solo in modo critico sul suo processo di apprendimento. Tale riflessione mentale avverrà quando si sarà raggiunto un livello di autonomia cognitiva e linguistica che non richiederà nessun supporto esterno.

- 3) Il principio dell'uso della lingua straniera in classe come processo fondamentale al fine di integrare autonomia di apprendimento e sviluppo delle competenze linguistiche.

Gli insegnanti possono fare tutto il possibile per favorire l'apprendimento ma, per ottenere i risultati previsti, è necessario che gli studenti contribuiscano a tale processo. Per diventare protagonisti dell'apprendimento è necessario che in un primo momento, i discenti capiscano e accettino che i risultati dipenderanno sia da loro stessi sia dal docente. Essere autonomi nell'apprendimento significa saper riflettere criticamente, prendere decisioni ed agire in modo indipendente diventando in questo modo più attivi e partecipi nel processo cognitivo.

Secondo Menegale (2015), è possibile essere autonomi a livelli diversi: dipendendo dall'età, dall'esperienza, dall'abitudine di riflettere sul come, quanto e perché si impara. In questo processo, il ruolo dell'insegnante è fondamentale poiché deve guidare il discente verso una riflessione metacognitiva e metalinguistica e, per fare ciò, deve promuovere un cammino il cui obiettivo è essere autonomi e saper gestire l'apprendimento personale. Tale obiettivo è indispensabile se si vuole garantire una formazione che non porti solamente a un apprendimento efficace del contenuto stabilito nel programma curricolare. Occorre, infatti, formare degli apprendenti-utenti responsabili con un'autonomia di pensiero e di azione per raggiungere alcune competenze generali proposte dal *Quadro Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle lingue* (d'ora in poi, QCER) come il saper essere e il saper fare. Lo sviluppo dell'autonomia sembra essere una responsabilità che inizia dal docente perché è lui che può aiutare il discente a migliorare, a modificare i suoi atteggiamenti verso l'apprendimento di una lingua straniera, specialmente se questi sono negativi a causa di esperienze passate poco piacevoli. Inoltre, come possiamo notare nelle nostre classi, generalmente gli studenti, soprattutto i più giovani, non sono abituati a riflettere su ciò che apprendono. Pertanto, i fenomeni linguistici della lingua straniera richiedono un aiuto da parte dell'insegnante perché si metta in pratica una didattica orientata ad accrescere l'autonomia che aiuti gli apprendenti a sviluppare un sistema concettuale personale nel quale gradualmente partecipino tutte le pre-conoscenze della LS.¹²

Un altro punto rilevante è, come ci ricorda Benson (2007), che l'autonomia è il risultato di un'interdipendenza fra l'individuo e la società: è un percorso nel quale il

¹² Questi argomenti sono stati presentati nel webinar "L'autonomia nell'apprendimento linguistico" tenuto da Marcella Menegale (2015), docente dell'Università Ca' Foscari di Venezia.

mondo interiore del discente (fattori psicologici causati dalla motivazione, le percezioni della propria capacità di imparare, l'autostima, ecc.) è in costante interrelazione con il mondo esterno. Tale mondo interiore è caratterizzato da tutti gli stimoli linguistici che entrano in contatto con l'apprendente. Nella classe questi stimoli (input) derivano principalmente dall'insegnante, dai compagni di corso e dalle attività realizzate. Fuori dall'aula, invece, gli stimoli derivano da tutti gli scambi del contesto (vicini di casa, familiari, amici, ecc.) e da qualsiasi tipo di contenuto trasmesso (televisione, radio, web). Per far sì che questa ricchezza di apporti linguistici si trasformi in un patrimonio personale, è necessario che fin da piccolo l'apprendente si abitui a riflettere su questi stimoli per iniziare così a considerare in modo consapevole i contatti linguistici e le strategie che mette in pratica. Così facendo, potrà capire e parlare nella lingua straniera. L'apprendimento autonomo della LS si può favorire attraverso l'esercizio delle abilità produttive. A questo proposito, Little (2007) osserva: "writing in order to speak and speaking in order to write are the means by which autonomous learners construct their proficiency in the target language, both as individuals and as a learning community" (*ivi*: 23). L'apprendimento, infatti, avviene in condizioni ottimali se attenziona allo stesso modo le abilità orali e quelle scritte giacché le azioni e le interazioni sociali servono a coinvolgere l'apprendente in contesti multipli, reali e virtuali.

Si è apprendenti autonomi anche in qualità di creatori e partecipanti di *community* cioè di comunità virtuali, vale a dire una rete di persone che discutono di vari argomenti e quindi interagiscono utilizzando la LS d'apprendimento, mettendo in pratica le varie abilità linguistiche e comunicative. Così come sottolinea Butler (2011) all'interno dei contesti educativi è fondamentale sviluppare delle comunità di apprendimento per attrarre gli studenti verso la LS anche fuori dall'aula, in modo da arricchire la loro esperienza complessiva di apprendimento coinvolgendoli attraverso attività pratiche che li facciano sentire parte di una comunità. La metodologia basata sui compiti che privilegia il lavoro di gruppo, la risoluzione di problemi e la presentazione di un lavoro finale che descrive i risultati raggiunti, rappresenta una buona applicazione didattica per lo sviluppo dell'autonomia. Lo stesso Little (2007) suggerisce che una delle chiavi per l'autonomia dell'apprendente "[...] depends on the same interactive communicative and metacognitive processes that, according to general pedagogical theory, are apt to develop responsible, reflective and self-managing learners in and through their first language." (*ivi*: 25).

Tuttavia, la realizzazione dei processi comunicativi e metacognitivi specifici per lo sviluppo dell'autonomia può non presentare gli stessi risultati in tutti i contesti di attuazione. Per esempio, la multimedialità, e in particolare Internet, mettono a disposizione dell'utente informazioni abbondanti. Di conseguenza, deve essere lo stesso utente a porre dei filtri: per fare ciò dovrà decidere basandosi sulle sue convinzioni, dovrà riflettere sui suoi comportamenti di fronte agli stimoli percepiti come lontani dal suo mondo culturale e, spesso, contrari ai suoi valori. Ciò significa assumere una prospettiva interculturale e dunque, come ci ricorda Balboni¹³ “avere il coraggio di indagare l'ovvio, perché nulla è scontato”. Menegale (2015) crede che sia questa la chiave per guardare al mondo virtuale, senza paure né ansie che spesso hanno caratterizzato l'azione didattica e hanno contribuito a nascondere contenuti. Ancora una volta è l'insegnante a monitorare, valutare e modificare il processo di apprendimento ma è soprattutto lo studente che, in modo autonomo, delinea il proprio percorso seguendo gli stimoli proposti. Inoltre, per Menegale (*ibid.*) l'autonomia nell'apprendimento è un concetto chiave per capire meglio: 1) come gli apprendenti, da alcuni anni nativi digitali, gestiscono la loro conoscenza in rete; 2) quali sono i momenti privilegiati nei quali avviene la trasmissione di sapere; 3) quali sono le ripercussioni, in termini di strategie e benefici cognitivi (miglioramenti dei processi che riguardano la memoria, la percezione, l'immaginazione e il pensiero) che, a partire dall'utilizzo di questi dispositivi, si possono identificare in aula.

1.4.2. Motivazione e strategie nell'apprendimento della lingua straniera

Una delle ragioni per le quali è necessario promuovere l'autonomia nell'apprendimento linguistico è che il discente autonomo è naturalmente più motivato e che, come osserva Dickinson (1995: 165), “autonomous learners become more highly motivated and autonomy leads to better, more effective work”. Negli ultimi decenni, lo studio sulla motivazione ha dimostrato come questa svolga un ruolo fondamentale nell'acquisizione della lingua straniera. Dörnyei (1998) ci offre una definizione di autonomia, la quale fornisce “the primary impetus to initiate learning the L2 and later the driving force to sustain the long and often tedious learning process” (*ivi*: 117). Di conseguenza, la motivazione diventa non solo causa ma anche conseguenza del processo di autonomia.

¹³ Ciclo di webinar “Insegnare lingua e letteratura italiana, anche a stranieri, e lingue straniere a italiani” tenuto da Paolo E. Balboni (2018) docente dell'Università Ca' Foscari di Venezia.

Ci sono vari aspetti e modelli di motivazione che interessano l'apprendimento della lingua: da una parte, ci sono approcci che si focalizzano sull'apprendente e sui fattori intrinseci che lo agevolano e incoraggiano affinché raggiunga gli obiettivi linguistici stabiliti (per esempio, la motivazione intrinseca proposta da Deci e Ryan (2010) basata sulla *Self-Determination Theory*). L'apprendente guidato da motivazioni intrinseche è supportato da convinzioni quali "imparo l'italiano perché è una lingua piacevole, perché mi incuriosisce, mi entusiasma, suscita in me curiosità". Dall'altra parte, è evidente che ci sono anche fattori esterni che hanno una certa influenza in questo processo e che spingono l'apprendente a raggiungere un obiettivo concreto nella sua vita. In altre parole, come ci ricorda Mariani (2006), la motivazione non si trova solo nel mondo interiore del discente come individuo ma anche nella società che si muove intorno a lui e nel sistema culturale nel quale interagisce (motivazione estrinseca). Nonostante le strategie che può attuare l'insegnante per sviluppare la motivazione, essa sembra sia regolata da fattori esterni alla classe di lingua. Chiarito questo concetto, le migliori strategie che si possono attuare nella classe di lingua sembrano essere quelle che tengono in considerazione ambedue i fattori, sia esterni che interni, che coesistono nell'individuo.

Tutte le tecnologie mobili, principalmente smartphone, tablet e dispositivi portatili vari, ricoprono un ruolo di grande rilievo nello sviluppo della motivazione. Gli studenti che usano questi dispositivi per accrescere le abilità linguistico-comunicative nella LS, li usano per scelta personale. Fra le altre caratteristiche ottimali quali la portabilità o le dimensioni ridotte, è probabilmente la connettività che spinge l'apprendente a "scegliere" il suo dispositivo mobile per ampliare il suo apprendimento ricercando, per esempio, l'interazione con altri utenti, scegliendo un tipo di interazione che è più adeguata per il livello o per la personalità, selezionando i contenuti d'interesse più affini non solo ai gusti personali ma anche ai bisogni linguistici e comunicativi di quel momento determinato. A proposito del ruolo della motivazione nel *Mobile-Assisted Language Learning*, Ushioda (2013) rileva che "autonomy, flexibility, freedom and choice are intrinsic features of mobile learning and by exploiting these features teachers and materials designers may well be able to promote internalised motivation for independent learning" (*ivi*: 2). Pertanto, autonomia, flessibilità, libertà e scelta hanno un ruolo importante nella motivazione intrinseca che costituirà la base per raggiungere l'apprendimento autonomo (definito anche in termini di 'apprendimento autodiretto'). Esso farà sentire lo studente in una posizione privilegiata in cui le decisioni, l'iniziativa da prendere, la personale

gestione dei contenuti, i tempi, gli spazi e le modalità di collegamento dipendono interamente dall'apprendente.

Tuttavia, è inevitabile che queste scelte attuate dal discente possano anche comportare dei rischi dovuti al fatto di non sapersi muovere con abilità sulla rete o di non possedere un adeguato discernimento nella selezione dei contenuti che più si aggiustano ai bisogni linguistici e comunicativi. Se però da una parte il discente della LS può incontrare varie complicazioni nella sua esperienza virtuale di apprendimento, dall'altra può imparare da queste a modificare, in parte o del tutto, modalità e strategie per portare a compimento con successo il compito prefissato. Del resto, considerando che ogni applicazione mobile è un piccolo mondo con una sua struttura e con delle regole proprie, è necessario in un primo momento perlustrare gli spazi virtuali per potersi muovere con sicurezza tra questi. Ciò provvederà ad aumentare gradualmente la motivazione dell'apprendente perché saprà come muoversi, non sentirà più estranei gli spazi virtuali e sarà in grado di risolvere le piccole complicazioni che si presenteranno. Come si è già indicato a proposito delle potenzialità del *Mobile Learning* segnalate nello studio di Klopfer *et al.* (2002), l'autonomia è incoraggiata dalla personalizzazione nella gestione dei contenuti online. A tal proposito, lo studio di Yaman *et al.* (2015) mette in rilievo il ruolo dello smartphone dimostrando il suo importante potenziale per diventare una risorsa rilevante nella classe di lingua. Dal loro studio è emerso che i dispositivi mobili possono aiutare gli apprendenti di LS ad essere più autonomi in quanto hanno l'opportunità di avere accesso indipendente a materiali personalizzati soprattutto su Internet.

Abbiamo visto come diversi fattori incidano sulla motivazione e come questa sia collegata in qualche modo con l'autonomia e, in particolare, con l'assunzione di responsabilità da parte dello studente. Ciò rappresenta un cambiamento importante nell'atteggiamento di quest'ultimo verso un apprendimento controllato internamente. Tale nuovo atteggiamento può essere favorito portando il discente verso l'esplorazione delle percezioni che ha di sé stesso, delle sue capacità e del suo stile di apprendimento. È evidente che il ruolo fondamentale è svolto dallo stesso apprendente e dalla sua volontà di raggiungere l'autonomia. A questo proposito, Ushioda (1996) sembra trovare la chiave che unisce i concetti di motivazione e autonomia:

Only under conditions which provide autonomy and make the learning process challenging and personally meaningful can learners be brought to internalize socially constructed goals and values, to view their motivation as emanating from within themselves, and to view themselves as agents in its regulation. (*ivi*: 24)

Il secondo aspetto che ci interessa trattare in questa sezione è collegato con l'uso delle strategie di apprendimento nella lingua straniera, specialmente applicato in contesti tecnologici, considerato l'ambito di ricerca di questo progetto. Ma prima di descrivere alcune delle strategie di apprendimento rilevanti per le lingue straniere e per il loro insegnamento attraverso la realtà virtuale, è opportuno definire il concetto di strategia. Per Oxford, le strategie di apprendimento linguistico sono “specific actions taken by the learner to make learning easier, faster, more enjoyable, more self-directed, more effective, and more transferable to new situations” (1990: 8). Secondo il linguista, le strategie contribuiscono non solo a facilitare l'interiorizzazione, l'immagazzinamento, il recupero o l'uso delle nuove conoscenze linguistiche ma anche a migliorare il progresso nello sviluppo delle abilità nella L2 (*ibidem*). Esse hanno un duplice obiettivo: se da una parte incrementano la competenza comunicativa, dall'altra rappresentano un valido sostegno per raggiungere un alto livello di autonomia, includendo lo sviluppo di molti aspetti cognitivi e metacognitivi.

Un decennio più tardi, Oxford (1999) propone una classificazione delle strategie di apprendimento al fine di sviluppare le competenze comunicative dividendole in un primo momento fra strategie dirette (della memoria, cognitive e compensative) e indirette (metacognitive, affettive e sociali). Le strategie dirette pongono l'accento su un doppio versante; da una parte, sulla lingua straniera in sé, richiedendo in questo modo un processo mentale sulla stessa LS, dall'altra su come si utilizzano le lingue straniere per sviluppare le quattro abilità (scrittura, lettura, ascolto e parlato). Al contrario, le strategie indirette non si concentrano direttamente sulla lingua straniera ma si utilizzano per sostenere e controllare l'apprendimento della stessa LS. All'interno delle strategie dirette, la strategia della memoria è quella che si utilizza per trattenere le informazioni e recuperarle quando se ne ha bisogno. È necessaria per l'apprendimento di qualsiasi disciplina poiché è la modalità con cui funziona la memoria umana. Le strategie cognitive risultano fondamentali affinché l'apprendente sia capace di ricevere e riprodurre un messaggio nella lingua d'arrivo. Esse si applicano, ad esempio, analizzando e ragionando sulla lingua, mediante strategie per ricevere e inviare messaggi, l'esercitazione, la creazione di strutture per l'input e l'output. Le strategie compensative aiuteranno lo studente a togliere i dubbi che possono comparire nella formulazione di una frase, cercando di dare una continuità alla stessa che non sia l'opzione scelta in un primo momento. Indovinare in modo intelligente e superare le limitazioni nel parlato e nello scritto rappresentano due esempi concreti di applicazione delle strategie compensative. Le

strategie indirette riprendono il modello proposto nel 1990 da O'Malley e Chamot. Le strategie metacognitive guidano lo studente nel processo di apprendimento, aiutandolo nell'autovalutazione mentre le strategie affettive lo aiutano a regolare quei sentimenti contraddittori che si presentano durante il percorso di apprendimento della LS. Infine, le strategie sociali permettono che l'apprendente sperimenti le sue conoscenze acquisite in situazioni e contesti reali, di solito in situazioni discorsive.

Secondo Mezzadri (2012), le strategie di apprendimento che hanno a che vedere con il saper apprendere sono fondamentali poiché sono “caratterizzate da un alto livello di trasferibilità, in quanto sono operazioni mentali con differente grado di complessità che ricorrono trasversalmente in compiti e contesti diversi (ad esempio identificare, classificare, analizzare, ipotizzare, inferire, collegare sono strategie necessarie in ogni ambito del sapere)” (ivi: 89). Le strategie di apprendimento sono numerose e negli ultimi venti anni sono stati pubblicati molteplici studi che propongono sistemi di classificazione per permettere all'insegnante di lingua straniera di fornire un aiuto valido ai discenti al fine di renderli più autonomi. A proposito delle strategie nella didattica delle lingue, Benucci (2007) risalta l'importanza della diversità di profilo degli apprendenti: “Qualsiasi strategia didattica implica che si prenda atto delle diversità di ciascuno e che si selezionino modalità differenziate di intervento in base a fattori sia affettivi e sociali (variabili motivazionali e attitudinali, fattori attinenti la personalità, dinamiche del gruppo, ecc.) sia cognitivi (capacità intellettive, attitudini evolutive, ecc.)” (ivi: 63) Tutti questi fattori sono tenuti in considerazione dal docente che all'interno della programmazione didattica stabilisce diverse fasi per poter selezionare, e successivamente proporre con tecniche ed interventi didattici mirati, le diverse strategie da applicare.

Tutto ciò si complica se si considera la messa in opera delle strategie fuori dal centro educativo perché esse spesso sono frutto dell'esperienza diretta e personale dell'apprendente, dipendono da un momento circoscritto, sono poco regolate dall'insegnante e spesso fuori dal controllo del suo occhio vigile che negli spazi delimitati dell'aula può dirigere con una certa facilità gli apprendenti nelle diverse fasi delle strategie adoperate. Secondo Reinders e Benson (2017), “[...] the social and affective strategies that are likely to be most important in LBC (*Learning Beyond the Classroom*) are less well developed than cognitive and metacognitive strategies.” (ivi: 8) Diversamente da quanto avviene in classe, ci sarebbe quindi una predominanza di strategie affettive e sociali che il discente mette in atto quando si trova, ad esempio, a dover sostenere una conversazione nella LS in una rete sociale. Cambiando l'ambiente di

apprendimento, cambierà anche il tipo di strategie che non saranno più di tipo esclusivamente cognitivo o metacognitivo, come avviene in classe, ma volgeranno verso un tipo di strategie più “personali” in cui, appunto, il valore affettivo rivestirà particolare importanza. Il processo che vede l’attivazione di strategie oltre la classe è definito da Benson (2011a) *self-directed naturalistic learning* (apprendimento naturale autodiretto) in cui l’apprendente in modo quasi spontaneo dirige la sua attenzione non tanto verso le forme linguistiche dell’apprendimento della LS ma verso l’obiettivo finale dell’attività in cui è coinvolto in quel momento particolare. Se per esempio il discente, appassionato di cinema, vuole cercare gli attori del cast di un film di produzione italiana, farà la sua ricerca su una pagina web o un’applicazione mobile in lingua italiana. In modo più o meno consapevole, si sarà mosso nel territorio linguistico della LS per conseguire un obiettivo che lo interessa personalmente. Intorno ai nomi degli attori (obiettivo principale della ricerca) gira il lessico dell’ambito cinematografico: trama, regia, produzione, genere, durata, titolo, ecc.

Si diceva che l’apprendente, spinto dal proprio interesse, ricerca delle informazioni nella LS. Una volta che l’obiettivo è stato raggiunto (può anche trattarsi di trovare solamente il nome del protagonista principale di un film), il discente-utente sentirà la soddisfazione della riuscita di quella ricerca e, incoraggiato dal piccolo successo dell’obiettivo conseguito, si spingerà gradualmente oltre, ricercando informazioni ogni volta più elaborate. Da qui, l’applicazione delle strategie che in un primo momento per Reinders e Benson (2017) erano principalmente affettive, passeranno gradualmente a essere anche di tipo cognitivo e metacognitivo. In questo passaggio saranno cruciali due fattori: un più alto livello linguistico-comunicativo nella LS e una maggiore familiarità tra gli spazi del mondo virtuale della LS. L’impiego della strategie messe in atto dagli apprendenti sarà uno dei punti che verranno esaminati nello studio qualitativo che si presenterà in questo progetto di ricerca (capitolo IV). In esso, si cercherà di identificare i fattori che intervengono nell’esperienza digitale vissuta dall’apprendente per “fare”, creare materiale linguistico e interagire nella LS.

Nel 1956 Benjamin S. Bloom ideò la Tassonomia degli obiettivi educativi, una classificazione sistematica e gerarchica, dalle abilità più elementari a quelle più complesse, dei comportamenti pedagogici che avvengono in entrambe le dimensioni che compongono il processo didattico (insegnamento e apprendimento). La dimensione cognitiva della Tassonomia di Bloom comprende sei competenze principali, ognuna descritta da un sostantivo (Conoscenza, Comprensione, Applicazione, Analisi, Sintesi,

Valutazione). Più tardi, negli anni '90, Anderson *et al.* (2001) svilupparono un'altra versione in cui vennero riconfermate le sei categorie ma presentate in ordine diverso. Nel nuovo modello, si può subito notare una differenza sostanziale: le abilità che erano state espresse con sostantivi, adesso sono espresse con verbi. Tale novità risalta la dinamicità, il fare attivo, un movimento di pensiero che si traduce in azioni consapevoli: Ricordare, Capire, Applicare, Analizzare, Valutare, Creare (fig.2).

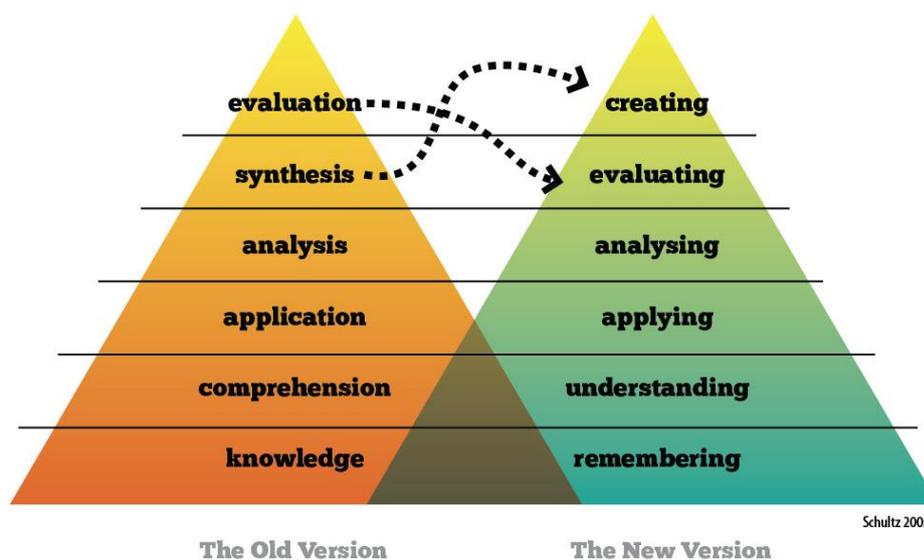


Figura 2 - Tassonomia di Bloom (sinistra) e la versione rivista da Anderson e Krathwohl (destra).
Fonte: Schultz (2005) in PSIA AASI (2011)

Molto più tardi, con la comparsa e il rapido sviluppo delle tecnologie, è stato introdotto da Churches (2010) un nuovo modello tassonomico conosciuto con il nome di 'Tassonomia Digitale di Bloom'. Tale modello, basato sulla versione rivista della tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom, fu adeguato alla didattica moderna, che prevedeva l'uso delle tecnologie. Inoltre, particolare attenzione è stata attribuita all'ambito della Comunicazione intesa come competenza cruciale che permea la totalità delle attività di insegnamento/apprendimento. Nella nuova classificazione tassonomica digitale è stato introdotto un gran numero di attività che tiene conto dell'utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione e del loro valore per la trasformazione dell'agire didattico. Questo aspetto prende in considerazione le preferenze e gli stili dei vari tipi di apprendimento individuale. Il modello, seguendo la struttura originale di Bloom del 1956, si sviluppa secondo una classificazione gerarchica strutturata in verticale, partendo dalle abilità che richiedono un più basso ordine di pensiero - *Lower Order Thinking, LOT Skills* – alle abilità che richiedono un più alto ordine di pensiero – *Higher Order Thinking, HOT Skills* (fig. 3).

Le abilità, nella totalità delle versioni in lingua italiana di questo schema descrittivo, sono state tradotte in verbi al modo infinito mantenendo appunto una traduzione fedele rispetto alla versione originale in inglese in cui i verbi appaiono al gerundio. Tuttavia, in questo lavoro si vuole proporre una traduzione di questi verbi al modo imperativo, più specificamente alla seconda persona singolare. La ragione di tale proposta è dovuta al fatto che l'imperativo incontra direttamente il "tu", l'utente-apprendente che, in contesti informali, vive in modo del tutto personale l'esperienza digitale. In tal modo, le strategie del nuovo modello di Churches risaltano più chiaramente mediante la realizzazione di azioni concrete.

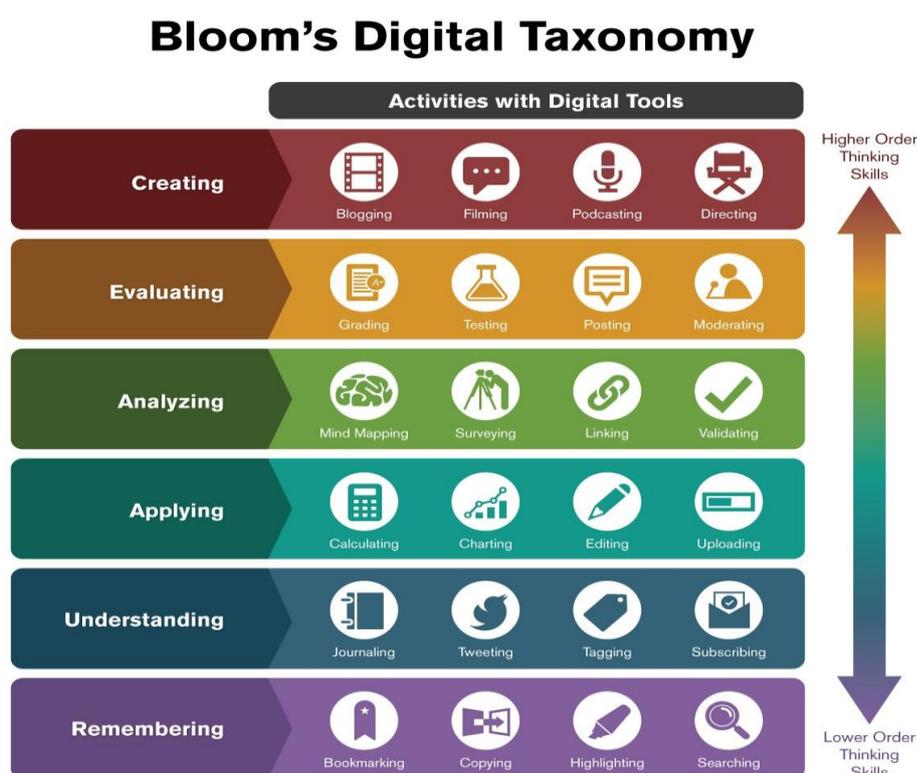


Figura 3 - Tassonomia digitale di Bloom
Recuperato da *The Edvocate* (2018)

La prima abilità che richiede un pensiero di ordine inferiore equivale a 'Ricorda' (*Remembering*) la quale si concentra principalmente sul ritenere le informazioni da utilizzare in un secondo momento. Attività quali fare una semplice ricerca su *Google*, identificare, recuperare informazioni, localizzare, trovare, ecc. La seconda abilità equivale a 'Capisci' (*Understanding*) vale a dire, dare forma al significato a partire da diversi tipi di testi, scritti o grafici. In questa categoria si possono trovare azioni quali fare ricerche avanzate, interpretare, riassumere, classificare, paragonare, ecc. Il terzo livello corrisponde ad 'Applica' (*Applying*) in cui l'informazione è messa in atto ed utilizzata; vi

troviamo dunque esempi di costruzione attiva del sapere come scaricare, giocare, condividere archivi, editare, ecc. Salendo sul gradino superiore dell' "Ordine di pensiero" ci troviamo in 'Analizza' (*Analyzing*): l'analisi di questa tassonomia digitale consiste nello scomporre materiale o concetti in diverse parti, stabilendo il come queste parti sono correlate e come interagiscono fra loro in una struttura più generale. Il gradino dell'analisi è sicuramente il primo che introduce le abilità che richiedono un ordine di pensiero superiore poiché le azioni incluse in esso richiedono un livello di abilità più complesso rispetto ai tre inferiori; queste possono essere organizzare, integrare, decostruire, trovare, strutturare, ecc. Proseguendo su un livello più alto troviamo 'Valuta' (*Evaluating*) il quale richiede di saper esprimere dei giudizi basati su criteri che richiedono un controllo, un'osservazione e una critica a livello profondo. Valutare significa saper criticare, giudicare, controllare, sperimentare, ecc. In cima alle abilità, troviamo 'Crea' (*Create*), sicuramente l'abilità più complessa in quanto richiede l'apprendimento consapevole e attivo delle altre cinque abilità inferiori. Creare nell'era digitale significa mettere insieme degli elementi per formare un *unicuum* che abbia un senso e una funzione, progettare e produrre elementi in una struttura coesa. Inventare, progettare, costruire, ideare, fare sono solo alcuni dei verbi principali racchiusi in questa abilità.

Se da una parte la tassonomia digitale di Bloom è fondamentale per aiutare studenti e insegnanti a capire più da vicino la tipologia e il livello di complessità delle abilità applicate attraverso diverse strategie, dall'altra risulta di grande utilità anche per classificare le risorse didattiche sul web, gli strumenti e i sussidi digitali e le app funzionali all'apprendimento in rete. Per questo motivo, il modello digitale di Bloom verrà ripreso nel capitolo successivo - dedicato alla tipologia e all'analisi delle applicazioni mobili di lingua e cultura italiana - in cui si analizzeranno le app secondo le loro funzioni principali, tenendo anche conto, oltre ad altri schemi tassonomici, dagli elementi descrittivi di questo modello.

Detto ciò, è opportuno citare alcune delle strategie di apprendimento che, in vari studi (Little 2007; Stockwell 2013; Sung *et al.* 2016), sono indicate come maggiormente rilevanti per l'acquisizione delle lingue straniere attraverso la tecnologia. Di seguito, si presenteranno, a titolo esemplificativo, alcune delle principali strategie: presentare, leggere ipertesti online, spiegare i significati, interpretare criticamente, creare documenti, produrre ipertesti, mettere due o più testi a confronto, richiedere spiegazioni, simulare, valutare, collegare, giocare, riassumere, formulare ipotesi, partecipare a un dibattito, impegnarsi in discussioni autentiche e reali, organizzare l'informazione trovata, creare

immagini o audio, guardare, intervistare, negoziare, organizzare, disegnare, fare ricerche e trovare informazioni, fare critiche, ecc. Per applicare queste strategie nella didattica occorre trasformare questi verbi in competenze allo scopo di creare apprendenti consapevoli. A tal proposito, Lai *et al.* (2014) ci ricordano che “Language learners need to capitalize on the particular strengths and affordances of different learning contexts to meet their cognitive, social, affective, and identity needs in language learning” (*ivi*: 2). Per fare ciò, sarebbe ideale adeguare queste strategie alle necessità dei diversi profili di discenti. La lingua straniera che proviene dall’uso delle tecnologie fuori dall’aula viene vista come uno strumento autentico, reale per acquisire informazioni, per accedere a programmi o giochi di interesse. Questo aspetto, insieme a quelli trattati finora, verranno ripresi nei capitoli successivi in cui le principali riflessioni realizzate troveranno un riscontro nei dati presentati nei due studi rispettivamente di natura quantitativa e qualitativa.

1.5. L’apprendimento informale

Negli ultimi anni, l’apprendimento informale ha svolto un ruolo centrale in tutti gli ambiti della formazione poiché costituisce il risultato dell’insieme delle esperienze che realizza quotidianamente ogni individuo. Queste esperienze producono vari apprendimenti in diversi contesti: nel tempo libero, in famiglia o con gli amici, e non sempre presentano un’intenzionalità di formazione consapevole ed esplicita.

1.5.1. Al di là dell’aula: l’apprendimento in contesti informali

Secondo le parole di Eraut (uno dei primi a fornire contributi scientifici sull’argomento), l’apprendimento informale “provides a simple contrast to formal learning or training that suggests greater flexibility or freedom for learners.” (2004: 150). Eraut sottolinea i concetti di flessibilità e libertà come le due pietre angolari che caratterizzano l’apprendimento informale. Nonostante ciò, se vogliamo ricercare una definizione più precisa dei contesti dominanti in cui avviene l’apprendimento informale, bisognerà rintracciarla nelle parole di Rogoff *et al.* (2016: 2): “everyday family and community settings that are not designed around instruction”, vale a dire gruppi di pari, comunità e in tutti i tipi di scambio comunicativo e relazionale di qualsiasi ambito della società lontano dai centri educativi.

Se da una parte l'apprendimento formale si caratterizza per essere regolato, prevedibile e intenzionale (Cedefop, 2016), dall'altra l'apprendimento informale non è regolato, è imprevedibile e non è necessariamente intenzionale. Per questa ragione, è possibile che non sempre sia riconosciuto perfino dallo stesso interessato come apporto alle sue conoscenze e competenze. Si parla, in questi casi, di apprendimento incidentale che si oppone all'apprendimento intenzionale. Nell'apprendimento incidentale l'apprendente coglie informazioni sul funzionamento, sulla struttura del sistema linguistico della LS senza averne piena coscienza né intenzionalità, in modo casuale e per naturale esposizione della lingua con un'attenzione principale sul contenuto (*focus on meaning*). Ad esempio, in uno scambio di idee che avviene nella LS sulle reti sociali, l'apprendente è concentrato sul contenuto da decodificare durante la lettura e successivamente da produrre in una risposta, priorizza cioè il significato del messaggio con un'attenzione parallela (ma non prioritaria) anche alla forma linguistica della LS. Inoltre, se nel corso di un'interazione vi è un processo di rinegoziazione del significato (l'interlocutore chiede di ripetere una frase poco chiara), l'apprendimento sarà comunque incidentale anche se si passa dall'attenzione al significato all'attenzione alla forma poiché in quel contesto l'attenzione alla forma è subordinata alla volontà di comunicare, trasmettere il significato. Nell'apprendimento intenzionale, invece, l'apprendente dà la priorità all'attenzione sulla forma (*focus on form*) sapendo che posteriormente alla realizzazione di un compito di apprendimento (*task*) dovrà ricordare e acquisire un'informazione specifica (Hulstijn, 2005). Parallelamente alla dicotomia 'intenzionale vs incidentale', se ne sviluppa una seconda affine ma non uguale: 'apprendimento implicito vs esplicito'. Secondo Hulstijn (*ibidem*):

Explicit learning is input processing with the conscious intention to find out whether the input information contains regularities and, if so, to work out the concepts and rules with which these regularities can be captured. Implicit learning is input processing without such an intention, taking place unconsciously. (*ivi*: 131)

C'è dunque un'attenzione di natura cognitiva che si riferisce rispettivamente all'apprendimento conscio e inconscio sulle regolarità presenti nei testi input che sono oggetto di apprendimento.

Per contro, Sockett (2014) crede che una delle condizioni fondamentali perché l'apprendimento sia efficace è l'intenzionalità di chi apprende. Così, la mancanza di intenzionalità porta a un altro tipo di apprendimento che l'autore spiega in questo modo: "Defining informal learning as occurring incidentally or without the learner's conscious

attention leads naturally to consideration of a second major area of research in language acquisition, that of incidental acquisition” (*ivi*: 14). Basandoci su questa intenzionalità come concetto che risiede alla base dell’apprendimento autonomo, lo studente della lingua straniera approfitta dei ritagli di tempo libero negli ambienti della quotidianità per approfondire e ricercare i nuovi elementi informativi che ha appena visto in aula ma che non ha avuto il tempo sufficiente di ampliare. Kukulska Hulme (2012) definisce bene il concetto di utilità che lo spazio informale e il tempo libero assumono oggi giorno nell’apprendimento: “Pockets of time available at certain times of day can become profitable moments of learning, and places that were previously dedicated to one purpose can assume a different role.” (*ivi*: 1). I ritagli di tempo possono così costituire non solo dei momenti di svago fine a sé stessi ma dei momenti privilegiati che il discente sceglie e decide di utilizzare in modo vantaggioso per riprendere e ampliare nuovi concetti appresi in aula. Come si è già ricordato, uno degli ambienti dell’apprendimento informale con cui l’utente entra più in contatto nella vita di tutti i giorni è il mondo virtuale attraverso le tecnologie digitali. In esso, l’apprendimento informale si delinea durante tutti i momenti in cui una persona fa uso della rete per ricerche sul web, per risolvere dubbi, cercare informazioni o per gli scambi informali online fra utenti: forum, blog, reti sociali, ecc.

Richards (2015) pone l’accento sul doppio versante dell’apprendimento di una lingua straniera: “There are two important dimensions to successful second language learning: what goes on inside the classroom and what goes on outside of the classroom” (*ivi*: 1). Una doppia dimensione che il docente non può ignorare ma che, al contrario, deve considerare come parte complementare che avviene negli ambienti informali in cui si muove l’apprendente sentendosi a suo agio. La diffusione capillare delle nuove tecnologie e la ri-considerazione del *fuori*, della dimensione che si spinge oltre il contesto educativo hanno contribuito all’affermarsi di un nuovo ambito di ricerca nella glottodidattica, il *Language learning and teaching beyond classroom* (LBC), un modello ideato da Benson (2011b) che racchiude in sé tutte le declinazioni di apprendimento che hanno luogo fuori dal contesto educativo; dall’informale al non formale¹⁴, dall’apprendimento a distanza all’apprendimento autoregolato, autonomo e indipendente.

¹⁴Nelle *Linee Guida Europee per la validazione dell’apprendimento non formale e informale* pubblicate dal CEDEFOP (2016), si distingue tra apprendimento non formale e informale. L’apprendimento non formale (intenzionale e non obbligatorio) corrisponde a tutti quei percorsi educativi che, sebbene strutturati e organizzati, non portano al conseguimento di un titolo. L’apprendimento informale comprende tutti gli apprendimenti che si acquisiscono in famiglia, al lavoro, nel tempo libero, non è intenzionale ed è imprevedibile. Nel presente contributo non si segue questa distinzione.

Il modello di Benson presenta quattro dimensioni, basate su opposizioni, che ci aiutano a considerare il LBC non come un modello unitario ma come un insieme diversificato di modalità e forme in cui si sviluppa l'apprendimento fuori dall'aula, ognuna regolata da fattori diversi da tenere in considerazione per una maggiore coerenza nelle ricerche future.

Le quattro dimensioni principali del modello del LBC di Benson sono:

- 1) Luogo (fuori vs dentro l'aula)
- 2) Formalità (formale vs informale)
- 3) Pedagogia (guidato vs non guidato)
- 4) Grado di controllo (autodiretto vs eterodiretto)

Sebbene si dia maggiore importanza al luogo di apprendimento, fuori o dentro l'aula, si osserva che nel modello LBC il luogo è solo una delle dimensioni da considerare per un'analisi coerente dei numerosi processi inclusi in questo modello. È probabilmente la denominazione stessa del modello che risalta la preposizione impropria di luogo *beyond* che rimanda al concetto di spazio; in quest'ottica, il luogo assume una funzione prioritaria rispetto alle altre dimensioni. Tuttavia, il *beyond* del modello di Benson bisognerebbe considerarlo più come avverbio per poterlo applicare ugualmente alle quattro dimensioni. In altre parole, bisogna pensare al luogo, all'informalità, alla pedagogia e al grado di controllo *al di là* del concetto tradizionale di didattica concepita come processo di insegnamento-apprendimento in un contesto educativo, programmata entro i limiti di un curriculum, guidata e diretta dal docente in tutte le sue fasi. Non basta dunque identificare solo il luogo ma sarà anche necessario individuare gli altri parametri.

Uno studio successivo sul LBC, realizzato da Reinders e Benson (2017), sottolinea il carattere rudimentale del modello precedente del 2011 poiché non considera alcuni parametri parimenti importanti integrati in ricerche successive. Per questo motivo, Reinders e Benson (*ibid.*) propongono di aggiungere alle quattro dimensioni già esistenti altre tre focalizzate maggiormente sui processi di apprendimento:

- 1) Apprendimento intenzionale vs incidentale (considerare se l'apprendimento è incentrato esclusivamente sulla LS o se la LS è utilizzata come strumento per conseguire un obiettivo non linguistico);
- 2) Apprendimento esplicito vs implicito (considerare se si tratta di apprendimento consapevole o non consapevole);

- 3) Apprendimento induttivo vs deduttivo (considerare se il discente applica attivamente delle regole in particolari situazioni o, al contrario, le deduce da queste).

Data la diversità dei processi contenuti nel modello del LBC e considerato il loro carattere innovativo, applicare in modo soddisfacente il modello proposto richiederà sicuramente del tempo. Per realizzare ciò, sarà necessario mettere in atto delle ricerche che tengano conto degli elementi principali: gli ambienti informali, le risorse, le strategie, i punti forti e le criticità. È necessario, dunque, ripensare la dimensione informale dell'apprendimento poiché “the internet, technology and the media, [...] as well as virtual social networks provide greater opportunities for meaningful and authentic language use than are available in the classroom.” (Richards, 2015: 6). Sulla base di tali riflessioni, sarebbe opportuno considerare un ulteriore sottogruppo, il *Mobile Informal Language Learning*¹⁵ - MILL - (Apprendimento mobile di una lingua in contesti informali) volto ad occuparsi in modo esclusivo dell'apprendimento mediante dispositivi mobili in contesti informali.

In una società nella quale la scuola e l'ambito formale hanno una centralità ben definita in relazione ai processi educativi, tutto quello che avviene fuori dall'aula non solo viene minimizzato dai professionisti del mondo educativo e dai ricercatori del settore ma si stenta ancora a trovare una chiara definizione. È sul contesto formale, infatti, che si concentrano la maggior parte degli studi poiché risulta più semplice l'osservazione dei discenti, dell'efficacia didattica immediata di attività di diverso tipo pensate per essere fruite mediante il dispositivo personale: il suo uso in aula dovrà rispettare le metodologie e le regole proprie del corso della LS e dovrà perseguire in ogni momento gli obiettivi formativi stabiliti.¹⁶

Come si diceva, se è vero che da una parte si assiste a un interesse crescente di ricerca sul potenziale didattico delle tecnologie mobili a livello di apprendimento formale, dall'altra si registra ancora una carenza significativa di studi condotti sulle tecnologie mobili nell'ambito dell'apprendimento informale (Benson, 2007; Lai *et al.*, 2014; Qing, 2017; Reinders & Benson, 2017; Rosell-Aguilar, 2018). Come rileva Qing, “Whilst the majority of MALL research follows the trend of conducting teacher – or researcher-led

¹⁵ Il termine *Mobile Informal Language Learning* è utilizzato per la prima volta da Ann (2015). Ci sembra un termine appropriato dato che descrive esattamente il processo di apprendimento linguistico che avviene fuori dal centro educativo con l'ausilio di dispositivi mobili.

¹⁶ Per un approfondimento sull'argomento, è possibile consultare i contributi di Averianova (2012) e di Burston (2016).

classroom intervention studies, there are only a small proportion of studies investigating learner-initiated experience or which listen to the learner’s voice in their daily routines” (2017: 5). Tuttavia, gli studi condotti fino ad oggi sull’apprendimento in contesti informali¹⁷ dimostrano che esso svolge un ruolo importante nell’apprendimento linguistico sia in termini di motivazione (maggiore coinvolgimento) che di risultati linguistici (nelle abilità ricettive e produttive sebbene si sviluppino in diversi gradi). Richards, in particolare, ha individuato dei benefici e delle opportunità per l’apprendimento di una lingua straniera nelle attività *out-of-class*. Tali benefici si suddividono nei tre campi di applicazione che di seguito si specificano¹⁸:

Benefici nell’apprendimento	Benefici nello studente	Benefici nell’insegnante
<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo degli aspetti linguistici e della competenza comunicativa e pragmatica; - Apprendimento tramite l’interazione e la negoziazione di significato; - Sviluppo del livello di accuratezza e fluenza della LS; - Contatto esteso con la LS; - Uso di risorse multimodali; - Sviluppo di abilità relative all’apprendimento autonomo; - Sviluppo relativo alle strategie comunicative. 	<ul style="list-style-type: none"> - Occasione di flessibilità e comodità nell’apprendimento per permettere agli apprendenti di gestire lo spazio, il modo e la modalità di apprendimento; - Fornire un’esperienza di uso linguistico piacevole e positivo; - Riflettere i bisogni e gli interessi degli apprendenti; - Riflettere le loro attività fuori dall’aula; - Occasione di interazione sociale con altri utenti; - Aiutarli a riconoscere il ruolo che rivestono nella gestione del ‘loro’ apprendimento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Fornire opportunità di apprendimento che sono difficili da ricreare in classe; - Permettere di creare dei collegamenti fra l’apprendimento in classe e fuori da essa.

Tabella 1 - Benefici delle attività *out-of-class* individuate da Richards.
Fonte: Richards (2015)

Nonostante gli studi, come quello appena riportato, che rilevano una serie di vantaggi delle attività fuori dalla classe di lingua straniera, si stenta ancora a riconoscere una centralità, seppur parziale, dell’apprendimento informale, non più considerato come il lato opposto dell’educazione formale ma come elemento di continuità con le conoscenze apprese in aula. È infatti negli ambienti della quotidianità che l’apprendente della LS fa uso in totale autonomia e libertà del suo dispositivo mobile. Il contesto informale acquisisce, dunque, importanza nel processo di apprendimento poiché l’apprendente che in classe è stato esposto a nuovi input, sentirà l’esigenza di elaborare, mettere in pratica e ri-processare quanto appreso in classe mediante l’uso del suo dispositivo mobile. Come

¹⁷ Si rinvia agli studi di Inozu *et al.*, 2010; Lai *et al.*, 2014; Jones, 2015.

¹⁸ Il contributo originale di Richards (2015) è in inglese. La traduzione in italiano che si riporta nella tabella è dell’autore della tesi.

ricordano Reinders e Benson (2017) “LBC is not just a matter of learning away from the classroom but is rather, in many cases, an extension of classroom learning” (*ivi*: 14).

I discenti, fuori dall’aula, hanno numerose occasioni per utilizzare direttamente la lingua straniera che hanno studiato in classe: con l’aiuto dell’insegnante, sentiranno la seconda lingua meno lontana, si avvicineranno e la vedranno utile, autentica e pratica (nel senso di funzionale per svolgere compiti comunicativi). Se la didattica delle lingue si limita al contesto della classe, gli alunni avranno una percezione deformata della lingua e delle sue funzioni e la studieranno solo in modo formale, saranno convinti che la sua unica funzione è legata al contesto scolastico e che bisogna impararla secondo i metodi tradizionali. In tal modo, come ci ricorda Guan (2009), gli apprendenti della LS sentono la tensione dell’obbligo che, nonostante tutto, è pur sempre il fondamento dell’educazione formale primaria e secondaria. Quando il discente percepisce l’utilità della LS per comunicare oltre l’aula, per chattare, saper cantare le canzoni che ascolta in radio, per capire una pubblicità in televisione, per seguire il programma televisivo preferito ecc, allora cambierà l’atteggiamento verso l’apprendimento e accrescerà la sua motivazione. Detto ciò, allontanarsi dai confini dell’aula significa anche camminare da soli nell’ambiente virtuale le cui insidie sono numerose e di varia natura (esattamente come nel mondo reale).

Tra i vari punti già citati, la mancanza di controllo e la gestione dei contenuti rappresentano due aspetti delicati da tenere presenti nelle attività di apprendimento informale. Gli utenti-apprendenti rischiano continuamente di incappare in contenuti poco idonei o poco coerenti rispetto all’obiettivo di apprendimento da perseguire. Oltre a ciò, essi rischiano di introdursi in ambienti virtuali poco motivanti a causa di un *layout* o di una grafica poco accattivante o – non ultimo – possono incorrere in contenuti che presentano una struttura testuale troppo elaborata per il livello linguistico posseduto, ecc. L’esperienza digitale in ambienti informali può presentare questi e altri ostacoli. Il termine “informale” non deve richiamare l’aggettivo “rilassato” poiché negli ambienti informali è rilassato solamente il livello del filtro affettivo¹⁹ ed eventualmente il luogo di fruizione (sul divano di casa, su una panchina al parco o alla fermata del bus). Il *modus operandi* dell’apprendente fuori dalla classe deve essere coerente (rispetto agli obiettivi di apprendimento e alla competenza linguistica), equilibrato (attraverso la scelta pensata di

¹⁹ Il filtro affettivo, teorizzato da Stephen Krashen nel 1983, è un preciso meccanismo di autodifesa nell’apprendimento linguistico. Si tratta di una difesa psicologica che la mente umana attiva quando si agisce in stato di ansia, quando si ha paura di sbagliare, si teme di mettere a rischio la propria immagine e così via.

risorse che potenzino uniformemente tutte le abilità) e, ultimo ma non meno importante, guidato (l'insegnante, presenza fondamentale, deve guidare il discente anche negli ambienti informali di apprendimento). Quest'ultimo punto sarà oggetto di riflessione nella prossima sezione.

1.5.2. Il ruolo del docente nell'informalità

Nello 'spazio d'azione didattica' di cui parla Balboni (2014) i tre componenti tradizionali non appaiono più nella classica rappresentazione grafica di triangolo ma, in un diagramma ripensato dal linguista, vengono così disposti:

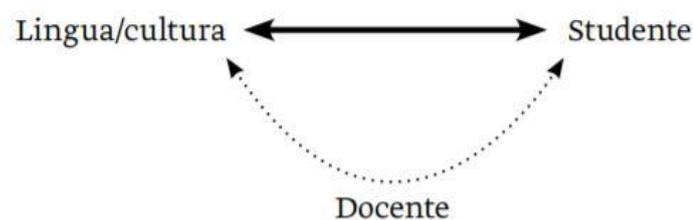


Figura 4 - Diagramma dello spazio d'azione didattica.
Fonte: Balboni (2014:28).

Balboni parla della necessità di stabilire un "equilibrio paritetico" (*ivi*: 28) in cui è direttamente lo studente con le sue necessità, motivazioni, ritmi a stabilire un contatto diretto con la realtà della lingua/cultura straniera che non è "una, semplice, compatta" (*ibid.*) ma variegata e complessa. In questo spazio d'azione, l'insegnante è sempre presente ma rimane sullo sfondo, affida allo studente il compito di mettersi in relazione con la lingua/cultura e questa, a sua volta, potrà avvicinarsi a lui (funzione simboleggiata dalla freccia bidirezionale). Come spiega Balboni:

Il docente è il veicolo e il gestore di informazioni che vanno da un polo all'altro. [...] L'insegnante regge il tutto, lo mantiene in equilibrio, accentua e restringe il ruolo dei due protagonisti, studente e lingua, con una logica da regista, che non compare sulla scena, anziché da attore protagonista, come in molta tradizione, soprattutto accademica. (*ibid.*)

Lo spazio d'azione didattica di cui parla Balboni non lo si deve intendere come uno spazio chiuso e delimitato ma, al contrario, deve riflettere la complessità, molteplicità e apertura della stessa lingua/cultura straniera che si sta apprendendo. Bisognerà dunque ripensare l'aula non come unica sede di trasmissione di saperi ma, come suggeriscono Kramsch e Steffensen (2008), come un 'terzo spazio' (*third space*) creato da insegnanti e apprendenti in modo dinamico e interattivo e basato sulle esperienze individuali dell'apprendente. L'insegnante pertanto non deve concepire l'azione didattica come una struttura in segmenti (varie sessioni di lezioni il cui inizio e fine si stabiliscono al

principio del corso) ma ha il compito di strutturare l'insegnamento seguendo un filo di continuità in cui il discente non smette di apprendere nel momento in cui mette piede fuori dall'aula di lingua. Il processo di apprendimento-insegnamento è dunque da intendere come un *continuum* e il curriculum didattico deve essere elaborato di conseguenza. La diffusione capillare delle tecnologie portatili (quasi la totalità degli studenti possiede almeno un dispositivo) ha spinto a interrogarsi maggiormente sui contorni della didattica della LS, sul filo che unisce il dentro e il fuori portando alla considerazione che non esiste più "il momento" (prediletto) di lezione ma 'i momenti' di apprendimento: se il momento costituito dalla lezione viene pianificato dall'insegnante nel contesto classe, fuori dall'aula questi possono essere vari, brevi, discontinui e spontanei, ma non meno importanti. È qui che l'insegnante assume un ruolo di mediatore perché l'apprendente non si trovi "in balia" del suo dispositivo ma, in una logica di costruzione graduale di sapere e coerentemente al programma seguito in classe, prenda le redini del *suo* insegnamento con la presenza dell'insegnante sullo sfondo. Non sono forse questi i presupposti per creare un apprendimento immersivo?

Già da diversi anni, gli insegnanti di ogni ordine e grado sono chiamati a rispondere alla sfida lanciata dalle tecnologie mobili: ripensare il concetto di formazione dell'individuo, creare le condizioni favorevoli perché l'apprendimento si estenda anche oltre la classe con autonomia. Tale appello è ancora più sentito dai docenti di lingua straniera che, in mancanza di input linguistici e comunicativi reali, ricorrono alle nuove tecnologie che si configurano come strumenti di trasmissione di lingua autentica. A tal proposito, sono sempre più le istituzioni di insegnamento pubblico e privato che contemplan nei loro curricula l'uso delle TIC incoraggiando il loro corpo docente a fare uso dei dispositivi digitali fuori e dentro l'aula. Tra questi, il documento *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras* redatto per la prima volta dall'Istituto Cervantes nel 2012 e aggiornato di anno in anno, tra le competenze fondamentali del corpo docente suggerisce l'importanza di "servirse de las TICs para el desempeño de su trabajo" (*ivi*: 27) in particolare, specificando le quattro azioni chiave per conseguire questo obiettivo principale:

- Implicarse en el desarrollo de la propia competencia digital.
- Desenvolverse en entornos digitales y con aplicaciones informáticas disponibles.
- Aprovechar el potencial didáctico de las TIC.
- Promover que el alumno se sirva de las TIC para su aprendizaje.

(*Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*, 2012: 27)

Sebbene il documento non faccia riferimento ai dispositivi mobili ma si riferisce in linee generali a tutte le TIC, c'è comunque un costante richiamo all'utilizzo degli strumenti digitali in autonomia e all'importanza di attingere alle fonti digitali in contesti informali di apprendimento. Volendo, ci si potrebbe soffermare solamente sui quattro verbi associati allo sviluppo di questa competenza per avere chiara qual è la missione del docente per lo sviluppo digitale dei discenti: impegnarsi (*implicarse*), saper gestire - gli ambienti digitali - (*desenvolverse*), utilizzare in modo adeguato (*aprovechar*) e promuovere (*promover*).

Considerata la prospettiva dell'esperienza diretta e autonoma con la lingua straniera, gli insegnanti non possono rimanere al margine ma, al contrario, devono assumere un ruolo fondamentale dato che anche in situazioni di informalità hanno il dovere di monitorare costantemente il discente affinché il processo di apprendimento sia efficace e porti al concreto raggiungimento degli obiettivi didattici stabiliti. Integrare il ruolo dell'insegnante con l'autonomia dello studente è possibile, soprattutto quando si ha a che fare con studenti adulti, ma anche con adolescenti dai 13 anni in su. Se si vuole effettivamente promuovere un apprendimento autonomo, un elemento importante è formare prima gli stessi apprendenti ad essere autonomi poiché l'autonomia è una capacità che non si apprende in modo naturale ma ha bisogno di essere coltivata ed allenata, in un primo momento con l'aiuto costante di una guida.

A questo proposito, vogliamo presentare due situazioni eloquenti per far capire meglio il ruolo dell'insegnante per lo sviluppo dell'autonomia degli studenti: quando un bambino impara ad andare in bicicletta e quando si impara ad andare a cavallo, in un corso principiante di equitazione. È impensabile immaginare fin dal primo momento, in entrambe le situazioni, la pratica dell'attività in completa autonomia: per arrivare al risultato finale, bisogna prima attraversare dei momenti che richiedono, in una prima fase, la presenza fisica costante del genitore/tutor, successivamente, in una seconda fase, lo sguardo vigile a distanza di questi per poi arrivare alla fase finale della completa autonomia. Analogamente, ciò accade con l'esplorazione negli ambienti virtuali per finalità didattiche (e non). Pertanto, qualora sia assente un controllo esterno continuo durante l'esplorazione virtuale o la mancanza di indicazioni precise sull'uso didattico del mezzo da parte dell'insegnante nella fase iniziale, aumentano le probabilità che l'apprendente faccia un uso improprio con risultati poco ambiti come scoraggiamento o, ancor peggio, sfiducia nei confronti delle proprie capacità. Lasciare solo lo studente significherebbe farlo brancolare più o meno in modo brado in Internet, fargli perdere

tempo o, addirittura, esporlo a dei modelli sbagliati o a delle risorse inefficaci. Infatti, così come numerose sono le risorse disponibili nel web (anche se ci si limita solamente all'offerta virtuale di un'unica risorsa come la app mobile), altrettanto numerosi sono i rischi che queste presentano nell'applicazione didattica. Per un insegnante risulta comunque difficile mappare tutte le risorse presenti sulla rete sia per il numero elevato sia per un continuo ricambio dell'offerta che richiede un aggiornamento costante.

Ciò implica da una parte una formazione completa dell'insegnante, che saprà quale contenuto consigliare, dall'altra una formazione 'digitale' da parte dei discenti che gli permetta di saper usare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie non solo per imparare ma anche per comunicare (formazione che tutti gli studenti dall'età di 13 anni in poi dovrebbero conoscere in modo adeguato alla loro età). Se vogliamo che lo studente sia autonomo, bisognerà potenziare un'autonomia consapevole e non casuale perché altrimenti le attività svolte in rete rischieranno di essere poco stimolanti finendo per annoiare l'apprendente. Per questa ragione, sarebbe ideale attivare dei corsi in cui è lo studente che capisce cosa significa imparare una lingua, cosa significa scegliersi le risorse contando sulla presenza di un insegnante che può sempre dargli dei consigli. Seguendo, ad esempio, la modalità della *flipped classroom* non è il docente (come nella visione tradizionale) che richiede di consultare una determinata pagina web per poi svolgere in classe un'attività di comprensione ma, al contrario, è direttamente l'apprendente a proporre ai compagni una risorsa virtuale e a confrontarsi con loro, consigliandogli di accedere a quella risorsa. Successivamente chiederà un parere ai compagni, si verificherà la risorsa ed eventualmente si consulterà insieme. In questo processo gli insegnanti hanno un ruolo molto importante e cioè aiutare i soggetti interessati e curiosi di imparare, non così inconsapevoli del loro processo di apprendimento, come pensa ancora qualche insegnante. Fra l'altro, questo procedimento corrisponde a una delle competenze previste dal QCER, già citate nelle sezioni precedenti, il *learning how to learn* (imparare ad apprendere), dunque l'insegnante agirebbe anche in linea con le indicazioni del quadro europeo.

Tuttavia, ad oggi, la teoria sembra essere ancora abbastanza lontana dalla pratica didattica: gli studi realizzati fino al momento, sia su larga scala sia su numeri ridotti di informanti, affermano che sono ancora pochi gli insegnanti che includono le innovazioni tecnologiche nelle loro classi - nello specifico il dispositivo mobile - e sono ancora meno i docenti che incoraggiano l'apprendimento autodiretto (*self-directed learning*) consigliando l'uso del dispositivo mobile come risorsa per l'approfondimento linguistico

e culturale della LS. Le principali questioni finora emerse nei vari studi per comprendere le ragioni dell'atteggiamento poco propizio da parte dei docenti sono:

1. Mancanza di conoscenza pedagogica adeguata sulle potenzialità del dispositivo mobile;
2. Incapacità di implementare il *m-learning* nei contesti educativi;
3. Mancanza di modelli teorici nella glottodidattica che mostrino metodi e tecniche per il supporto professionale degli strumenti mobili;
4. Considerazione del dispositivo come strumento unicamente utile allo svago e ai bisogni personali dei discenti;
5. Pregiudizio che lo smartphone non sia una degna risorsa di studio alla pari di un libro;
6. Scarsa conoscenza dell'offerta virtuale;
7. Mancanza di tempo per necessità di terminare il programma del corso.

Secondo Cinque (2011), l'aspetto più critico, in realtà, si deve alla mancata formazione dei docenti in quanto questi, spesso, non riescono a integrare le nuove tecnologie nelle attività didattiche. Per risolvere questo problema, negli ultimi anni sono stati creati master e corsi specifici in *e-teaching* e didattica tutoriale con l'obiettivo di formare docenti affinché questi utilizzino metodologie didattiche (in presenza e a distanza), coerenti con gli obiettivi formativi precedentemente stabiliti nei loro corsi ed estendere così l'azione didattica per sviluppare attività con le tecnologie multimediali e di rete. Non si esagera dunque quando in uno studio realizzato nel 2018 si arriva ad affermare che “there is a lack of true and meaningful participatory culture of mobile devices users that can propel the full promise of technology.” (Pedro *et al.*, 2018: 3). In particolare, fra gli studi realizzati²⁰ emerge che gli insegnanti che contemplano l'uso di dispositivi tecnologici personali nella pratica docente, li usino comunque in modo limitato per vari fattori di natura interna ed esterna all'insegnamento.²¹ La situazione si complica poi se si guarda alle ricerche sull'influenza che esercitano gli insegnanti di lingua nell'apprendimento informale dei discenti: si conosce molto poco sui modi in cui gli insegnanti incoraggiano, sostengono e preparano gli studenti all'apprendimento oltre la

²⁰ Si consultino, fra gli altri, gli studi di Finardi *et al.* (2016) e Hermans *et al.* 2008.

²¹ Non si nota una variazione significativa nei risultati delle ricerche condotte tra i primi anni di diffusione dei dispositivi mobili e gli ultimi anni. Per un confronto diacronico si vedano, ad esempio, gli studi di Buabeng-Andoh (2012), Ertmer & Ottenbreit-Leftwich (2010), Kozma (2003), Lai (2015), Oxford (2009), Pedro *et al.* (2018), Smeets (2005).

classe e come questo apprendimento sia collegato alle pratiche formali o al modo di agire degli insegnanti (Reinders & Benson, 2017).

Eppure, la totalità dei pochi studi realizzati relativi al ruolo dei docenti sull'apprendimento autonomo degli studenti fuori dalla classe, dimostra che l'influenza degli insegnanti - tradotta non nel semplice incoraggiare ad utilizzare le risorse digitali ma nel promuovere attivamente un uso autodiretto della tecnologia fuori dall'aula – risulta essere positiva sull'apprendimento autonomo dei discenti. In particolare, lo studio di Lai (2015) sugli effetti dei diversi tipi di comportamento docente sull'uso delle tecnologie fuori dalla classe mette in rilievo come i diversi tipi di supporto che un insegnante può fornire agli studenti negli ambienti informali portino a diversi risultati così organizzati:

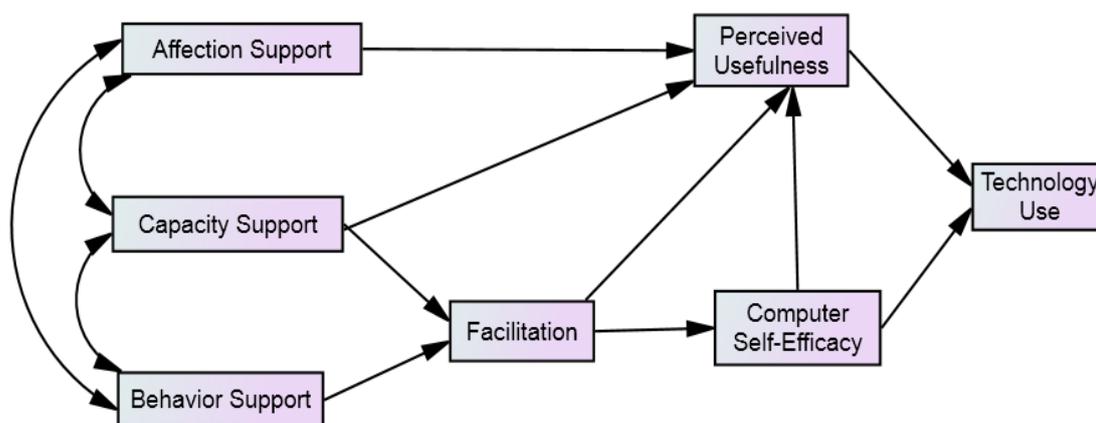


Figura 5 – Modello concettuale sull'influenza del docente sull'apprendimento dei discenti in contesti informali di apprendimento mediante l'uso della tecnologia di Lai (2015). Fonte: Lai (2015: 79).

Come si può osservare, i supporti fondamentali che può fornire un docente sono tre: il supporto affettivo, il supporto nelle capacità e il supporto nei comportamenti / nelle abitudini di uso delle tecnologie. Dai risultati di Lai (*ibid.*) emerge che un docente che dimostra un atteggiamento propizio e supporta lo studente da un punto di vista affettivo, sostiene le sue capacità e vigila il suo comportamento con gli strumenti tecnologici, ne agevola l'uso autonomo. Oltre a ciò, è emerso che i diversi tipi di supporto docente esercitano influenze diverse: mentre un supporto di tipo affettivo si ripercuote sull'uso autonomo delle tecnologie mediante un rinforzo dell'utilità percepita dallo studente, un supporto delle capacità e una guida al comportamento in rete portano a una maggiore efficacia nell'uso autonomo del proprio dispositivo.

Burston (2013) pone l'accento sul ruolo dell'insegnante il quale ha il dovere di conoscere da vicino i mezzi della tecnologia mobile per poter presentare agli apprendenti

il ventaglio di possibilità che offrono e proporre attività didattiche ‘mobili’ fuori e dentro l’aula per coinvolgerli durante l’intero processo formativo. Nel contempo, il docente deve approfittare, nel modo più efficace possibile, delle risorse per l’apprendimento linguistico presenti negli ambienti virtuali. Ciò sarà possibile anche grazie ad un aggiornamento costante sulle ricerche realizzate in ambito glottodidattico per aiutare gli studenti a gestire meglio gli scambi linguistici e le strategie nelle situazioni di uso informale della LS che caratterizzano il tempo libero e i vari contesti di apprendimento, dentro e fuori dall’aula, attraverso un linguaggio che comprenda un registro formale e informale. Ma per far sì che tale processo sia efficace, è necessario garantire ai docenti una formazione aggiornata in campo digitale per far fronte alle necessità dei nuovi apprendenti. La competenza digitale, ormai parte integrante della società odierna, è divenuta una condizione necessaria non solo per comprendere il mondo in continua evoluzione ma anche per partecipare in modo attivo e civile alle comunità virtuali, intesi come luoghi di scambio di idee. È in questa cornice che si colloca l’importanza del ruolo delle istituzioni educative la cui priorità è l’inclusività poiché nessuno può essere escluso dalla formazione della cultura digitale. A tal proposito, Fratter e Jafrancesco (2015) segnalano:

In ambito educativo, l’affermarsi della cultura digitale ha determinato la necessità di ridefinire ruoli e competenze dei vari soggetti coinvolti: istituzioni educative, docenti e studenti, e di rivedere i modelli di conoscenza e di comunicazione adottati, innovando in modo significativo il modo di concepire l’insegnamento e l’apprendimento, includendo modalità di sviluppo della conoscenza che riguardano anche la dimensione non formale e informale. (*ivi*: 16)

Ed è proprio la dimensione informale dell’apprendimento ad aver assunto naturalmente, negli ultimi anni, un aspetto tanto attraente quanto ambiguo per i professionisti che operano nel campo dell’educazione e della formazione: attraente per le molteplici possibilità che offre fuori dal contesto classe, ambiguo perché i processi avvengono fuori dallo sguardo vigile dell’insegnante e dalle dinamiche caratterizzanti l’apprendimento formale.

L’insegnante, anche in contesto informale, svolge un ruolo fondamentale nell’esperienza di fruizione autonoma dell’apprendente, lo educa a un uso responsabile della rete, si mostra disponibile in caso di necessità e offre dei consigli utili per una gestione più efficiente del contenuto online. Perciò, per potersi aspettare un uso efficace del dispositivo, l’insegnante stesso dovrebbe promuovere una mentalità “mobile”. Considerato che la quasi totalità dei nostri studenti utilizza quotidianamente il dispositivo mobile per sviluppare numerose attività (anche didattiche) sia dentro che fuori dall’aula, l’insegnante dovrebbe cercare di accrescere la consapevolezza della classe di modo che i

discenti imparino ad autoregolarsi invece di assumere un atteggiamento rigido verso le tecnologie mobili (in classe o a casa). In altre parole, rendere lo studente autonomo e responsabile. A questo scopo, Benson e Voller (1997) propongono una riflessione molto dettagliata sulla letteratura riguardante il ruolo del docente nel campo dell'autonomia dell'apprendimento individuando tre orientamenti principali: il docente come 'facilitatore' quando aiuta e sostiene l'apprendimento, il docente come 'consigliere', quando facilita l'autoapprendimento e, infine, il docente come 'risorsa' quando viene considerato una fonte importante di sapere ed esperienza. Per fare questo è importante fornire, oltre alle attività più "tradizionali" (nelle quali l'uso del telefono cellulare non è consentito), anche altre attività nelle quali l'uso dei cellulari è integrato.

In un mondo iperconnesso diventa sempre più urgente il bisogno di utilizzare le risorse TAC²² per creare un filo di continuità fra il dentro e il fuori dall'aula di modo che gli studenti adoperino direttamente la lingua come strumento per "saper fare". In questa nuova visione, come ben segnala Area (2015), la funzione (o meglio, le funzioni) del docente è:

Reformular y propiciar un nuevo modelo de profesionalidad docente vinculado con la cultura digital [...] más allá de una visión instrumental de la tecnología, y favorecer una formación más pedagógica e integrada. Esto debiera proyectarse en una reformulación de las tareas y funciones docentes que deben desarrollarse en el marco de una escuela digital. Esto significará que el profesor debe ser un agente educativo menos dependiente de los materiales didácticos tradicionales (como los libros de texto) y más autónomo a la hora de generar y crear sus espacios educativos en línea. En pocas palabras, podríamos sugerir que el docente debiera ser una especie de DJ que entremezcla objetos digitales adaptados a las necesidades de sus estudiantes, que es un curador de contenidos de la red, donde filtra y selecciona aquellos relevantes para su alumnado, y un community manager, que anima y gestiona la participación y el intercambio de contenidos entre sus estudiantes en la red. (*ivi*: 30)

È evidente, dunque, che gli insegnanti svolgono un ruolo indispensabile nel forgiare il carattere dell'esperienza di apprendimento informale con le tecnologie mobili, sia da un punto di vista qualitativo che quantitativo. Il compito del docente come guida suppone, innanzitutto, la selezione delle migliori risorse virtuali e che queste siano coerenti con gli obiettivi e il livello di competenza degli apprendenti. Pertanto, è necessario accrescere nei docenti la consapevolezza sulle diverse funzioni che possiede lo smartphone o il tablet che, oltre ad essere dispositivi personali funzionali allo svago o all'utilità pratica, possono diventare validi strumenti di apprendimento.

²² TAC: acronimo di 'Tecnologie dell'Apprendimento e della Conoscenza'. A differenza delle TIC, oltre a presupporre conoscenza e competenza in informatica, hanno una finalità pedagogica ed educativa.

1.6. L'applicazione mobile: una risorsa per l'apprendimento autonomo della LS

Prima di descrivere le principali potenzialità didattiche dell'applicazione mobile, è necessario dare una definizione chiara dello strumento in oggetto. Le applicazioni mobili (d'ora in poi, 'app' o 'applicazioni') sono programmi (software) realizzati per i telefoni cellulari (smartphone) e per tablet di nuova generazione la cui funzione è quella di personalizzare il dispositivo, impostarlo a seconda dei gusti, preferenze o necessità particolari dell'utente. Seguendo una prima e ampia classificazione, le applicazioni possono essere di utilità (app di meteo, trasporto pubblico, mappe della città, ecc.) o di svago (app ludiche, di cinema, disegno, ecc.). Quando si acquista un telefono cellulare, il dispositivo appare come "vuoto", serve solo per comunicare e oggi giorno questa funzione non è sufficiente se si considera che, secondo i risultati dell'indagine "Kbcp Mobile Technology Trends" realizzata da Meeker nel 2015,²³ l'89% del tempo passato con il dispositivo si dedica all'uso di applicazioni. Non stupisce se si considera che, secondo Statista (2018), in media ogni cittadino ha sullo smartphone 80 applicazioni, anche se ne usa solo la metà. Queste percentuali aumentano in modo esponenziale in un brevissimo arco di tempo²⁴ e si stima che nel 2021 il mercato delle app potrebbe rappresentare addirittura la terza economia mondiale.²⁵ Da qui l'importanza e l'interesse per questa risorsa che di anno in anno si è diffusa rapidamente non solo negli ambienti informali della quotidianità degli utenti per ragioni personali ma anche in ambito didattico per ampliare e approfondire vari aspetti del sapere.

Le applicazioni, per usare una metafora visiva, rappresentano i capi d'abbigliamento che mettiamo e togliamo varie volte al nostro dispositivo per vestirlo in funzione dei gusti e/o dei bisogni legati al momento d'uso. Precisamente per il loro carattere flessibile e dinamico le app si usano con molta facilità e intuizione. Oltre a questo, bisogna tener presente l'ampia offerta digitale che presentano i sistemi operativi (Android, iOS, Windows Phone), dato che offrono programmi applicativi che presentano una gran varietà di temi e funzioni per tutti i possibili profili di utenti. Ma ci sono altre caratteristiche che fanno dell'applicazione mobile una risorsa di innovazione didattica e che contribuiscono a personalizzare l'apprendimento della LS in ogni fase: il discente-utente si sentirà stimolato a esplorare i contenuti virtuali per il loro carattere versatile e

²³ Dati pubblicati in Chaffey (2016).

²⁴ Secondo Statista nel 2018 le app scaricate sono state 205 miliardi, 178 miliardi nel 2017. In base alle stime, il totale di app scaricate nel 2022 saranno 258 miliardi. Fonte: Statista (2018).

²⁵ Per un approfondimento completo sul mercato e sull'uso delle applicazioni mobili a livello nazionale e internazionale si rimanda a Affinito & Gabanelli (28 novembre 2018).

per la loro ricchezza informativa in costante aggiornamento. Dopo l'*exploit* della app nei primissimi anni di diffusione, sono seguite varie ricerche, prevalentemente di natura quantitativa, per capire che tipo di app attirasse l'attenzione degli apprendenti e in che misura si ricorresse a questo strumento. Si diffusero principalmente due approcci di ricerca: il primo fu un approccio di tipo 'tecnico', basato cioè prevalentemente sullo studio delle caratteristiche tecniche del dispositivo mobile e sulle relative ripercussioni che questo potesse avere sulla didattica. Il secondo seguì un approccio basato sugli aspetti cognitivi ed emozionali del discente (processi cognitivi attivati con l'uso del dispositivo mobile, atteggiamenti, emozioni, bisogni e scelte). I primi risultati mostrarono perlopiù i benefici delle app, spesso considerando solo parzialmente o addirittura tralasciandone i limiti. Ciò, con molta probabilità, avvenne a causa dell'impatto potenziale dell'effetto della novità o, così come è conosciuto in inglese, il *Wow factor*.

Fra i principali vantaggi dei software applicativi indichiamo la loro versatilità e l'accessibilità (Traxler, 2010), che permettono un uso ubiquo della risorsa: i contenuti, ricchi e interattivi, permettono all'utente di accedere a informazioni autentiche in un contesto ben preciso di cui l'apprendente si sente parte integrante. In tal modo, si stabilisce un'esperienza su misura, un percorso digitale personalizzato che l'utente ricostruisce al fine di osservare ed esplorare contenuti a lui sconosciuti per informarsi e – eventualmente – interagire, stabilire una comunicazione fra pari per creare uno spazio condiviso in cui poter scambiare le proprie opinioni, stabilire dei contatti, ecc. Lo studente che apprende la lingua straniera nel paese d'origine trova nella app un'occasione privilegiata per agire in modo interattivo, per creare comunità virtuali di apprendimento che condividono lo stesso settore d'interesse. Da semplice fruitore, il soggetto-utente diviene produttore di informazioni; il suo sapere, inizialmente del tutto individuale, si trasforma in un sapere condiviso. In questa prospettiva, la cultura della LS può dunque passare anche attraverso le nuove tecnologie che non pretendono di sostituire l'esperienza "reale" ma aspirano a integrare e approfondire le competenze linguistiche e socio-culturali dello studente.

Nel caso della fruizione di contenuto in lingua straniera, qualunque essa sia, la app presuppone sempre un minimo di percorso comunicativo che, nella maggior parte dei casi, si colloca in una cornice di "proposta allettante", sia per la struttura caratteristica della app che rimanda costantemente dal testo alle immagini e dalle immagini al testo sia per il fattore estetico che si mantiene in primo piano nell'uso applicativo. La app è generalmente una vetrina di presentazione di un certo contenuto che deve mantenere alto

il livello di coinvolgimento emotivo durante l'intera esperienza di fruizione: nel mondo virtuale una grafica accattivante con colori e frasi d'effetto sono elementi chiave per un'esperienza attraente. La loro potenzialità come risorsa di apprendimento linguistico-culturale deriva proprio dal fatto che, non essendo state progettate per apprendenti stranieri offrono, invece, un esempio di costruzione di discorso accattivante e culturalmente marcato, destinato a nativi italiani, considerati non solo utenti della lingua ma eventuali utenti destinatari di servizi.

Fra le altre principali potenzialità nell'uso dell'applicazione mobile come risorsa per l'apprendimento di una LS sono stati individuati i seguenti aspetti:

- Duttività e ricchezza dei contenuti informativi (Godwin-Jones, 2011);
- Esperienza su misura, integrata ed immersiva (Kukulka-Hulme, 2010);
- Personalizzazione ed autonomia nel processo di apprendimento (Rosell-Aguilar, 2017);
- Stimolo all'esplorazione e alla conoscenza (Ibarrola, 2013);
- Combinazione di educazione e intrattenimento (Arruda, 2013; Gros, 2003);
- Estetica attraente (Boscarol, 2012);
- Informazione autentica inserita in un preciso contesto, facile da esplorare (Chen & Li, 2010; Klopfer *et al.*, 2002);
- Testualità dinamica e multiforme (Pistoiesi, 2015).

Bisogna tuttavia ricordare che mentre i vantaggi dell'apprendimento mobile (menzionati nella sezione 1.3), sono sempre validi e applicabili (la personalizzazione, la connettività o la portabilità, ad esempio, sono caratteristiche intrinseche e sempre presenti nel *Mobile Learning*), le ricerche svolte finora sulle potenzialità delle applicazioni mobili come risorsa di apprendimento della LS, al contrario, presentano un campo di applicabilità parziale, non sempre valido a causa delle diverse proprietà tecniche che distinguono ogni app rendendola esclusiva rispetto alle altre. A dimostrazione del fatto che le variabili che entrano in gioco nell'elaborazione di una app (e nell'esperienza personale che l'utente-apprendente ha con essa) ridimensionano il campo di applicabilità / validità dei benefici individuati, si vuole riportare un esempio di studio recente.

Hossain (2018), nel suo contributo, identifica alcune principali potenzialità che hanno le applicazioni per l'apprendimento della LS.²⁶ Ciononostante, si può osservare

²⁶ Seppure il contributo di Hossain (2018) si concentri su uno studio di casi sull'apprendimento dell'inglese come lingua straniera da parte di apprendenti bengalesi, i vantaggi che l'autore segnala si riferiscono alla parte teorica e, dunque, applicabile all'intero panorama della glottodidattica.

come tali benefici (tranne quello relativo alla portabilità) non possano essere applicati nella totalità dei casi sia per le caratteristiche tecniche / didattiche non presenti o operative indistintamente in tutte le applicazioni sia per i contesti di apprendimento che possono o meno permettere lo sviluppo di tali potenzialità. Di seguito, i vantaggi segnalati dall'autore con alcune osservazioni personali annesse a ciascun punto:

- Le app, per la loro caratteristica di portabilità, permettono di praticare qualsiasi elemento linguistico ovunque e in qualsiasi momento;
Osservazione: questo punto è inconfutabile considerato che la portabilità è una delle caratteristiche intrinseche del dispositivo mobile.
- Gli apprendenti non hanno bisogno di portare libri, penna e quaderno;
Osservazione: questo accade solo in poche situazioni di apprendimento quando cioè alcune variabili didattiche lo permettono.
- Possono presentare dei test di valutazione su diverse abilità della lingua target;
Osservazione: i test di valutazione sono presenti solo nelle app educative (*educational apps*) e non tutte le app di questa categoria sembrano presentare dei test di valutazione.
- Permettono la condivisione della competenza linguistica con altri utenti attraverso gli stessi dispositivi;
Osservazione: la condivisione è possibile solo nelle app che permettono l'interazione.
- Permettono di praticare le quattro abilità linguistiche sullo stesso dispositivo;
Osservazione: perché ci sia una pratica di tutte e quattro le abilità linguistiche, il discente ha bisogno di scaricare più applicazioni dato che, tranne in sporadici casi, una singola applicazione mobile non permette lo sviluppo delle quattro abilità ma solo di alcune di esse.
- Possono contenere lezioni e consigli sullo sviluppo delle diverse abilità;
Osservazione: il concetto di lezione, a mio avviso, è fuorviante. Considerata la struttura della app, sarebbe meglio parlare di trasmissione di pillole di conoscenza²⁷ più che di lezioni in senso stretto.
- Permettono la trasmissione di conoscenze e, al contempo, di divertimento;
Osservazione: ciò è possibile solo nel caso di app ludiche o di *serious games*.
- Si possono scaricare gratuitamente;

²⁷ Si veda il concetto di *Mobile Learning Object* (MLO).

Osservazione: non è sempre possibile scaricarle gratuitamente e, in molti casi, le app presentano una versione *free* (versione base che offre l'accesso limitato al contenuto della app) e una versione *premium* (versione che permetterà di accedere all'intero contenuto della app previo pagamento di una quota da parte dell'utente).

- Possono accompagnare il discente 24 ore su 24 come farebbe un insegnante esperto sulla lingua target;

Osservazione: tale punto appare altamente discutibile; è improbabile sostituire la figura dell'insegnante con quella della app che agisce in modo meccanico (stimolo → risposta/feedback).

Sarà necessario dunque operare una distinzione nel momento in cui ci si troverà a descrivere le potenzialità dell'apprendimento mobile, le potenzialità del dispositivo mobile come strumento di apprendimento della LS e infine, le potenzialità dell'applicazione mobile come programma software.

Seguendo la scia del secondo approccio di studi sulle app, la fruizione mediante l'applicazione mobile come una fra le TAC rientra pienamente in una teoria che studia i processi cognitivi dell'individuo che apprende. Questa teoria è rappresentata da un ciclo che si divide in quattro momenti (fig. 6):

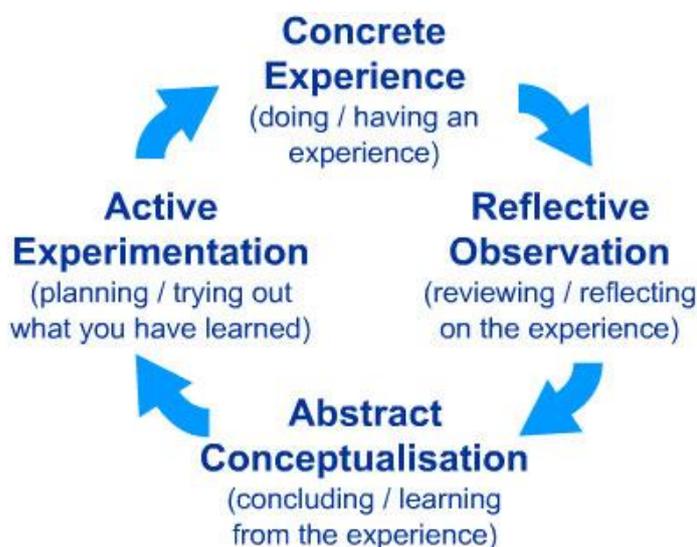


Figura 6 - Ciclo dell'apprendimento esperienziale di Kolb. Fonte: McLeod (2017).

Secondo Kolb, "learning is the process whereby knowledge is created through the transformation of experience" (1984: 38). Dunque l'esperienza è il motore che, in costante trasformazione, crea conoscenza e produce a sua volta apprendimento. Nella fattispecie, iniziando dall'esperienza diretta, il discente accede senza la presenza fisica del

suo insegnante al mondo culturale della lingua straniera mediante la app, lo esplora attraverso la semplice osservazione o attraverso la partecipazione attiva dei contenuti interattivi. A questa prima fase ne segue una seconda nella quale l'apprendente, essere pensante e dunque critico, riflette sull'esperienza, sulle dinamiche osservate sullo schermo fra il *suo* mondo e il mondo *altro*. Si produce, così, un apprendimento che porta l'apprendente a modificare i concetti astratti che già possedeva e, attraverso la riflessione dell'esperienza vissuta, ristrutturata, modificandole, le sue idee. Infine, attraverso la quarta fase della sperimentazione attiva, il soggetto mette in pratica ciò che ha imparato nel mondo circostante e valuta se ci sono e quali sono i risultati di questa pratica. Nel caso dell'apprendimento della cultura della LS mediante le app, quest'ultima fase trova lo spazio ideale nella classe della lingua straniera quando, sia a livello linguistico sia a livello culturale, l'apprendente è capace di applicare le competenze osservate e apprese nel mondo virtuale. Il ciclo di apprendimento esperienziale è un modello e come tale la descrizione che si è appena esposta è ideale, soggettiva e particolare.

L'uso delle applicazioni mobili per fini didattici segue i quattro momenti proposti nella teoria di Kolb: pare infatti che durante la sperimentazione con la app l'utente entri in contatto, prima di tutto, con un'esperienza. Perché questa esperienza lasci qualcosa e si trasformi realmente in un sapere permanente, fondamentale nell'apprendimento, è necessario un ulteriore passo. Così, è indispensabile che l'esperienza vissuta sia accompagnata da una riflessione, una ristrutturazione dei concetti per recuperare e comprendere ciò che si è visto per far sì che la conoscenza sia permanente.

Una delle principali possibilità che offre il MALL attraverso le app, secondo Kukulska-Hulme (2010), è l'apprendimento immersivo; grazie ai dispositivi mobili l'esperienza di apprendimento permette all'utente di immergersi in scenari tridimensionali in prima persona nella lingua e nella cultura straniera attraverso diverse modalità innovative. L'immersione, concetto chiave in questo tipo di apprendimento, avviene in ambienti multisensoriali offrendo esperienze di interazione, esplorazione, analisi e comprensione di oggetti, ambienti, personaggi artificiali per suscitare un apprendimento significativo, rilevante e funzionale su qualsiasi materia (Vera, Ortega & Burgos, 2003). La tecnologia riesce così a rendere partecipe l'apprendente del processo di apprendimento incoraggiandone la creatività e promuovendo l'interazione fra studenti e, dunque, un apprendimento collaborativo. Mediante la cattura di immagini e la successiva condivisione di contenuto con il loro dispositivo mobile, gli studenti possono prendere appunti, annotare i contenuti che si reputano importanti, editarli e commentarli

(Cacchione *et al.*, 2017). Il passo successivo potrebbe portare a una discussione in plenaria fra gli studenti, magari proprio nel contesto classe in cui la produzione orale avviene sotto lo sguardo del docente. Ciò significa, quindi, che la realtà esterna circostante diventa oggetto di studio diffondendosi grazie agli strumenti digitali e al mondo virtuale per poi essere riportata nuovamente, in fase finale, nel contesto reale della classe basato sulla condivisione *vis a vis* dei contenuti appresi all'esterno. Sarà compito dell'insegnante coordinare tutte le fasi di questo processo.

Oltre all'apprendimento immersivo, l'applicazione mobile offre un'altra possibilità didattica, definita "apprendimento situato", che avviene quando si parla di apprendenti di L2. Questa tipologia di apprendimento, infatti, ha luogo quando l'apprendente della lingua e della cultura straniera si trova fisicamente nel paese in cui si parla la lingua oggetto di apprendimento. La geolocalizzazione permette al dispositivo di stabilire dei collegamenti con centri culturali e servizi pubblici che si trovano in prossimità dell'utente per fornirgli le informazioni di cui ha bisogno. Nelle parole di Cacchione *et al.* (2017):

Situated learning essentially is a matter of creating meaning from the real activities of daily living. [...] Technology development allowed situational learning to make a big step forward: when the user enters a new site/context/situation, new contexts pop up from reality surrounding him/her. [...] Situated learning is promoted by novelty, intensity and movement. (*ivi*: 29-30)

Se applichiamo i benefici dell'apprendimento situato alla didattica della LS, ci si renderà conto di come l'utente-apprendente che si trova nel paese straniero potrà sentirsi meno spaesato grazie ad applicazioni mobili *ad hoc* che lo guideranno e gli permetteranno di comprendere meglio lo spazio circostante. A questo proposito, occorre citare il progetto internazionale "ilocalAPP – *Incidentally Learning Other Cultures and Languages through an APP*" che vede la partecipazione di quattro università europee (Bologna, Poznan, Coimbra e Rovaniemi): grazie alla sinergia di questi atenei, è stata elaborata una app per l'apprendimento incidentale della lingua-cultura straniera. I destinatari sono prevalentemente studenti universitari che partecipano a programmi di scambio internazionale, come il progetto Erasmus. I contenuti, grazie al sistema di geolocalizzazione, sono contestualizzati nelle 4 città universitarie di riferimento e mirano alla promozione degli aspetti culturali, artistici, pratici e sociali legati al territorio e rappresentativi di alcune abitudini socioculturali legate ai luoghi in cui ci si trova. L'obiettivo principale di questo progetto è finalizzato a migliorare l'esperienza degli studenti in mobilità in termini di conoscenza dei luoghi e del territorio, comunicazione

appropriata nei diversi contesti, comprensione e consapevolezza interculturale.²⁸ Esempi come questo, aiutano a comprendere meglio i benefici che l'apprendimento situato può apportare allo studente di lingua LS fuori dal centro educativo.

Nell'ambito più specificamente culturale, negli ultimi anni – a titolo d'esempio – vari musei hanno iniziato a servirsi dell'applicazione come forma di avvicinamento al pubblico. In questo processo, il prodotto culturale è sottoposto a modalità di presentazione del tutto originali, volti ad accattivare l'utente. Prende forma così l'antica filosofia del *ludendo docere*, ossia “insegnare divertendo”, poiché il contenuto culturale è veicolato attraverso varie forme d'intrattenimento, come l'ultima fra le innovazioni tecnologiche, la Realtà Aumentata.

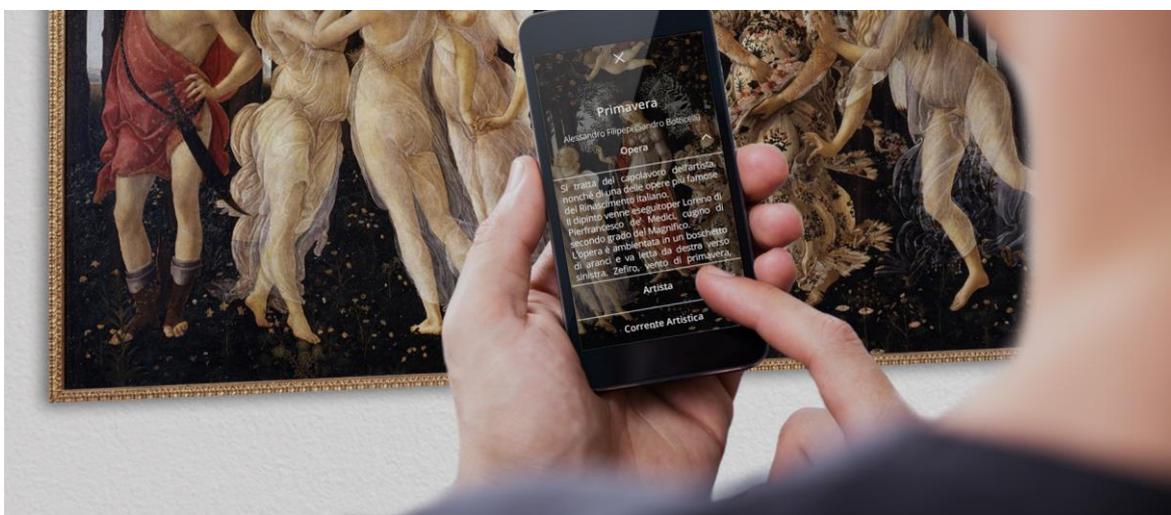


Figura 7 - Esempio di Realtà Aumentata applicata nei musei.
Recuperata da ARM23 (2018)

A tal proposito, è opportuno ricordare le parole di Bonacini (2014), secondo cui la tridimensionalità dell'offerta culturale contribuisce ad “affascinare l'utente e a interessarlo al contenuto, in una sorta di allestimento multimediale incentrato anche sulla filosofia dell'*edutainment* e del *learning by consuming*, evitando di scendere nell'autoreferenzialità dei contenuti senza perdere di vista il riferimento storico e scientifico” (*ivi*: 107).

Le applicazioni mobili, dato che permettono un coinvolgimento cognitivo e sensoriale, incoraggiano l'utente a sperimentare nuovi compiti e ad assumere nuovi ruoli per convertirsi, in questo modo, in protagonista attivo nel mondo della lingua straniera. Allo stesso modo, l'utente attiverà le sue competenze per elaborare concetti processati e

²⁸ È possibile consultare alla pagina <http://www.ilocalapp.eu/> tutti i dettagli inerenti al progetto europeo *ilocalAPP* (*Incidentally Learning Other Cultures and Languages through an APP*).

raggiungere un obiettivo. Tra le competenze chiave di cui si è già accennato precedentemente, l'uso delle app può agevolare lo sviluppo della consapevolezza interculturale, una delle competenze descritte nel QCER (2012: 128) come la capacità di comprendere le analogie e le differenze che intercorrono tra la lingua d'origine e la lingua straniera dell'apprendente e la capacità di stabilire una comunicazione efficace con persone la cui dimensione linguistico e culturale sia diversa. L'esperienza con la app, anche in contesti di virtualità, rappresenterà per l'apprendente della LS il punto di partenza per ulteriori progressi. Vivendo in prima persona l'*altro* mondo culturale seleziona direttamente i contenuti e diventa protagonista di un'esperienza su misura, si addentra nella complessità della cultura conoscendone le dinamiche, più o meno distanti da quelle del *suo* mondo. L'applicazione mobile, come una lente, ingrandisce le forme linguistiche, amplia il campo di visione e ne mostra nitidamente i contorni. In questo modo, si produce un'operazione magica che porta il soggetto oltre le frontiere virtuali della sua L1 per spostarsi nello spazio della L2. Questa transizione avviene in momenti della vita quotidiana nei quali il soggetto si sente a suo agio e, in modo più o meno intenzionale, accrescerà la competenza culturale.

Allo stesso tempo, il contesto di “simulazione” (entrare in un mondo virtuale sconosciuto, scoprire, visitare un museo, i punti di interesse di una città, imparare a preparare i piatti tipici della cultura della lingua target e molto altro) risponde al processo di formazione permanente (*Lifelong Learning*) che ogni cittadino attivo è chiamato a sviluppare durante la sua vita. Tuttavia, in un contesto informale non sempre il soggetto è pienamente cosciente che sta avvenendo una “transizione di sapere”, specialmente se il materiale culturale della LS si presenta sotto forma ludica. È questo il caso di molte applicazioni di svago nelle quali si produce una fusione fra conoscenza ed elemento ludico attraverso quello che Schell in una conferenza del 2010 definì come *gamification* (letteralmente, ludicizzazione), ovvero la pratica che utilizza elementi tipici del gioco per coinvolgere maggiormente il soggetto e intrattenerlo in alcune pratiche della vita quotidiana. I discenti non ricorrono alla app solo per l'apprendimento o per approfondire dei concetti nuovi, ma anche per imparare divertendosi. Si ricorre al gioco come stimolo ulteriore per rinforzare il fattore motivazionale nel processo di acquisizione di informazioni nella LS. A tal riguardo, i docenti devono potenziare la motivazione dei loro studenti, che non saranno esclusivamente utenti di app ma anche giocatori. Così facendo, gli studenti si sentiranno maggiormente coinvolti nella proposta didattica e la loro motivazione li spingerà a non sentire nessun timore nel processo di risposta-errore.

L'unico limite in questo processo è l'immaginazione - non certo l'offerta di app ludiche nella LS che è vasta (di questo si tratterà nel prossimo capitolo) - e per alimentarla abbiamo bisogno del gioco.

L'utilizzo del gioco come risorsa didattica non è sicuramente nuovo nell'ambito educativo. Negli ultimi anni stanno prendendo piede diversi approcci educativi basati sul gioco a scapito di metodi didattici con un'impostazione prettamente teorica; questo si deve anche all'introduzione di strumenti tecnologici che risultano attraenti per gli studenti e che hanno introdotto nuove applicazioni e opportunità (Eseriel *et al.*, 2014). Occorre ricordare che i giochi educativi (in special modo, aggiungo, quelli che si svolgono negli ambienti digitali) possono portare gli studenti ad un apprendimento efficace purché siano utilizzati coerentemente con gli obiettivi di apprendimento e le pratiche pedagogico-didattiche siano ben definite, al fine di promuovere il potenziamento di strategie e abilità cognitive (Gee, 2005; Gros, 2003; Prensky, 2001; Squire, 2006).

Ci sono molteplici esempi di app basate sul *game-based learning* il cui contenuto veicola la lingua e la cultura straniera. Fra le principali, per fare solo alcuni esempi, app di cruciverba, rebus, giochi di parole, test culturali e molto altro.²⁹ Non è un caso che la categoria delle app ludiche, mettendo a confronto i dati di diversi studi,³⁰ sia la più scaricata fra il totale di applicazioni disponibili nel mercato virtuale: questo dato deve essere preso in considerazione per comprendere quanto il fattore ludico sia preminente nell'utilizzo delle app come risorsa didattica. A questo proposito, i giochi digitali possono essere considerati come uno strumento didattico innovativo rivolto a discenti di ogni età – non solo a bambini o adolescenti - che permette di portare avanti l'apprendimento in modo attivo e significativo apprendendo alcuni concetti immersi nel loro naturale contesto linguistico. Fattori come la struttura narrativa, i personaggi, la ricompensa, il feedback, la competizione o l'eventuale interazione fra i giocatori offrono delle opportunità vantaggiose per fare esperienza di oggetti propri del mondo della LS, oltre a sviluppare la creatività e l'interesse per l'apprendimento (Dempsey *et al.*, 1996; Prensky, 2001).

I giochi digitali che si presentano su dispositivi di nuova generazione, quando sono stati pensati ed elaborati per scopi educativi, si possono definire come *serious games*

²⁹ Nel reportage “Il mercato delle app esplose: nel 2021 potrebbe essere la terza economia mondiale” di cui si è fatto riferimento nella nota 19, dalle statistiche relative all'anno 2017 si evince che la categoria “Giochi” è al primo posto fra le categorie di app scaricate nel mondo. È interessante notare anche il netto distacco fra la prima categoria “Giochi” (22,5%) e la seconda categoria “Business” (8%).

³⁰ Si consultino, per una verifica incrociata, i seguenti studi statistici con i dati aggiornati al 2019: Statista (2020a), Business of Apps (2020) e Buildfire (2020).

(letteralmente “giochi seri”) poiché il loro obiettivo principale è l’impulso all’apprendimento di certi ambiti della conoscenza mentre ci si intrattiene con piacere considerato che l’obiettivo secondario è, appunto, l’aspetto ludico.³¹ Secondo Gros (2003), nel processo di insegnamento-apprendimento il gioco è funzionale agli studenti perché questi si sentano più motivati e perché sviluppino più facilmente un ventaglio di abilità e capacità, sempre che i giochi vengano considerati dei validi materiali educativi.³² La stessa autrice segnala che i *serious games* possono apportare numerosi vantaggi nei contesti educativi e, fra quelli che segnala l’autrice, se ne evidenziano tre che, a mio avviso, sono specialmente rilevanti: 1) lo sviluppo dell’interazione e della socialità vissuta attraverso nuove identità e sempre fra altri giocatori; 2) lo sviluppo di abilità cognitive, in special modo dell’attenzione e della concentrazione; 3) l’effetto motivazionale come facilitatore dell’apprendimento. Ma non possono essere trascurati i benefici di natura linguistica: secondo alcuni studi, l’uso dei giochi digitali sui dispositivi mobili in ambienti informali di apprendimento sviluppa delle specifiche abilità linguistiche. Chik (2014) e Pegrum (2014), ad esempio, mettono in rilievo come i giochi digitali offrano la possibilità di familiarizzare con argomenti e lessico che spesso non vengono inclusi in un classico corso linguistico.

Un’altra fra le caratteristiche intrinseche che incoraggia l’uso delle app fra la popolazione di utenti digitali è il fattore estetico (Boscarol, 2012). Non si può valutare (in positivo o in negativo) una app senza considerare i fattori estetici che compongono l’interfaccia: infatti, la scelta di attingere a questa risorsa virtuale è anche legata a una differente presentazione del contenuto rispetto alla risorsa tradizionale per antonomasia, il libro cartaceo, in cui la disposizione dei caratteri sulla pagina segue, in generale, la stessa struttura. Malgrado la diversità nelle funzioni e nel contenuto, il fattore estetico è una costante che si mantiene in primo luogo nell’uso applicativo. Spesso le app devono mantenere alto il livello di partecipazione emotiva dell’utente durante tutta l’esperienza di fruizione: colori, disegno grafico, frasi d’effetto (fig. 8) sono solo alcuni elementi che servono per mantenere gli occhi fissi sullo schermo. A questo proposito, Boscarol (2012) individua i criteri della “buona estetica” del contenuto virtuale:

Va ricordato comunque che nel campo della progettazione di interfaccia, esistono da tempo guide di stile e pubblicazioni sul design delle interfacce che offrono

³¹ Per un approfondimento sui *serious games* nell’ambito della glottodidattica, si rimanda agli studi di Sørensen & Meyer (2007) e Johnson (2007).

³² Spesso infatti gli apprendenti mettono in relazione erroneamente il concetto di gioco con quello di passatempo, associandolo al momento di svago senza alcun obiettivo didattico da conseguire, utile al riempimento di un ritaglio di tempo che si ha a disposizione.

consigli e indicazioni su come disporre gli elementi, come usare i colori e le icone per convogliare meglio il significato di un oggetto rispettando criteri estetici di coerenza, ordine, allineamento (si vedano per esempio [...] le molte guide di stile dei diversi sistemi operativi, disponibili liberamente sul web). Vi è un generale accordo informale su cosa si intenda per «buona estetica» [...]. (ivi: 16-17)

Pertanto, un'applicazione mobile sarà considerata di qualità da un punto di vista estetico quando il disegno grafico, l'attrattività visiva nel complesso e i colori in combinazione con lo stile dei caratteri formeranno un insieme equilibrato di elementi. Stando alle guide di stile presenti sul web, gli elementi che sembrano essere predominanti per un giudizio di valore estetico sono principalmente tre: il *layout* (la disposizione degli elementi nella pagina), la grafica e l'attrattività visiva. Una app che presenti un buon *layout* deve tener conto della sistemazione e la misura di pulsanti, icone, menù e contenuto sullo schermo. Una app con una buona grafica presenterà un'alta qualità/risoluzione di icone, menù e contenuto e, infine, l'attrattività visuale dovrà tenere conto dell'aspetto della app nel suo complesso.

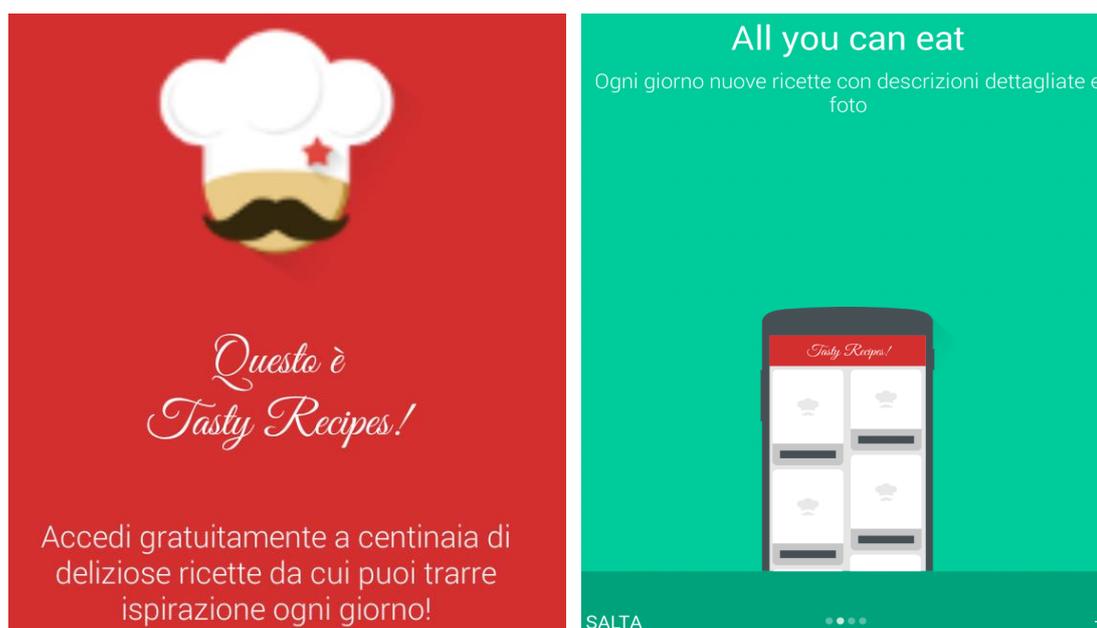


Figura 8 - Schermate della app italiana di gastronomia 'Tasty Recipes'

Dall'altro lato, si deve considerare la testualità delle applicazioni mobili. L'ipertestualità è certamente l'elemento che le caratterizza; il riferimento costante dal testo alle immagini e dalle immagini al testo facilita la comprensione dell'utente, lo coinvolge e ne aumenta la motivazione. Per sua stessa natura, le app presentano una struttura nella quale vi è un testo paratattico, semplice, diretto e l'effetto ottenuto è quello della velocità, dell'immediatezza comunicativa. Quest'ultima caratteristica facilita l'esperienza nel mondo virtuale dello studente della LS, in special modo se si tratta di

studenti di livello elementare che sperimentano la semplificazione del linguaggio non come apprendenti di lingua straniera ma come utenti di una app che, per sua natura, presenta una testualità breve. Questo aspetto rende ancor più autentica l'esperienza nella L1.

Ma le considerazioni sulla testualità digitale sarebbero incomplete se ci soffermassimo sul versante ricettivo; è un fatto evidente che gli apprendenti della LS non si limitano a recepire contenuti ma impongono e fanno sentire la loro presenza in rete attraverso la produzione linguistica scritta e orale. Ciò avviene soprattutto nelle applicazioni mobili delle reti sociali che nel giro di pochi anni hanno preso il posto dei blog e dei forum. Mentre nei primi anni 2000 il confronto avveniva quasi esclusivamente in blog, forum e chat (agorà virtuali che hanno affascinato fin dalla loro comparsa la ricerca della LS e che continuano a mantenere vivo l'interesse fra i professionisti della glottodidattica), da un decennio circa il terreno di confronto in rete sembra essersi spostato in prevalenza sulle reti sociali mantenendo la struttura testuale di altre tipologie di app, semplice e paratattica. A tal proposito, Pistolesi (2018) rileva:

Con i social network (Facebook nel 2004, Youtube nel 2005, Twitter nel 2006, Instagram 2010) la comunicazione ha assunto la forma prevalente del frammento, inteso sia come dominio delle forme brevi di scrittura dovute al limite di caratteri (Twitter e il primo Facebook), sia come pratica di costruzione del profilo utente ottenuto attraverso l'aggregazione di materiali diversi (post, foto, articoli di giornale, video) condivisi in cerchie che l'utente può selezionare, ampliare o ridurre in base alle proprie inclinazioni. (*ivi*: 18)

Nell'ottica dell'ipertestualità e della struttura semplice e breve dei contenuti mediati attraverso il dispositivo mobile, la progettazione didattica terrà conto di tali caratteristiche per elaborare compiti linguistici e comunicativi adeguati. Come si diceva, una delle caratteristiche dei contenuti fruiti mediante il *m-learning* è la brevità³³ ed è per questo che si è diffusa negli ultimissimi anni una metodologia didattica chiamata *micro learning* ossia apprendimento di micro contenuti chiamati *bite-sized learning* ('apprendimento a piccoli morsi') caratterizzato da brevi sessioni (approssimativamente tra 1 e 10 minuti) durante le quali l'apprendente dedica i suoi ritagli di tempo nel corso della giornata. Queste "porzioni" di apprendimento sono indubbiamente un incentivo per chi, tra un impegno quotidiano e l'altro, vuole riempire quegli spazi vuoti con pillole linguistiche o culturali in LS. È un sapere più superficiale, certo, ma questi "pezzetti" formativi di breve durata che avvengono online tramite il proprio dispositivo mobile

³³ In uno dei primi studi analitici sulle app mobili per l'apprendimento della LS condotto da Kim e Kwon (2012), si segnala che "The majority of applications deals with short language data information such as word lists, pronunciations, grammatical elements, or sample dialogues or essays etc." (*ivi*: 52).

creano degli interessanti momenti di formazione (spesso inaspettati perché non programmati) poiché l'informazione che si presenta in micro-contenuti è incisiva, coinvolgente e allettante.

Non è raro che l'apprendente decida sul momento, se lo ritiene opportuno, di condividere con gli altri compagni del corso di lingua quelle sfiziose pillole di sapere per approfondire eventualmente il contenuto tutti insieme in classe. Tale micro-contenuto ha rappresentato la base per lo sviluppo di un nuovo tipo di progettazione didattica basata sui *Mobile Learning Objects* (MLO) i quali differiscono dai più conosciuti *Learning Objects* (LO) che avevano caratterizzato l'*e-learning* per il tipo di presentazione del contenuto e la quantità di informazione offerta. Se da una parte le caratteristiche proprie del *m-learning* quali le dimensioni ridotte dello schermo e la portabilità fanno sì che i MLO presentino piccolissime porzioni di testo continuato (distribuito ad esempio in una lunga colonna), dall'altra permettono la fruizione di vario contenuto multimediale, come per esempio immagini, video, audio, foto, ecc. La struttura dei MLO riflette, inoltre, il metodo d'uso degli utenti-apprendenti che dispongono di tali oggetti di apprendimento, come si è detto, in brevi periodi di tempo che possono essere improvvisamente interrotti. Per esempio, lo studente di italiano mentre aspetta l'autobus accede a una app di cultura italiana per approfondire un concetto specifico visto in classe qualche minuto prima e, all'arrivo del bus, è costretto a interrompere improvvisamente quel pezzetto di apprendimento. Dopo aver preso posto sul bus, può ricominciare da dove aveva interrotto fino ad arrivare a casa. La struttura dei MLO deve dunque consentire che queste interruzioni improvvise e costanti non blocchino l'apprendimento ma lo congelino per quell'intervallo di tempo che durerà fino a un nuovo accesso alla app. Lo studente che si ritroverà esattamente nella schermata in cui era stata interrotta la app, potrà continuare dal punto in cui aveva lasciato. Ciò definisce la struttura dei MLO che sono appunto organizzati in brevi e omogenei segmenti di informazione. Nel definire la natura e la struttura degli elementi minimi di apprendimento mobile, Holzinger *et al.* (2005) avevano fin da subito mostrato una preoccupazione per un tipo di struttura da elaborare che stimolasse un apprendimento esplorativo, attivo e autonomo:

In contrast to passive, receptive, traditional learning, MILOs should be designed for explorative learning. Explorative learning or discovery learning [...] is a method of learning without a rigid path. Consequently users can explore or discover the available learning content independently. (*ivi*: 308)

Le caratteristiche che si sono fin qui esposte ci aiutano a comprendere più in profondità in che misura l'applicazione mobile può rappresentare un veicolo privilegiato,

poiché costituisce un *continuum* fra il dentro e il fuori dall'aula, permettendo di approfondire i contenuti appresi in aula in contesti di informalità (a casa, sui mezzi pubblici, in momenti di attesa, ecc.). Un uso corretto di questo strumento rende responsabile il discente poiché gli vengono offerte varie opzioni per realizzare uno stesso compito e lo abitua a entrare nella sfera della “lingua-cultura” straniera in totale autonomia, promuovendo così un apprendimento personalizzato.

CAPITOLO II

Le applicazioni mobili di lingua e cultura italiana

L'obiettivo principale di questo capitolo è presentare la tipologia di applicazioni e le varie classificazioni finora proposte nell'ambito del MALL. Dapprima si farà riferimento agli studi che hanno contribuito all'analisi degli aspetti più rilevanti, di natura tecnica e didattica, per l'esperienza degli apprendenti in autonomia. Tra i principali criteri e parametri suggeriti per la valutazione delle caratteristiche che rendono una app idonea per l'apprendimento dell'italiano LS in ambiti informali, si prenderà come riferimento il quadro analitico elaborato da Rosell-Aguilar (2017).

In seguito, si procederà a una proposta di classificazione mediante l'elaborazione di una lista organizzata in categorie in cui sono presenti le app selezionate. Tuttavia non si intende presentare un ulteriore schema analitico/tassonomico ma integrare quello già esistente con alcuni criteri di analisi, come per esempio la presenza esclusiva della lingua target o l'aggiornamento, al fine di stilare una lista di app per l'apprendimento dell'italiano LS a cui gli apprendenti possono attingere per avere un quadro chiaro sull'offerta di questo tipo di risorse nei vari ambiti linguistico-culturali. Infine, si offrirà qualche esempio pratico di impiego didattico di app digitali di cultura italiana come strumento per l'apprendimento autonomo ad integrazione ed estensione delle lezioni in presenza.

2.1. Tipologie di app per l'apprendimento della LS

Sono numerosi ormai gli studi sugli aspetti positivi delle applicazioni mobili nell'ambito della didattica della LS. Ciò è dovuto probabilmente sia all'espansione del bacino d'utenza (sono sempre di più nel mondo gli utenti che ricorrono ai dispositivi per apprendere una lingua straniera) sia alla sempre maggior disponibilità di app sul mercato virtuale. Informare gli studenti sulle più recenti opportunità didattiche negli ambienti virtuali, renderli consapevoli dell'uso delle tecnologie digitali per organizzare i contenuti e rielaborarli in modo critico contribuisce a stimolare un tipo di apprendimento più efficace e personalizzato. Infatti, sebbene i discenti si trovino a svolgere un compito simile, l'approccio di ognuno di loro sarà diverso perché dipenderà dal grado di motivazione, dal vissuto esperienziale, dal valore che darà all'attività in questione.

Come si ricordava nel capitolo precedente, lo studio sull'uso delle app fuori dai centri educativi sembra non aver ancora riscontrato molto interesse nella ricerca. Fra gli aspetti da approfondire sul processo didattico con l'ausilio del dispositivo mobile in contesti informali vi sono pertanto anche le caratteristiche tecniche delle applicazioni, il loro potenziale e l'offerta virtuale disponibile per apprendenti di italiano LS, in costante cambiamento. Oltre a ciò, va anche sottolineato il ruolo dello sviluppatore di applicazioni, in special modo nel caso in cui siano state create *ad hoc* per l'apprendimento della LS. Durante l'analisi svolta per questo lavoro, si è avuto modo di constatare che in realtà solo un numero limitato di app per l'apprendimento linguistico sono elaborate con l'opportuna cura di tutti gli elementi fondamentali. Raramente, infatti, si attribuisce pari importanza alle funzionalità tecniche e alle potenzialità didattiche. Inoltre, considerato che gli utenti fanno un uso preponderante di queste risorse negli ambiti informali più che nel contesto della classe, lo sviluppatore dovrebbe tentare di realizzare strumenti che agevolino l'apprendimento linguistico autoregolato. A questo proposito, Ma (2017) ci ricorda che “[...] the App/software developers should develop learning apps or tools that cater for learner’s needs, habits and routines.” (*ivi*: 18).

Sul mercato è presente un infinito numero di app. Gli *store* principali fanno capo ai due sistemi operativi più diffusi: iOS di Apple e Google Play di Android. Si stima che le app educative (*educational apps*) siano fra le più scaricate: la categoria “istruzione” è infatti al terzo posto dopo le categorie “giochi” e “business” (Statista, 2020b).

Le App per principali categorie (in % sul totale, 2017)

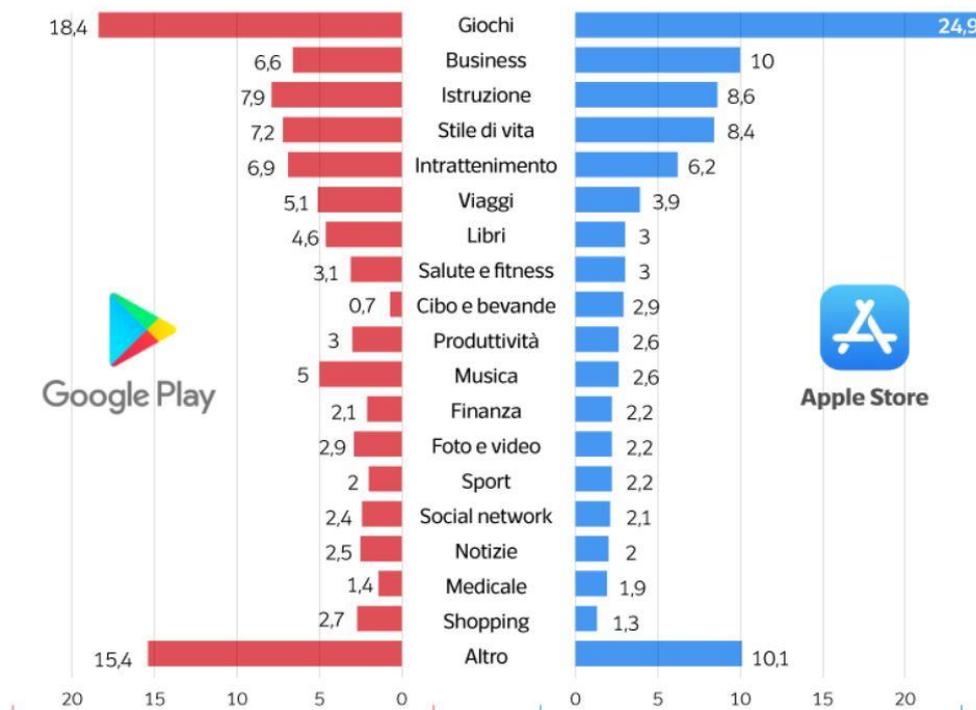


Figura 9 - App più scaricate per principali categorie relative all'anno 2017.³⁴
Fonte: Elaborazioni AGCOM su dati Statista.com in Affinito e Gabanelli (2018)

Nell'ultimo studio condotto da Sweeney *et al.* (2012) si indica che le app per l'apprendimento linguistico siano in totale circa 2000. Naturalmente negli ultimi anni l'incremento è stato molto alto, tenuto conto anche del fatto che gli utenti preferiscono accedervi dallo smartphone o dal tablet anziché dal computer. Partire dall'analisi delle componenti tecniche e didattiche di un'applicazione mobile significa tentare di colmare in maniera produttiva la distanza tra il mondo reale dell'aula e quello virtuale del proprio smartphone. Conoscere a fondo le tipologie di app a cui i nostri studenti possono accedere può aiutare a rendere più saldo quel ponte che unisce il "dentro" e il "fuori" a cui si è fatto riferimento nel capitolo precedente. L'esigenza di elaborare una selezione delle applicazioni mobili di lingua e cultura italiana il cui uso sia orientato all'apprendimento autonomo dell'italiano LS affiancato alla modalità didattica in presenza è determinata da un lato dalla grande diffusione delle app mobili e, dall'altro, dal numero sempre crescente di utenti di lingua straniera.

Le app di apprendimento linguistico possono essere classificate secondo diversi criteri. Tra i primi studi in ambito glottodidattico, occorre ricordare il contributo di

³⁴ I dati relativi all'anno 2019 confermano il terzo posto per la categoria 'Istruzione'. Fonte: Ribo (2019)

Sweeney *et al.* (2012), in cui le app esistenti sul mercato sono divise in due categorie principali: le app pensate per l'apprendimento linguistico (*dedicated apps*) e quelle che, pur non essendo state create per tale scopo, possono essere utili per l'apprendimento di una LS (*non-dedicated apps*). Fanno parte di quest'ultima categoria anche le app che producono materiali didattici o di cultura generale, non mirate dunque specificamente all'apprendimento di una LS. Inoltre, gli autori distinguono tre stili di app in base alla prospettiva e allo sviluppo delle caratteristiche tecniche ed estetiche.

La prima categoria comprende le “app utili” (*utility apps*) che presentano un'unica funzione e include perlopiù app di consultazione rapida come quelle dei dizionari. La seconda categoria include le “app produttive” (*productivity apps*), che offrono all'apprendente un'opportunità di pratica della lingua accettabile, poiché dispongono di un gran numero di funzionalità per supportare l'apprendimento linguistico, sebbene non sia questa la loro finalità principale. In questa categoria rientrano le app che permettono di creare mappe mentali, prendere appunti e organizzarli in schemi, app di videoscrittura, ecc. Nell'ultima categoria rientrano le “app immersive” (*immersive apps*) che fanno uso, ad esempio, di giochi, video o di altre funzioni particolari per offrire un'esperienza più interessante grazie a interazioni innovative o a una grafica accattivante. Le app in realtà aumentata, ad esempio, sono considerate immersive poiché arricchiscono la percezione sensoriale dell'ambiente e facilitano un maggior coinvolgimento dell'utente.

Utility apps	<ul style="list-style-type: none"> - Look-up function; - no practice mode;
Productivity apps	<ul style="list-style-type: none"> - offer sufficient practice; - more fully featured (with a range of connected functionalities).
Immersive apps	<ul style="list-style-type: none"> - Used to play games, view media and perform specialised tasks; - offer a full-screen, visually-rich environment which is focused on the content and the user's experience with that content.

Tabella 2- Stili di app e definizioni per Sweeney *et al.*
Fonte: Sweeney *et al.* (2012: 2)

La ‘Tassonomia Digitale’ di Bloom riguardante gli obiettivi educativi, alla quale si è già fatto riferimento nel capitolo precedente di questo lavoro, risulta utile anche per una panoramica sulle tipologie di app educative più recenti. Delle tre versioni esistenti (la prima del 1956, la versione aggiornata del 2001 ed infine, le versioni ‘digitale’ e ‘smart’ diffuse dal 2010 in poi) si prenderà in considerazione qui l'ultima, elaborata tenendo conto delle ultime risorse virtuali per i dispositivi mobili: un'ampia offerta di applicazioni

destinate agli studenti per il supporto alle varie attività di studio, tra cui le app di condivisione di dati, dizionari, registrazione del suono, archiviazione di testi, condivisione di immagini, memoria dati, ecc. A differenza delle altre classificazioni proposte, le più recenti versioni della ‘Tassonomia digitale’ di Bloom sono state elaborate per i vari campi dell’insegnamento-apprendimento e non esclusivamente per il contesto delle LS.



Figura 10 - Lista di app organizzate in base alla ‘Tassonomia digitale di Bloom’.³⁵
Recuperato da: *Kathy Shrock's Guide to Everything* (2020)

Negli anni successivi, sono stati pubblicati altri studi di minore risonanza che elaborano vari criteri di classificazione delle app per l’apprendimento della LS. Tra i vari contributi, ci sembra interessante quanto proposto da Gangaiamaran e Pasupathi (2017) che adottano come unico criterio di classificazione la fascia d’età dell’utente-apprendente. Le app vengono così suddivise in tre fasce d’età:

- Apprendente precoce (*early learner*): in questa fascia rientrano i bambini di età compresa fra i 3 e i 10 anni che utilizzano il dispositivo mobile per

³⁵ La lista che qui si propone è per dispositivi Android. Nella pagina web da cui è stata tratta questa immagine, sono disponibili liste di app simili organizzate per sistema operativo e tipologia di supporto (es. iOS, iPad, Web 2.0, Windows).

interagire e giocare. Sono incluse in questa lista le app ludiche ed educative indicate per bambini di questa età.

- Apprendente adolescente (*secondary learner*): in questo gruppo rientrano gli utenti-apprendenti di età compresa fra gli 11 e i 17 anni. In questa fascia sono incluse le app di apprendimento volte a migliorare le lezioni in presenza e l'interesse personale degli studenti. A differenza delle app per apprendenti precoci, sono incluse quelle per l'apprendimento esplicito di abilità linguistiche quali ascolto, lettura, scrittura, ecc. poiché, secondo gli autori, questa tipologia di utenti sistematizza con maggiore consapevolezza linguistica l'apprendimento di abilità quali lessico, pronuncia, grammatica, ecc.
- Apprendente giovane e adulto (*tertiary learner*): in questo gruppo rientrano gli apprendenti dai 18 anni in su. Pur includendo le app proposte per gli adolescenti, la classificazione comprende anche quelle che integrano diversi media (p.es. testo, immagini, foto, animazione, audio, video, ecc.) con il fine di creare materiale di studio multimediale e di accrescere l'interesse negli studenti.

Tale classificazione, concentrandosi sull'età biologica dell'utente, sposta inevitabilmente il focus sull'apprendente e non sulla risorsa tecnologica. Ciò non appare adeguato se si vogliono conoscere le varie tipologie di app a disposizione dello studente. Ciononostante, ricerche simili ci aiutano a comprendere le molteplici prospettive metodologiche con cui è possibile affrontare lo studio della classificazione delle applicazioni digitali come risorsa didattica.

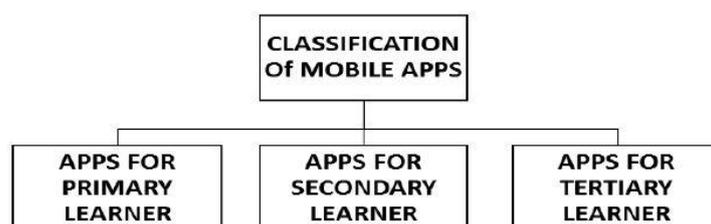


Figura 11 - Classifica di app mobili per Gangaiamaran e Pasupathi.
Fonte: Gangaiamaran e Pasupathi (2017: 11243)

L'ultima proposta di classificazione, in ordine di tempo, è quella di Rosell-Aguilar (2017) che propone un sistema tassonomico specifico per le applicazioni mobili come risorsa per l'apprendimento della lingua straniera. La tassonomia proposta da Rosell-

Aguilar, così come quella di Sweeney *et al.* (2012), prende in considerazione non solamente le app educative create *ad hoc* per l'apprendimento di una LS, ma anche tutte quelle che, pur non essendo state pensate per l'apprendimento linguistico, possono comunque risultare vantaggiose per lo stesso. A differenza di quanto proposto da Sweeney *et al.* (2012), Rosell-Aguilar (2017) inserisce in una categoria a parte “Dizionari e Traduttori” perché, come chiarisce, “[...] they are designed for both language learners and people who may not speak the language or be interested in learning at all” (*ivi*: 251). Inoltre, l'autore riconosce a questa categoria un ruolo fondamentale perché si colloca al primo posto tra le app più utilizzate da molti apprendenti di LS i quali, fra le altre ragioni, vi ricorrono per la composizione di testi nella lingua di studio.

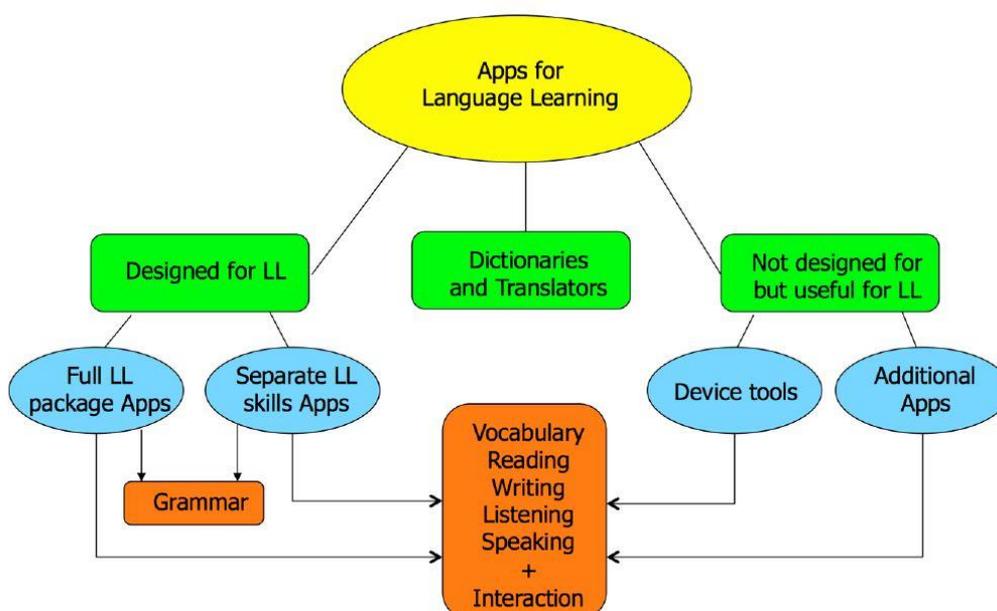


Figura 12 - Tassonomia di app per l'apprendimento di una LS proposta da Rosell-Aguilar.
Fonte: Rosell-Aguilar (2017: 249)

2.2. Criteri e parametri nell'analisi delle app per l'apprendimento informale

Fino ad oggi gli studi di natura teorico-pratica che propongono criteri e/o parametri finalizzati all'analisi di applicazioni mobili per lo studio della lingua straniera risultano scarsi. A tal proposito, è opportuno ricordare che i principali contributi in questo ambito sono focalizzati sulla valutazione e classificazione, di tutti gli aspetti rilevanti delle tecnologie mobili utilizzate in ambito glottodidattico. Rosell-Aguilar (2017) nel suo contributo approfondisce il panorama teorico segnalando che nei vari quadri analitici proposti dal 2012 ad oggi, i fattori tenuti in considerazione per valutare l'efficacia di una app sono principalmente tre: gli aspetti tecnici, la grafica (*design*) e la coerenza del

contenuto rispetto agli obiettivi di apprendimento. Fra i criteri di valutazione più spesso segnalati nei vari studi, Rosell-Aguilar (*ibid.*) enumera i seguenti:

[...] curriculum connections/relevance and authenticity – whether targeted skills are practiced in an authentic format/problem – based learning environment. Other criteria include good navigation, support, accessibility, security, image and sound quality, usability, price, feedback, interaction, appropriateness of content, and instructions. (*ivi*: 247)

Il modello FRAME (*Framework for the Rational Analysis of Mobile Education*) elaborato nel 2009 da Koole descrive il modo in cui i discenti dovrebbero muoversi, agire e studiare in ambienti di apprendimento mobile.³⁶ Secondo Koole, utilizzando in modo consapevole un dispositivo mobile, è possibile in base alle proprie esigenze di studio stabilire in maniera efficace le varie attività, come ad esempio: consultare una pagina web, inviare messaggi di testo ad altri utenti, contattare un tutor per avere guida e sostegno, ecc. Prendendo le mosse dal concetto in base al quale l'accesso alle informazioni è mediato attraverso la tecnologia mobile, il modello FRAME analizza gli aspetti da cui l'utente-apprendente può trarre massimo vantaggio dai servizi offerti dal dispositivo, indagando le diverse modalità per creare e svolgere attività e usare i materiali di studio presenti in esso. Il modello di Koole, rappresentato dal diagramma di Venn, è raffigurato da tre cerchi nei quali sono presenti i tre elementi essenziali: dispositivo, apprendente e aspetti sociali. Nelle intersezioni in cui due cerchi si sovrappongono appaiono elementi risultanti da entrambi i componenti. Tutti e tre gli elementi sovrapposti in una prima intersezione al centro del diagramma di Venn definiscono una situazione ideale di apprendimento mobile. Inoltre, il modello FRAME prende in considerazione sia le caratteristiche tecniche dei dispositivi mobili sia gli aspetti personali e sociali dell'apprendimento. Il dispositivo mobile, secondo Koole, svolge un ruolo attivo ugualmente importante sia per l'apprendimento che per i processi sociali.

Qualche anno più tardi, Sweeney *et al.* (2012) aggiungono un tassello importante agli studi analitici volti a definire criteri e parametri delle app per l'apprendimento linguistico: gli autori, infatti, sostengono che è necessario riflettere sulla “diversity of contexts and opportunities in mobile language learning” (*ivi*: 13) sottolineando dunque l'ampio ventaglio di situazioni di apprendimento possibili negli ambienti virtuali. A tal proposito propongono due check-list: nella prima sono presenti i sette requisiti imprescindibili di una app che consentono ad insegnanti, tutor e sviluppatori di creare una

³⁶ Si consulti l'Appendice I per lo schema del modello FRAME di Koole (2009) rappresentato dal diagramma di Venn.

risorsa didatticamente valida per l'apprendimento di una LS. La seconda check-list è stata elaborata partendo dalla lista degli aspetti positivi individuati da Traxler e pubblicati sul *JISC Mobile Learning Infokit* (JISC 2010). Secondo gli autori, una app dovrebbe presentare almeno un terzo (4 su 12) dei criteri-aspetti positivi segnalati nel loro quadro analitico.³⁷

Nello stesso anno, Kim e Kwon (2012) propongono una versione rivista e aggiornata dello schema analitico *Integrated Framework for CALL* ideato nel 1988 da Hubbard. Tale versione, riproposta, è rinominata *Analytical Framework of MALL* ed è coerente con l'ambito del MALL e applicabile ai dispositivi mobili.³⁸ Essa si struttura in tre aspetti fondamentali:

- 1) Destinatari del Contenuto e Design (*Content/Design Target*): il target dei profili, il contenuto, gli stili e le strategie vengono analizzati in base alla prospettiva dell'apprendente della LS. È la categoria che ha subito meno variazioni rispetto al precedente modello di Hubbard;
- 2) Approcci e Procedimenti (*Procedure and Approach*): si prendono in analisi le applicazioni mobili da una prospettiva pedagogica e glottodidattica. Sono compresi elementi come attività, obiettivi e approcci metodologici. Rispetto alla versione di Hubbard, sono stati eliminati elementi come gli insegnanti e i curricoli dato che le applicazioni mobili sono concepite ed elaborate principalmente per l'apprendimento autonomo;
- 3) Caratteristiche tecnologiche (*Technological Features*): formata da quattro elementi, prende in considerazione il formato mobile e la tecnologia 2.0 oltre ai sistemi operativi attualmente disponibili. Gli elementi sono semplicità di uso, compatibilità di sistema, tipologia delle risorse multimediali e l'utilizzo vantaggioso del potenziale mobile.

Nel 2013 Peachey descrive quattro criteri principali di cui tener conto nella scelta di una app mobile per l'apprendimento di una LS:

- 1) Il criterio tecnico (*technical criterion*), che include elementi come l'accessibilità, l'esperienza gradevole per l'utente, l'iscrizione, ecc.;
- 2) Il criterio economico (*financial criterion*), che valuta se una app è gratis o a pagamento;

³⁷ Si vedano l'Appendice II e l'Appendice III per i due quadri analitici di Sweeney *et al.* (2012).

³⁸ Si veda l'Appendice IV per il quadro analitico di Kim e Kwon (2012).

- 3) Il criterio motivazionale (*motivational criterion*), che prende in esame i concetti di autenticità e alfabetizzazione digitale;
- 4) Il criterio pedagogico (*pedagogical criterion*), che considera aspetti come gli obiettivi di apprendimento, la qualità e le tipologie di comunicazione in rete.

Oltre a ciò, Peachey (2013) indicando la differenza fra app mobili specificamente elaborate per l'apprendimento di una LS ed app "autentiche", cioè non ideate per l'apprendimento linguistico, afferma che queste ultime permettono di usare la lingua in modo più creativo, svolgendo così un ruolo più importante nell'apprendimento di una LS. Un anno dopo, Calle-Martínez, Rodríguez-Arancón e Arús-Hita (2014) elaborano un quadro analitico per la valutazione di app mobili per l'apprendimento linguistico suddividendo i criteri di valutazione in due gruppi, pedagogici e tecnici. Fra i criteri pedagogici vi sono: valore cognitivo e coerenza pedagogica, qualità di contenuto, capacità di generare apprendimento, interattività, adattabilità e motivazione. Fra i criteri tecnici: formato e *layout*, usabilità, accessibilità, visibilità e compatibilità.³⁹ Il quadro analitico risulta tuttavia complesso poiché i descrittori, definiti in modo esteso nella rubrica, possono rendere più difficile la valutazione. Inoltre, come segnala Rosell-Aguilar (2017), i descrittori di alcuni criteri (in special modo, formato e *layout*, usabilità e accessibilità) si sovrappongono, fattore che aggiunge ulteriori difficoltà.

Anche nell'ambito della glottodidattica dell'italiano, seppure in misura minore rispetto alle altre lingue, sono state condotte delle ricerche volte a esplorare il mondo delle glottotecnologie di ultima generazione e il loro potenziale nelle classi di italiano LS. In particolare, occorre citare una recente pubblicazione di Aramu e Romanello (2019): il contributo analizza le caratteristiche specifiche delle applicazioni a seconda delle attività che consentono di svolgere e su questa base individuano le app funzionali ai diversi stili cognitivi e di apprendimento. Tale proposta di classificazione delle applicazioni digitali, seguendo un'analisi qualitativa e descrittiva, appare interessante perché tiene conto di una caratteristica positiva della app come strumento d'appoggio che stimola lo sviluppo della personalizzazione del processo di apprendimento. Il rispetto delle differenze riscontrabili nel contesto di classe che ogni docente deve saper riconoscere e valorizzare, dovrebbe costituire il punto di partenza di ogni programmazione e azione didattica. Proposte come questa, basate sulla Ricerca-Azione, nell'ambito della didattica dell'italiano LS assumono

³⁹ Per la rappresentazione grafica dello schema analitico di Calle-Martínez, Rodríguez-Arancón e Arús-Hita (2014) si consulti l'Appendice V.

grande valore, considerato l'esiguo numero di ricerche sull'argomento. La ricerca si basa su una semplice riflessione teorica di Caon (2012) così riformulata dalle autrici:

In un'ottica in cui le differenze vengono riconosciute come una risorsa per l'intera comunità di apprendenti, è importante concentrare l'attenzione su quei fattori (definibili anche criteri orizzontali) che non generino "gerarchie" bensì allievi differenti per personalità, stile cognitivo, tipologia di intelligenza, motivazione allo studio della lingua e attitudine. (Caon, 2012 citato in Aramu e Romanello, 2019: 109)

Partendo da questa considerazione, le autrici scelgono sei applicazioni educative descrivendo per ognuna di esse le varie attività da proporre in classe, adeguandole ai vari stili cognitivi e di apprendimento.⁴⁰ Lo studio, infatti, basandosi sui supposti teorici di Cadamuro (2014) opera una chiara distinzione tra i due stili:

Rispetto allo stile cognitivo, lo stile di apprendimento si occupa di investigare la dimensione affettiva e sociale dell'apprendente nell'atto stesso dell'apprendimento, sempre nell'ottica che «fare riferimento agli stili di apprendimento significa ricorrere a caratteristiche descrittive, che indicano tendenze più che valori assoluti, e non hanno connotazioni prescrittive, in quanto i compiti di apprendimento permettono, o perfino richiedono spesso, la messa in atto di approcci diversi e complementari». (Cadamuro, 2014 citato in Aramu e Romanello, 2019: 114)

Tuttavia, i parametri adottati per la proposta di classificazione di Aramu e Romanello (2019) risultano adeguati solo parzialmente per la selezione di app che qui si propone, principalmente per due motivi: 1) le attività proposte si limitano al contesto formale di apprendimento⁴¹ 2) non si tengono in considerazione le specificità tecniche dell'applicazione e ci si limita a valutare le app sulla base di criteri esclusivamente didattici. Va comunque segnalato che il criterio dello stile di apprendimento e dello stile cognitivo si potrebbe anche adottare in ambiti informali per orientare meglio l'apprendente alla scelta di app che risultino più affini al suo stile.

Tra i vari studi di natura tassonomica consultati, la proposta della griglia contenente i parametri descrittivi di Rosell-Aguilar (2017) appare finora fra le più complete, in quanto considera aspetti di natura linguistica e tecnica importanti per la scelta di app per fini didattici, sia in ambito formale che in ambito informale. Nello specifico, il quadro analitico è strutturato in quattro ambiti:

- Apprendimento linguistico (*language learning*): si segnalano gli aspetti linguistici che possono contribuire a migliorare l'apprendimento. Oltre agli

⁴⁰ In Appendice VI si può osservare il quadro analitico di una delle sei app scelte da Aramu e Romanello (2019).

⁴¹ Per questa ragione, le applicazioni indicate nel contributo di Aramu e Romanello (2019) sono pensate per essere proposte maggiormente in classe.

- aspetti linguistici di base, vengono considerati anche elementi come ‘informazione culturale’, ‘valore del contenuto visivo’ e ‘varietà linguistiche’;
- Didattica (*pedagogy*): vengono segnalati gli aspetti didattici che in una app educativa rendono l’esperienza gradevole e stimolante per l’utente-apprendente. A differenza delle altre categorie, questa sezione è mirata specificamente alle app educative, sebbene alcuni elementi come ‘coinvolgimento’ (*engagement*), ‘qualità del contenuto’ (*quality of content*) o ‘uso dei media’ (*use of media*), si possano riferire anche a una app non elaborata per l’apprendimento linguistico;
 - Esperienza dell’utente (*user experience*): si individuano in questa sezione gli aspetti che possono contribuire a rendere più facile e gradevole o, al contrario, problematica l’esperienza dell’utente-apprendente. Tra questi, la possibilità di interagire con altri utenti, il prezzo, la presenza di pubblicità all’interno della app o l’obbligo della registrazione;
 - Aspetti tecnici (*technology*): questa categoria comprende gli elementi tecnici che si considerano importanti perché l’esperienza con la app avvenga senza complicazioni di natura tecnologica. La chiarezza dell’interfaccia o la possibilità di lavorare offline sono elementi vantaggiosi che bisogna considerare per valutare positivamente una app.

Language learning	Pedagogy
<p>Reading: Does the app provide texts in the target language?</p> <p>Listening: Does the app provide audio in the target language?</p> <p>Writing: Does the app offer opportunities to write in the target language?</p> <p>Speaking: Does the app offer opportunities to speak in the target language?</p> <p>Vocabulary: Does the app offer specific activities for vocabulary acquisition?</p> <p>Grammar: Does the app offer specific activities for grammar practice?</p> <p>Pronunciation and intonation: Does the app offer specific activities for pronunciation and intonation?</p> <p>Cultural information: Does the app include information about customs and traditions in the areas where the language is spoken?</p> <p>Use of visual content: Are images and videos stereotypical or stock images? Do they represent the diversity of the areas where the language is spoken?</p> <p>Language varieties: Does the app include different regional or national varieties of the language?</p>	<p>Description: Does the app store description match what the app does?</p> <p>Teaching: Does the app present, explain, or model language or does it just test it?</p> <p>Progress: Does the app allow the user to track progress or see previous attempts?</p> <p>Scaffolding: Do activities in the app progress in difficulty in a way that supports the learner?</p> <p>Feedback: Does the app provide feedback? Is it just right/wrong or with meaningful explanations?</p> <p>Quality of content: Does the content have any errors/omissions?</p> <p>Use of media: Does the app make use of sound, images, and video in a meaningful way?</p> <p>Differentiation: Does the app offer different levels depending on ability? Can these be accessed directly?</p> <p>Engagement: Does the app keep the user interested or are activities repetitive?</p>
User experience	Technology
<p>Interaction: Does the app allow users to interact with each other?</p> <p>Interactivity: Is engagement with the app content active or passive?</p> <p>Sharing: Does the app allow or encourage sharing content?</p> <p>Badging: Does the app provide recognition that can be shared on social media?</p> <p>Price: Does the user need to pay to download the app? Is there a 'lite' version of the app? Does it offer in-app purchases?</p> <p>Registration: Does the app require the user to register?</p> <p>Advertising: Does the app include pop-up ads? Are these distracting?</p>	<p>Interface: Is the interface clear and uncluttered?</p> <p>Navigation: Is the app intuitive to navigate, with clear menus and options?</p> <p>Instructions: Does the app offer instructions on how to use it?</p> <p>Stability: Does the app freeze or crash?</p> <p>Gamification: Does the app have game-like features to increase engagement?</p> <p>Support: Does the app have a help section?</p> <p>Offline work: Does the app require an internet connection to work?</p>

Tabella 3 - Quadro analitico di Rosell-Aguilar per la valutazione di una app per l'apprendimento linguistico. Fonte: Rosell-Aguilar (2017: 253)

Esaminata la griglia di valutazione, affinché l'analisi delle app risulti quanto più completa e approfondita, si propone l'integrazione dei seguenti punti:

- 1) Nella sezione relativa a 'Didattica':
 - Presenza della lingua target: la app utilizza esclusivamente la lingua target o questa è presente solo parzialmente quando è oggetto di apprendimento? Le sezioni come 'Menù', 'Area utente', 'Impostazioni', 'Contatti' o 'FAQ' sono nella L1 o nella lingua target?
- 2) Nella sezione relativa a 'Esperienza dell'utente':
 - Personalizzazione: le impostazioni e/o i contenuti si possono personalizzare?
 - Nella sezione 'Condivisione' (*Sharing*) bisognerebbe specificare quali azioni di condivisione sono permesse dalla app (ad esempio, formulando

una domanda più specifica del tipo “i contenuti possono essere esportati, copiati o stampati?”).

3) Nella sezione relativa a ‘Aspetti tecnici’:

- Aggiornamento: viene aggiornata regolarmente?
- Compatibilità: è compatibile con tutti i sistemi operativi?
- Ripristino dati: offre la possibilità di uscire in ogni momento dalla app senza perdere il lavoro?
- Accessibilità ai contenuti: il contenuto è accessibile per intero o solo parte dei contenuti è geoprotetto (limitato al solo territorio nazionale) per questioni di diritti di trasmissione web detenuti dallo sviluppatore della app?

In secondo luogo, è opportuno ricordare quanto sostenuto da Rosell-Aguilar (2017) circa la valutazione individuale degli elementi: “[...] certain criteria will only be relevant to certain apps depending on their function.” (*ivi*: 253). Ribadito ciò, è importante che il docente valuti prima di tutto l’obiettivo principale della app. Ad esempio, non è appropriato valutare negativamente una app di scambio linguistico se non presenta una sezione grammaticale con gli esercizi per la pratica delle regole. Bisogna dunque valutare il contenuto di una app secondo criteri in linea con gli obiettivi e la struttura generale della app.

Oltre a ciò, occorre evidenziare un altro aspetto importante ai fini della valutazione: i parametri proposti da Rosell-Aguilar sono descrittivi e si riferiscono alle funzioni e potenzialità di cui possono disporre le app. Non è idoneo considerare questo quadro analitico come una check-list per stabilire la qualità delle app in base alla presenza del maggior numero di parametri. Al contrario, bisogna considerarla come griglia descrittiva e di analisi per specificare le singole funzioni utili per l’apprendimento linguistico e culturale. Proprio su questo aspetto, lo stesso autore avverte: “Whilst some criteria are undoubtedly more crucial than others, one should not dismiss the potential of an app because it does not meet one specific criterion.” (*ivi*: 248). In linea con questa considerazione, una app che contiene quattro sezioni linguistico-comunicative non necessariamente risulterà migliore rispetto a un’altra che ne contiene “solo” due. Bisognerà valutare la modalità, la qualità dei contenuti proposti oltre alla presentazione grafica, la facilità d’uso, di accessibilità ai contenuti, ecc. Allo stesso modo, una app che presenterà una grafica brillante o accattivante, ma è povera di contenuto o presenta

modelli culturali stereotipati, poco aggiornati, ecc. dovrà essere valutata considerando questi elementi.

Un'applicazione mobile non si può considerare secondo l'orientamento del *one size fits all* ("questa è la app / questo è il programma che fa tutto") che potrebbe andare bene per il classico libro di testo, ma che non è un criterio efficace per un'applicazione mobile. Nel capitolo precedente, ci si riferiva metaforicamente alla app come un capo d'abbigliamento che "veste" il dispositivo mobile secondo i propri gusti e interessi: così come gli abiti hanno funzioni specifiche, anche le app sono utili per determinate abilità.⁴² Bisogna rendere consapevoli gli studenti del fatto che si può disporre di strumenti con un numero maggiore o minore di funzioni. Non bisogna però adottare un'ottica limitante: anche gli strumenti con una sola funzione possono essere validi.

Data questa premessa, l'apprendente informato dall'insegnante sulle varie possibilità opererà per la scelta di varie app rispetto ai bisogni linguistici o ai compiti da svolgere. Kulowiec (2013) definisce *App Smashing* l'uso di varie applicazioni in combinazione tra loro per svolgere un compito.⁴³ Nell'ottica dell'autonomia degli apprendenti, bisognerà trasmettere ai discenti una visione critica e consapevole degli aspetti rilevanti (contenuto, grafica, ecc.) per la valutazione di una app. Quando gli apprendenti saranno consapevoli del loro processo di apprendimento, saranno anche capaci, tra di loro, di parlare, anche nella LS, delle diverse applicazioni utili a loro disposizione ('qual è la migliore?', 'qual è la peggiore?', ecc.). Parlare di risorse didattiche attiverà un interessante tema di conversazione in linea con un approccio comunicativo. Tale argomento risulterà meno artefatto rispetto ai classici stimoli pseudo-comunicativi come la moda o lo sport preferito, spesso ripetitivi o poco stimolanti.

Oltre ai parametri citati, ve n'è un altro che si ritiene conveniente considerare per la selezione delle app: la curva di apprendimento di Melero (2012) cioè "un valore (approssimativo) della quantità di tempo che un utente impiega ad imparare a destreggiarsi con un determinato software" (*ivi*: 155). Secondo Melero, prendere in considerazione questa variabile è fondamentale quando si ha a che fare con un programma software in ambito didattico:

Tante volte la scelta non si fa in base a questa curva ma in base ad altri parametri (anche importanti, ma non decisivi) come il costo, ad esempio. Un mezzo informatico (e quindi anche il software che codesto fa girare all'interno) deve

⁴² Da qui, la considerazione a cui si è arrivati dopo una lunga selezione di app è che risulta altamente improbabile trovare un'applicazione mobile "tuttofare" per l'apprendimento di una LS capace di soddisfare le varie necessità linguistiche e culturali dell'apprendente.

⁴³ Per un approfondimento sull'argomento si rimanda alla pagina web *The history 2.0 Classroom* (2013).

essere un attrezzo o mezzo «muto», non deve essere un mezzo «rumoroso»; diciamo «muto» perché non deve deconcentrare l'utente, lo studente o docente non devono studiare l'uso della macchina, dovrebbero impiegare il minimo indispensabile di risorse cognitive per l'utilizzo della macchina per poter concentrare le risorse cognitive a disposizione sull'attività o task che si sta realizzando. Se il mezzo informatico è «rumoroso», toglierà capacità al carico cognitivo perché l'interazione con la macchina non è naturale e richiede di concentrarsi su come dialogare con questa macchina e non sull'attività o task da realizzare. (*ibidem*)

In special modo, se si considera che il discente fa uso del dispositivo mobile perlopiù in ambienti informali di apprendimento e dunque lontano dal controllo vigile dell'insegnante, la curva di apprendimento a cui fa riferimento Melero assume un valore maggiore. Perché il carico cognitivo sia il più leggero possibile sarà appropriato selezionare applicazioni che facciano meno “rumore” possibile. In linea con questo parametro, si colloca il grado di intuitività dell'applicazione che dovrà risultare adeguato perché l'utente mantenga la concentrazione sul contenuto da apprendere.

Fin qui si sono esposti i criteri di valutazione adottabili per qualsiasi app che risulti utile per l'apprendimento della LS (educative per l'apprendimento di una LS o “autentiche”, cioè non elaborate per finalità didattiche). Tuttavia, quando si tratta esclusivamente della valutazione di una app per l'apprendimento della LS, si potrebbero considerare, in aggiunta, alcuni criteri più specifici. Nei vari studi di natura analitica (Heil *et al.*, 2016; Kim e Kwon, 2012; Ma, 2017; Rosell-Aguilar, 2018) sono stati individuati dei fattori prevalenti che incidono nella qualità di una app di apprendimento linguistico, tra i quali è opportuno segnalare:

- La presentazione del lessico (isolato o collocato in un contesto);
- La presentazione della grammatica (se viene presentata in modo esplicito attraverso regole o implicito, seguendo il metodo induttivo);
- La tipologia del feedback (se avviene mediante effetti sonori, visivi, correzioni testuali o spiegazione testuali);
- La tipologia dell'input e dell'output per lo sviluppo delle abilità di lettura, ascolto e scrittura (se avviene per singole lettere, per parole, per frasi, per segmenti testuali, dialoghi o canzoni).

2.3. Proposta di selezione e classificazione

Quando si pensa a una app con caratteristiche vantaggiose per l'apprendimento della LS non ci si deve limitare a considerare solo la app educativa (*educational app*) cioè

quella elaborata appositamente per l'apprendimento, sia in ambito formale che informale.⁴⁴ Difatti, come si è già ricordato nel capitolo precedente, anche la app ideata per nativi della L1 può risultare efficace per il discente interessato ad accedere all'universo linguistico e culturale autentico della lingua straniera. Eppure, mentre le app educative sono al centro di studi e dibattiti già da vari anni perché considerate un supporto concreto all'insegnamento dentro e fuori dalla classe, le app non pensate per scopi educativi rimangono ancora poco studiate nell'ambito della glottodidattica. Questo probabilmente può essere dovuto al fatto che sono numerosissime ed è dunque difficile individuarle e analizzarle. Non esistono ancora proposte di classificazione di app mobili "autentiche" (non specificamente appartenenti alla categoria delle app educative) per l'apprendimento della lingua e della cultura italiana. Per questa ragione si sono voluti rintracciare gli elementi principali da considerare per valutare una app per l'apprendimento autonomo dell'italiano LS.

Fin dal primo momento del processo di selezione delle app si è naturalmente esclusa la possibilità che i dispositivi mobili - come i più comuni smartphone o tablet - possano sostituire, anche in minima parte, il processo di insegnamento-apprendimento frontale. Questo, infatti, vede in primo piano le figure dell'insegnante e dei compagni di corso, i quali creano delle dinamiche che rendono esclusivo il processo di apprendimento vissuto negli spazi fisici. A tal proposito, va evidenziato che anche nelle schede descrittive delle principali applicazioni mobili per l'apprendimento dell'italiano come per esempio quella della app 'Drops' o di quella per lo scambio linguistico 'Hello Talk', si avverte esplicitamente che sono state elaborate come supporto a un corso in presenza.⁴⁵ Parallelamente, bisogna considerare soprattutto l'ambiente (sarebbe meglio parlare di 'ambienti') in cui avverrà l'esperienza con la tecnologia mobile. Come ci ricorda Rosell-Aguilar (2017), "[...] although some teachers may recommend the use of certain mobile apps or introduce them into their curriculum, it is mostly the users (autonomous learners in particular) who will make these choices independently." (*ivi*: 247). Compreso questo,

⁴⁴ È opportuno ricordare le osservazioni di Hirsh-Pasek *et al.* (2015) sull'aggettivo 'educativo' attribuito alla app. Per gli autori, è importante chiarire che i termini 'apprendimento' ed 'educazione' sono intercambiabili per l'apprendimento in termini generali. Inoltre, si aggiunge che "[...] the term 'educational' may be interpreted as describing a formal learning context such as schoolbased instruction or tutoring. As decades of research have shown, learning and education occur in both formal (i.e., school) and informal (e.g., museums, the playground, home) settings. When the term 'educational' is thought about broadly as inspiring 'learning,' we begin to more clearly define what we mean by educational apps." (*ivi*:8)

⁴⁵ Dalla selezione realizzata per la creazione della lista, le app che promuovono un uso esclusivo del corso digitale (ovvero non come appoggio a un corso in presenza) per l'apprendimento dell'italiano LS sono cinque: 'Babbel', 'Busuu', 'Duolingo', 'Mango Languages' e 'Mondly'.

si rafforzerà la centralità dello studente che da solo sceglierà la app più idonea e valuterà in autonomia l'adeguatezza del contenuto in base ai suoi bisogni di apprendimento. Alla luce di questa considerazione, si è ritenuto opportuno inserire nella lista app di ambiti diversi affinché l'apprendente abbia a disposizione un ampio ventaglio di risorse da cui poter attingere.

L'obiettivo che ci si propone in questo capitolo è duplice: da una parte si vuole porre l'attenzione sulle app dal contenuto autentico e quindi uscire dai confini fissati dalla app educativa, dall'altra si vuole offrire un piccolo contributo alla didattica dell'italiano LS mediante l'elaborazione di una lista di app di lingua e cultura italiana. Inoltre, la selezione si propone di ottimizzare i benefici che gli apprendenti che si trovino già a frequentare un corso in presenza, possono trarre dai loro dispositivi personali. I destinatari principali della classificazione sono dunque gli apprendenti di italiano LS di ogni livello di competenza linguistica e per questo la catalogazione si strutturerà seguendo un'impostazione pratica, semplice e lineare tenendo conto, appunto, dei principali fruitori e del contesto d'uso. La lista di app sarà utile anche ai docenti di italiano come LS interessati a far conoscere e incoraggiare i propri studenti all'utilizzo di questa risorsa didattica digitale fuori dall'aula al fine di complementare l'apprendimento formale. Come si è già detto, per la selezione delle applicazioni italiane si sono presi a riferimento i criteri pedagogici e tecnici proposti nella griglia analitica elaborata da Rosell-Aguilar (2017). A differenza delle altre proposte teorico-pratiche menzionate nella sezione precedente, la griglia di Rosell-Aguilar ci sembra la più appropriata per tre ragioni: 1) tiene conto degli studi analitici precedenti 2) è semplice da applicare (ma non per questo meno completa)⁴⁶ 3) si basa su principi glottodidattici.

L'approccio adottato per la classificazione è di tipo qualitativo. In linea con quanto teorizzato da Chapelle (2001), l'analisi qui proposta si basa in primo luogo su un giudizio di valore (*judgmental analysis*), metodologia che riteniamo idonea, viste le caratteristiche e le funzioni di un software, e in secondo luogo su una serie di criteri di tipo glottodidattico.⁴⁷ Nella prima fase dello studio esplorativo si è creata la struttura della

⁴⁶ Come lo stesso autore segnala, "the framework for app evaluation presented here is presented in a simple format for ease of use by both learners and educators." (*ivi*: 252).

⁴⁷ Secondo Chapelle (2001) le valutazioni del CALL dovrebbero essere effettuate seguendo una delle due prospettive: (a) analisi basata sul giudizio di valore del software e delle attività secondo parametri teorizzati nell'ambito glottodidattico (b) analisi empirica delle prestazioni dell'apprendente. McMurry *et al.* (2016) in un lavoro volto ad approfondire la proposta metodologica di Chapelle sostengono che: "In many ways, this could be a recommendation for various research methodologies. She implied that the evaluand dictates, at least to some degree, the type of analysis that should be done in an evaluation." (*ivi*: 7).

tabella con la suddivisione in due categorie di app: ‘App per l’apprendimento dell’italiano LS’ e ‘App di cultura italiana e altro’.⁴⁸ Della prima categoria fanno parte le app pensate per l’apprendimento dell’italiano LS e le app il cui contenuto verte esclusivamente sullo sviluppo di specifiche abilità linguistiche. Della seconda categoria fanno parte i seguenti ambiti: architettura e design, arte, cinema, enogastronomia, infanzia, intrattenimento, libri e letture, musei e beni culturali, musica e radio, quotidiani, teatro e opera lirica, turismo, tv e video. Si è optato, inoltre, per un’ulteriore suddivisione di questa seconda categoria in vari ambiti tematici, criterio che, tra quelli proposti nei contributi presi in esame (fascia d’età, per livello, unica lista in ordine alfabetico, ecc.), riteniamo sia più schematico e immediato ai fini della consultazione da parte di apprendenti e docenti.

La struttura della tabella presenta gli elementi informativi rilevanti per la consultazione in sei colonne:

1. Logo (appare una miniatura del logo della app per un immediato riscontro nello *store* virtuale);
2. Nome (vi è il nome della app e, tra parentesi, il nome dello sviluppatore o dell’azienda sviluppatrice);
3. Descrizione (si descrivono brevemente contenuto e funzioni della app. In alcuni casi, si specificano le potenzialità didattiche).⁴⁹ Solo per la categoria di ‘App per l’apprendimento dell’italiano LS’ si è aggiunto il valore ‘Abilità Linguistica’ indicata con la sigla ‘A.L.’ per indicare quale o quali abilità linguistiche sono al centro dell’elaborazione della app e si configurano come obiettivo didattico principale;
4. Livello (seguendo il sistema proposto dal QCER, si indicano i livelli di competenza - da A1 a C2 – per indicare l’adeguatezza del livello rispetto al contenuto della app). Anche per l’assegnazione dei livelli si è preso come riferimento il QCER; si è consultato, in particolare, il quadro dei domini e dei contesti d’uso della lingua, le abilità e le attività linguistiche associate a ogni livello, le competenze e la funzione dei compiti. In base al contenuto linguistico si è proceduto ad assegnare un livello. In alcuni casi, come si può osservare nello schema, app di uno stesso ambito culturale sono destinate a

⁴⁸ Alla denominazione della seconda categoria, si è aggiunto ‘e altro’ poiché si è ritenuto che le due categorie relative a ‘intrattenimento’ e ‘infanzia’ non si riferiscono in realtà a specifici ambiti della cultura.

⁴⁹ Per descrivere le funzionalità e le potenzialità delle app si è scelto un registro informale optando spesso per l’uso della 2ª persona singolare piuttosto che della più formale forma impersonale. In questa sezione si è inserito il contenuto informativo indicato dagli *store* virtuali adattandone il testo semplificando linguaggio e sintassi.

livelli di competenza diversi. Ciò è dovuto alla struttura, all'organizzazione o alla presentazione del contenuto. In alcuni casi si opta infatti per testi brevi, poco complessi lessicalmente e accompagnati da immagini, caratteristiche che agevolano dunque la comprensione, ecc., mentre in altri il testo presenta una difficoltà maggiore, senza immagini a corredo delle informazioni, o con lessico specialistico, dunque non adatto ai livelli medio-bassi;

5. Costo (si specifica se è gratis, a pagamento o se presenta una versione *freemium*⁵⁰). Nell'ambito della modalità di pagamento *freemium* rientrano le app in cui è necessario sbloccare i contenuti e accedere a nuovi livelli o a nuove funzioni ('Duolingo' o 'Babbel'); le app per cui è necessario un abbonamento ('Amazon Prime' o la app del settimanale 'Internazionale') e infine le app che offrono l'opzione del pagamento se si vuole eliminare la pubblicità che compare nei *banner* per le varie sezioni ('Giallo Zafferano', app di ricette di cucina o 'Readit', app di racconti). È interessante notare che, nella maggior parte dei casi, l'accesso è gratuito, e con costi contenuti sia di abbonamento che per la versione *premium*, più elaborata. Su 244 applicazioni selezionate, 44 sono *freemium*, 6 sono a pagamento e il resto delle app è gratuito;
6. Sistema Operativo (se è disponibile su sistema Android, iOS o entrambi).

Successivamente, si è passati alla seconda fase, in cui è avvenuta la ricerca delle applicazioni mobili sui due sistemi operativi più utilizzati: Android e iOS. La selezione è avvenuta tramite il motore di ricerca dei relativi sistemi operativi introducendo delle parole chiave per canalizzare meglio la ricerca. Nel caso, per esempio, della ricerca di app per l'apprendimento linguistico sono state digitate parole come 'italiano a stranieri', 'imparare lingua italiana', 'italiano LS' e simili. La ricerca è stata anche facilitata dalle sezioni 'App affini' o 'Suggeriti per te in base alle ultime ricerche' che presentavano entrambi gli *store*. All'inizio ci si è concentrati sulla ricerca delle applicazioni per l'apprendimento della lingua italiana e, in seguito, si è passati alla ricerca di applicazioni dei diversi ambiti culturali.

Nella seconda fase, le app sono state valutate in base ai vantaggi e svantaggi riscontrate in ognuna di esse, tenendo sempre presenti i criteri del quadro analitico di

⁵⁰ *Freemium* è un termine risultante dalla contrazione dei termini *free*, gratuito, e *premium*). Consiste nell'offrire gratuitamente una versione di base della app e nel proporre in un secondo momento delle funzionalità aggiuntive a pagamento.

Rosell-Aguilar (*ibid.*). La stessa procedura si è seguita dopo il *download* di ogni singola app, cioè in base alla scheda tecnica e in particolare alla descrizione della app, al costo e alle recensioni degli utenti. Analizzando queste ultime, si è prestata particolare attenzione al giudizio complessivo negativo (forte prevalenza di recensioni negative) sulla qualità della grafica o del contenuto, che è stato determinante come criterio di inclusione nella nostra lista. Detto ciò, bisogna specificare che non si è deciso solo in base alle recensioni, poiché, nella maggior parte dei casi, si è comunque scaricata l'applicazione per poterne valutare attentamente la qualità in termini di contenuto e funzionalità. Nel caso di app con modalità *freemium*, si sono esplorate e analizzate entrambe le versioni, gratuita (*free*) e a pagamento (*premium*), esplorandone tutte le sezioni.⁵¹ In nessun caso, dunque, è stata considerata idonea una app in base a un solo accesso.

Tenendo presenti i criteri segnalati da Rosell-Aguilar, dopo un'esplorazione accurata si è passati alla valutazione degli elementi presenti e all'indicazione di quelli assenti. In alcune app si è riscontrato un buon numero di descrittori segnalati nel quadro analitico di Rosell-Aguilar, ma scarsamente strutturati, di cattiva qualità o tediosi per la comprensione. Ad esempio, nell'analisi di app per l'apprendimento dell'italiano LS è presente il descrittore relativo a 'Grammatica' ("Does the app offer specific activities for grammar practice?") e si è contrassegnato con una spunta questo elemento della griglia analitica. Ciò nonostante, le attività di esercitazione grammaticale sono poi risultate ripetitive, formulate con poca cura o inadeguate per il livello di competenza linguistica. È il caso della app 'ItaliAmo' realizzata dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, promossa e diffusa da varie istituzioni italiane all'estero, tra cui gli Istituti Italiani di Cultura. In questo caso, dopo un'attenta analisi, la app non è stata ritenuta idonea per la lista di app della prima categoria, nonostante fossero presenti vari elementi della griglia analitica.⁵² Pertanto, non si è valutato in base al criterio di maggioranza-minoranza di elementi presenti, bensì in base alla loro qualità.

Le app ritenute idonee sono state poi inserite nella tabella descrittiva in ordine alfabetico. In questa fase si è data priorità alla praticità e semplicità nella struttura e nelle informazioni, in maniera da offrire all'utente-apprendente, una prima idea sulle risorse più adeguate in base ai propri obiettivi didattici e/o interessi personali.

⁵¹ Nella maggior parte dei casi, è stato possibile accedere alla sezione *premium* senza la necessità di effettuare un pagamento mediante l'opzione del periodo di prova offerta dalle app.

⁵² Nell'Appendice VII vi sono due esempi di valutazione di applicazione mobile per l'apprendimento dell'italiano LS, una positiva e una negativa. Nel caso della app 'ItaliAmo' valutata negativamente, i descrittori presenti che sono stati contrassegnati con una spunta blu presentavano una bassa qualità per il contenuto povero, una grafica chiara, ma piatta e poco stimolante, ecc.

La lista comprende un totale di 244 applicazioni: 34 per la categoria ‘App per l’apprendimento dell’italiano LS’; 210 per la categoria ‘App di cultura italiana e altro’. In totale, sono state scaricate e prese in esame 637 applicazioni, 244 delle quali (il 38% del totale) ritenute idonee per l’inserimento nella lista.

Ecco i primi tre esempi:⁵³

Logo	Nome	Descrizione / Abilità Linguistica (A.L.)	Livello	Costo	S.O.
	AccentiForU	Mini-vocabolario degli accenti, ideale per chi vuole risolvere i dubbi su accenti e apostrofi nelle principali parole del vocabolario italiano. Il sistema ti propone gli utilizzi della parola e i vari esempi pratici. Presenta una serie di esercitazioni pratiche dove controllare la tua preparazione scegliendo la frase giusta o giocando a disegnare il segno grammaticale corretto per ogni parola. A.L.: Scrittura	A1 – C2	Gratis	iOS
	Impara le Lingue con Memrise	Per imparare vocaboli in italiano esercitando la memoria giocando. È possibile apprendere molti argomenti diversi stimolando la memoria con giochi ed appositi esercizi. Si può decidere se studiare l’italiano partendo da zero oppure limitarsi a rafforzare il vocabolario. Una volta che l’inventario conterà un certo numero di parole imparate ti verrà chiesto di fare delle revisioni di modo che ci sia sempre un ripasso, anche dei primi vocaboli appresi. A.L.: Lessico	A1 – C1	Gratis	Android iOS
	Babbel – Impara l’italiano	Le unità da 10/15 minuti sono improntate sull’apprendimento verbale, con le spiegazioni grammaticali che vengono date man mano che la difficoltà aumenta. Presenta varie tematiche. Uso semplice della app: si accede facilmente ai contenuti. I dialoghi rinforzano il vocabolario: dialoghi da riusare facilmente e con naturalezza per comunicare nella vita di tutti i giorni. Offre un buon metodo per imparare la grammatica: prima impari un insieme di frasi poi viene associata la lezione di grammatica. Propone anche degli esercizi per testare le tue conoscenze. Grafica piacevole. A.L.: Lessico, Grammatica, Ascolto, Lettura	A1 – C2	Freemium	Android iOS

Tabella 4 - Esempio di classificazione delle prime tre app della categoria ‘App per l’apprendimento dell’italiano LS’

In questa fase della ricerca ci si è trovati inevitabilmente a far fronte alla questione delle app di reti sociali, strumenti di promozione della cultura della partecipazione e di accesso a un tipo di apprendimento alla pari. Le reti sociali, presentando una complessa struttura interna, si configurano come fitti (in alcuni casi, insidiosi) labirinti e per questo meriterebbero una considerazione a parte. Al contrario di quelle che trattano uno specifico ambito culturale o approfondiscono una specifica abilità linguistica, queste app presentano una struttura per così dire “reticolare” in cui, se da una parte il contenuto da esplorare è molto ampio e variegato, dall’altra aumenta però il rischio di perdersi tra le

⁵³ La versione completa della lista di applicazioni mobili di lingua e cultura italiana è disponibile nell’Appendice VIII.

sue numerose stanze virtuali. Per questa ragione, è opportuno l'uso delle reti sociali per finalità didattiche in base a proposte di percorsi didattici elaborate dal docente. Prevedendo così un certo margine di autonomia per l'esplorazione e la selezione dei contenuti si potrà condurre l'apprendente verso validi percorsi didattici all'interno delle reti sociali. Sarebbe complesso, ad esempio, inserire nella lista che qui si propone la app 'Instagram'⁵⁴ come possibile risorsa didattica poiché bisognerebbe specificare quali pagine consigliare e organizzare un percorso didattico ragionato strutturandolo per livelli di competenza e gruppi, pagine o profili della lingua target. Si è deciso pertanto di escludere da questo studio questo tipo di risorse (oltre a 'Instagram' principalmente 'Facebook' e 'Twitter') con il proposito di approfondire in futuro anche quest'ambito.

In fase di classificazione, in alcuni casi non è stato facile stabilire né la categoria né l'ambito. In special modo, si è avuta incertezza di fronte a due tipologie: 1) app ludiche che propongono giochi linguistici di varia tipologia (rebus, cruciverba, gioco dell'impiccato, ecc) tanto che in alcuni casi si è valutata l'opzione dell'inserimento nella prima categoria 'App per l'apprendimento dell'italiano LS' per la qualità riscontrata nel proporre contenuto lessicale; 2) app per bambini il cui obiettivo principale è l'apprendimento delle parole, della scrittura, dei numeri, della pronuncia, ecc. Questi casi potevano infatti rientrare nella prima categoria 'App per l'apprendimento dell'italiano LS' o nell'ambito 'Infanzia' appartenente alla seconda categoria 'App culturali e altro'. Alla fine, si è deciso di adottare un criterio ritenuto semplice ed efficace: considerare il destinatario della app, se apprendenti di LS o nativi. Pertanto, nella prima categoria si sono inserite tutte le app rivolte ad apprendenti di italiano LS, sia adulti che bambini.

Un'altra questione importante da rilevare è, naturalmente, l'"instabilità" di queste risorse. In fase di revisione, ci si è accorti, infatti, che l'8% del totale delle app selezionate solo sei mesi prima avevano subito cambiamenti rispetto a nome, sviluppatore, icona. Nell'ambito del *mare magnum* che è il mercato virtuale questo fenomeno si potrebbe definire "fluttuazione" per il carattere instabile delle caratteristiche del software applicativo dovuto a fattori di varia natura (volontà personale dello sviluppatore o decisione dell'azienda che ne possiede i diritti, poca utenza, marketing, mancato rinnovo del pagamento annuo per la presenza della app sugli *store*, ecc.). Seppur individuata in una percentuale non rilevante, la "fluttuazione" non può essere ignorata. È invece un fattore che chi si occupa di didattica dovrà considerare e che rende dunque qualsiasi lista

⁵⁴ 'Instagram' è tra i più famosi social network che permette agli utenti di scattare foto, applicarvi filtri e condividerle in rete. Nel 2019 gli utenti iscritti ad Instagram sono 1 miliardo (Statista, 2020c).

suscettibile di variazioni. Si è inoltre riscontrato che in qualche caso (3%), la app risultava perfino inesistente su entrambi gli *store* consultati ('Google Play' e 'Apple Store'). Ciò non deve far pensare ad applicazioni di minore importanza, poco scaricate o di scarsa qualità. Al contrario, le app “scomparse” erano, in qualche caso, frutto di importanti progetti culturali o, addirittura, app istituzionali. Per comprendere meglio il fenomeno, si vogliono fornire alcuni esempi di app selezionate in una prima fase non più disponibili dopo alcuni mesi, in fase di revisione.

- 150italiamobile: applicazione istituzionale legata ai 150 anni dell'Unità d'Italia, ai luoghi e ai protagonisti di questa storia. Presentata dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali è stata scelta da Apple nel 2011 come “Applicazione dell'anno”. Presentava immagini di luoghi, monumenti, dipinti e documenti oltre a proporre un racconto in forma mediata degli eventi storici che portarono all'Unità.
- ArcheoRoma: rilasciata nel 2013 dalla Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma, l'applicazione era dedicata alla visita dei monumenti della Capitale e a rendere 'mobile' il patrimonio archeologico della città.
- Arte.it: il sito tematico dedicato al mondo dell'arte in Italia, aveva realizzato il progetto mobile “Art City Guides” con varie guide complete su diverse città italiane. Attualmente, è disponibile online solo la guida della città di Torino.



Figura 13 - Icona della app '150 Italianobile' non più disponibile sugli *store* virtuali.
Fonte: MIBACT (2011)

Da qui la necessità di una revisione regolare delle app mobili, magari con cadenza semestrale, per fornire agli apprendenti una lista quanto più aggiornata possibile. Anche per questa ragione si è considerato opportuno riportare, nella sezione finale della lista, la data dell'ultima revisione. Tale scelta, risulterà essere d'aiuto nel caso in cui la lista di app si voglia condividere su una piattaforma online, collaborativa e libera. La revisione in

rete da parte di vari docenti di italiano LS terrà conto dell'ultima data di aggiornamento della lista per modificare informazioni pre-esistenti o aggiungerne di nuove.

Un'ultima importante questione da segnalare, a cui si è già accennato in riferimento agli elementi da integrare tra i criteri di valutazione dello schema di Rosell-Aguilar (2017), è l'accessibilità parziale o nulla ai contenuti di alcune app, problema dovuto a necessità di geoprotezione e questioni di diritti di trasmissione web (fig. 14). Al momento, purtroppo, non è possibile offrire una soluzione a questo limite. Oltre a ciò, si è riscontrato che alcune app presenti nella lista non sono disponibili nello *store* del Paese da cui ci si collega. Tuttavia, sia per il sistema Android che per il sistema iOS, si è avuto modo di verificare che è possibile ovviare a questo problema. È possibile infatti creare un profilo italiano per avere accesso alle applicazioni anche in un altro paese. Sarà cura del docente-guida avvisare gli apprendenti di questa possibilità per poter sbloccare i contenuti limitati.

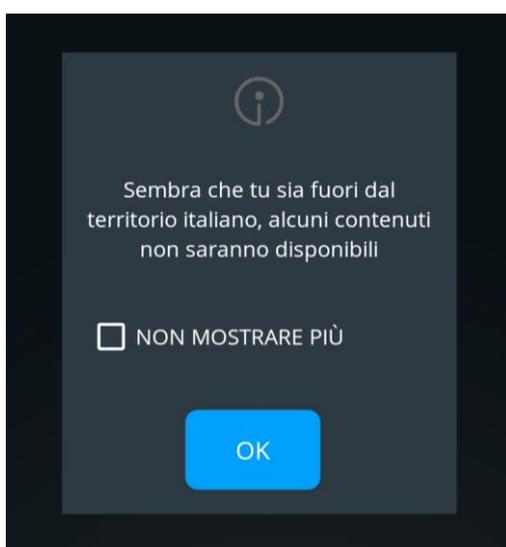


Figura 14: Notifica *push* della app 'Raiplay' che segnala la presenza di contenuto geoprotetto all'interno della app. Fonte: app 'RaiPlay' disponibile su Android e iOS

Quando gli studenti e i docenti vorranno ricorrere a questa lista di applicazioni mobili per scegliere una app, dovranno in definitiva prestare attenzione a vari aspetti: 1) in che misura la app può contribuire a sviluppare una specifica abilità; 2) se il contenuto di apprendimento è appropriato per il livello dello studente; 3) se il contenuto motiva l'apprendente o può annoiarlo per mancanza di interesse verso quel genere di contenuto o per livello linguistico insufficiente; 4) se la app presenta caratteristiche ludiche o contribuisce a colmare quel ponte, di cui si è parlato nel capitolo precedente, che unisce l'aula con l'esterno, con il mondo reale. Ancora una volta, risulta evidente che il dispositivo da solo non basta, che non può essere "*smart*" se la scelta non è accompagnata

da una riflessione accurata per un uso didattico consapevole. Prendere in considerazione tutti questi aspetti, scegliere la app più appropriata per un momento specifico del percorso didattico, può risultare impegnativo ma al contempo stimolante. Considerato che la app è una fra le molteplici risorse didattiche a disposizione dello studente, la lista che qui si espone vuole presentare, far conoscere, suggerire l'offerta virtuale. Ciononostante, l'ultima parola spetta allo studente che deciderà se e quali app utilizzare fuori dalla classe. Il docente avrà il compito di avvicinare all'applicazione mobile lo studente, che può anche ignorare questa risorsa nel suo versante didattico.

2.3.1. Le app per l'apprendimento dell'italiano come LS

Prima di illustrare il procedimento di selezione delle app di questa categoria, è opportuno premettere alcune osservazioni a proposito della loro funzione. Come sostiene Rosell-Aguilar (2017): “As classroom practice has moved towards more modern approaches, learners may feel need for more grammatical reinforcement in the form of drilling, given that many learners equate learning language with learning grammar.” (ivi: 245). Se da un lato queste affermazioni possono sembrare eccessive (è anche vero che la grammatica non è così rilevante per molti studenti orientati verso un approccio tendenzialmente comunicativo), dall'altro lato non si può negare che gli apprendenti ricorrano alle app per il rinforzo degli elementi grammaticali appresi in aula o su cui si sentono poco sicuri.⁵⁵ Si tratti di bisogno linguistico più grammaticale o più comunicativo, la app si conferma come risorsa di supporto per complementare la didattica in aula (Chen, 2016; Godwin-Jones, 2017).

Nello specifico, sono stati individuati due tipi di app in questa categoria: 1) app elaborate esplicitamente per apprendenti di italiano LS; corsi online di lingua in cui si propone lo sviluppo di varie abilità linguistiche o app che si concentrano sullo sviluppo di un'abilità specifica; 2) app che non sono state elaborate esclusivamente per apprendenti di italiano LS ma che, focalizzandosi su specifici aspetti linguistici, possono comunque delinearsi come validi strumenti di supporto per l'apprendimento linguistico. Sulla scia di questa suddivisione, sono state selezionate app di corsi online di lingua, app lessicali di varia tipologia (*flashcards*, liste di parole, verifica lessicale), app di coniugazione verbale,

⁵⁵ Ciò è dovuto anche al fatto che spesso in aula, per mancanza di tempo, non si possa lavorare sulle quattro abilità linguistiche in modo omogeneo.

dizionari, traduttori, app di scambio linguistico, di ortografia, di ascolto e lettura di notizie, ecc.



Figura 15: Tipologie e numero di app selezionate per l'apprendimento dell'italiano come LS

Le applicazioni per l'apprendimento linguistico dell'italiano inserite in questa sezione rappresentano una percentuale ridotta (29%) rispetto al totale di risorse di questa tipologia analizzate per la presente ricerca. Come si è constatato in fase di analisi, ciò si deve principalmente a due fattori: in primo luogo, contrariamente alle aspettative, non esistono in realtà molte applicazioni specifiche per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS. A parte le più conosciute e diffuse come 'Duolingo' e 'Babbel', il mercato delle app offre pochissime altre applicazioni di qualità per l'italiano. In secondo luogo, molte applicazioni con un "biglietto da visita" convincente (icona e scheda tecnica), offrono in molti casi contenuti scadenti, attività poco stimolanti o grafica non attraente. In special modo, la qualità del contenuto didattico è stata analizzata con particolare attenzione poiché le app devono essere idonee ad un uso negli ambienti informali di apprendimento. Inoltre, si è notato come in varie app analizzate l'elemento

poco convincente è il feedback, che in molti casi si limita alla risposta “giusto/sbagliato” accompagnata da una reazione sonora o cromatica “verde/rosso”, risposta non accompagnata da suggerimenti o da una breve descrizione dell’errore commesso o da spiegazioni didattiche in pillole dell’elemento grammaticale in questione.

Come si può osservare nella figura 15, fra le tipologie individuate, occupano il primo posto, con nove applicazioni ciascuna, le app di corsi di lingua e le app per lo sviluppo lessicale. Le prime sono fra le più diffuse nel mercato virtuale perché, rispetto ad altre risorse per l’apprendimento linguistico, risultano più complete in quanto propongono attività per il rinforzo delle varie abilità linguistiche. Sebbene in alcuni casi si indichi che la risorsa è mirata all’autoapprendimento (si veda la nota 45), questa tipologia di app può ugualmente essere di grande utilità per utenti-apprendenti che frequentano corsi di lingua in presenza, come strumento di supporto per riprendere, ripassare, verificare i contenuti linguistici appresi in aula. Gli esercizi sono infatti semplici, spesso basati su una metodologia ludica e offrono un feedback immediato. Per catalogare le risorse di questa tipologia, sono state individuate le principali caratteristiche strutturali comuni alle nove app selezionate in questo lavoro: la tipologia di pagamento delle nove app è la modalità *freemium*. Come si è già accennato nel capitolo precedente, la metodologia ludica è utilizzata come incentivo per mantenere alto il livello di motivazione: si utilizzano infatti dei sistemi che variano dal conteggio dei punti da accumulare in una settimana a minime da raggiungere e condividere con altri utenti all’interno della stessa app. L’idea è quella di promuovere l’uso della app in brevi sessioni di 5 - 15 minuti al giorno. A questo proposito, per la misurazione del tempo minimo da dedicare all’apprendimento giornaliero è spesso disponibile anche un *timer* in un angolo dello schermo.

Tutte le app presentano una grafica accattivante che invoglia l’utente ad utilizzarle. L’interfaccia solitamente presenta colori che richiamano l’icona principale della app. Si tiene traccia di tutti i progressi realizzati ogni giorno, anche se si lavora offline, per constatare in qualsiasi momento le mete raggiunte e il progresso generale, grazie ad una sezione che permette di visualizzare il numero di parole apprese. Nella prima schermata, dopo la registrazione iniziale (solitamente veloce e senza complicazioni) si chiede all’utente di indicare il livello (principiante, intermedio o avanzato) o, in alternativa, si propone un test di ingresso per individuare il livello di competenza. Ogni livello presenta una serie di temi adeguati al livello di competenza. L’input cambia da app a app, in alcune è maggiore la presentazione di singole unità di parola, in altre si propone un breve testo in cui riconoscere le singole parole. La presenza

delle immagini e dei colori è una costante delle app di corsi di lingua poiché facilita la comprensione del testo e rende più gradevole l'apprendimento. Il lessico è l'input più utilizzato, accompagnato dalle immagini e da tracce audio di brevissima durata. Le attività proposte mirano soprattutto al perfezionamento della pronuncia (attraverso esercizi di ripetizione e trascrizione delle parole ascoltate) e alla lettura di brevi testi.

Quasi tutte le app offrono una sezione di ripasso per fissare quanto appreso. È possibile per gli utenti anche ricevere una notifica sul telefono cellulare, come promemoria del ripasso entro i tempi stabiliti. Il sistema è quello della “ripetizione dilazionata” (*spaced repetition*), che consiste nel rinfrescare automaticamente e regolarmente quanto appreso. Gli intervalli di tempo vengono calcolati singolarmente per ogni parola o espressione, in base al numero di ripassi già fatti e alla quantità di risposte corrette date. La maggior parte delle app presenta la sezione ‘Discussioni’ / ‘Forum’ in cui poter discutere degli argomenti linguistici più svariati e condividere quanto si è appreso.

La seconda tipologia di app su cui rifletteremo è quella di sviluppo lessicale. Dal contributo di Burston (2014) emerge che l'ambito più presente nelle app di apprendimento linguistico è appunto il lessico, con una differenza notevole rispetto alla comprensione orale, che occupa il secondo posto.

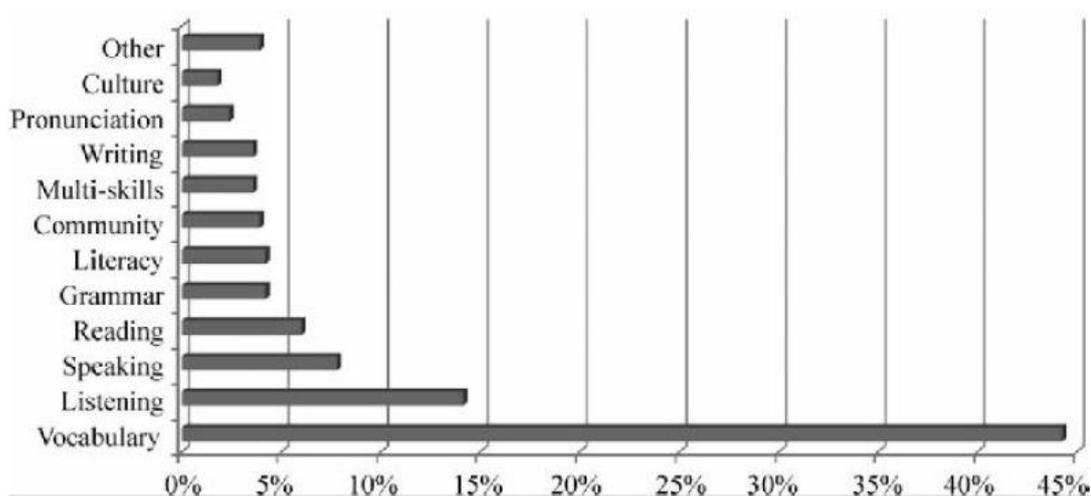


Grafico 1 - Presenza degli ambiti linguistici nelle app di apprendimento linguistico.
Fonte: Burston (2014) in Palalas & Ally (2016).

Questa netta prevalenza del lessico è stata osservata in gran parte degli studi (Duman *et al.*, 2015; Heil *et al.*, 2016; Rosell-Aguilar, 2018; Steel, 2012; Viberg & Grönlund, 2013), indipendentemente dal numero di app analizzate. L'apprendimento del lessico costituisce infatti l'elemento di base nella didattica di una LS; è il punto di

partenza per lo sviluppo a livello sintattico, fonologico e morfologico e, non ultimo, a livello pragmatico in rapporto ai contesti d'uso in cui agisce il parlante (Bettoni, 2001). L'apprendente, per sviluppare la competenza lessicale, non può limitarsi a riconoscere la parola (lessico ricettivo), ma dovrà anche reimpiegarla adeguatamente in forma orale e scritta nei vari contesti (lessico produttivo).⁵⁶ Per fissare stabilmente il lessico appreso, le applicazioni mobili sono strumenti efficaci poiché, attraverso una metodologia ludica, favoriscono non solo l'apprendimento delle singole unità di parole, ma anche di espressioni, *chunks* linguistici e l'eventuale uso figurato ad esse associato (Kétyi, 2013; Cojocnean, 2017). Anche nella lista che qui si propone prevalgono le app mirate soprattutto all'apprendimento del lessico. Della prima categoria, 25 app su 34 presentano una quantità elevata di input relativo al lessico (in alcuni casi le parole sono presentate per aree semantiche, in altri casi sono presentate aleatoriamente). Al contrario, tra le varie abilità linguistiche delle 34 app selezionate per l'apprendimento dell'italiano LS, la scrittura è l'abilità linguistica meno presente e in alcuni casi, risulta totalmente assente (solo 5 app su 31 si concentrano sullo sviluppo dell'abilità della scrittura).

Parallelamente alle app lessicali, le app di consultazione linguistica e le app dedicate a specifiche aree linguistiche rivestono uguale importanza per l'approfondimento della competenza lessicale. Della prima tipologia fanno parte le app di dizionari e di traduzione e le 'app prontuario' che rappresentano una sorta di SOS linguistico in caso di bisogno immediato in qualsiasi contesto si trovi l'apprendente, in classe o in qualunque altro luogo. Ideate per la consultazione rapida, queste app sono di grande aiuto poiché forniscono all'occorrenza la traduzione di un lessema o risolvono velocemente un dubbio linguistico (ad esempio: la parola 'pianoterra' presenta una grafia unita o separata?) e molti altri dubbi di varia natura linguistica. Della seconda tipologia fanno parte le app il cui contenuto è dedicato esclusivamente a un ambito specifico (app di coniugazione verbale, di ascolto, di ortografia e pronuncia). Costituiscono per il discente un supporto didattico qualora si voglia potenziare una certa abilità linguistica. Possono ricorrere ad esse, ad esempio, apprendenti che non si sentono sicuri sulla corretta ortografia di una parola, sulla presenza o meno della doppia consonante, sull'uso di una tal preposizione in una locuzione avverbiale o, a livelli meno avanzati, sulla scelta dell'ausiliare per la formazione del passato prossimo.

⁵⁶ Per un approfondimento sui principali aspetti del lessico da considerare nella didattica LS, si rimanda a La Grassa (2016).

Una delle app selezionate, ‘AccentiForU’, è stata elaborata come app prontuario per chi avesse dei dubbi sulla corretta accentuazione delle parole. Se, per esempio, lo studente ha dubbi sul tipo di accento della congiunzione copulativa ‘né’ può effettuare una ricerca nell’elenco e il sistema propone tutti i possibili usi della parola con esempi pratici. Inoltre, la app propone allo studente una serie di esercitazioni pratiche per mettere alla prova la propria competenza scegliendo, tra varie opzioni, l’unica frase corretta o giocando a inserire l’accento corretto. App di questa tipologia sono doppiamente utili per l’apprendente di italiano LS: da una parte risolvono il dubbio lessicale, dall’altra accrescono la curiosità, dato che l’utente che, nel caso menzionato, ha consultato la app per risolvere un dubbio sulla congiunzione negativa ‘né’ si ritroverà nella stessa lista anche la particella partitiva ‘ne’ senza accento grafico che probabilmente avrà già visto in classe e che potrà selezionare, dopo il né negativo, per ripassarne usi e funzioni.

Un’altra categoria di applicazioni per l’apprendimento della LS è finalizzata allo scambio linguistico o *tandem*. In base al principio del *give & take*, grazie a queste app ci si può iscrivere a una piattaforma in cui, a seconda della lingua materna e della lingua che si vuole apprendere, si possono contattare utenti per poter far pratica nella produzione scritta e orale nella LS. Inoltre, questa tipologia rappresenta un ottimo strumento di supporto per il potenziamento delle abilità sia produttive che ricettive, a differenza della maggior parte di app per l’apprendimento linguistico che mira invece alla presentazione di input esclusivamente per le abilità di ricezione. Proprio per questo motivo, le app di scambio linguistico riscuotono un certo successo fra gli utenti-apprendenti che, oltre ad avere un contatto diretto con un parlante di lingua materna, hanno la possibilità di ricevere dei feedback linguistici in un contesto gradevole e informale, come è quello della chat, che rende più piacevole l’apprendimento. Inoltre, le attività di scambio linguistico in coppia con un altro studente permettono di sviluppare l’apprendimento attivo poiché, come segnala Martos Ramos (2018):

“[...] no existe la tradicional relación jerárquica, y frecuente relación de ansiedad alumno-profesor. [...] no hay rigidez, la organización se acuerda entre los dos miembros, y no existe un escenario específico y obligatorio como puede ser el aula. No entran en juego tampoco decisiones externas que la pareja deba asumir, excepto en el asesoramiento [...]. Es la pareja quien debe acordar las decisiones que serán la base de su aprendizaje mutuo en función de los intereses y conocimientos que puedan compartir. (ivi: 174)

Assumere decisioni e accordarle in un rapporto paritario significa anche sviluppare la capacità di autonomia nell’apprendimento della LS. Entrambi gli studenti, infatti, in base alle diverse situazioni linguistiche e comunicative in cui si trovano e ad

eventuali difficoltà linguistiche a cui devono far fronte, decideranno quali abilità e strategie mettere in atto per portare avanti l'interazione. In questo senso, le app di scambio linguistico rappresentano un'importante occasione di apprendimento autonomo basato sulla co-costruzione del sapere.

2.3.2. Le app di cultura italiana (e altro)

Individuare le applicazioni di cultura italiana più adeguate per il nostro proposito è il risultato di un processo più complesso rispetto a quello adottato per la categoria precedente, soprattutto perché si è tentato di evitare che la lista fosse troppo dispersiva o troppo limitata. Per tale ragione, la ricerca e l'analisi si sono basate in particolare sui criteri dell'idoneità e dell'efficacia per l'apprendente di italiano LS. Bisogna tenere conto del fatto che si tratta prevalentemente di "app ripensate" (*repurposed apps*), concetto a cui abbiamo fatto riferimento nel capitolo I.⁵⁷ Pertanto, il contenuto di queste ultime si colloca in un contesto di autenticità comunicativa, essendo stato elaborato per una specifica funzione (funzione primaria) e applicato al contesto dell'apprendimento della LS.

Ognuno dei 13 ambiti di cui questa categoria si compone racchiude diverse tipologie di applicazioni (fig. 16):

⁵⁷ Si veda pag. 41 di questo lavoro.

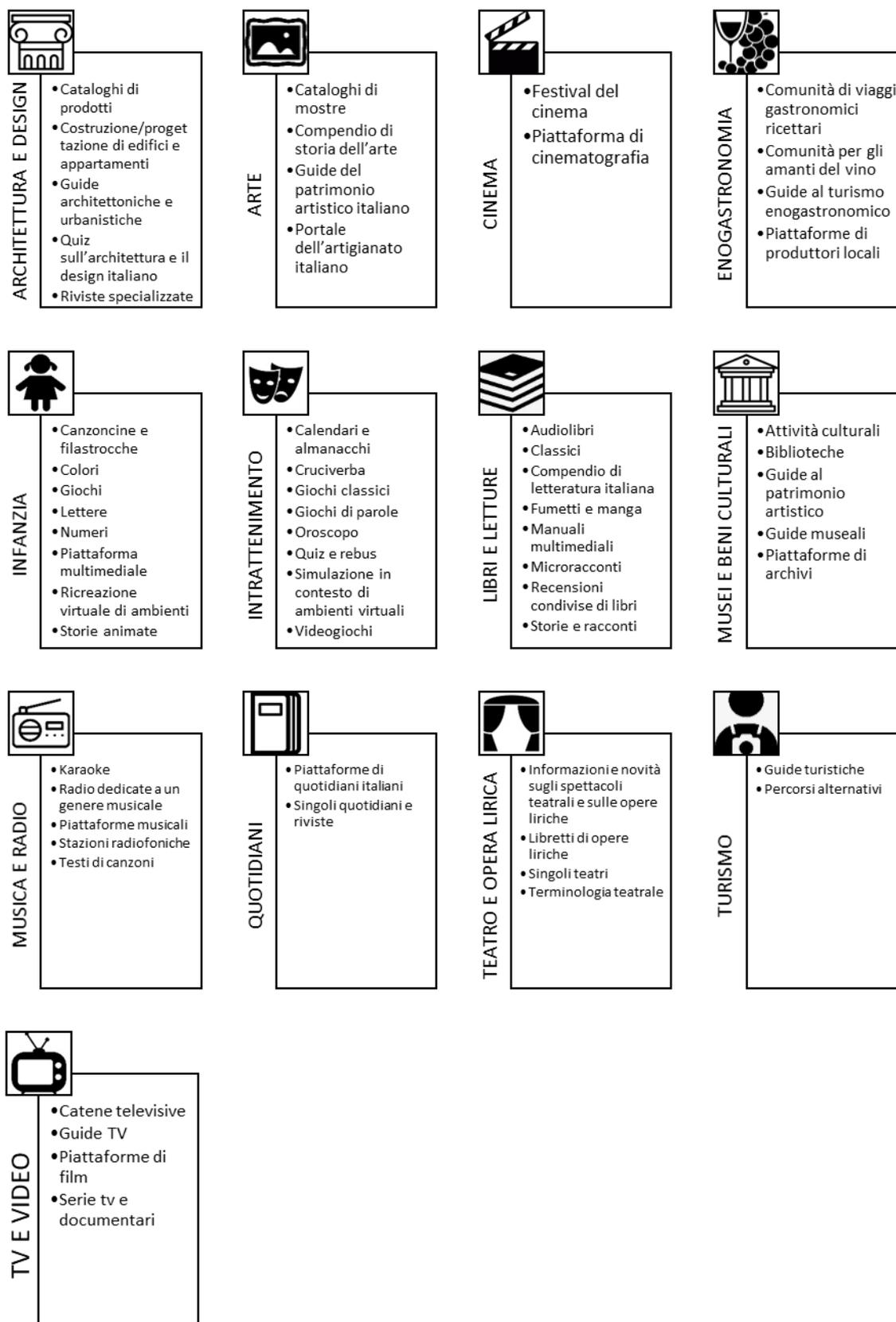


Figura 16 . Tipologie di app di cultura italiana (e altro) selezionate

Di seguito, commenteremo brevemente le tipologie di app di vari ambiti al fine di evidenziarne i tratti caratteristici e il potenziale didattico:

- Architettura e design: all'interno di questo ambito sono state individuate cinque tipologie di app (guide architettoniche e urbanistiche, quiz sull'architettura e il design italiano, cataloghi di prodotti, riviste specializzate, costruzione/progettazione di edifici e appartamenti). Gli utenti appassionati di questo campo hanno la possibilità di ampliare il lessico attraverso diverse modalità (quiz, decorazione di spazi interni, ecc.), approfondire le conoscenze sulla storia dell'architettura, informarsi sulle ultime novità o tenersi aggiornati sui prodotti di tendenza presenti nei cataloghi;
- Arte: si è deciso di inserire in questa sezione le app italiane il cui contenuto riguarda l'arte in generale, in tutte le sue possibili manifestazioni. Considerata l'importanza del patrimonio artistico per un approfondimento culturale della LS, si è deciso di creare una sezione distinta chiamata 'musei e beni culturali' per dedicare uno spazio esclusivo al patrimonio culturale italiano e ai poli museali. In questo ambito sono state individuate cinque tipologie (guide del patrimonio artistico italiano, cataloghi di mostre, compendio di storia dell'arte, portale dell'artigianato italiano);
- Cinema: la trasmissione dell'universo culturale della LS passa anche attraverso le produzioni cinematografiche. Sono state selezionate solo tre applicazioni di buona qualità dedicate al cinema italiano: due sono piattaforme che includono diverse sezioni tra le quali schede di film italiani, trailer, biografie e filmografie aggiornate, recensioni, clip dietro le quinte e altro. La terza è l'app ufficiale del film festival di Roma, l'unica di un festival del cinema italiano aggiornata e ben elaborata;
- Enogastronomia: tra gli ambiti culturali più apprezzati dagli apprendenti di italiano LS vi è sicuramente il settore enogastronomico che attira molti utenti, si tratti di appassionati di cucina o di curiosi e principianti. Gli studenti riscoprono nei gusti e nei sapori dei prodotti della gastronomia italiana l'autenticità della cultura e la varietà delle identità regionali. L'offerta di app gastronomiche è vastissima, tuttavia per gli apprendenti di italiano LS bisogna individuare risorse con una struttura interna ben organizzata e un'interfaccia innovativa e attraente. Sono cinque le tipologie di app individuate: ricettari,

guide al turismo enogastronomico, piattaforme di produttori locali, comunità per gli amanti del vino e comunità di viaggi gastronomici;

- Infanzia: anche i più piccoli apprendenti di italiano LS hanno a disposizione numerose app per il gioco, le canzoni, i colori, brevi storie animate, ricreazione virtuale di ambienti reali come il supermercato o la fattoria per l'apprendimento del lessico in contesto e, addirittura, la più grande piattaforma multimediale, 'Youtube', dedicata esclusivamente a questo profilo di apprendenti. Tuttavia, nonostante a primo impatto appaia poco coerente, alcune app inserite in questa tipologia possono risultare molto efficaci anche per gli apprendenti adulti di livello elementare (A1-A2) i quali possono trarre beneficio dal linguaggio semplice e da una pronuncia chiara e distinta, nel caso di input audio, che spesso si impiegano nelle applicazioni italiane destinate a bambini;
- Intrattenimento: Variegato è il mondo delle app di intrattenimento che comprende anche gli ambiti dei passatempi e dei giochi. Insieme all'ambito gastronomico, l'intrattenimento è il settore che raccoglie il più ampio numero di utenti-apprendenti giovani e adulti, proprio perché offre la possibilità di distrazione e distensione e, allo stesso tempo, opportunità di apprendimento della LS (Chik, 2015). Fanno parte di questa sezione le app di calendari e almanacchi, di oroscopo, quiz, rebus, cruciverba, giochi di parole, videogiochi, giochi classici e simulazione in contesto di ambienti virtuali;
- Libri e letture: una categoria che offre stimoli che non si limitano al semplice libro elettronico (*e-book*). L'universo degli amanti della letteratura riguarda anche le applicazioni. È opportuno ricordare che gli utenti possono fruire dei contenuti delle app non solo dallo schermo di dimensioni ridotte del proprio telefono cellulare ma anche dal tablet, dispositivo sicuramente più agevole per la lettura di testi. Gli utenti possono scegliere di essere lettori di testi di vario genere e lunghezza così come dare sfogo alla creatività letteraria ed eventualmente di condividere con altri utenti le loro storie in piattaforme apposite. Menzione speciale merita la app 'Beelinguapp', elaborata per apprendenti di italiano LS che amano la lettura. Questa categoria è costituita da app di storie e racconti, microracconti, recensioni condivise di libri, audiolibri, fumetti e manga, classici, manuali multimediali, compendi di letteratura italiana;

- Musei e beni culturali: le app selezionate per questa categoria si suddividono tra guide museali e guide al patrimonio artistico, piattaforme di archivi, biblioteche e attività culturali. Nonostante alcune di esse presentino funzioni ottimizzate con geolocalizzazione, funzionano comunque anche da accesso remoto. Pertanto, gli apprendenti possono, ad esempio, scoprire il patrimonio archeologico delle Marche trovandosi nel loro Paese d'origine. Il criterio stabilito anche per la selezione delle app di questa categoria si basa sulla scelta di alcune delle tipologie esistenti. Nell'impossibilità di inserire in questa lista tutte le applicazioni di musei e fondazioni culturali presenti nel territorio italiano, è stata realizzata una cernita in base a criteri qualitativi. Sarà poi naturalmente il docente a consigliare lo studente e a guidarlo nella selezione di app idonee a un percorso culturale virtuale, a seconda delle esigenze e degli interessi di ogni apprendente;
- Musica e radio: le app di musica e radio offrono numerose attività didattiche nella LS da poter svolgere in qualsiasi momento e contesto; risorse per cantare con il karaoke, leggere testi di canzoni e cercare il significato di alcune parole, per ascoltare la radio di uno specifico genere musicale o informarsi via radio e ascoltare programmi radiofonici, podcast e così via. Tutte attività che contribuiscono a potenziare le abilità linguistiche, specialmente di produzione e ricezione orale. Tra tutte le app è opportuno menzionare 'Musixmatch', il più grande catalogo internazionale di testi di canzoni per visualizzare istantaneamente i testi a tempo di musica; la app è molto utile non solo perché permette di sincronizzarsi con 'Youtube' o 'Spotify' ma anche di visualizzare in modalità sincrona le traduzioni delle canzoni, a ritmo di musica;
- Quotidiani: le app dei quotidiani si suddividono tra app di un singolo quotidiano e piattaforme dei quotidiani italiani nazionali e locali con liste che, tramite un collegamento ipertestuale, rimandano direttamente alla pagina web del quotidiano selezionato. Alcune piattaforme permettono anche di scegliere riviste settimanali e mensili nella versione base che include contenuto informativo gratuito. Tutti i quotidiani, inoltre, presentano la versione a pagamento per accedere al contenuto illimitato e all'archivio di tutte le edizioni;
- Teatro e opera lirica: anche gli apprendenti appassionati di teatro e opera lirica possono avvicinarsi attraverso lo schermo del loro dispositivo mobile al teatro

italiano e alle più importanti opere liriche. Le app selezionate sono libretti di alcune delle opere liriche con traduzione a fronte in italiano contemporaneo, informazioni e novità sugli spettacoli teatrali e sulle opere liriche in programma in tutta Italia, app di singoli teatri e perfino una app dedicata alla terminologia teatrale;

- Turismo: sono disponibili non solo guide turistiche, ma anche suggerimenti e consigli per percorsi alternativi, ad esempio, per scoprire l'Italia a cavallo, l'Italia dei borghi, le sagre e molto altro. Anche fuori dal territorio italiano è possibile fruire dei contenuti delle app per conoscere da vicino il patrimonio artistico, culturale, gastronomico, ecc. delle diverse regioni d'Italia;
- Tv e video: oltre alle app delle catene televisive più seguite come Rai e Mediaset, questa sezione contiene app di film, serie tv e documentari come 'Netflix' o 'Amazon Prime' (fruibili previo abbonamento) e guide TV. In molte app di questa sezione si è riscontrato il problema dei diritti d'autore che limita l'accesso al contenuto. Se da una parte gli studenti non possono avere accesso completo ai contenuti video (di solito programmi, serie televisive e documentari di recente produzione), dall'altra possono comunque accedere a un'ampia gamma di materiale audiovisivo che risulta comunque interessante per tutti i discenti, sia di livello iniziale che avanzato. In questa sezione, ci sono app come 'TED Talks' o 'Rainews' in cui si possono ascoltare brevi podcast, notizie e video di breve durata. Il podcast è infatti una delle risorse didattiche più efficaci nell'insegnamento della LS per il contenuto autentico, per la breve durata e perché mantiene alta la motivazione intrinseca (Kim & Kwon, 2012; O'Bryan & Hegelheimer, 2007; Stanley, 2006). In particolare, 'TED Talks' è particolarmente stimolante perché permette la visione di brevi video di conferenze molto interessanti su vari argomenti, video per diversi livelli linguistici e profili di apprendenti. La scelta della visione del video può anche essere affidata al sistema della app, in base alle definizioni dei materiali con aggettivi che si riferiscono alla sfera emozionale (fig. 17). Questa possibilità non solo stimola la curiosità e ravviva la motivazione, ma accresce anche la competenza linguistica di determinati ambiti del sapere.

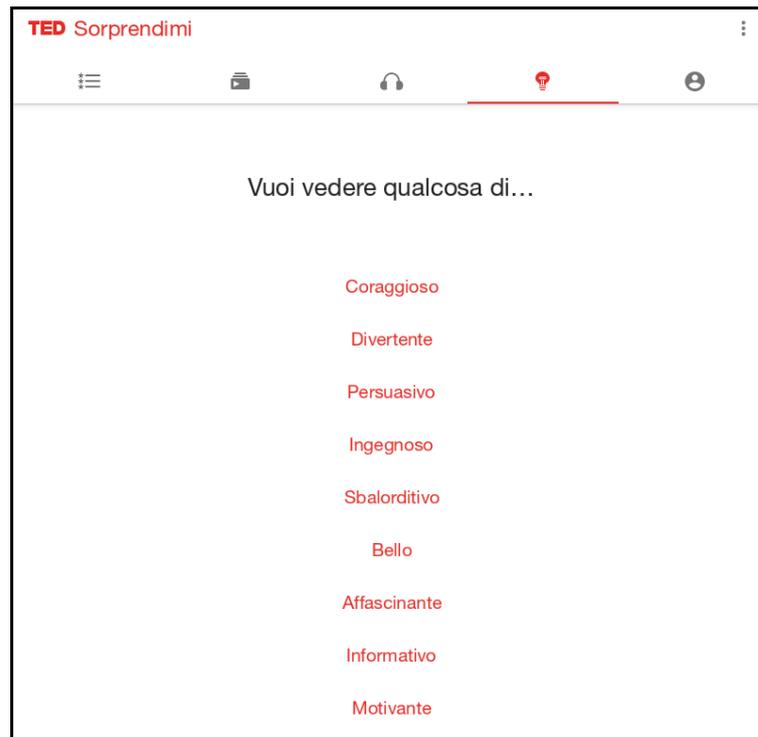


Figura 17 - Schermata della app 'TED Talks' in cui l'utente può scegliere il contenuto video in base alle emozioni

2.4. Esempi di applicazione didattica: tra apprendimento formale e informale

In questa sezione si illustrerà, attraverso esempi pratici, come la app di cultura italiana possa rappresentare in momenti di informalità, una valida strategia integrativa che, parallelamente a situazioni di apprendimento in aula, può contribuire all'acquisizione e allo sviluppo delle competenze sociolinguistiche. Si propongono dunque tre applicazioni mobili rivolte rispettivamente ai livelli linguistici iniziale, intermedio e avanzato, al fine di integrare il materiale didattico utilizzato in aula. Gli esempi illustrano proposte didattiche che possono essere messe in pratica in maniera analoga anche mediante altre applicazioni mobili. Sarà il docente a valutare, in base al profilo della classe e ai relativi interessi, se proporre questa risorsa a livello informale e a decidere il momento più adeguato per la proposta delle app in base ai contenuti trattati e agli obiettivi dell'unità didattica di riferimento.

Vediamo adesso alcuni esempi di attività per il livello iniziale. L'applicazione mobile può trovare anche in questa fase dell'apprendimento un uso proficuo: essa potrà rappresentare, infatti, per lo studente con limitate competenze linguistiche un'opportunità interessante di muovere i primi passi nella lingua straniera e ragionare su aspetti linguistici e culturali. Prendiamo ad esempio, il settore enogastronomico, uno fra gli

ambiti culturali che riscuote maggiore successo tra gli studenti. L'insegnante propone all'intera classe di approfondire l'argomento mediante l'applicazione mobile. Il momento della proposta può avvenire prima o dopo che si sono presentati in classe i contenuti affini alla tematica. Qualora l'insegnante decidesse di proporre un'esplorazione del tema gastronomico prima di averlo spiegato, sta applicando il metodo della *flipped classroom* (letteralmente "classe capovolta") la cui più semplice definizione è data da Lage *et al.* (2000): "Inverting the classroom means that events that have traditionally taken place inside the classroom now take place outside the classroom and vice versa" (*ivi*: 32). Ad integrare questa definizione sono Bishop *et al.* (2013): "We define the flipped classroom as an educational technique that consists of two parts: interactive group learning activities inside the classroom, and direct computer-based individual instruction outside the classroom." (*ivi*: 4). Questo metodo innovativo, nato nel 2010 negli Stati Uniti, incentiva l'autonomia dello studente, rendendolo responsabile e creatore di un contenuto che dovrà, in un secondo momento, rivedere e discutere in aula con l'insegnante mettendo in atto un processo di apprendimento attivo. In alternativa, la proposta può avvenire subito dopo aver presentato il materiale in classe in modo tale da permettere al discente un approfondimento consapevole, sempre in totale autonomia.

È importante ribadire il ruolo dell'insegnante, che è prima di tutto un tutor/facilitatore che assiste l'apprendente nella fruizione produttiva di materiale didattico e, in un secondo momento, verifica che l'approfondimento sia proficuo. Il "controllo" può essere realizzato dall'insegnante sia nel contesto classe (organizzando brevi momenti di confronto in cui emergono criticità, dubbi o riflessioni condivise tra gli stessi compagni) sia in uno spazio virtuale (piattaforme educative, gruppi chiusi in reti sociali, ecc.) nel quale i compagni possono esporre perplessità, difficoltà o condividere con gli altri spunti interessanti sull'applicazione appena esplorata. Successivamente, tenendo conto di quanto osservato da ciascun studente, l'insegnante inviterà la classe ad elicitarle le conoscenze acquisite coerentemente con gli obiettivi dell'unità didattica in questione. Prima di proporre alla classe una app, si dovrà prenderne visione, prevedere eventuali difficoltà tecniche dovute all'esplorazione (ad esempio, se è necessaria l'iscrizione per l'accesso, se sono presenti pubblicità che ostacolano la visita, ecc.) e in tal caso avvisare i discenti. Il docente dovrà inoltre assicurarsi che la app sia adeguata al livello linguistico della classe in questione e presentare programmi che, sia per il contenuto sia per la lingua, non creino grosse difficoltà al momento della fruizione ma, al contrario, stimolino nuovo sapere e creatività negli utenti.

Prendiamo il caso di un'unità di apprendimento rivolta ad un livello A2 in cui l'obiettivo grammaticale in questione sia l'imperativo informale (tu-voi) e le risorse lessicali da sviluppare siano gli alimenti. Si potrebbe proporre di scaricare sul proprio dispositivo una app per organizzare la lista della spesa in modo semplice e intuitivo. Le attività proposte si divideranno in due fasi: una prima fase il cui obiettivo sarà l'acquisizione lessicale (il lessico degli alimenti) e una seconda fase i cui obiettivi saranno sviluppare la competenza grammaticale (l'imperativo informale) e lessicale (i verbi di uso frequente nell'ambito gastronomico). Nella prima fase, dopo aver scaricato la app in questione ('Bring! Lista della spesa' - fig. 18), l'utente si troverà davanti a una prima generica classificazione del campo semantico relativo alla situazione 'fare la spesa' (fig. 19). Sarà d'aiuto non solo per prendere dimestichezza con gli elementi lessicali da apprendere, ma anche per riflettere sulle modalità di classificazione dei prodotti presenti sul mercato italiano (classificazione che può essere diversa nella cultura della L1).



Figura 18 – Istantanea della app 'Bring! Lista della spesa'

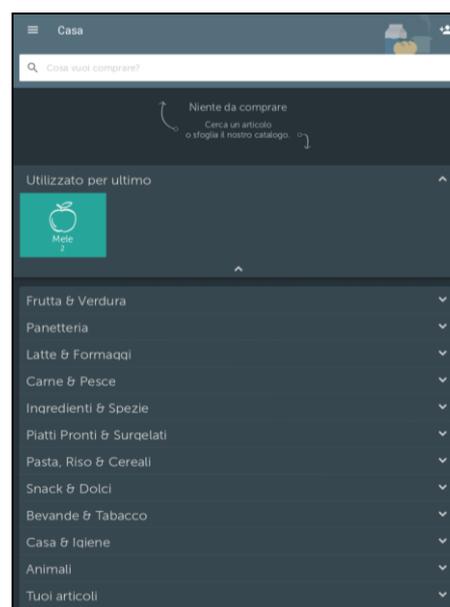


Figura 19 - Classificazione generica prodotti della app 'Bring! Lista della spesa'

Se si procede a selezionare, ad esempio, la prima categoria 'Frutta e Verdura' si aprirà un'altra scheda (fig. 20) con il nome della frutta o della verdura con un disegno rappresentativo che costituisce un supporto visivo per l'apprendente di livello elementare per comprendere meglio i vocaboli.



Figura 20 - Scheda 'Frutta e Verdura' della app 'Bring! Lista della spesa'

Così, per tutte le altre categorie basterà digitare sul prodotto che si desidera selezionare per compilare la lista della spesa definitiva. Lo studente in piena autonomia sarà quindi stimolato a procedere all'esplorazione della app sia per curiosità sia per rispondere agli obiettivi fissati precedentemente in aula.

Nella seconda fase, l'insegnante inviterà a scaricare la app 'Tasty Recipes' e guiderà gli studenti alla selezione dei contenuti proponendo 4-5 ricette di piatti italiani diversi che per caratteristiche lessicali si adeguano al livello linguistico della classe. In questa fase, più complessa per compiti e obiettivi, il discente potrà prendere dimestichezza con 'misure e quantità' (fig. 21) oltre ad approfondire gli aspetti grammaticali presenti nelle modalità di preparazione. Una possibile attività da proporre per la fruizione fuori dall'aula potrebbe essere quella di trasformare il testo della ricetta (fig. 22) dall'imperativo informale della 2ª persona plurale alla 2ª singolare. Così, la frase "Controllate l'acqua, e se bolle, salatela e buttate le tagliatelle" diventerà "Controlla l'acqua, e se bolle, salala e butta le tagliatelle".

Gli apprendenti della LS svilupperanno in questo modo abilità linguistico-comunicative in un ambiente familiare partecipando, ognuno secondo le proprie abilità, apprendendo secondo il proprio stile cognitivo e abbassando il filtro affettivo e le ansie dovute alla prestazione.



Figura 21 - Scheda con ricetta e ingredienti



Figura 22 - Modalità di preparazione ricetta

In maniera analoga, nei livelli intermedi si possono proporre tutta una serie di attività adeguate ai contenuti trattati in classe o agli interessi di ciascun apprendente. Tra i vari ambiti su cui il docente può offrire spunti interessanti di approfondimento culturale mediante le app vi sono anche i beni culturali e artistici. L'esperienza culturale può infatti attivare meccanismi di fruizione attiva anche nello scenario museale. Fino a pochi anni fa, si considerava condizione imprescindibile la fruizione "dal vivo" per entrare in contatto con l'opera attraverso un coinvolgimento sensoriale totale. Con l'avvento dei dispositivi mobili sono emerse nuove modalità di fruizione che hanno portato le istituzioni museali a modificare i canali di presentazione del prodotto artistico. Tali cambiamenti hanno modificato la forma stessa del museo, non più considerato un luogo fisico di raccolta di oggetti d'arte, ma, come rilevano Spallazzo *et al.* (2009):

“...museo come “organismo sensibile”, capace di parlare al visitatore con linguaggi molteplici, che le tecnologie multimediali stratificano su contenitore e contenuto. Il museo prende voce, diventa narratore e trascende la propria dimensione fisica: il museo diventa virtuale, impalpabile, e ci raggiunge nelle nostre case su computer, cellulari e palmari.” (ivi: 8)

Perché dunque non proporre agli apprendenti di livello intermedio una visita virtuale ai musei distribuiti in tutto il territorio italiano? Fra le numerose proposte, vale la pena segnalare la app mobile ‘MyMuseums – Musei d’Italia’ ideata e progettata dal Ministero dei Beni Culturali italiano, che contiene schede dettagliate e informazioni su più di 500 musei statali italiani, percorsi storico-artistici, consigli utili e segnalazioni su

cosa visitare. L'insegnante potrà in un primo momento invitare i discenti all'esplorazione della app, sondare il terreno per verificare eventuali difficoltà dovute alla navigazione o al contenuto quando l'intera classe – sempre in ambienti informali di apprendimento - avrà visitato la app. In questa prima fase inviterà gli studenti a scegliere uno fra i 500 musei presenti nella app per stabilire in un secondo momento i siti museali di interesse e garantire che ci sia varietà, sia riguardo alla tipologia (museo antropologico, archeologico, di arte contemporanea, ecc.) sia riguardo alla distribuzione territoriale. In un secondo momento, ogni studente potrà presentare il museo ai compagni attraverso testi e immagini della app concentrandosi su alcune opere in particolare o curiosità legate alla storia del museo. La classe avrà così occasione di approfondire e condividere aspetti della cultura e della lingua (linguaggio specifico inerente al campo del prodotto museale in oggetto). La figura 23 mostra come la app sia facile da usare e le informazioni si presentino concise ed essenziali. L'apprendente, spinto da interesse personale, avrà la possibilità di approfondire il materiale contenuto nella app mediante consultazione di altre risorse del Web 2.0.

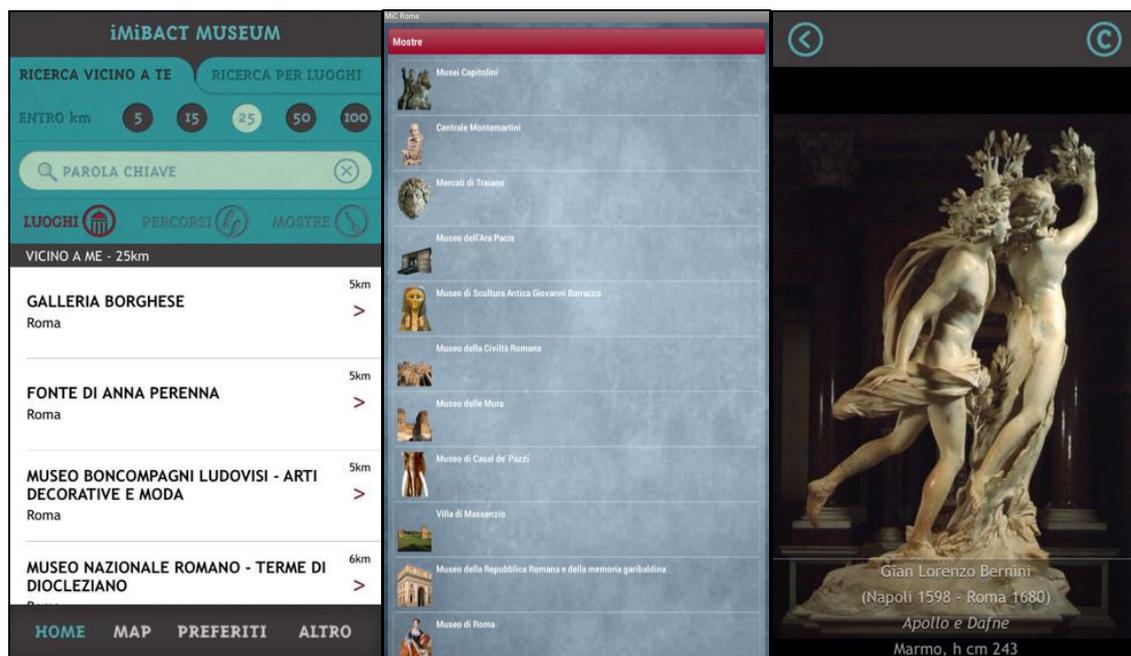


Figura 23 - Istantanee dalla app 'MyMuseums – Musei d'Italia'

Infine, è possibile creare numerose attività per i livelli superiori. Fra le molteplici risorse autentiche di cultura, il testo giornalistico può costituire un valido campo su cui lavorare e confrontarsi. La lettura dell'articolo giornalistico richiede infatti, oltre a una conoscenza più o meno approfondita del panorama socio-culturale della lingua straniera,

delle competenze che il QCER (2012) fissa come obiettivi già al livello B2 (intermedio-avanzato). Nello specifico:

- Lettura: capire articoli e resoconti su problemi d'attualità in cui gli autori sostengono punti di vista specifici;
- Scrittura: rielaborare informazioni estratte da fonti e media diversi e riassumerle a un'altra persona;
- Produzione orale: capire e riassumere oralmente notizie o servizi giornalistici ed esporre il proprio punto di vista riguardo a un problema.

Gli articoli dei quotidiani online hanno il grande vantaggio della tempestività; l'utente ha la possibilità di leggere la notizia in tempo reale ricorrendo a vari approfondimenti sia per l'esistenza di archivi digitali sia per i collegamenti ipertestuali ad altro materiale presente in linea. Sul piano contenutistico, il giornalismo presenta molteplici occasioni per un'ampia analisi culturale (cronaca, costume, società e intrattenimento, economia, sport, scienza ed ecologia, ecc.) mentre sul piano linguistico la lettura di un articolo attiva processi metacognitivi piuttosto complessi in quanto l'elaborazione delle informazioni richiede la capacità di sintesi, individuare le principali peculiarità testuali, selezionare i tratti linguistici elaborati in classe, distinguere tra elementi informativi e valutativi per capire il punto di vista di chi scrive, fornire un'argomentazione finale attraverso una breve esposizione orale da presentare o un riassunto scritto, ecc.

Uno dei possibili focus da proporre ad un livello avanzato è quello dell'analisi comparativa. Attraverso la app 'Quotidiani Italiani' si accederà ad una piattaforma virtuale della cronaca italiana (fig. 24) e gli studenti avranno libero accesso ai principali quotidiani (l'accesso è libero per la maggior parte dei giornali che offre la versione online). L'insegnante inviterà i discenti ad analizzare uno stesso fatto di cronaca esposto da due testate diverse per mettere a confronto l'esposizione dei fatti, l'ordine, i punti in risalto, un'eventuale opinione espressa dal giornalista, ecc. Allo stesso tempo, sarà interessante far riflettere sulla testualità informativa; i titoli e il paratesto utilizzato, notare, ad esempio, come una stessa dichiarazione pronunciata da una persona in un determinato contesto venga sottoposta a diverse letture interpretative a seconda della testata di riferimento. In tal senso, la app si presta a questo tipo di attività in quanto rimanda con molta facilità, attraverso collegamenti intertestuali e multimediali, ai diversi

quotidiani online permettendo così all'utente di sviluppare il proprio percorso in piena libertà e favorendo l'orientamento concettuale e l'osservazione critica.

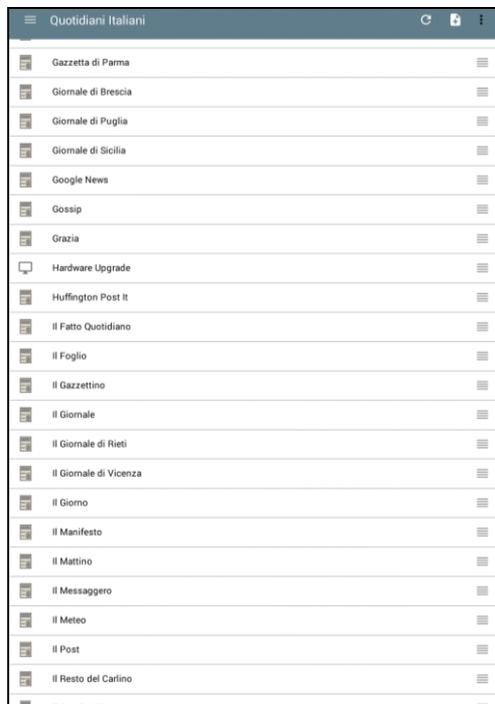


Figura 24 - App 'Quotidiani Italiani'



Figura 25 - App 'Internazionale'



Figura 26 - App 'la Repubblica'

2.5. Potenziale didattico e prospettive pratiche di una guida ragionata alle app di italiano LS

In questo capitolo si sono volute approfondire le caratteristiche tecniche dell'applicazione mobile e il potenziale didattico che essa può fornire agli studenti di una lingua straniera. In modo particolare, si è proposta una selezione di applicazioni di lingua e cultura italiana che, per le caratteristiche tecniche e per un contenuto ben elaborato, risultano idonee per apprendenti di italiano LS. Il lavoro di analisi delle applicazioni mobili per finalità di apprendimento in contesti informali e la successiva selezione per l'inserimento nella lista qui proposta si è svolto con una doppia finalità: da un lato, si è voluto fornire ai discenti di italiano LS di ogni livello un elenco di applicazioni che, a seconda della necessità linguistica o dell'interesse personale, possano complementare, arricchire e motivare il percorso di apprendimento attraverso l'esperienza diretta e autonoma con del materiale extra e autentico. Dall'altra, le riflessioni qui esposte sulla natura tecnica e i possibili risvolti didattici possono avvicinare i docenti di italiano LS a questa risorsa didattica e meglio orientarli per capire se quest'ultima possa rappresentare uno strumento efficace di sviluppo della competenza linguistica e culturale.

Si spera che queste considerazioni e gli aspetti menzionati nella griglia valutativa di Rosell-Aguilar (2017) con l'integrazione dei criteri valutativi proposti, possano guidare in futuro i linguisti che si occupano di questo ambito e gli elaboratori informatici affinché possano lavorare in sinergia per migliorare i contenuti delle applicazioni e la presentazione grafica per un uso pertinente nella prassi educativa in contesti informali. Per essere fruita in modo adeguato fuori dall'aula, una app ha bisogno, infatti, di essere elaborata con cura e attenzione nei dettagli, deve risultare semplice e intuitiva e al tempo stesso presentare contenuto di qualità nelle modalità proprie di un dispositivo mobile, evitando, ad esempio, testi lunghi e densi senza alcuna immagine a corredo. In nessun caso si è voluto indicare la preferenza di alcune app su altre o stabilire una classifica di app "ideali", dato che ognuna di esse contiene funzionalità e contenuti diversi che possono contribuire allo sviluppo linguistico e culturale lavorando su diverse abilità. Si vuole pertanto incoraggiare l'apprendente a scaricare non una, ma più applicazioni mobili sul proprio dispositivo per arricchire il processo di apprendimento della LS. Inoltre, la proposta di classificazione che qui si è presentata può costituire una base da cui partire

per ulteriori approfondimenti e studi per tutti quei ricercatori che in futuro vogliono dare il loro prezioso contributo all'apprendimento mobile dell'italiano come LS.

Tuttavia, bisogna precisare che questa lista ha una data di scadenza poiché le nuove tecnologie si sviluppano a ritmi accelerati e, come si è precedentemente osservato in riferimento al fenomeno che abbiamo definito come “fluttuazione”, la app che è oggi presente nel mercato virtuale per vari motivi può non essere più disponibile domani. Chiunque si occupi di apprendimento mobile dovrà fare i conti con questo fattore, ma non per questo bisogna sottovalutare quest'ambito. Peraltro, bisogna anche considerare il carattere innovativo degli studi sul *Mobile Learning* e, in particolare, sulle applicazioni mobili per apprendere le lingue e le culture straniere in contesti informali, specialmente se ci riferiamo all'italiano come LS.

Come si è già osservato, sono escluse dalla lista le applicazioni di reti sociali. Pertanto, per essere completa la lista dovrebbe includere una 14^a categoria chiamata, appunto, ‘reti sociali’: esse in ambito informale possono costituire un valido apporto nella didattica della LS, ma per la quantità elevatissima di input di differente tipologia il percorso di apprendimento informale dovrebbe essere costantemente monitorato dal docente e richiede l'elaborazione di una metodologia specifica. Ampliare le ricerche sull'uso delle reti sociali negli ambiti informali può contribuire ad arricchire il complesso mosaico delle occasioni offerte dall'apprendimento mobile fuori dall'aula.

Occorre infine ricordare che i dispositivi mobili rappresentano degli strumenti di supporto in tutto il processo di apprendimento che, se ben utilizzati, possono arricchire la didattica rendendola più flessibile, agevolando l'accessibilità ai contenuti del corso in qualsiasi momento e offrendo spunti di approfondimento, se necessario. Il docente avrà cura di integrare con equilibrio questi strumenti tecnologici nel contesto formale di apprendimento perché possano utilizzarsi coerentemente anche in classe (luogo di scambio di idee oltre che di saperi) non solo per il loro potenziale ludico o per un uso limitato agli ambienti *social*, ma estendendo la pratica didattica ai vari ambienti virtuali di apprendimento. Del resto, anche la selezione e la gestione responsabile del materiale extra di apprendimento per ampliare i contenuti trattati in classe rientra tra gli elementi che caratterizzano l'apprendimento autonomo.

In riferimento alle ricerche volte ad esaminare le componenti tecniche ed estetiche della app, auspichiamo che la ricerca offra approfondimenti sul potenziale didattico di questo strumento tecnologico, grazie all'indagine su modalità di fruizione in contesto informale o sull'uso di varie app nello stesso lasso di tempo (*App Smashing*) per lo

sviluppo di diverse abilità linguistiche. Inoltre, mediante lo studio dei vantaggi per l'apprendimento autonomo della LS e, attraverso un'analisi attenta da parte di esperti informatici e linguisti delle caratteristiche tecniche ed estetiche di una app, sarà possibile esplorare a fondo l'ambito dell'apprendimento mobile.

CAPITOLO III

Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale: studio quantitativo

3.1. Introduzione allo studio quantitativo

In questo capitolo, partendo dal punto di vista dell'apprendente, si effettuerà un'analisi di natura esplorativa finalizzata a sondare l'interesse, l'uso e l'utilità del dispositivo come strumento didattico per un approfondimento linguistico e culturale dell'italiano come lingua straniera. Seguendo le linee tracciate dall'approccio del *Lifelong* (e *lifewide*) *Learning*, l'apprendimento non può essere circoscritto alle pareti dell'aula né coincide con la durata della lezione. Al contrario, è un processo continuo che avviene nell'intero arco della vita dell'individuo e ogni stimolo nella LS può essere positivo per l'arricchimento linguistico dell'apprendente. Esplorare il terreno dell'informalità dell'apprendimento significa non solo estendere la ricerca ai meccanismi che lo sottendono oltre il centro educativo (Lai & Zheng, 2018), ma anche cercare di capire se la app mobile è una risorsa apprezzata e riconosciuta come efficace dagli apprendenti. A tal proposito, Lai *et al.* (2014) segnalano che “not all out-of-class experiences are equally beneficial to learning and it is of paramount importance to understand what quality out-of-class [...] language learning entails.” (*ivi*: 1). Considerando la situazione sempre più diffusa in cui gli apprendenti di una lingua straniera, spesso di propria iniziativa, utilizzano il proprio dispositivo mobile per andare alla ricerca delle fonti, innanzitutto è necessario tracciare un profilo degli utenti, delle loro abitudini e dei gusti personali fuori dal contesto educativo nonché degli ambienti in cui si sentono maggiormente a loro agio.

Sebbene la maggior parte delle sperimentazioni nell'ambito del MALL siano state realizzate in ambienti formali di apprendimento, non mancano studi condotti su un numero importante di informanti, volti a indagare, da un punto di vista qualitativo e quantitativo, l'apprendimento che avviene fuori dalla classe di lingua straniera. Nello specifico, i risultati delle ricerche di natura quantitativa finora pubblicate rappresentano un prezioso contributo poiché costituiscono un valido punto di partenza per le ricerche future. Ciò nonostante, si avverte l'urgenza di indagare sia su una maggiore varietà di lingue straniere oggetto di studio sia su utenti-apprendenti con un profilo più eterogeneo. Nei vari contributi sull'apprendimento della LS tramite dispositivi mobili in ambienti informali presi in esame, si è infatti notato che prevalgono gli studi sugli apprendenti di

inglese come LS. Inoltre, a differenza dell'indagine che si propone in questo capitolo, gran parte delle sperimentazioni ha in comune principalmente due aspetti: 1) si rilevano dati di tipologie o profili specifici di apprendenti (studenti universitari, adolescenti, studenti di scuola superiore, ecc.); 2) ci si limita ad analizzare le applicazioni per l'apprendimento linguistico tralasciando l'analisi sull'uso delle applicazioni in vari ambiti culturali.

Tra le ricerche quantitative volte a indagare l'uso effettivo delle app mobili per l'apprendimento linguistico della LS in contesti informali, ne segnaliamo tre che, sia per il numero di informanti sia per i risultati riportati, ci sembrano particolarmente rilevanti al fine di confrontare alcuni dati con la presente ricerca. Lo studio di Byrne e Diem (2014) su 3759 apprendenti di inglese LS di otto nazionalità è tra i pochi realizzati su larga scala che osservano l'uso della app per l'apprendimento dell'inglese come LS; gli autori hanno inserito un sondaggio in una app di apprendimento linguistico per comprendere meglio i dati demografici degli utenti e, allo stesso tempo, creare una base metodologica per i futuri ricercatori al fine di esplorare le pratiche degli studenti negli ambienti informali. Le risposte pervenute hanno contribuito a delineare il profilo dell'utente tipo delle app per l'apprendimento dell'inglese LS: sotto i 35 anni, uomo o donna - anche se si è registrata una leggera prevalenza di utenti di sesso maschile - e con un livello iniziale o medio-basso. Dallo studio di Lai e Zheng (2018), volto a esplorare l'apprendimento autodiretto tramite un questionario somministrato a 258 studenti di diverse lingue straniere dell'università di Hong Kong, è emerso che l'esperienza di apprendimento linguistico fuori dall'aula può essere classificato in tre dimensioni: personalizzazione, autenticità e connettività. Si mette in luce anche un aspetto spesso trascurato in altri studi, e cioè l'importanza attribuita dagli studenti al fattore culturale per l'apprendimento di una LS. Infatti, tra gli aspetti prioritari segnalati dagli informanti, la cultura appare al terzo posto dopo il lessico e l'ascolto. Secondo le autrici, le caratteristiche dell'apprendente (età, interessi, livello linguistico, ecc.) dovrebbero essere centrali nelle ricerche future e costituire il punto di partenza per l'analisi delle tre dimensioni chiave dell'apprendimento della lingua straniera oltre la classe.

Rosell-Aguilar (2018), attraverso un questionario direttamente incorporato nella app di apprendimento linguistico 'Busuu', ha raccolto i dati di 4095 utenti. Dai risultati è emerso che la maggior parte di essi è di livello iniziale e apprende la lingua straniera principalmente per interesse personale. Inoltre, gli intervistati hanno segnalato che la app 'Busuu' incoraggia l'apprendimento e aiuta ad accrescere le conoscenze sulla lingua che

stanno imparando e, in particolare, la competenza lessicale. Infine, un ampio numero di utenti ritiene che le applicazioni siano uno strumento valido per l'apprendimento linguistico. Tra gli altri contributi esaminati, occorre segnalare anche la ricerca di Kim e Kwon (2012), il cui obiettivo principale è lo studio della struttura e delle caratteristiche principali di 87 app mobili per l'apprendimento dell'inglese LS oltre al potenziale didattico delle attività che mirano allo sviluppo delle varie abilità linguistiche. Il contributo, sebbene si focalizzi sulle caratteristiche tecniche e funzionali di tali app, fornisce anche alcuni dati d'interesse relativi agli utenti delle app di lingua.

I dati emersi dal lavoro che si propone in questo capitolo intendono ampliare i pochi risultati finora pubblicati nell'ambito informale dell'apprendimento delle lingue straniere. Oltre ad esaminare l'uso delle applicazioni per l'apprendimento linguistico, si estenderà la ricerca anche alle app di cultura.

3.2. Presentazione dello studio: questionario, destinatari e metodologia di rilevazione

Nel luglio 2017 nell'ambito della ricerca dal titolo "Apprendimento della lingua e della cultura italiana tramite app mobili" è stato elaborato un questionario al fine di analizzare l'uso effettivo che gli apprendenti di italiano LS fanno del loro dispositivo mobile come occasione di approfondimento linguistico e culturale in contesto informale. In linea con gli obiettivi della ricerca, le domande del questionario sono state formulate con una struttura semplice e chiara per essere facilmente comprese dai partecipanti. La stessa attenzione è stata posta nella creazione delle varie opzioni di risposta. Il questionario è stato redatto e inviato in italiano, inglese e spagnolo. Si è deciso di tradurre il questionario in inglese e in spagnolo per permettere anche agli apprendenti di livello elementare di rispondere senza difficoltà di comprensione. Nell'e-mail di presentazione da inviare ai vari centri educativi, al testo informativo sulla ricerca seguivano tre link che rimandavano al modulo con domande e risposte rispettivamente nelle tre lingue. Nel caso di discenti di livello elementare il questionario è stato inviato direttamente nella lingua di provenienza o, nel caso di paesi non anglofoni né ispanofoni, si è inviato il questionario in inglese, lingua veicolare parlata dagli informanti.

Il questionario è strutturato in tre sezioni; la prima con cinque domande a risposta chiusa finalizzate a raccogliere informazioni personali rilevanti: nazionalità, sesso, professione, fascia d'età e livello di italiano. La seconda sezione si compone di dieci

domande (a risposta chiusa). Le risposte, ad esclusione di quelle binarie, si basano sulla scala di Likert, un metodo di misurazione che prevede, per ogni singola domanda, diverse alternative di risposta che mirano a raccogliere dati su atteggiamenti, opinioni o percezioni. Le dieci domande riguardano le informazioni sull'uso dei dispositivi mobili e delle applicazioni:

- Possiedi un dispositivo mobile (tablet o smartphone)?

Questa domanda prevede una semplice risposta binaria 'sì / no'

- Se sì, quanto tempo dedichi al dispositivo mobile (tablet o smartphone)?

Le risposte previste sono cinque e variano secondo diversi gradi di frequenza: 'Lo uso molto poco', 'Lo uso poco', 'Ne faccio un uso moderato', 'Lo uso spesso' e 'Lo uso continuamente'.

- Hai mai pensato alla app come opportunità di approfondimento linguistico e/o culturale?

Questa domanda prevede una risposta binaria 'sì / no'.

- Secondo te, può essere utile imparare una lingua attraverso un'applicazione per dispositivi mobili?

Le opzioni di risposta variano secondo il livello di utilità percepito: 'Inutile', 'Poco utile', 'Abbastanza utile', 'Può essere utile solo se frequento un corso di italiano in presenza' e 'Molto utile'.

- Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per imparare la lingua italiana o una app per migliorare la tua competenza linguistica (liste di parole, app di pronuncia, di scambio linguistico, coniugazione verbale, ecc.) ?

Questa domanda prevede una risposta binaria 'sì / no' e accanto alla risposta 'sì' un asterisco aggiuntivo con la nota 'sì, negli ultimi sei mesi'. Si è ritenuto necessario aggiungere tale nota per calcolare il rapporto che intercorre tra il livello linguistico attuale dell'apprendente e l'uso delle app per l'apprendimento linguistico.

- Se sì, com'è stata la tua esperienza generale?

'Ottima', 'Buona', 'Discreta' e 'Scarsa' sono le opzioni di risposta per valutare l'esperienza con le app per l'apprendimento dell'italiano LS.

- Se no, utilizzeresti una app per migliorare la tua competenza linguistica?

Al contrario delle opzioni precedenti in domande la cui risposta prevedeva la semplice scelta binaria 'Sì – 'No', in questa domanda è stata aggiunta l'opzione

‘Non saprei’ per verificare quanti apprendenti non conoscono la app come strumento didattico ignorandone le potenzialità educative.

- Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per conoscere meglio la cultura italiana (app di gastronomia, di arte, di opera teatrale, musica contemporanea, turismo, ecc.)?

Questa domanda prevede una risposta binaria ‘sì / no’ e accanto alla risposta ‘sì’ un asterisco aggiuntivo da poter selezionare con la nota ‘sì, negli ultimi sei mesi’. Anche in questo caso, si è ritenuto necessario aggiungere tale nota per calcolare il rapporto che intercorre tra livello linguistico attuale dell’apprendente e l’uso delle app di cultura italiana.

- Se sì, come valuti la tua esperienza generale?
‘Ottima’, ‘Buona’, ‘Discreta’ e ‘Scarsa’ sono le opzioni di risposta per valutare l’esperienza con le app di un ambito della cultura italiana.
- Se no, pensi che una app mobile sia utile per conoscere meglio un aspetto culturale dell’Italia a cui sei particolarmente interessato/a?

Anche in questo caso, le opzioni di risposta variano secondo il livello di utilità percepito: ‘Inutile’, ‘Poco utile’, ‘Abbastanza utile’ e ‘Molto utile’.

Infine, la terza sezione (a risposta aperta) è dedicata ai commenti liberi, opinioni e considerazioni varie sull’interesse e le percezioni verso la tecnologia portatile come strumento didattico.⁵⁸ Prima di inviare il questionario, si è consultato il parere di due docenti di italiano LS al fine di verificare che la struttura non presentasse incongruenze e per apportare eventuali modifiche o miglioramenti. Successivamente, il questionario è stato sottoposto a cinque alunni i quali ne hanno testato la praticità, il livello di difficoltà e ne hanno verificato il funzionamento. Infine, si è proceduto all’invio del questionario in vari Paesi del mondo.

I destinatari dell’indagine sono apprendenti di italiano LS di qualsiasi profilo e livello linguistico. Sono varie le istituzioni, pubbliche e private, che hanno collaborato per la diffusione del questionario: università, Istituti Italiani di Cultura, centri linguistici di ateneo, scuole di lingua, scuole estere di grado superiore, ecc. Per partecipare all’indagine gli informanti dovevano possedere i seguenti requisiti: 1) non essere di madrelingua italiana 2) frequentare parallelamente un corso in presenza di italiano LS. La scelta del

⁵⁸ Si veda l’Appendice IX per una visione globale della struttura del questionario e l’Appendice X per la struttura completa del questionario con le domande e le opzioni di risposta.

secondo criterio è dovuta a tre ragioni principali: 1) come si è già ricordato nel primo capitolo, uno dei limiti della app è che la maggior parte delle attività proposte rivolte a discenti della LS sono di carattere prevalentemente ricettivo a scapito dunque delle attività che incoraggiano la produzione, sia linguistica che orale (Kim & Kwon, 2012; Lai *et al.*, 2014). Se dunque è stato riscontrato che nella loro quotidianità gli apprendenti praticano attraverso le app soprattutto le abilità ricettive nella lingua straniera (trattandosi, per la maggior parte dei casi, di ascolto e lettura), sarà necessario che rinforzino anche le abilità produttive poiché, com'è risaputo, l'apprendimento richiede uno sviluppo parallelo delle quattro abilità linguistiche; 2) Kolb (1984) sostiene che la sperimentazione attiva, l'ultima delle quattro fasi della sua teoria di apprendimento, avviene in aula; il soggetto mette in pratica ciò che ha imparato nel mondo virtuale e valuta se e quali sono i risultati di questa pratica e, infine, se bisogna modificarli. Nel caso dell'apprendimento della lingua-cultura della LS mediante la app, quest'ultima fase trova lo spazio ideale nella classe di lingua straniera quando, sia a livello linguistico che culturale, lo studente è capace di applicare quanto appreso nel mondo virtuale, modificandolo se necessario; 3) crediamo che apprendere una lingua straniera in classe permetta di sistematizzarla meglio grazie alla linearità offerta sia dal libro di testo sia dalla struttura del corso. Al contrario, la struttura della app e, più in generale, degli spazi virtuali non presenta la stessa linearità. Come ci ricorda Pistolesi (2015), il testo digitale è, per natura, caratterizzato principalmente da una struttura ipertestuale, che presenta un passaggio costante dal testo alle immagini e dalle immagini al testo oltre a continui rimandi ad altre pagine, ecc.

La raccolta dei dati è avvenuta nel periodo settembre 2017 - ottobre 2018 attraverso il software online 'Moduli Google', scelto fra gli altri disponibili sul web perché è uno strumento gratuito, semplice da utilizzare per gli utenti (è necessario solamente cliccare sul link e rispondere alle domande) ed efficiente in quanto aggiorna immediatamente la tabella e il foglio di calcolo con le nuove risposte pervenute (questo rappresenta un vantaggio per l'intervistatore, in special modo nella fase dell'analisi dei dati).

In merito alla metodologia di rilevazione dei dati, è importante evidenziare alcuni potenziali problemi di natura etica che si potrebbero presentare nel momento in cui si realizza una ricerca sui dispositivi mobili. Per questa ragione, ci si è affidati al quadro etico e legale di Frankel e Siang (1999) per la riservatezza degli individui che partecipano a ricerche su internet, che si basa sui principi di autonomia, beneficiabilità e giustizia. Nello specifico:

- Autonomia: gli informanti hanno risposto al questionario volontariamente, senza alcun obbligo. Nessuna domanda prevedeva una risposta obbligatoria. Inoltre gli studenti non sono stati orientati verso app specifiche per fini commerciali o di lucro;
- Beneficialità: gli informanti possono trarre indirettamente beneficio se l'uso dei dati raccolti per questo lavoro porta a dei miglioramenti nell'ambito dell'apprendimento mobile della LS o a uno sviluppo di migliori app per l'apprendimento dell'italiano LS;
- Giustizia: viene garantita la protezione della privacy dei partecipanti. Il questionario era anonimo, non sono stati richiesti dati sensibili o informazioni personali che potessero far risalire all'identità degli informanti (data di nascita, e-mail, indirizzi, numeri di telefono, ecc.). Mediante il sondaggio sono state ricavate solo informazioni demografiche generali.

Oltre alla privacy, è importante segnalare altri aspetti importanti riguardanti la rilevazione dei dati e l'influenza degli stessi sui risultati della ricerca. Un primo aspetto riguarda l'invio ripetuto delle risposte; per evitare invii multipli del questionario da parte dello stesso utente, si è deciso di scartare tutte le risposte identiche pervenute a distanza di due minuti. Un secondo aspetto, non correlato alle tecnologie, riguarda la lingua in cui è stato inviato il questionario. Nonostante sia stato tradotto in inglese e spagnolo, oltre che in italiano, e nonostante le domande siano state formulate in uno stile semplice, non escludiamo che ci possa essere stato qualche problema di comprensione che abbia inficiato, seppure in minima parte, la validità dei risultati.

3.3. Obiettivi e ipotesi di ricerca

Il presente studio, di carattere esplorativo, mira a indagare:

- 1) l'uso delle app di lingua e cultura italiana tra gli apprendenti di italiano LS;
- 2) il livello di gradimento dell'esperienza delle app come risorsa linguistica e culturale della LS;
- 3) la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica;
- 4) la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti.

Per indagare l'uso, il livello di gradimento e la relazione fra uso e livello linguistico - i primi tre obiettivi – si è ritenuto opportuno realizzare un'ulteriore divisione

in sotto obiettivi tra l'uso delle app per l'apprendimento dell'italiano LS⁵⁹ e l'uso delle app di cultura italiana (tab. 5).

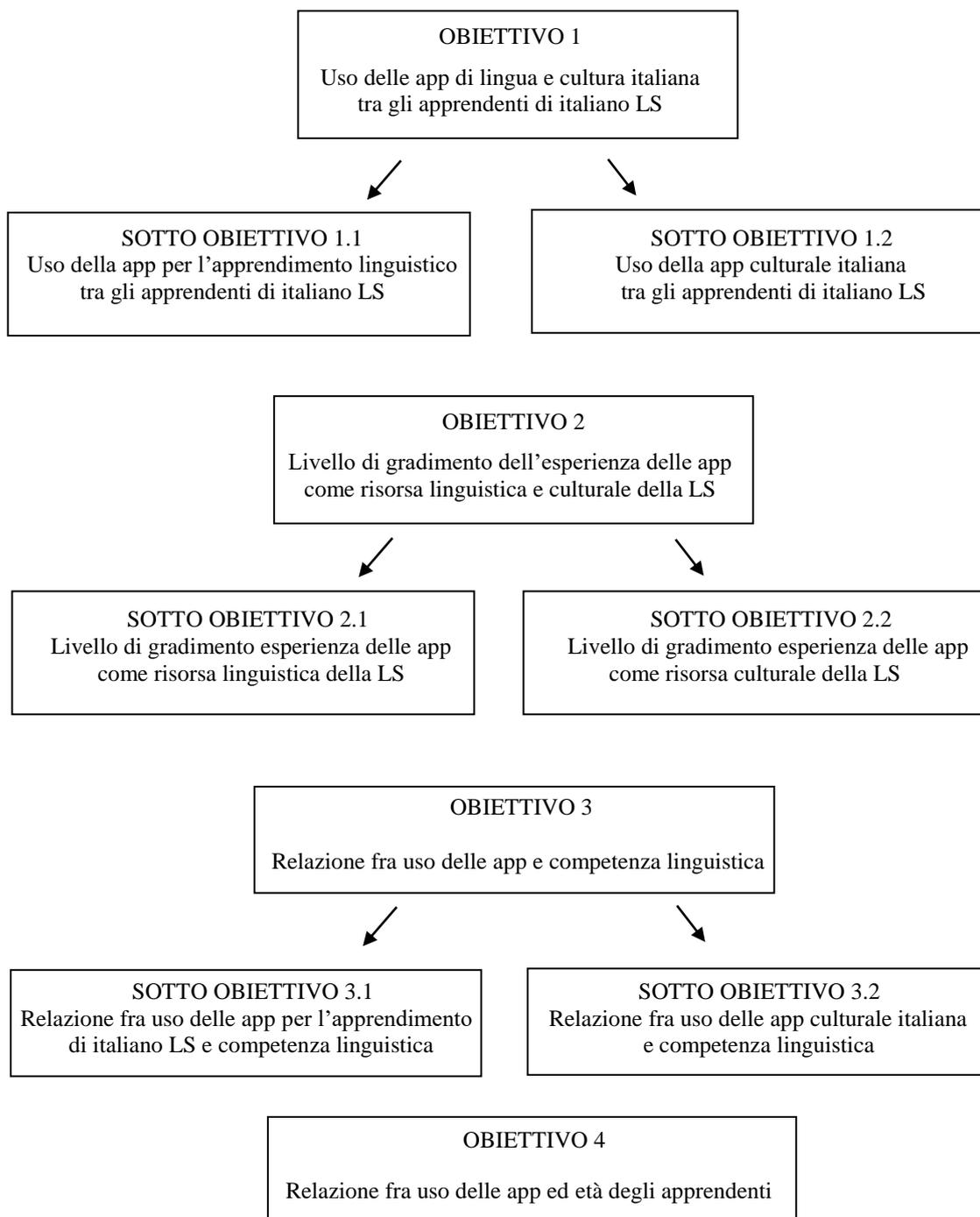


Tabella 5 - Obiettivi e sotto obiettivi dello studio quantitativo “Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale”

Con ciò non si è voluto operare una separazione tra la lingua e la cultura poiché, come già ricordato nel capitolo teorico, la lingua e la cultura straniera sono due ambiti

⁵⁹ Della categoria ‘App per l'apprendimento dell'italiano LS’ fanno parte le otto tipologie segnalate nella figura 15 (capitolo II) di questo lavoro.

inseparabili nell'insegnamento-apprendimento della LS. A tal riguardo, è opportuno ricordare la riflessione di Celentin e Serraggiotto (2000) a proposito del binomio lingua-cultura:

Una persona che possiede uno strumento linguistico deve anche poterlo contestualizzare e quindi considerare la cultura dove tale strumento è usato. Questo perché la lingua e la cultura si sono sempre influenzate vicendevolmente. [...] Si può anche dire che non esiste o non si parla di cultura senza considerare lo strumento linguistico. Una cultura viene ad essere descritta attraverso di esso. Possiamo affermare che esiste un binomio lingua-cultura secondo il quale ci sono delle forti relazioni che regolano questi due elementi che si influenzano vicendevolmente, legati in modo inseparabile proprio per la natura del rapporto stesso. (*ivi*: 110)

Così, ad esempio, una app di *e-tandem* che promuove lo scambio linguistico, sarà efficace per l'apprendimento della lingua-cultura della LS; gli utenti non acquisiscono solo la lingua ma tutta una serie di conoscenze sugli aspetti culturali dei rispettivi Paesi sviluppando in questo modo la competenza interculturale. Attraverso la conversazione essi avranno modo di condividere e mettere in relazione i loro stili di vita, le abitudini e altri argomenti d'interesse interculturale. Tuttavia, in questa indagine, trattandosi di due tipologie diverse, ci è parsa doverosa la distinzione tra le app per l'apprendimento linguistico (elaborate interamente per lo sviluppo delle abilità linguistiche) e le app di cultura italiana (il cui materiale è autentico, non essendo state elaborate *ad hoc* per gli apprendenti della LS). Gli utenti-apprendenti della LS che ricorrono alle app linguistiche sono spinti da bisogni e motivazioni diversi rispetto a chi ricorre alle app culturali. Inoltre, bisogna far presente che, queste due tipologie di app presentano contenuti diversi (le prime focalizzate sulla forma, le seconde sul contenuto) organizzati e presentati secondo una particolare struttura testuale. Crediamo dunque che tali differenze possano influire sul livello di gradimento, sulla competenza linguistica e, più in generale, sull'uso delle applicazioni.

Le ipotesi che sono state inizialmente avanzate riguardavano principalmente tre relazioni; nella prima, inerente al rapporto fra uso ed età degli apprendenti, si ipotizzava un uso maggiore da parte degli studenti delle fasce d'età inferiori ai 30 anni poiché, secondo i risultati del rapporto annuale sull'uso delle app mobili relativi al 2019 pubblicati da Statista,⁶⁰ la fascia d'età 16-24 anni destina più ore alle app mobili (una media di 2,62 ore in più rispetto alle altre fasce d'età). La seconda ipotesi, relativa al rapporto fra uso delle app per l'apprendimento dell'italiano LS e competenza linguistica, prefigurava un uso maggiore da parte dei livelli iniziali. Tale ipotesi è stata formulata

⁶⁰ Per un approfondimento si rimanda a Statista (2019).

partendo da alcuni studi (Byrne & Diem, 2014; Rosell-Aguilar, 2018) in cui emerge che le app per l'apprendimento linguistico richiamano maggiormente gli informanti di livello A1-A2 poiché apportano maggiori benefici linguistici e, per questo motivo, rappresentano, particolarmente per questi livelli, un efficace sostegno linguistico (Rosell-Aguilar, 2018; Vesselinov & Grego, 2012, 2016). La terza ipotesi, relativa al rapporto fra uso delle app di cultura italiana e competenza linguistica, prospettava un uso maggiore da parte dei livelli intermedi-avanzati per la presenza di una maggiore varietà lessicale e per l'uso di "lingue speciali", proprie degli ambiti culturali di riferimento.

3.4. Informanti: caratteristiche e risposte al questionario

Prima di procedere all'analisi delle risposte è opportuno soffermarci sulle caratteristiche degli informanti. Complessivamente sono stati raccolti i dati di 602 studenti provenienti da 43 Paesi. Il campione è abbastanza rappresentativo sul piano internazionale in quanto gli informanti provengono dai cinque continenti. Tuttavia, come mostra il diagramma 1, vi è una folta partecipazione da parte di informanti che vivono in Europa (42%), seguiti da America (26%), Asia (15%), e, infine, Africa e Oceania con un numero simile di partecipanti, rispettivamente 9% e 8%.⁶¹ Le nazionalità più rappresentate nella rilevazione dei dati sono olandese e polacca (con quasi lo stesso numero di risposte) per l'Europa, cinese per l'Asia, egiziana per l'Africa, canadese e statunitense per l'America, australiana per l'Oceania. È interessante, tuttavia, notare la partecipazione anche di informanti di Paesi in cui l'insegnamento dell'italiano non è molto diffuso,⁶² come per esempio Indonesia, Vietnam, Thailandia, El Salvador, Nuova Zelanda, Nigeria e Congo.

⁶¹ Si consulti l'Appendice XI per la lista completa di Paesi da cui provengono i partecipanti.

⁶² Secondo il rapporto "L'italiano nel mondo che cambia – 2019" pubblicato dal Ministero degli Affari Esteri, che traccia i percorsi dell'espansione geografica della lingua italiana, seppur si registra negli ultimi anni un aumento dell'interesse per l'italiano in vari Paesi del mondo, in nazioni come quelle citate non si registra un alto numero di utenti.

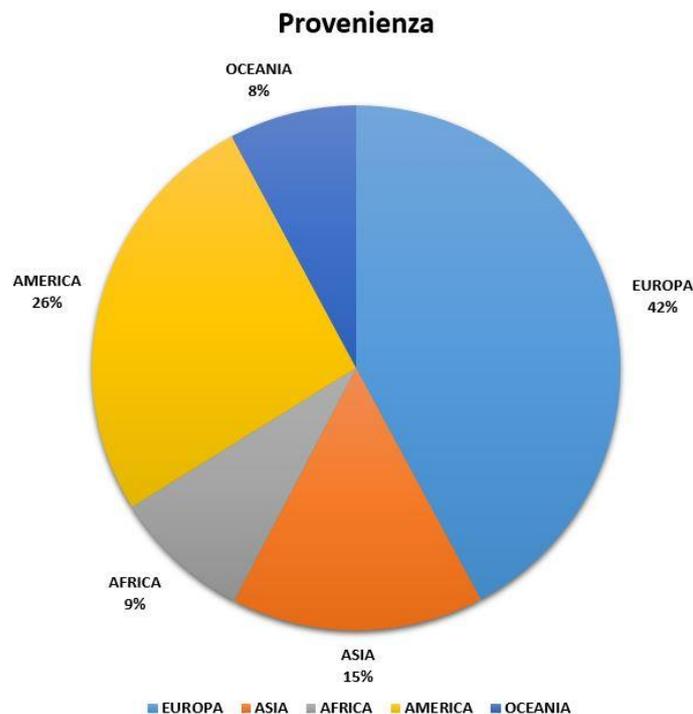


Grafico 2 - Provenienza dei partecipanti al questionario

Il campione raccolto è costituito in prevalenza da donne (70%). Ciò non costituisce una novità nel panorama della ricerca internazionale in quanto in vari studi esaminati nell'ambito del *Mobile Learning*, sia di natura quantitativa sia qualitativa, risulta una netta prevalenza di partecipanti di genere femminile.⁶³ Nonostante emerga tale divario fra il genere maschile e femminile, non ci si è ancora soffermati sulle possibili cause di questa differenza. Inoltre, tale divario si riduce nella fascia d'età 31-40 (43% di uomini) mentre è profondo nella fascia d'età 71-80 (3,6% di uomini). Più avanti si vedrà come tale differenza si riflette anche nelle percentuali di donne e uomini che utilizzano le app di lingua e cultura italiana. L'età degli informanti è piuttosto varia, in quanto include un intervallo compreso tra i 13 e gli 80 anni.⁶⁴ Tuttavia, le fasce d'età si differenziano nel modo seguente: la fascia d'età 21-30 è la più rappresentativa (22,4%) seguita dalla fascia 61-70 (19,2%) e 51-60 (16%) fino ad arrivare alla fascia con una netta minoranza di partecipanti (71-80) che registra il 3,6% del totale. Per analizzare ulteriormente questi

⁶³ Si vedano, tra gli altri, gli studi di Bracke (2013), Brick & Cervi-Wilson (2015), Demouy *et al.* (2015), Farrah *et al.* (2018), Fratter (2018), Kétyi (2016), Lai & Zheng (2018), Song *et al.* (2004) in cui, tra i partecipanti allo studio, la percentuale di donne supera notevolmente quella degli uomini.

⁶⁴ Il questionario comprendeva anche la fascia d'età '81+' che tuttavia non ha avuto partecipanti. Gli apprendenti di età al di sotto dei 13 anni non sono stati considerati poiché ritenuti ancora privi di una completa educazione "digitale" per un uso adeguato del dispositivo in ambito educativo.

dati, si osservi la tabella 6 in cui si mostrano nel dettaglio le percentuali di uomini e donne per ogni fascia d'età.

Partecipanti

Età	Totale (%)	Uomini (%)	Donne (%)
13 - 20	14	27	73
21 - 30	22,4	30	70
31 - 40	11,6	43	57
41 - 50	13,1	29	71
51 - 60	16	31	69
61 - 70	19,2	29	71
71 - 80	3,6	9	91
Totale		30	70

Tabella 6 - Età e sesso dei partecipanti

Per definire il livello linguistico degli informanti ci si è basati sul *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue* (QCER), prevedendo dunque tre macrolivelli: livello iniziale (livello di contatto A1 - livello di sopravvivenza A2), livello intermedio (livello soglia B1 - livello progresso B2) e livello avanzato (livello di efficacia C1 - livello di padronanza C2). Si è scelto il sistema del QCER perché è il più chiaro e diffuso nell'ambito della glottodidattica. È interessante notare che i livelli di autovalutazione di tutte le età, anche tenendo conto del genere, non sono distribuiti come ci si aspetterebbe per una tipica popolazione di studenti di lingua: una grande base per principianti, un blocco centrale più stretto di intervistati intermedi e infine, una piccola porzione di utenti avanzati, che si assottiglia verso l'alto per assumere una forma piramidale. In questo studio, invece, il 50% dei partecipanti ha dichiarato di avere un livello intermedio (B1-B2) in lingua italiana, il 24% dei partecipanti un livello iniziale (A1-A2) e un 26% un livello avanzato (C1-C2).

Possiedi un dispositivo mobile (tablet o smartphone)?

La percentuale di informanti che non possiede un dispositivo mobile è pari al 5% degli intervistati, un'esigua minoranza che fa riflettere sulla massiccia diffusione del *digital mobile* in tutto il mondo e le conseguenze nella formazione e nel modo di rapportarsi con l'ambiente circostante e con le persone indipendentemente dalla cultura di provenienza. Vari

studi nell'ambito del MALL hanno dimostrato che gli apprendenti privi di un dispositivo mobile sono in netta minoranza.⁶⁵

Se sì, quanto tempo dedichi al dispositivo mobile (tablet o smartphone)?

Come si osserva nel grafico, la percentuale di informanti che afferma di usare spesso il proprio dispositivo mobile prevale con una differenza notevole - il 41% - rispetto alle altre risposte. Il 25% afferma che ne fa un uso continuo mentre il 21% che ne fa un uso moderato. D'altra parte, sono esigue le percentuali relative ai partecipanti che affermano di utilizzare poco o molto poco il dispositivo. Sommando le due percentuali più alte emerge che il 66% dei partecipanti utilizza con un'alta frequenza il proprio dispositivo. Tale risultato è in linea con i dati più recenti aggiornati al 2019 pubblicati da 'App Annie' (2020) secondo cui ogni utente nel mondo passa in media 3 ore e 40 minuti al giorno con il proprio dispositivo mobile.⁶⁶

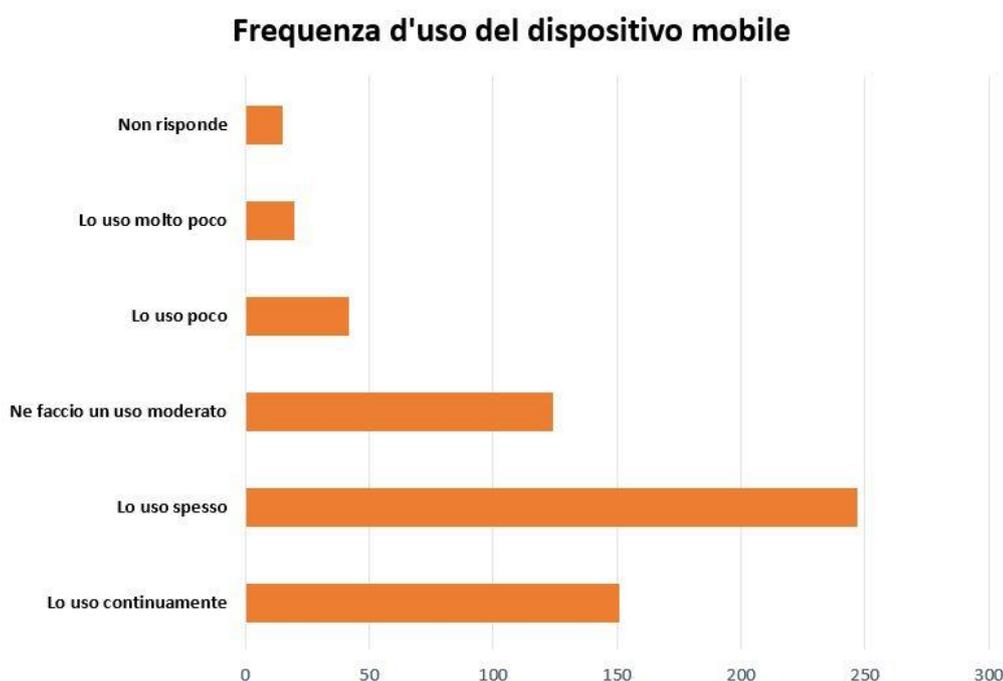


Grafico 3 - Frequenza d'uso del dispositivo mobile

⁶⁵ In tutti gli studi consultati gli intervistati che possiedono un dispositivo mobile sono più del 90%. Ad esempio, sono il 97% nello studio di Kétyi, 2013; "più del 90%" nello studio di Lai & Zheng, 2018; 9 su 10 informanti nello studio di Ma, 2017; il 100% nello studio di Liu & He, 2014.

⁶⁶ In un altro studio condotto da RescueTime (2019) relativo al 2018, la media di ore giornaliere passate con il proprio dispositivo mobile è di 3 ore e 15 minuti. La tendenza, confermata anche da Statista (2020b) è in crescita e le previsioni per i prossimi anni confermano una crescita costante. Per l'analisi dei dati, si consulti la pagina web di Kommando Tech (2020).

Hai mai pensato alla app come opportunità di approfondimento linguistico e/o culturale della lingua italiana?

Le risposte sono state affermative per un 69% e negative per un 31%. Questo primo dato dimostra da una parte che una buona percentuale di studenti è potenzialmente interessata ad avvicinarsi alla app nella prassi didattica (formale e informale), dall'altra prende in considerazione il potenziale didattico che il proprio dispositivo può offrire. C'è dunque la consapevolezza, al di là di un uso effettivo, che il proprio dispositivo può costituire una risorsa in più oltre a quelle "tradizionali" come libri, film, ecc.

Secondo te, può essere utile imparare una lingua attraverso un'applicazione per dispositivi mobili?

Nella seconda domanda volta a indagare l'utilità percepita si rileva una netta prevalenza della risposta 'Può essere utile solo se frequento parallelamente un corso di italiano in presenza' (43%), seguito dalle risposte 'Abbastanza utile' (26%), 'Molto utile' (19%), 'Poco utile' (8%) e 'Inutile' (3%). Per una buona percentuale, la app rappresenta uno strumento valido di approfondimento linguistico solo se integrato all'apprendimento formale, centrale per molti apprendenti di una LS. Tuttavia, le numerose risposte che considerano un'utilità medio-alta della app per l'apprendimento dell'italiano LS evidenziano un atteggiamento positivo verso questa risorsa. Il 43% degli intervistati che riconosce l'utilità della app solo parallelamente a un corso in presenza non costituisce una novità nel campo della ricerca del MALL: vari studi (Finardi *et al.*, 2016; Lai *et al.*, 2014; Pachler *et al.*, 2010) hanno infatti segnalato che la maggior parte degli apprendenti concepisce la app mobile come risorsa complementare: si utilizza cioè come strumento per l'approfondimento linguistico in aggiunta alle attività didattiche svolte in aula.

Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per imparare la lingua italiana o una app per migliorare la tua competenza linguistica (liste di parole, app di pronuncia, di scambio linguistico, coniugazione verbale, ecc.)?

315 partecipanti su 602, pari al 52%, affermano di aver scaricato una app per l'apprendimento della lingua italiana o per migliorare la competenza linguistica. 11 intervistati su 315 non hanno selezionato la nota aggiuntiva 'Sì, negli ultimi sei mesi'. Ciò significa che solo il 3% su 315 utenti non ha utilizzato app per l'apprendimento linguistico negli ultimi mesi. Una percentuale insignificante che dimostra come la quasi totalità degli utenti che hanno fatto esperienza in passato di una o più app di lingua

continuano ad accedervi. Gli informanti che non hanno mai scaricato una app linguistica per l'apprendimento dell'italiano LS sono invece 281 (47%). Ci sembra opportuno riportare di seguito i dati relativi al sesso degli utenti che, seppur non direttamente funzionali per rispondere agli obiettivi che ci si è prefissati, possono risultare utili per ricerche future. Degli intervistati che hanno risposto in modo affermativo a questa domanda, si sono rilevate 220 risposte da parte di donne (70%) e 115 di uomini (30%).

La percentuale di risposte affermative ci invita ad approfondire le ragioni che hanno spinto questa fetta di utenti-apprendenti a fare uso di app di lingua nonché il livello di gradimento dell'esperienza e l'efficacia didattica percepita rispetto a questa categoria di app. D'altra parte, sarà altrettanto interessante indagare le motivazioni di quel 47% che non ha mai utilizzato le app per l'apprendimento linguistico. A questo aspetto si dedicherà l'ultima sezione di questo capitolo. Il dato relativo agli apprendenti che utilizzano le app per l'apprendimento linguistico è particolarmente utile per esaudire tre dei quattro obiettivi della presente ricerca in quanto 1) rivela il risultato del sotto obiettivo 1.1 2) fornisce la metà dei dati di cui abbiamo bisogno per calcolare la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica 3) fornisce la metà dei dati di cui abbiamo bisogno per calcolare la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti.

Se sì, com'è stata la tua esperienza generale?

Le risposte del 52% di chi afferma di aver scaricato una app per lo studio della lingua italiana ci aiutano a comprendere il livello di gradimento degli apprendenti che hanno utilizzato questa risorsa linguistica. La percentuale maggiore appartiene alla risposta 'buona' (57%): il risultato dimostra che il livello di gradimento ha soddisfatto le aspettative degli utenti-apprendenti seppur non ai massimi livelli. Solo il 9% degli intervistati dimostra massima soddisfazione verso le app di lingua.⁶⁷ Il 22% ha giudicato 'discreta' l'esperienza, mentre il 12% l'ha giudicata 'scarsa'. Gli intervistati che hanno valutato la propria esperienza come 'discreta' hanno riscontrato con tutta probabilità alcuni ostacoli che hanno reso l'esperienza poco gradevole. Queste ultime due percentuali relative alle risposte 'discreta' e 'scarsa' portano alla conclusione che, ad oggi, le app per l'apprendimento linguistico presentano evidenti lacune, nel contenuto o nella presentazione grafica, che intralciano il percorso di apprendimento mobile. Tale

⁶⁷ Per una questione di praticità, in questo lavoro si utilizzerà 'app di lingua' in alternanza ad 'app per l'apprendimento linguistico' per riferirci alle app il cui obiettivo principale è lo sviluppo di una o più abilità linguistiche. Tale denominazione permetterà un'immediata comprensione quando questa categoria si metterà a confronto con le 'app di cultura' o 'app culturali' (app di uno specifico ambito culturale).

conclusione viene ulteriormente confermata, benché possa sembrare paradossale, nel 9% degli intervistati – una percentuale fin troppo bassa - che ha valutato ‘ottima’ la propria esperienza con le app, mostrando quindi massimo gradimento verso quelle per l’apprendimento linguistico; il dato è significativo in quanto ci aiuta a comprendere che le app, in generale, non soddisfano pienamente i bisogni linguistici degli apprendenti, generando un livello medio di gradimento.

A differenza di quanto emerso in questo studio, i dati relativi al livello di gradimento delle app di lingua riportati in vari studi (Kumar & Mohite, 2016; Palalas, 2012) mostrano nel complesso un alto livello di gradimento. Inoltre, si è osservato che gli utenti di livello iniziale (A1-A2) manifestano un maggiore livello di gradimento – in alcuni casi riscontrano anche maggiori benefici - rispetto ai livelli superiori (García, 2013; Palalas, 2009; Vesselinov & Grego, 2012). Ciò, però, non corrisponde ai valori ottenuti in questo studio: tra gli intervistati che hanno valutato la loro esperienza ‘buona’ e ‘ottima’ emerge un 51% di utenti di livello intermedio, il 26% di livello iniziale e il 23% di livello avanzato. Non si riscontra, dunque, un maggiore gradimento tra gli utenti dei livelli iniziali.

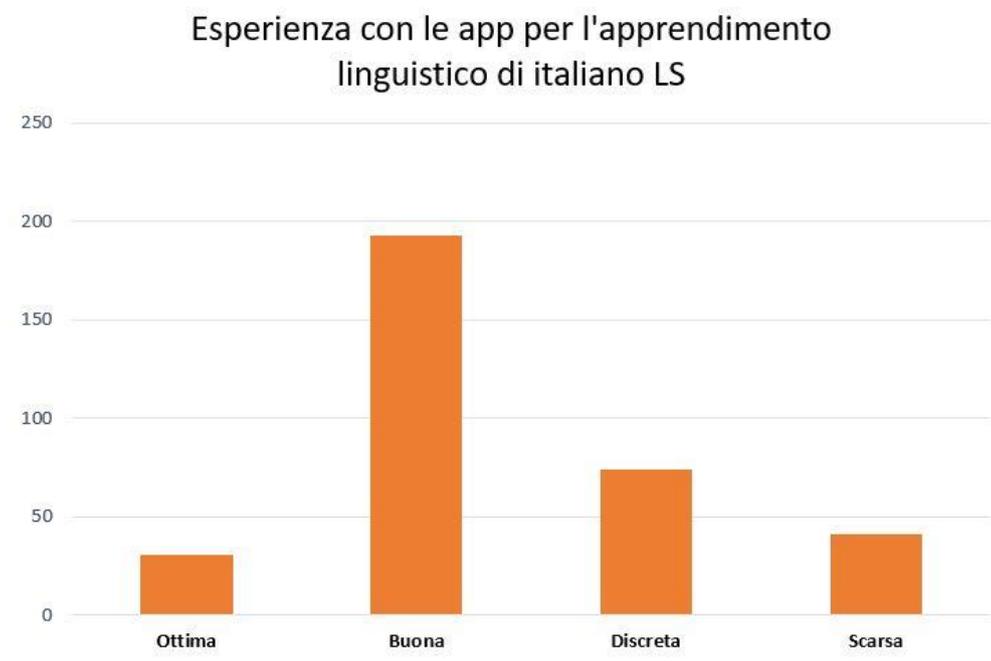


Grafico 4 - Livello di gradimento dell'esperienza con le app per l'apprendimento linguistico di italiano LS

Se no, utilizzeresti una app per migliorare la tua competenza linguistica?

La terza domanda, volta a saggiare il livello di interesse degli apprendenti per l'utilizzo delle app, è stata posta al 48% degli informanti che avevano affermato nella domanda precedente di non aver mai scaricato una app di lingua e cultura italiana sul dispositivo. Del totale di questa percentuale, il 62% ha risposto affermativamente, il 14% negativamente mentre il 24% si è mostrato dubbioso ('Non saprei'). Prevale, ancora una volta, un atteggiamento positivo che conferma un interesse verso l'uso di questa risorsa. Tuttavia, la percentuale di informanti che non ha saputo fornire una risposta affermativa o negativa ci spinge a considerare che non si possiedono informazioni adeguate né sull'offerta virtuale presente in rete né tantomeno sulle potenzialità didattiche delle applicazioni.

Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per conoscere meglio la cultura italiana (app di gastronomia, di arte, di opera teatrale, musica contemporanea, turismo, ecc.)?

200 intervistati su 602, pari al 33%, affermano di aver scaricato una app italiana di uno specifico ambito culturale. Gli intervistati che non hanno selezionato la nota aggiuntiva 'Sì, negli ultimi sei mesi' sono solo due. Anche nel caso delle app di cultura, emerge una percentuale ancor più insignificante rispetto al 3% ottenuto nelle app di lingua. Ciò dimostra, ancora una volta, come quasi tutti gli utenti che in passato hanno visitato una o più app di cultura italiana ripetono l'esperienza. Gli informanti che non hanno mai scaricato una app di cultura italiana sono invece 398, il 66%. Degli utenti che hanno utilizzato le applicazioni di cultura italiana, le donne sono il 66% mentre il restante 34% sono uomini.

Da queste percentuali appare subito evidente il divario tra chi nel percorso di apprendimento di italiano LS ha utilizzato app di cultura e chi invece non ne ha mai consultata una. È possibile anche notare la differenza tra gli intervistati che hanno usato app di lingua (52%) e app di cultura (33%). Da ciò risulta che, in generale, gli apprendenti ricorrono alle applicazioni mobili più per bisogni linguistici che per avvicinarsi al mondo culturale della LS. La app mobile è considerata dunque prevalentemente come una risorsa linguistica: si ricorre ad essa per un bisogno di approfondimento, per una consultazione o per ripassare determinati aspetti linguistici. Anche in questo caso, come si è già osservato per le app di lingua, la sezione dedicata ai commenti liberi dei partecipanti ci aiuterà a comprendere in parte le cause principali della

bassa diffusione della app di cultura tra gli apprendenti della LS. Anche nel caso delle app di cultura italiana, le percentuali relative all'uso sono particolarmente utili per rispondere a tre obiettivi di questo studio poiché 1) rivelano il risultato del sotto obiettivo 1.2; 2) forniscono la metà dei dati di cui abbiamo bisogno per calcolare la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica; 3) forniscono la metà dei dati di cui abbiamo bisogno per calcolare la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti.

Se sì, come valuti la tua esperienza generale?

Dal totale di informanti che affermano di aver utilizzato app di cultura italiana (33%), possiamo meglio comprendere il gradimento dell'esperienza della stessa come risorsa culturale. La percentuale che prevale con una differenza notevole rispetto alle altre opzioni di risposta corrisponde a 'buono' con un 66%. Come emerso per le app per l'apprendimento linguistico, gli informanti che si dichiarano più soddisfatti dall'esperienza della app culturale sono solo il 14%, una percentuale bassa che dimostra come le app evidentemente presentino degli elementi poco convincenti o di bassa qualità per garantire un'esperienza ideale per l'apprendimento di aspetti culturali della LS. La percentuale di risposte relative a 'discreta' (16%) è di poco più bassa rispetto allo stesso giudizio riservato alle app di lingua. Tuttavia, bisogna segnalare come, in generale, il livello di soddisfazione si mantenga mediamente più alto rispetto alle app di lingua. Possiamo notare che solo un 4% di informanti ha valutato 'scarsa' l'esperienza con le app di cultura, una percentuale quasi insignificante se la confrontiamo con il 12% riservato alle app di lingua. Anche le risposte relative a 'buona' sono in aumento (66% rispetto al 57% delle app di lingua), così come maggiore, anche se di poco, è la percentuale di risposte relative a 'ottima' (14% rispetto al 9% delle app di lingua). Nel complesso (si veda il grafico 5), è possibile osservare in tutti i valori un livello maggiore di soddisfazione nell'esperienza con le app di cultura italiana rispetto ai valori equivalenti per le app di lingua.

Esperienza con le app di cultura italiana

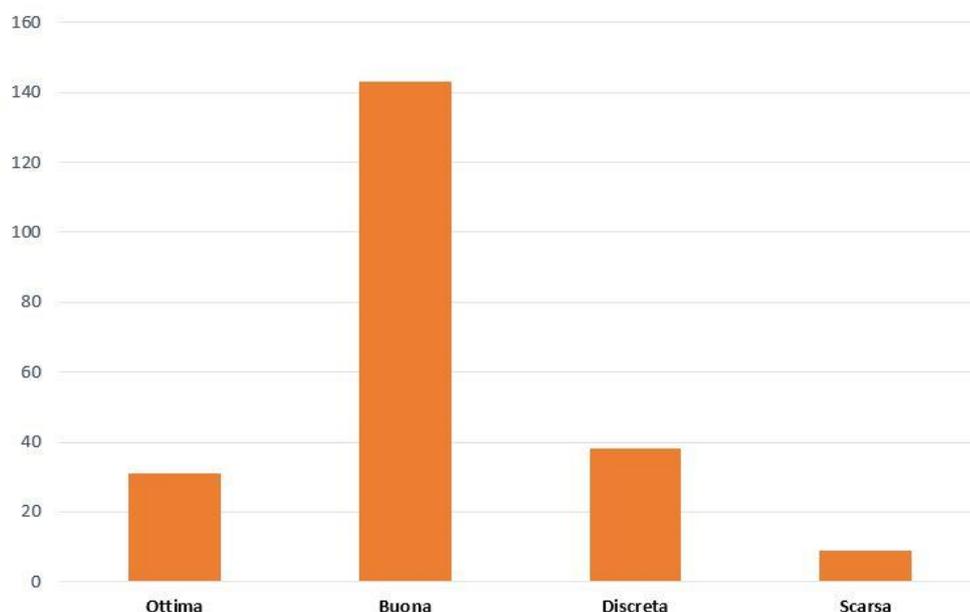


Grafico 5 - Livello di gradimento dell'esperienza con le app di cultura italiana

Se no, pensi che una app mobile sia utile per conoscere meglio un aspetto culturale dell'Italia a cui sei particolarmente interessato/a?

Le risposte provenienti dal 66% degli informanti che non hanno mai scaricato una app di cultura italiana evidenziano in generale un interesse ad avvicinarsi agli ambiti culturali affini ai gusti e alle preferenze personali. Tra i vari gradi di utilità proposti, prevalgono le risposte positive ('abbastanza utile' 56%, 'molto utile' 23%). Risulta invece esigua la percentuale di risposte che ritiene 'poco utile' (17%) o 'inutile' (4%) l'uso della app mobile per un approfondimento culturale dell'italiano come LS. Rispetto alle risposte ottenute nella domanda equivalente relativa alle app di lingua, si registra una più alta percentuale di risposte positive per le app di cultura italiana. Nello specifico, mentre il totale degli intervistati che ritiene 'molto utile' e 'abbastanza utile' le app di lingua senza averne mai fatto esperienza è pari al 45%, il totale che ha scelto queste due risposte per le app di cultura è pari al 79%. Ciò rivelerebbe un interesse maggiore da parte degli apprendenti di italiano LS ad avvicinarsi, attraverso le app, agli ambiti culturali della LS. Eppure, se si osservano con attenzione i risultati emersi dalle due domande sulla fiducia riservata alle app di lingua e di cultura, emerge che la differenza del 44% in meno di risposte ottimiste per le app di lingua, non si distribuisce tra le risposte 'inutile' o 'poco utile' bensì nella risposta 'può essere utile solo se frequento parallelamente un corso di italiano in presenza', opzione di risposta assente per le app di cultura. Ciò dimostrerebbe

che il grado complessivo di fiducia che ripongono gli intervistati verso le app di lingua e le app di cultura, senza averne mai fatto esperienza, è pressoché uguale.

Sulla scia di queste considerazioni, si può procedere ad analizzare i dati per dare una risposta esauriente ai quattro obiettivi di questo lavoro. La prima domanda di ricerca riguarda la fruizione delle app di lingua e cultura italiana da parte degli apprendenti di italiano LS; riportiamo nuovamente i risultati ottenuti al fine di avere il quadro completo dei dati relativi all'utilizzo delle app da parte degli apprendenti di italiano LS per poter infine calcolare la media. Il 52% degli intervistati afferma di aver scaricato app per migliorare la conoscenza della lingua italiana o per sviluppare una o più abilità linguistiche. Riguardo ai dati relativi alle app di cultura, emerge che il 33% ha scaricato sul proprio dispositivo mobile una o più app di cultura rispetto ad un 66% che afferma di non averne mai scaricato. Calcolando la media tra gli alunni che hanno utilizzato app per l'apprendimento linguistico e app di cultura, risulta che il 44,5% degli intervistati le ha utilizzate entrambe come strumenti per l'approfondimento linguistico e culturale.⁶⁸

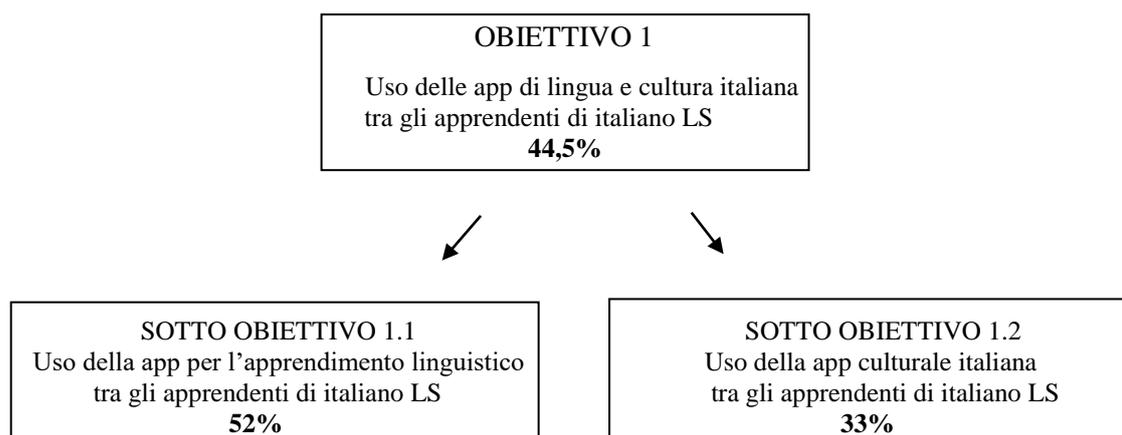


Tabella 7 - Obiettivo 1 e sotto obiettivi 1.1 e 1.2 dello studio quantitativo

Ci è sembrato interessante, analogamente, calcolare qual è la relazione che intercorre fra la frequenza d'uso del proprio dispositivo e l'uso delle applicazioni come risorsa didattica per l'approfondimento linguistico e culturale dell'italiano LS. Per fare ciò, è stato considerato il totale delle risposte 'uso continuamente il dispositivo mobile' e 'uso spesso il dispositivo mobile' ottenendo un 64% sul totale dei partecipanti. Del totale di quest'ultima percentuale, gli apprendenti che hanno fatto esperienza delle app per

⁶⁸ Per verificare l'esattezza della media degli apprendenti che hanno utilizzato una app per l'approfondimento linguistico e culturale, è stata calcolata la media dei casi opposti, vale a dire gli apprendenti che non ne hanno mai fatto uso, ottenendo un risultato coerente con la prima media calcolata.

l'apprendimento dell'italiano sono il 61% mentre gli apprendenti che hanno fatto esperienza di app di cultura italiana sono il 37%. Considerati i risultati ottenuti, seppur non si riscontri una percentuale considerevole che ci faccia inevitabilmente pensare a un nesso fra i due fattori,⁶⁹ possiamo ipotizzare che esista una relazione fra la frequenza d'uso del proprio dispositivo e l'uso di app per l'apprendimento linguistico. Tra i vari studi sul MALL in ambito informale, nel contributo di Demouy *et al.* (2015), sebbene non si faccia un chiaro riferimento alla frequenza d'uso, emerge che gli utenti più esperti nell'utilizzo del proprio dispositivo mostrano un più alto livello di curiosità e conoscenza delle possibilità offerte dai dispositivi mobili e delle risorse disponibili. Questi apprendenti sentono di avere un maggiore controllo sul proprio apprendimento, capiscono il bisogno di esporsi e di stare in contatto con la lingua straniera e sono i più propensi a combinare l'apprendimento formale con quello informale. Tuttavia, consideriamo che debbano essere realizzati altri studi simili per capire se, effettivamente, vi sia una corrispondenza tra la frequenza d'uso del proprio dispositivo e l'uso delle app di apprendimento linguistico. Diversamente da quanto accade con le app di lingua, sembra non sia possibile stabilire una relazione fra l'uso assiduo del proprio dispositivo e l'uso delle app di cultura italiana, considerata la bassa percentuale di utenti che hanno visitato una o più app di cultura italiana.

Il secondo obiettivo di questa ricerca è finalizzato a rilevare il livello di gradimento dell'esperienza complessiva con le app. Come si è già osservato, riguardo alla valutazione generale dell'esperienza con le app linguistiche, se da una parte emerge la risposta 'buona' con una percentuale medio alta (57%), dall'altra vi è un 12% che ha valutato 'scarsa' la propria esperienza e un 22% che la definisce 'discreta'. Se si sommano le ultime due percentuali relative alle risposte 'scarsa' e 'discreta' si ottiene un 34%, una percentuale non trascurabile se si considera che anche la risposta 'discreta' non riscontra nel complesso un livello sufficiente di gradimento. Nella sezione 3.4, dedicata ai commenti liberi che alcuni partecipanti hanno rilasciato nell'ultima sezione del questionario, ragioneremo sulle principali cause di insoddisfazione nell'utilizzo della app. Infine, sebbene l'uso delle app di cultura italiana non registri una percentuale significativa, tra gli utenti che hanno fatto esperienza di questo tipo di app emerge un'alta percentuale di risposte positive se si sommano le risposte 'ottima' e 'buona', ottenendo un 79% rispetto al 21% di utenti che sono poco ('discreta') o per nulla soddisfatti ('scarsa').

⁶⁹ Sarebbe stato il caso, ad esempio, di un risultato pari o superiore a 80%.

Nel caso delle app di cultura italiana è possibile osservare un più alto livello di soddisfazione, che denota una preferenza rispetto alle app per l'apprendimento della lingua. Per conoscere il livello complessivo di gradimento dell'esperienza delle app come risorsa linguistica e culturale della LS, sono stati confrontati i valori delle due categorie di applicazioni – lingua e cultura – ottenendo il seguente rapporto:

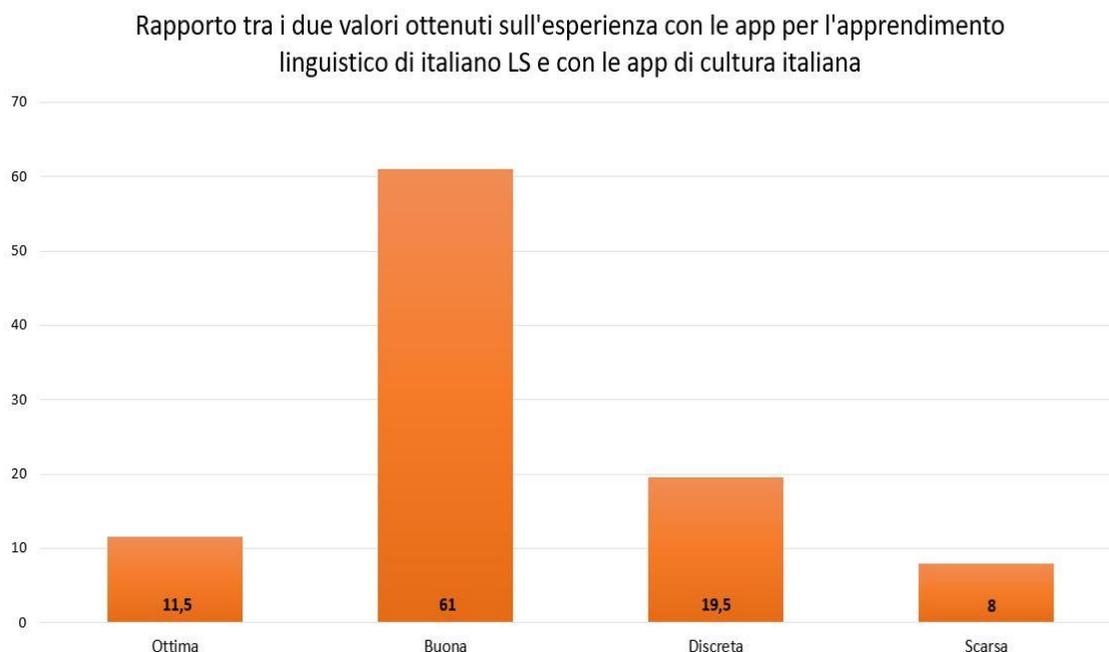


Grafico 6 - Rapporto espresso in percentuale tra i due valori ottenuti sul gradimento dell'esperienza con le app per l'apprendimento linguistico e le app di cultura italiana

Possiamo osservare che il valore ‘buono’ spicca con una differenza consistente rispetto agli altri tre valori. Difatti, dal 61% che presenta la risposta ‘buono’ si passa direttamente al 19,5% del secondo valore più alto che è ‘discreto’. L’esperienza con le app, nel complesso, risulta ‘ottima’ solo per l’11,5% degli intervistati mentre l’8% la qualifica come ‘scarsa’. Sebbene questi dati siano stati calcolati sull’esperienza di numerose applicazioni di lingua e cultura italiana non indicate espressamente dagli informanti, la risposta complessiva ci porta comunque a osservare ancora una volta che la tendenza generale riporta un livello medio di soddisfazione da parte di una fetta considerevole di intervistati. Eppure, non sono pochi coloro che mostrano un certo livello di delusione o di completa insoddisfazione scegliendo le risposte ‘discreta’ o ‘scarsa’. Sarà dunque opportuno approfondire le ragioni di tale opinione cercando di capire quali fattori abbiano inciso sul giudizio parzialmente o totalmente negativo. A tal riguardo, lo studio di natura qualitativa che si presenterà nel capitolo successivo ci permetterà di

indagare, oltre al potenziale delle app, le difficoltà e gli ostacoli che gli apprendenti hanno riscontrato nelle app di lingua e cultura italiana.

Il terzo obiettivo, la cui finalità mira a indagare il rapporto tra livello di competenza e uso della app, presenta dei risultati che sembrano confermare le ricerche finora condotte a livello internazionale sul *Mobile Learning*. Il grafico che segue riporta dati utili per riflettere sul rapporto tra livello di competenza e uso delle app. Per calcolare il rapporto, ci si è limitati a considerare le risposte ‘sì, negli ultimi sei mesi’ relative alle domande sull’uso delle app di lingua e le app di cultura. Si è deciso di considerare unicamente queste risposte per essere sicuri che il rapporto tra il livello di competenza e l’uso della app sia effettivo. In caso contrario, si sarebbe rischiato di ottenere dei dati falsati poiché l’uso della app sarebbe potuto avvenire ad un livello di competenza linguistica inferiore rispetto a quello dichiarato dagli intervistati al momento della compilazione del questionario. Nel grafico 7 si può osservare che la variabile d’uso che indica la percentuale di apprendenti che hanno utilizzato le app mobili per l’apprendimento dell’italiano LS mostra il valore massimo nei livelli elementari (A1-A2) con un 55% di utilizzo. Tale valore d’uso decresce leggermente nei livelli intermedi (B1-B2) presentando un 53% fino ad attenuarsi ulteriormente nei livelli avanzati (C1-C2) con un 48%. Sebbene la differenza non sia significativa, è possibile registrare una decrescita progressiva nell’uso delle app per l’apprendimento linguistico man mano che aumenta la competenza linguistica.

Le alte percentuali distribuite tra i livelli iniziali e intermedi coincidono con lo studio quantitativo di Byrne e Diem (2014) poiché anche nel caso degli utenti di app per l’apprendimento dell’inglese come LS “a typical user [...] almost certainly will be a beginner, or at least a lower-level learner of English.” (ivi: 14). Diversi sono invece i risultati riportati negli studi di Kim e Kwon (2012) e Rosell-Aguilar (2018): nel primo prevalgono gli utenti di livello intermedio con un 47% (seguito dai livelli avanzati con il 30% e dai livelli iniziali con il 22%). Nel secondo, il livello linguistico sembra non costituire un fattore statistico significativo nell’uso delle app di lingua.⁷⁰

⁷⁰ Non è stato considerato lo studio di Lai & Zhang (2018) perché tra i limiti segnalati nello studio si può osservare che tra gli informanti al questionario vi è un forte scompenso tra utenti di livello iniziale (64%) e utenti di livello avanzato (4%). Ciò, inevitabilmente, ha portato a registrare un’alta percentuale di utenti di livello iniziale nell’uso delle app di apprendimento linguistico.

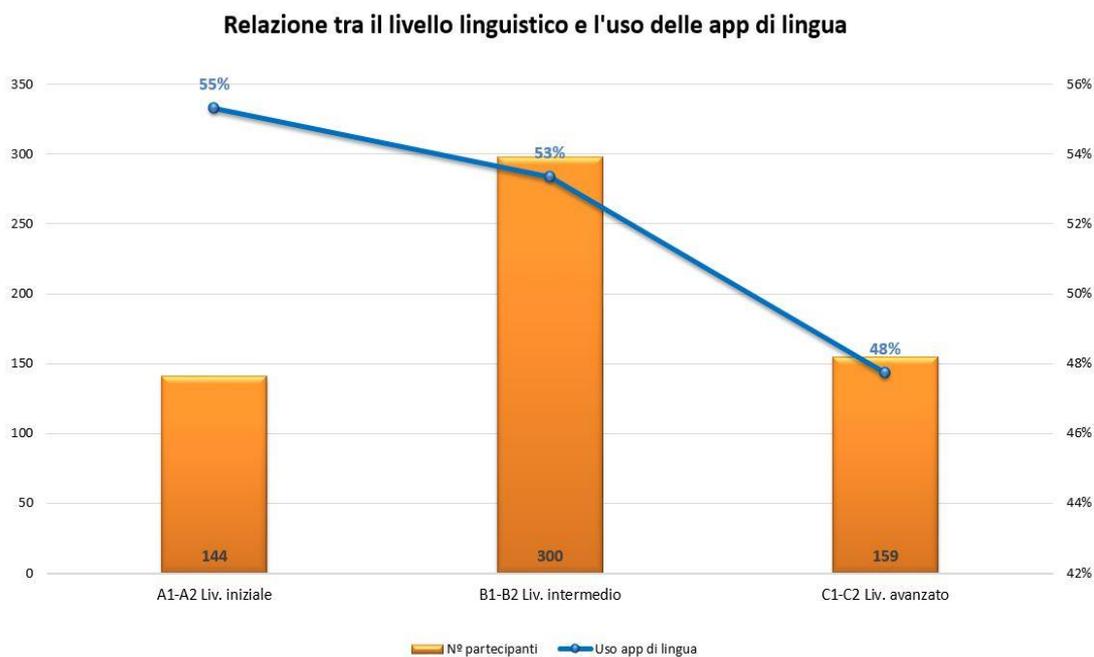


Grafico 7 - Relazione fra la competenza linguistica degli utenti-apprendenti e l'uso di app per l'apprendimento linguistico

Il grafico 7 mostra i dati relativi al rapporto tra livello linguistico e uso delle app di cultura italiana; come si può osservare, la variabile d'uso che indica la percentuale di apprendenti che hanno utilizzato app mobili di cultura italiana registra una tendenza inversa rispetto a quella emersa per le app di apprendimento linguistico. Infatti, la linea che registra il valore d'uso aumenta parallelamente alla progressione della competenza linguistica dell'utente. Eppure, nelle app di cultura italiana si può osservare una differenza più marcata rispetto alle percentuali osservate nelle app di apprendimento linguistico. Mentre per queste ultime si registra una lieve differenza tra i livelli elementari e intermedi e un calo leggermente più accentuato nei livelli avanzati (da un 55% d'uso nei livelli elementari si passa a un 48% d'uso nei livelli avanzati), nelle app di cultura emerge una crescita più marcata (dal 24% d'uso nei livelli elementari si passa a un 41% nei livelli avanzati). Si noti anche che le applicazioni per l'apprendimento linguistico, nonostante registrino un calo nell'uso da parte dei livelli avanzati, mantengono comunque alto il livello di attrazione (un 48% resta pur sempre una percentuale considerevole). Al contrario, il livello d'uso verso le applicazioni di cultura italiana, che ai livelli iniziali è presente in basse percentuali, arriva addirittura a raddoppiare nei livelli avanzati.

In merito alle ipotesi inizialmente avanzate, è possibile confermare ancora una volta il rapporto che intercorre tra l'uso delle applicazioni di cultura italiana e il livello di competenza linguistica dell'utente. Parallelamente allo sviluppo della competenza

linguistica, aumenta anche l'interesse verso le app di cultura. Ciò, molto probabilmente, avviene non solo per la maggior padronanza linguistica acquisita dallo studente ma anche perché a un livello avanzato la conoscenza del mondo culturale della LS è più ampia. Da qui, il bisogno di avvicinarsi al mondo culturale italiano attraverso il proprio dispositivo.

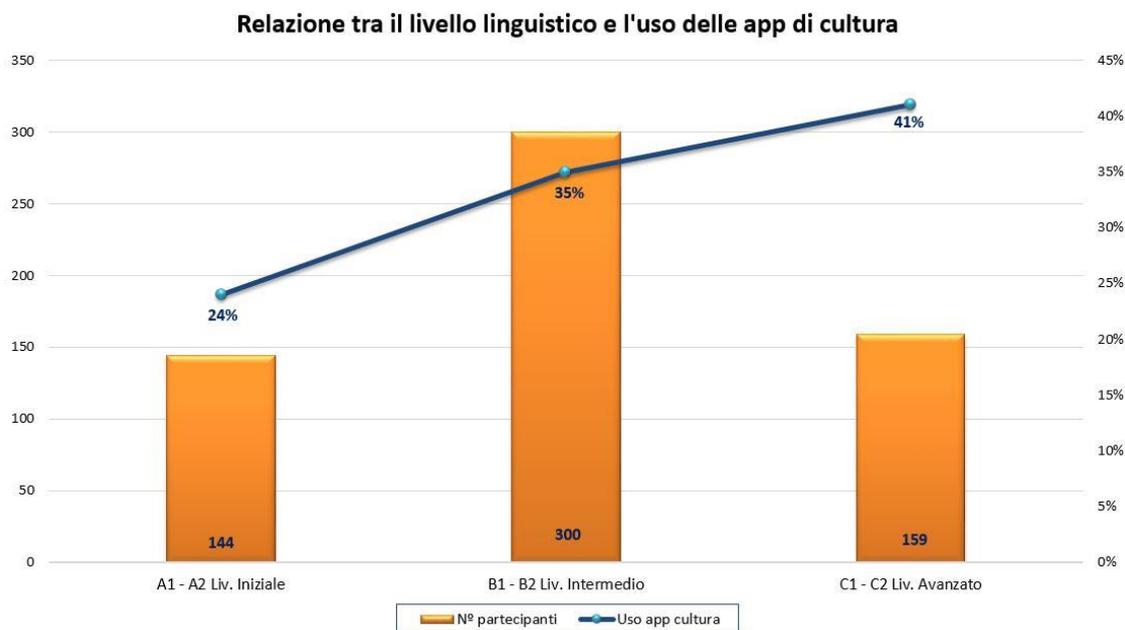


Grafico 8 - Relazione fra la competenza linguistica degli utenti-apprendenti e l'uso delle app di cultura italiana

Dopo aver analizzato separatamente le app di lingua e le app di cultura, procediamo adesso a calcolare il livello medio d'uso delle due categorie di applicazioni. Per fare ciò, è stato calcolato il seguente punteggio:

- 10 punti per l'utilizzo di entrambe le applicazioni (di lingua e di cultura);
- 5 punti per l'utilizzo di una delle due applicazioni (di lingua o di cultura);
- 0 punti se non si utilizza nessuna applicazione.

Nel grafico 9 possiamo osservare che la variabile d'uso che indica il livello medio di utilizzo delle applicazioni mobili per un approfondimento linguistico e culturale varia senza notevoli differenze in base ai macrolivelli di competenza linguistica. Il valore d'uso massimo lo si riscontra nei livelli intermedi - con 4,4 punti su 10 - diminuendo leggermente nei livelli avanzati con 4,2 punti. Nei livelli iniziali si riscontra il valore d'uso minimo - con 4,0 punti - eppure, se messo in relazione con il valore massimo dei livelli intermedi, non si registra un calo significativo. Si potrebbe concludere che, nei tre macrolivelli linguistici, la variabile d'uso si mantiene costante indicando come la app per le caratteristiche di usabilità, descritte nel capitolo teorico, sia una risorsa accessibile agli apprendenti fin dai livelli iniziali.

Relazione tra l'uso delle app di lingua e cultura e il livello linguistico

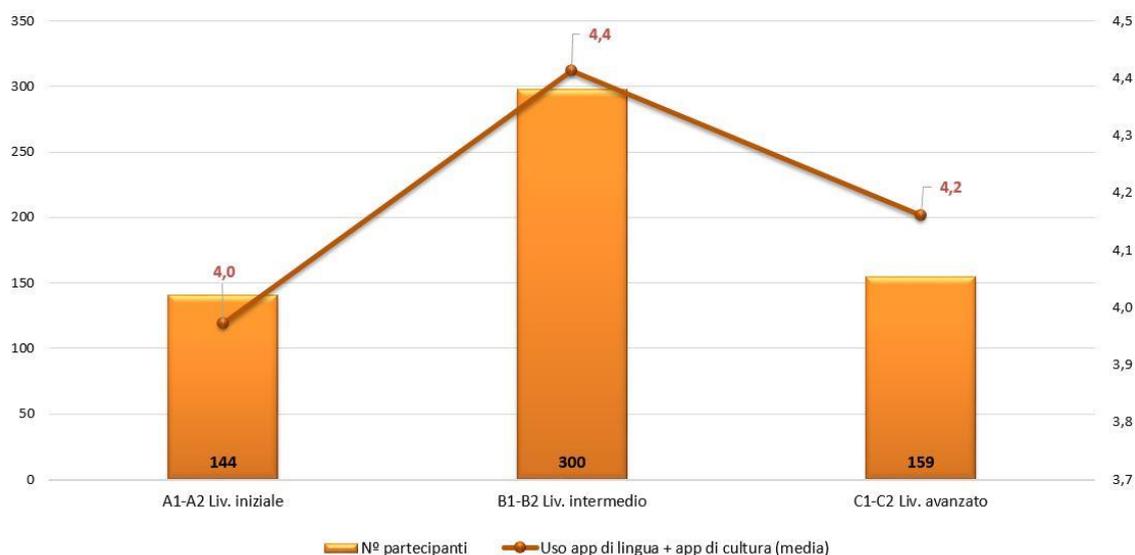


Grafico 9 – Livello medio di utilizzo delle app di lingua e cultura italiana in relazione con il livello linguistico

L'ultimo obiettivo prende in esame i risultati relativi al rapporto fra età e uso delle app. La variabile d'uso relativa alle app per l'apprendimento linguistico (graf. 10) presenta il valore minimo (40%) nelle fasce d'età 13-20 e 71-80. La prima e l'ultima fascia segnano rispettivamente i punti estremi in cui la variabile, crescendo gradualmente, raggiunge il picco (67%) nella fascia d'età 31-40. A partire dalla fascia 41-50 la variabile decresce leggermente fino all'ultima colonna relativa agli apprendenti di 71-80 anni in cui presenta nuovamente il valore minimo.

Tra gli studi quantitativi di maggiore rilevanza in ambito informale si è riscontrata, tranne in un caso, un'alta percentuale di utenti giovani delle app di lingua. Se nella ricerca di Rosell-Aguilar (2018), l'età non è risultato un fattore statistico significativo nell'uso delle app di lingua, nello studio di Kim e Kwon (2012) vi è una percentuale maggiore di utenti giovani (*young adults*, vale a dire dai 13 ai 30 anni) che oscilla tra il 50% e il 60%, mantenendosi costante in tutte le attività elaborate per lo sviluppo dei vari aspetti linguistici (lessico, ascolto, lettura, ecc.). La prevalenza di utenti giovani è confermata nello studio di Byrne e Diem (2014): gli utenti della fascia 25-34 anni sono in netta maggioranza rispetto al resto dei partecipanti (1067 rispetto agli 809 utenti dai 35 anni in su). Un numero considerevole che fa pensare a una grande crescita negli anni a venire. Gli autori, infatti, ritengono plausibile che nei prossimi dieci anni le fasce d'età dai 34 anni in su siano destinate a raddoppiare, semplicemente perché gli utenti più giovani invecchiano. Pertanto, si assisterà a una maturazione demografica

dell'utente della app di lingua. Le percentuali rilevate nel presente studio, realizzato 4 anni dopo rispetto allo studio di Byrne e Diem (2014), sembrano effettivamente evidenziare un leggero cambio di tendenza registrando il picco nella fascia 31-40.

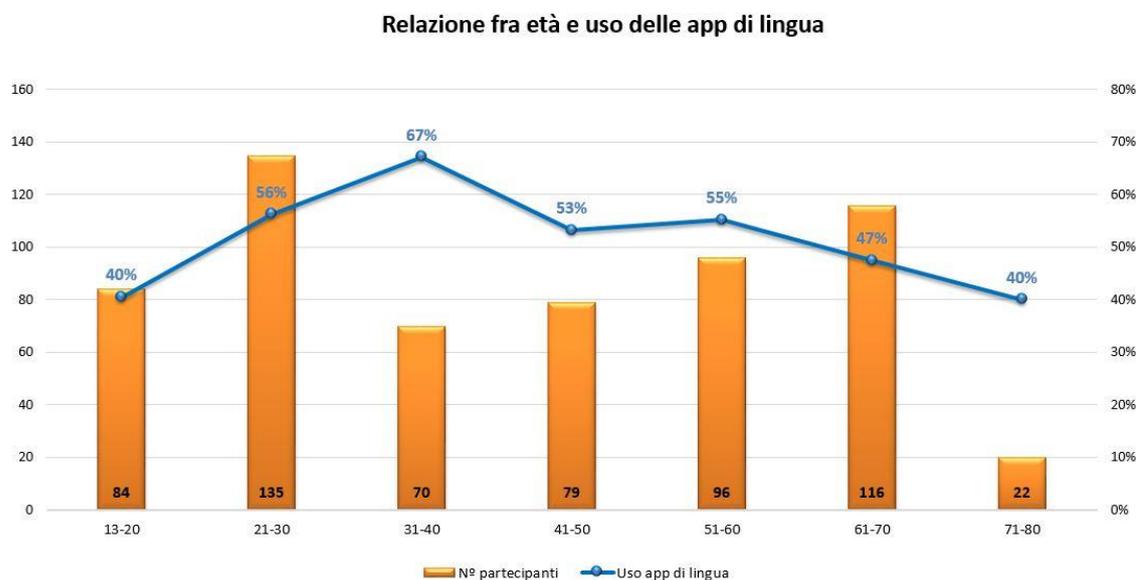


Grafico 10 - Relazione tra la fascia d'età degli utenti-apprendenti e l'utilizzo della app per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS

Il rapporto applicato alle app di cultura registra una tendenza diversa rispetto a quella osservata per le app di apprendimento linguistico. Da una prima visione complessiva del grafico 11, si può notare come la variabile d'uso aumenta gradualmente nelle varie fasce d'età fino a raggiungere il picco (43%) nella fascia 61-70. Tuttavia, se si guardano i dati con più attenzione, si nota che la variabile d'uso subisce un lieve calo (26%) nella fascia 21-30 per poi riprendere a salire nelle due fasce successive (41-50 e 51-60) stabilizzandosi con un 35%. Nella fascia 61-70, come si diceva, si raggiunge il picco mentre nell'ultima fascia, 71-80, si registra il valore minimo, così come avvenuto per le app di lingua. Tale calo è particolarmente notevole rispetto alla fascia precedente.

Osservando i valori emersi nelle due relazioni analizzate oggetto del terzo e del quarto obiettivo, possiamo affermare che l'uso delle app di cultura riscontra una correlazione positiva sia in relazione al livello linguistico sia in relazione all'età degli apprendenti. Nello specifico:

- 1) Dai dati ottenuti riguardanti la relazione tra l'uso della app di cultura e il livello linguistico, si nota come la variabile d'uso aumenta con il progredire della competenza linguistica.

2) Nelle percentuali mostrate inerenti alla relazione tra l'uso della app di cultura e l'età degli apprendenti, possiamo notare come età e uso della app di cultura crescano in parallelo, fatta eccezione per la fascia 71-80. Tale risultato sembra confermare, analogamente, un interesse maggiore verso il mondo culturale della LS con l'avanzare dell'età.

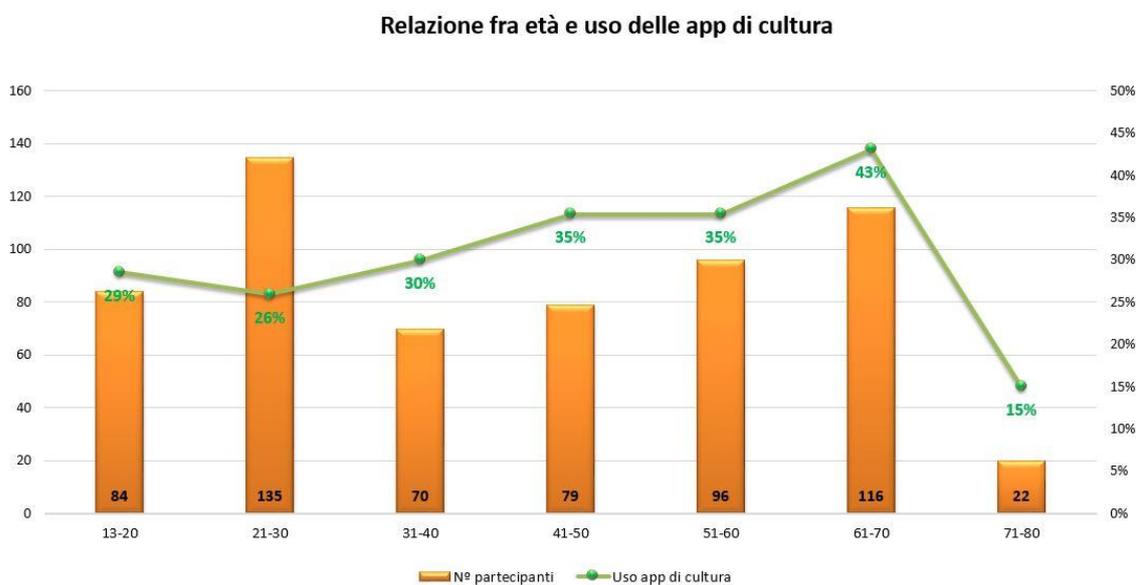


Grafico 11 - Relazione tra la fascia d'età degli utenti-apprendenti di italiano LS e l'utilizzo della app di cultura italiana

Infine, si è calcolato il livello medio di uso delle app di lingua e cultura in relazione all'età applicando lo stesso criterio utilizzato per la relazione tra livello linguistico e uso delle app. Il grafico 12 mostra come la variabile d'uso mantenga una crescita costante fino alla fascia 31-40 in cui si registra il valore massimo con un punteggio di 4,86. Dalla fascia 41-50 si osserva una variabile d'uso costante che cresce impercettibilmente fino ad arrivare a un pari livello medio nelle fasce 51-60 e 61-70. Infine, la fascia 71-80 rileva un punteggio nettamente inferiore alle altre. Ipotizziamo che tale calo sia dovuto o a una conoscenza inadeguata delle tecnologie mobili che complicano l'accesso alle applicazioni o a una preferenza verso le risorse tradizionali di apprendimento (libri, film, musica, ecc.). Inoltre, i dati che emergono dal calcolo del livello medio sembrano non confermare l'ipotesi inizialmente avanzata rispetto all'età: se dai risultati di Statista (2020c) emerge che le fasce d'età inferiori ai 30 anni utilizzano maggiormente le applicazioni rispetto alle altre fasce d'età, dai risultati di questo studio emerge che solo una percentuale ridotta utilizza le applicazioni come risorsa per l'apprendimento linguistico e culturale della LS.

Relazione tra l'uso delle app di lingua e cultura ed età

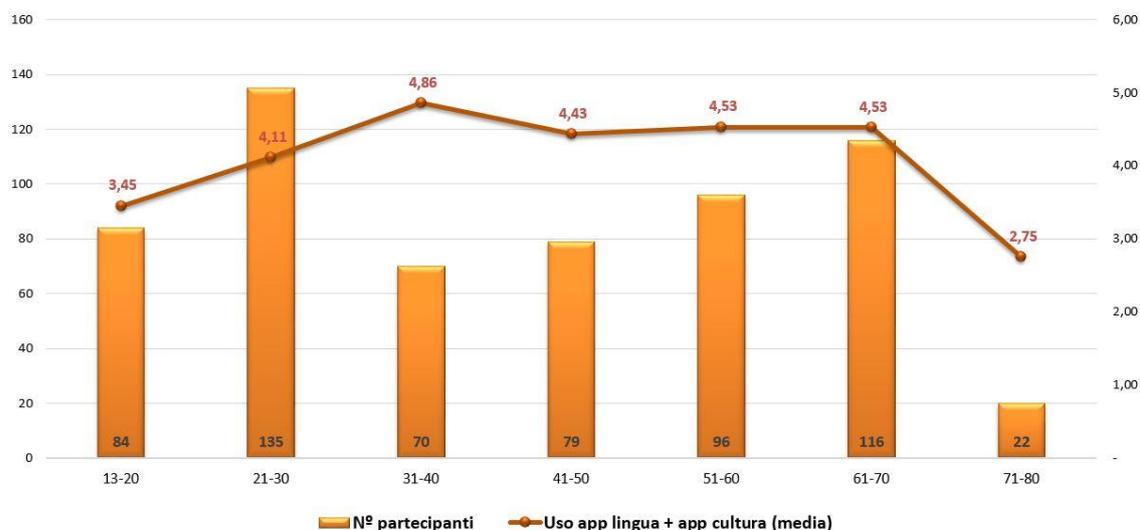


Grafico 12 - Livello medio di utilizzo delle app di lingua e cultura italiana in relazione con l'età degli utenti-apprendenti

Infine, per verificare se in quest'ultima relazione esaminata abbia anche inciso il livello linguistico dell'apprendente - e in caso affermativo, capire in che misura - si è ritenuto opportuno calcolare il livello medio linguistico per ogni fascia d'età. Sono stati attribuiti 3 punti al macrolivello A1-A2, 6 punti al B1-B2 e 9 punti al C1-C2. Osservando attentamente il grafico 13 e confrontando i valori ottenuti con i grafici relativi all'età degli apprendenti, sembra non esserci una relazione diretta tra il livello medio di competenza linguistica che presenta ogni fascia d'età e l'uso delle app. È possibile comunque notare una crescita in parallelo del livello medio di competenza linguistica e la fascia d'età. Nelle fasce d'età inferiori è preponderante il livello B1-B2 (60%) mentre il livello C1-C2 varia dal 15% al 25%. Dalla fascia 41-50 in poi, il livello C1-C2 è più diffuso - intorno al 30% - arrivando perfino al 45% nella fascia 71-80. Solo in quest'ultimo caso, è possibile confermare un'effettiva correlazione tra il livello linguistico e un alto utilizzo delle applicazioni, in special modo delle app di cultura italiana.

Calcolo del livello medio linguistico distribuito per fascia d'età

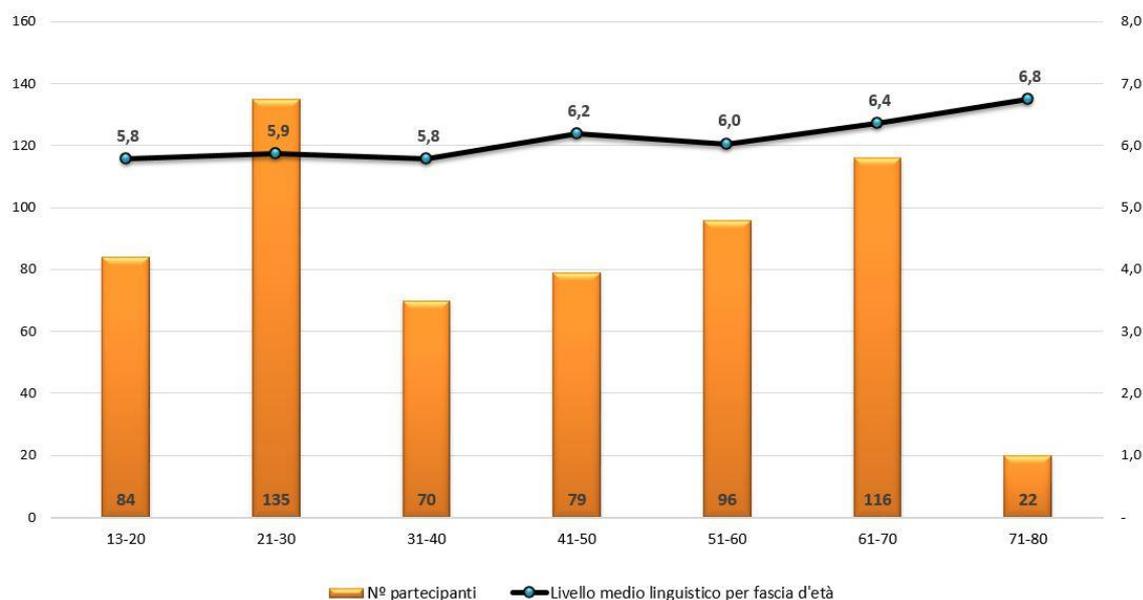


Grafico 13 - Livello medio linguistico distribuito per fascia d'età

3.5. Considerazioni dei partecipanti

In questa sezione si rifletterà sul livello di gradimento e, più in generale, sulla considerazione che gli alunni di italiano LS dimostrano verso l'uso della tecnologia portatile per scopi didattici fuori dall'aula. Le risposte pervenute dai commenti liberi rilasciati nella terza sezione del questionario, oltre ai risultati finora esposti provenienti dalle due sezioni precedenti, contribuiscono a fornire un quadro completo sugli atteggiamenti, i punti di vista e le pratiche che si sviluppano oltre i centri educativi. Benché la terza sezione fosse completamente esente da indicazioni su particolari aspetti da commentare, gli informanti, in modo del tutto volontario, al termine del questionario hanno espresso impressioni, idee o giudizi personali sull'uso didattico delle applicazioni mobili. L'aspetto interessante di questa sezione è rappresentato proprio dalla libertà e dalla spontaneità dei giudizi: il registro è in tutti i casi informale e il tono dei commenti confidenziale, trasparente e, in alcuni casi, totalmente schietto, e si caratterizza per l'uso di frasi con un'intensa carica espressiva sia per manifestare un totale dissenso che un netto giudizio favorevole.

Nella fase dell'analisi dei dati si è dato pari valore a tutti i commenti pervenuti, anche brevi, poiché chi ha scelto di completare la terza sezione (di carattere facoltativo) lo ha fatto per ragioni che riteneva valide. Tuttavia, si presenterà qui una selezione del totale

delle opinioni ricevute perché, in alcuni casi, ci è sembrato conveniente eliminare i commenti che ripetevano quanto già espresso da altri intervistati.⁷¹ Al fine di rendere chiara la classificazione dei commenti pervenuti, si è considerato opportuno procedere ad una suddivisione secondo un criterio tematico. Successivamente, ogni gruppo ottenuto è stato classificato in base al profilo degli utenti in modo che si mantenesse una linea coerente all'interno di ogni profilo individuato. Tale classificazione segue la struttura che si propone di seguito:

- a) Sostenitori delle app per l'apprendimento dell'italiano LS, considerate unicamente come risorsa per lo sviluppo delle abilità linguistiche (lessico, grammatica, fonetica, ecc.);
- b) Sostenitori delle app di cultura italiana;
- c) Sostenitori della didattica tradizionale (insegnamento in aula, esperienza diretta, risorse didattiche tradizionali, rifiuto verso le TIC, ecc.);
- d) Sostenitori del PC⁷² e del Web 2.0;
- e) Profilo vario.

Del primo gruppo fanno parte gli apprendenti che considerano l'applicazione mobile come strumento ausiliario all'apprendimento linguistico, una sorta di sostituto dei supporti classici come dizionari, prontuari, manuali di approfondimento di abilità specifiche, ecc. Per alcuni, la app rappresenta solo un aiuto momentaneo a cui ricorrere quando si presentano dubbi linguistici di varia natura, indipendentemente dal contesto in cui l'alunno si trova, dentro o fuori dalla classe. Per altri, l'uso si estende in vari momenti della giornata configurandosi come risorsa per approfondire gli elementi appresi in classe e mantenere attiva la pratica per lo sviluppo delle diverse abilità linguistiche: incremento lessicale, fissazione delle coniugazioni verbali, pratica orale mediante attività *e-tandem*, ecc.:

Ho scaricato un dizionario italiano. Questa è stato utilissimo per migliorarmi!;

⁷¹ Si è preferito non apportare alcuna modifica al contenuto dei commenti per mantenere autentico il materiale raccolto.

⁷² Per PC o 'computer' si intende sia il PC da tavolo (*Personal Computer Desktop*) sia il computer portatile (*laptop*). Quest'ultimo, nonostante sia 'portatile' e in alcuni casi abbia dimensioni più ridotte rispetto al PC da tavolo, non si può definire un dispositivo mobile a tutti gli effetti perché non risulta pratico da usare e maneggiare in ogni ambiente della vita quotidiana. Al contrario di un dispositivo mobile, il computer portatile non si può tenere nel palmo di una mano, non contiene programmi software immediatamente fruibili per l'utente e non può essere portato con sé in modo pratico e discreto, ad esempio in una tasca o in mano, come uno smartphone.

Uso un app Dizionario (Collins) e anche MosaLingua. Tutti e due sono molto utile.

Secondo la mia esperienza, Apps sono utili per esercizi o per informazioni rapide. Possono essere buoni supplementi dello studio di una lingua, della cultura, ecc.

Uso spesso Duolingo e ankidroid (un app *flashcard*); sono molto utili per imparare il vocabolario nuovo e per imparare delle strutture nuove;

Mi servo attualmente di un'app di traduzione e di coniugazione dei verbi italiani.

Ho scaricato una app per le coniugazione dei verbi e una per lettura con voce alta e mi sembrano molto utile.

In questo campione di commenti, emergono a prima vista le stesse tipologie di app di lingua che in vari studi (Kim & Kwon, 2012; Klimova, 2018; Lan *et al.*, 2007; Rosell-Aguilar, 2016; Sedighi & Soyooof, 2013) sono risultate tra le più utilizzate. Tra queste, in particolare, emergono le app di sviluppo lessicale, le app di traduzione e di esercizi grammaticali. I sei commenti riportati hanno in comune una caratteristica a cui abbiamo fatto riferimento nel capitolo precedente: l'*App Smashing*. È stato riscontrato effettivamente un uso di varie applicazioni che si integrano tra loro per svolgere diversi compiti o, più semplicemente, per arricchire il proprio apprendimento linguistico con più strumenti. Non ci sembra azzardato, considerando ciò che si osserva, definirla una strategia tecnologica perché richiede di combinare abilmente più strumenti digitali per raggiungere un unico scopo, che va al di là del compito linguistico, vale a dire lo sviluppo equilibrato delle varie competenze. Si noti come anche la modalità di presentazione dei contenuti svolga un ruolo essenziale per il mantenimento della motivazione; ad esempio, una app di ampliamento del vocabolario che presenta il contenuto mediante *flashcards* (schede didattiche con immagini) stimola l'apprendimento oltre a facilitarne la comprensione. Tuttavia, si evince una familiarità solo parziale con l'offerta virtuale disponibile; alcuni informanti che hanno espresso la necessità di scaricare delle app per sviluppare abilità pratiche come la pronuncia e la fonetica (“Ho bisogno di un app per la pronouncing practica”, “Sarebbe utile incorporare un impianto che offre l'opportunità di ascoltare parlato italiano e italiano scritto”) non sono a conoscenza dell'esistenza di questa tipologia di app per soddisfare esigenze linguistiche (nel caso di app per lo sviluppo fonetico si vedano, a titolo esemplificativo, quelle già menzionate nel capitolo precedente: ‘News in Slow Italian’ o ‘Beelinguapp: Impara le lingue con gli audiolibri’).

Tra i vari commenti, uno in particolare lamenta un'offerta limitata di app linguistiche per gli apprendenti di livello alto (“Bisognerebbe trovare un elenco più ampio di app per approfondire la conoscenza, ad un alto livello, della lingua italiana”). Quest'ultimo commento segnala un punto debole delle app di lingua già rilevato nel

capitolo II. Effettivamente, sono state individuate solo due app di corsi di lingua che si rivolgono anche ai livelli avanzati (C1-C2) con attività linguistiche elaborate esclusivamente per questi livelli. Un rinforzo linguistico può essere infatti destinato sia a un utente di livello iniziale che a uno di livello superiore, magari utilizzando degli approcci meno ripetitivi (*drilling*) o mnemonici e più orientati verso la *gamification* o sulle attività basate su una ricompensa. Ciò nonostante, dai risultati emersi nel terzo obiettivo, sembra che ciò non scoraggi gli utenti-apprendenti di livello avanzato che continuano ad utilizzare le app per l'apprendimento linguistico.

Del secondo gruppo fanno parte i sostenitori delle app di cultura italiana. Sono numerosi gli alunni che si avvicinano al mondo della LS scegliendo una app di uno specifico ambito culturale indipendentemente dal livello linguistico.⁷³

Senza dubbio. Musica e notizie in italiano servono per un avvicinamento culturale totalmente arricchente

Per me app sono utile per ascoltare il radio e per leggere news

Uso app di ricette di cucina in italiano!

Quello che ho messo sul iPhone sono canzoni, notizie e parola parlata che mi hanno aiutato moltissimo.

Leggo i giornali italiani sul mio dispositivo mobile

Cinema, cucina, mezzi di comunicazione si configurano come canali di trasmissione privilegiati della lingua-cultura straniera. In tal modo, l'utente che usufruisce di contenuti culturali scelti secondo i suoi gusti personali diviene allo stesso tempo destinatario di un contenuto linguistico autentico, pensato cioè per utenti della L1. Questo aspetto, unito ad una estetica attraente dell'applicazione, stimola l'alunno all'esplorazione e all'approfondimento dei contenuti. Non ultimo, vogliamo porre l'attenzione su una delle frasi presenti in un commento - il primo qui riportato - che ci è parsa particolarmente significativa: "musica e notizie in italiano servono per un avvicinamento culturale totalmente arricchente". C'è dunque la consapevolezza dell'utilità della competenza interculturale grazie alla quale l'apprendente potrà mettere in atto una serie di atteggiamenti, abilità e conoscenze proprie di un determinato contesto culturale. D'altra parte, sarà proprio la competenza interculturale ad impedire lo sviluppo di comportamenti verbali e non verbali inadeguati.

⁷³ Dall'analisi dei dati è emerso che del totale degli informanti di livello iniziale (A1-A2) che hanno rilasciato un commento, poco più della metà (53%) predilige le app linguistiche mentre il restante 47% le app culturali. Pertanto, nella sezione dedicata ai commenti non si evidenzia una relazione significativa tra il livello linguistico degli alunni e l'interesse esclusivo per una delle due macrocategorie di app (lingua e cultura).

Del terzo gruppo fanno parte i sostenitori della didattica tradizionale (insegnamento in aula, esperienza diretta, risorse didattiche tradizionali, rifiuto verso le TIC, ecc.). Sono gli apprendenti che rifiutano un apprendimento integrato con l'ausilio delle tecnologie preferendo i supporti "tradizionali" e l'esperienza diretta per l'approfondimento linguistico perché considerata più autentica, utile e coinvolgente:

Va' a un paese per conoscere cultura, non prendere il tuo mobile.

Ho fatto la esperienza che devi essere in là paese oppure parlare con gente della nationalita per conoscere meglio la cultura

Niente è piu utile che un insegnante

Mi dispiace ma preferisco mia insegnante umana!

L'interazione in gruppo, con una professoressa creativa con esperienza è il piu effettivo per imparare una lingua, secondo me!

Forse una app sarebbe utile per aggiungere un complemento alla lezione. Però, per me è più importante l'interazione con un professore

Preferisco i libri e films per conoscere i aspetti culturale.

Di solito, uso il mio smartphone per telefonare, inviare SMS e, ogni tanto controllare emails. Quindi, non mi interessano molto le possibilità educative.

Le nuove tecnologie, l'uso frenetico che ne facciamo, in ogni momento, in ogni circostanza, ci fanno perdere la vita estraendoci della vita. Di più, banalizzano e divulgano la cultura a tal punto che non proviamo più il bisogno di riflettere... Pensiamo di avere imparato l'essenziale... e ci basta. Concise è chiare, forse, ma quante povere sono le informazioni. La cultura è in pericolo di vita se continuiamo di avanzare (cioè regredire) in quella direzione.

L'apprendimento tradizionale è caratterizzato dalla comunicazione diretta con altri agenti (principalmente insegnanti e compagni) i quali forniscono svariate risorse, incoraggiano l'apprendimento attivo, graduano i contenuti (*scaffolding*), vengono incontro con immediatezza alle diverse esigenze e danno assistenza allo studente durante l'intero processo di apprendimento della LS. Dall'altra parte, però, è anche vero che l'ampia espansione tecnologica ha portato alla creazione e alla continua evoluzione di varie forme di tecnologie mobili che, nell'apprendimento della LS, si configurano sia come strumenti per la mediazione sia come strumenti di comunicazione con altri agenti mediante diversi mezzi tra cui, appunto, le app mobili. L'emergere delle app educative ha cambiato le modalità tradizionali di apprendimento e, spostando gradualmente l'asse da un insegnamento centrato sul docente (*teacher-centred*) a un insegnamento auto-regolato (*user-centred*), lo studente ha trasformato la sua costruzione della conoscenza mediante l'apprendimento attivo (Ahmad & Gestwicki, 2013). La comunicazione che avviene tramite le tecnologie mobili non è limitata né dallo spazio né dal tempo ma può avere luogo tramite l'accesso a internet. Il docente della LS può così fornire delle risorse utili

per l'apprendimento direttamente sul dispositivo mobile (Chen & Chang, 2011; Ma, 2017). Rifiutare questa possibilità *a priori* significa ridurre le opportunità di apprendimento della LS. Nei commenti riportati, tuttavia, si riscontra una presa di posizione perentoria sull'apprendimento mobile. Commenti come “Niente è più utile che un insegnante” o “Mi dispiace ma preferisco mia insegnante umana!” lasciano intendere che l'uso del dispositivo per imparare la LS, in questo caso l'italiano, debba essere esclusivo. Tale opposizione drastica potrebbe essere dovuta, tra altre ragioni, al proprio docente di LS, che non ha mai avanzato una proposta di attività didattica con il supporto del proprio dispositivo per un approfondimento linguistico e culturale della LS. Riteniamo che l'ultimo commento riportato sia meritevole di considerazione poiché evidenzia esclusivamente gli effetti negativi delle nuove tecnologie; nonostante presenti spunti interessanti di riflessione, un tale atteggiamento “apocalittico” dimostra una chiusura netta nei confronti delle tecnologie. Tuttavia, alcuni commenti pervenuti (es. “La tecnologia è il futuro, non può essere fermata”), mostrano una posizione favorevole verso le modalità innovative della didattica.

La quarta categoria di utenti-apprendenti (sostenitori del PC e del Web 2.0) mostra una preferenza per il computer fisso rispetto al dispositivo mobile (smartphone o tablet). Per una fetta di apprendenti infatti è più agevole leggere, guardare, ascoltare contenuti nella LS con un PC perché il dispositivo mobile, spesso, si usa in ambienti rumorosi con varie fonti di distrazione. Così, per alcuni utenti l'informazione viene più facilmente compresa se fruita tramite il Web 2.0 e l'uso del computer.

Preferisco usare un desktop computer (correttore ortografico, dizionario, wikipedia per la storia, cultura.... Lo schermo è troppo piccolo nei cellulari

Vado online per scaricare tutto questo; una app mobile forse sarebbe utile per un dizionario inglese-italiano sul volo, altrimenti sta sempre più comodo utilizzare il computer.

Uso sempre WordReference.com sul mio PC sia per controllare il vocabolo, sia per coniugare i verbi. Ma tramite il mio smartphone è molto lento.

Per me, i dispositivi mobili sono per dare un'occhiata, controllare un dubbio, qualcosa veloce. Non penso siano per leggere troppo, o fissare l'attenzione a lungo.

Molti legami a web siti italiani, Gambero Rosso gastronomia , Cucina giornali etc.

A casa uso il mio computer, ci sono dei siti di grammatica, e c'è leo.com, il mio dizionario preferito. In viaggio uso dict.cc sul smartphone - per comunicare, non per studiare!

Come si può osservare, i motivi addotti a tale scelta sono molteplici: alcuni considerano lo smartphone uno strumento utile ma solo per consultazioni rapide (curiosità

varie, dubbi linguistici che si presentano sul momento, traduzione di una parola, ecc.). Un'altra fetta di utenti preferisce il PC perché risulta semplicemente più comodo o per alcuni fattori che rendono particolarmente difficoltosa l'esperienza virtuale tramite il proprio dispositivo (schermo piccolo, lentezza del sistema, problemi di accessibilità, dati mobili ridotti, ecc.). Studi realizzati su profili specifici di apprendenti (studenti universitari) hanno mostrato che per i compiti a casa o per le ricerche correlate al contenuto trattato in classe si preferisce ricorrere al computer fisso da casa piuttosto che usare il proprio dispositivo mobile in altri ambienti (Osman & Chung, 2011; Stockwell, 2012; Stockwell & Liu, 2015). A questo proposito, secondo Jin e Yan (2018) che hanno condotto uno studio sulla stessa tipologia di apprendenti, gli studenti universitari, mettono in luce la diversa natura dei due strumenti tecnologici così che "The mobile Internet has [...] distinct features, namely, convenience, portability, immediacy, orientation, accuracy, and sensitivity, which makes it much different from the desktop Internet." (*ibidem* citato in Kacetyl & Klimova, 2019: 4). Per Sung e Mayer (2012) le percezioni degli apprendenti verso l'utilizzo del PC a scapito del dispositivo mobile, e viceversa, per attività di approfondimento linguistico e culturale nella LS dipendono da alcuni fattori come il livello di competenza linguistica, la cultura a cui appartengono, le credenze o le convinzioni personali che riguardano l'uso del PC fisso e l'uso del dispositivo mobile.

Si è ritenuto opportuno creare una quinta categoria di commenti (profilo vario) in cui raggruppare le considerazioni di varia natura che sollevano una serie di questioni utili a fornire un quadro più completo sugli atteggiamenti e i punti di vista degli apprendenti sulla tecnologia mobile. Le questioni principali emerse sono:

- Scarsa conoscenza o totale inesperienza delle tecnologie mobili ("Se avessi una possibilità di provarlo, lo farei.", "I didn't know there were apps to learn Italian", "Sarà, sapendo bene che è app"). Una scarsa conoscenza generalizzata delle app come strumento didattico e dell'offerta disponibile da parte degli apprendenti di lingua straniera è già stata segnalata in vari studi (Chen, 2013; Grov, 2015; Lluís, 2018). Nel caso specifico delle app per l'apprendimento linguistico, ciò è confermato dai risultati dello studio di Kétyi (2016) in cui è stato constatato che "Language learning apps like busuu are still unknown among the majority of students." (*ivi*: 54).
- Incertezza sull'utilità delle app ("Io non so se app potrebbe essere utile", "Non saprei, forse mi può aiutare a imparare meglio"). Questo aspetto, strettamente collegato al punto precedente, è ugualmente importante da segnalare. A differenza

del primo, in questo punto si dimostra una conoscenza del programma applicativo ma non come risorsa di apprendimento, ignorandone quindi le potenzialità educative. Come affermano Kukulska-Hulme *et al.* (2015) “It is worth noting that many people are unaware of exactly how their devices work, or what it is possible to do on or with their phones or tablets.” (*ivi*: 23). Ancora una volta, commenti di questo genere ci invitano a riflettere sul ruolo, ancora troppo marginale, che il dispositivo mobile ha in campo educativo.

- Interesse nella combinazione tra la didattica in presenza e l'apprendimento con le tecnologie mobili, come si è anche avuto modo di osservare nel dato riportato in questo lavoro a proposito dell'utilità della app solo se utilizzata parallelamente a un corso in frequenza (“Combination app + teacher is great. Only app is too difficult. Only teacher + book is not of this time”, “Imparare online è molto utile, ma penso che sia importante frequentare la classe”). Come è stato dimostrato in vari studi (Ann, 2015; Blyth & LaCroix-Dallugh, 2011; Silveira & Finardi, 2016), la combinazione tra apprendimento formale e informale, se messa in atto con equilibrio in entrambe le dimensioni, si configura come la modalità ideale per un apprendimento continuo e completo. Nelle riflessioni conclusive dello studio di Chen (2013) è riportata tutta una serie di vantaggi che tale combinazione può apportare all'apprendente:

[...] the combination of formal and informal learning fosters contextualized learning, productive outputs, and a socio-constructivist acquisition of the target language. By synthesizing learning inside and outside of the classroom, students are encouraged to take more responsibility for their learning, thus developing their independent learning skills (Barrs, 2012) and benefitting their future studies. (*ivi*: 21)

In questa sezione ci si è proposti di fare luce sugli atteggiamenti, i punti di vista e le considerazioni degli studenti sull'apprendimento mobile dell'italiano come lingua straniera in contesti informali di apprendimento. Si è voluto dunque dare voce a quella “utenza *indipendente* nel possesso di dispositivi mobili e potenzialmente ricettiva alla modalità *Bring Your Own Device (BYOD)*” (Fratter & Altinier, 2015: 180). Nella pluralità di giudizi espressi dagli informanti sulle tecnologie mobili, si possono rintracciare alcuni punti che necessitano di un'accurata riflessione: il bisogno di conoscere più da vicino questi strumenti per trarre vantaggio dalle potenzialità didattiche e familiarizzare con i contenuti offerti, il bisogno di indicazioni per orientarsi meglio nella vasta offerta virtuale e per gestire efficacemente gli input sono solo alcuni aspetti emersi dai commenti. Solo un rapporto sinergico fra la didattica della lingua straniera e le

glottotecnologie può garantire un uso consapevole ed efficace di queste risorse innovative.

3.6. Limiti e prospettive future

Questo studio fornisce un piccolo contributo nell'ambito degli studi quantitativi sul MALL per comprendere meglio le esperienze di apprendimento fuori dall'aula con le applicazioni mobili di lingua e cultura. I dati raccolti per questo lavoro, sebbene appaiano limitati, ci offrono alcuni spunti interessanti per riflettere sui dati demografici, il livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione al loro uso con il dispositivo mobile come strumento didattico. Ascoltare le opinioni e i punti di vista sull'applicazione, come possibile risorsa per l'apprendimento linguistico, ci consente di capire in modo più approfondito quali possibilità reali presenta il proprio dispositivo mobile per costituire, al pari di altre risorse, uno strumento efficace di apprendimento. Ciò permetterà di far scaturire altre osservazioni, sviluppare riflessioni, avanzare ipotesi e formulare ulteriori domande per le ricerche future. È necessario, però, incrementare le indagini in questo ambito affinché si esplorino i diversi atteggiamenti e le opinioni degli studenti verso la tecnologia mobile nelle diverse situazioni di apprendimento. È altrettanto importante il supporto dei docenti di lingua per costruire delle esperienze di apprendimento valide anche fuori dalla classe (Metruk, 2019; Stickler & Emke, 2011). Tale supporto non potrà avvenire se non si conoscono da vicino i fattori che incidono sulle esperienze di apprendimento informale della LS (Benson, 2011b). Da qui, il bisogno di incentivare gli insegnanti a fornire gli strumenti adeguati per lo sviluppo delle competenze linguistiche e culturali della LS mediante la tecnologia mobile.

Estendere l'apprendimento fuori dalla classe non solo è vantaggioso per gli studenti ma, secondo Richards (2015), apporta benefici anche ai docenti della LS. Il punto di partenza è riconoscere che l'apprendimento linguistico può avvenire anche fuori dall'aula (un concetto semplice eppure non sempre preso in considerazione). Non è sufficiente che i docenti della LS conoscano le diverse attività di apprendimento che gli studenti svolgono fuori dalla classe e il potenziale che queste esperienze apportano alla didattica in aula. È opportuno che i docenti acquisiscano anch'essi le abilità necessarie per guidare gli apprendenti fornendo loro degli esempi concreti per mettere in atto l'apprendimento fuori dalla classe. Per tali ragioni, Richards (*ibidem*) ribadisce il bisogno di fornire agli insegnanti degli strumenti per una pratica didattica completa che tenga

conto di entrambe le dimensioni della didattica: il dentro e il fuori dalla classe, in altre parole, il visibile e ciò che spesso rimane invisibile agli occhi del docente:

Many of the activities [...] involve careful preparation and follow up on the part of the teacher, and in this way the out-of-class activities serve as additional input to classroom-based teaching. Hence the curriculum of teacher-education courses needs to acknowledge that good teaching means preparing learners for learning both inside and outside of the classroom and that preparing teachers for this new reality is an important aspect of teacher education today. (*ivi*: 21)

In merito a quanto si è appena riportato, uno dei limiti che presenta questo studio riguarda il ruolo del docente; poiché ci si è focalizzati sulle percezioni degli apprendenti in relazione all'uso delle app in contesti informali, non è stata formulata alcuna domanda sul ruolo del docente di italiano LS per indagare la sua influenza sull'esperienza degli studenti tra gli ambienti virtuali delle app. Sarebbe stato interessante capire quanti intervistati abbiano fatto uso delle app autonomamente e in modo spontaneo, senza alcun intervento del docente. A tal proposito, Rosell-Aguilar (2018), riportando i risultati dello studio di Mason e Zhang (2017), evidenzia che su 140 apprendenti di cinese LS, il 94% utilizzava le app di lingua in modo spontaneo, senza aver consultato il docente e la maggior parte di questi ha affermato che le app sono un valido supporto per l'apprendimento linguistico.

Eppure, i dati esposti in questo lavoro richiamano indirettamente all'urgenza di una formazione di *e-teaching*; se consideriamo che dai risultati della nostra ricerca emerge che il 95% degli apprendenti di italiano LS intervistati possiede un dispositivo mobile e di questa percentuale un 55% non ha mai utilizzato una app per un approfondimento linguistico e/o culturale, possiamo comprendere quanta strada ci sia ancora da fare per la diffusione di una cultura digitale che consideri i dispositivi non più solo come Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) ma come Tecnologie dell'Apprendimento e della Conoscenza (TAC). Un altro fattore rilevante che avalla l'urgenza di integrare le tecnologie mobili nel processo di insegnamento-apprendimento della LS è il dato relativo al livello di gradimento; il 70% degli intervistati che non ha ancora fatto esperienza della app si dimostra interessato ad utilizzare questa risorsa. Tale apertura è dovuta, fra altri motivi, alla familiarità che gli apprendenti già hanno con lo strumento e al fatto che possono accedervi con estrema facilità.

Un altro limite di questo studio riguarda il totale di studenti di italiano LS che non ha mai utilizzato un'applicazione mobile come risorsa per l'approfondimento linguistico e culturale. Del 47% di utenti che non ha mai utilizzato una app per l'apprendimento linguistico e del 66% che non ha mai scaricato una app di cultura italiana ci si è limitati a

conoscere il potenziale interesse ad utilizzare le app e l'utilità che questo strumento digitale potesse avere per lo sviluppo della competenza linguistica e culturale. Inoltre, mediante alcuni commenti raccolti nell'ultima sezione abbiamo avuto modo di saggiare, seppur in modo approssimativo, alcune delle ragioni che allontanano gli utenti dall'utilizzo della app per fini didattici. Sebbene queste risposte forniscano degli elementi utili a comprendere la considerazione generale che si ha sulla app come risorsa per l'apprendimento della LS, sarebbe risultato altrettanto utile realizzare una ricerca focalizzata esclusivamente su questi apprendenti per indagare ulteriormente le cause che incidono sul mancato utilizzo del proprio dispositivo mobile per l'apprendimento linguistico e culturale. Una ricerca simile ci aiuterà a capire quali sono i fattori che ne scoraggiano l'uso e il peso di ognuno di essi (età, scarsa conoscenza dello strumento tecnologico, rifiuto, ecc.), oltre a esaminare in modo approfondito motivazioni e percezioni.

Questo studio si propone altresì di avviare un dibattito sul valore del *Mobile Learning* nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera e, al contempo, stimolare una riflessione condivisa, seguendo il principio della Ricerca-Azione, che porti in futuro ad ulteriori ricerche volte ad approfondire l'argomento. In particolare, sono due gli studi che ci si auspica di approfondire in futuro: 1) Estendere la ricerca ai docenti di italiano LS di tutti i livelli e istituzioni per capire in che misura questi incoraggiano l'utilizzo della app come risorsa di approfondimento linguistico e culturale della lingua straniera; 2) Proporre agli apprendenti di italiano LS che non hanno mai utilizzato una app come risorsa linguistica e culturale, un percorso autonomo di apprendimento mediante app "controllato" costantemente dall'insegnante per analizzare i processi metacognitivi attivati su questa pratica. Tali indagini complementari potrebbero rappresentare, infatti, un ampliamento rilevante per un'analisi esaustiva sul *Mobile Learning*.

CAPITOLO IV

L'uso delle applicazioni nell'apprendimento informale dell'italiano LS dalla prospettiva dell'apprendente: studio qualitativo

In questo capitolo si presenterà un *case study* di tipo esplorativo relativo all'uso delle applicazioni per dispositivi mobili nei contesti di apprendimento informale dell'italiano LS. Dopo una breve esposizione degli obiettivi e delle domande di ricerca, si procederà a presentare il contesto, gli informanti e gli aspetti metodologici della ricerca. La scelta degli strumenti, delle tecniche e dell'impostazione di questo studio riflette la natura dell'oggetto di osservazione: comportamenti, atteggiamenti, motivazioni, gusti e preferenze.

4.1. Obiettivi e domande di ricerca

L'obiettivo principale di questo lavoro è indagare l'uso, per fini didattici, delle app mobili di lingua e cultura italiana da parte degli apprendenti di italiano LS in contesti informali di apprendimento. Oltre a ciò, si intende analizzare i fattori principali che incidono sul loro uso: usabilità, efficacia didattica percepita e livello di soddisfazione.

In linea con gli obiettivi stabiliti, le domande di ricerca che hanno guidato la realizzazione di questo studio sono:

1. Con quali aspettative e motivazioni gli alunni di italiano LS ricorrono alle app mobili in contesti informali per avvicinarsi alla lingua-cultura della LS?
2. Gli alunni dispongono di indicazioni chiare nei menù e nelle icone per muoversi facilmente all'interno delle varie app mobili?
3. Le app mobili sono delle risorse digitali che permettono di migliorare le strategie di apprendimento?
4. Qual è il livello di soddisfazione degli utenti-apprendenti nell'esperienza con le app mobili come risorsa linguistica e culturale dell'italiano LS in un contesto informale?

4.2. La metodologia, il contesto e i partecipanti

Concentrandoci sul contesto specifico all'interno del quale ci si è mossi per la descrizione degli informanti e dell'analisi del materiale prodotto, possiamo affermare che questo studio segue una metodologia qualitativa (Salgado Levano, 2007).

Secondo Coggi e Ricchiardi (2005), la ricerca qualitativa è di estrema importanza per tutti gli ambiti dell'educazione e la sua finalità prioritaria è

[...] comprendere la realtà educativa indagata e approfondirne le specificità mediante il coinvolgimento e la partecipazione personale del ricercatore. Quindi lo scopo della ricerca qualitativa è idiografico, ovvero tale approccio ha per oggetto di studio il particolare, il singolo, invece della legge generale che modifica e accomuna più casi, scopo quest'ultimo della ricerca quantitativa. La ricerca qualitativa procede in maniera induttiva: dall'osservazione della realtà formula e riformula le sue interpretazioni. (*ivi*: 26-27)

Trattandosi di una ricerca qualitativa, ci si propone di descrivere in maniera approfondita un contesto specifico, non estendendo quindi queste riflessioni ad altri gruppi di informanti poiché l'obiettivo è offrire soluzioni adeguate in un ambito concreto di studio (Salgado Levano, 2007). Dal momento che l'obiettivo finale è la comprensione delle persone, l'analisi si concentra sui soggetti – è, quindi, *case based* – e l'approccio di studio è di tipo olistico. Ciò significa che ogni soggetto viene osservato e studiato nella sua interezza perché, secondo questa prospettiva, l'individuo non è una semplice somma delle sue molteplici parti, bensì il risultato unico dato dalle specificità delle esperienze vissute, dall'ambiente in cui si muove, dai fattori personali, culturali e sociali che contribuiscono a formare e sviluppare l'apprendimento. A tal proposito, si è ritenuto opportuno adottare il modello della Ricerca-Azione (Lewin, 1946) che permette l'analisi critica di specifiche situazioni di apprendimento-insegnamento e si sviluppa seguendo un processo a spirale che prevede quattro fasi: progettazione, azione, osservazione e riflessione. Nel caso specifico di questo studio, si vuole osservare e analizzare l'apprendimento informale dell'italiano LS con il supporto delle tecnologie mobili per individuare da una parte, i fattori rilevanti che hanno maggiore ripercussione nell'esperienza di apprendimento negli ambienti informali, dall'altra gli ostacoli che si possono presentare prima, durante e dopo l'uso delle risorse virtuali. Tale processo è finalizzato alla riflessione e all'interpretazione dei risultati per promuovere un uso proficuo delle tecnologie mobili per fini didattici fuori dall'aula con la guida dei docenti/tutor opportunamente preparati.

Lo studio è stato condotto su 20 informanti che in precedenza avevano partecipato allo studio quantitativo di questo progetto di ricerca (capitolo III). Pertanto, i 20 informanti rappresentano un campione estrapolato dai 602 partecipanti al questionario oggetto dello studio quantitativo. La scelta dei 20 informanti non è stata casuale: tutti frequentavano in parallelo un corso in presenza di italiano LS presso l'Istituto Italiano di Cultura di Madrid.⁷⁴ Lavorando in qualità di docente in tale centro, è stato possibile svolgere la ricerca attraverso l'osservazione diretta degli informanti. Al fine di poter coinvolgere nella ricerca apprendenti di livelli linguistici diversi, si è esteso l'invito a partecipare a tutti gli studenti iscritti ai corsi dell'Istituto Italiano di Cultura che avevano precedentemente risposto al questionario. Del totale degli interessati, 12 sono studenti dei corsi tenuti dall'autore di questa tesi, mentre i restanti 8 sono studenti di altri corsi. Grazie alla collaborazione dei docenti e al contatto diretto con i 20 partecipanti, si è avuta la possibilità di seguire direttamente tutte le fasi dello studio. La ricerca è stata possibile anche grazie alla direttrice e alla responsabile dei corsi di lingua dell'Istituto Italiano di Cultura che fin dall'inizio hanno dimostrato la loro disponibilità autorizzando la ricerca e permettendomi di rimanere in contatto con gli studenti che partecipavano allo studio anche dopo l'orario delle lezioni in presenza previste dal centro.

Fin dalla fase iniziale, si è seguito il procedimento convenzionale nell'ambito dell'etica della ricerca. Per tale ragione, prima di iniziare la raccolta dei dati, a ogni informante è stato chiesto di firmare un modulo per il consenso al trattamento dei dati personali.⁷⁵ Lo studio è durato in totale quattro mesi, da ottobre 2018 a febbraio 2019. Tuttavia, a causa del ritardo nella consegna del materiale richiesto o della mancata disponibilità da parte di alcuni informanti a realizzare le interviste nelle settimane prefissate, lo studio si è protratto di un mese.⁷⁶ Infatti, durante la raccolta dati l'intervallo tra l'intervista iniziale e il primo *audiolog* non è sempre stato di due settimane (così come previsto dal *timing* inizialmente programmato) poiché l'intervista iniziale, dovendosi realizzare in presenza, per motivi di impegni personali o professionali degli informanti è

⁷⁴ L'Istituto Italiano di Cultura di Madrid è un organo periferico del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale e si occupa, tra le altre funzioni, della promozione della lingua e della cultura italiana nel mondo. Tale funzione principale avviene non solo attraverso la didattica in presenza ma anche attraverso attività culturali di varia tipologia (presentazioni, mostre, concerti, dibattiti, ecc.).

⁷⁵ Il modulo è stato redatto in lingua spagnola perché fosse compreso facilmente da tutti gli informanti. Per la consultazione del documento si rimanda all'Appendice XII.

⁷⁶ La prima intervista iniziale è stata realizzata il 18 ottobre 2018 mentre l'ultima intervista finale è stata realizzata il 19 marzo 2019.

slittata a volte anche di una settimana rispetto alla data programmata, cioè dal momento in cui gli informanti hanno iniziato a utilizzare la prima app.

All'inizio dello studio, a ogni informante è stata consegnata la lista di applicazioni di lingua e cultura italiana presentata nel secondo capitolo di questo lavoro. Per comodità, la lista è stata consegnata sia in formato cartaceo che in formato digitale. Nei quattro mesi di studio, ogni informante ha visitato otto app mobili di diversa tipologia e contenuto. Ciò ha permesso loro sia di sottoporsi a molteplici stimoli linguistici e culturali sia di evitare una possibile situazione di stallo per mancanza di stimoli tematici e/o visivi. In qualità di docente-guida, l'autore ha mostrato totale disponibilità in ogni fase dello studio per qualsiasi bisogno che gli studenti potessero presentare fuori dalla classe. Inoltre, come suggeriscono Benson e Voller (1997), gli apprendenti sono stati invitati a condividere con il docente dubbi, difficoltà, critiche e opinioni tutte le volte che ne sentissero il bisogno.

All'inizio di ogni unità didattica presentata in aula, gli apprendenti potevano scegliere, secondo i gusti e le preferenze personali, una delle applicazioni di lingua e cultura italiana della lista. Tuttavia, ogni studente era libero di scegliere anche una app diversa da quelle indicate purché lo comunicasse all'insegnante il quale, dopo un controllo accurato per verificarne l'idoneità, concedeva o meno il consenso.

La partecipazione è avvenuta su base volontaria e gratuita e non ha previsto alcuna ricompensa come punteggio aggiuntivo all'esame finale del corso in presenza. La lingua materna (L1) di 17 informanti è lo spagnolo mentre la L1 del resto degli informanti sono, rispettivamente, il francese, l'ebraico e l'arabo. Su 20 studenti, 12 avevano fatto esperienza in passato con una o più app per l'apprendimento della lingua italiana, mentre 8 studenti non avevano mai usato le app come risorsa per l'apprendimento linguistico e culturale di una LS. Prima dello studio, nessun informante aveva mai usato app di cultura italiana. Il profilo degli informanti è vario in quanto a livello, età, bisogni e motivazioni. L'età media degli informanti è di 44 anni (si veda la tabella 8). Il livello del QCER è stato stabilito mediante una prova di livello (*placement test*) realizzata a inizio corso. 9 informanti sono di livello A2, 2 di livello B1, 4 di livello B2, 3 di livello C1 e 2 di livello C2. Di seguito (tab. 8), si specificano alcuni dati rilevanti degli informanti:

Informante	Età	Livello QCER	Corso frequentato
ALFONSO	16	A2	Standard ⁷⁷ (A2.1)
ANA	45	C1	Standard (C1.1)
ÁNGEL	44	B2	Standard (B2.2)
ANTONIO	71	B2	Standard (B2.2)
BARBARA	37	A2	Aziendale ⁷⁸
CARMEN	30	C2	Standard (C2.1)
ELISA	20	A2	Erasmus ⁷⁹
FRANCISCO	41	A2	Standard (A2.1)
INÉS	26	C2	Standard (C2.2)
ISABELLE	56	B1	Standard (B1.2)
JOSÉ	25	A2	Erasmus
LUÍS	59	B2	Aziendale
MANUEL	43	A2	Aziendale
MANUELA	65	B2	Standard (B2.2)
MARILÚ	37	A2	Intensivo ⁸⁰
MARIAN	35	C1	Standard (C1.2)
PACO	71	B1	Standard (B1.2)
RICARDO	72	C1	Standard (C1.2)
SANTIAGO	28	A2	Erasmus
SEBASTIÁN	59	A2	Intensivo

Tabella 8 - Dati degli informanti: nome, età, livello linguistico e tipo di corso

Le interviste agli studenti sono state registrate con nomi fittizi per preservare l'anonimato degli interessati. Tutte le interviste sono state registrate in audio e trascritte in un secondo momento.

4.3. Fasi e strumenti della raccolta dati

Considerata la natura prevalentemente qualitativa della ricerca, ho utilizzato due strumenti che più si adattano a questo paradigma: l'intervista semistrutturata e l'*audiolog* (registrazione audio). Le due tecniche, nel caso specifico di questo studio, hanno portato diversi vantaggi sia nella prima fase di raccolta dati sia nella seconda fase di analisi. I risultati ottenuti sono stati analizzati seguendo una linea tematica al fine di dare una

⁷⁷ Il corso 'standard' è un corso quadrimestrale di 60 ore e si divide per livelli linguistici; dal livello iniziale (A1) fino al livello superiore (C2). Si distribuisce in 2 lezioni settimanali da 2 ore ciascuna. Tra parentesi, è specificato il corso frequentato al momento della partecipazione allo studio.

⁷⁸ Il corso 'aziendale' è un corso di italiano professionale i cui destinatari sono impiegati in aziende, società o compagnie commerciali. I corsi si organizzano in gruppi ridotti.

⁷⁹ Il corso 'Erasmus' è un corso intensivo i cui destinatari sono futuri partecipanti al progetto europeo di mobilità Erasmus. Il corso si articola in diversi moduli intensivi della durata di un mese e parte da un livello iniziale (A1) per arrivare a un livello intermedio (B1).

⁸⁰ Il corso 'intensivo' segue la stessa struttura del corso 'Erasmus', ma cambiano i destinatari e il programma del corso.

risposta alle varie domande di ricerca. In relazione al primo strumento di rilevazione dati, si è partiti dalla riflessione di Corbetta (1999) il quale definisce l'intervista qualitativa come

[...] una conversazione provocata dall'intervistatore, rivolta a soggetti scelti sulla base di un piano di rilevazione e in numero consistente, avente finalità di tipo conoscitivo, guidata dall'intervistatore, sulla base di uno schema flessibile e non standardizzato di interrogazione. (*ivi*: 405)

Ai 20 informanti sono state realizzate individualmente due interviste in presenza, una all'inizio e una alla fine dello studio.⁸¹ Le interviste iniziali avevano lo scopo di conoscere l'atteggiamento degli informanti verso i dispositivi mobili mentre le interviste finali avevano l'obiettivo di individuare gli aspetti rilevanti in linea con le domande e gli obiettivi di ricerca stabiliti. Le interviste, di tipologia semistruutturata, prevedevano delle risposte aperte: l'intervistatore seguiva una serie predefinita di domande, ma l'intervistato, quando lo riteneva opportuno, aveva la possibilità di rispondere liberamente o di commentare aspetti che emergevano durante l'intervista-conversazione o che l'intervistatore non aveva inizialmente previsto. Per questo motivo, si è adottata la struttura del dialogo per fare in modo che l'intervistato si sentisse a proprio agio e ottenere così quante più informazioni possibili. Sia le interviste che gli *audiolog* sono stati realizzati in lingua spagnola per permettere agli informanti di esprimersi con totale fluency e naturalezza. I commenti riportati in questo capitolo, sia che si tratti di frasi estrapolate o di brani integrali, non verranno tradotti in italiano per mantenere fede alla forma e al significato.

Il secondo strumento utilizzato è l'*audiolog*, una registrazione audio realizzata individualmente dagli intervistati nei giorni stabiliti. Al termine delle due settimane di esperienza con una app, ogni informante registrava un audio della durata di circa 4-5 minuti in cui commentava, in modo più o meno libero e spontaneo e in un ambiente a lui informale, gli aspetti segnalati in modo schematico in una scheda inviataagli all'inizio dello studio, contenente una serie di domande sull'esperienza con l'applicazione mobile.⁸² Le interviste (iniziali e finali) sono state registrate con il tablet dell'intervistatore. Gli *audiolog*, invece, sono stati registrati con un dispositivo (smartphone, tablet o computer) dell'intervistato e inviati per posta elettronica all'intervistatore. In totale sono state

⁸¹ Si vedano le Appendici XIII e XV: la prima mostra le domande elaborate per l'intervista iniziale, la seconda le domande elaborate per l'intervista finale. Le interviste sono state elaborate sia in italiano che in spagnolo, ma sono state realizzate tutte in spagnolo per i motivi di cui sopra.

⁸² In Appendice XIV è possibile consultare la scheda inviata agli informanti con i punti rilevanti da commentare nell'*audiolog*.

analizzate 40 interviste, delle quali 20 iniziali e 20 finali e 160 *audiolog* (8 per informante). La durata totale delle 20 interviste iniziali è di 3 ore e 34 minuti, mentre la durata delle 20 interviste finali è di 7 ore e 44 minuti. La durata totale delle 40 interviste realizzate dai 20 informanti è di 11 ore e 18 minuti. I 160 *audiolog* hanno una durata di 11 ore e 55 minuti. Pertanto, la durata totale del materiale audio pervenuto e analizzato per questo studio (intervista iniziale, intervista finale e *audiolog*) è di 23 ore e 13 minuti. La durata media è di 10 minuti e 60 secondi per le interviste iniziali, 5 minuti e 30 secondi per gli *audiolog* e 20 minuti e 20 secondi per le interviste finali. Durante il periodo della raccolta dati è stata creata una programmazione cronologica (*timing*) nella quale si sono annotati i giorni in cui ogni materiale audio è stato raccolto e la durata di ognuno.⁸³ Inoltre, come ulteriore strumento per registrare e mantenere organizzate le varie fasi della ricerca, è stato utilizzato un diario per annotare qualsiasi atteggiamento o commento che potesse risultare d'interesse nelle fasi successive dello studio.

L'analisi dei dati si è sviluppata in tre fasi principali:

- 1) Nella prima fase si è definito l'oggetto di studio. Nella fase di elaborazione della struttura della ricerca, ci si è focalizzati sui 20 informanti e sul loro contatto con le app di lingua e cultura italiana. Questa fase è durata tre mesi;
- 2) Nella seconda fase, si è realizzato lo studio di campo: si è iniziato con le interviste iniziali, si è proseguito con l'osservazione degli informanti e il controllo sull'andamento dello studio sia in relazione all'uso delle app sia ai tempi stabiliti per le varie consegne nell'arco dei quattro mesi. L'osservazione e il controllo sono stati realizzati sia a distanza che in presenza. L'ultima tappa di questa fase è stata l'intervista finale. Gli informanti che hanno partecipato allo studio si sono resi disponibili a rispondere alle interviste e a inviare ogni due settimane l'*audiolog* via e-mail;
- 3) Nella terza fase, sono stati analizzati i dati mediante l'ascolto integrale di tutti i materiali audio raccolti. Successivamente è stata realizzata una selezione e la relativa trascrizione dei frammenti che potevano risultare significativi ai fini delle risposte alle domande di ricerca e del raggiungimento degli obiettivi di questo studio. I dati ottenuti sono stati selezionati secondo un criterio sia tematico che temporale. Inoltre, si sono presi appunti di tutti i commenti che, pur non risultando direttamente utili per rispondere agli obiettivi dello studio,

⁸³ Per la consultazione del *timing* si rimanda all'Appendice XVI.

sono stati considerati rilevanti per formulare delle questioni specifiche o proporre argomenti affini.

4.4. Analisi dei dati

Di seguito si presentano i dati ottenuti dalle risposte alle interviste iniziali, dagli *audiolog* e dalle interviste finali.

4.4.1. Le interviste iniziali

Questa fase è stata fondamentale per conoscere l'esperienza quotidiana degli informanti con i dispositivi mobili nonché per analizzare il loro atteggiamento verso la tecnologia mobile per fini didattici. Similmente, è stato determinante conoscere anche le impressioni generali degli intervistati sulle applicazioni mobili, compresi i limiti e le caratteristiche proprie delle stesse, che gli studenti percepiscono come ostacoli alla loro fruizione. Ricavare informazioni sull'atteggiamento verso la tecnologia mobile, sulle modalità e sui momenti d'uso ha contribuito a comprendere più in profondità i comportamenti che ogni informante ha adottato durante lo studio.

A. L'uso dei dispositivi mobili

I 20 informanti utilizzano il proprio dispositivo mobile ogni giorno ma la durata, la modalità e gli impieghi variano tra loro. Nella tabella 9 si presentano in dettaglio il tempo d'uso giornaliero e le attività che ogni informante svolge con il proprio dispositivo:

INFORMANTE (ETÀ) - Sistema operativo	USO GIORNALIERO	ATTIVITÀ SVOLTE CON IL DISPOSITIVO MOBILE
ALFONSO (16) Android	3-4 h	<i>Cellulare</i> : ascolta musica, vede film, reti sociali.
ANA (45) Android	1:30 h	<i>Cellulare</i> : principalmente Whatsapp e ricerche su internet, poco per reti sociali. <i>Tablet</i> : stesse attività ma specialmente per studiare.
ÁNGEL (44) Android	4-5 h	<i>Cellulare</i> : principalmente reti sociali e consulta e-mail.
ANTONIO (71) Android	1:30 h	<i>Tablet</i> : vede film e legge giornali. <i>Cellulare</i> : strumento di sostegno linguistico. Usa app traduttore quando legge in

		italiano e app dizionario per cercare parole in italiano.
BARBARA (37) iOS	1 h	<i>Cellulare e tablet:</i> telefonate e reti sociali. <i>Tablet:</i> legge <i>e-book</i>
CARMEN (30) iOS	2 h	<i>Cellulare:</i> reti sociali, radio, comunicare con amici e attività varie. <i>Tablet:</i> ascoltare la radio e vedere serie.
ELISA (20) Android	4 h	<i>Cellulare:</i> tutte le attività possibili tranne leggere libri. <i>Tablet:</i> vede film e consulta materiale di studio.
FRAN (41) Android	1:30 h	<i>Cellulare:</i> naviga su internet, email, Whatsapp e vede video.
INÉS (26) Android	2 h	<i>Cellulare:</i> Whatsapp, ricerche varie su Internet, Instagram.
ISABELLE (56) iOS	30 min.	<i>Cellulare:</i> meteorologia, Whatsapp.
JOSÉ (25) iOS	2 h	<i>Cellulare:</i> comunica con amici, legge quotidiani e ascolta musica.
LUÍS (59) iOS	2 h	<i>Cellulare:</i> tutto (consulta mail, naviga su internet, legge giornali, <i>e-book</i> , vede video e programmi televisivi, ascolta musica, ecc.).
MANUEL (43) iOS	3 h	<i>Cellulare:</i> legge giornali, reti sociali (considera anche Whatsapp una rete sociale).
MANUELA (65) iOS	3 h	<i>Cellulare:</i> reti sociali, e-mail, giochi, ricerche varie su Internet.
MARILÚ (37) Android	1:30 h	<i>Cellulare:</i> comunica con amici, reti sociali, usa molto le app di utilità, ad es. per sapere quando passa il bus e per la visita medica dei bambini.
MARIAN (35) Android	2 h	<i>Cellulare e tablet:</i> tutto tranne giochi. Vede film, reti sociali per comunicare, ricerche su internet, legge <i>e-book</i> .
PACO (71) Android	2 h	<i>Cellulare:</i> Whatsapp, e-mail e ricerche su internet, traduttore di Google sul web e “Reverso”. <i>Tablet:</i> vede film in italiano e qualche consulta su internet.

RICARDO (72) iOS	30 min.	<i>Cellulare</i> : solo chiamate.
SANTIAGO (28) Android	1,5 h	<i>Cellulare</i> : Whatsapp, chiamate e reti sociali. <i>Tablet</i> : vede film, consulta e-mail e ascolta musica.
SEBASTIÁN (59) Android	1:45 h	<i>Cellulare</i> : chiamate e messaggi, legge il giornale. <i>Tablet</i> : legge <i>e-book</i> e vede film.

Tabella 9 - Uso giornaliero e attività svolte con il/i dispositivo/i mobile/i

Come si può osservare nella tabella, solo due informanti utilizzano il dispositivo mobile 30 minuti al giorno mentre il resto lo utilizza in media da una a cinque ore al giorno. Nonostante lo studio esposto in questo capitolo non segua una metodologia quantitativa, dal campione di informanti si può osservare che non c'è alcun legame significativo riguardo al rapporto tra età e uso del dispositivo mobile. Si registra piuttosto una situazione eterogenea in cui l'età dell'apprendente sembra non influire su un uso maggiore o minore del proprio dispositivo. Considerato il numero ridotto degli informanti e il metodo di analisi adottato per questo studio di campo, non è comunque possibile trarre alcuna conclusione sulla relazione tra età degli informanti e uso delle tecnologie mobili.

Le attività realizzate con il proprio dispositivo ci indicano chiaramente il tipo di rapporto verso la tecnologia mobile: gli informanti che utilizzano poco il proprio dispositivo (30 min. - 1 ora al giorno) si limitano a chiamare, scrivere messaggi su 'Whatsapp' o consultare internet per delle ricerche rapide; in altre parole, realizzano le funzioni basilari di uno smartphone: informarsi e comunicare con gli altri. Gli informanti che passano dalle 2 alle 5 ore giornaliere con il proprio cellulare o tablet realizzano attività di diversa tipologia, da leggere i giornali a vedere film, da interagire sulle reti sociali ad ascoltare programmi radiofonici. Il ventaglio di attività realizzate è ampio e per questo motivo l'atteggiamento verso la tecnologia mobile è basato sulla flessibilità e sulla curiosità. Nell'intervista iniziale tutti gli informanti riconoscono che usano il dispositivo mobile in qualsiasi contesto ("Siempre, en cualquier lugar y momento del día" - José) anche se la maggior parte riconosce che fuori di casa accede al proprio dispositivo per svolgere attività che non richiedano uno sforzo mentale significativo o che risultino piacevoli ("Prefiero *apps* de juego o de pocas líneas de texto cuando me encuentre fuera de casa" - Manuela). Diversamente, per le attività che richiedono una maggiore attenzione

e concentrazione mentale si preferisce accedere alle app da casa. Tutti utilizzano il proprio smartphone per accedere alle applicazioni, mentre nove informanti utilizzano anche il tablet. L'uso di quest'ultimo, secondario rispetto allo smartphone, è dovuto principalmente alle dimensioni dello schermo, che permettono di svolgere più facilmente alcune attività come vedere video, serie TV o film, leggere *e-book*, realizzare diversi compiti (letture di testi, appunti, schemi, presentazioni, ecc.), visionare contenuto multimediale precedentemente scaricato in modalità offline e simili.

B. Esperienza con le tecnologie per l'apprendimento della LS

Per comprendere meglio l'atteggiamento degli informanti verso la tecnologia mobile per l'apprendimento di una LS, riteniamo opportuno fornire, in prima istanza, una breve descrizione dell'esperienza previa di ciascuno con questi supporti:

- Alfonso, l'informante più giovane, aveva già fatto esperienza in passato con una app per imparare le lingue straniere ('Duolingo' per migliorare l'inglese e l'italiano) e ha consultato alcuni siti web online;
- Ana ha molta esperienza di tecnologie per l'apprendimento delle lingue straniere; fin dagli anni '90 ascoltava le musicassette con le registrazioni in italiano, negli anni successivi è passata ai CD e ai DVD per imparare il francese e il tedesco anche se ha riscontrato problemi con i programmi software dei corsi multimediali di lingua in particolare nel riconoscimento della voce per esercitare la fonetica;
- Ángel in passato ha utilizzato le tecnologie per imparare le lingue straniere: ha seguito corsi in modalità *blended* che prevedevano una parte online con l'utilizzo di una piattaforma virtuale con le risorse per l'apprendimento (materiale audio e video) e risorse multimediali accompagnate dall'uso dei CD e didattica in presenza; ha anche esperienza con una app, 'Duolingo', che ha scaricato per curiosità e ha utilizzato per alcune settimane;
- Antonio in passato ha soggiornato in diversi Paesi per imparare l'inglese, il francese e il tedesco perché ai suoi tempi, come dice, non c'era nessuna tecnologia; oggi la usa e ne riconosce l'importanza per l'apprendimento linguistico ("Hoy en día los apoyos que hay son muy importantes, se aprende el vocabulario, expresiones que antes era casi imposible, con un libro era muy aburrido y costoso. Por ejemplo, escucho Rai 2, todos los días, como se

expresa la gente, se me queda grabado”); fa tutto con il suo cellulare e senza scaricare app, accede a tutti i contenuti dai programmi di navigazione (*browser*) e vede tutti i giorni la TV italiana, guarda video, ascolta podcast, consulta Google, ecc.;

- Barbara in passato ha già usato ‘Duolingo’ ma in modo irregolare, in alcuni periodi ne ha fatto un uso frequente, in altri sporadico; non ha mai seguito un corso di lingua con CD o via internet anche se ne ha avuto la possibilità;
- Carmen ha molta esperienza con le app per l’apprendimento delle LS: ha utilizzato in passato ‘Duolingo’ e ‘Babbel’ dal cellulare per un anno circa prima di trasferirsi per alcuni mesi in Italia con l’idea di iniziare a sentire qualche parola di italiano, dato che non lo aveva mai studiato prima; in Italia ha utilizzato solo queste due app da autodidatta, (senza mai frequentare un corso in presenza) e, in generale, la sua esperienza è stata positiva;
- Elisa, tra gli informanti più giovani, ha già provato ‘Busuu’ e ‘Duolingo’ per l’italiano e il francese, ma solo per una settimana, dato che le funzionalità che presentano entrambe le app sono, a suo dire, troppo elementari e rendono così l’esperienza deludente;
- Fran, tra tutte le tecnologie a disposizione, ha utilizzato come complemento ai corsi in presenza (di italiano e di altre lingue) solo le app per l’apprendimento linguistico: app di dizionari, di coniugazione, dizionari specifici, come, per esempio, dizionari di argot e modi di dire, ecc.; utilizza lo smartphone come strumento ausiliare di apprendimento per la consultazione veloce (coniugazione di un verbo, ricerca di parole sul dizionario, ecc.), perché sostiene che “La *app* puede ser útil para conocer a fondo la lengua y la cultura de la LE”;
- Inés ha sempre frequentato corsi in presenza e non si è mai servita delle tecnologie per migliorare l’apprendimento linguistico; l’unica eccezione è stata in occasione della preparazione degli esami per la certificazione linguistica: in quel caso ha utilizzato corsi in DVD per migliorare la comprensione orale in inglese, francese e italiano;
- Isabelle è l’informante che dedica meno tempo al suo dispositivo mobile; non ha mai utilizzato nessuna tecnologia con fini didattici perché considera che lo smartphone sia una semplice macchina che può ostacolare l’apprendimento

della LS (“Francamente no me viene natural usar la aplicación, veo el dispositivo como una máquina, no un ser humano, veo un obstáculo, una barrera”);

- Ricardo, come Isabelle, dedica pochissimo tempo al dispositivo: non ha mai utilizzato la tecnologia per migliorare la competenza in una lingua straniera semplicemente perché in passato non esisteva e dunque, anche nel presente, ne fa a meno e non ne sente la mancanza; a differenza di Isabelle, però, crede che un dispositivo mobile possa senza dubbio contribuire ad ampliare e approfondire le capacità linguistiche e la competenza culturale “simplemente porque puedo leer en otro idioma y también es bueno escuchar lo que piensa la gente sobre la cultura de su propio país”;
- José in passato ha utilizzato soprattutto ‘Duolingo’ (in inglese, tedesco e italiano) anche se l’esperienza non gli è piaciuta molto: allo studio di ogni lingua con la app ha dedicato massimo tre settimane; ha anche consultato (e continua a farlo) le pagine web per la pronuncia, la fonetica e simili perché crede che la tecnologia può essere utile per questi aspetti;
- Luis, negli anni ’90 usava la tecnologia allora disponibile per studiare una lingua straniera: comprava le musicassette dei corsi di lingua per ascoltarli e seguiva un metodo di apprendimento chiamato ‘Rosetta Stone’; oggi vede solo qualche video o ascolta audio di breve durata in italiano sul suo cellulare e lo considera un sostegno importante; crede che la tecnologia mobile possa aiutare e possa essere un complemento per conoscere a fondo la cultura della LS (“Puede ayudar, puede ser un complemento aprender con la app para conocer a fondo su cultura”);
- Manuel utilizzava molti anni fa i CD e DVD di corsi gratuiti che uscivano con i quotidiani, ma non li ha seguiti molto, li usava solo come complemento delle lezioni in presenza, per esercitarsi ulteriormente su un aspetto grammaticale svolto in classe; adesso utilizza solo ‘Google’ per cercare parole italiane che non conosce;
- A Manuela non piacciono molto le nuove tecnologie ma ammette che sono utili per l’apprendimento linguistico; quando ha iniziato a studiare l’italiano ha scaricato ‘Babbel’ e con questa all’inizio si esercitava un po’, ma in seguito,

quando la app richiedeva di passare alla versione *premium* e dunque bisognava accedere pagando, ha smesso di utilizzarla;

- Per Marilú l'esperienza con la tecnologia per l'apprendimento linguistico è stata molto buona specialmente per la flessibilità di orario che non presenta un corso in presenza; i corsi online le consentono di accedere quando è libera dal lavoro e finora ha usufruito dei benefici di questa opzione; le nuove tecnologie le hanno permesso di seguire corsi online senza nessun problema o scaricare alcune app di lingua straniera; in passato ha frequentato corsi online di inglese e francese che ha concluso senza complicazioni;
- Marian ha sempre utilizzato CD e DVD come strumenti ausiliari ai libri di testo; ha usato anche le app di dizionari e di ambiti culturali specifici che le interessavano particolarmente quando viveva in Italia; ha anche utilizzato una app ludica di grammatica italiana e una app di gastronomia, entrambe in italiano; quando viaggiava per le varie regioni d'Italia ha usato alcune app per avere maggiori informazioni sulla città che stava visitando;
- Paco in passato non ha usato le tecnologie; solo recentemente ha iniziato a scaricare alcune app di lingua (dizionari) e di cultura (cinema); ha anche utilizzato la app 'Duolingo' per migliorare la competenza in italiano perché consigliatagli da alcuni compagni di corso quando, due anni fa, ha cominciato a studiare l'italiano; utilizzava la app circa 15-30 minuti al giorno. Avendo però accesso solo al livello iniziale, per i limiti che presenta la versione gratuita, l'ha abbandonata dopo un mese, dato trovava noiosa la ripetizione dei contenuti e la mancanza di stimoli multimediali;
- Santiago, come Paco, non ha mai usato la tecnologia per l'apprendimento linguistico (nessun CD o DVD né internet); ha provato la app 'Duolingo' per due mesi; afferma di aver smesso di usarla per la ripetitività dei contenuti e la mancanza di stimoli linguistici e culturali;
- Sebastián consulta esclusivamente le pagine web dal suo cellulare definendole "todas decepcionantes por mucha publicidad"; tra queste, considera utile solo una pagina con testi musicali di canzoni italiane; ha anche utilizzato una app in lingua italiana di cui non ricorda il nome.

Dalle esperienze passate che gli informanti hanno avuto con le tecnologie per l'apprendimento delle LS possiamo evidenziare quanto segue:

- 18 informanti su 20 hanno utilizzato in passato una risorsa tecnologica come supporto all'apprendimento linguistico di una LS (musicassette, CD, DVD, pagine web, software e piattaforme digitali, app);
- 8 informanti non hanno mai utilizzato nessuna app per l'apprendimento linguistico e culturale; tra questi, solo 2 informanti (Isabelle e Sebastián) dimostrano diffidenza verso la tecnologia mobile come risorsa linguistica e culturale;
- Tra le risorse tecnologiche più utilizzate in passato per l'apprendimento della LS emergono CD e DVD e, negli ultimi anni, le applicazioni mobili; le app più utilizzate sono quelle per l'apprendimento linguistico (12 informanti) mentre le app di cultura italiana sono state poco utilizzate (3 informanti);
- La app per l'apprendimento dell'italiano LS più conosciuta e scaricata è 'Duolingo' (8 informanti); solo Carmen ha utilizzato 'Duolingo' da autodidatta per un anno perché spinta da una necessità concreta, dato che si trovava in Italia per lavoro; gli altri 7 informanti l'hanno disinstallata dal proprio cellulare dopo un periodo di tempo che varia da 3 settimane a 2 mesi a causa del contenuto limitato e ripetitivo che offre la versione gratuita.

C. Opinioni sull'applicazione mobile: caratteristiche e (im)possibilità.

Le opinioni degli informanti sulle app mobili come risorsa per l'apprendimento della LS non sono molto diverse dalle opinioni che gli stessi hanno, più in generale, sulla tecnologia mobile ma aggiungono degli elementi importanti sulle caratteristiche, sui vantaggi e le criticità, elementi utili per comprendere più a fondo i fattori che influenzano l'usabilità di questi strumenti.

Tra gli aspetti prioritari di una app linguistica e culturale per gli informanti vi sono:

- gratuità ("Una *app* tiene que ser gratuita. Para mí es fundamental que no tenga que pagar para acceder a sus contenidos" - Alfonso);
- estetica attraente e coinvolgente ("Una app debe ser cautivadora, atractiva. Si ves que el diseño de la aplicación es del siglo pasado, realmente dejas de acceder a ella" - Marilú; "El encanto y el atractivo de una aplicación es importante para involucrar al usuario" - Elisa);

- facilità d'uso (“La facilidad de uso es la variable principal, sobre todo para aquellas personas que no saben manejar bien una *app* y se acercan a ella es perfecto” - Ricardo; “Para mí es fundamental que la *app* sea simple, prefiero que sea fácil y no complicada, si no me estresa.” - Manuel);
- organizzazione chiara e ben strutturata (“[...] que sea muy claro su uso, que las pestañas y las indicaciones sean claras” - Carmen; “Una *app* tiene que estar bien hecha, muy bien estructurada para motivarte” - Paco);
- varietà del contenuto (“Necesito que el contenido en una *app* sea cada vez diferente para interesarme y conocer más porque me ha desanimado mucho tener que repetir el mismo contenido más veces” - Paco);
- utilità / praticità dell'informazione (“Yo uso una *app* sobre todo porque busco una utilidad” - Ana; “Para mí, una *app* es importante por su conocimiento práctico, aprender la cultura de la gastronomía, del cine, de la música, de la historia, ecc.” - Paco);
- personalizzazione dell'apprendimento (“Las *apps* ayudan a motivarte y si hay algo que te interesa, como cuando encuentras un libro italiano que te gusta o una serie que te engancha, está muy bien para motivar el estudio, aumentar la atención.” - Barbara);
- autenticità del materiale (“La experiencia de una *app* tiene que ser cuanto más auténtica. Si una *app* está solo en italiano y ya has adquirido un cierto nivel lingüístico, y sobre todo los temas que eliges te interesan, la experiencia se vuelve menos artificial o forzosa” - Fran);

In relazione ai punti critici segnalati dagli informanti, alcuni segnalano i limiti principali che la app potrebbe presentare, che sono di natura tecnica e linguistica (solo tre informanti sostengono che non sanno dire quali sono i possibili punti critici perché non conoscono molto bene le app per poter esprimere un'opinione al riguardo):

- contenuto linguistico non calibrato (troppo semplice o troppo complesso): contrariamente a ciò che ci si aspetterebbe, questa criticità è stata segnalata sia dagli apprendenti di competenza linguistica bassa (A2) che dagli apprendenti di competenza medio-alta (B2-C1). Più che di vera e propria criticità, si tratta probabilmente di timore per il rischio che il contenuto di una app presenti un linguaggio elaborato o specialistico (nel caso di un settore specifico di un ambito culturale) o, al contrario, che sia troppo semplice rispetto al proprio livello di competenza;

- presenza dei banner pubblicitari: questa criticità è effettivamente molto presente all'interno delle varie app, soprattutto quelle gratuite; se da una parte la pubblicità permette l'accesso gratuito ai contenuti, dall'altra è motivo di distrazione e disturbo per gli utenti;
- contenuti limitati delle app *freemium*: una app programmata in modalità *freemium* permette di accedere gratuitamente solo a una parte e, spesso, i tempi di consultazione sono brevi; tale fattore scoraggia dunque la visita a una app causandone quasi sempre la disinstallazione;
- uso complicato: meno frequente ma non assente è la struttura interna troppo elaborata o poco intuitiva di una app, che la rende difficile da utilizzare;
- contenuto poco stimolante: ciò può essere dovuto a varie ragioni, come, ad esempio, la ripetizione eccessiva di parole isolate o frasi, testi di scarsa qualità, informazioni poco utili, ecc.;
- estetica scadente: per quanto possa sembrare secondario, un *design* poco attraente o sciatto, indipendentemente dal contenuto, demotiva e ne scoraggia l'uso;
- sistema meccanico e prevedibile della app: il sistema meccanico/automatico rende prevedibile e poco spontanea l'esperienza negli spazi virtuali. (“Tratándose de un ordenador, aunque móvil, no deja de ser un input fijo. Al ser una máquina el aprendizaje del idioma pierde de autenticidad.” - Carmen)
- assenza di correzione / feedback: la correzione rappresenta un punto critico per molte app di apprendimento linguistico. Sono infatti pochissime le app che presentano un sistema di correzione con relativa spiegazione dell'errore commesso.⁸⁴ (“Una app puede enseñarte mucho pero no corregirte, se puede limitar a presentar contenido, hacer ejemplos, pero no corrige” - Manuel; “Dependiendo como sea la app, si solamente te ofrece un contenido, pero no te resuelve ninguna duda relacionada a ese contenido a lo mejor no es tan útil como podría ser” - Ana; “Me encontré que estaba hablando con una máquina y lo repetía, pero no sabía si lo estaba pronunciando bien, no me daba un *feedback*” - Carmen; quest'ultima lacuna viene segnalata da 6 informanti ma uno, in particolare, spiega in modo dettagliato il meccanismo che soggiace a

⁸⁴ In fase di selezione delle app di lingua per la creazione della lista (oggetto del capitolo II), si è osservato che solo tre app presentano un meccanismo di feedback la cui risposta errata è accompagnata, oltre al colore rosso e al suono associato alla risposta sbagliata, anche da una breve spiegazione grammaticale relativa all'errore commesso.

molte app di apprendimento linguistico in cui il feedback risulta carente e poco efficace per l'apprendente:

No me gusta el hecho de no tener una retroalimentación real: Tú grabas un texto y la *app* más o menos reconoce que se parece a lo que debería ser la pronunciación italiana pero no al 100%. Si yo estoy con una persona nativa eso te lo puede corregir en profundidad. La *app* puede ser muy flexible pero no te garantiza una pronunciación buena. Y después que no se adapta a ti, o sea tú tienes un método de estudio que sigues a medida que usas la *app*, pero mientras tú buscas vocabulario específico, de temáticas, normalmente suele ir abriéndose las unidades a medida que vas avanzando en la aplicación. Eso sería diferente con un profesor: por ejemplo, tú dices al profesor, quiero mejorar para irme a Italia en un mes, dos meses, dame lo básico para que me pueda desenvolver allí en este tiempo. Una aplicación sigue su ritmo, no tiene la flexibilidad de un profesor o no te explica algo en concreto, el conocimiento es más genérico y sobre todo linear. Tú vas haciendo unidades, pero la siguiente unidad o la siguiente práctica no te refuerza lo que ya has aprendido. No hay un reforzador que te va a examinar de vez en cuando, no refuerza tus conocimientos de vocabulario, gramática: va avanzando, tú sigues, pero si no te apuntas en un papel o algo lo que estás aprendiendo estás liado. Esta es mi experiencia personal. Dejé 'Duolingo' por aburrimiento porque yo empezaba los medios de transporte, empezaba a escribir y en lo que iba viendo vocabulario tampoco podía repasar esas palabras en concreto, la *app* no tenía la opción de retomar las palabras para volver a hacer lo que ya has aprendido y repasarlo. (Santiago)

Tra gli altri punti critici segnalati con minore ricorrenza dagli informanti ritroviamo anche:

- peso eccessivo della app nella memoria del dispositivo: gli informanti che hanno uno smartphone con poca capacità di memoria, lo segnalano come problema ("No puedo descargar las aplicaciones que ocupan mucha memoria ya que mi móvil tiene muy poca capacidad" - Barbara; "Si descargo una nueva *app* necesito borrar la anterior por memoria insuficiente en mi smartphone" - Ana);
- uso incostante della app: non tutte le app prevedono delle notifiche *push* che appaiono sullo schermo per ricordare all'utente di accedervi e, in alcuni casi, queste sono disattivate direttamente dall'utente; ciò causa un acceso irregolare o poco frequente ("Creo que con la *app* puedes perder fácilmente la costumbre de usarla cada día o a menudo. Es un riesgo que veo, como cuando te apuntas a un gimnasio, al inicio vas cada día, luego ya dejas de ir" - Paco);
- dispersione del contenuto: il contenuto disponibile è troppo ampio e non è possibile l'approfondimento che permettono invece gli strumenti tradizionali come libri, CD, videocassette, dove l'intero materiale di studio è contenuto in

un unico supporto (“Un libro hay que aprovecharlo a fondo porque es uno, sólido y físico” - Luís); per evitare il rischio della dispersione per Marian “es muy importante que la *app* presente el menú claramente y que no me pierda dentro de la aplicación”.

In relazione alla percezione degli informanti sul potenziale sviluppo delle abilità linguistiche delle app per l'apprendimento dell'italiano LS, le risposte variano in base alle esperienze pregresse con le app di lingua e cultura italiana. Tra i vari fattori, si segnalano i più ricorrenti:

- sviluppo sproporzionato delle abilità linguistiche: 12 informanti su 20 sostengono che non vi sia una progressione equa e parallela delle abilità linguistiche; tra questi, 9 informanti sostengono che la app aiuti a sviluppare le abilità ricettive a scapito di quelle produttive, specialmente la produzione orale, dato che le app non dedicano spazio sufficiente all'interazione orale degli utenti (p.es. “la parte de producción oral es la que creo que se queda un poco más débil” - Ángel; “la habilidad lingüística que se desarrollaría menos sería la producción oral” - Inés). Due informanti segnalano che non è sempre possibile lavorare sullo sviluppo della comprensione e della produzione orale perché quando si usa una app in uno spazio aperto, in presenza di altra gente, non è sempre facile ascoltare un audio o pronunciare una frase (p.es. “normalmente yo la uso cuando voy en el transporte público entonces no suelo poner el audio ni para escuchar ni para grabar la voz” - José); un'informante aggiunge che una app può aiutare solo al raggiungimento di un livello “minimo” di tutte le abilità linguistiche e che per svilupparle ulteriormente occorre integrare l'apprendimento dell'italiano LS con la didattica formale;
- apprendimento del lessico: tra i vari benefici che una app può apportare si individua, in primo luogo, l'apprendimento del lessico, soprattutto per i livelli iniziali;
- solo due informanti sono convinti che le app possano sviluppare allo stesso modo le quattro abilità linguistiche ma, uno aggiunge: “solo si te encuentras en espacios más tranquilos, como en tu casa, se desarrollan las cuatro por igual” - Santiago);
- chi non conosce le app di lingua o di cultura italiana dimostra, in generale, ottimismo riguardo ai possibili benefici di apprendimento di una app.

Riguardo alla percezione degli informanti sullo sviluppo potenziale delle capacità di comunicazione scritta e orale attraverso l'uso delle app di cultura italiana, le risposte, indipendentemente dall'(in)esperienza in passato, mostrano una generale convinzione circa i benefici che queste possono apportare. Vediamo alcuni commenti:

No conozco ninguna, pero creo que pueden ayudar mucho para mejorar a comunicarme (Manuel)

Está claro que pueden ser útiles para mejorar a comunicarme oralmente y por escrito y a conocer más aspectos de la cultura italiana (José)

Sí podría ser útil pero no conozco *app* de cultura italiana y me gustaría descargar algunas porque estoy segura que mejoraría mi capacidad de comunicarme en italiano. (Carmen)

Una *app* de cultura italiana complementaría maravillosamente el aprendizaje lingüístico (Marilú)

Si la aplicación viene con el texto en italiano claramente tengo que esforzarme para entenderlo y si hay audios no muy complejos, claro que me ayudaría. Me gusta en general el tema de la cultura pues a mí sí que me interesaría. (Sebastián)

Sí, al adquirir más vocabulario y a aprender aspectos culturales que te pueden servir luego a la hora de hacer un viaje o de comunicarte con otra persona que hable ese idioma. (Marian)

Tre informanti non hanno saputo fornire una risposta perché non hanno mai utilizzato nessuna app di cultura italiana, mentre un'informante sostiene che tutto dipende da come è strutturata, anche se specifica quanto segue:

Me parece un poco complicado que te estén enseñando la cultura italiana a través de una aplicación y que tú puedas participar, es decir, no limitarte en recibir contenidos sino presentarlo a terceros. En ese caso sí porque hay más habilidades que se están trabajando, la comprensión oral o escrita y la producción oral o escrita. (Inés)

Infine, è stato chiesto agli informanti in che modo una app possa essere utile per praticare la lingua italiana e conoscere più a fondo la loro cultura. Le risposte ottenute rilevano, nel complesso, una visione positiva sulle tecnologie mobili e le potenzialità che da esse derivano. In special modo, si è potuto notare come gli stili di apprendimento, le abitudini e i gusti personali di ognuno influiscano sulla valutazione globale dei nuovi strumenti didattici. C'è ad esempio chi, pur riconoscendo l'utilità delle app, non la ritiene idonea per il proprio apprendimento:

Creo que es posible acercarse a la cultura italiana mediante una *app* mejorando a la vez varios aspectos lingüísticos pero mi personalidad, mi estilo de aprendizaje no pegan mucho con la modalidad y las características de aprendizaje propias de una aplicación. (José)

A mí me parece que las aplicaciones están muy bien, pero al final la lengua es una forma de interactuar con otro y no tiene color el hacerlo con otra persona que hacerlo con una aplicación. Confío más en las personas que en estas tecnologías,

aunque yo las utilizo en general porque reconozco que son unos recursos válidos que te pueden ayudar. (Ana)

Dalle risposte fornite emerge una considerazione quasi unanime: la app è una risorsa utile ma solo come complemento, cioè come uno tra i vari strumenti a disposizione da integrare alla didattica formale e alle altre risorse didattiche. Nessun intervistato ritiene che utilizzare unicamente le app per l'apprendimento della lingua / cultura straniera possa apportare risultati positivi:

Las aplicaciones son muy útiles, pero hay que combinarlas con clases presenciales. hacer ejercicios gramaticales con una aplicación también es útil luego las producciones orales te las tiene que supervisar alguien. (Inés)

Creo que una *app* es buena como estímulo, no como base. Como estímulo es una buena herramienta que anima e involucra al alumno. (Marilú)

Creo que aprender una lengua extranjera “solo” mediante *apps* no es útil, como complemento sí. Es muy difícil que una *app* te dé respuestas a dudas específicas sobre la lengua que puedas tener en un punto determinado de tu aprendizaje. (Manuel)

Creo que una *app* puede ser interesante como ayuda para estudiar una lengua, es decir, como complemento a las clases presenciales de esa lengua. (Manuela)

No aprendería un idioma con sólo una aplicación. Buscaría una forma de leer fuera de la *app* (libros) o ver películas, cosas así. Usaría una *app* como repaso, para hacer los ejercicios de gramática, en vez de hacerlos en otras partes, en un libro, por ejemplo, usaría la *app* para practicar de forma más amena, más divertida. También para acercarme a la cultura usaría una *app*. (Paco)

Es útil para recordar y afianzar conocimientos, para aprender la lengua desde cero me parece difícil, no digo que no se pueda hacer, pero me parece más difícil, necesitas siempre que alguien te explique, aunque sea un poco las reglas gramaticales que a veces no es tan fácil deducirlas por ti mismo. (Marian)

Come si è avuto modo di rilevare mediante l'intervista iniziale, quasi tutti gli informanti conoscono già bene le caratteristiche e i limiti dell'applicazione mobile come risorsa tecnologica e la sanno utilizzare. Se, però, da una parte è vero che si ricorre all'applicazione mobile come strumento di sostegno per l'apprendimento della LS, dall'altra si è notato che il livello di conoscenza di tale risorsa digitale è piuttosto ridotto. Infatti, nell'intervista iniziale, nonostante ripetuti riferimenti da parte dell'intervistatore all'impiego della app mobile sia sul versante linguistico che culturale, gli informanti, nella maggior parte dei casi, si riferivano solo a due tipologie: 1) le app per l'apprendimento linguistico come 'Duolingo' o 'Babbel'; 2) le app di dizionari, coniugazioni verbali o prontuari di grammatica per rapide consultazioni o ripassi schematici, vale a dire come strumenti ausiliari dell'apprendimento prettamente linguistico dell'italiano LS.

Pochi sono stati i riferimenti all'uso di app dei vari ambiti culturali, a quelle ludiche, di radio e TV, ecc. Ciò significa che gli apprendenti, dai livelli bassi a quelli alti, ricorrono alle app principalmente per il ripasso grammaticale mediante esercizi e per dubbi vari di natura linguistica, non avendo piena consapevolezza dei benefici che una app può apportare all'apprendimento di una LS. Di conseguenza, la vasta offerta digitale a disposizione degli apprendenti si riduce in modo significativo. Tale fenomeno si riflette in particolare sul commento di un'informante: "Daría más bien prioridad a una *app* para mejorar solo la lengua que a una *app* de cultura, pero esto es solo por mi situación personal puesto que no tengo mucho tiempo a disposición" - Marilú.

4.4.2. Le app utilizzate: tipologie e preferenze

Occorre a questo punto ricordare che agli informanti è stata data totale libertà nella scelta delle app della lista: hanno dunque deciso in base ai bisogni linguistici o agli interessi personali, se visitare una app per l'apprendimento linguistico o di cultura italiana. Su 170 app scaricate nell'intero arco dello studio,⁸⁵ 61 sono per l'apprendimento linguistico, (36%) mentre le restanti 109 sono di cultura italiana (64%). È interessante notare, contrariamente a quanto ci si aspetterebbe, che le app per l'apprendimento della LS non si concentrano prevalentemente tra i livelli di competenza linguistica bassa (36 app scaricate dai livelli A2-B1) ma sono state utilizzate anche dal livello B2 in poi (25 app). Si è però notato che mentre gli apprendenti dei livelli più bassi hanno prevalentemente visitato app di corsi di lingua, di pronuncia o lessico (parole o singole frasi), per il livello intermedio-superiore si è optato, oltre che per i corsi di lingua, anche per app di scambio linguistico, ortografia e coniugazione verbale. I corsi di lingua risultano invece la tipologia di app più scaricata, con 19 visite nei livelli A2-B1 e 11 visite nei livelli B2-C2. La preferenza per i corsi di lingua si deve al fatto che, contrariamente ad app di altre tipologie, queste propongono materiale di apprendimento per lo sviluppo di varie abilità linguistiche. Come si può osservare nella tabella 10⁸⁶ 'Duolingo' e 'Babbel' sono tra le app di apprendimento linguistico più scaricate dagli informanti, entrambe con 9 visite ognuna.

⁸⁵ Due informanti, previa richiesta, hanno visitato più di una app nel corso delle due settimane previste per la visita: Sebastián solo in un'occasione (settimo *audiolog*) mentre Alfonso, l'informante più giovane, ha sempre visitato due o tre app ogni due settimane.

⁸⁶ Nelle tabelle 10 e 11 si sono riportate le app scaricate un minimo di 2 volte dagli informanti.

APP DI DI APPRENDIMENTO LINGUISTICO PIÙ SCARICATE	
DUOLINGO	9
BABEL	9
CONIUGAZIONE ITALIANO	6
MONDLY	4
BUSUU	4
4 IMMAGINI 1 PAROLA	4
IMPARA L'ITALIANO 5000 FRASI	4
DROPS	3
MOSALINGUA	2
NEWS IN SLOW ITALIAN	2

Tabella 10 - App per l'apprendimento linguistico di italiano come LS più scaricate

Le app scaricate durante la raccolta dei dati sono state raggruppate seguendo le tipologie proposte nel capitolo II per le app di apprendimento dell'italiano LS. Dai risultati che si presentano nella tabella 10 emerge una differenza notevole tra la prima tipologia più visitata e le altre: i corsi di lingua rappresentano circa la metà delle visite rispetto alle altre tipologie. A seguire, si trovano le app mirate esclusivamente all'apprendimento esplicito del lessico (*flashcards*, *memory cards*, singole frasi, ecc.), scaricate prevalentemente dagli apprendenti di livello A2-B1. L'uso di queste app trova conferma nel pensiero di Balboni (2008), il quale afferma che "il lessico rappresenta uno dei più sentiti problemi nell'acquisizione di una lingua straniera" (*ivi*: 105). Le altre tipologie relative a vari ambiti linguistici sono state visitate in minor misura dagli informanti, eppure è emerso che mentre i corsi di lingua, dizionari e traduttori, app di ascolto e di coniugazione verbale registrano un uso equamente distribuito da parte dei vari livelli di competenza linguistica, si registra una forte prevalenza dei livelli medio-bassi (A2-B1) per le app di sviluppo lessicale e una forte prevalenza dei livelli superiori (B2+) per le app di scambio linguistico e di ortografia e pronuncia.

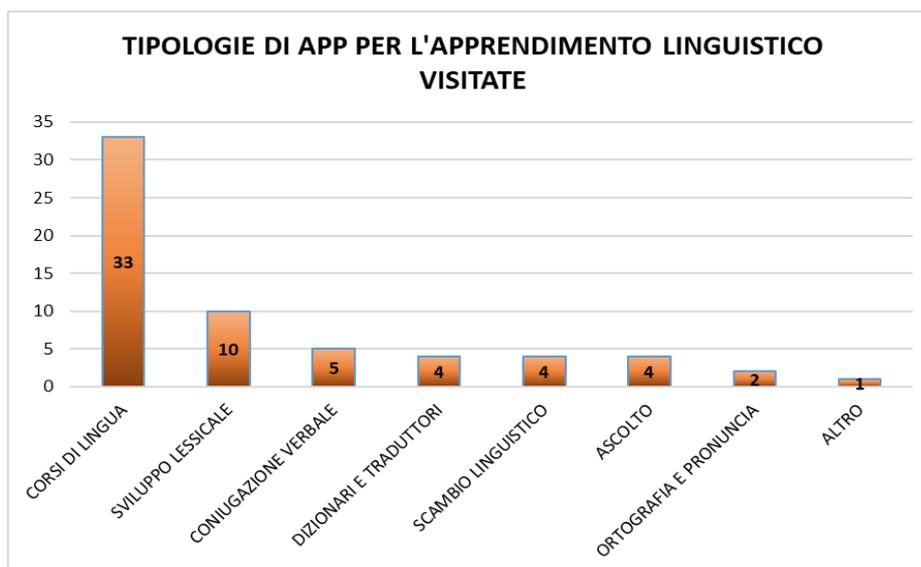


Grafico 14 - Tipologie di app per l'apprendimento di italiano LS più visitate

Ben diversa è la situazione relativa alle app di cultura italiana, in cui si registra un ampio interesse distribuito tra i vari ambiti culturali. Eppure, tra questi, si osserva un interesse maggiore per le app di intrattenimento / ludiche attraverso le quali gli apprendenti imparano, ripassano o approfondiscono contenuto linguistico e culturale in italiano mediante quiz, rebus, cruciverba, giochi di memoria e molto altro. L'interesse per le app ludiche è confermato da vari studi di natura qualitativa sulle app per l'apprendimento informale della LS (Byrne, 2014; Gamlo, 2019; Sundqvist & Sylvén, 2012). Seguono gli ambiti 'Libri e letture' e 'Musica e radio': il primo rappresenta una sorpresa rispetto alle ricerche poiché, come si è già detto, solitamente uno dei problemi maggiori nell'esperienza di una app è rappresentato dalle dimensioni ridotte dello schermo rendendo difficile la lettura. Come si può vedere dalla tabella 11, gli informanti di questo studio hanno particolarmente apprezzato due app: la prima, 'SSF Letteratura Italiana', che presenta varie schede divise per correnti e autori della letteratura italiana con le opere più rappresentative e la seconda, 'Beelinguapp', che offre la lettura audio con il relativo testo scritto di racconti brevi e storie che in ogni momento l'utente può fermare per cercare una parola sconosciuta. L'ambito 'Musica e radio' ha ottenuto lo stesso numero di visite: in questo ambito emergono la app 'Musixmatch' (tab. 11) e le app di radio italiane (tra le più scaricate 'Raiplay radio' e 'Radio DeeJay'). La prima risulta molto utile per gli studenti che ascoltano musica su varie piattaforme digitali poiché si sincronizza con esse e proietta il testo delle canzoni sullo schermo del cellulare con relativa traduzione (a fronte o sotto). Le app di alcune radio italiane (le più popolari in Italia) sono state apprezzate dagli informanti per la struttura interna ricca di sezioni e

funzionalità diverse come i podcast, le classifiche musicali italiane, la divisione dei programmi radiofonici per argomento, ecc.

Gli altri ambiti culturali hanno ricevuto un numero pressoché simile di visite. Tra questi, è opportuno menzionare ‘Giallo Zafferano’, la app più scaricata dagli informanti (tab. 11) per la qualità dei contenuti, della struttura interna e dell’estetica. Tra le app di tv e video che hanno ricevuto più visite vi è ‘TED Talks’, che propone brevi video con sottotitoli in varie lingue su argomenti diversi e ‘Raiplay TV’, app ufficiale della RAI, televisione pubblica italiana. Tra i quotidiani italiani, la app che ha ricevuto più visite è stata ‘La Repubblica’, una delle poche testate che permette l’accesso libero agli articoli principali senza abbonamento. L’unico ambito culturale che non ha suscitato interesse è ‘Teatro e opera lirica’, mentre le app di ‘Infanzia’ e ‘Architettura e design’ hanno ricevuto solo una visita. Occorre menzionare, infine, la app ‘Ti racconto una fiaba’ destinata a bambini che, per la semplicità del linguaggio e la pronuncia chiara della lettura audio, è stata apprezzata da un apprendente adulto di livello A2. Tra tutte le app scaricate vi è anche una rete sociale: un informante ha visitato la app ‘Instagram’, nonostante le reti sociali, per le ragioni addotte nel capitolo II, fossero state escluse da questo studio e non fossero state inserite nella lista.

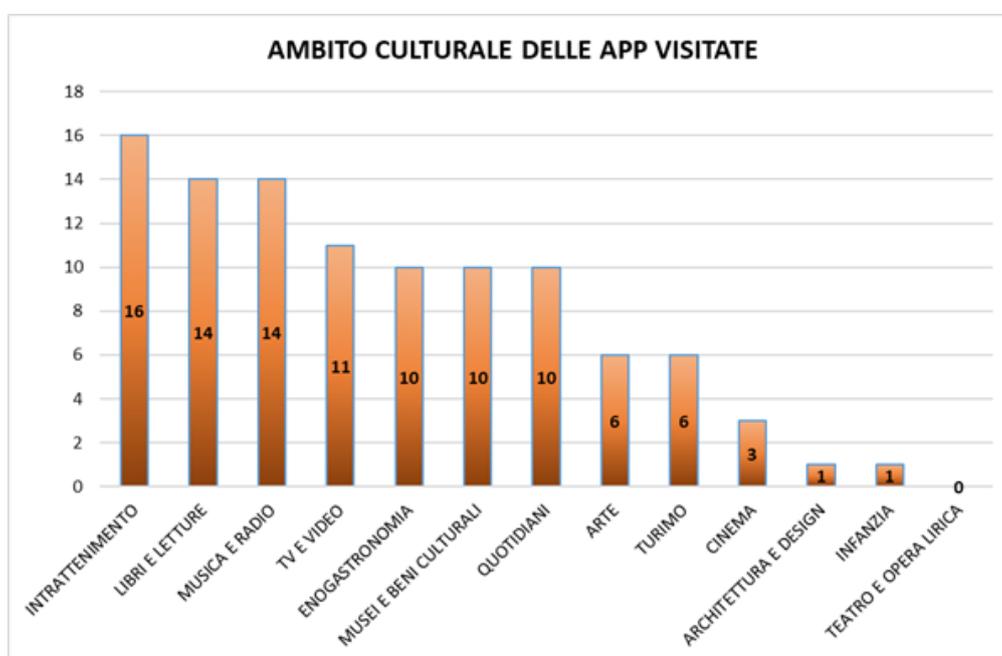


Grafico 15 - Ambito culturale delle app visitate dagli informanti

APP DI CULTURA ITALIANA PIÙ SCARICATE

GIALLO ZAFFERANO	6	RAIPLAY TV	3
MUSIXMATCH	5	LYTRANS ITALIANO	3
SSF LETTERATURA ITALIANA	5	RADIO DEEJAY	2
RAIPLAY RADIO	4	QUOTIDIANI ITALIANI	2
L'IMPICCATO	4	CRUCIVERBA ITALIANO	2
LA REPUBBLICA	4	AMAZON PRIME VIDEO	2
GOOGLE "MADE IN ITALY"	4	ALMANACCO	2
BEELINGUAPP	4	GEOPLAN - MAPPE E MONUMENTI D'ITALIA	2
TED TALKS	3	ITALIA NOTIZIE	2
SSF STORIA DELL'ARTE	3		

Tabella 11 - App di cultura italiana più scaricate

4.4.3. Gli audiolog

Attraverso gli *audiolog* è stato possibile seguire passo a passo gli informanti, notare i loro progressi graduali in relazione all'uso e alle preferenze della tipologia e del contenuto di app e rilevare un cambiamento di opinione, anche lieve, sulle app linguistiche e culturali come strumenti didattici.

A. Apprendimento di contenuto linguistico

Tutte le app in lingua italiana sono, in maggiore o minor misura, un veicolo per il potenziamento delle abilità linguistiche per gli utenti-apprendenti. In particolar modo, le app per l'apprendimento linguistico rappresentano uno strumento mirato per lo sviluppo dei vari livelli che compongono il sistema lingua (grammatica, lessico, fonetica, ecc.). Tuttavia, dai commenti è emerso che le app di tale tipologia e, nello specifico, i corsi di lingua, seppur presentino diverse attività per il potenziamento di tutte le abilità linguistiche, tendono principalmente allo sviluppo di alcune a scapito di altre. Il contenuto presente nella versione gratuita delle app dei corsi di lingua⁸⁷ come 'Babbel' o 'Duolingo' riguarda principalmente attività per lo sviluppo lessicale ed esercizi grammaticali. In particolare, si è notata una certa divergenza tra i commenti espressi su questa tipologia di app dagli apprendenti di livello A2-B1 e dagli apprendenti dal livello B2 in su. Tra le attività proposte nelle app dei corsi di lingua, gli apprendenti di livello A2-B1 hanno svolto maggiormente esercizi lessicali, per il ripasso di specifici argomenti grammaticali e, in misura minore, per lo sviluppo della fonetica e dell'ortografia. Un uso prevalente di attività per lo sviluppo lessicale si conferma anche tra gli apprendenti dei livelli superiori,

⁸⁷ Nessuno degli informanti ha pagato per accedere alla versione *premium*.

ma questi, a differenza dei primi, prediligono l'apprendimento per campi semantici o per tematica (“hay una parte que dice, por ejemplo, el tema es “ligar” y te da expresiones y vocabulario relacionado con este tema y me parece que es muy interesante” - Inés; “te da la opción de ir eligiendo el vocabulario por campo semántico (ropa, comida, frases hechas, etc.)” - Ana). Inoltre, gli informanti dei livelli superiori svolgono più frequentemente esercizi grammaticali perlopiù focalizzati sul ripasso dei tempi verbali. In generale, le abilità su cui si sono maggiormente esercitati sono il lessico e la grammatica; le abilità poco esercitate sono invece l'ascolto e la scrittura, mentre lettura e parlato non sono state affatto menzionate.

Oltre ai corsi di lingua, sono state scaricate app per l'apprendimento linguistico di diversa tipologia: si è notata una maggiore preferenza delle app *flahcards* da parte degli informanti dei livelli inferiori anche perché, come gli stessi affermano, è forte il bisogno di imparare parole nuove. Al contrario, gli apprendenti di livello superiore hanno scaricato maggiormente app di coniugazioni verbali, di ortografia e di tandem linguistico: le prime nel caso in cui si presentino dubbi relativi soprattutto alla formazione irregolare e per un bisogno di ripasso dei vari tempi verbali e, in special modo, come hanno indicato tutti gli apprendenti che l'hanno utilizzata, del passato remoto; la seconda (è una sola app, ‘Come si scrive?’) particolarmente apprezzata per le tre sezioni che contiene (ricerca delle singole parole, quiz e un blog con le domande frequenti sull'ortografia delle parole italiane); le app di tandem linguistico perché permettono l'interazione e l'apprendimento tra pari con i parlanti nativi.

Non meno rilevanti per l'apprendimento linguistico sono state le app di cultura italiana che, includendo numerosi ambiti e funzioni, hanno permesso agli informanti di entrare in contatto con una gran varietà di input linguistici in formati diversi quali testi, audio e video. Tale varietà ha contribuito ad avvicinare gli apprendenti a diversi linguaggi e forme testuali in un contesto, lo spazio virtuale, che ha reso più ameno il contatto con l'italiano come LS. In generale, gli informanti hanno riconosciuto nelle app di intrattenimento un veicolo prioritario per l'apprendimento dell'italiano e, in particolare, per lo sviluppo lessicale; si è effettivamente registrato un uso frequente delle app ludiche da parte di tutti gli informanti i quali, mediante diverse tipologie di giochi linguistici quali cruciverba, rebus, quiz, scarabeo e altri, hanno avuto la possibilità di lavorare sul lessico, l'ortografia e la pronuncia:

‘Scarabeo’ es una *app* de juego y ayuda mucho en conocer bien la ortografía de las palabras italianas. El contenido lingüístico es interesante dado que te ayuda a

aprender a escribir las palabras correctamente con su correcta ortografía. (Manuela)

Aprendí mucho contenido lingüístico porque no solo tienes que adivinar la palabra sino también porque aprendes como se escribe así que es perfecto (Marian)

Algo que me está resultando curioso cuando juego al cruciverba es que a la hora de escribir las palabras en italiano muchas veces te surgen dudas de si una palabra tiene alguna doble consonante ya que la manera de pronunciarlo y de escribirlo es diferente. (Ana)

In generale, l'apprendimento lessicale è stato riconosciuto dagli apprendenti tra i benefici principali non solo delle app ludiche ma di tutte le app di cultura italiana. Il beneficio maggiore percepito in alcune app dagli informanti è stato l'apprendimento del lessico relativo a uno specifico ambito culturale. Ciò ha permesso agli apprendenti di classificare e sistematizzare più facilmente il lessico in base ai diversi ambiti di riferimento.

Es útil ya que presenta un vocabulario específicamente relativo a las finanzas o políticas (Paco)

En 'Westwing' he aprendido mucho vocabulario italiano sobre el ámbito inmobiliario y diseño de interiores. (Carmen)

No tanto por las recetas (que hay alguna que sí, haré) sino porque me parece muy interesante el vocabulario, tanto de alimentos como verbos de preparación de diferentes platos. (Santiago)

He aprendido todo el vocabulario relacionado a la cocina y a la gastronomía. Aprendes muchos verbos relativos a todas las formas de manipulación o de los alimentos, cocción, fritura y también nombre de ingredientes, recetas. Incluso tiene una clasificación que permite elegir las recetas según las especialidades de las diferentes regiones de Italia que de una forma indirecta puede servir para conocer las diferencias entre regiones italianas (Luis)

Inoltre, gli informanti hanno apprezzato il carattere multidisciplinare di alcune app di cultura italiana, come le app di radio o TV, laddove il contenuto proposto non si limita a un solo ambito:

Al ser tan variado, es difícil de definir el vocabulario aprendido. Esta *app* de televisión italiana es bastante útil para aprender un uso coloquial del italiano siempre que se vean programas de actualidad, por ejemplo, concursos, en los que intervienen italianos con diferentes acentos, niveles culturales, etc. (Ángel)

El vocabulario aprendido es mucho: en noticias, películas, series, etc. Lo que mejora mi capacidad de comprender lo que escucho en italiano para luego poder ir al cine, ir al teatro, etc. cuando esté en Italia. (Ricardo)

Si potrebbe quasi racchiudere tale affermazione con uno dei commenti registrati in uno degli *audiolog* inviati da Elisa: “La *app* es muy útil para aprender mucho léxico no solo leyendo textos sino viendo videos o escuchando música”. L'elemento lessicale sembra costituire non solo una priorità per gli studenti di livello iniziale ma un fattore

rilevante anche per gli apprendenti di livello intermedio e superiore. Le percezioni degli intervistati sono risultate pienamente positive per ciò che riguarda il lessico appreso nei quattro mesi di studio. Difatti, come vedremo, la comprensione del contenuto è risultata fondamentale per riconoscere l'utilità di una app.

Oltre al lessico, si ritengono positivi altri benefici linguistici dell'uso delle app di cultura. Tra i vari ambiti culturali, ne sono stati segnalati alcuni che, più di altri, contribuiscono a sviluppare parallelamente diverse abilità linguistiche. Tra le app più scaricate vi sono, ad esempio, quelle dei principali quotidiani italiani: mediante la lettura di articoli e la visione di video che, in alcune occasioni, li accompagnano, si sviluppano insieme le abilità di comprensione scritta e orale:

Lo que más he aprendido leyendo los artículos de prensa, sobre todo reportajes que más me interesaban a mí, es mucho vocabulario, las expresiones escritas sobre todo formal con el estilo periodístico, de reportaje. (Fran)

He aprendido bastante acerca de la actualidad italiana y también del lenguaje formal escrito en el que periódicos como 'La Repubblica', 'La Stampa' e 'Il Corriere della Sera', están escritos. (José)

Me ha gustado el acompañamiento del vídeo con la noticia. Así el lenguaje empleado, las expresiones que se emplean me quedan más fáciles de retener y alguna expresión que no entiendo la busco y al final, al oírla en su contexto del vídeo se aprende mucho mejor. (Antonio)

Un'altra tipologia considerata molto interessante come risorsa linguistica è la app di testi musicali. Leggere i testi delle canzoni italiane e, in contemporanea, ascoltare la musica è stata un'attività apprezzata da molti informanti:

Sirve sobre todo porque a base de repetir las canciones se aprende algo de vocabulario, alguna expresión y a mí me resulta más fácil memorizar algunas expresiones y algunas formas verbales o giros lingüísticos cuando es con una canción porque a base de repetirlo y asociarlo a una música resulta atractivo. (Ana)

Es una aplicación que se conecta directamente con la canción que estás escuchando y te enseña las letras, te las transcribe y, además, si es en otro idioma, te las traduce si le das a esa opción. (Ángel)

La *app* trae una serie de canciones míticas italianas (Volare, Azzurro, etc.). Te pone la canción con su letra y si tienes alguna duda puedes pinchar la palabra y te la traduce entonces es poder ir comprobando lo que vas entendiendo con la letra. (Fran)

Anche le app di audiolibri permettono di accompagnare la lettura di testi a un supporto audio. Ma se per le app di testi musicali l'elemento primario di attrazione è costituito dalla musica affine ai gusti degli apprendenti, sono le trame delle singole storie ad attirare gli utenti verso la lettura. Mentre alcune app suddividono le storie secondo vari livelli di difficoltà (letture graduate), altre le dividono secondo l'età dei destinatari. Per

questo motivo, vari apprendenti di livello inferiore hanno optato per la lettura di audiolibri per bambini che, date le caratteristiche di semplicità della sintassi e del linguaggio, non hanno presentato particolari difficoltà di comprensione:

Son audiolibros de varias historias por diferentes niveles. Yo me he manejado en los niveles básicos e intermedios, en los audiolibros de acceso gratuito porque soy estudiante. Fundamentalmente me ha servido para hacer oído, para escuchar historias en italiano y leer en italiano. (José)

Se trata de un proyecto grande para juntar cuentos. Me ha servido sobre todo para coger soltura en leer textos en italiano que no son complicados y para aprender expresiones. Es una aplicación de fábulas italianas que tiene tanto cuentos clásicos como más modernos o cuentos que escribe la gente. (Fran)

Come già accennato a proposito del lessico, le app di radio e TV, mediante l'ascolto o la visione di contenuto di vario genere e tematica, sono state di grande aiuto per gli apprendenti i quali hanno riconosciuto in esse dei validi strumenti per lo sviluppo della comprensione orale:

Como en 'Radio DeeJay' hay programas del real, resulta entretenido y además te hace mejorar el oído porque tienen un nivel coloquial en el que se utilizan muchas expresiones y muchos giros, hacen bromas, chistes, etc. Me ha parecido interesante. (Elisa)

Especialmente he escuchado 'Rai Radio 2' que es donde se aprende un lenguaje muy común gracias a los locutores y a sus entrevistas. (Antonio)

Ver películas o series en italiano me ayuda mucho a educar el oído ya que escucho conversaciones del día a día en italiano. Probablemente no ayude tanto con la gramática, pero me resulta más fácil entender cómo se pronuncian ciertas palabras en italiano desde que veo películas en italiano. Me parece que el hecho de que puedas escuchar el italiano en un contexto que te guste, con las series o películas que más te diviertan ayuda a motivar. (Carmen)

Es una *app* muy válida para afinar el oído, para acostumbrarse a distintos acentos. La virtud de esta *app* es doble: por un lado, te ayuda a acostumbrar el oído y a mejorar desde el punto de vista lingüístico, por otro lado, te ayuda a conocer aspectos de Italia, personajes relevantes allí. (Barbara)

L'ultimo commento, in particolare, mette in evidenza quanto è stato detto in precedenza a proposito del binomio inscindibile lingua-cultura: in tutte le app di cultura italiana si sviluppa, parallelamente all'apprendimento linguistico, la competenza culturale mediante la ricezione di contenuto sui luoghi, personaggi, abitudini, ecc. che costituiscono la cultura italiana.

In diverse occasioni, gli informanti non hanno riconosciuto chiaramente l'apprendimento del contenuto linguistico nelle app di cultura italiana. A differenza delle app di intrattenimento, come cruciverba o rebus, in cui gli informanti non hanno avuto nessun dubbio nel riconoscerne i benefici dato che gli obiettivi sono esplicitamente linguistici, nel caso delle app di radio o TV, nelle quali il contenuto è principalmente

audio o video, non sempre se ne sono percepiti i lati positivi per l'apprendimento linguistico:

No está hecha expresamente para aprender italiano. Es una especie de guía del lector para buscar libros, valorarlos, seguir a otras personas que te recomiendan el libro. De nuevo, como herramienta de aprendizaje no la recomendaría, aunque me guste la aplicación, para aprender italiano no es recomendable. (Alfonso)

Ya que solo es audio es difícil aprender contenido lingüístico, solo escuchando es difícil. En ese aspecto no ayuda mucho para aprender la lengua. (José)

Un'altra questione legata agli stimoli linguistici che gli alunni hanno segnalato è la presenza / assenza dei sottotitoli. Trattandosi di contenuti programmati per utenti di lingua materna, molte app con materiale audio o audiovisivo autentico non offrono l'opzione dei sottotitoli. Per questo motivo, le poche app sul mercato virtuale che offrono tale opzione sono solitamente quelle preferite dagli apprendenti di livello iniziale e intermedio. Specialmente per gli studenti di livello A2-B1, i sottotitoli sono un complemento importante per una migliore comprensione della lingua parlata nelle tracce audio o video:

'Raiply' no me dejaba poner los subtítulos entonces había partes que no entendía muy bien y me habría gustado la opción de subtítulos en italiano porque creo que la televisión italiana debería ver en la *app* un recurso para gente extranjera incluso que vive allí; es el caso de el equivalente en España, que es la radio televisión española que sí te ofrece la opción de poner subtítulos. (Elisa)

No tuve ninguna dificultad, puse los subtítulos y entendí todo. (Barbara)

Es genial poder ver un video y a la vez tener a disposición los subtítulos te ayuda un montón, de hecho, creo que es una de las vías mejores para aprender un idioma. (Isabelle)

Al contrario, gli informanti con un livello più alto hanno mostrato preferenze per le app il cui contenuto era totalmente in italiano:

Para mí es muy importante porque toda la aplicación está en italiano así aprendo más italiano. (Luis)

Todo lo que está escrito está en italiano por lo tanto las lecturas de los textos representan el ejercicio de los conocimientos de esa lengua que continuamente estoy tratando de adquirir. (Ricardo)

In generale, gli informanti non hanno riscontrato rilevanti difficoltà di comprensione nelle app di cultura poiché il contenuto si adatta al livello linguistico dell'utente ("Más o menos entiendo casi todo, no es un lenguaje técnico en general, aunque alguno puede serlo" - Alfonso; "No tuve ninguna dificultad de comprensión. No encontré palabras que no comprendiese" - Ricardo). Nei casi in cui la comprensione del contenuto non è chiara, il contesto spesso aiuta a colmare le lacune lessicali:

Podía leer sin problemas, aunque no conociendo alguna palabra, la podía entender del contexto, podía entender de lo que se estaba hablando. (Alfonso)

Entender el contenido no ha sido un tema crítico. Cuando el contenido es superior a mi nivel a veces es bueno porque te obliga a buscar para entender lo que estás leyendo. Es peor cuando es demasiado por debajo que aburre. (Fran)

Evidentemente en los periódicos había palabras o referencias que no conocía, pero por el contexto las sacaba. (Inés)

In altri casi, l'uso prolungato della app ha abituato gli apprendenti a comprendere meglio il contenuto o il formato linguistico inizialmente sconosciuto:

Algunos de los *podcasts* de 'Radio DeeJay' no son fáciles porque utilizan incluso un argot que es un poco complicado de seguir, pero bueno, a base de escucharlo y de escucharlo al final terminas entendiendo el sentido de lo que están diciendo. (Ana)

Tuttavia, in alcuni casi, l'autenticità del contenuto delle app ha reso difficile la comprensione e ciò ha comportato un blocco difficile da superare:

Hay veces que me costaba entender de lo que estaban hablando en la radio y en esas ocasiones, lógicamente, mi nivel lingüístico es inferior y resultaba complicado. Pero por lo general, bien. (Barbara)

El contenido muchas veces era el que había y pocas veces se ha adaptado a mi contenido, es el contenido que hay, auténtico y está orientado a nativos de italiano que a personas que se quieren acercar a la lengua, totalmente comprensible, pero como metodología para aprender italiano un poco ineficiente. (José)

Se per alcuni partecipanti la difficoltà di comprensione ha comportato un blocco ed è stata demotivante, in altri casi è stata un incentivo per sforzarsi a imparare di più:

'L'almanacco' presenta un contenido muy genérico y, por ejemplo, hay una tira de chistes que me las leo todos los días para entenderlas. Todos los días van contando una pequeña historia con tebeos, pero me cuesta mucho. No están adaptadas, diseñadas para aprendices. Esto yo lo veo positivo porque si siempre tienes algo adaptado al final no sales de tu zona de confort. Hay veces, por ejemplo, con el chiste, que te tienes que esforzar porque la ironía no se entiende entonces si quieres saber de qué va el chiste, no tienes más remedio que esforzarte. (Manuel)

Dai commenti appare evidente che l'atteggiamento personale verso l'apprendimento della LS con le tecnologie mobili ha un ruolo cruciale: non tutti gli informanti hanno reagito allo stesso modo di fronte al contenuto autentico delle app.

A differenza delle app di cultura, il contenuto delle app dei corsi di lingua (e non di tutte le app per l'apprendimento linguistico) non si adatta in molti casi al livello linguistico degli utenti-apprendenti. Tale difficoltà, dovuta alla versione gratuita offerta dai corsi di lingua che spesso limitano l'accesso alle attività rivolte ad apprendenti di livello elementare A1-A2, è stata persino segnalata dagli informanti di livello A2:

En aplicaciones de lengua al principio hay veces que no puedes saltar de nivel con lo cual es todo básico, son conceptos básicos. Te cansas al final de aprender como se dice "casa", "perro", "fresa". Al final quieres ir más rápido y no te deja ir más rápido. (Carmen)

Las de lengua italiana se quedaban un poco por debajo: ‘Drops’, por ejemplo, era simplemente vocabulario suelto, palabras sueltas. (Elisa)

Las *apps* de lengua eran de nivel demasiado bajo, se quedaban cortas. (Paco)

Infine, nonostante la grande varietà di risorse che gli informanti hanno visitato per realizzare questo studio, è emerso il carattere prevalentemente ricettivo delle attività: si è infatti osservato che la maggior parte del materiale linguistico presente nelle app favorisce esclusivamente le abilità ricettive (lettura e ascolto) esponendo i partecipanti a vari input scritti e audiovisivi, a scapito delle abilità produttive (scrittura e parlato). Solo pochi partecipanti hanno dichiarato di aver utilizzato qualche attività che prevedeva la produzione linguistica (interagire in chat, scrivere su forum e blog che si trovavano all’interno di alcune app o interagire direttamente in modalità sincrona con parlanti nativi): è questo il caso delle app di tandem linguistico il cui uso si è limitato a pochi apprendenti dei livelli superiori.

B. Apprendimento di contenuto culturale

Negli *audiolog* gli informanti segnalano, tranne per le app di giochi linguistici, che il contenuto culturale è “ampio” (questo aggettivo si ripete in riferimento a questo aspetto). In generale, ogni partecipante riconosce che le informazioni sulla cultura italiana sono numerose e di buona qualità e per questo motivo ha appreso molto dalle app visitate. In alcuni casi, il contenuto si limita all’ambito culturale oggetto della app:

Todo lo relacionado con el cine contemporáneo, de forma más precisa, de cine actual. (Sebastián)

Después de cada refrán, expresión cultural o frase hecha en italiano había su explicación sobre el origen y así he podido aprender mucho sobre la cultura de las diferentes regiones italianas. (Fran)

Fiestas de los distintos pueblos, cada día iban actualizando las fechas, fiestas semanales, sobre tradiciones de Italia y los distintos pueblos. (Manuela)

Todos los días venían artículos sobre artistas y exposiciones, el contenido cultural fue bastante amplio. (Luis)

In altri casi, a causa dell’eterogeneità di alcune app culturali come almanacchi, guide turistiche o quiz culturali, per fare alcuni esempi, l’informazione contenuta riguarda vari ambiti culturali (spesso suddivisi in sezioni diverse) pertanto gli informanti hanno avuto modo di approfondire anche altri settori collegati all’ambito principale:

Te informa sobre museos, galerías de arte, anfiteatros, iglesias, también información práctica como horarios, precios, qué sitios están cerca. La verdad es que, aunque me encuentre en Madrid, sí que la veo muy útil. (Manuela)

Como un *almanacco* cualquiera te mantiene informado sobre el santo del día, la hora en que sale el sol y ciertas efemérides, además de algunos juegos y algunos

acertijos y chistes. Además, aparece como un mini diario de resumen de efemérides. (Manuel)

Bastante contenido porque solo esta *app* te permite seleccionar diferentes campos. Por ejemplo, si eliges “deporte” no solo te ofrece nombres de deportes, sino que también te ofrece contenido cultural de este deporte como, por ejemplo, deportistas italianos que han jugado ese deporte, o nombres de películas o nombres de monumentos, etc. todo relacionado con el mundo del deporte italiano, obviamente. (José)

Le app dei mezzi di comunicazione (radio, giornali, televisione, ecc.) permettono di accedere a contenuti multidisciplinari pur rimanendo nella stessa app, come è stato indicato:

He escuchado la transmisión de un partido de fútbol que me ha causado sorpresa al ver lo similar con el español y también algún programa cultural interesante. Incluso un episodio sobre la primera guerra mundial. (Antonio)

Es una buena aplicación para tener en solo un icono toda la selección de noticias de cada periódico y de cada canal de noticias italianas. Además, muchos te enlazan a vídeos, sobre reportajes de temas de interés y de actualidad en Italia. Para mí, es una aplicación recomendable para estar al día de todo lo que sucede en Italia y además te permite tener en la misma aplicación diferentes enfoques a una misma noticia porque engloba periódicos de todo sesgo político. (Marian)

Te permite acceder a la cultura porque te vienen todo tipo de documentales y al mundo del *streaming* de series y películas de una forma bastante fácil, está bien. (Carmen)

Ofrece *podcasts* como video de diferentes ámbitos culturales, si quieres videos divertidos, sociales, etc. (Ricardo)

Muy amplio, todo tipo de programas: informativo, cultural, etc. He visto programas de entretenimiento, telediarios y películas. Toda la programación de la RAI. (Santiago)

Fra le app di cultura italiana presenti nella lista consegnata agli informanti ce ne sono alcune di ambito turistico che, attraverso le mappe interattive e la geolocalizzazione, promuovono un apprendimento esperienziale e significativo mediante degli itinerari di diversa tipologia (storico-artistici, ambientali, di svago, ecc.), elaborati per l'esplorazione dei luoghi di una città o di un territorio. Tali app non solo presentano la storia del territorio attraverso testi scritti arricchiti da immagini e contenuti audiovisivi, ma vi sono anche delle coordinate che indicano i luoghi geolocalizzati e informazioni di utilità pratica come orari dei musei, prezzi, numeri utili, ecc. che acquistano pieno valore se ci si trova fisicamente *in loco*. Alcuni partecipanti, data l'impossibilità di trovarsi fisicamente in Italia, hanno ritenuto le app di geolocalizzazione poco utili per l'apprendimento linguistico:

Si estás de viaje y te interesa buscar cosas, sí que puede ser bastante útil pero desde aquí en Madrid para informarte no está tan bien porque la información que

te viene es cosas como el precio, el horario, un poquillo de historia, pero desde el punto de vista del aprendizaje no es tan útil. (Alfonso)

Altri, invece, hanno valutato le informazioni utili per il contenuto autentico e funzionale per ripercorrere itinerari già visitati o per eventuali visite in un futuro prossimo:

La elegí porque el verano pasado pasé un mes allí y me interesaba ver una aplicación sobre lo que había visto. (Ricardo)

Es una guía turística sobre diversas ciudades italianas y me ha parecido muy útil ya que te enseña lugares de interés turístico, compras, donde dormir, salidas, entonces tú, dependiendo del tipo de viaje que quieres hacer, puedes informarte sobre un tema u otro. (Inés)

Un altro elemento interessante è la scarsa presenza della cultura nelle app per l'apprendimento linguistico: solo due informanti, infatti, hanno segnalato la presenza di contenuto culturale nella app del corso di lingua 'Babbel':

Lo que me gustó fueron sobre todo unos apartados que eran más bien de cultura sobre la división lingüística en Italia, las diferentes familias (el romance, las familias del norte y las del sur, etc.). (José)

Es una *app* muy buena para la cultura italiana porque los cursos monográficos tratan diferentes temas lo cual resulta útil, dependiendo de tus intereses. (Carmen)

C. *L'impatto visivo*

Uno degli aspetti non secondari nell'esperienza delle app culturali degli apprendenti di LS è l'impatto visivo che, insieme al contenuto linguistico e culturale, ha un ruolo fondamentale per attrarre gli utenti. Questo aspetto non sempre ha soddisfatto gli informanti i quali sono stati molto critici nel riconoscere un'estetica poco attraente a causa di una grafica elaborata in modo superficiale con un *layout* inappropriato o per un'estetica inadeguata rispetto ai contenuti presentati:

No me gusta nada la aplicación porque me parece fea, son feos los colores, un poco la tipografía, los dibujillos que aparecen así también alrededor, no me gusta. (Elisa)

Tiene una estética teóricamente moderna, pero para mí es un poco recargada porque hace que no sea clara la navegación, utiliza mapas para moverse, yo creo que se ha hecho con la intención de que sea más atractiva, pero consigue el efecto contrario porque complica la navegación. (Fran)

No me ha gustado mucho la estética de esta aplicación, es muy naif, muy sencilla y para mí es poco atractiva. (Marian)

Es agradable pero sosa, no tiene imágenes y la variedad de cosas que tiene me parece limitada. (Ricardo)

Al contrario, quando gli alunni scaricavano delle app con una buona presentazione estetica, lo segnalavano con entusiasmo:

Es una *app* bastante sugerente, apetecible, tiene unos colores suaves unidos al tono naranja que es llamativo en el sentido de que te apetece entrar en la aplicación y probarla. Su estética es dinámica, me ha gustado. (Marilú)

Me parece que es una *app* bonita y sencilla de utilizar, es muy estética, está llena de fotos y tiene muchos colores y me parece que es muy ordenada, muy sencilla así que no necesité ninguna ayuda para aprender a utilizarla. (Elisa)

El atractivo visual es perfecto, estéticamente está genial, tiene fotos, tiene gráficos, tiene fotos del plato terminado, etc. (Santiago)

La calidad de las imágenes es muy buena y la navegación es intuitiva y sencilla. Es muy atractiva visualmente, tiene colores suaves y fotos y videos de alta calidad. (Marian)

Eppure, i partecipanti indicano che non tutte le app richiedono necessariamente una veste grafica elaborata perché il formato deve rispecchiare il contenuto: è evidente che il *layout* di una app di coniugazione verbale non avrà la stessa complessità di una app di arte italiana in cui le immagini serviranno a complementare l'informazione testuale:

No tiene nada particular, no tiene una gráfica especialmente atractiva pero tampoco necesita serlo. A diferencia de otras aplicaciones que he descargado en los últimos meses, esta (que me ha gustado mucho y me ha resultado muy útil) no es una *app* que te enganche para un uso continuado, no necesita ser atractiva. (Barbara)

Visualmente la *app* es sencilla, no tiene ningún tipo de detalle estético pero dada la utilidad que tiene es bastante bueno que sea sencilla. (Fran)

Tiene un diseño sencillo, pero no por esta sencillez pierde su atractivo visual. (Ángel)

Questi commenti ci aiutano a riconoscere chiaramente l'importanza dell'estetica e la grafica di un'applicazione, per nulla superflue. Nella programmazione di prodotti interattivi virtuali è importante dunque curare, oltre allo sviluppo dei contenuti e delle funzionalità, anche le caratteristiche grafiche.

D. La distribuzione delle informazioni

Affinché l'esperienza dell'applicazione risulti soddisfacente è necessario anche che l'informazione sia ben distribuita fra tutte le pagine, sezioni o schede per non risultare densa o, al contrario, scarna. Se da una parte un'alta densità del testo può causare all'utente un certo disorientamento all'interno della app o può affaticare la lettura nel giro di pochi minuti, dall'altra la presentazione di frammenti brevi o poveri di testo può far calare velocemente l'attenzione e la motivazione dell'utente. In generale, gli informanti hanno valutato positivamente la distribuzione delle informazioni:

No tenía ningún problema de densidad, es todo bastante sencillo y en ese sentido me he manejado con total normalidad y fluidez. La división en modulo me permitía elegir por lo cual para ese lado bien. (Marilú)

Es muy navegable, los contenidos están bien distribuidos para que vayas al que más te interese. La distribución es por temas, el léxico por campos semánticos y todo puede ser posible para aprender una lengua de forma muy práctica. (José)

Me gusta porque la información se ofrece no todo a golpe sino dividida. (Inés)

Está bien distribuida la información, las letras tienen el justo tamaño, no tiene grandes cambios de formato y el texto creo que es suficiente, tiene una gran parte de texto porque la receta te la explica en texto, pero también tiene imágenes que te facilitan seguir el proceso de la receta. (Santiago)

Me gusta mucho, me parece muy llamativa porque vienen los cantantes por orden alfabético o por género (pop, clásicos, incluso de ópera) y abres las canciones del cantante correspondiente. (Sebastián)

Inoltre, gli informanti segnalano altri aspetti che sono una conseguenza diretta di un'informazione ben distribuita come l'accessibilità, la comprensione del contenuto, la facilità d'uso, un'adeguata struttura interna, ecc.:

Creo que la información está bien distribuida, de hecho, las diferentes secciones tienen diferentes iconos, a veces tienen diferentes colores entonces es fácil acceder a ellas muy rápido. No creo que el texto sea denso, creo que es el necesario. (Elisa)

La información en general está bien distribuida y los textos no son densos a la hora de leerlos porque están combinados con muchas imágenes y con otro contenido audiovisual. (Marian)

La información está bien distribuida entre las diferentes categorías. No se hace pesado, es decir, es muy sencillo de navegar por la aplicación y en cualquier momento de un vistazo se puede acceder a lo que interesa. (Luis)

Esta *app* es genial, está súper bien. Uno de los factores fundamentales es la accesibilidad y que está bien hecha y se nota cuando una *app* está bien hecha, todo está bien estructurado (José)

Nonostante prevalgano i giudizi positivi, non mancano commenti che mostrano insoddisfazione:

La información no está bien distribuida porque no hay un esquema claro de lo que vas a hacer en cada momento, donde puedes encontrar cada información. (Fran)

Considero que tiene demasiado texto porque a veces me perdía un poco. (Carmen)

Eché en falta que hubiera más categorías porque en general se dividía en pocas categorías que eran sitios artísticos de Italia, personajes famosos y acontecimientos famosos. Me habría gustado que hubiera más categorías, por ejemplo, arte urbano o sitios emblemáticos en Italia. (Elisa)

La mancanza di un'equa distribuzione del contenuto si percepisce come un ostacolo che rende difficile l'esperienza con le app. Oltre ai commenti semplici e diretti come "Es todo muy básico" (Alfonso) o, al contrario, "Todo muy aglomerado. El texto es muy denso" (Marilú), si sono ricevuti commenti più dettagliati per comprendere più a

fondo la complessità davanti alla quale si trova un apprendente quando non vi è un'adeguata suddivisione dell'informazione:

Casi no hay ningún tipo de texto, en la mayoría de secciones hay imágenes, poquísimo texto y un *play* para poder encender la radio. Lo único es que los *podcasts* de la primera página no tienen ni imagen ni texto, no te dan una visibilidad sobre el contenido, solo al leerlo tendrás que adivinar de qué se trata. Si ves un programa y no lo conoces tampoco tienes mucha información que te ayude a orientarte. Está bien distribuida pero no es muy muy clara. No te ayuda a comprender el contenido. (Manuel)

In app complesse come questa nella quale il contenuto presentato è molto ampio, l'alunno può perdersi facilmente e chiudere con un semplice tocco la app se non, addirittura, disinstallarla. In questi casi, come si specificherà più avanti, il ruolo del docente è fondamentale, seppur non presente fisicamente, per orientare meglio gli alunni nel vasto labirinto del mondo virtuale.

E. Le informazioni visive

Uno degli elementi che attira maggiormente l'attenzione e mantiene alta la motivazione nella visita di una app è l'apparato iconografico contenuto nelle sue diverse sezioni. Gli utenti della LS, sia di livello iniziale che di livello superiore, vedono nel paratesto (immagini, schede, tabelle, disegni, ecc.) un elemento valido che complementa il testo. Come già visto dalle risposte degli informanti, i frammenti testuali che risultano di difficile comprensione trovano nel paratesto (in special modo nelle immagini) la perfetta combinazione per una comprensione linguistica e culturale più agevole. Anche in questo caso, la maggior parte delle risposte degli intervistati su questo aspetto sono positive e aiutano a comprendere meglio l'importanza delle informazioni visive nell'uso delle app mobili:

Te ponen imágenes con cada video así que, quieras o no, como se dice una imagen vale más de mil palabras. Si la imagen es buena entonces hay calidad...todo está hecho con imágenes. Las imágenes hacen que tu atención sea mayor. Te ponen hasta los *podcasts* con imágenes, todo está hecho con imágenes menos la categoría por "estado de ánimos" (contenido divertido, serio, etc.). Esto enriquece a la aplicación. (José)

Es muy buena: hay dos tipos de recetas, escritas y en video. Las recetas escritas se acompañan tanto de los pasos para elaborar una receta (que están muy bien detallados) como de fotografías que desde un punto de vista del aprendizaje de un idioma es muy conveniente porque hay palabras o expresiones que no se entienden, pero al ser acompañadas de la fotografía es fácil deducir su significado. (Luis)

Lo bueno que tiene esta *app* es que presenta muchas imágenes para complementar los artículos. (Barbara)

Attraverso queste risposte gli intervistati hanno espresso chiaramente l'importanza dell'elemento visivo. Nella prima risposta, José ci offre una visione completa della funzione delle immagini in una app: “[...] una imagen vale más de mil palabras” y “Las imágenes hacen que te tu atención sea mayor”. Infatti, le immagini non trasmettono solo diversi significati in un'unica visione ma attirano l'attenzione dell'utente. A tal proposito, nel secondo e nel terzo commento di Luis e Barbara sono significative le frasi “[...] hay palabras o expresiones que no se entienden, pero al ser acompañadas de la fotografía es fácil deducir su significado” e “presenta muchas imágenes para complementar los artículos”. In questi commenti possiamo constatare come le immagini integrino il contenuto testuale di difficile comprensione o, in alternativa, completino il significato implicito espresso nel testo.

Un altro elemento emerso dagli *audiolog* riguarda il ruolo delle immagini per l'apprendimento del lessico in app come *flashcards* o corsi di lingua: tutti gli informanti che hanno utilizzato queste tipologie di app per apprendere vocaboli nuovi in italiano hanno segnalato l'utilità di attività che prevedevano l'associazione immagine-parola. In particolare, dall'analisi delle risposte è emerso che:

- le attività che prevedono immagini di qualità sono particolarmente apprezzate;
- il codice iconico aiuta e rende piacevole lo svolgimento degli esercizi grammaticali;
- l'attività di *matching* parola-immagine, suono-parola o parola-parola accompagnato da immagini⁸⁸ è stata apprezzata dagli informanti di tutti i livelli linguistici per la semplicità e la velocità del feedback.

Alcuni dei commenti mettono in luce il ruolo, in alcuni casi essenziale, delle immagini per l'apprendimento lessicale:

En 'Babbel' hice una actividad un poco más avanzada que hablaba sobre vocabulario del mundo del perro y la verdad es que he aprendido cosas nuevas que no sabía y que además iba ejemplificando a través de distintas imágenes. (Inés)

Para la gente que tenga más un aprendizaje visual es súper útil porque tiene fotos y la palabra, también tiene la parte auditiva entonces reproduce una palabra y tú eliges la foto que es o la palabra con la que se corresponde. (Manuela)

Las imágenes te ayudan a entender mejor el contenido porque asocias esa palabra a tu palabra en español y a la imagen que te pone. Como de vez en cuando la

⁸⁸ È il caso, ad esempio, di attività che richiedono di mettere in relazione, secondo diversi gradi di difficoltà, due o più parole accompagnate da immagini aventi una relazione semantica (es. 'cucina-casa' per i livelli inferiori, 'soppalco-casa' per i livelli superiori).

palabra te la repiten, la asocias más rápido a esa imagen o a la pronunciación que tenga la palabra. (Santiago)

Cuando se muestran varios dibujos y hay que elegir la palabra correcta que corresponde a ese dibujo, las imágenes evidentemente son clave y creo que en esta *app* está bien explotado, trabajado. (Marilú)

Sempre a proposito delle app per l'apprendimento linguistico, in un solo caso si è fatto riferimento alla possibilità di personalizzare il contenuto, vale a dire di inserire un'immagine personale da associare alla parola in italiano. Tale processo, coinvolgendo maggiormente l'apprendente, rende l'apprendimento attivo:

En la *app* 'Anki flashcards' la información visual la aportas tú, si quieres añadir imágenes, audio o videos a esas tarjetas de aprendizaje la tienes que poner tú, es una imagen que has creado tú, que has puesto tú y entonces esto hace que sea personalizado y que lo puedas relacionar muy bien con el contenido que quieras aprender. (Fran)

Dall'altra parte, i commenti che mostrano una scarsa soddisfazione, si devono soprattutto a una mancanza di organizzazione interna nelle app e alla mediocrità del paratesto:

Las imágenes que apoyan se nota que están sacadas de un banco de imágenes y alguna de ellas no tiene una relación directa con lo cual no están muy relacionadas, no están desarrolladas *ad hoc* para la aplicación, esto te da la sensación de que no han invertido todo el dinero que podían invertir en esta parte visual. (Manuel)

Sí, pero es poca y no está muy bien organizada. Me explico: las imágenes de obras en los museos aparecen todas juntas y luego aparecen las explicaciones de las obras. Sería mucho mejor que la explicación de cada obra apareciese inmediatamente debajo de la misma obra (Ricardo)

F. I livelli di soddisfazione

Per misurare il progresso nei livelli di soddisfazione (pur rimanendo nell'ambito dello studio qualitativo), si sono formulate quattro domande così da ottenere in seguito un insieme di risposte per avere un quadro completo sulla soddisfazione dell'esperienza con le applicazioni nell'arco dei quattro mesi di studio. Nello specifico, le domande poste sono:

- 1) Quali aspetti ti piacciono di più di questa app?
- 2) Consigliaresti l'uso di questa app? Perché?
- 3) Sei interessato a usare ancora questa app? In caso affermativo, con quale frequenza?
- 4) Qual è la tua soddisfazione generale da 1 a 10?

Per quanto riguarda la prima domanda, gli informanti hanno segnalato vari elementi vantaggiosi, molti dei quali riguardano l'usabilità e mettono in luce alcuni fattori da tenere particolarmente in considerazione nella programmazione di una app. Di seguito, si espongono gli aspetti maggiormente commentati:

- 1) La proposta di contenuto, interessante sia per l'affinità degli argomenti trattati rispetto agli interessi personali che per l'attualità del contenuto, è una caratteristica che ha avuto molta rilevanza nel valutare il grado di soddisfazione:

Es una muy buena forma de contenido estructurado e interesante de aprender o simplemente de acostumbrarte al sonido, a la particular prosodia del italiano. (José)

Es ágil y es contenido actual, lees expresiones actuales y es interesante por un lado para hacer oído, para aprender vocabulario y también la lectura mediante noticias en periódicos o radio se hace amena. (Fran)

Es interesante y es curiosa, yo muchas frases de dichos y refranes no las conocía. En ese sentido te aporta un conocimiento que no es fácil conseguir de otras formas. (Ángel)

Aprendes cosas interesantes sobre las charlas, sacas buenas ideas. (Santiago)

- 2) Una app è più attraente se presenta il contenuto in modo ludico. Gli apprendenti hanno segnalato in varie occasioni che associando la lettura dei contenuti di una app a un momento di svago l'esperienza è risultata più piacevole:

Me parece muy útil para aprender muchísimo vocabulario, ya sea verbos, nombres, adjetivos, etc. porque aprendes de una manera muy entretenida con varios juegos. (Elisa)

Te presenta el contenido de manera lúdica, con pruebas, preguntas, etc. para ver si has acertado, así también se aprende. (Isabelle)

El hecho de que lo tengas en modo de juego y es intuitiva, es de las aplicaciones que he tenido hasta ahora de las más útiles, sin duda. De cara al *passato remoto* es lo mejor que he encontrado hasta ahora, más que ponerme con el *libro di grammatica*. (Carmen)

- 3) Quasi tutti gli informanti hanno mostrato una maggiore soddisfazione nel riconoscere il potenziale didattico di una app sia per ciò che concerne la varietà di argomenti linguistici e culturali che, in generale, l'adeguata distribuzione delle informazioni:

Hay muchísima cantidad de material y vas entendiendo bastante, está todo bien escrito, fácil de entender, la *app* funciona bien. Aquí está bien hecho. (Fran)

La cantidad y la calidad del contenido. El vocabulario, la actualización del contenido, la agilidad, son noticias que no son largas, que no cansan. (Manuel)

Contenido visual, contenido cultural y potencial didáctico por variedad de temas. ¡Está súper bien! (Alfonso)

- 4) Altri elementi che caratterizzano la struttura di una app e che gli studenti considerano un sostegno per una maggiore comprensione testuale sono la semplicità e l'utilità delle informazioni linguistiche e visive. I partecipanti hanno fatto spesso riferimento a questi elementi esprimendo il livello di soddisfazione rispetto alla app:

La facilidad, la sencillez de uso, es un juego muy sencillo, muy intuitivo y te permite aprender nuevas palabras. (Barbara)

Es una *app* que no implica ningún tipo de permiso ni de registros. La puedes instalar y una vez que la uses simplemente la abres y no implica nada más. (Sebastián)

Está bien hecha y puede ser útil para el aprendizaje del italiano además de ser una cadena que ofrece contenido de videos que pueden interesar a cualquiera. (Luis)

La sencillez, que no tienes que andar mezclando aplicaciones, sincronizando *apps* ya que para mí es un problema porque no sabes cómo van a interactuar unas con otras. (Paco)

Es simple y explicativa y la información es buena y útil para mis objetivos. (Ricardo)

- 5) Come si è detto in precedenza, una buona programmazione della app mobile nella struttura interna e nell'organizzazione delle varie sezioni è di solito una caratteristica rilevante perché la visita virtuale risulti vantaggiosa:

Como principiante, me gusta mucho la brevedad y la claridad de los textos y como estaba organizada la información. Te explica cada tema de manera muy sencilla y esto es una gran ventaja para un principiante. (Paco)

Está muy bien en la organización, en la claridad. También, me gustan mucho las listas de reproducción porque te divide todos los vídeos en diferentes categorías incluso se puede poner un filtro de duración del vídeo. (Elisa)

La claridad en la exposición de las noticias y que de una forma muy sencilla e intuitiva se puede acceder a las partes a las que realmente uno está interesado pasando por encima del resto. (Ricardo)

- 6) Gli apprendenti, in special modo di livello avanzato-superiore, hanno espresso la loro soddisfazione nel constatare che l'intero contenuto della app fosse in lingua straniera (pubblicità inclusa). In generale, gli sviluppatori creano una app pensando principalmente (in molti casi, esclusivamente) ai parlanti nativi

come utenti-destinatari. Di conseguenza, tutto il contenuto presente nella app è autentico:

La *app* entera está en italiano con los *trailers* en italiano. Hay un filtro que te permite seleccionar películas solo italianas que se estrenan en esta semana. Incluso las películas americanas o inglesas, al ser dobladas al italiano, son útiles para la pronunciación y en general, hacer el oído. (Santiago)

Diría que una ventaja que tiene esta *app* es que incluso la publicidad está en italiano lo cual no siempre es así porque hay aplicaciones que al detectar que el usuario está localizado en España propone la publicidad en español. (Luis)

- 7) Quando gli utenti visitano una app di LS non solo per leggere un contenuto di interesse ma anche per “fare”, sperimentare un’esperienza nuova, il sapere diventa pratico, funzionale. Gli utenti che leggono contenuto nella LS e vedono immagini imparano la lingua e al contempo si avvicinano alla cultura straniera per farne esperienza:

A mí me gusta cocinar y me gusta aprender cosas nuevas y diferentes. Además, tengo tiempo para hacerlo entonces creo que va a ser muy útil. (Luis)

Sí, me parece muy útil en el caso que viajes a una ciudad nueva y te da una indicación de los sitios que ver y te da también información sobre lugares donde comer, donde ir de compras, información útil que puede servir, que siempre requerimos cuando vamos de viaje a una ciudad nueva. (Inés)

Las ofertas que encuentro en la *app* de ‘Westwing’ son muy buenas y es muy útil y suelen estar al día así que se puede adquirir cosas por un precio menor del que se espera. (Carmen)

Nell’ultimo commento si può osservare come Carmen, informante di livello C2, esprima soddisfazione sulla app ‘Westwing’ non tanto per i benefici linguistici bensì per la funzione pratica che presenta la app attraverso le offerte di mobili e decorazioni per la casa. In questo caso, non c’è piena coscienza dell’apprendimento linguistico perché questo passa in secondo piano rispetto all’interesse di acquistare (utilità pratica).

- 8) La brevità del contenuto proposto e la rapidità di svolgimento delle attività sono caratteristiche menzionate spesso nei commenti e valutate positivamente. Da alcuni sono perfino definite “essenziali” perché, anche in movimento o in vari contesti sociali che prevedono dei tempi d’attesa, è possibile accedere alle pillole informative contenute nelle app:

Te aporta información, no es una información muy sesuda y se lee muy rápido con que le dedicas 5 minutos lo puedes leer y te aporta datos interesantes. (Manuel)

Me parece interesante que cada tarea dura poco tiempo, dura poco. Si a lo mejor cada reto durara media hora pues ya no lo haría tan a menudo porque encontrar 30 minutos a lo largo del día a lo mejor es más difícil. Lo mejor de todo es que cada actividad que haces, cada nivel dura muy poquito entonces lo puedes hacer en cualquier momento, no necesita encontrar mucho tiempo al día para dedicarte a ello, con que le dediques 15 minutos es suficiente. (Inés)

Me parece entretenida para ratos libres, al final no vas a jugar mucho tiempo, pero sí que está bien para cuando estás esperando el bus o el metro que te quedan 2-3 minutos y la sacas rápido y la juegas un ratillo. Te permite saber datos históricos italianos que de otra forma, a lo mejor, nunca llegarías a saber. (Santiago)

Lo que me ha gustado es que la versión *premium* solo te deja utilizarla durante 5 minutos al día, entonces eso me ha gustado ya que me obliga a sacar 5 minutos para utilizarla porque 5 minutos no es nada entonces la utilizaba todos los días. (Elisa)

- 9) La possibilità di personalizzare i contenuti e la struttura collaborativa presente in alcune app: si tratta dell'opportunità di condividere con altri utenti all'interno della stessa app contenuti personali in sezioni apposite o, nel caso di alcune app per l'apprendimento linguistico, la possibilità di correggere le produzioni scritte e orali di utenti stranieri che interagiscono nella propria lingua. Ciò fa sì che si crei una *community* in cui l'utente non si limita a recepire il materiale offerto ma sente l'esigenza di offrire il suo personale contributo attraverso la partecipazione attiva:

Tiene también una opción de conversación y hay la posibilidad de una corrección que se hace de manera cruzada entre distintos usuarios de manera que uno puede corregir la del otro y viceversa. (Paco)

Me gusta porque te permite hacer una interacción con otros usuarios y con la propia aplicación porque hay una "estructura colaborativa": hay algunas canciones que no tienen letras y te permite la opción de ser tú que las transcribes y si es así te da una serie de puntos que te permiten acceder a otro nivel y acceder a ciertas ventajas como, por ejemplo, acceder a una pantalla que es la donde se reproduce la canción en un formato tipo karaoke. (Fran)

Estimulante a la hora de iniciarse, tiene premios cuando vas acertando. Además, realicé un ejercicio muy básico y no me lo han corregido, pero sí que me han propuesto corregir otros ejercicios. Como idea me parece buenísima. (Marilú)

- 10) Un altro aspetto fondamentale è l'accesso gratuito ai contenuti, spesso dato per scontato, ma apprezzato dagli utenti in quanto in altre app un contenuto simile è riservato agli iscritti *premium* previo pagamento:

Es contenido de muy alta calidad para alguien que está estudiando italiano y además a la gran parte de ese contenido se puede acceder gratuitamente. (Sebastián)

Hay tanto contenido de calidad que se ofrece gratuitamente y es completa, sobre todo para consultas. (Marian)

- 11) Le notifiche “promemoria” per ricordare all’utente di utilizzare la app. I partecipanti possono attivare il servizio di *alert* personalizzato, tramite le impostazioni, in modo da ricevere ogni giorno la notifica nella schermata *Home* e da lì accedere direttamente alla app. Se per un utente questa opzione è stato motivo di disturbo (“Es muy intrusiva con las notificaciones, cada día tenía unos tres avisos en el móvil” - Fran) per altri è stata un punto a favore perché permette di accedere alla app con frequenza regolare:

Me ha gustado el sistema de alertas, todas las mañanas recibes una notificación con una nueva receta que se ha incorporado al recetario, me ha resultado curioso. (Barbara)

Me ha gustado la posibilidad de establecer alertas porque es una forma de recordarte que tienes la *app* instalada e invitarte a leerlas porque si no coger la costumbre de tu por tu mismo meterte tú en la *app* y leer (hasta que te acostumbras) a veces es un poco complicado encajar ese hábito en el día a día. Esas alertas que te aparecen en el móvil te ayudan a acordarte de utilizar la *app*. (Inés)

Cada cierto tiempo puedes poner que te recuerde que tienes que utilizarla dependiendo de las horas libres que tengas, entonces en ese caso la aplicación te avisa, te pone una alarma para que te pongas con ella. (Carmen)

Rispetto alla seconda domanda, se consigliare o meno la app visitata per due settimane, i partecipanti hanno risposto affermativamente in 131 casi (82%) mentre le risposte negative sono state 29 (18%). Le ragioni addotte alle risposte affermative, trattandosi di app di tipologia diversa, sono molteplici poiché esprimono vari fattori di soddisfazione. Tra le risposte più rappresentative riportate di seguito, prevalgono sia l’interesse personale per uno specifico ambito culturale sia il desiderio di migliorare le competenze linguistiche:

- 1) L’interesse personale per un ambito culturale o una specifica attività del tempo libero, appare tra le motivazioni principali per l’utilizzo delle applicazioni:

La recomendaría a varias personas que, como yo, les guste cocinar o que tengan necesidad de recetas nuevas. (Barbara)

Sí, para aquellas personas que están interesadas en conocer Italia no bajo la visión turística tradicional sino desde el punto de vista de sus puntos más interesantes, de la arqueología, la historia, la alimentación. ¡Me ha parecido interesante! (Ana)

Totalmente, para gente como yo que le gusta leer periódicos la recomiendo al 100% y encima si quieres aprender italiano está genial. (Luis)

Si a alguien le gusta la radio, siendo estas entre las cadenas más conocidas de Italia, tendrá acceso a contenido de calidad. Son más de seis radios en una aplicación. (Antonio)

Sí, la recomiendo a las personas que le gustan los crucigramas, siempre viene bien hacerlos. (Manuela)

- 2) La seconda ragione per cui si consiglierebbe l'uso di una app è per la qualità del suo contenuto finalizzato allo sviluppo di una o più abilità linguistiche:

La recomendaría a cualquiera que esté interesado en ampliar vocabulario de italiano, es una forma muy buena de hacerlo a la vez que entretenida. (Barbara)

Sí, además de fácil es educativa. Yo, por ejemplo, la utilicé porque quería de cara al examen mejorar el *passato remoto* y encontré que la estoy utilizando a diario en el metro, me lo pongo y me hago mis 10 verbos en el *passato remoto* porque puedes escoger qué tiempo verbal quieres conjugar con lo cual yo me hago diez verbos al *passato remoto*, todos los días prácticamente en el metro. Y la verdad es que mejoras bastante porque tu te lo pones y él te va diciendo los que mejoras y los que no y cómo vas progresando cada día. (Carmen)

La recomendaría para todas las personas que están estudiando italiano, incluso algún italiano, porque con ella se aprende realmente la ortografía de las palabras. (Manuela)

La recomendaría como forma de poner a prueba los conocimientos de un estudiante de italiano. Es muy estimulante, muy adictiva. (Paco)

- 3) La terza ragione non riguarda esclusivamente, come nei due punti precedenti, le app di cultura o le app per l'apprendimento linguistico ma combina insieme le potenzialità di entrambe: migliorare alcuni aspetti linguistici in italiano e, allo stesso tempo, approfondire le conoscenze culturali. Il fatto di riconoscere nella app mobile uno strumento utile per l'apprendimento linguistico e culturale della LS spinge gli apprendenti ad avvicinarsi a questo strumento digitale. Tale motivazione, insieme alla possibilità di scegliere liberamente le app da visitare in base ai bisogni linguistici del momento o agli interessi personali, è stata indicata più frequentemente nelle risposte:

La recomendaría porque es buena no solo para practicar y aprender a escribir palabras en italiano como los topónimos, sino que también se aprende y se recuerda la geografía mundial. (Manuela)

Me parece buena para mejorar la comprensión auditiva y para entender qué se escucha en la radio en Italia hoy en día, qué tipo de programas, cómo se cuenta la actualidad, de música, programas temáticos de historia, gastronomía o de lo que fuera. (Ana)

Si te gusta la música, recomendaría su uso porque facilita mucho el aprendizaje, al oír las canciones repetidamente aprendes construcciones, preposiciones y frases hechas que te ayudan para el aprendizaje. (Sebastián)

- 4) Riconoscere l'utilità di una app per mettere in pratica il sapere, per trasformare la competenza linguistica in azione è tra le motivazioni più menzionate per consigliare una app:

Sí, porque tener conversaciones telefónicas cuya lengua materna es el italiano ayuda a mejorar el dominio oral de la lengua que es algo que siempre estoy buscando. (Ángel)

Sí, sobre todo si estás en Italia y te apetece conocer mejor el sitio donde estés, es más efectivo si estás allí, las fiestas te pueden enriquecer culturalmente. (Ricardo)

In alcuni casi, le risposte affermative alla domanda 'Consigliaresti l'uso di questa app?' si limitano a un determinato livello di competenza linguistica per le caratteristiche testuali e lessicali, più o meno complesse, del contenuto, o per la metodologia impiegata nello svolgimento degli esercizi o nelle attività proposte:

Recomendaría el uso de la *app* 'Radio RaiPlay', pero para gente que se sienta cómoda escuchando en italiano, que sea capaz de entenderlo. Creo que quizás el utilizar esta *app* en un estadio inicial pueda resultar algo frustrante y desincentivar en lugar de motivar porque es más complicado al no tener un apoyo visual entender el contexto. (Barbara)

Yo recomendaría 'TED Talks', pero quizás no para aprender italiano con un nivel A2, sí que la recomendaría para los que tengan un buen nivel. (Santiago)

Lo recomiendo a personas que tengan un nivel avanzado de italiano porque a veces se habla de temas que son muy complicados. Yo tengo un nivel C1 y me cuesta a veces entender ciertas cosas. (Inés)

Depende, para quien esté en un nivel A1 que esté empezando los primeros días sí, pero una vez que ya entras, que llevas un par de meses en el nivel A1 creo que se queda demasiado corto. (Sebastián)

Le ragioni addotte dagli informanti che invece rispondono che non consiglierebbero una app sono diverse: alcuni preferiscono accedere ad altre fonti virtuali più comode e dirette per ottenere gli stessi contenuti (senza il bisogno di scaricare una app sul proprio dispositivo) oppure per problemi tecnici di varia natura riscontrati in alcune app o per la presentazione scarsa o monotona del contenuto. Si avrà modo nella prossima sezione di approfondire i punti critici riscontrati dai partecipanti, tuttavia se ne riportano di seguito alcuni tra i più commentati rispetto all'opportunità di consigliare l'uso di una app:

La metodología es similar en todos, si fallas se repite, es dártelo todo masticadito, tiene esa forma de aprender basada en la repetición y me aburrí un poco. (José)

La información es superficial. Todo ello se encontraría por internet. Es algo monótona y no tengo la impresión que cambie mucho a través del tiempo por lo tanto la miraría una vez cada tanto (Ricardo)

Continuamente está intentando que pagues por su uso, si quieres estar más tiempo tienes que pagar. Te está machacando para que pagues por su uso con lo cual esto no me ha gustado nada, me ha molestado muchísimo. (Sebastián)

No, porque he visto otras que están mucho mejor entonces recomendaría antes otras. (Inés)

Porque hay una oferta y otras posibilidades, puedes fácilmente acceder a toda la información que hay en la red sin necesidad de utilizar esta aplicación. (Isabelle)

Porque la información es insuficiente y porque los enlaces de las instituciones culturales no funcionan todos. (Luis)

Un'altra domanda chiave per comprendere più in profondità il livello di soddisfazione generale delle applicazioni mobili è legata all'intenzione di uso futuro e al relativo grado di frequenza. Dalle risposte emerge che l'ambito culturale di interesse è il fattore principale che stimola gli apprendenti a continuare ad utilizzare una app e, in misura minore, il bisogno esclusivo di migliorare le competenze linguistiche in italiano LS. Di seguito, si riportano le principali motivazioni che spingono i partecipanti a continuare ad utilizzare una app, molte delle quali ricalcano aspetti positivi già indicati in precedenza:

- 1) L'interesse personale verso l'ambito culturale di riferimento si mantiene in prima linea tra i fattori di maggiore soddisfazione per le motivazioni già indicate. Leggere in un'altra lingua un contenuto culturale di interesse è motivo di soddisfazione e orgoglio personale per gli alunni:

Sí, según voy en el metro, en vez de escuchar la música, lo que hago es que directamente la escucho y directamente la voy leyendo y así me he aprendido las canciones, me está haciendo bastante útil. (Manuel)

Sí, creo que me va a servir puesto que a mí me gusta leer las noticias, lo que puedo leer en todos los idiomas sin que cambie la información lo puedo leer desde un periódico italiano, por ejemplo, la sección de tecnología o de prensa internacional. (Alfonso)

- 2) L'interesse pratico, ancora una volta, dimostra quanto sia importante per gli apprendenti trasformare in azioni ciò che si impara per incidere con i fatti sul mondo fisico in modo da riempire di significato l'apprendimento linguistico della LS:

Sí, cuando me apetezca cocinar. Tiene una gran variedad de recetas que más necesitas en ese momento, no te va a costar nada encontrarlas. (Manuela)

Si vuelvo a Florencia, sin lugar a duda, usaré esta *app*, pero además esto me ha abierto un camino para cuando vaya a otra ciudad poder dentro esta *app* de museos en el bolsillo, abrir la ciudad correspondiente. (Antonio)

Sí, con bastante frecuencia sobre todo si me encuentro en Italia para conocer más sobre monumentos y museos. (Ricardo)

- 3) L'interesse esclusivo legato all'apprendimento dell'italiano LS appare, invece, tra le ragioni meno segnalate:

Sí, para buscar algún tiempo verbal que no controlo o alguna conjugación, me parece perfecta en este aspecto. (Santiago)

Riguardo alla frequenza d'uso, le risposte variano considerevolmente in base al tipo di app che si vuole utilizzare e alla motivazione: alcuni informanti sostengono di voler utilizzare la app ogni giorno per un lasso di tempo che va dai 3 ai 15 minuti ("Ya forma parte de mi vida porque la uso casi diariamente cuando tengo un rato" - Antonio; "Todos los días, la utilizo 4-5 minutos" - Sebastián; "Prácticamente la mayor parte de los días la utilizo un ratito" - Ángel), altri indicano 3-4 volte alla settimana ("Con una frecuencia de 3-4 días por semana. Normalmente la utilizo cuando estoy en el metro" - Marilú) e altri non sanno indicare una frequenza precisa perché la app si utilizzerà nei ritagli di tempo, in momenti specifici o all'occorrenza, quando cioè si riterrà utile per svolgere un compito ("No puedo determinar una frecuencia ya que es más para un uso puntual"- Barbara; "Ya que no requiere esfuerzo, la utilizo en tiempos muertos, en un rato que voy en el metro veo 6-7 frases hechas" - Fran; "Yo la voy a seguir usando cada vez que tengo que escribir porque me ha resultado muy útil" - Paco).

Le risposte per 33 app su 170 (19%) sono state negative: i partecipanti si sono dimostrati contrari ad utilizzare in futuro le app per le stesse ragioni indicate nella seconda domanda. Tra le principali motivazioni vi sono la scarsa qualità del contenuto, il livello inadeguato, la registrazione obbligatoria, la richiesta di pagamento e la pubblicità invadente. È importante ribadire che la qualità in una app non è data solo dal contenuto ma da ogni singolo elemento che compone la struttura. A tal proposito, si riporta il giudizio negativo di un'informante su una app visitata:

No la usaría con gran frecuencia porque me parece superficial. Aunque es atractiva desde el punto de vista formal, no lo es desde el punto de vista del contenido. (Isabelle)

Questo commento mette in luce l'importanza sia degli aspetti formali che contenutistici: se entrambi gli elementi non si complementano in modo efficace l'esperienza personale degli apprendenti non risulterà positiva né a livello personale né a livello didattico.

Riguardo al quarto e ultimo punto per determinare la soddisfazione globale verso la app come risorsa per l'apprendimento linguistico e culturale di italiano LS, si è chiesto

ai partecipanti di dare un voto a ogni app: si è così elaborata una tabella riassuntiva⁸⁹ con i voti espressi in una scala da 1 a 10 per ogni app visitata con frequenza bisettimanale. La tabella costituisce una sorta di panoramica sul livello generale di soddisfazione di ogni informante nei quattro mesi di studio. Da un'attenta lettura della tabella (proposta in appendice), è possibile osservare quanto segue:

- Non vi è alcuna evoluzione nei giudizi espressi dall'inizio alla fine dello studio poiché ogni app presenta delle caratteristiche diverse. Come si è visto in precedenza, i fattori che caratterizzano i livelli di soddisfazione o di insoddisfazione sono numerosi: spesso sono determinati dalle preferenze personali del soggetto, da criteri soggettivi oppure sono legati a una fase dell'apprendimento o a un momento determinato. Considerata tale complessità, non è possibile parlare di evoluzione positiva nell'esperienza virtuale degli utenti con le app;
- Nell'arco dei quattro mesi di studio, la capacità di selezionare la app più adeguata al proprio livello di competenza linguistica o più affine ai propri interessi sembra non aver reso gli informanti più o meno capaci di valutare, da una prima visita alla app o dalla lettura della scheda di presentazione, se questa potesse piacere o meno;
- I voti espressi dai diversi informanti su una stessa app non sono affatto omogenei: ciò si deve non solo ai gusti personali di ognuno ma anche ai fattori individuali (generazionali, sociali, ecc.) agli stili di apprendimento, alle competenze tecniche, alla modalità di accesso e ai contenuti della app, ecc. Non stupisce, infatti, che un utente di livello C1 abbia valutato la app 'Duolingo' con un 9 mentre un altro informante di livello A2 abbia valutato la stessa app con un 2,5 poiché, pur trattandosi della stessa app, oltre a cambiare l'utente cambia anche il contenuto, la metodologia delle attività, l'approccio, e così via. Inoltre, è interessante notare come lo stesso aspetto, la ripetizione degli input, sia stato valutato da due apprendenti dello stesso livello linguistico (A2) in modo totalmente diverso. Paco, ad esempio, valuta positivamente la app per l'apprendimento linguistico 'Babbel' e afferma: "La utilizzo a diario porque con esta app voy memorizando las palabras. Efectivamente repitiendo y repitiendo el aprendizaje se va afirmando". Santiago, invece, osserva: "este

⁸⁹ Per consultare la tabella si rimanda all'Appendice XVIII.

tipo de aprendizaje tan repetitivo me cansa mucho, las palabras siguen siendo las mismas y no es entretenido”.

Infine, si era posta una quinta domanda per valutare il livello globale di soddisfazione (‘Pagheresti per questa app?’) ma, in fase di analisi, ci si è resi conto che il fatto che l’uso di una app sia a pagamento ha una minima relazione con il grado di soddisfazione poiché, come indicano i partecipanti, è possibile reperire lo stesso contenuto in rete gratuitamente. Tra le altre motivazioni gli informanti hanno indicato:

La información es entretenida pero tampoco es una información lo suficientemente valiosa como para pagar por ella. (Manuel)

No porque no la utilizaría de forma constante todos los días. Llegará un punto de aburrirme de ella, es más bien para estar un tiempo limitado y poco más, no la usaría de forma indefinida en el tiempo. (Santiago)

No, porque no me parece normal pagar para una aplicación. Si tengo que pagar prefiero pagar a un profesor. Prefiero más una persona a una aplicación. (Inés)

Nonostante si sia dimostrato un alto livello di soddisfazione verso una app la risposta a questa domanda nella quasi totalità dei casi è stata negativa. Infatti, su 170 app scaricate solo 15 sono le app per cui si sarebbe disposti a pagare in futuro.

4.4.4. Le interviste finali

Per la terza e ultima fase di raccolta dati, è stata svolta un’intervista finale ai 20 informanti seguendo le stesse modalità dell’intervista iniziale. L’obiettivo principale dell’intervista finale è indagare i tre aspetti principali degli obiettivi di ricerca formulati all’inizio: usabilità, efficacia percepita e soddisfazione. Inoltre, è stato interessante analizzare anche i punti critici riscontrati, l’atteggiamento degli intervistati di fronte alle difficoltà di natura tecnica e linguistica e le strategie messe in atto per ovviare agli ostacoli e rendere l’esperienza con le app un’opportunità per migliorare le abilità linguistiche e conoscere più da vicino la cultura italiana. Tra le varie domande, l’unica relativa al ruolo del docente (che era anche l’intervistatore) è stata sottoposta agli informanti attraverso il questionario Google al fine di garantire l’anonimato e ottenere la massima veridicità delle risposte.

A. L’usabilità

Dispositivi mobili utilizzati

Gli informanti che hanno utilizzato solamente il loro smartphone come dispositivo mobile per accedere al contenuto virtuale oggetto di questo studio, sono 16. Come è stato

indicato dagli stessi partecipanti, attraverso questo strumento ci si può collegare con estrema facilità in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo (“Me resulta más cómodo el teléfono porque le tengo siempre encima, está siempre conmigo” - Manuela). I telefoni cellulari sono così veloci ed efficienti da poter sostituire un computer portatile, senza il problema del peso. In questo modo, gli apprendenti possono accedere in pochi secondi a dizionari online, programmi di traduzione istantanea (perfino attraverso una registrazione audio o a una semplice fotografia fatta a una porzione di testo), archivi visivi ed enciclopedie.

Al contrario, quattro partecipanti nonostante abbiano usato prevalentemente lo smartphone per accedere alle app, hanno utilizzato anche il tablet per realizzare determinate attività spiegando così la loro preferenza:

En el caso del *cruciverba* prefería la tableta porque es más fácil de manejar a parte que es más grande y era más sencillo. Y la de ‘Musixmatch’ al final la dejé instalada en la tableta porque es interesante y en el móvil no tenía memoria suficiente. A parte que esa aplicación tenía mucha publicidad y era incómodo verla en el móvil. (Ana)

Básicamente el móvil, pero he utilizado también una tableta, dejaba el móvil y utilizaba la tableta porque en ese momento me parecía más adecuado. Todo dependía del momento. (Sebastián)

Utilicé la tableta muy raramente, un 20% del tiempo en todo el estudio. Generalmente para ver mejor porque la pantalla es más grande, fuera era mucho más ágil el móvil, pero en casa era más cómoda la pantalla de la tableta. (Carmen)

Nessun partecipante ha invece fatto un uso esclusivo del tablet per accedere al contenuto virtuale. Nelle prossime sezioni avremo modo di notare come le caratteristiche tecniche del dispositivo mobile svolgano un ruolo centrale, insieme alle caratteristiche proprie dell’applicazione, per stabilire il livello generale di soddisfazione dell’esperienza virtuale.

Contesti d’uso delle applicazioni

Per una più personale esperienza di apprendimento, il contesto d’uso nel quale si trova l’utente ha un ruolo cruciale. I contenuti di apprendimento, specifici in un determinato contesto, vengono così applicati *in situ* perché la visita diventi significativa. Pertanto, l’esperienza nel mondo virtuale può variare se gli utenti si trovano dentro o fuori casa a causa di diversi fattori come l’ambiente fisico, il momento del giorno, il livello di attenzione o l’intervallo di tempo nel quale si accede alle app. Inoltre, come hanno anche rilevato gli informanti in varie occasioni, un elemento importante che determina il contesto d’uso delle app e costituisce allo stesso tempo un limite, è stata la

presenza/assenza del Wi-Fi. Così, la scelta dei luoghi per alcuni partecipanti che accedevano alle app (soprattutto i più giovani, di età inferiore ai 30 anni) era condizionata dalla presenza del Wi-Fi per evitare di consumare dati che erano limitati per la propria tariffa telefonica. Si preferiva così accedere da casa, dall'università o anche dagli autobus che offrivano la connessione a internet. A questo proposito, alcuni informanti hanno così risposto:

Siempre tenía que estar en casa porque necesitaba tener wifi para acceder.
(Carmen)

Casi todos los días fue en mi casa y cuando volvía por la noche a casa cada día, aunque era un ratito, me ponía, antes o después de cenar, pero siempre en casa. Me parece mucho más cómodo porque hay aplicaciones que solo funcionan bien con el wifi entonces me parece más cómodo utilizarlas todas en casa. (Alfonso)

Al contrario, altri informanti, indipendentemente dal contesto in cui si trovavano, accedevano alla app nei ritagli di tempo che avevano durante il giorno. In questi casi, non è più il contesto ad avere particolare rilevanza nell'uso della app ma la disponibilità di "ratillos" e "tiempos muertos" che si hanno a disposizione durante il giorno. Questa è la ragione principale che causa il *bite-sized learning*, quell'apprendimento "a piccoli morsi" di cui si è parlato nel capitolo teorico, che dura una manciata di minuti. Gli informanti esprimono così la preferenza dei contesti (sarebbe meglio dire, dei momenti) d'uso per accedere alle app:

Cuando tenía un momento libre, un ratito en el metro pues cojo, me veo el vocabulario, miro algo. (Marilú)

Me parece entretenida para ratos libres, al final no vas a jugar mucho tiempo, pero sí que está bien para cuando estás esperando el bus o el metro que te quedan 2-3 minutos y la sacas rápido y la juegas un ratillo. (Santiago)

Está bien para leer en momentos sueltos como cuando se va en el metro o cuando se espera el autobús, para esos ratos está bien. (Elisa)

Cuando tenía un rato libre esperando el bus, el metro, es útil. (Santiago)

Dentro y fuera de casa, no hubo un momento específico, cuando tenía un rato libre me ponía. (Isabelle)

En los momentos que tenía libre en el trabajo me ponía a usarlas. (Luis)

Leggendo queste risposte appare dunque evidente l'importanza dei momenti liberi per l'uso delle app. Questo dato è rilevante poiché l'esperienza personale del proprio dispositivo mobile si sviluppa in ambienti informali durante i ritagli di tempo.

Imparare ad usare le applicazioni

In generale, tutti gli intervistati non hanno riscontrato grandi difficoltà per imparare ad usare la app mobile e, anzi, sono tutti riusciti in breve tempo a muoversi

facilmente all'interno della app tra le schede a tendina e le varie sezioni nonostante presentassero una struttura diversa e una gran varietà di funzioni. Ciò si deve al fatto che gli utenti hanno già dimestichezza con questa risorsa che utilizzano da diverso tempo per altri scopi. Oltre alla familiarità con lo strumento, è anche la semplicità della struttura interna alla base dell'elaborazione di ogni app e l'uso intuitivo che in generale le accomuna. Infatti, gli aggettivi utilizzati con maggior frequenza nelle risposte sono "semplice", "facile" e "intuitivo": queste caratteristiche rafforzano non solo l'usabilità ma anche l'efficacia didattica delle app mobili. L'esperienza per imparare ad usare questa risorsa digitale è stata così commentata:

Bien, no he tenido ningún problema. También tenía cierto conocimiento de alguna, todo bastante intuitivo, las que he usado no han presentado problemas, no tenían una estructura demasiado complicada ni elaborada, era fácil. (José)

No he tenido ninguna dificultad, solía buscar una *app*, bajarla, instalarla y no he tenido ningún problema con ninguna, ninguna me ha resultado difícil. (Marian)

Son todas sencillas de utilizar, no he tenido ninguna dificultad y el menú es súper claro. El menú normalmente en vez de estar hecho por palabras estaba hecho por simbolitos que te dejaban claro qué ibas a ver cuándo accedías a las secciones. (Elisa)

Me resultó fácil de manejar porque al ser visualmente fácil también es muy fácil de interfaz. Pese a ser muy sencilla de usar, tiene muchos recursos en la aplicación, tiene muchas opciones y toda la información está muy clara. (Paco)

Nelle ultime due risposte, possiamo notare come l'elemento visivo e un'adeguata distribuzione delle informazioni svolgano ancora una volta un ruolo importante. Le informazioni visive, nello specifico, complementano l'informazione testuale e, in alcuni casi, la sostituiscono. Questo è un vantaggio importante, soprattutto per gli apprendenti di livello iniziale, perché riempiono i vuoti linguistici (le porzioni di testo di difficile comprensione) con l'ausilio del paratesto.

D'altra parte, non mancano le app che presentano una struttura meno intuitiva con funzioni elaborate o istruzioni poco chiare. In alcune occasioni, infatti, sono state segnalate delle difficoltà d'uso nella prima fase di esplorazione iniziale tra le sezioni di una app:

En principio no es fácil, me ha costado un poco el manejar con ella porque como tenía a la vez la posibilidad de trabajar o de usarla con 'Spotify' no sabía muy bien cuando seleccionar una cosa u otra o cómo acceder a las canciones o cómo buscar el contenido solamente en italiano. Después de dos semanas no te creas que la manejo muy bien. (Ana)

Aprendí a utilizarla a base de utilizarla, pero me ha resultado menos intuitiva que otras que he utilizado y reconozco que al principio no entendía cómo funcionaba. (Barbara)

Para mí la aplicación no es muy intuitiva y hay que investigar un poco para que sirva cada botón antes de poder utilizarla bien. (Marian)

Aunque tuve momentos de dudas por la falta de claridad, pero probando vas haciéndote una idea, en cuanto llevas dos o tres días y tuve tan poco tiempo de probar todos los diferentes menús que tiene te haces una idea de cómo se maneja. (Fran)

Fra le risposte ricevute riguardo all'usabilità, Ricardo, il più anziano tra gli informanti, spiega in modo più dettagliato le varie fasi che ha seguito per imparare ad usare le applicazioni:

La primera semana del estudio tuve muchos problemas en algo que la mayor parte de la gente, sobre todo los más jóvenes, no tendrían ningún problema, pero para cuando terminó el proceso yo tampoco tenía ningún problema: ahora puedo bajar montones de aplicaciones por lo cual aprendí algo. (Ricardo)

Imparare ad usare le applicazioni mobili e muoversi all'interno delle sezioni può essere particolarmente complicato, specialmente per quella fetta di utenti anziani che non ha molta dimestichezza con le nuove tecnologie. Nonostante ciò, è possibile avvicinare qualsiasi profilo di apprendente ai dispositivi mobili proprio per le caratteristiche semplici e intuitive.

Punti critici nell'uso delle applicazioni

Nonostante, come si è già detto, imparare ad usare i dispositivi mobili sia in generale abbastanza facile e il processo non comporti uno sforzo mentale considerevole, i punti critici nell'uso della app possono essere numerosi e di varia natura. Nei quattro mesi in cui hanno partecipato al progetto, gli informanti hanno riscontrato varie criticità, alcune delle quali hanno complicato in modo considerevole l'esperienza con le app. Di seguito, si presentano i principali punti critici segnalati dai partecipanti classificandoli secondo la tipologia:

- 1) Tra i limiti più rilevati vi sono quelli dovuti alle caratteristiche fisiche del dispositivo mobile e alle conseguenze che ne derivano. Tra le criticità più riscontrate vi sono la limitata memoria interna del dispositivo mobile e le dimensioni ridotte dello schermo. Quest'ultimo, ad esempio, in alcuni casi può peggiorare la qualità della visita virtuale per la riduzione dei caratteri del testo rendendo così difficile la lettura. Inoltre, alcuni informanti hanno riscontrato problemi di software che rallentano la visualizzazione nitida di ogni schermata della app:

Tuve que borrar la *app* porque ocupaba mucho espacio. Si el móvil tiene un espacio de memoria limitado no recomendaría esta aplicación. (Elisa)

Las fotos no siempre son nítidas en la pantalla del móvil, son muy pequeñas y a veces es verdad que, aunque ayudan tampoco te lo aclaran todo. (Barbara)

Sería mejor ver los vídeos de ‘TED’ con la tableta en vez que con el móvil por una mejor calidad. En la aplicación ‘Quotidiani’ te llevaba a la página del periódico, se veía como un texto muy aglomerado y también había demasiada publicidad. Además, era un poco *amateur*. (Alfonso)

Me costaba un poco leer, me molestó porque la pantalla era reducida y no podía disfrutar del contenido tan bien como si lo estuviera viendo con el ordenador. Sigo prefiriendo los medios tradicionales. Se me hace todo reducido. (Isabelle)

La aplicación se me quedó congelada varias veces, debe ser porque es bastante pesada. (Ricardo)

La letra era súper pequeña, estaba en el formato de una página de periódico y entonces cuando lo ibas ampliando no se adaptaba al modelo del dispositivo, sino que se quedaba igual y tenías que engrandecer. (Elisa)

- 2) Una struttura troppo elementare o, al contrario, troppo complessa da visitare è un altro elemento che gli informanti hanno segnalato come problematico:

Algunas simplemente no me engancharon porque veía que tenían pocas secciones y era todo sencillo y no me aportaban tanto entonces ya me aburría un poco y tampoco le he dedicado mucho tiempo. (Marilú)

Solo es seleccionar pareja, no te deja hacer otro tipo de actividades como juegos, una sopa de letras, escribir tú la palabra, es más bien solo pulsar en las diferentes palabras o imágenes, no te permite otro tipo de actividad. (Santiago)

Esta *app* tiene una estructura muy simple y repetitiva y no te hace reflexionar sobre la lengua. (Ana)

- 3) La presenza dei banner pubblicitari che intralciano la visione globale di ogni pagina, rallenta il caricamento delle pagine, causano un blocco momentaneo del contenuto o interrompe la visione di materiale audiovisivo:

Cada vez que fallas te entra una publicidad entonces al final se te hace pesado. (Manuel)

Una de las cosas que menos me han gustado es que es muy intrusiva con la publicidad. Entiendo que la tengan que meter, pero me parece que esto te impida pasar pantalla, creo que era una especie de freno para mí, “mira, pues, busco otra”. (Marian)

Que me pongan publicidad vale, pero no que me corten en el medio de los ejercicios y las actividades, me ha dado un poco de rabia. (Marilú)

El único inconveniente es que ofrece publicidad en forma de vídeo no solicitada que a veces cuesta un poco parar. (Luis)

- 4) L’assenza di Wi-Fi che, in qualche occasione, ha limitato l’esperienza con le app dato che gli utenti non volevano consumare i dati limitati previsti nella tariffa della loro compagnia telefonica. In altre occasioni, l’assenza di Wi-Fi

ha comportato difficoltà tecniche dovute ai contenuti multimediali come programmi radiofonici o visione dei canali televisivi che, in caso di accesso con dati di telefonia mobile, necessitavano di un consumo importante e il risultato finale era mediocre (la qualità dei video presenta una risoluzione migliore se si accede tramite collegamento Wi-Fi). Infatti, la sola mancanza di rete *wireless* ha comportato in varie occasioni un blocco per l'accesso alle app e all'esperienza virtuale che queste possono offrire:

Me consuma muchos datos de mi móvil y tengo que tener cuidado porque los videos necesito verlos en casa y no fuera. (Antonio)

Cuando voy en el metro me gustaría ver la TV en italiano o escuchar programas en la radio. Lo he intentado pero los videos se quedaban cargando y la radio se cortaba cada dos por tres. Este contenido prefiero verlo cuando estoy en casa, aunque claro, me gustaría hacerlo fuera también. (Manuel)

- 5) L'inadeguatezza del contenuto linguistico rispetto al livello di competenza dell'utente-apprendente. Se da una parte una delle caratteristiche delle applicazioni è l'intuitività e la semplicità d'uso, dall'altra parte il linguaggio presentato può non essere altrettanto semplice e diretto a causa, ad esempio, della presenza del linguaggio settoriale, proprio di uno specifico ambito culturale di riferimento. In alcune occasioni, gli informanti - in special modo di livello inferiore - hanno manifestato disagio dovuto al fattore linguistico: gli input testuali o audiovisivi non sempre sono calibrati sulla reale competenza linguistica e non sempre vi è la presenza di altri codici (immagini, suoni, segni, ecc.) che facilitano la comprensione di un testo:

Desde mi nivel lingüístico, quizás podría ser demasiado complicada en algunas ocasiones porque claro, eran contenidos elaborados de cultura que se quedaban un poco por encima de mi actual nivel y por tanto en algunas cosas me podía perder. (José)

Tuve dificultad para comprender el contenido en algunos casos de artículos en los que aparecían fiestas de pueblos y tal. Había palabras que no había manera de acercarlas al español. (Isabelle)

- 6) La presenza di materiale linguistico adatto quasi esclusivamente ad apprendenti di livello A1, l'impossibilità di salire di livello, i feedback incompleti e l'eliminazione dei progressi realizzati sono tra i limiti spesso riscontrati, specifici delle app dei corsi di lingua. Ciò, bisogna ricordare, è dovuto non alle strutture carenti dei corsi di lingua ma al contenuto limitato offerto dalla versione gratuita a cui gli apprendenti avevano libero accesso:

Las *apps* de lengua italiana se quedaban un poco por debajo. ‘Drops’ por ejemplo, era simplemente vocabulario suelto, palabras sueltas. (Elisa)

Las aplicaciones estaban bien, pero a mí no me resultaban muy útiles porque el nivel era muy básico, A1 y A2, pero siempre venía bien repasar. (Ángel)

Quizás una de las necesidades que podemos tener los que estamos aprendiendo es que nos dieran el *feedback* de si estamos pronunciando bien o no. (Paco)

La imposibilidad de avanzar a un nivel más elevado si no optas por la modalidad de pago y los ritmos lentos de cada “reto”. (Inés)

La dificultad en una *app* de lengua es que tú sigues el ritmo de la aplicación y no que la aplicación sigue tu ritmo: tú tienes normalmente una lección, tú vas avanzando y te desbloquea la siguiente - si te deja desbloquear la siguiente y claro, tú vas siguiendo lección por lección porque no puedes elegir la parte específica de vocabulario o de gramática que te apetece. (Santiago)

- 7) L’applicazione mobile è una risorsa di apprendimento che, in generale, non sviluppa le abilità produttive nella LS. Difatti, a parte alcune tipologie di app a cui si è già fatto riferimento nelle sezioni precedenti (app di tandem, app che includono una sezione di blog, forum e app che promuovono una struttura collaborativa), la maggior parte non permette l’interazione con altri utenti né prevede la produzione di messaggi bensì si limita a presentare input testuali, sonori o audiovisivi. Questa si rivela essere una carenza importante per l’apprendimento della LS:

En general, en la *app* no puedes interactuar. Tú aprendes un idioma si lo estás hablando y la aplicación no te permite eso, solo puedes leer, ver, escuchar, pero no practicas, no hablas. Por mucho que utilizas una aplicación, luego vas a Italia y a lo mejor si solo has utilizado esa aplicación no sabes. La cultura que te ofrece una *app* está muy bien pero no puedes aprender a hablar italiano solo leyendo el contenido de una *app*. (Inés)

He notado que, si por una parte la *app* te ayuda mucho en leer y escuchar, por otra no te da la oportunidad para producir idioma, es decir, hablar y escribir. Sí, en la *app* de juegos puedes escribir, pero en general palabras aisladas. No te deja escribir mucho. (Santiago)

- 8) La non disponibilità di alcune app italiane negli *store* spagnoli e l’accessibilità limitata ai contenuti per motivi di geoprotezione o diritti di trasmissione web detenuti dallo sviluppatore della app. Questo problema, rilevato da molti partecipanti dello studio, riduce considerevolmente l’offerta del materiale audiovisivo (per problemi di diritti di riproduzione):

Solo al principio, la de la RAI, había un elemento que me sorprendía. Es una *app* maravillosa que no tiene demasiado sentido (para los que estén fuera de Italia), hay un montón de cosas que se podrían usar y la mayor

parte de ellas no las puedes usar porque te sale la pantalla que dice “¡Oops! Usted está fuera de Italia por lo tanto tiene acceso restringido a esta *app*”. (Ricardo)

Cuando ibas a la tienda de contenidos multimedia de ‘Apple’ para buscar la aplicación que querías descargar, al ver que tienes una cuenta española no te permitía descargar muchas aplicaciones. Y eran las que me parecían más interesantes. Así que descargué las que podía descargar estando aquí en España. (Javier)

Señalaría un problema que es común a todas las *apps* de televisiones extranjeras de este estilo que es que restringen el uso cuando se hacen desde el país que no es propio de la televisión de origen lo cual impide el acceso a ciertos contenidos, normalmente las series más actuales o películas recientes que por razón de *copyright* no son accesibles. (Fran)

Ci sembra opportuno, a questo punto, riportare altri punti critici segnalati dai partecipanti che, seppur riscontrati con minor frequenza, hanno complicato l’esperienza virtuale con le app:

- Assenza di filtri per selezionare l’informazione di interesse;
- Assenza di una guida all’uso di una app, di istruzioni, della sezione FAQ;
- Collegamenti ipertestuali che rimandano a pagine esterne alla app causandone la chiusura improvvisa e la presenza di varie finestre sovrapposte sullo schermo;
- Contenuto di qualità, ma poco aggiornato;
- Densità testuale e assenza di immagini;
- Metodologia monotona e ripetitiva delle attività proposte nelle app dei corsi di lingua;
- Presenza di altre lingue oltre all’italiano (es. La app era in italiano ma le istruzioni o le indicazioni nel menù in inglese o spagnolo);
- Registrazione obbligatoria con richiesta di dati sensibili che limita la privacy dell’utente;
- Sincronizzazione di una app con altri *account* personali che limita la sicurezza e la privacy.

B. L’efficacia didattica percepita

Per analizzare l’efficacia didattica percepita attraverso l’uso delle app mobili si è deciso di formulare delle domande su alcuni aspetti che riguardano la app come risorsa per la trasmissione di nuovi contenuti linguistici e culturali, il controllo dell’apprendimento, le ripercussioni sui risultati e, infine, le differenze rispetto agli input

presentati nel manuale cartaceo. Le risposte ci aiuteranno a comprendere meglio i benefici dell'applicazione mobile nell'apprendimento dell'italiano LS.

Lo sviluppo delle competenze linguistiche

Riguardo alle percezioni degli informanti sullo sviluppo delle competenze linguistiche attraverso l'uso delle app si è osservata una situazione di forte disomogeneità. È possibile distinguere tre gruppi, equamente distribuiti, in base alle risposte ricevute:

- 1) Informanti che hanno notato uno sviluppo delle competenze linguistiche: non si è in nessun caso fatto riferimento a uno sviluppo parallelo delle varie competenze ma si sono indicati solo alcuni tra i seguenti aspetti linguistici: il lessico, l'ortografia, la grammatica, l'ascolto e la lettura.

Sí, especialmente en la de 'Radio Raiplay' porque escuchaba cada día las noticias y he aprendido mucho vocabulario. Son palabras que uno va aprendiendo escuchando la radio porque me fuerza a buscarlas. Me meto en la *app* y escucho transmisiones radiofónicas sobre temas políticos de Italia, con escucharlo se me queda mucho. (Antonio)

Sí, en cuanto a la comprensión lectora, por ejemplo, porque he visto vocabulario que no veo en mi día a día. (Inés)

Mayormente es en la gramática en lo que sí he notado el hecho de saber conjugar bien un verbo o mejorar el uso de las preposiciones leyendo mucho. (Carmen)

En la parte de la ortografía sí, allí sí que lo iba notando, sobre todo el uso de las consonantes dobles creo que iba afinando un poco. (Paco)

Sí, sobre todo la de fábulas, la de cocina, la *app* de 'Internazionale'. A mí sobre todo ese tipo de aplicaciones me gustan y me ayudan porque muchas veces utilizaban frases hechas que no son tan sencillas de entender cómo buscar en un diccionario, con una traducción literal y muchas veces buscando el significado de esa expresión vas abriendo artículos que te hablan de dónde viene eso, como una especie de red que te da esa parte de la lengua que si no vives en Italia o en el idioma que sea no llegas a ese tipo de conocimiento. (Fran)

- 2) Informanti che non hanno notato uno sviluppo delle competenze linguistiche: in alcuni casi si esprimeva in maniera diretta l'inefficacia della app per realizzare progressi nell'apprendimento linguistico, in altri casi si riconoscevano minimi miglioramenti e non dei reali progressi. È interessante evidenziare la risposta di un'informante che distingue il concetto di sviluppo e quello di approfondimento linguistico; la stessa persona afferma che nel suo caso non c'è stato uno sviluppo linguistico ma un approfondimento:

No, creo que la *app* no marca la diferencia salvo quizás hay aplicaciones que puedas dedicarle un tiempo significativo como puede ser 'Netflix' o

‘Amazon Prime’ y al final ahí sí como le dedicas una cantidad superior de horas puede notarse un incremento más tangible. (Barbara)

No he visto progresión, más profundizar, pero no una progresión. (Marian)

No. Según el tiempo que le he dedicado a cada aplicación no he visto mejoras porque al final en ese momento lo recuerdas, pero tienes que profundizarlo mucho, dedicarle muchas horas a una aplicación para notar avances. (Santiago)

- 3) Informanti che non sanno fornire una risposta: l’indecisione mostrata nelle risposte si deve a varie ragioni quali il tempo limitato dedicato alle app, la frequenza in parallelo del corso in presenza, la difficoltà di valutazione considerati i pochi mesi di esperienza, ecc.:

No lo sé, yo creo que eso se nota más a largo plazo. (Fran)

Es difícil valorarlo porque al mismo tiempo estaba siguiendo un curso presencial con un programa estructurado de aprendizaje por tanto es difícil hacerme una idea. (José)

Es muy difícil de evaluar. No sabría decirlo. (Sebastián)

Lo sviluppo delle competenze culturali

A differenza della disomogeneità rilevata nelle risposte sulle competenze linguistiche, le risposte relative allo sviluppo delle competenze culturali mostrano un ampio accordo. Quasi la totalità degli informanti ha riconosciuto nella app un valido strumento di apprendimento culturale individuando delle potenzialità, alcune delle quali riferite nelle sezioni precedenti, che permettono agli apprendenti di avvicinarsi al mondo culturale della LS in un contesto autentico, perché culturalmente marcato. Le app dei mezzi di comunicazione, di musica, di arte e di esclusivo contenuto audiovisivo sono le tipologie di app più apprezzate per la trasmissione del contenuto culturale:

Antes tenía una nebulosa sobre los autores y artistas italianos, una mezcla y de pronto me he dado cuenta cual es la progresión, el desarrollo de la literatura y de la historia del arte más claramente, gracias a estas dos aplicaciones. Me han gustado mucho. Son útiles para aclararte de manera resumida y clara los conceptos. (Paco)

Por ejemplo, hechos históricos italianos que una persona que estudia en España no va a saber o artistas o escritores italianos que a lo mejor son muy famosos allí pero que fuera, salvo que se trate de artistas a nivel internacional, no conoces de nada. En todos los ámbitos culturales. “Ah, no sabía que este es un plato típico del sur o que este actor es de esta región de Italia”. (Santiago)

Las aplicaciones de música y las de radio te permiten acercarte a la realidad italiana, a la forma de expresarse, te acerca un poco a lo que es el día a día que está alejado de lo que es el libro de texto puro y duro. Cuando tu estudias, y me refiero solamente al libro, hay como muchos estereotipos, aprender cómo reservar en un hotel o pedir una mesa, lo veo como algo estereotípico mientras que cuando

escuchaba las canciones, escuchaba expresiones coloquiales, en la radio lo mismo y al final, expresiones que seguramente en clase no hemos dado porque normalmente en clase no se dan. (Manuel)

L'ultimo commento mette in rilievo l'autenticità linguistica di specifici contesti situazionali in Italia. Tali stimoli sono lontani dagli input regolati e dalle situazioni, forse troppo "inquadrate", presenti nei manuali di lingua stranieri e per questo vengono apprezzati dagli apprendenti nonostante la comprensione limitata.

Quattro informanti, al contrario, non riconoscono nella app una risorsa utile per lo sviluppo della competenza culturale. Tra questi, solo due ne spiegano le ragioni:

No, porque en realidad la cultura italiana la tengo muy próxima desde hace tiempo, entonces no necesito justo estas aplicaciones para estar más cerca de la cultura italiana. (Inés)

No considero que pueda llegar a aprender mucho de la cultura desde una aplicación. (Alfonso)

Il ruolo della app nello studio dell'italiano LS

Per conoscere le percezioni sul ruolo che riveste la app e, più in generale, il dispositivo mobile come strumento di ausilio per lo studio dell'italiano LS, si sono poste due domande che, insieme alle altre questioni indagate relative all'efficacia didattica, hanno l'obiettivo di definire meglio le convinzioni degli apprendenti su questa specifica glottotecnologia. Le risposte alla prima domanda ('L'uso del tuo dispositivo mobile ti ha aiutato ad avere un maggior controllo sul tuo apprendimento della lingua italiana? In che modo?') mettono in luce il carattere marginale della app come supporto didattico allo studio dell'italiano LS ("Una aplicación sí me ayudaría pero no tanto como tener más control. Simplemente la aplicación te lo hace más entretenido." - Elisa). L'uso del dispositivo, secondo gli informanti, non aiuta ad avere un maggior controllo nello studio della LS bensì rappresenta un complemento all'apprendimento, uno strumento in più a disposizione degli studenti ("es una herramienta más" - Marian) per mantenere il contatto con la lingua anche fuori dalla classe. Inoltre, gli informanti ribadiscono il ruolo centrale della formazione in presenza e del docente, spesso indicati come i due elementi veramente importanti per mantenere un maggior controllo sui processi che regolano l'apprendimento linguistico ("Para el conocimiento de la lengua creo que para mí sería imprescindible estudiarlo "de verdad", con un profesor que te vaya orientando porque por ti mismo con un dispositivo a mi me parece difícil."- Inés). L'espressione "de verdad" presente nell'ultimo commento è indicativa della visione che molti apprendenti hanno sulla app: è "reale" e concreto, solo l'apprendimento in presenza, fisico, guidato da un

docente. L'apprendimento virtuale rimane in secondo piano, è considerato un *plus* dagli studenti della LS che lo utilizzano per l'accessibilità immediata in ogni momento e per la semplicità d'uso.

Le risposte alla seconda domanda ('Credi che l'uso delle app italiane abbia reso il tuo studio più attivo ed efficiente? In caso affermativo, in che modo? In caso negativo, perché?'), complementare alla prima, mostrano un più alto livello di fiducia verso la app poiché si evidenziano vari benefici che rendono positivo il contatto con l'italiano attraverso le app mobili. In particolare, alcuni informanti sottolineano l'utilità della app per il ripasso o il mantenimento dei contenuti appresi in classe, mentre altri rintracciano l'efficacia nel trasformare le conoscenze apprese in azioni mediante l'uso della app (es. preparare un piatto italiano) e altri ancora risaltano le caratteristiche di intrattenimento o associano l'uso della app a un momento piacevole, a un diversivo rispetto allo studio con il libro:

Sí, porque las veces que estábamos en clase las he visto luego reflejadas un poco en la práctica, en la conversación diaria, de unos personajes, etc. (Barbara)

Lo hace más eficaz, por ejemplo, cuando utilizo la de 'Giallo Zafferano' que tienes que comprender correctamente el texto para poder hacer una buena receta, en ese sentido sí me ha resultado eficaz porque si comprendes mejor al leer sí que es más eficaz. (Manuela)

Tienes ese mantenimiento, a mí esto me viene bien porque de algún modo me creo como que mantengo ese contacto con el idioma, me gusta porque me sigue creando ese enganche con el idioma, eso sí me parece muy positivo porque precisamente que no te genere esa necesidad de estudiarlo. (Marilú)

Con el libro se aprende, pero estás haciendo actividades mecánicas, sin embargo, con las aplicaciones es más lúdico, más interactivo, al final el aprendizaje funciona de una manera u otra, pero si encima te lo estás pasando bien, mucho mejor. Es más lúdico y ayuda. (Ángel)

Para mí es un complemento a las clases cuando tengas un rato libre es más ameno repasar con una aplicación, invertir 5 minutos que llevarte el libro, abrirlo y estudiar. La *app* para mí es un refuerzo. (Santiago)

Tuttavia, circa la metà dei partecipanti dimostra ancora una volta una certa perplessità o mette in evidenza l'inefficacia della app rivelando i limiti che questa può presentare durante il percorso didattico. Le cause che rendono l'apprendimento inefficace sono varie: i rumori esterni presenti nei contesti d'uso che distraggono continuamente, l'inadeguatezza della app rispetto alle lezioni in presenza e il contenuto autentico che non permette un apprendimento calibrato sono tra i principali fattori indicati.

No. Como se usa en contextos cotidianos en los que es difícil la concentración por ejemplo en el tren, en el metro, no favorecía especialmente que recordara lo que había procesado. Era una repetición constante que no tenía ulterior relevancia en mi vida. (José)

No me permite seguir un aprendizaje lineal, no lo encuentro eficaz porque a veces encuentro contenido de interés y claro, como es auténtico no viene ningún cuadro explicativo. (Alfonso)

Yo creo que el estudio presencial con un libro es más eficaz, la *app* es un acompañamiento. (Isabelle)

No sé si más eficaz, más divertido a lo mejor sí, pero más eficaz no. (Ana)

L'assimilazione delle informazioni

La maggior parte degli informanti sostiene che i contenuti di una *app* non si assimilino allo stesso modo di quelli dei libri di testo principalmente per tre motivi: 1) i momenti di fruizione sono legati a ritagli di tempo o a momenti di evasione o di intrattenimento che non predispongono l'utente a uno sforzo mentale per l'apprendimento; 2) La linearità e la schematicità di un libro facilitano l'assimilazione delle informazioni mentre la struttura reticolare e ipertestuale della *app*, in alcuni casi, può perfino confondere l'apprendente; 3) quando si usa il proprio dispositivo mobile, di solito, non si hanno accanto altri strumenti di supporto che aiutano a processare meglio l'informazione come, ad esempio, un quaderno in cui scrivere parole, frasi, concetti da ricordare in un secondo momento. Solo un informante ha affermato di aver utilizzato un quaderno durante la visita delle *app* ("No voy a recordar las palabras, los ingredientes o los verbos que leo en el periódico o que se usan en la cocina si yo no me apunto las palabras en un cuadernito. No las voy a interiorizar." - Santiago). Gli informanti hanno fornito delle risposte dettagliate su questo aspetto spiegando chiaramente i motivi dell'inefficacia nell'assimilazione tra cui, principalmente, i tre indicati:

La aplicación la veo más como tipo hobby, o algo de entretenimiento y en el curso yo tengo en mente que en un momento dado yo tengo que estudiarme esto, me tengo que repasar el otro mientras que la aplicación lo veo como algo que tienes a mano y que te viene bien para pasar un rato y de paso como que aprendes, por supuesto. Pero noto que cuando estoy en un curso, sé que en un momento dado tengo que ponerme a estudiar y con esto de la *app* en ningún momento lo pensaba "mira qué bien, ¿esta palabra como se dice?" pero yo no me escribía nada, ¿Cómo se escribe?". Nada, ni tenía un cuaderno para ir apuntando lo que iba aprendiendo, directamente lo veía más como algo de curiosidad, no tenía esa idea de ponerme y de estudiar como cuando estoy en clase. (Marilú)

No, porque el libro te pone una explicación gramatical y ejemplos y a veces un audio de ese contexto. La aplicación te puede mostrar imágenes, la palabra y después a lo mejor salta a otro contexto gramatical completamente diferente o a un vocabulario completamente distinto entonces no lo tiene todo esquemático como está en el libro. Si quiero buscar el vocabulario de la casa, en el libro voy a la unidad de la casa y allí encuentro tanto vocabulario de la casa como contextos de uso de ese vocabulario. En la aplicación muchas veces son lecciones completamente distintas entre ellas. (José)

Resolver cualquier cuestión que te plantea un libro no es lo mismo de lo que te plantea una aplicación que al final tienen una estructura muy simple y repetitiva y

no te hacen reflexionar sobre la lengua. A parte, que los libros tienen una parte teórica que es necesario conocer, estudiar y tienes que recurrir a ella para repasar porque no me acuerdo algunas reglas. En la aplicación no tienes la misma facilidad de recuperar la información gramatical. (Ana)

Al contrario, altri informanti sostengono che alcune app, in particolare, facilitano l'assimilazione del contenuto. È il caso delle app di riproduzione musicale che presentano il testo a fianco, come 'Musixmatch', o le app che contengono contenuto audiovisivo. Trattandosi di input che coinvolgono più di un senso risultano più facili da assimilare rispetto agli input testuali presenti in un libro:

A mí me resulta más fácil interiorizar un contenido o expresiones o palabras que no conozco cuando, por ejemplo, oigo una canción. Tanto que luego soy capaz de repetir hasta alguna estructura. En cambio, lo que leo se me pasa más por alto. (Ana)

A veces sí al ser más interactivo, te capta más la atención y fija más el aprendizaje, el vocabulario, sí es una manera que te ayuda. (Ángel)

Sí, lo recuerdo mejor porque el hecho de escuchar o ver vídeos a mí se me queda mejor que si solamente lo leo. Yo al leer ya no me acuerdo de nada, pero si veo algo específico se me queda mejor. (Antonio)

Hay algunas partes de la *app* que se quedan muy grabadas porque cuando encuentras una información digamos que es más divertido entonces se asocia a una situación entretenida. (Paco)

Sí, en 'Musixmatch', mi favorita, como escuchaba una canción y la letra me aprendía la canción y así me aprendía también la musicalidad del idioma italiano, las estructuras gramaticales, el vocabulario. (Elisa)

Infine, ci è sembrata particolarmente interessante la riflessione di un'informante che afferma che si tratta di un paragone azzardato poiché si mettono in relazione due supporti diversi che propongono attività di natura diversa, pertanto le aspettative e l'approccio a questi due supporti non possono che essere diversi. Inoltre, non tutte le app presentano un contenuto frammentato e "disordinato", come afferma qualche partecipante. Infatti, alcune app presentano il contenuto in modo strutturato (e dunque prevedibile) come lo presenta un libro di corso:

Es que son cosas diferentes que no se pueden comparar: si voy a una clase de italiano, no espero que me salga un recetario o los monumentos de la ciudad de Venecia, pretendo otro tipo de cosas: en un curso, además de cultura busco gramática, busco textos para leer. ¡Creo que son cosas diferentes! No por el soporte que se utilice creo que la retienes más o menos, por las actividades que haces. A mí, por ejemplo, lo que me gusta de 'Giallo Zafferano' es que queda muy clara la estructura: el nombre de la receta, más abajo tienes los ingredientes y luego el video, luego la receta y más abajo las fotos entonces si siempre se te presenta la información a la misma manera al final la vas a retener mejor seguramente. Y supongo que un libro también, cuando ves que todas las unidades se estructuran igual, gramática, texto, literatura al final sabes cómo funciona, como está estructurado y lo comprendes mucho mejor pero no creo que tiene que ver con el soporte utilizado. (Inés)

C. La soddisfazione

Le informazioni ricavate dall'intervista finale sul terzo e ultimo elemento che ci si è proposti di indagare per questo studio, la soddisfazione, non differiscono da quelle fornite nei vari *audiolog* inviati ogni due settimane e che sono state riportate nella sezione 4.4.3. Per tale ragione, si esporranno di seguito gli elementi che, tra gli altri, acquisiscono maggior rilievo nel definire il grado di soddisfazione sull'uso della app mobile come risorsa nell'apprendimento informale dell'italiano LS:

1. L'elemento ludico presente non solo nelle app di intrattenimento ma in molte altre tipologie di applicazioni; gli informanti hanno infatti riconosciuto che la app permette di esercitarsi su vari aspetti linguistici o acquisire nuove informazioni sulla cultura straniera utilizzando spesso una metodologia basata sul gioco attraverso quiz, sfide, un sistema che prevede punteggi e altre tecniche (“La aplicación es una herramienta totalmente útil porque además de acercarte más a la cultura italiana te permite aprender de manera divertida” - Manuela);
2. La portabilità, una delle caratteristiche principali dei dispositivi mobili, è un altro elemento principale di soddisfazione (“Es fácil de usar y el conocimiento lo llevas siempre encima” - Carmen; “Que lo puedes utilizar cuando quieras, que puedes acceder a él cuándo quieras, estás en una consulta del médico y lo puedes utilizar, por ejemplo, si tienes una duda y estás por la calle no necesitas tener el libro encima, tienes el móvil y lo miras.” - Inés);
3. La combinazione di input di formato diverso (es. Ascoltare un racconto mentre si legge il testo o guardare un video con i sottotitoli) per il maggiore coinvolgimento sensoriale che questa attività comporta (“Me gusta mucho la música italiana y de repente, tener una aplicación que te la traduce y palabras que la repetía porque no sabía que significaban, las veo escritas entonces ya las entiendes” - Elisa; “Me gustaba ver, a la vez que escuchaba las canciones en italiano, la letra. Esto me ha ayudado mucho a la hora de identificar, reconocer palabras que de manera oral a veces se nos escapan y cuando la ves escritas sí que se las entiende.” - Ana). Gli input audio e video sono tra le tipologie preferite dagli informanti di tutti i livelli perché più piacevoli da recepire (“Es más fácil que sean aplicaciones de vídeos porque son más visuales y más entretenidas entonces es más fácil que te entretengan rápido.” - Carmen);

4. Nel mostrare il loro apprezzamento, vari informanti hanno messo in rilievo il vantaggio delle sessioni brevi e la rapidità con la quale è possibile ottenere e filtrare informazioni del contenuto d'interesse, oltre all'immediatezza nel fornire delle risposte (quest'ultima soprattutto riscontrabile nelle app per l'apprendimento linguistico, nelle app di consultazione o nelle app ludiche). Le app non impegnano molto tempo e, anzi, alcune tipologie come radio o riproduzione musicale non richiedono la partecipazione attiva ma si possono fruire anche tenendo a distanza il dispositivo mobile:

Te permite tenerlo de fondo y a la vez hacer otras cosas, eso es interesante para aprovechar el tiempo. Muchas veces el problema de las aplicaciones es que te obligan a estar enfocado en ella, la total atención, dedicación. Algunas la necesitas, por ejemplo, si estás leyendo una *app* de una revista, pero en otras, puedes compaginar con otra cosa, si se puede compaginar mejor. (Fran)

Los aspectos que destacaría es la rapidez con la que puedes acceder a la aplicación, instalarla y rápidamente acceder a contenidos que te interesan. Yo la ventaja que destacaría es la inmediatez. (Marian)

La rapidez porque te permite filtrar contenidos con palabras claves y a lo mejor encuentras la información de manera más rápida que un libro. (Manuel)

Riguardo all'utilità delle app per l'apprendimento linguistico, è emerso che le app di lingua e cultura sono delle risorse utili per il potenziamento del lessico, dell'ortografia, della grammatica e della fonetica mentre ascolto e lettura sono state le due abilità linguistiche più praticate. Tuttavia, si è osservato che mentre molti informanti riconoscono nella app una risorsa utile per l'apprendimento della LS, solo pochi (sette) percepiscono dei progressi linguistici alla fine dei quattro mesi di studio.

Tutti gli informanti affermano che l'applicazione mobile rappresenta un complemento all'apprendimento dell'italiano LS e ne riconoscono l'utilità, in special modo nelle attività di ripasso, approfondimento e mantenimento di determinati aspetti della lingua. Al contrario, non riconoscono alcuna utilità nel caso in cui la app si utilizzi come risorsa esclusiva per imparare o approfondire determinati aspetti linguistici e culturali della LS ("Aprender solo a partir de las aplicaciones me parece un poco pobre." - Paco). Tutti i partecipanti affermano che la app è utile per migliorare la competenza linguistica e culturale solo se integrata ad altre risorse o, in alternativa, se si visitano parallelamente diverse app che permettano di accedere a contenuti di varia tipologia, preferibilmente autentici, nella LS ("Yo creo que hay que complementarlo con otros

recursos para tener estímulos diferentes a la hora de aprender. Por mucho que me guste, utilizar solo ‘Beelinguapp’ no será suficiente para mejorar mi italiano” - Fran)

Tra i 20 informanti, tre (Isabelle, José e Sebastián) hanno cominciato questo studio con un atteggiamento poco incline alle nuove tecnologie. In questi tre casi non sono stati registrati cambiamenti sulla considerazione generale verso il dispositivo mobile come strumento di supporto didattico né sulla app come risorsa di approfondimento linguistico e culturale. Il livello di soddisfazione si è infatti mantenuto basso dimostrando una limitata soddisfazione verso questo tipo di risorse:

En general me han decepcionado, son limitadas y se me quedan cortas. Es una manera interesante para acercarse a la cultura extranjera, debería serlo, pero en mi caso no lo es. (Sebastián)

No sé si puedo definir interesante la aplicación, no diría interesante, diría más bien “distinta”. No la definiría interesante porque decepcionó un poco mis expectativas. Es una herramienta que no usaría de manera espontánea, para mí es una herramienta distinta, una alternativa. Si hay una aplicación sobre un tema en concreto que me interesa y bien hecha entonces sí que la usaré, sobre todo por el vocabulario. Por ejemplo, ‘Giallo Zafferano’ trata un tema que me interesa además complementa el texto con las imágenes. (Isabelle)

4.4.5. Autonomia e motivazione

Visitare una app nella lingua straniera che si sta apprendendo in contesti di informalità equivale a sperimentare un’attività rilassante e appassionante (Kukulska-Hulme, 2007). Di conseguenza, l’alunno associa la sua esperienza di apprendimento con un’esperienza piacevole. Inoltre, i contenuti culturali affini agli interessi personali stimolano e sostengono due elementi chiave: l’autonomia e la motivazione.

Fin dal primo momento dello studio, gli informanti si sono dimostrati entusiasti di costruire un percorso di apprendimento in autonomia attraverso le tecnologie mobili poiché questi strumenti consentono loro di sentirsi a proprio agio. Infatti, gli stessi informanti decidevano le app da scaricare, i contenuti, i tempi e le modalità di ricezione:

Decidía yo los momentos, miraba la aplicación en los momentos que yo quería, luego la dejaba y retomaba a leer otra vez y eso me ayudaba a memorizar más la información por encontrarme más tranquila. Además, el contenido lo había elegido yo y eso hacía que tenía más interés. (Marian)

Creo que se aprende mejor cuando lo haces por diversión que por obligación. (Alfonso)

La gente cuando aprende algo que quiere, aprende mucho mejor. Si estoy jugando, ese esfuerzo se te queda guardado. (Isabelle)

La lista di app che è stata consegnata all’inizio dello studio non ha rappresentato un limite per gli informanti ma, al contrario, li ha stimolati a una ricerca più approfondita sugli *store* virtuali. È significativo il fatto che la metà degli informanti abbia selezionato

una o due app (tra le otto totali da visitare nei quattro mesi di studio) non presenti nella lista fornita loro all'inizio della ricerca: ciò delinea il profilo dell'apprendente autonomo che riflette criticamente sulle risorse da utilizzare, sull'ambiente in cui si muove e sugli obiettivi che si è prefissato nel suo personale percorso di apprendimento. In tal modo, una parte degli informanti, già dalla prima fase dello studio, ha dimostrato di essere autonoma non limitandosi a recepire passivamente i consigli del proprio docente, ma selezionando e verificando in prima persona l'efficacia e l'utilità di queste risorse in base ai propri interessi:

Por lo general, iba a buscar aplicaciones de la lista que nos diste, pero no siempre. Digamos con un 80% las elegí de tu lista y un 20% las elegí yo de buscar así un poco temas en general. (Carmen)

Algunas las he elegido autónomamente, he visto las que tu has mandado, pero algunas las he elegido yo. (Manuela)

Muchas de las aplicaciones las elegí de la lista, un par de ellas las elegí por mi cuenta. El quiz creo que no estaba, busqué en 'Google Play' escribiendo "Quiz italiano" y descargué una que había allí. (Santiago)

Anche gli informanti che hanno scelto tutte e otto le app della lista hanno dimostrato di essere autonomi: in molti casi, non si sono limitati a scaricare la app, che a prima vista poteva sembrare attraente, ma ne hanno verificato la qualità, l'interesse e l'utilità con una prima visita "esplorativa". Inoltre, avevano piena autonomia nel selezionare un contenuto di interesse anche all'interno di una app che era stata consigliata. È il caso, ad esempio, della app 'Quotidiani italiani', presente nella lista, che al suo interno offre una quantità enorme di materiale diverso da poter fruire (i principali quotidiani nazionali e locali e alcune riviste ad accesso gratuito):

Yo siempre utilizaba tu lista y decía, bueno, voy a probar antes de ir al 'Play Store' veía cuál quería utilizar y finalmente la descargaba, me ha pasado con todas las 8 aplicaciones. 'Tándem' la descubrí hablando contigo porque me la recomendaste ya que no encontraba otra aplicación. Fue a raíz de una conversación contigo que no encontraba una aplicación y al final la encontré y ha sido un buen hallazgo. Me han ayudado a ir eliminando las que menos me servían y he descargado las que me más me han servido. (Ángel)

Yo podía elegir los periódicos que me interesaban y dentro de cada periódico, el contenido. Igual con la *app* de literatura, yo elegía qué artículo quería leer igual en la aplicación de la RAI. Me daba plena libertad. (José)

De la lista que nos diste más o menos seleccionaba e intentaba coger una de diferente temática de la anterior e iba directamente a por ella. (Marian)

Muovere i primi passi nel mondo delle applicazioni mobili presuppone un minimo di conoscenza e abilità per selezionare efficacemente il contenuto a seconda dei propri bisogni linguistici o degli interessi personali. Dopo una prima fase di esplorazione degli ambienti virtuali e di osservazione della struttura interna e dei contenuti dello *store* da cui

si scaricavano le app, si è osservato che ogni utente ha adottato diverse strategie che hanno affinato la capacità di selezione dei contenuti. Il commento che segue è un chiaro esempio dell'evoluzione graduale che il singolo utente, in modo consapevole, sperimenta nella selezione delle applicazioni mobili:

Cuando tenía que escoger la primera *app* hice una selección de varias que estaban en el listado que nos enviaste, más o menos elegí todas las que iba a hacer durante el estudio, pero cuando escogí la segunda de esa primera selección descarté bastantes. Antes de elegir la *app* para este estudio, probaba algunas antes y muchas las descarté por los problemas de usabilidad que ya expliqué. Entonces, la primera fue del listado luego fue un poco exploración mía que luego, curiosamente, algunas estaban en el listado y luego ya en las tres últimas a parte las que me recomendaste ya fue por recomendación porque me las decías directamente. Fui un poco evolucionando. Fui cogiendo práctica también a la hora de buscar aplicaciones y de conocer, sí que me ayudó bastante en ese sentido el estudio porque al principio la sensación era de estar muy perdido y luego vas cogiendo confianza, vas viéndolo más...a mí luego me ha resultado más fácil. (Fran)

Come si osserva in questo commento, nonostante il processo sia avvenuto individualmente il docente ha avuto un ruolo fondamentale poiché ha guidato l'apprendente indirizzandolo verso alcune app (“hice una selección de varias *apps* que estaban en el listado que nos enviaste”) e, partendo dalle preferenze culturali o dai bisogni linguistici del singolo studente, ha consigliato in particolare alcune app della lista (“ya fue por recomendación porque me aconsejabas cuáles podía visitar”). Appare dunque chiaro che il docente “deve guidare lo studente alla (e nella) riflessione metacognitiva e metalinguistica, e per farlo deve promuovere un percorso il cui obiettivo è diventare autonomi e saper gestire il proprio apprendimento.” (Menegale, 2010: 61). Quando lo studente sa muoversi da solo tra gli ambienti virtuali, conosce le potenzialità della risorsa e sa selezionare le risorse più adeguate nei diversi momenti del suo personale percorso di apprendimento, avrà raggiunto un buon livello di autonomia. Ciò si è osservato anche in questo studio:

Me ha permitido encontrar algunas que me han aportado algo más en cuanto a mi aprendizaje autónomo. Ahora, por ejemplo, que estoy leyendo prácticamente solo en italiano, o cuando tengo que escribir que no me acuerdo si una palabra tiene una doble consonante, entonces tengo las aplicaciones a mano o si he tenido dudas sobre la pronunciación pues también. Fundamentalmente esto me ha aportado. (Paco)

Perfino gli ostacoli, di natura tecnica e linguistica, sono risultati utili poiché hanno attivato nell'apprendente delle strategie per risolverle, permettendogli così di vivere la visita piacevolmente oltre che di sviluppare l'autonomia nell'apprendimento. Ogni apprendente ha avuto la possibilità di scoprire in autonomia le strategie più adatte alle

proprie caratteristiche cognitive e al proprio stile di apprendimento. Nell'intervista finale alcuni informanti si sono espressi sulle strategie messe in atto per risolvere dei problemi riscontrati durante l'esperienza virtuale con le app:

Tenía apuntada alguna *app*, pero no la he podido descargar porque solo te permitía descargarla con una cuenta italiana. Pero en ese caso, he encontrado otra parecida ajustando mi búsqueda según la disponibilidad que tenía la tienda virtual. (Paco)

En la tienda virtual es muy difícil limitarte a buscar aplicaciones italianas, no hay una forma. Lo más intuitivo que se te ocurre es poner la palabra en italiano en vez de en español, pero automáticamente te redirige o a versiones españolas de aplicaciones italianas o a aplicaciones directamente en español. Hay un filtrado por lo que no es igual buscar con un teléfono italiano que con un teléfono español. Entonces al final lo que hice fue que de la lista que mandaste, escogí la que me interesaba y funcionaba (y estuve probando mucho y en muchos casos era imposible). Luego descubrí un método que cuando me gustaba una y también funcionaba, bajaba y veía “Otras aplicaciones creadas por el mismo desarrollador” así veía que esta era una manera para ir a otras. No funcionaba siempre, como en el caso de la RAI que es la misma empresa que la desarrolla, pero en otros casos, como por ejemplo la editorial ‘De Agostini’, que tiene un campo muy amplio de actividades. Vi que una aplicación estaba bien hecha y era todo en italiano y efectivamente las otras de esta misma editorial también lo eran. (Ricardo)

Nell'ultimo commento, è ancor più evidente il processo che si realizza per evitare un ostacolo specifico attraverso vari tentativi (“estuve probando mucho”) fino all'attivazione di una strategia (“descubrí un método”) che porta a risolverlo. Questo è un esempio interessante del modo in cui l'utente-apprendente arriva ad essere autonomo per muoversi meglio tra gli spazi della realtà virtuale senza difficoltà.

Oltre alle strategie finalizzate alla risoluzione dei problemi, vi sono quelle che mirano al miglioramento dell'esperienza virtuale per ottimizzare la fruizione del contenuto. Ciò può avvenire mediante diverse tecniche quali filtrare il contenuto di interesse, cercare il significato dei lessemi / concetti sconosciuti o situare in contesto le informazioni attraverso l'approfondimento dei vari elementi linguistici e culturali che entrano in gioco in un determinato discorso comunicativo:

Esta aplicación la utilizo fundamentalmente para buscar temas que a mi me interesan, pero no voy buscando específicamente un video, sino que, dentro del ámbito de los documentales de viaje, busco dentro de la categoría viajes, veo el resumen de los diferentes documentales que están disponibles en cada momento y elijo el que más me apetezca ver. (Luis)

Mientras leía, como el móvil tiene internet en cuanto no entendía una palabra accedía directamente al diccionario y así la lectura era más comprensible. (Elisa)

Yo lo que hacía cuando había una entrevista era buscar el entrevistado en ‘Google’ y así tener un poco de *background* y de alguna manera me motivaba porque escuchar hablar a uno que no conoces ni que no sabes dónde ha salido es menos motivador. (Barbara)

È noto che la motivazione riveste un ruolo fondamentale nell'acquisizione della lingua straniera. Gli intervistati hanno affermato che durante i quattro mesi di esperienza con le app, sono stati in particolare due i fattori che hanno contribuito a mantenere alta la motivazione: l'interesse e la curiosità. Se il primo si deve alla scelta del contenuto linguistico e culturale che interessava personalmente ogni utente, il secondo si deve alla presenza di varietà di contenuto che stimolava la scoperta di materiale nuovo presente in ogni applicazione. A tal proposito, gli intervistati hanno risposto in modo chiaro e dettagliato:

La *app* se basa en los contenidos que realmente me interesan, si te interesa la cocina te enseña las aplicaciones de cocina, arte, noticias entonces en ese sentido sí que ayuda porque hay muchas aplicaciones muy concretas. (Fran)

Mi interés y curiosidad no han desaparecido porque cada *app* presentaba un tema cultural distinto, me gustaba porque tenía curiosidad para descubrir algo nuevo. Siempre me decía: "A ver qué voy a descubrir ahora". (Isabelle)

En ninguna de las aplicaciones me ha pasado de perder interés porque tenía varias actualizaciones cada día. Un poco como si leyeras un periódico, cada día vas a abrir una página nueva y vas leyendo artículos de distintas secciones. Lo mismo me pasaba con las aplicaciones. Cada día se actualizaban, salían noticias nuevas. (Luis)

L'interesse mostrato verso alcuni ambiti della cultura italiana, in alcuni casi, ha stimolato all'approfondimento delle informazioni presenti nella app mediante la realizzazione di ricerche, svolte in contemporanea, di altre fonti per una più completa comprensione del contenuto:

Sí, particularmente las de arte y literatura. A raíz de estas *apps* que me descargué, al margen del estudio, fui a buscar alguna foto, imágenes que fueran parecidas o para ir integrarlas a la información que me proporcionaban las aplicaciones. (Paco)

In altri casi, la comprensione del contenuto incoraggiava a visitare la app e manteneva alta la motivazione. Tale aspetto assume una certa rilevanza perché la soddisfazione di aver raggiunto un buon livello di comprensibilità nella LS incoraggia a proseguire la visita di una applicazione. Inoltre, se le informazioni non si limitano ad essere comprese ma vengono messe in pratica attraverso delle azioni concrete nel mondo reale, l'apprendimento della LS diventa doppiamente motivante:

Es verdad que muchas veces ayuda mucho en la motivación porque cuando vas notando que vas entendiendo, lo vas comprendiendo, cosas así que sí que influye luego en la motivación para seguir estudiando para clases y demás. (Fran)

Sí, influye en la motivación porque vas aplicando cosas que has estudiado en cosas más reales entonces creo que influye. En mi caso creo que ha influido positivamente, no te sabría valorar en qué porcentaje, pero sí que influye positivamente. (Manuela)

A questo punto, occorre ricordare che la motivazione non dipende solo dagli input esterni (qualità del contenuto, attrattiva della risorsa, ecc.) ma è la diretta conseguenza delle scelte operate dall'utente-apprendente: come ci ricorda Little (1995), lo studente che accetta la sfida della responsabilità nel proprio percorso di apprendimento è maggiormente propenso a raggiungere i propri obiettivi e dunque ad aumentare la propria motivazione. In altre parole, la motivazione è la conseguenza diretta delle proprie scelte, della libertà di aver selezionato secondo i propri interessi ma anche della responsabilità che ci si è assunti nella selezione del contenuto:

Yo creo que han aumentado porque cuando iba descargando una aplicación nueva ya me fijaba en qué cosa buscaba en cada aplicación y qué cosas quería que tuviera la aplicación. En las *apps* que veía en el 'Google Store' ya sabía poner un filtro para elegir la aplicación y casi siempre ha funcionado. (Elisa)

Creo que hice una buena selección, creo que escogí bien las *apps*, conforme a mis gustos y eso sí, incrementaba el interés. (Carmen)

Occorre segnalare un caso particolare in cui la curiosità era alimentata dalla volontà di dare una risposta esauriente a tutti gli aspetti indicati negli *audiolog*; effettivamente, il materiale audio registrato da questa informante forniva puntualmente delle informazioni dettagliate e approfondite per ogni punto indicato nello schema da seguire:

La curiosidad inicial siempre la he tenido y por esto estoy haciendo el estudio, esa curiosidad inicial siempre la he mantenido, me gustaba ver como estaba estructurada la aplicación, de hecho, cuáles eran las metas de la encuesta, los elementos visuales que te atrapaban, como está todo organizado, me gustaba mucho como entrar y ver las características nuevas y cómo funcionaba. (Marilú)

Dai commenti si è osservato che, nella maggior parte dei casi, il livello di motivazione non si è mantenuto stabile ma variava a seconda dei contenuti, della complessità del linguaggio o delle caratteristiche strutturali della app che si stava visitando:

Dependía mucho de la aplicación en concreto, si la aplicación era nueva pero interesante me daba ánimo. (Antonio)

Depende, había algunas que con el uso al final te acababas cansando porque eran muy simples y otras que, como te digo, las sigo utilizando, en 'Almanacco' lo sigo utilizando, 'Musixmatch' lo sigo utilizando y el traductor también. Esos, cuanto más las utilizo más me gustan, y he notado una progresión. (Manuel)

Sucedía con algunas que sí que me engancharon, en otras encontré limitaciones por parte de la aplicación o en otras simplemente no me engancharon y veía que era todo un poco sencillo y no me aportaba tanto entonces ya me aburría un poco y tampoco le he dedicado mucho tiempo. (Marilú)

Dall'altra parte, è opportuno indagare quali fattori siano entrati in gioco per determinare un calo della motivazione nell'esperienza con le applicazioni, alcune di

queste già segnalate tra i principali punti critici di una app per l'apprendimento della LS: la completa fruizione del contenuto o la particolare complessità strutturale di una app, ad esempio, facevano diminuire l'interesse e non incoraggiavano a usarle assiduamente:

Cuando me parecía que conocía la aplicación completamente no tenía mayor interés entonces, en ese sentido, sí que mi curiosidad disminuía. De las cuatro aplicaciones que he visitado no hay ninguna pestaña que no sepa usar, lo he abierto todo, lo he leído todo, he mirado los distintos enlaces que me proporcionaba. (Ricardo)

En algunos casos, cuando había una aplicación un poco más castaña me daba pereza volver a usarla, no tenía ganas de decir: “Oh, ¡qué interesante, voy a ponerme otra vez!”. Esto ha pasado en algunas aplicaciones, pero no en la mayoría. Por ejemplo, en las de ‘Beelinguapp’ o ‘Musixmatch’, seguro el interés crecía. (Alfonso)

L'elemento che ha frenato la motivazione e ha causato un calo di interesse in tutti gli informanti nelle app dei corsi di lingua è stato il blocco dei contenuti e l'impossibilità di avanzare ad un livello superiore. Tale limite è stato motivo di scontento per gli informanti dei livelli inferiori e superiori:

En el momento que no te dejan avanzar, te cortan el interés. Si yo tengo dudas con respecto, por ejemplo, a los pronombres directos e indirectos, y puedo ir a la *app* y encontrar ejercicios o pruebas sobre ese elemento gramatical entonces ya sería mucho más interesante y estimulante, pero en el momento en que entro en la *app* me limita hasta llegar a un punto que yo ya domino, lógicamente resultan aburridas. (Paco)

Un'ultima questione da segnalare, ma non meno importante, in merito alla motivazione è l'atteggiamento dell'apprendente. Si è osservato che l'interesse e la curiosità dipendono anche dall'approccio personale che ognuno degli informanti ha adottato. Mentre alcuni partecipanti mostravano un certo entusiasmo per scoprire nuovi contenuti, conoscere aspetti specifici della cultura, capire quale app potesse essere la più adeguata per i propri bisogni linguistici, altri dimostravano spesso poco interesse verso qualsiasi contenuto e non sembravano particolarmente entusiasti anche nel caso in cui una app fosse di loro gradimento. In base alle risposte ricevute nell'intervista finale, la ragione principale che sottende a tale atteggiamento è dovuta ad una scarsa considerazione del potenziale didattico delle tecnologie mobili e ad una (quasi) esclusiva considerazione dell'utilità della didattica in presenza. Si vedano, ad esempio, i commenti riportati di seguito dai quali emerge un pensiero divergente: nel primo si osserva un vivo entusiasmo (costante in tutto lo studio da parte di questo informante), negli ultimi due una scarsa propensione all'uso delle app motivata dalla ridondanza del contenuto e dalle tecniche adoperate nelle app di apprendimento linguistico per presentare gli input:

El interés siempre ha estado presente porque por mi trabajo también siempre estoy buscando recursos nuevos y encuentras muchos que no te sirven y sigues buscando. Por el interés, la inquietud las sigo utilizando y seguiré utilizando más, claro. Tengo tu lista que seguiré trabajando y alguna que me encuentre también o que me recomienden. (Ángel)

Generalmente el interés se disipaba después de los primeros días manejando una aplicación, ninguna llegó a engancharme hasta el punto de querer meterme en ella. Creo que fue debido a un *mix* de todo: en las de lengua porque me acababa aburriendo de las repeticiones de lo mismo y en las de cultura porque una vez que había leído artículos que me interesaban luego no me incitaba a seguir en ellas. (José)

Sí, desaparece porque la estructura es siempre la misma entonces llega un punto que te adecuas a ella y haría mucho, haría lo que me dice la aplicación, pero el formato va a ser siempre igual entonces se te hace monótono. (Sebastián)

4.5. Riflessioni conclusive sullo studio qualitativo

In quest'ultima sezione si illustreranno le questioni più significative dei risultati dello studio qualitativo presentato. Queste riflessioni conclusive si svilupperanno rispondendo alle quattro domande di ricerca formulate all'inizio di questo capitolo.

La prima domanda riguarda le aspettative e le motivazioni per cui gli apprendenti in un contesto informale, ricorrono alle applicazioni mobili per avvicinarsi al mondo della LS. Tutti hanno a questo proposito un'opinione chiara, visto che, in misura maggiore o minore, hanno precedentemente fatto uso delle applicazioni per diversi fini (soprattutto pratici). Di conseguenza, le aspettative e la motivazione riguardo l'utilità didattica di questo tipo di risorsa si basano principalmente sulla pre conoscenza delle caratteristiche tecniche e funzionali della struttura interna di una app. Molti informanti, indipendentemente dalla quantità di tempo impiegato ogni giorno con i dispositivi mobili, hanno manifestato così aspettative positive riguardo all'uso delle applicazioni di lingua e cultura italiana. Inoltre, hanno mostrato fin da subito un alto livello di motivazione adottando prevalentemente un atteggiamento flessibile e aperto verso le tecnologie mobili. Solo tre informanti hanno dimostrato poca flessibilità verso questo tipo di risorse perché considerano fondamentali gli aspetti dell'interazione fisica e del totale coinvolgimento sensoriale nell'apprendimento della lingua e della cultura straniera. Pertanto, i dispositivi mobili, visti solamente nel loro aspetto "meccanico", rappresentano per questi informanti un ostacolo nel processo di apprendimento.

Le aspettative e le motivazioni degli apprendenti nei confronti delle applicazioni mobili per lo studio della lingua-cultura dell'italiano LS in contesto informale, non dipendono solo da fattori individuali, ma anche dal contesto sociale e culturale in cui si

interagisce, che per lo studente di italiano LS è la classe, le lezioni in presenza nella LS, ovvero l'aula (microcosmo sociale)⁹⁰, come luogo in cui ci si scambiano idee, proposte, scoperte e conoscenze direttamente nella lingua straniera meta. Per questa ragione, il docente svolge un ruolo cruciale per far sì che le aspettative e la motivazione si mantengano a un livello alto. Dalle risposte degli informanti si osserva che il docente della LS ha avuto in tutte le fasi dello studio un ruolo fondamentale, anche nei contesti di informalità in cui gli utenti utilizzano solo il proprio dispositivo per visitare le app. L'apprendente sente il bisogno di avere un supporto e il docente deve mostrarsi sempre disponibile nelle varie fasi del processo. Poco importa se ciò poi effettivamente avviene e con che frequenza, per lo studente è comunque importante sapere che può contare sull'appoggio del docente. Ciò non limita né ha un'influenza negativa sull'autonomia dell'apprendente e in questo studio si è osservato chiaramente come gli stessi informanti siano stati capaci di risolvere efficacemente e indipendentemente i problemi sorti nei quattro mesi di esperienza con le app. Attraverso vari tentativi, hanno scoperto, ad esempio, come rimediare ad alcune lacune tecniche delle applicazioni, dimostrando un buon grado di autonomia. È il caso di Ricardo: “Estuve probando mucho y en muchos casos era imposible acceder al contenido, pero luego descubrí un método que cuando me gustaba una y además funcionaba bien, bajaba y veía otras *apps* del mismo programador”. Eppure, le risposte dei 20 informanti sull'assistenza ricevuta per la scelta delle app sono molto chiare: la lista di app di lingua e cultura italiana, organizzata per ambiti e con relativa descrizione delle funzioni e potenzialità, fornita dal docente nella fase iniziale dello studio, è ritenuta un supporto importante per gestire autonomamente l'offerta virtuale. Di conseguenza, per quanto riguarda questo aspetto si possono confermare le basi teoriche di Benson e Voller (1997), riportate nel capitolo I di questo lavoro, rispetto al ruolo del docente nell'ambito dell'autonomia nell'apprendimento.

Come indicato nel quadro teorico, una caratteristica intrinseca della app mobile che favorisce l'uso dello strumento e mantiene alto l'interesse degli informanti è il fattore estetico. Nonostante la diversità nelle funzioni e nel contenuto, questo aspetto è importante nell'uso delle app. Come rilevano gli intervistati, colori, grafica attraente, frasi d'impatto sono elementi che contribuiscono a mantenere alto il livello di interesse e l'attenzione dell'utente durante l'intera esperienza di fruizione dei contenuti. Allo stesso modo, un'altra caratteristica delle app mobili a cui si è fatto riferimento nel quadro

⁹⁰ Tale definizione si deve a Cambra (2003).

teorico, e indicata dagli informanti tra le caratteristiche preferite, è l'intertestualità. Il rimando costante dal testo alle immagini e dalle immagini al testo rende più facile la comprensione, li coinvolge e accresce la motivazione. Il testo paratattico, semplice, diretto e l'effetto di immediatezza comunicativa agevola l'esperienza degli informanti nel mondo virtuale, in special modo degli studenti di livello iniziale, che si trovano così a fare esperienza della semplificazione del linguaggio non come apprendenti della lingua straniera ma come utenti di una app che, per sua natura, presenta una testualità breve.

La seconda domanda di ricerca, inerente la facilità d'uso e la presenza di indicazioni chiare all'interno delle app, ha messo in evidenza vari aspetti: in primo luogo il fatto che tutti gli informanti, grazie al carattere intuitivo e all'organizzazione della struttura, hanno imparato velocemente ad usare le applicazioni. In questo senso si confermano i risultati di vari studi riportati nel capitolo teorico (Chinnery, 2006; Kukulsha-Hulme, 2009; Miangah & Nezaret, 2012; Sharples *et al.*, 2007; Viberg & Grönlund, 2012) che considerano proprio l'intuitività tra i maggiori vantaggi che il *Mobile-Assisted Language Learning* fornisce agli utenti.

Nel corso di questo studio, inoltre, si è avuto modo di osservare che il carattere flessibile e dinamico di questi programmi applicativi ne rende più semplice la consultazione. Perfino i tre informanti che non avevano molta dimestichezza con le applicazioni hanno evidenziato questo aspetto e sottolineato la presenza di indicazioni chiare nei menù e nelle icone per muoversi all'interno delle varie sezioni di una stessa applicazione. Ciò facilita la fruizione degli spazi virtuali delle app.

Tuttavia, sono stati diversi i punti critici che, in qualche occasione, hanno complicato l'uso sia rispetto ad aspetti tecnici che linguistici. Queste criticità si rilevano nello studio di Lai *et al.* (2007): tra i 123 limiti riscontrati nell'ambito del *Mobile Learning*, i ricercatori indicano la mancanza di risorse, di tempo, di conoscenza degli strumenti tecnologici, di abilità nell'uso delle TIC e così via. Tra le criticità già menzionate nel quadro teorico, se ne trovano anche alcune che creano grandi problemi a causa di una mancata predisposizione dei docenti verso l'apprendimento della lingua e della cultura straniera attraverso i dispositivi mobili. Nel caso specifico del nostro studio, i problemi ritenuti rilevanti, come la gestione della quantità o la selezione del contenuto (Gui, 2014), non sono stati segnalati dagli informanti. Ciò, con molta probabilità, si deve alla lista di app consegnata e alla presenza costante dell'insegnante.

In relazione alla terza domanda di ricerca sul miglioramento percepito nel processo di apprendimento della LS e sulle strategie impiegate nell'uso delle applicazioni

mobili, i dati mostrano una situazione variegata poiché le risposte si distribuiscono equamente tra chi individua dei benefici, chi non riconosce alcun miglioramento nel processo di apprendimento e chi non sa fornire una risposta: gli apprendenti che riconoscono dei benefici nello studio dell'italiano LS segnalano il vantaggio di recepire informazioni di tutti i tipi in breve tempo attraverso l'uso di più app, ognuna utilizzata per uno scopo specifico. Così, il dispositivo mobile costituisce per l'apprendente un contenitore di strumenti diversi da utilizzare a seconda del bisogno di apprendimento che si presenta in un determinato momento. Si è inoltre notato che la dimestichezza con la tecnologia mobile ha aiutato gli informanti a mettere in atto alcune strategie di apprendimento che già utilizzavano in precedenza per altri scopi (“Yo lo que hacía cuando había una entrevista en ‘Raiplay Radio’ era buscar el entrevistado en ‘Google’ y así tener un poco de *background* y de alguna manera me motivaba”- Barbara). Strategie simili facilitano e motivano la fruizione dei contenuti nella LS. In qualche caso, le strategie osservate non differiscono dalle strategie adottate nello studio “tradizionale” con un libro di testo, come ad esempio, dedurre dal contesto il significato delle parole sconosciute (“En la app de ‘La Repubblica’ había casos en los que no entendía las expresiones o tenía dificultad para captar el sentido de algunas frases, pero al final acabas sacándolas del contexto”- Barbara).

D'altra parte, l'incertezza mostrata nelle risposte potrebbe essere dovuta al periodo limitato dello studio o alla brevità delle sessioni che, seppur ripetute con frequenza, non sono state sufficienti per migliorare il processo di apprendimento. Effettivamente, il fattore tempo sembra essere il limite principale per rispondere su quest'aspetto: “No sabría decirte si tengo más control sobre mi aprendizaje porque ahora no lo noto, pero a lo mejor luego sí. No voy a saber cuándo y cómo he aprendido esa palabra. A lo mejor los efectos se ven en el futuro. Pero no sabría decírtelo ahora”- Alfonso. Allo stesso modo, anche il docente di lingua straniera ha bisogno di un periodo di tempo sufficiente per verificare che le strategie didattiche messe in atto dagli studenti durante l'intera esperienza con le applicazioni si trasformino in abilità effettive. Per fare ciò, è necessario svolgere una serie di attività in classe mediante le quali il docente verifica se gli studenti siano in grado di leggere gli ipertesti online, di interpretare criticamente ciò che leggono, mettere in relazione concetti, giocare, riassumere, formulare ipotesi e così via.

Analogamente, l'analisi delle risposte riguardo alle strategie di apprendimento impiegate mette in evidenza i tre principi del modello elaborato da Little (2001) per

promuovere un progresso nella LS nel quadro dell'apprendimento autonomo: 1) il principio del coinvolgimento dell'alunno attraverso una partecipazione diretta nella scelta delle attività e dei materiali che può utilizzare; 2) il principio in virtù del quale l'alunno riflette criticamente sui meccanismi che sottendono al processo di apprendimento; 3) il principio inerente l'uso esclusivo della lingua straniera per favorire il potenziamento delle competenze.⁹¹ In merito a quest'ultimo punto, Little (*ibid.*) fa riferimento all'uso esclusivo della LS nel contesto classe. Tuttavia, riteniamo possibile che si possa applicare nel contesto degli spazi virtuali in cui, come si è detto, è spesso presente la lingua “reale” inserita in una cornice comunicativa autentica. Ciò, tuttavia, non sempre accade poiché, come indicato nelle sezioni precedenti, tra i limiti che presentano alcune app vi sono la presenza di altre lingue oltre all'italiano o la mancanza di interazione (a parte qualche caso) che incoraggia l'uso attivo della LS.

A proposito del miglioramento delle strategie di apprendimento si è riscontrato, indipendentemente dalle percezioni espresse dai partecipanti, un elemento importante: nelle diverse fasi di uso delle applicazioni mobili nei quattro mesi di studio, i 20 informanti hanno messo in atto una serie di operazioni per facilitare e ottimizzare il proprio processo di apprendimento attraverso le app. In tali operazioni sono state rintracciate le quattro fasi caratteristiche che costituiscono la teoria del “ciclo di apprendimento esperienziale” di Kolb (1984), che studia i processi cognitivi del soggetto che apprende: partendo dall'esperienza diretta, l'apprendente si avvicina al mondo linguistico e culturale della lingua straniera mediante le app, lo esplora attraverso la semplice osservazione o la partecipazione attiva dei contenuti interattivi. A questa prima fase ne è seguita una seconda nella quale l'apprendente, come individuo pensante e dunque critico, riflette sull'esperienza, sulle dinamiche osservate e sulle reazioni prodotte. La terza fase si è sviluppata attraverso una concettualizzazione astratta in cui l'informante riesce a comprendere la distanza fra il “suo” e l’“altro” mondo. In tal modo, lo studente modifica i concetti astratti che già possiede e, riflettendo sull'esperienza vissuta negli ambienti virtuali, può arricchire alcuni aspetti della cultura di appartenenza. Infine, mediante la quarta fase della sperimentazione attiva, il soggetto mette in pratica in classe alcuni concetti di ciò che ha imparato nel mondo che lo circonda e valuta quali sono i risultati di questo processo. Nel caso specifico della presente ricerca, quest'ultima fase ha

⁹¹ È possibile riscontrare il terzo principio di Little (2001) solo nelle app di uno specifico ambito culturale in cui il contenuto è interamente in italiano.

trovato la sua collocazione ideale nelle lezioni in presenza di italiano LS⁹² poiché, sia a livello linguistico che culturale, gli apprendenti sono stati capaci di mettere in atto alcune delle abilità apprese negli spazi virtuali.

Quasi tutti gli informanti hanno riconosciuto l'utilità della app come strumento che, avvicinandoli al mondo della LS, trasmette contenuto linguistico e culturale a piccole dosi e in modo piacevole (“¡Es mejor que hacer los deberes!”- Elisa). In special modo, gli apprendenti hanno riconosciuto che la app mobile, limitandosi ad uno specifico ambito culturale, facilita l'apprendimento del lessico. Questo risultato coincide con il pensiero teorico di Thornton e Houser (2005) i quali hanno dimostrato che i telefoni cellulari sono strumenti molto efficaci per imparare il lessico poiché riflettono gli interessi personali degli utenti e creano nuove opportunità di studio. In generale, tutti gli informanti ritengono che la app sia un complemento, uno stimolo linguistico e culturale che può essere efficace solo se, parallelamente, si sta frequentando un corso in presenza. In caso contrario, secondo gli informanti, non aiuterebbe a migliorare la competenza linguistica e culturale.

In relazione all'ultima domanda di ricerca sulla soddisfazione globale degli apprendenti nell'esperienza con le app mobili come risorsa linguistica e culturale della LS in contesto informale, si è osservato in generale un livello piuttosto alto. Questo si deve a vari fattori considerati dagli apprendenti rilevanti per mantenere costante la motivazione e non perdere né l'interesse né la curiosità verso i nuovi contenuti ogni volta che si accedeva alle diverse sezioni della app. Fra gli aspetti segnalati dagli informanti vi sono: il materiale autentico nella LS, il contenuto piacevole e vario, affine agli interessi personali dell'utente, l'avvicinamento alla cultura “reale”, la combinazione di stimoli sensoriali, la possibilità di scegliere il momento e il luogo per accedere alla app, la portabilità e, infine, il modo “originale” di avvicinarsi alla lingua rispetto ai metodi tradizionali. In questi aspetti, possiamo riscontrare quattro delle cinque caratteristiche dei dispositivi mobili segnalati da Kloper *et al.* (2002) che possono generare dei vantaggi educativi unici: la portabilità, la sensibilità del contesto, la connettività e la personalizzazione. L'unica caratteristica che manca tra quelle segnalate da Kloper *et al.* (*ibid.*) è l'interattività sociale, caratteristica già segnalata in questo studio tra i limiti principali.

⁹² L'analisi dell'osservazione in aula, considerati gli obiettivi prefissati di questa ricerca finalizzati allo studio negli ambienti informali di apprendimento, non è stata prevista per questo progetto di ricerca.

Tutti gli intervistati hanno segnalato che il livello di interesse e curiosità aumenta se le applicazioni offrono una gran varietà di contenuto sia per gli aggiornamenti giornalieri sia per le numerose sezioni di cui è composta la struttura interna di una app. Inoltre, come si è già ricordato in questa sezione, tra gli aspetti che hanno contribuito maggiormente ad aumentare il livello di soddisfazione vi è il contenuto piacevole presentato con materiale audiovisivo: la app, infatti, si configura come veicolo ideale per trasmettere contenuto autentico sia per le caratteristiche estetiche (grazie alle presentazioni grafiche della app) sia per il contenuto multidimensionale che contribuisce ad attrarre l'utente e a mantenere alto il livello di attenzione durante la visita virtuale. Ciò è particolarmente evidente nelle applicazioni ludiche, come cruciverba, giochi di parole, quiz culturali, ecc. che offrono la possibilità di imparare divertendosi. Si è osservato che tale pratica, definita da Schell (2010) come *gamification*, è stata apprezzata da tutti gli informanti che hanno fatto uso di app ludiche.⁹³ Per comprendere meglio quanto questa tipologia di app sia gradita agli apprendenti, basti considerare i seguenti dati: 1) 10 informanti su 20 hanno utilizzato una o più app ludiche; 2) in media, ognuno dei 10 informanti ha scaricato due app ludiche. Gli informanti hanno valutato positivamente anche i benefici di apprendimento che apportano tali app: in modo particolare, si è fatto spesso riferimento all'efficacia per lo sviluppo della competenza lessicale.

Sempre a proposito del fattore estetico di una app, ciò che ci ha particolarmente sorpreso nelle risposte è che le app (non ludiche) con grafica accattivante e varietà di colori e immagini vengano principalmente definite come strumenti "passatempo" e, solo in un secondo tempo, come risorse per l'approfondimento linguistico e culturale nella LS. È evidente in questi casi come il fattore estetico acquisti maggiore importanza rispetto al potenziale didattico e dunque sia un criterio che influenza la selezione di alcune app a scapito di altre. In questi casi, sarebbe più opportuno parlare non tanto di *game-based learning* (fanno parte di questa tipologia di apprendimento solo le app ludiche) quanto di *pastime-based learning* il cui contenuto può veicolare allo stesso tempo lingua e cultura. Il presente lavoro evidenzia sostanzialmente che la app è considerata uno strumento di sostegno didattico nei ritagli di tempo, nei momenti di svago, di attesa, ecc.: gli utenti danno alla app una funzione di "riempimento" e non la considerano in nessun caso una risorsa didattica prioritaria.

⁹³ Questa tipologia di app, confermando i dati riportati nel capitolo teorico, è stata la seconda più scaricata (dopo le app dei corsi di lingua) dagli informanti. Su 170 app scaricate, 20 sono le app ludiche.

CONCLUSIONI

I risultati finora esposti illustrano lo scopo principale di questo progetto di ricerca: analizzare il *Mobile Learning* nel contesto dell'apprendimento dell'italiano LS fuori dalla classe e riflettere sulle sue potenzialità didattiche per l'utente-apprendente. In particolare, ci si è focalizzati su una risorsa didattica offerta dal dispositivo, l'applicazione mobile, che permette allo studente di avvicinarsi facilmente alla lingua e alla cultura straniera oggetto di studio. Nonostante le applicazioni in generale non siano specificamente programmate per fini educativi, attualmente vengono utilizzate sempre più spesso dagli studenti per avvicinarsi alla LS dentro e fuori dall'aula e per riflettere sulle differenze e le affinità linguistiche e culturali. A tal proposito, ci si è proposti di indagare, mediante diversi metodi di ricerca, il ruolo che oggi riveste il *Mobile Learning* nell'apprendimento dell'italiano LS allo scopo di osservare da varie prospettive la app mobile come veicolo principale di contenuto linguistico e culturale, e ottenere una visione più completa su potenzialità e limiti di questa tipologia di apprendimento innovativo.

Nel capitolo I si delineano i concetti teorici alla base delle analisi esposte nei capitoli successivi. Le teorie e i concetti riportati sono stati riferimenti costanti per l'intero progetto di ricerca, poiché offrono un quadro teorico su argomenti chiave quali l'autonomia, la motivazione e il ruolo del docente nell'apprendimento informale di cui si tiene conto anche nelle considerazioni finali dei vari capitoli, sia per approfondirne vari aspetti sia per verificarne la validità. Nello specifico, mediante la definizione del quadro teorico si è avuto modo di

- definire i *Mobile Learning Objects* e la loro struttura caratteristica, utile sia per la selezione del contenuto virtuale sia per comprendere meglio i commenti degli informanti sulle modalità di ricezione degli "oggetti di apprendimento" virtuali come, ad esempio, il *learn on-the-go*;
- analizzare le modalità di diffusione delle glottotecnologie (prima il videoregistratore, poi il computer e oggi lo smartphone) dalla nascita all'integrazione nella didattica delle lingue e individuare tre fasi (novità, sperimentazione e approvazione) osservate, su larga scala, attraverso lo studio della storia delle glottotecnologie e, in questo progetto, mediante l'osservazione diretta di alcuni partecipanti;
- realizzare un'accurata selezione delle applicazioni mobili, oggetto del secondo capitolo, alla luce dei principali contributi sulle potenzialità e sui limiti. Solo

per fare un esempio, lo studio di Lai *et al.* (2007) in cui si presentano 123 limiti del *Mobile Learning* ci ha messo in guardia su tutte le criticità possibili che un apprendente di LS avrebbe potuto riscontrare con il proprio dispositivo mobile in ambienti informali di apprendimento;

- definire il ciclo dell'apprendimento esperienziale su cui si basa la teoria di Kolb applicato alle TAC per osservarne direttamente, attraverso il *case study*, le fasi e gli effetti, dall'osservazione riflessiva alla sperimentazione attiva;
- introdurre i concetti di apprendimento significativo e personalizzato, due degli effetti vantaggiosi della app mobile, individuati sia nei commenti degli informanti dello studio quantitativo (capitolo III) sia negli *audiolog* dello studio qualitativo (capitolo IV);
- prendere le distanze da alcuni concetti teorici legati al *Mobile Learning* come la PLN (*Personal Learning Network*), teorizzata da Downes (2007), o il concetto di *community* (comunità virtuali), in quanto si è osservato che la app non favorisce la creazione di reti di apprendimento o non stimola l'interazione con altri utenti, tranne nei casi delle app di scambio linguistico e le app di reti sociali (quest'ultima tipologia non inclusa in questo lavoro);
- riportare al centro il ruolo dell'apprendimento informale, per molti anni relegato in secondo piano e ritenuto dagli insegnanti di LS unicamente uno spazio funzionale allo studio individuale e allo svolgimento degli esercizi a casa. Rimettere al centro l'informalità dell'apprendimento della LS vuol dire considerare quest'ultimo non come una successione di vari segmenti, ognuno con un inizio e una fine ben definiti, ma come una linea continua che prosegue anche dopo la fine della lezione in aula. Partendo da questo semplice ragionamento, si è approfondito il modello teorico di Benson (2011b) del *Language learning and teaching beyond classroom* (LBC) e si è proposta una breve ma interessante riflessione sul *beyond* presente nel modello di Benson (*ibid.*). Si sono inoltre approfonditi alcuni concetti teorici come l'apprendimento intenzionale, alla base dell'apprendimento autonomo e l'importanza dei *pockets of time* (ritagli di tempo) - di cui parla Kukulska Hulme (2012) - centrali nell'apprendimento informale; infine, sulla base di tali riflessioni, abbiamo proposto un ulteriore sottogruppo, il *Mobile Informal Language Learning* - MILL - (Apprendimento mobile di una lingua in contesti informali) che si riferisce, esclusivamente, all'apprendimento mediante

dispositivi mobili in contesti informali. Ci è sembrato un termine appropriato poiché descrive in maniera chiara il processo di apprendimento linguistico che avviene fuori dal centro educativo con l'ausilio dei dispositivi mobili;

- riconsiderare, attraverso riflessioni teoriche di varia natura sulla app come risorsa per l'apprendimento autonomo, il ruolo che ha attualmente la app in ambito glottodidattico, quasi sempre collocata nella tipologia di *educational app*, vale a dire vista come risorsa didattica che il docente utilizza nella classe di LS per coinvolgere maggiormente gli apprendenti attraverso attività ludiche e dinamiche; al contrario, si è voluto promuovere l'utilizzo della app "autentica", inserita in un preciso contesto comunicativo pensato per utenti della L1.

Nel capitolo II ci si è focalizzati sull'applicazione mobile come risorsa per l'approfondimento della lingua-cultura straniera mediante l'analisi delle caratteristiche tecniche e il potenziale didattico che essa può fornire agli studenti di una LS. Per raggiungere l'obiettivo finale di questo capitolo, ossia la creazione di una lista di app di lingua e cultura italiana, si è passati attraverso diverse tappe: 1) nella prima fase si sono analizzate le varie tipologie di app esistenti sul mercato virtuale mediante una breve presentazione dei programmi applicativi più scaricati negli ultimi anni e i dati ci hanno aiutato ad avere una visione più generale sui gusti e sulle preferenze degli utenti dei dispositivi mobili; 2) mediante un'analisi degli studi più rappresentativi in ambito glottodidattico, si sono presentati vari tipi di classificazione delle app per l'apprendimento linguistico, passando in rassegna i diversi criteri e parametri proposti dagli studiosi per arrivare, infine, a selezionare il modello tassonomico di Rosell-Aguilar (2017) che ci è parso il più adeguato da adottare per la selezione delle app; 3) dopo un'analisi approfondita della griglia di valutazione di Rosell-Aguilar (*ibid.*) affinché la nostra selezione risultasse più completa ed esauriente, si è proposta l'integrazione di alcuni punti. È stato importante ai fini della valutazione, considerare il quadro analitico proposto non come una check-list (non abbiamo stabilito la qualità delle app in base alla presenza del maggior numero di parametri) bensì come una griglia descrittiva e di analisi per specificare le singole funzioni utili per l'apprendimento linguistico e culturale. In altre parole, l'idoneità di una app non è stata stabilita in base al numero di elementi possibili, tra quelli segnalati nel quadro analitico, ma per la qualità di essi; 4) l'ultima fase è stata dedicata alla proposta di classificazione ed elaborazione della lista di app di lingua e

cultura italiana: sono state selezionate 244 applicazioni (il 38% del totale di app analizzate) delle quali 34 per la categoria “App per l’apprendimento dell’italiano LS” e 210 per la categoria “App di cultura italiana e altro”. Ancora una volta, si è voluta porre l’attenzione sulle app con contenuto autentico al di là dei confini fissati dalla app educativa.

Inoltre, mediante l’elaborazione di questa lista di app si è voluto offrire un contributo alla glottodidattica dell’italiano poiché non vi è, ad oggi, una sistematizzazione che tenga conto dei principali destinatari, gli apprendenti di italiano LS di tutti i livelli di competenza linguistica, mirata ai vantaggi che gli apprendenti che si trovino già a frequentare un corso in presenza, possono trarre dai loro dispositivi personali. A tal proposito, la catalogazione è stata strutturata seguendo un’impostazione semplice e pratica, tenendo presenti sia i principali fruitori che il contesto d’uso. La lista di app sarà utile anche ai docenti di italiano come LS interessati a far conoscere e incoraggiare i propri studenti all’uso di questa risorsa didattica digitale fuori dall’aula come complemento all’apprendimento formale. Gli esempi pratici di impiego didattico, che chiudono il capitolo II, mirano a fornire delle proposte concrete con l’obiettivo di considerare la app una valida strategia integrativa che, parallelamente a situazioni di apprendimento in aula, può contribuire all’acquisizione e allo sviluppo delle competenze sociolinguistiche in momenti di informalità.

Con lo studio quantitativo, oggetto del capitolo III, si sono voluti indagare l’uso e l’utilità del dispositivo mobile come strumento didattico per un approfondimento linguistico e culturale dell’italiano come lingua straniera, partendo dal punto di vista dell’apprendente. Le risposte dei 602 apprendenti di italiano LS provenienti da 43 Paesi ci hanno aiutato a comprendere meglio le esperienze di apprendimento fuori dall’aula con le applicazioni mobili di lingua e cultura e si è potuto riflettere sui dati demografici, sul livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione al loro uso con il dispositivo mobile come strumento didattico. In linea con i quattro obiettivi che ci si è prefissati all’inizio dell’indagine di natura esplorativa, i risultati di maggior rilievo riguardano i seguenti aspetti:

- 1) Uso di app di lingua e cultura italiana da parte degli apprendenti di italiano LS: il 44,5% dei partecipanti al questionario ha fatto esperienza delle app utilizzandole come strumenti per l’approfondimento linguistico e culturale, una percentuale ridotta se messa in relazione con il 95% degli intervistati che utilizza tutti i giorni un dispositivo mobile. Ciò significa che il 55% degli studenti di italiano LS non

ha mai pensato alla app come risorsa didattica o supporto all'apprendimento linguistico negli ambienti informali. Un altro dato importante emerso è che tra il totale di studenti che hanno utilizzato in passato o continuano ad utilizzare le app, sono più numerosi gli utenti che affermano di aver scaricato app per migliorare la conoscenza della lingua italiana o per sviluppare una o più abilità linguistiche (52%) rispetto a chi afferma di aver scaricato sul proprio dispositivo mobile una o più app di cultura (33%). Ciò ci porta a riflettere sul ruolo cruciale dei docenti, necessariamente chiamati a promuovere e diffondere una cultura digitale che consideri i dispositivi non più solo come Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) ma come Tecnologie dell'Apprendimento e della Conoscenza (TAC).

- 2) Livello di gradimento dell'esperienza complessiva con le app di lingua e cultura italiana: la percentuale emersa con un valore significativo (61%) mostra, nel complesso, una 'buona' soddisfazione rispetto alla app come risorsa linguistica e culturale nell'apprendimento dell'italiano LS. Tuttavia, è necessario analizzare in modo più dettagliato ciò che influisce positivamente o negativamente sulla qualità dell'esperienza con le tecnologie mobili: gli studenti di italiano LS preferiscono infatti le app di cultura italiana (con un 79% di risposte positive) rispetto alle app per l'apprendimento linguistico (57% di risposte positive). Dunque, nel caso delle prime - nonostante la modesta percentuale di utenti che le utilizza - è possibile osservare un più alto livello di soddisfazione, che denota dunque un interesse maggiore per l'approfondimento dei diversi ambiti culturali rispetto alle app per l'apprendimento linguistico.
- 3) Rapporto tra uso della app e livello di competenza linguistica: anche in questo caso, prima di ottenere la media complessiva, abbiamo ritenuto opportuno calcolare separatamente i dati relativi all'uso della app per l'apprendimento dell'italiano LS e quelli relativi alla app di cultura italiana. Nel primo caso, si è osservato che la variabile d'uso che indica la percentuale di apprendenti che hanno utilizzato le app mobili per l'apprendimento dell'italiano LS mostra il valore massimo nei livelli elementari di competenza linguistica (A1-A2) con un 55% fino ad attenuarsi nei livelli avanzati (C1-C2) con un 48% d'uso. Malgrado la variazione non fosse notevole, è stata registrata una decrescita progressiva nell'uso delle app per l'apprendimento linguistico di italiano LS man mano che aumenta la competenza linguistica dell'apprendente. Al contrario, nei dati relativi

al rapporto tra il livello linguistico e l'uso delle app di cultura italiana è stata osservata una tendenza opposta, con una differenza più marcata rispetto alle percentuali osservate nelle app di apprendimento linguistico: la linea che registra il valore d'uso aumenta parallelamente alla progressione della competenza linguistica dell'utente arrivando perfino a raddoppiare nei livelli avanzati (dal 24% d'uso nei livelli elementari si passa a un 41% nei livelli avanzati). Corroborando le ipotesi inizialmente avanzate, è stato confermato il rapporto che intercorre tra l'uso delle applicazioni di cultura italiana e il livello linguistico dell'utente: parallelamente allo sviluppo della competenza linguistica, aumenta anche l'interesse verso le app culturali. Infine, è emerso che il livello medio d'uso delle due categorie di applicazioni, calcolato dopo l'analisi separata delle stesse, varia leggermente nei tre macrolivelli di competenza linguistica.

- 4) Rapporto tra uso della app ed età degli apprendenti: il dato più importante riguarda le fasce d'età inferiori ai 30 anni poiché, contrariamente a quanto ipotizzato all'inizio dello studio, è emerso che il numero di apprendenti di queste fasce d'età che utilizza le applicazioni come risorsa per l'apprendimento linguistico e culturale della LS è esiguo rispetto alle altre fasce. Inoltre, osservando i valori emersi possiamo affermare che la fascia di età in cui si registra il valore massimo è 31-40 mantenendosi costante fino alle fasce 51-60 e 61-70. Infine, la fascia d'età 71-80 presenta una media nettamente inferiore rispetto alle altre. È possibile ipotizzare che tale calo sia dovuto o ad una conoscenza inadeguata delle tecnologie mobili che complica l'accesso alle applicazioni o a una preferenza verso le risorse tradizionali di apprendimento (libri, film, musica, ecc.) legato, molto probabilmente, anche ad aspetti generazionali. Ancora una volta, per la app di cultura si riscontra una correlazione positiva in rapporto all'età degli apprendenti in quanto si può notare come età e uso della app culturale crescano in parallelo, fatta eccezione per la fascia 71-80. Questo risultato conferma quanto l'interesse verso uno o più ambiti della cultura italiana cresca con l'avanzare dell'età. Un'ulteriore dimostrazione di quanto ipotizzato è il dato relativo al picco della variabile d'uso registrato per la app di cultura italiana che si colloca nella fascia d'età 61-70 (43%) mentre il picco registrato per la app di apprendimento linguistico si colloca nella fascia d'età 31-40 (67%).

Nell'ultima sezione del capitolo III in cui si è proposta una classificazione di cinque profili di utenti della app mobile come risorsa di apprendimento, le tipologie

individuate, seguendo un criterio tematico, vogliono fare luce sulla varietà di profili degli studenti di LS: si va, infatti, dai sostenitori delle app linguistiche, considerate unicamente come risorsa per lo sviluppo delle abilità linguistiche, ai sostenitori della didattica tradizionale (insegnamento in aula, esperienza diretta, risorse didattiche tradizionali, contro le TIC, ecc.) passando dai sostenitori del PC fisso e del Web 2.0 che rifiutano la tecnologia mobile come mezzo di trasmissione dei contenuti in lingua straniera. La classificazione proposta intende riaffermare la pluralità degli apprendenti evitando così di imporre l'utilizzo della tecnologia mobile a chi ne è, anche leggermente, refrattario. È infatti fondamentale lasciare liberi gli studenti di utilizzare le risorse che meglio si adattano al profilo di ciascuno, nel pieno rispetto delle preferenze individuali.

Con lo studio qualitativo oggetto del capitolo IV abbiamo voluto indagare l'uso delle app mobili di lingua e cultura italiana per fini didattici in contesti informali di apprendimento dal punto di vista dell'utente-apprendente. L'impostazione del *case study* rappresenta una tra le possibili modalità di approccio allo studio degli atteggiamenti e delle motivazioni negli apprendenti di italiano LS verso la tecnologia mobile. Per portare a termine l'obiettivo principale dello studio esplorativo, abbiamo analizzato tre fattori che incidono sull'uso delle app in autonomia: usabilità, efficacia didattica percepita e livello di soddisfazione. In relazione al primo fattore, l'usabilità, è stato possibile confermare le basi teoriche sulla facilità d'uso e sul carattere intuitivo delle app. Lo studio di campo ha infatti confermato che, nei contesti informali, imparare ad utilizzare le app mobili di lingua e cultura italiana non crea grandi difficoltà perfino negli studenti che non hanno dimestichezza con gli strumenti tecnologici. Per approfondire il parametro dell'usabilità, si sono considerati alcuni aspetti che incidono direttamente sulla qualità, come il tipo di dispositivo mobile utilizzato, i contesti d'uso e i punti critici riscontrati dagli informanti. Tra questi ultimi sono stati analizzati soprattutto quelli più rilevanti e più frequenti, sia di natura tecnica che linguistica. Tali criticità hanno complicato parzialmente l'esperienza virtuale e, in alcuni casi scoraggiato gli informanti, non determinandone però l'abbandono in nessun caso. Quelle maggiori sono state dovute alle caratteristiche dei dispositivi (dimensioni, schermo, memoria interna, ecc.), alla pubblicità invasiva e all'accessibilità limitata ai contenuti per motivi di geoprotezione.

È opportuno segnalare che molte risposte mettono in evidenza come, durante l'esperienza con le applicazioni, i punti critici siano stati un'opportunità per accrescere l'autonomia di apprendimento. Come abbiamo visto, il concetto di autonomia è legato al concetto di motivazione: imparare in autonomia attraverso la tecnologia mobile vuol dire

anche sentirsi a proprio agio, dato che l'utente può decidere contenuti, tempi e modalità di ricezione. Ciò non può che avere delle ripercussioni positive sulla motivazione.

In merito al secondo fattore analizzato, l'efficacia didattica percepita, per arrivare a dei risultati completi, si sono presi in esame vari aspetti che riguardano il ruolo della app come risorsa per la trasmissione di nuovi contenuti linguistici e culturali, l'utilità della app in termini di miglioramenti linguistici, l'utilità della app per agevolare la fruizione del contenuto culturale di interesse, il ruolo sul controllo dell'apprendimento, le ripercussioni sui risultati e, infine, l'assimilazione delle informazioni rispetto agli input presentati nel manuale cartaceo. Le percezioni degli informanti sullo sviluppo delle competenze linguistiche attraverso l'uso delle app hanno mostrato una situazione di forte disomogeneità. Al contrario, le risposte relative allo sviluppo delle competenze culturali mostrano un ampio accordo: quasi tutti gli informanti riconoscono nella app un valido strumento di apprendimento culturale poiché permettono agli apprendenti di avvicinarsi alla LS in un contesto autentico, perché culturalmente marcato.

Un altro elemento di indagine riguarda le percezioni sul ruolo che riveste la app e, più in generale, il dispositivo mobile come strumento complementare per lo studio dell'italiano LS: se da una parte le risposte evidenziano il carattere marginale della app come supporto didattico allo studio dell'italiano LS, dall'altra mostrano un alto livello di fiducia poiché se ne evidenziano vari benefici che rendono positivo il contatto con l'italiano attraverso le app mobili. Bisogna, tuttavia, segnalare che circa la metà dei partecipanti ha mostrato una certa perplessità verso la app, spiegando le cause che rendono l'apprendimento inefficace: i rumori esterni nei contesti d'uso che distraggono continuamente, l'inadeguatezza della app rispetto alle lezioni in presenza e il contenuto autentico che non permette un apprendimento calibrato sono i principali fattori indicati. Infine, la maggior parte degli informanti afferma che l'informazione presente in una app non si assimila allo stesso modo dell'informazione presente nei libri di testo, principalmente per la mancanza di linearità e schematicità e per l'assenza di altri strumenti di supporto, come un quaderno per prendere appunti, che aiutano a processare meglio l'informazione. Secondo tutti gli informanti l'applicazione mobile rappresenta un complemento all'apprendimento dell'italiano LS e ne riconoscono l'utilità, in special modo, nelle attività di ripasso, approfondimento e mantenimento di determinati aspetti della lingua. Al contrario, non riconoscono alcuna utilità all'uso della app come risorsa esclusiva per apprendere o approfondire determinati aspetti linguistici e culturali della LS.

In generale, le risposte ricevute hanno confermato che l'applicazione mobile può essere uno strumento didattico efficace purché si utilizzi come complemento ad altre risorse didattiche e come supporto a un corso in presenza di lingua straniera. Si è infatti dimostrato che i discenti non utilizzano la app in modo esclusivo ma la integrano sempre ad altre risorse didattiche, più o meno tradizionali, per fare esperienza con materiali linguistici e culturali di diversa tipologia (Finardi *et al.*, 2016; Kim & Kwon, 2012; Ma, 2017). In questo senso, la app rappresenta uno tra i vari strumenti per l'apprendimento linguistico a disposizione del discente. Infine, come segnala Rosell-Aguilar (2017), in molti casi l'apprendente di lingua straniera non ricorre a una bensì a varie app che si complementano per il raggiungimento di un obiettivo linguistico. Tale uso, come già ricordato nel capitolo II, prende il nome di *App Smashing*.

Il terzo e ultimo fattore analizzato è il livello di soddisfazione degli informanti. Per fare ciò, sono stati presi in considerazione aspetti importanti come l'interesse e la curiosità, formulando alcune questioni trasversali mirate a comprendere il livello reale di soddisfazione. Si è chiesto a ogni informante se avrebbe consigliato ad altri studenti l'uso delle app, e se avesse intenzione di utilizzarla in futuro e con quale frequenza. Le risposte e i dati ottenuti permettono dunque di affermare che la app ha senza dubbio effetti positivi sulla motivazione degli studenti. Oltre a ciò, si è osservato che le caratteristiche più apprezzate dagli apprendenti sono, ad esempio, la presentazione di materiale autentico, l'elemento ludico e la percezione di vivere un'esperienza totalmente personale e immersiva di apprendimento.

I partecipanti allo studio hanno dimostrato, fin da subito, vivo entusiasmo per la possibilità di costruire il "proprio" percorso di apprendimento in autonomia attraverso le tecnologie mobili poiché questi strumenti consentono di sentirsi a proprio agio. Quanto osservato corrisponde al profilo dell'apprendente autonomo, che riflette criticamente sulle risorse da utilizzare, sull'ambiente in cui si muove e sugli obiettivi che si è prefissato nel suo personale percorso di apprendimento. Una prima dimostrazione di questa autonomia si è osservata nel momento in cui una parte degli informanti non solo non si è limitata a recepire passivamente i consigli del docente, ma ha anche selezionato e verificato in prima persona l'efficacia e l'utilità delle app in base ai propri interessi.

Eppure, muovere i primi passi nel mondo delle applicazioni mobili presuppone un minimo di conoscenza e abilità per scegliere efficacemente i contenuti a seconda dei propri bisogni linguistici o interessi personali ed è per questo che al docente-tutor spetta il compito di orientare la selezione delle app, guidare il percorso autonomo, offrire

assistenza e indicazioni sull'idoneità dei contenuti e sulle strategie da adottare in autonomia per l'apprendimento linguistico e culturale della LS. Pertanto, "teachers need to be more aware of the language apps their students are using and how they are using them so they can provide some guidance and recommendations on how their learning benefits could be extended." (Steel, 2012: 880). Nonostante siano passati ormai vent'anni dai primi studi sul *Mobile Learning*, appare ancora lontana un'adeguata considerazione del dispositivo mobile come risorsa da integrare nella programmazione didattica dei corsi di lingua.

Questo lavoro di ricerca è stato realizzato con la consapevolezza delle difficoltà che si sarebbero potute incontrare. Il primo limite, come già segnalato rispetto all'elaborazione della lista presentata nel capitolo II, riguarda le app di reti sociali, tra le più scaricate negli *store* di tutto il mondo. Nella prima fase di ricerca e selezione delle applicazioni, previa alla classificazione, ci si è resi conto, in effetti, che questa tipologia di app non è idonea per la fruizione in autonomia, per la particolare complessità della struttura interna e per la quantità e diversità dei contenuti, che possono facilmente disorientare l'utente-apprendente della LS. Per questo motivo, abbiamo preferito riservare lo studio delle reti sociali a una fase successiva di questo lavoro, mediante la proposta di percorsi didattici elaborati direttamente dal docente. In questo modo, prevedendo un certo margine di autonomia per l'esplorazione e la selezione dei contenuti, sarà possibile guidare l'apprendente verso itinerari mirati all'interno delle reti sociali. Un secondo limite della lista di applicazioni mobili di lingua e cultura italiana sono i problemi di accesso ai contenuti di alcune di esse per motivi di geoprotezione. La selezione delle app è infatti stata realizzata, per entrambi i sistemi operativi (iOS e Android), con un *account* italiano. Per ovviare a questo inconveniente, l'utente che si collega fuori dal territorio italiano dovrà creare un *account* italiano per avere l'accesso completo a tutte le app presenti nella lista proposta. Sarà ancora una volta il docente a guidare gli studenti verso le pratiche più convenienti per ottimizzare l'esperienza di apprendimento negli ambienti virtuali.

Lo studio quantitativo illustrato nel capitolo III espone i dati analizzati a partire dalle risposte al questionario di 602 apprendenti di italiano LS provenienti da vari Paesi del mondo, un numero certamente non esiguo, ma limitato se si considera che gli studenti di italiano LS nel mondo sono più di 2 milioni.⁹⁴ Tuttavia, i risultati qui presentati non

⁹⁴ Per un approfondimento dei dati relativi allo studio della lingua italiana nel mondo, si rimanda alla lettura del rapporto *L'italiano nel mondo che cambia - 2019* pubblicato dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (2019).

hanno la pretesa di essere completi né esaustivi. Si è cercato di impostare la ricerca con rigore e coerenza rispetto agli obiettivi inizialmente prefissati. Si tratta, in definitiva, di un primo tentativo di riflettere sui dati demografici, sul livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione all'uso del dispositivo mobile come strumento didattico. Per quanto concerne lo studio quantitativo sarebbe stato probabilmente utile anche studiare il ruolo del docente, soprattutto per verificare fino a che punto l'uso delle app sia consigliato, orientato o guidato dentro o fuori dall'aula. Si è preferito però concentrarsi sulle percezioni dell'utente-apprendente in relazione all'uso delle app in contesti informali, ma ci si ripropone di approfondire in futuro quest'aspetto.

In merito al *case study* di tipo esplorativo presentato nel capitolo IV, per ragioni di calendario accademico e di gestione dei tempi del progetto di ricerca, si è deciso di realizzare le interviste e raccogliere gli *audiolog* nei mesi in cui si tengono i corsi quadrimestrali (da inizio ottobre 2018 a fine febbraio 2019) presso l'Istituto Italiano di Cultura di Madrid. Ciò ha comportato, in alcuni casi, dei ritardi nell'invio bisettimanale degli *audiolog* a causa delle attività dei corsi di italiano in presenza (compiti a casa, studio individuale, presentazioni, prove intermedie ed esami finali) oltre agli impegni personali, com'è ovvio immaginare, degli informanti. Sebbene ciò non abbia minimamente interferito sull'analisi dei dati, tuttavia non è stata rispettata la cronologia programmata all'inizio dello studio. Come si è già detto, si tratta di uno studio di natura qualitativa e, per tale ragione, i risultati ottenuti si limitano al contesto nel quale si è sviluppata l'indagine. Pertanto, non si esclude la possibilità di realizzare lo stesso studio su un campione più ampio in futuro.

Dalla nostra prospettiva finale di ricerca, riteniamo comunque validi i risultati nonostante il campo di analisi sia quello di un gruppo specifico di apprendenti (l'Istituto Italiano di Cultura di Madrid). Crediamo che il modello "radiografico" proposto si possa adattare ad altri centri di lingua e ad altre lingue straniere con lo scopo di promuovere il modello della Ricerca-Azione, in linea con la realtà specifica presentata e indagata, che miri allo studio dei contesti informali di apprendimento dell'italiano LS, non solo con l'ausilio delle glottotecnologie ma di qualsiasi altro supporto per l'apprendimento della lingua-cultura straniera.

Alla luce di quanto detto, sarebbe più idoneo considerare i risultati finora esposti come delle riflessioni, più che delle conclusioni, poiché questo progetto è da intendere come l'inizio di vari lavori di ricerca che si realizzeranno in futuro allo scopo di continuare ad approfondire vari aspetti che riguardano l'apprendimento informale

attraverso le applicazioni mobili. Diversi, infatti, sono gli aspetti che in questo lavoro non si sono approfonditi per coerenza rispetto alla struttura elaborata e agli obiettivi prefissati: tra questi, l'analisi dei progressi linguistici attraverso dei test creati *ad hoc* per verificare ad esempio, il progresso graduale nelle abilità linguistiche degli utenti-apprendenti, analizzare l'atteggiamento dei docenti, o altri aspetti rilevanti. Per tale ragione, riteniamo necessario continuare ad indagare il potenziale delle applicazioni mobili nell'ambito della glottodidattica dell'italiano come risorsa linguistica e culturale a disposizione degli apprendenti, anche in una prima fase del loro percorso di studio.

Questo lavoro intende anche aprire un dibattito sul valore delle tecnologie mobili nell'insegnamento dell'italiano come LS e incoraggiare una riflessione condivisa seguendo il principio della Ricerca-Azione per studi futuri. In particolare, ci si prefigge di continuare la ricerca in questo ambito principalmente in due direzioni: 1) Verificare se e in che modo i docenti di italiano LS di tutti i livelli e istituzioni incoraggino effettivamente l'uso della app come risorsa per l'approfondimento linguistico e culturale della LS; 2) Analizzare i processi metacognitivi attivati nella pratica di apprendimento con app, intesa come processo autonomo guidato. Tali studi complementari potranno senza dubbio offrire contributi rilevanti per una ricerca esaustiva.

Dato che ogni giorno ci troviamo sempre più immersi e interconnessi con la tecnologia mobile, la didattica delle lingue straniere non può svincolarsi da esse. È compito di tutti gli attori del processo di insegnamento-apprendimento, ma ancor più dei docenti, preparare ed educare gli studenti alla società plurilingue e pluriculturale in cui le frontiere mutano costantemente e le culture si mescolano tra loro. Se gli studenti di domani saranno il frutto delle scelte didattiche messe in atto dagli insegnanti di oggi, è necessario che queste siano incentrate sullo scambio di competenze, unioni di approcci, incontri di culture e confronto di percorsi che portino alla condivisione del sapere. Un sapere condiviso è la condizione indispensabile per la società globalizzata in cui vivono gli apprendenti che, testimoni di profondi e continui cambiamenti delle tecnologie, ricorrono a soluzioni creative per l'approfondimento linguistico e culturale. In quest'ottica, smartphone e tablet rappresentano degli strumenti potenti, che offrono un gran numero di vantaggi ma che, allo stesso tempo, richiedono, da una parte, una buona formazione dei docenti in didattica tutoriale e, dall'altra, un'educazione "intelligente" all'uso delle tecnologie mobili da parte degli apprendenti. Per quanto possibile, cercheremo di contribuire al raggiungimento di questo obiettivo.

RINGRAZIAMENTI

Ho avuto il privilegio di condurre un progetto di ricerca che ha trattato insieme le ultime tecnologie e le emozioni umane. Ho imparato molto in questo percorso e ci sono alcune persone, in particolare, che sento di ringraziare.

Voglio innanzitutto esprimere la mia gratitudine alla Prof.ssa Leonarda Trapassi, tutor di questo progetto di ricerca, per la guida, per la sua grande disponibilità, la pazienza e la gentilezza. Il suo sostegno è stato fondamentale nel corso di tutta la ricerca; la ringrazio per aver contribuito in modo profondo e determinante al compimento di questo lavoro con sensibilità, generosità e volontà di collaborazione rare e per me preziose. Quando la conobbi, nel 2008, desideravo che in futuro fosse lei ad accompagnarmi in quest'esperienza. Non posso che ritenermi molto fortunato.

Ringrazio ed esprimo grande riconoscenza alla Prof.ssa Sonia Bailini, tutor di questo progetto di ricerca, per aver orientato al meglio il mio lavoro con delle preziose correzioni. La sua collaborazione mi ha permesso di affinare e arricchire la struttura, gli obiettivi e i riferimenti di questo lavoro.

Voglio anche ringraziare gli informanti di questa tesi perché hanno reso possibile questa ricerca. La loro generosità, il loro tempo e la loro disponibilità mi hanno aiutato a comprendere meglio lo spazio informale dell'apprendimento linguistico.

Ringrazio Mila per avermi incoraggiato a cambiare rotta, Francesca e Chiara per la revisione dei capitoli, Simone per avermi aiutato nei calcoli statistici e nell'elaborazione dei grafici. Ringrazio Jesús per la sua pazienza, per avermi sopportato e aiutato nei piccoli e grandi momenti di crisi.

Ringrazio Anna, presenza costante nella mia vita, mentore brillante, ispiratrice e creatrice di contenuti didattici sempre originali e contributi accademici "non privi di fascino". Ha visto nascere questo progetto di ricerca e mi ha subito incoraggiato ad approfondire l'argomento suggerendomi degli spunti interessanti. La ringrazio per le sue parole di sostegno, per i preziosi consigli, per i disegni colorati e le riflessioni sparse sulla vita.

In ultimo, voglio ringraziare di cuore la mia famiglia e i miei amici per l'affetto, le parole di incoraggiamento e la comprensione, perché in questi anni, con la domanda ricorrente "A che punto sei arrivato?", mi hanno ricordato il dovere della ricerca e l'urgenza della consegna.

APPENDICI

APPENDICE I

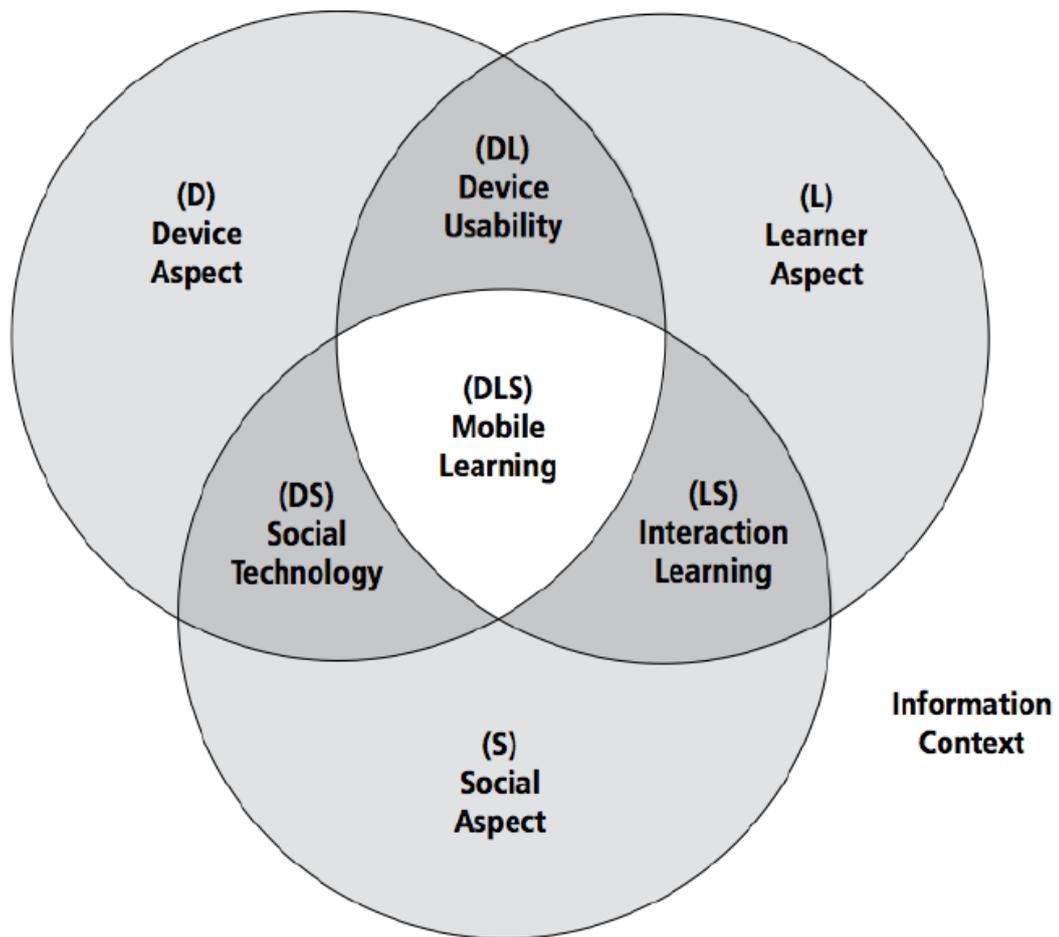


Figura 27 - Il modello FRAME (*Framework for the Rational Analysis of Mobile Education*) elaborato da Koole (2009: 27)

APPENDICE II

Requirements language learning app	
1.	<input checked="" type="checkbox"/> Allows for personalisation;
2.	<input checked="" type="checkbox"/> provides visible progress indicators;
3.	<input checked="" type="checkbox"/> covers relevant language;
4.	<input checked="" type="checkbox"/> covers more than one skill;
5.	<input checked="" type="checkbox"/> maximises exposure to target language (i.e. minimal translation);
6.	<input checked="" type="checkbox"/> appropriate for the device in terms of content, activity and user interface;
7.	<input checked="" type="checkbox"/> encourages learning behaviours which correspond to what we know about general mobile-enabled behavior patterns, including social and gamification aspects.

Tabella 12 - Requisiti di una app per l'apprendimento linguistico (Sweenet *et al.*, 2012: 13)

APPENDICE III

Requirements language learning app from a mobile learning perspective	
1.	<input checked="" type="checkbox"/> Fits into the lives of learners (allow for productive 'dead' time);
2.	<input checked="" type="checkbox"/> is portable to allow anywhere, anytime learning;
3.	<input checked="" type="checkbox"/> allows for immediate communication (including speech and data-sharing);
4.	<input checked="" type="checkbox"/> allows access to learning by those in dispersed communities and isolated situations;
5.	<input checked="" type="checkbox"/> offers contextualisation through location-aware features, such as GPS;
6.	<input checked="" type="checkbox"/> allows for the delivery of bite-sized e-learning resources;
7.	<input checked="" type="checkbox"/> takes advantage of peer-to-peer networks making learning more student-centred;
8.	<input checked="" type="checkbox"/> promotes active learning;
9.	<input checked="" type="checkbox"/> enables new learning environments;
10.	<input checked="" type="checkbox"/> increases accessibility for learners with special educational needs;
11.	<input checked="" type="checkbox"/> encourages reflection in close proximity to the learning event;
12.	<input checked="" type="checkbox"/> reduces technical barriers to e-learning.

Tabella 13 - Requisiti di una app per l'apprendimento linguistico dalla prospettiva dell'apprendimento mobile (Sweenet *et al.*, 2012: 13)

APPENDICE IV

<p>■ Content/Design Target</p> <ul style="list-style-type: none"> • Target Learners <ul style="list-style-type: none"> - age (children, young adult, adult) - interest (general, ESP) - proficiency level (beginner, intermediate, advanced) • Content <ul style="list-style-type: none"> - topic - organization - content size (number of units, topics, sentences, words, etc) • Learning styles (recognition, recall, comprehension, experiential learning etc.) • Learning strategies (field-dependent/independent, deductive/inductive reasoning, collaborative, etc)
<p>■ Procedure & Approach (Pedagogy and SLA)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Activities <ul style="list-style-type: none"> - Instructional (tutorials, drills, text(voice) reconstruction) - Individual (test, quiz, game) - Facilitative (dictionary, database, verb conjugator, spell/grammar checker, pronunciation) • Focus <ul style="list-style-type: none"> - Linguistic focus (discourse, lexis, grammar, spelling, pronunciation) - Language skill focus (reading, listening, writing, speaking) - Sociolinguistic focus (form/meaning focused, information gathering, authentic tasks) • Methodological approaches (audio-lingual, situated, task-based, structural etc)
<p>■ Technological Features</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multimedia (videos/ graphics/Sound/Music/Resolution Size) • Exploitation of mobile potential <ul style="list-style-type: none"> - Other Functions (memo pad, voice recording, speech synthesizing, speech/text recognition) - Web 2.0 features (SNS, wiki, blog, podcasting etc.)

Tabella 14 - Schema analitico di Kim e Kwon (2012: 39) denominato *Analytical Framework of Mobile-Assisted Language Learning*

APPENDICE V

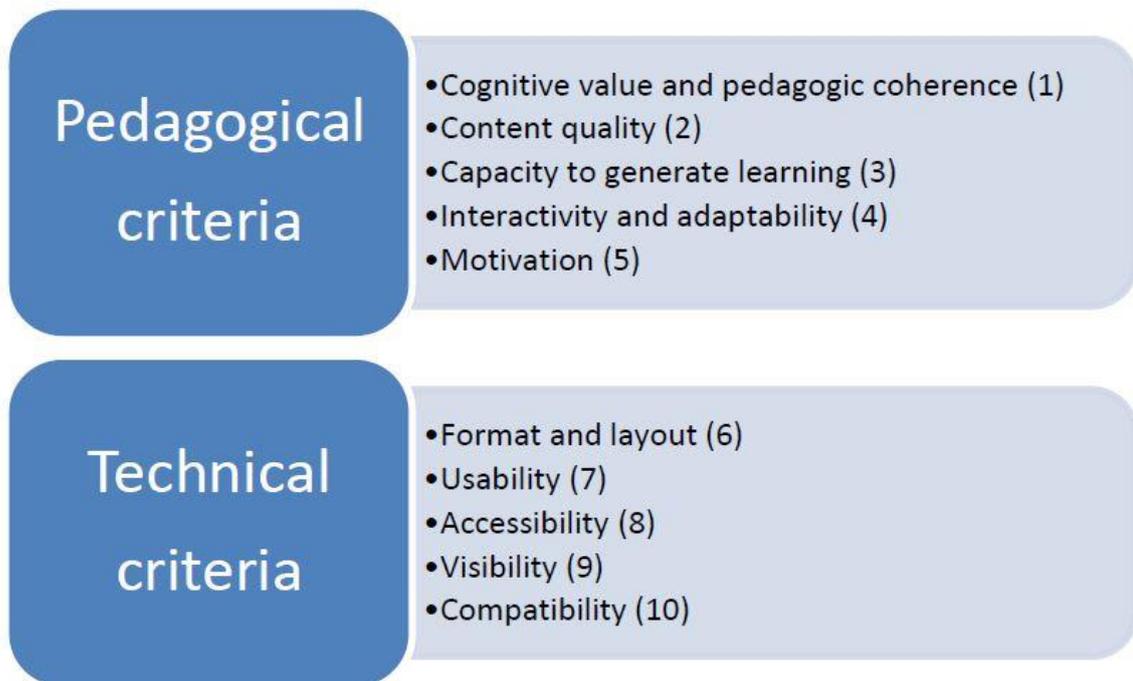


Grafico 16 - Rappresentazione grafica dello schema analitico di Calle-Martínez, Rodríguez-Arancón e Arús-Hita (2014) in Martín-Monje, E., Arús-Hita, J., Rodríguez-Arancón, P., Calle-Martínez, C. (2014).

APPENDICE VI

APP	STILE COGNITIVO E DI APPRENDIMENTO
<p>PADLET</p> <p>Gli input sono presentati su un pannello graficamente personalizzabile che unisce, all'interno della stessa lavagna virtuale, più input sensoriali (audio, video, elementi testuali e iconografici).</p> <p>Ogni studente è libero di creare gratuitamente il proprio pannello virtuale e collaborare a distanza con un compagno aggiungendo o modificando il materiale da lui inserito.</p>	<p>GLOBALE / ANALITICO</p> <p>Entrambi gli stili possono essere stimolati grazie alla versatilità di questo strumento che può essere utilizzato per presentare i contenuti in modo globale (mediante una mappa concettuale) o analitico (approfondendo alcuni dei temi presenti nella mappa e disegnando nuovi collegamenti).</p>
	<p>VISIVO / VERBALE</p> <p>Lo studente può scrivere, sottolineare, riassumere, schematizzare o leggere testi scritti caricati dall'insegnante o da un compagno.</p>
	<p>VISIVO / NON VERBALE</p> <p>Lo studente può visualizzare e caricare autonomamente le proprie immagini, icone e mappe a lui più funzionali per lo studio e l'apprendimento.</p>
	<p>UDITIVO</p> <p>Lo studente può ascoltare i collegamenti video o audio inseriti dall'insegnante oppure crearne di nuovi cercando materiali on line e caricandoli sul proprio padlet.</p>
	<p>CINESTETICO</p> <p>Lo studente utilizza il pannello per aggiungere o modificare collegamenti, aggiungere o modificare input spostandosi da un luogo virtuale della rete a un altro in un ambiente dinamico.</p>
<p>App con simili caratteristiche e usi: COGGLE</p>	

Tabella 15 - Quadro analitico di una delle sei app selezionate da Aramu e Romanello (2019). Il quadro descrive le potenzialità didattiche delle app e le analizza per stili cognitivi e di apprendimento.

APPENDICE VII

Language learning	Pedagogy
<p>Reading: Does the app provide texts in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Listening: Does the app provide audio in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Writing: Does the app offer opportunities to write in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Speaking: Does the app offer opportunities to speak in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Vocabulary: Does the app offer specific activities for vocabulary acquisition? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Grammar: Does the app offer specific activities for grammar practice? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Pronunciation and intonation: Does the app offer specific activities for pronunciation and intonation? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Cultural information: Does the app include information about customs and traditions in the areas where the language is spoken? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Use of visual content: Are images and videos stereotypical or stock images? Do they represent the diversity of the areas where the language is spoken? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Language varieties: Does the app include different regional or national varieties of the language? <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Description: Does the app store description match what the app does? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Teaching: Does the app present, explain, or model language or does it just test it? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Progress: Does the app allow the user to track progress or see previous attempts? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Scaffolding: Do activities in the app progress in difficulty in a way that supports the learner? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Feedback: Does the app provide feedback? Is it just right/wrong or with meaningful explanations? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Quality of content: Does the content have any errors/omissions? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Use of media: Does the app make use of sound, images, and video in a meaningful way? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Differentiation: Does the app offer different levels depending on ability? Can these be accessed directly? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Engagement: Does the app keep the user interested or are activities repetitive? <input checked="" type="checkbox"/></p>
User experience	Technology
<p>Interaction: Does the app allow users to interact with each other? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Interactivity: Is engagement with the app content active or passive? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Sharing: Does the app allow or encourage sharing content? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Badging: Does the app provide recognition that can be shared on social media? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Price: Does the user need to pay to download the app? Is there a 'lite' version of the app? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Does it offer in-app purchases? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Registration: Does the app require the user to register? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Advertising: Does the app include pop-up ads? Are these distracting? <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Interface: Is the interface clear and uncluttered? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Navigation: Is the app intuitive to navigate, with clear menus and options? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Instructions: Does the app offer instructions on how to use it? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Stability: Does the app freeze or crash? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Gamification: Does the app have game-like features to increase engagement? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Support: Does the app have a help section? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Offline work: Does the app require an internet connection to work? <input checked="" type="checkbox"/></p>

Tabella 16 - Esempio di valutazione positiva della app 'Impara le lingue con Memrise' per l'apprendimento dell'italiano LS.

Language learning	Pedagogy
<p>Reading: Does the app provide texts in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Listening: Does the app provide audio in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Writing: Does the app offer opportunities to write in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Speaking: Does the app offer opportunities to speak in the target language? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Vocabulary: Does the app offer specific activities for vocabulary acquisition? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Grammar: Does the app offer specific activities for grammar practice? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Pronunciation and intonation: Does the app offer specific activities for pronunciation and intonation? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Cultural information: Does the app include information about customs and traditions in the areas where the language is spoken? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Use of visual content: Are images and videos stereotypical or stock images? Do they represent the diversity of the areas where the language is spoken? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Language varieties: Does the app include different regional or national varieties of the language? <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Description: Does the app store description match what the app does? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Teaching: Does the app present, explain, or model language or does it just test it? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Progress: Does the app allow the user to track progress or see previous attempts? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Scaffolding: Do activities in the app progress in difficulty in a way that supports the learner? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Feedback: Does the app provide feedback? Is it just right/wrong or with meaningful explanations? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Quality of content: Does the content have any errors/omissions? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Use of media: Does the app make use of sound, images, and video in a meaningful way? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Differentiation: Does the app offer different levels depending on ability? Can these be accessed directly? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Engagement: Does the app keep the user interested or are activities repetitive? <input checked="" type="checkbox"/></p>
User experience	Technology
<p>Interaction: Does the app allow users to interact with each other? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Interactivity: Is engagement with the app content active or passive? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Sharing: Does the app allow or encourage sharing content? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Badging: Does the app provide recognition that can be shared on social media? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Price: Does the user need to pay to download the app? Is there a 'lite' version of the app? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Does it offer in-app purchases? GRATIS <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Registration: Does the app require the user to register? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Advertising: Does the app include pop-up ads? Are these distracting? <input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Interface: Is the interface clear and uncluttered? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Navigation: Is the app intuitive to navigate, with clear menus and options? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Instructions: Does the app offer instructions on how to use it? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Stability: Does the app freeze or crash? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Gamification: Does the app have game-like features to increase engagement? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Support: Does the app have a help section? <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Offline work: Does the app require an internet connection to work? <input checked="" type="checkbox"/></p>

Tabella 17 - Esempio di valutazione negativa della app 'ItaliAmo', corso di lingua e cultura italiana di livello A1. La app è stata realizzata dal Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale, in collaborazione con IED, l'Istituto Europeo di Design.

APPENDICE VIII

APP PER L'APPRENDIMENTO DELL'ITALIANO LS					
Logo	Nome	Descrizione / Abilità Linguistica (A.L.)	Livello	Costo	S.O.
	AccentiForU	Mini-vocabolario degli accenti, ideale per chi vuole risolvere i dubbi su accenti e apostrofi nelle principali parole del vocabolario italiano. Il sistema ti propone gli utilizzi della parola e i vari esempi pratici. Presenta una serie di esercitazioni pratiche dove controllare la tua preparazione scegliendo la frase giusta o giocando a disegnare il segno grammaticale corretto per ogni parola. A.L.: Scrittura	A1 – C2	Gratis	iOS
	Impara le Lingue con Memrise	Per imparare vocaboli in italiano esercitando la memoria giocando. È possibile apprendere molti argomenti diversi stimolando la memoria con giochi ed appositi esercizi. Si può decidere se studiare l'italiano partendo da zero oppure limitarsi a rafforzare il vocabolario. Una volta che l'inventario conterà un certo numero di parole imparate ti verrà chiesto di fare delle revisioni di modo che ci sia sempre un ripasso, anche dei primi vocaboli appresi. A.L.: Lessico	A1 – B1	Gratis	Android iOS
	Babbel – Impara l'italiano	Le unità da 10/15 minuti sono improntate sull'apprendimento verbale, con le spiegazioni grammaticali che vengono date man mano che la difficoltà aumenta. Presenta varie tematiche. Uso semplice della app: si accede facilmente ai contenuti. I dialoghi rinforzano il vocabolario: dialoghi da riuscire facilmente e con naturalezza per comunicare nella vita di tutti i giorni. Offre un buon metodo per imparare la grammatica: prima impari un insieme di frasi poi viene associata la lezione di grammatica. Propone anche degli esercizi per testare le tue conoscenze. Grafica piacevole. A.L.: Lessico, Grammatica, Ascolto, Lettura	A1 – C1	Freemium	Android iOS
	Come Cavolo si dice? - L'app che ti toglie i dubbi sulla lingua italiana	Utile per chi ama la lingua italiana e vuole correggere errori comuni ma frequenti, piccoli errori di sintassi che intaccano la fluidità dei concetti. Risolve dubbi e soprattutto stimola la curiosità. Suggerisce ottime alternative agli anglicismi più utilizzati. A.L.: Grammatica, Lessico	B1 – C2	Gratis	iOS
	Come si scrive?	Si scrive 'Buongiorno' o 'buon giorno'? 'A posto' o 'apposto'? Quante volte scrivendo ti è capitato di essere assalito dal dubbio "Come si scrive?". Utile se hai un dubbio o	A1 – C2	Gratis	iOS

		se vuoi semplicemente metterti alla prova giocando con il quiz, con più di 800 quesiti consultabili. A.L.: Scrittura			
	Dizionario di rima	Non è un semplice generatore di rime: il sistema multi sillaba è programmato per fornire una varietà di rime per ogni tipo di richiesta di ricerca. Serve per produrre originali composizioni poetiche, musicali o creative. A.L.: Lessico	A1 – C2	Gratis	Android
	Dizionario italiano (TheFreeDictionary)	Contiene vari dizionari di italiano e un dizionario dei sinonimi, le fonti sono affidabili. Permette di visualizzare le coniugazioni dei verbi, ascoltare l'audio di pronuncia delle parole e condividere le tue parole preferite tramite <i>social network</i> , e-mail e messaggi. A.L.: Lessico	A1 – C2	Gratis	Android
	Dizionario italiano (Farlex)	È fra i dizionari più completi. Presenta molteplici enciclopedie e dizionari di sinonimi e contrari. Puoi provare giochi di parole, leggere gli articoli del giorno e condividere le tue parole preferite attraverso <i>social network</i> , e-mail e messaggi. Puoi usare ricerche avanzate e cercare parole anche offline. A.L.: Lessico	A1 – C2	Gratis	iOS
	Dizionario Italiano – Offline (Livio)	Dizionario italiano gratuito che funziona offline. Spiega il significato delle parole italiane sulla base del Wikizionario italiano. Presenta una grafica semplice e funzionale, ideale anche per usarla con il tablet. A.L.: Lessico	A1 – C2	Gratis	Android
	Drops: impara l'italiano e tante parole gratis	Ottima per migliorare l'italiano, ti permette di imparare nuove parole grazie all'ausilio di immagini e colori. Sviluppata principalmente con lo scopo di apprendere nuovi vocaboli, non vuole sostituire alcun corso in presenza dato che non vi verranno insegnate le regole grammaticali della lingua. Si basa sull'idea di dedicare all'italiano 5 minuti al giorno. A.L.: Lessico	A1 – B2	Freemium	Android iOS
	HelloTalk Scambio Linguistico	App per imparare una nuova lingua conversando. Semplice da utilizzare, buona per perfezionare la pronuncia o migliorare l'apprendimento del tuo italiano, già supportato da lezioni teoriche. Permette di instaurare un rapporto con uno o più partner linguistici e conversando, comprendere le sfumature e le tecniche di pronuncia relative all'italiano. Presenta una grafica ben organizzata e semplice da utilizzare. A.L.: Parlato, Scrittura	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	Impara l'Italiano: Parla, Leggi	È un corso di lingua per bambini che offre la possibilità di imparare e parlare italiano tramite giochi divertenti. Funziona offline.	A1 – A2	Gratis	Android

	(LuvLingua)	A.L.: Parlato, Lettura, Ascolto, Lessico			
	Infinite Italian (Jernung)	App ludica per imparare il lessico attraverso giochi interattivi ambientati nello spazio. A.L.: Lessico	A1 – A2	Gratis	Android iOS
	Impara Italiano con la musica	Anche se con disponibilità limitata di canzoni italiane, questa app ti aiuterà ad imparare con l'aiuto della musica. Cerca e trova il testo della canzone che stai ascoltando, così da leggere il significato mentre la canzone si riproduce. Inoltre, puoi tradurre le parole (o frasi) che non conosci. È utile per riprodurre la musica, capire e comprendere la pronuncia e memorizzare termini, parole e frasi. A.L.: Ascolto, Lessico	A1 – B2	Gratis	Android
	Impara l'italiano 5000 frasi	5.000 frasi comuni, file audio e trascrizione fonetica per mostrarti come dovrebbe essere la pronuncia di un madrelingua, 11 giochi per praticare le tue competenze di parlare, di ascoltare e di scrivere, 4 livelli per imparare: principiante, intermedio, avanzato ed esperto. 20 temi suddivisi in 145 sottotemi. Funziona offline. A.L.: Ascolto, Lessico	A1 – B2	Freemium	Android iOS
	Impara l'italiano 6000 parole	Permette di imparare il lessico italiano suddiviso in tre livelli: principiante (1000 parole), intermedio (3000 parole), avanzato (6000 parole). A.L.: Ascolto, Lessico	A1 – B2	Freemium	Android iOS
	Impara l'italiano con Duolingo	Organizzata in lezioni suddivise in piccole unità. Puoi impostare il tuo obiettivo giornaliero di apprendimento in punti. Il menù principale è diviso in quattro sezioni: lezioni, parole, attività e discussioni. Raggruppa le lezioni in base all'argomento trattato. Il metodo di apprendimento è intuitivo, si tratta di: selezionare l'immagine corrispondente alla parola, completare frasi con la parola mancante, tradurre frasi dalla propria lingua all'italiano e viceversa, scrivere quello che la voce dice (per allenare l'ascolto), ripetere quello che la voce dice (per allenare la pronuncia) – modalità che può essere disattivata se ti trovi all'aperto. Ci sono anche le sezioni Parole, Attività e Discussioni. A.L.: Lessico, Ascolto, Lettura	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	Impara le lingue – Busuu	Si ha accesso a circa 1000 lezioni che permettono di esercitarsi su ogni aspetto della lingua: scrittura, lettura, ascolto e conversazione. Gli esercizi vengono corretti da tutor madrelingua in pochissimi minuti in modo da avere un feedback immediato. Gli utenti possono parlare tra di loro e	A1 – B2	Freemium	Android iOS

		organizzare delle video chiamate per esercitarsi. Su Busuu sei uno studente ma anche un tutor nella tua lingua madre, puoi aiutare gli altri utenti correggendo i loro esercizi e organizzando le video chiamate. La versione Premium (a pagamento) permette di accedere a funzionalità speciali: lezioni di grammatica, modalità offline, certificati, servizio adattivo di ripasso del vocabolario. A.L.: Lessico, Ascolto, Lettura, Parlato, Grammatica			
	Impariamo giocando. Parole Italiano – vocabolario	È una app ludica che può servire come rinforzo e pratica. L’elenco delle parole presenta temi diversi, utilizzati nella vita quotidiana. Permette di imparare efficacemente la corretta pronuncia e ortografia grazie ad un supporto audiovisivo. Lo studio è strutturato in alcune fasi di gioco: test di ortografia, lettura di parole e associazioni a immagini. Ideale per bambini. A.L.: Lessico	A1 – A2	€ 3,49	iOS
	Interprete traduttore vocale traduzione	Acquisisce testo dalla tua voce o con la tastiera in tempo reale, lo traduce e lo legge in una delle 100 lingue disponibili. Ascolta la tua voce, traduce in più di 100 lingue, legge il testo, permette di condividere rapidamente il contenuto su altre piattaforme, opzione vivavoce, lettura testo offline, salva audio tradotto, riconosce il testo da un’immagine. A.L.: Lessico, Parlato.	A1 – C2	Gratis	Android
	Le lingue per i bambini (ATi Studios)	È la versione per bambini della famosa app “Mondly, impara le lingue”. Utile per imparare l’italiano giocando, esplorando e scoprendo un nuovo mondo. È un gioco educativo rivolto a bambini di asilo, scuola materna e primi anni delle elementari. A.L.: Lettura, Lessico, Ascolto, Parlato.	A1 – A2	Freemium	Android
	Mango Languages: Personalized Language Learning	Presenta contenuto autentico, caratteristiche interattive e attività di ripasso e grazie a un algoritmo basato sui contenuti svolti, il sistema struttura un percorso di apprendimento personalizzato. All’interno delle unità si può imparare lessico, pronuncia, grammatica e cultura attraverso parole e frasi, suggerimenti di pronuncia e approfondimento culturali. Conversazioni pratiche e autentiche, sistema di ripasso personalizzato, esercizi di lettura e ascolto, lezioni scaricabili e supporto all’utente 24 ore su 24. A.L.: Grammatica, Lessico, Lettura, Ascolto	A1 – B1	Freemium	Android iOS
	Mondly. Learn Italian. Speak Italian.	Utilizza un sistema basato sulla memorizzazione di parole base, formare frasi, imparare espressioni e prendere parte a	A1 – B2	Freemium	Android iOS

		<p>conversazioni. Si può scegliere tra esercizi di lettura, ascolto, scrittura e parlato che integrano un dizionario, un coniugatore di verbi e una tecnologia di riconoscimento vocale. Si serve della tecnologia chatbot, MondlyAR, per creazioni virtuali, coinvolgendoti in conversazioni verbali e dandoti un giudizio istantaneo sulla tua pronuncia.</p> <p>A.L.: Lettura, Lessico, Ascolto, Parlato.</p>			
	<p>MosaLingua - Apprender italiano gratis</p>	<p>Usa un metodo di apprendimento che si focalizza sull'apprendimento del vocabolario. Permette di ripassare con regolarità. Offre un'ampia gamma di vocabolario, termini della vita di tutti i giorni (come le <i>slang words</i>) o parole più formali. Presenta varie categorie e sottocategorie in base ai tuoi obiettivi. Ricchezza di vocabolario presentata in dialoghi che rappresentano scena di vita quotidiana o di viaggio. Tutti i contenuti a tua disposizione possono essere consultati, imparati e ripassati anche se non sei connesso. A.L.: Lessico</p>	A1 – C1	Freemium	Android iOS
	<p>Nemo Italiano gratis / Italiano- imparare con Nemo</p>	<p>Non è costituito da lezioni. È pensato per poter essere preso in mano e riposto durante la giornata, quando hai qualche minuto libero. Permette di registrare la tua voce mentre dici una parola o una frase e poi riascoltarti insieme al tutor. Tutto il materiale audio è scaricabile sul cellulare. Tiene traccia dei tuoi progressi in ogni parola e frase. È personalizzabile e potrai decidere su quali parole concentrarti, puoi saltare le parole che già conosci o che non vuoi imparare. La modalità 'Ripasso' serve per ricapitolare quello che hai studiato. A.L.: Lessico</p>	A1 – A2	Freemium	Android iOS
	<p>News in Slow Italian – Italian Podcast</p>	<p>Si tratta di notizie in italiano lette lentamente. Puoi ascoltare gli episodi online o scaricare i file audio sul dispositivo. Nei podcast si discutono le notizie settimanali, la grammatica italiana e le espressioni italiane e molto altro in italiano semplificato a un ritmo lento in modo da poter capire quasi ogni parola e frase. Buona per la pratica della pronuncia e gli esercizi interattivi di grammatica. Le notizie si dividono in tre livelli di difficoltà: principiante, intermedio e avanzato. A.L.: Ascolto</p>	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	<p>Parla e Traduci – Traduttore</p>	<p>Traduttore vocale e testuale con il supporto tecnologia Apple di riconoscimento vocale in tempo reale che migliora la velocità delle tue traduzioni. Offre: riconoscimento lingua per modalità da testo a testo, integrazione iCloud. La cronologia delle traduzioni viene</p>	A1 – C2	Freemium	iOS

		sincronizzata sui dispositivi Apple. Per le impostazioni voce puoi scegliere una voce maschile o femminile e la sua velocità. A.L.: Parlato			
	Parla italiano: Imparare italiano linguaggio	Presenta 2.135 parole di 55 categorie. Contiene la pronuncia, le immagini e la fonetica delle parole per un facile apprendimento. Il linguaggio base di cambiamento, il salvataggio di apprendimenti in EduBank, il gioco audio, Potpourri (per visualizzare le parole all'interno di una categoria sotto forma di matrice) e i giochi di ritenzione sono le principali caratteristiche di questa app. A.L.: Lessico	A1 – A2	Freemium	Android
	PRESENTE - Italia per stranieri	Pensata per chi è appena arrivato in Italia, vuole imparare la lingua italiana e conoscere meglio la vita civile per vivere e integrarsi in questo Paese. L'app si compone di tre parti: una sezione didattica di esercizi sulla lingua italiana, un percorso informativo di testi sulla vita civile in Italia, un agile prontuario di frasi e parole sul corpo e la salute. È gratuita e utilizzabile offline. A.L.: Grammatica, Lessico	A1 – A2	Gratis	Android
	Pronuncia di Lingue	Utile per ascoltare e imparare a parlare: utilizza la tecnologia speech-to-text (voice-to-text) e la tecnologia text-to-speech (text-to-voice) per una corretta pronuncia. Facile da usare: bisogna scrivere delle frasi in italiano, fare clic sul pulsante di riproduzione per ascoltare o fare clic sul pulsante del microfono per parlare e verificare la pronuncia corretta. A.L.: Lessico, Parlato	A1 – C2	Gratis	Android
	Speaky - Scambio linguistico	Ti aiuta a trovare partner linguistici in tutto il mondo! Le chat testuali presentano la caratteristica di correzione del testo, i messaggi audio e la condivisione di file. Gratis e senza pubblicità. A.L.: Parlato, Scrittura	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	SpeechTexter - Converti la tua voce in testo	App vocale per testo, fornisce un riconoscimento vocale continuo con dizionario personalizzato (segni di punteggiatura, numeri di telefono, indirizzi, ecc.). Ti aiuta a creare lunghi saggi, post, relazioni usando solo la tua voce. Crea note di testo, sms, email, tweet, ecc. usando la tua voce. A.L.: Parlato	A1 – C2	Gratis	Android
	Tandem – Impara le lingue tra amici	Fra le più importanti app di scambio linguistico, Tandem è consigliata a chi vuole migliorare le abilità di produzione scritta e orale in italiano. Basta trovare un tandem che parla l'italiano e iniziare una conversazione. Ti permette di espandere il lessico, migliorare la pronuncia, imparare con un	A1 – C2	Freemium	Android iOS

		metodo personalizzato, migliorare la grammatica. Parlando con un altro utente su Tandem, parteciperai a uno scambio culturale e linguistico che ti permetterà di migliorare le tue abilità di conversazione. A.L.: Parlato, Scrittura			
	Verbi Italiani	Puoi coniugare più di 10.000 verbi, basta digitare nell'apposito riquadro il verbo all'infinito. Se si desidera la coniugazione nella forma riflessiva è sufficiente digitare il verbo riflessivo desiderato. Semplice e facile da usare. A.L.: Grammatica	A1 – C2	Gratis	Android

APP DI CULTURA ITALIANA E ALTRO ARCHITETTURA E DESIGN

Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	ArchitetTour – SIAT (studioand mobile)	È una guida per passeggiare alla scoperta di 2000 anni di storia dell'architettura di Torino. Percorsi attraverso quartieri, edifici progettati dagli architetti e ingegneri protagonisti della storia dell'architettura e dell'urbanistica della città, itinerari a piedi alla scoperta delle trasformazioni più recenti.	B2 – C2	Gratis	Android iOS
	Architettura Quiz & Magazine (LeApps Guide, Wiki, News & Apps)	Scopri gli edifici storici con un gioco puzzle con oltre 1000 domande. La app permette anche di progettare, personalizzare e costruire delle opere.	B1 – C2	Gratis	Android
	Archiproducts (Edilportale.com S.p.A.)	È il più grande catalogo di prodotti e materiali per l'Architettura e l'Interior Design. È uno strumento elaborato per progettisti, imprese e privati alla ricerca di nuove soluzioni per arredare, ristrutturare e progettare spazi interni ed esterni. Molto utile per arricchire il lessico di questo campo semantico.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Arketipo (Gruppo Tecniche Nuove)	Versione digitale della rivista di architettura e di ingegneria delle costruzioni che offre informazioni operative e concrete con attenzione ai dettagli progettuali, alle fasi di cantiere, ai materiali, ai sistemi, agli impianti e alle norme tecniche.	C1 – C2	Gratis	Android iOS
	Arredamento interni per IKEA (Oleksandr Rysenko)	L'applicazione ha temi di design per la decorazione di soggiorno, camera da letto, cucina, bagno, ecc. Inizia da uno dei progetti artigianali esistenti realizzati dai professionisti del settore o da una stanza vuota.	A2 – C2	Gratis	iOS

	Casa Mia - Progettare Sogni (Zentertain)	Puoi progettare e decorare con il tuo stile, da condomini a ville. Sono presenti diversi livelli per progettare e decorare la tua casa dei sogni.	A1 – B2	Freemium	Android iOS
	Giochi di costruzione casa e casa (Mizo Studio Inc)	Puoi costruire case e progettare l'interior design della tua casa dei sogni. La app ti permette di svolgere diversi compiti come costruire un edificio, un arredamento di interni, decorazioni in 3D per la casa.	A1 – C2	Freemium	Android
	Home-Design & Decoro Shopping (Wish Inc.)	Puoi simulare l'acquisto di prodotti di cucina, bagno, salotto, ecc.	A1 – B2	Gratis	Android iOS
	Homestyler Interior Design (Beijing Easyhome Shejijia)	Questa app ti permette di costruire, rimodellare, lavorare su diversi progetti di ristrutturazione della casa. Utile per chi è appassionato di decorazioni e design per la casa.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Homify - Trasforma la tua Casa (Homify GmbH)	Piattaforma di architettura e progettazione d'interni. Utile per riprogettare la cucina, per avere nuove idee per il tuo giardino o per trovare l'architetto perfetto per la tua casa. Con questa app puoi realizzare molti progetti o semplicemente ispirarti.	A2 – B1	Gratis	Android iOS
	Houzz - Idee per la tua casa (Houzz)	Utile per chi intende ristrutturare, progettare o arredare la casa. Serve per cercare ispirazione per l'arredo, scoprire le principali tendenze di design e selezionare i migliori professionisti. È tra le 10 app più innovative per l'architettura.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Icon Design (Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.)	È una rivista che racconta il mondo del design attraverso le storie dei nuovi talenti che lo caratterizzano. Un giornale che ricerca il design anche nei mondi contigui dell'architettura, della tecnologia, dei motori e della moda.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Planner5D Design degli interni (Planner5D, UAB)	È un'app di facile utilizzo che permette a chiunque di creare realistici progetti di arredamento d'interni in modalità HD 2D e 3D sia online che offline. Puoi creare la casa dei tuoi sogni in pochi minuti senza formazione, competenze speciali o manuali complicati.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Progettare Casa 3D: Design Interni & Arredamento (iCanDesign LLC)	Questa app permette di decorare la tua casa e arredarla con un progettista di ambienti e di disegno tecnico. Puoi trarre ispirazione dai progetti di casa 3D predefiniti per arredare la tua cucina, bagno o sala da pranzo.	A2 – C2	Gratis	Android

	Westwing - Arredare con Stile (Westwing Group AG)	Ti offre ogni giorno consigli di stile per un <i>interior design</i> raffinato, elegante e in linea con le tendenze d'arredo più in voga del momento.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
---	---	---	---------	--------	----------------

ARTE					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	AppTripper - Guida turistica tra Arte (AppTripper s.r.l.)	È una guida gratuita non convenzionale, ideale se hai poco tempo, un budget ridotto e cerchi musei, quando viaggi o vuoi farti stupire dalla tua città. L'app ti suggerisce i punti d'interesse in base alla tua emozione del momento e ti coinvolge in un percorso affascinante tra luoghi insoliti, quartieri suggestivi e opere d'arte antica e contemporanea.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Art and Go (People4fund s Srls)	Utile ad accompagnarti alla scoperta del meraviglioso patrimonio artistico italiano. Funziona anche se non ti trovi in Italia. Per te informazioni ed indicazioni su ville e palazzi, archivi, chiese, biblioteche, monumenti, aree e parchi archeologici, musei e gallerie, parchi e giardini storici, fortificazioni, archeologia industriale e architettura civile.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Art&Smarts (Smarts Srl)	È un contenitore di guide museali che affianca il turista durante i propri viaggi divenendo un vero e proprio cicerone multimediale. Fornisce una moltitudine di testi, immagini, video, audio e contenuti multimediali che arricchiscono l'esperienza culturale del turista.	A2 – C2	Gratis	Android
	ARTE TV (ARTE G.E.I.E.)	Ti permette di accedere al mondo dell'arte attraverso documentari, serie web, reportage, concerti. Puoi scaricare i video e guardarli senza connessione a internet.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Artribune. Arte intorno (Artribune srl)	Pensata per non perdere nemmeno una mostra o un evento, questa app ti permette di sapere tutto quello che di creativo succede in Italia. Dall'arte contemporanea a quella antica, dall'archeologia al design, qualsiasi siano i tuoi gusti, il calendario di Artribune ti aggiorna su tutte le mostre in corso in Italia.	A2 – C2	Gratis	iOS
	Exibart - The Official App (ExibartLab)	È uno strumento d'informazione ed approfondimento su arte, architettura, design, moda, didattica, turismo culturale.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Google Arts & Culture (Google	Prima di scaricare questa app ricordati di impostare la lingua in italiano. Puoi visitare le esposizioni più importanti, ingrandire le opere d'arte per vederne ogni più piccolo	A1 – C2	Gratis	Android iOS

	LLC)	dettaglio e scoprire migliaia di storie, foto, video e manoscritti. Puoi viaggiare in tutto il mondo grazie ai tour di luoghi caratteristici, edifici famosi e meraviglie della natura, sullo schermo e nella realtà virtuale. Impara qualcosa di nuovo ogni giorno.			
	Mereasy (MYSTART SRL)	Puoi ottenere informazioni su opere d'arte all'interno di musei e gallerie. Fornisce inoltre informazioni su edifici storici, monumenti, siti archeologici e complessi architettonici. La app si basa sull'algoritmo di riconoscimento immagini di Google.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Made in Italy for me (Artisans WebService)	È il portale internet dell'artigianato italiano 100% made in Italy. Con questa app puoi trovare gli artigiani selezionati intorno a te o scoprire gli eventi in Italia o all'estero.	B1 – C2	Gratis	Android
	SSF Storia dell'arte (De Agostini Editore S.p.A.)	Impara con facilità i concetti fondamentali della storia dell'arte, dalle opere delle civiltà più antiche alle espressioni dell'arte contemporanea. Presenta una sintesi esauriente, divisa in brevi capitoli di facile consultazione, per conoscere gli artisti, le scuole, le correnti, le forme e i generi delle arti figurative e dell'architettura.	B1 – C2	Gratis	iOS

CINEMA					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Coming Soon Cinema (Coming Soon)	Grazie ad oltre 50.000 schede film potrai accedere a consigli utili per scegliere il film da guardare in sala, in TV o in streaming. Grazie a biografie e filmografie potrai infatti scoprire tutti i film del tuo attore o regista preferito e con le notizie rimanere aggiornato sui film da guardare al cinema o in TV.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	IMDb Film & TV (IMDb)	È una fonte autorevole per accedere a contenuti su film, TV e celebrità. Esplora i film e i programmi TV più popolari, notizie del mondo dello spettacolo e gli ultimi premi ed eventi. Indica ciò che desideri guardare utilizzando la tua <i>watchlist</i> e vota i film e i programmi che hai visto. Guarda i video tra cui i trailer, le clip dietro le quinte e molto altro.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Rome Film Fest (Pluservice Srl)	App del festival del cinema di Roma, una manifestazione che ospita un ampio e stimolante programma di proiezioni, incontri, omaggi, eventi e convegni. La app ti permette di consultare il programma e votare il tuo film preferito.	B1 – C2	Gratis	Android iOS

ENOGASTRONOMIA

Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	10Q Ricette Italiane (IS.NA.R.T. scpa)	App con oltre 1000 ricette italiane scelte tra le più rappresentative a livello regionale e tra le più note nel mondo e rappresenta un viaggio gastronomico che permette di conoscere virtualmente l'Italia, attraverso i suoi sapori tipici.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Bring! Lista della spesa (Bring! Labs AG)	Puoi creare più di una lista della spesa e condividerla. Utile per imparare il lessico dei prodotti alimentari.	A1 – B1	Gratis	Android iOS
	Cantine on the road (Fabio Maffioletti)	È un punto d'incontro per appassionati di vino perché permette di scoprire più di 3000 cantine italiane. Esplora le cantine italiane oppure scegli un comune e vedi quali sono le cantine più vicine. Ottima per chi ama girovagare per cantine, conoscere i produttori italiani e assaggiare i loro vini.	B2 – C2	Gratis	Android
	Cookpad (Cookpad Inc UK)	App con quasi 3 milioni di ricette, la possibilità di condividere e salvare le proprie preparazioni e la più grande <i>community</i> di appassionati di cucina come te, trovare nuove idee sarà semplice.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Giallo Zafferano: le Ricette (Arnoldo Mondadori Editore S.p.a.)	È tra le app più famose di cucina italiana. Ogni giorno la redazione seleziona e organizza le migliori ricette per aiutarti a scoprire, in qualsiasi momento della giornata, nuove idee per i tuoi pranzi e le tue cene. In più puoi scegliere di ricevere, con una notifica push, la migliore ricetta del giorno. Cerca o sfoglia tutte le ricette: sono ordinate per portata e per categoria. Tante informazioni utili dalla difficoltà di realizzazione, ai tempi di preparazione e cottura e il numero di portate.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	iCuoco - Ricette di Cucina (Mobinext)	Ricette di cucina, video preparazioni e tanti consigli utili, sia per cucinare che per dieta e salute. Divisione delle ricette per categoria (antipasti, primi, secondi, carne pesce, ecc.). Commenta ogni ricetta con gli altri utenti, dai i tuoi consigli e ricevi quelli degli altri.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Kitchen Stories (AJNS New Media)	Offre ad aspiranti chef ed esperti l'opportunità di affinare le proprie competenze in cucina e di ispirarsi con sempre nuove e deliziose ricette. Tutte le ricette sono accompagnate da foto, facili da realizzare, semplici da seguire grazie alle foto passo-passo, le videoricette, ecc.	A2 – C2	Gratis	Android iOS

	Le ricette di Cookist (Cucina Fanpage)	Puoi creare un menù personalizzato, scegliendo tra tantissime tipologie di ricette, dalle quelle più tradizionali a quelle più moderne, per ogni portata, dall'antipasto al dolce, con foto e indicazioni dettagliate per ogni passaggio.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	MammaItalia: trova vero cibo italiano all'estero (MammaItalia SRL)	La app trova i tuoi prodotti o i produttori italiani individuando il punto vendita più vicino in cui acquistarli o suggerendoti i negozi online che potrebbero spedirteli! Trova tutti i prodotti italiani che mancano all'estero. Inoltre, ti consiglia gli abbinamenti più gustosi, le ricette tipiche e la storia delle marche che hanno esportato il gusto italiano in tutto il mondo.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	MyTaste Ricette (myTaste AB)	È possibile trovare e salvare ricette da tutti i blog di cucina d'Italia e da siti web di cucina. Crea i tuoi libri di cucina in modo da poter trovare i tuoi preferiti velocemente e facilmente sul tuo smartphone utilizzando semplicemente l'app.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Petitchef le ricette per tutti (Petitchef)	Ti permetterà di avere sempre a portata di mano un'idea appetitosa per la colazione, il pranzo, la merenda e la cena. Una piattaforma con altre 80.000 ricette da consultare gratuitamente per portare in tavola ogni giorno una nuova prelibatezza.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Piccole Ricette (Mattia Confalonieri)	Ogni giorno ricevi una nuova ricetta direttamente sul tuo telefono tramite notifica. Se vuoi, puoi commentare le ricette o condividere la foto del tuo piatto finito e se ti serve aiuto puoi chiedere agli altri utenti.	A2 – C1	Gratis	Android iOS
	Realia Made in Italy Experience (Reliabitally)	Utile per scoprire se un prodotto di tuo interesse è realmente 'Made in Italy'. Attraverso il riconoscimento del prodotto potrai scoprire in maniera immediata se un prodotto apparentemente 'Made in Italy', lo è realmente.	A1 – C2	Gratis	Android
	Ricettario PANEANGELI (cameo s.p.a.)	Puoi scegliere la ricetta in base alla tipologia (ricette dolci, ricette salate e alle sottocategorie, es. crostate, biscotti, pizza, ecc.), alle occasioni oppure ricercare le ricette in base ai tempi di preparazione per adattarsi ai ritmi della tua vita.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Ricette della Nonna (Preekog)	Una ricetta al giorno dalla nonna, ricette appetitose, veloci, tradizionali ed economiche. Prova a cucinarle, commentale sulla app e condividile con gli amici.	A2 – C2	Gratis	Android

	Ricette Vegetariane e Vegane (WithAngelBro)	Ricerca fra centinaia di ricette vegetariane e vegane. È un ricettario pieno di antipasti, primi piatti, secondi piatti, insalate, contorni e dolci, ricette per bambini e piatti veloci. Sia che tu segua una dieta vegetariana, una dieta vegana oppure una dieta onnivora, troverai tantissime ricette sane e salutari per soddisfare tutti i palati.	A2 – C2	Gratis	Android
	Svuotafrigo - cerca ricette dagli ingredienti (Apphost)	Utile se hai pochi ingredienti in frigo o non sai cosa cucinare stasera. È un motore di ricerca dedicato al mondo della cucina, che ti aiuta a ridurre gli sprechi. Scrivi ciò che hai in casa e la app ti suggerisce il piatto giusto per te, cercando tra oltre 15.000 ricette in costante aggiornamento.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	TuttoVegan (Wachipi srl)	Centinaia di ricette gratuite nella versione base, più la possibilità di acquistarne di nuove. Puoi aggiungere le foto alle ricette, note alla preparazione di una ricetta, creare la lista della spesa e organizzare le ricette preferite per averle sempre a portata di mano.	A2 - C2	Freemium	iOS
	Vivino: Scanner Per Il Vino (Vivino)	È la comunità di amanti del vino e l'enoteca online più grande del mondo. Puoi valutare, recensire, scoprire e acquistare milioni di vini in pochi secondi. Scatta la foto di una qualsiasi etichetta o della carta dei vini di un ristorante, oppure effettua una ricerca e potrai visualizzare istantaneamente le informazioni sul vino e tutte le possibili opzioni di acquisto.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Zomato - Cibo, Menu, Recensioni (Zomato)	Costruisci una rete di amici per scoprire nuovi locali interessanti grazie a loro. Mostra i tuoi viaggi gastronomici con recensioni, foto con filtri e tanto altro.	A2 – C2	Gratis	Android iOS

INFANZIA					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	2 Immagini 1 Parola ~ Foto quiz (Gabriel Silviu Stefan)	Hai due immagini e il tuo compito è indovinare la parola. È semplicissimo!	A1 – A2	Gratis	Android iOS
	Dirty Farm: Giochi e Animali per bambini (MagisterApp)	Gioco educativo in cui il bambino potrà imparare tutte le attività della fattoria. Nella versione completa sono disponibili tutti i minigiochi mentre nella versione di prova puoi giocare con alcuni animali. I bambini si	A1 – A2	Freemium	iOS

		divertono e imparano giocando con gli animali della fattoria oltre a scoprire tutti gli oggetti interattivi dello sfondo e i versi degli animali.			
	Disney Frozen Lampi di Gemme (Disney)	Affronta più di 1000 livelli nel gioco di puzzle Disney. Preparati per un'avventura a base di puzzle e abbinamenti nel Regno di Arendelle, ispirata al film di animazione Disney, Frozen: Il Regno di Ghiaccio.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Fattoria degli animali-bambini (Kids Games Projects)	Consigliata per bambini dai 3 agli 8 anni. La app mostra i lavori basilari in campagna e fa conoscere molti animali. Mostra da dove deriva il latte, il formaggio, il miele, come si ripara una staccionata o come si cambiano le ruote del trattore. Insegna il rapporto di causa-effetto. Stimola la creatività del bambino attraverso l'immagine, il suono e il tatto.	A1 – A2	Gratis	Android
	Favole in rima (RusSoftware)	Le favole e le fiabe più famose messe in rima per renderle festose, leggerete di una tartaruga più veloce di una lepre ma molte altre storie troverete.	A2 – C2	Gratis	Android
	Foto Quiz - Indovina immagini (Happy Zebra Games)	Impara nuove parole indovinando da molte foto di diverse categorie. Se scegli la risposta corretta e risolvi il quiz puoi raccogliere stelle per sbloccare i livelli più alti. La app presenta modalità di gioco in costante aggiornamento.	A1 – B1	Gratis	Android
	Giochi didattici per bambini (AppQuiz)	Questa applicazione contiene la versione completa di 9 giochi diversi. È un pacchetto ideale di giochi per bambini per sviluppare le loro capacità intellettuali e l'apprendimento linguistico.	A1	Gratis	Android
	Giochi educativi per bambini – Imparare a leggere (Bini Bambini)	Nel sistema operativo iOS la app si chiama “Bini Alfabeto Imparare Lettere”. È un gioco allegro per imparare l'alfabeto. Giocando con le lettere, il bambino conosce le lettere, impara a scrivere, impara i fonemi e fa i primi passi nell'apprendimento della lettura.	A1	Gratis	Android iOS
	GuessUp – Indovina le Sciarade (Cosmicode)	È un gioco da fare in due dove l'unica cosa che dovete fare è cercare di indovinare la parola che è scritta sullo schermo del cellulare. Diverse attività come recitare, descrivere, cantare e impersonare. Indovina tutte le parole che puoi prima che scada il tempo!	B1 – C2	Freemium	Android iOS
	Il Nome delle Cose - Impara	I bambini impareranno le parole associando le figure fatte a mano in acquarello con la sua pronuncia in altre sei lingue. Potrai cambiare lingua quando ti pare per giocare con altre	A1	Gratis	Android iOS

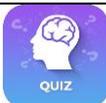
	nuove parole (Webcore Games)	lingue. Muovi la lettera: audio e lettere per costruire le parole. Il bambino deve riordinare le lettere nella forma giusta.			
	KIDSTUBE - Canzoni e Karaoke per bambini e ragazzi (PromusicSoftware)	Karaoke per bambini e adolescenti. Scegli le tue canzoni preferite. App in costante aggiornamento, permette di scegliere tra i classici più conosciuti tra le canzoni per bambini fino alle più recenti.	A2 – C2	Gratis	Android
	Ninna nanna per i bambini (Dream_Studio)	Ai bambini piace ascoltare questo tipo di musica anche per entrare in contatto con l'italiano. Far ascoltare una ninna nanna al bimbo potrà essere utile per l'apprendimento linguistico.	A1	Gratis	Android
	Parola a Parola – Compitare (C&C – CarrionCastillo)	È una applicazione per imparare a scrivere e imparare a compitare per bambini in età da istruzione prescolare o da educazione infantile, dove tramite la collocazione delle lettere che appaiono nella parte inferiore, possono completare la parola che corrisponde al disegno sullo schermo, è un esercizio di scrittura.	A1	Gratis	Android
	Prime parole per il bambino (Papumba)	Ideale per i bambini di età compresa tra 1 e 5 anni. Semplicemente toccando lo schermo, il bambino sarà in grado di interagire con giochi divertenti che lo aiuteranno ad apprendere gli oggetti di uso quotidiano. Potrà imparare anche i colori, gli animali, i numeri, le parti del corpo e molto altro.	A1	Gratis	Android iOS
	Scrivere 123 – italiano (kindergarten)	Per bambini di età prescolare in età 4-6. Utile per insegnare a riconoscere e praticare i numeri in italiano. La app accompagna il bambino durante una sessione automaticamente, senza necessità di assistenza degli adulti durante l'esercizio. Tra le altre cose, il bambino guarderà divertenti animazioni.	A1	Gratis	Android
	Storie animate (Giangiacomo Feltrinelli Editore)	È una collana di libri per bambini da 3 a 6 anni. Semplicemente passando il tablet o lo smartphone sul libro, le pagine si animeranno e le immagini prendono vita. La app permette di interagire con i personaggi e le illustrazioni e di ascoltare la storia, letta da attori.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Supermercato: giochi di shopping (Hippo Kids Games)	Il supermercato per bambini vende una varietà di prodotti che sono familiari per i bambini: frutta, verdura, vestiti, scarpe, attrezzi da giardino, ecc. Il bambino sarà felice di cercare prodotti e riempire il carrello. Si impara mentre si gioca nel supermercato con molti prodotti diversi.	A1 – A2	Freemium	Android iOS

	Ti racconto una fiaba (I'll tell you a story)	Migliaia di fiabe e favole, i classici della tradizione, le fiabe dei nostri autori, le video-fiabe e le audio-fiabe più coinvolgenti per bambini e anche per gli adulti, direttamente dal portale "Ti racconto una fiaba".	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	YouTube Kids (Google LLC)	Creata per offrire agli utenti più piccoli un ambiente più controllato, che possa essere esplorato dai bambini stessi in piena autonomia, in modo più semplice e divertente, ma che consenta anche ai genitori di guidarli più agevolmente nel percorso graduale di scoperta dei video.	A1 – C2	Gratis	Android iOS

INTRATTENIMENTO					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	4 Immagini - 1 Parola (LOTUM GmbH)	App coinvolgente e intuitiva, si impara ad usare di più la mente e ad “azionarla” più velocemente pensando alla parola che potrebbe legare le quattro immagini. Una pecca: la versione gratuita presenta troppa pubblicità.	A2 – B2	Freemium	iOS
	Almanacco (Prometheo Apps)	Puoi accedere a diverse sezioni: santo del giorno, segnalazione delle festività, frase del giorno, curiosità su parole e modi di dire, avvenimenti più importanti, piccoli giochi di intrattenimento, anniversari di personaggi famosi e storici, angolo della lettura domenicale, indicazione della frutta e verdura di stagione, striscia comica, curiosità sui comuni italiani e tanto altro.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Calendario Religioso (Webradio Hosting)	Calendario con riferimento alle festività cattoliche, utile per fare gli auguri di onomastico o per sapere quali beati, santi e martiri si festeggiano.	A1 – C2	Gratis	Android
	CodyCross: Puzzle Cruciverba (Fanatee, Inc.)	Risolvi i cruciverba ed esplora scenari originali, usando le tue conoscenze e le tue abilità in un gioco di parole unico nel suo genere, in cui ogni risposta corretta ti avvicina al completamento del puzzle per rivelare la parola segreta.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Cruciverba Facilitati per tutti, Parole Crociate (A. Baratta)	Offre la possibilità di giocare e divertirsi con i classici cruciverba. Sono disponibili in tre diverse dimensioni. Le definizioni sono di difficoltà medio/alta ma è possibile mostrare la parola o anche una lettera per volta. Inoltre, la soluzione è sempre disponibile ed è presente un tasto per verificare la correttezza delle risposte inserite.	A1 – B2	Gratis	Android

	Cruciverba (Devarai)	Gioca ogni giorno a nuovi cruciverba su iPhone, iPad e iPod. L'app è facile da usare ed è molto divertente. Giocando ai cruciverba potrai accrescere non solo le tue nozioni di cultura generale, ma anche fare pratica di vocabolario e imparare a concentrarti.	B2 – C2	Gratis	iOS
	Cruciverba Italiano (Berni Mobile)	È un gioco di enigmistica che offre la possibilità di giocare e divertirsi con i classici cruciverba. Possibilità di configurare il livello di difficoltà a proprio piacimento.	B2 – C2	Gratis	Android
	Esplorando il Corpo Umano 3D (De Agostini Publishing Italia S.p.A.)	Uno straordinario viaggio alla scoperta del corpo umano in compagnia del saggio maestro e dei simpatici personaggi del cartone animato, cult degli anni '80. Un atlante anatomico in 3D pensato per bambini e ragazzi, ma anche per tutta la famiglia.	A2 – C2	Freemium	iOS
	Frase del giorno (Feel Good Software)	Oltre 4000 citazioni sull'amore, la vita, il destino, frasi divertenti, frasi motivazionali dei più grandi uomini del nostro tempo e di quello passato.	A1 – C2	Gratis	Android
	Frutte e verdure, noci e bacche - Il quiz con foto (Andrey Solovyev)	In questo gioco gratuito, troverai le immagini di più di 170 diversi tipi di frutta e verdura, nonché spezie, noci, bacche e ogni tipo di cibo vegetale. Il gioco è diviso in 4 livelli.	A1 – B1	Gratis	Android iOS
	Giochi di Quiz Italiano - Trivia Quiz (Quizzes by Peaksel)	150 domande di cultura generale sono seguite da 150 fatti divertenti che ti fanno ridere e non puoi credere che siano veri. Puoi giocare al vero o falso, rispondere alle domande di trivia musicale e film, alle domande di quiz sport e verificare se conosci le risposte.	B1 – C2	Gratis	Android
	Giochi di Parole Aworded Crack (Etermax)	Gioca contro tutti gli avversari che vuoi: è asincronico, multi-piattaforma e multi-partita. Puoi giocare contro i tuoi amici o contro avversari aleatori. Combina le lettere del tuo leggio con quelle del tabellone e utilizza le caselle speciali per ottenere più punti. Potrai duplicare e triplicare il valore delle lettere che usi o delle parole che formi.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Gioco di parole in italiano (Berni Mobile)	Passatempo d'agilità mentale e con parole italiane. L'obiettivo del gioco è costruire parole che coincidano con una definizione data, allo stile dei suggerimenti di un cruciverba. In questo modo potrai creare catene di parole, dal momento che ogni parola nuova che creerai sarà con le lettere della precedente.	A2 – C2	Gratis	Android
	Indovina chi è!	Si gioca in due. Ogni giocatore inizia con 24 immagini di personaggi in stile <i>cartoon</i> sul tavolo. L'obiettivo del gioco è capire per	A1 – B1	Gratis	Android

	(JanduSoft)	primi che personaggio ha l'avversario. I giocatori a turno faranno domande di tipo "sì-no" all'avversario per escludere i candidati, come ad esempio "Questa persona porta gli occhiali?".			
	Indovina chi sono! – Hai un buon vocabolario? (David Kadlcek)	I nomi degli oggetti sono visibili sullo schermo, con l'inclinazione indichi cosa indovini o cosa sbagli sul tuo cellulare. L'applicazione poi ti mostra i risultati. Puoi divertirti con amici e bambini.	A1 – A2	Fremium	iOS
	L'impiccato (Senior Games)	Questo gioco classico è adatto a tutte le età, specialmente per quegli adulti che vogliono praticare le loro abilità linguistiche e il loro vocabolario. L'impiccato arriva anche con una modalità a 2 giocatori in cui puoi scrivere la parola che vuoi e giocare con i tuoi amici e familiari.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Le regioni d'Italia - Mappe e capoluoghi italiani (Andrey Solovyev)	Scopri tutte le 20 regioni d'Italia e i loro capoluoghi con mappe e bandiere delle diverse regioni. Ti permette anche di scegliere la modalità di gioco (quiz, gioco a tempo, <i>flashcards</i> , ecc.)	A1 – B2	Gratis	Android iOS
	Nomi Cose Città (Fanatee, Inc.)	È un noto gioco a turni da giocare con gli amici. Seleziona una lettera a caso per cominciare la sfida e scrivi una parola con quella iniziale per ognuna delle 5 categorie. Vince il giocatore che inserisce più parole corrette nel più breve tempo possibile.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Oroscopo del giorno per segni zodiacali (Mail.Ru Group)	Oroscopo giornaliero personalizzato per tutti i segni dello zodiaco in base a previsioni astrologiche per oggi, domani e tutti i giorni della settimana o del mese.	A2 – C2	Gratis	Android
	Parola Chiave - il Rompicapo Italiano (Matteo Morelli)	Cinque parole. Esiste solo una parola in comune tra queste cinque. Mettiti alla prova.	B1 – C2	Gratis	iOS
	Parole Collegate (Zentertain)	App creata per allenare il tuo cervello ed imparare parole nuove, il tutto divertendoti scoprendo parole misteriose nascoste e creando più parole possibili.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Parole Intrecciate	Si può giocare da un semplice 5 x 5 fino a partite più difficili man mano che avanzi. Non perdi mai la partita in corso che viene	A2 – C2	Gratis	Android

	(Wordloco)	salvata automaticamente, così potrai continuare dal punto esatto in cui l'hai lasciata.			
	Parole Intrecciate CruciPuzzle (Matteo Morelli)	Trova le 8 parole nascoste nella griglia. Le parole possono essere scritte in qualsiasi verso e direzione (orizzontale, verticale e diagonale). Ti basterà trascinare il dito su una riga per selezionare le lettere che compongono la parola trovata! Trova le parole nel minor tempo possibile per ottenere un buon punteggio e sbloccare le medaglie.	A2 – C2	Gratis	iOS
	Parole Intrecciate Multilingua (Berni Mobile)	Trova le parole nascoste. Gioco di infinite combinazioni con un vasto elenco di parole chiave pertinenti.	A2 – C2	Gratis	Android
	Quiz Cibo (Quizzes by Peaksel)	Gioco di quiz con molte domande sul cibo e sulle bevande, sulle diverse cucine del mondo. Prova i tuoi gusti e mostra le tue abilità gastronomiche.	A1 – C2	Gratis	Android
	Quiz Cultura Generale (Quizzes by Peaksel)	Contiene un gruppo di domande e risposte di diverse categorie. Quiz di geografia, di storia, di sport. È un quiz di cultura generale che include molte categorie.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Quiz d'arte in Italiano (Quizzes by Peaksel)	È una raccolta di domande sull'arte. Prova la tua conoscenza sugli artisti più famosi di tutti i tempi.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Quiz delle Regioni e Province dell'Italia (GameSaien.com)	Gioco quiz per imparare le regioni e le province d'Italia. Il gioco ti aiuterà a memorizzare tutte le province d'Italia passo dopo passo perché la mappa è separata per regioni. Imparare la geografia italiana con questa app sarà più facile.	A1 – B2	Gratis	Android
	QuizDuello (MAG Interactive)	Sfida amici e avversari casuali in partite testa a testa e metti alla prova le tue conoscenze in oltre 20 categorie diverse.	A2 – C2	Freemium	Android iOS
	Quiz di Storia del Mondo (Peaksel)	È un test quiz di storia contemporanea con domande di storia e alcuni fatti storici curiosi.	A2 – C2	Freemium	Android iOS
	Quizit - Trivia Italiano (WalkMe Mobile Solutions)	Geografia, arte e letteratura, scienze, natura, sport, divertimento e altre materie. Seleziona la tua categoria preferita (o mettile tutte insieme), rispondi a 10 domande consecutive e cerca di essere più veloce che puoi per ottenere ancora più punti in ogni domanda.	A2 – C2	Gratis	Android iOS

	Star Girl: Moda Italia (Animoca Collective)	Puoi fare shopping in una della capitali mondiali della moda, Milano. App in costante aggiornamento, con nuove funzionalità come i nuovi mini-giochi e potenziamenti, nuovi costumi, vestiti ed eventi.	A1 – B1	Freemium	Android iOS
	Super Quiz – Cultura Generale (WalkMe Mobile Solutions)	Le regole sono semplici: rispondi a 15 domande di cultura generale per vincere un milione. Più giocherai, più vincerai e arriverai vicino al raggiungimento della cima della classifica.	A2 – C2	Gratis	Android
	Talbot, il chatbot	È un chatbot gratuita in italiano. Puoi usarlo come assistente per chiedere informazioni su quello che vuoi, oppure puoi chiacchierare direttamente con questo robot. Puoi fargli domande direttamente con la tua voce, grazie al tasto microfono. Ogni settimana le sue frasi vengono migliorate.	A1 – A2	Gratis	Android
	Words in a Pic – Italiano (WeAreQiiw i Interactive AB)	L'obiettivo è trovare le parole che si abbinano a una fotografia. Ogni fotografia è associata a tre parole. Hai tutte le lettere necessarie per trovare la parola, sta a te trovare la soluzione corretta. È possibile collegare più parole a ogni foto, ma quelle giuste sono solo tre. Non serve registrarsi.	A2 – C2	Freemium	Android iOS

LIBRI E LETTURE					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Beelinguapp: Impara le lingue con gli audiolibri (Beelinguapp Lang.)	Ti permette di leggere e ascoltare storie in italiano. Leggere il testo e ascoltare l'audio in italiano e leggere lo stesso testo nella tua lingua da utilizzare come riferimento. Leggi le tue le storie preferite, racconti, romanzi con a fianco la traduzione nella tua lingua madre.	A1 – B2	Freemium	Android iOS
	Comic Storm (Nabil Chatbi)	Permette di leggere fumetti gratuitamente.	A2 – C2	Gratis	iOS
	Goodreads: Recensioni di Libri (Goodreads, Inc)	Puoi discutere dei tuoi libri preferiti e scoprire nuovi libri attraverso il sistema di suggerimenti automatici basati sui tuoi generi preferiti e sui libri che hai letto. Tieni traccia di cosa vorresti leggere in futuro, recensisci i libri che hai letto e guarda cosa stanno leggendo i tuoi amici.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	HOOKED (Telepathic	Ti consente di leggere storie appassionanti sul tuo telefono. Si tratta di thriller avvolgenti che ti faranno leggere per ore. Oppure scrivi la tua storia e attira molti fan. Ogni storia	A2 – C2	Freemium	Android iOS

	Inc.)	viene raccontata come una conversazione di testo di dimensioni ridotte.			
	Il Libro dei Fatti (Adnkronos.com)	Ogni anno esce la versione aggiornata dell'anno appena concluso. È un manuale di notizie italiane e internazionali che hanno caratterizzato l'anno precedente, insieme a un'enciclopedia di geopolitica e di ogni campo del sapere.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	La Divina Commedia (Dexter Web)	Comprende tutta la Divina Commedia: Inferno, Purgatorio, Paradiso e la biografia di Dante. Possibilità di ricerca per parola o versi e di salvare i canti preferiti. Per ogni canto è presente: scheda riassuntiva, versi e prosa.	C1 – C2	Gratis	Android
	Libri e Audiolibri in Italiano (Libro Movil)	Libri e audiolibri in italiano. Ogni fine settimana la app offre un libro gratis. Catalogo ampliato e ricevi notifiche sul dispositivo che ti avvisano quando si inseriscono nuovi titoli. È anche possibile leggere e ascoltare in un modo semplice grazie all'opzione testo-audio con musica ed effetti.	B1 – C2	Freemium	Android iOS
	LibriVox Audiolibri (BookDesign)	Consente di accedere a oltre 24.000 audiolibri gratuiti. Ogni audiolibro può essere trasmesso in streaming su internet o scaricato. Si possono vedere i libri più popolari, navigare per titolo, autore o genere, guardare le nuove registrazioni o effettuare la ricerca per parole chiave.	B1 – C2	Freemium	Android iOS
	Manga.Lib (Dasist Entertainment S.L.)	Leggi e scarica il tuo manga preferito. Un enorme database di manga, disponibile in italiano. Accedi a più di 10000 manga. Ottieni consigli per genere, valutazione, in base ai tuoi titoli preferiti.	B1 – C2	Freemium	iOS
	Pinocchio by Elastico (Elastico S.R.L)	La favola di Pinocchio da leggere, toccare, ascoltare: un classico da riscoprire. Per i piccoli e grandi lettori che non si accontentano di stare a guardare, un'avventura da vivere in prima persona. Interattività sempre diversa in ogni scena; animazioni o effetti sonori al tocco dello schermo, figure in movimento con cui interagire, oggetti da lanciare, trascinare o spostare inclinando.	A2 – C2	€ 3,49	iOS
	READIT - Chat Stories (Bending Spoons Apps IVS)	Storie appassionanti che ti portano dritto al centro dell'azione. Ogni storia in formato chat è raccontata come fosse una conversazione tramite brevi messaggi di testo, come se stessi leggendo la chat di qualcun altro.	A2 – C2	Freemium	Android iOS
	SSF Letteratura Italiana (De Agostini)	Impara velocemente i concetti fondamentali della letteratura italiana, dalle origini fino ai primi anni 2000. Uno strumento utile per apprendere in sintesi gli scrittori, i poeti, i	B1 – C2	Gratis	iOS

	Editore S.p.A.)	narratori, gli autori teatrali, i movimenti, le scuole e le correnti, le forme e i diversi generi letterari.			
	VERTICOMICS - Fumetti e manga nel modo giusto (VERTICOMICS s.r.l.)	Puoi scaricare gratuitamente un fumetto al giorno, in un formato ottimizzato per smartphone e tablet che ti garantisce un'esperienza di lettura senza interruzioni. Potrai portare i tuoi fumetti sempre con te e leggerli anche quando sei offline.	A2 – C2	Gratis	Android
	Wattpad - Storie che amerai (Wattpad.com)	Scopri storie scritte in italiano: storie d'amore, fantascienza, mistero, commedie, azione, avventura, fantasy, young adult, oppure fanfiction, ecc. Salva le tue storie preferite. Se hai una storia originale da raccontare, condividila. La <i>community</i> accoglie e sostiene gli scrittori in erba.	A2 – C2	Freemium	Android iOS

MUSEI E BENI CULTURALI					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Arte.it Torino (ARTE.it Srl)	Con oltre 300 punti di interesse georeferenziati, la guida di Torino propone 5 itinerari d'arte con percorsi su mappa per organizzare le visite tra le vie e le piazze della città alla scoperta delle architetture sabaude, collezioni museali e capolavori.	A2 – C2	Gratis	iOS
	Artplace Museum (Mumble SRL)	È una piattaforma che, grazie alla tecnologia iBeacon, permette ai visitatori del museo di vivere un'esperienza unica che sfrutta le enormi possibilità concesse dal mondo digitale per scoprire l'arte e la cultura come mai prima d'ora.	A2 – C2	Gratis	iOS
	aSTARTE (Astarte Team)	Mostra, racconta e localizza i beni culturali del territorio. Racconta parte della storia di alcuni personaggi collegati al territorio, con l'occasione di approfondire le conoscenze grazie ad una guida turistica.	A2 – C2	Gratis	Android
	CEI – AICE (Seed s.r.l.)	Presenta oltre 1400 archivi, biblioteche e musei italiani e fornisce le informazioni utili per l'accesso al loro ricco patrimonio. Informazioni costantemente aggiornate direttamente dai singoli Istituti. Offre funzioni di ricerca, localizzazione e schede informative sugli istituti culturali, complete di descrizione, offerta di servizi recapiti e altre informazioni di contatto.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	CEI - Cattedrali d'Italia (Seed s.r.l.)	Permette di accedere ad informazioni storiche, descrizioni complete di pianta e immagini di cattedrali e concattedrali italiane. Offre anche schede dedicate alle diocesi titolari.	B1 – C2	Gratis	Android iOS

	FAI - Fondo Ambiente Italiano (FAI - Fondo Ambiente Italiano)	Scoprire tutti i beni FAI aperti al pubblico e tutti i luoghi (oltre 1000) convenzionati per chi si iscrive al FAI, con sconti sugli ingressi a mostre, gallerie, teatri, dimore storiche etc. Puoi anche accedere al calendario degli eventi organizzati e scoprire in dettaglio le Giornate FAI di Primavera, l'evento nazionale durante il quale il FAI apre tanti luoghi in tutta Italia generalmente non accessibili al pubblico.	A2 – C2	Gratis	Android
	Firenze Turismo (Magenta SRL)	Per scoprire il territorio di Firenze di e sei aree circostanti. Tutti i punti di interesse e le cose da non perdere sono a portata di mano.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Galleria degli Uffizi guida: Tourblink (Tourblink)	Ottima guida relativa alle opere d'arte degli Uffizi. Gratuita e funziona offline. Per avere accesso a contenuto approfondito si deve pagare. Informazione, chiara, concisa e utile.	B1 – C2	Freemium	Android
	Marcheology (JEF - Knowledge Applications)	Scopri le Marche con questa app che ti aiuta a conoscere l'unicità e la ricchezza del patrimonio archeologico marchigiano e creare una rete tra luoghi ed eventi della cultura.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Mic Roma Musei (Zètema Progetto Cultura s.r.l.)	Mostre, eventi e attività didattiche (in corso e in programma). MiC Roma racconta il sistema dei Musei in Comune che, estremamente eterogeneo, è formato da 20 musei e siti archeologici di eccezionale valore culturale. La consultazione delle informazioni è semplice ed intuitiva.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Musei di Palazzo Farnese (Tualba Srl)	Guida interattiva che rende coinvolgente la visita al museo piacentino. Sfruttando la tecnologia ibeacons l'app, riconoscendo l'opera a cui ci si avvicina, ne mostra sullo schermo la descrizione, accompagnandola con ricchi contenuti quali immagini, video e audioguide.	B1 – C2	Gratis	iOS
	Musei Italia (Guru Meditation)	Guida per tutti i musei italiani del Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo. Più di 6.000 musei, opere d'arte, gallerie, edifici, luoghi storici, luoghi della cultura e monumenti in Italia.	B1 – C2	Gratis	Android
	MyMuseums - Musei d'Italia (mtsoft)	Consente di reperire le informazioni principali sui luoghi della cultura e gli eventi catalogati dal Ministero dei Beni Culturali. È possibile scaricare i dati dei luoghi di interesse di una specifica regione, provincia o comune per consultarli anche offline.	B1 – C2	Gratis	Android
	smARTravel (Alsaro Sagl)	Puoi cercare un museo, una mostra o una città di tuo interesse, esplorare i contenuti ufficiali, scaricare le audioguide delle mostre	B1 – C2	Freemium	Android iOS

		e dei siti di rilievo storico o artistico direttamente sul tuo smartphone, preparare la tua visita.			
	Tiqets - musei & attrazioni (Tiqets International BV)	Ti permette di acquistare i biglietti per i musei senza nessuna attesa in centinaia di attrazioni, biglietti direttamente sul tuo smartphone, sia online che offline. Consigli utili e recensioni attendibili per aiutarti a pianificare il tuo viaggio, indicazioni e orari di apertura in un solo posto.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	UNESCO Palermo (Fondazione Patrimonio UNESCO Sicilia)	Permette di poter scoprire tutto ciò che c'è da sapere sui monumenti facenti parte del sito seriale "Palermo arabo-normanna e le Cattedrali di Cefalù e Monreale". Ad ogni monumento è dedicata una pagina. Sono presenti anche curiosità, approfondimenti, orari e prezzi delle visite.	A2 – C2	Gratis	Android

MUSICA E RADIO					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Angolo Testi - Testi Canzoni (Eight Signs)	Ti permette di avere a portata di mano milioni di testi di canzoni e di traduzioni. Cerca tra oltre 8 milioni di testi. Puoi effettuare la ricerca di una canzone o di un artista all'interno del più grande catalogo di testi.	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	HitStory - La storia della Hit Parade italiana (Synesthesia)	Contiene la Hit Parade dal 1959 ad oggi. Puoi cercare quali canzoni erano in classifica in un determinato giorno, effettuare una ricerca per artista o per brano, visualizzare le classifiche settimanali delle hit o condividere con i tuoi amici le canzoni che ti piacciono.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Karaoke di canzoni italiane (Yokee TM)	App di karaoke: puoi cantare e divertirti. Scegli tra milioni di canzoni da karaoke, complete di testi e musica, usa gli effetti speciali audio e video e condividi le tue esibizioni con altri cantanti.	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	Karaoke italiano (Arturro)	App gratuita di karaoke. Potrai cantare le tue canzoni preferite, registrare e riascoltare la tua esibizione. Hai a disposizione un elenco infinito di canzoni karaoke su Youtube.	A1 – C2	Gratis	Android
	Musixmatch - Testi di Canzoni (Musixmatch)	È il più grande catalogo di testi di canzoni al mondo per visualizzare istantaneamente i testi a tempo della propria musica. Provalo con Youtube, Spotify, Pandora o con la tua app di musica preferita. Puoi anche visualizzare le traduzioni delle canzoni, a ritmo di musica.	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	Radioair – Radio e musica gratis	Contiene 30.000 stazioni radio.	A1 – C2	Gratis	Android iOS

	(Maxime Maisonneuve)				
	Radio Classica (MyIndieApp.com)	Numerose stazioni radio di musica classica.	A1 – C2	Gratis	Android
	Radio DeeJay (GEDI Digital srl)	La app ufficiale di Radio DeeJay per ascoltare i programmi in diretta e <i>on demand</i> . Musica, web radio e playlist da ascoltare gratis, centinaia di brani per tutti i gusti e tutti i momenti.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Radio FM: Stream stazioni live (RadioFM)	Riproduce le stazioni radio con connessione Wi-Fi. Ti permette di ascoltare musica di vari generi oppure discorsi, notizie, commedie, spettacoli, concerti e altri tipi di programmi disponibili dalle varie emittenti di tutto il mondo che trasmettono radio in streaming.	A1 – C2	Gratis	Android
	Radio Italia - Radio FM Italia (Radio Italia Spa)	Puoi ascoltare trasmissioni radiofoniche italiane e musica italiana.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Radio Italia: Ascolta Radio FM + Web Radio Online (AppMind)	Consente di ascoltare le migliori stazioni radio italiane, condividere sulle reti sociali, ascoltare le radio via air-play (apparecchi bluetooth, ecc.)	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	RaiPlay Radio (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	Puoi accedere a tutti i contenuti dell'archivio Radio Rai e ascoltare tutte le puntate dei tuoi programmi preferiti. Nella scheda del programma troverai tutti i contenuti riferiti al programma selezionato: testi, audio, foto, playlist e tutte le puntate da riascoltare.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	RDS 100% Grandi Successi	Puoi ascoltare la diretta radio in streaming, trovare la funzione 'dedica', le canzoni preferite e puoi riascoltare i contenuti trasmessi nelle ultime 12 ore. Ti verranno segnalati i principali punti di interesse (attualità, meteo, viabilità e inizio fasce di conduzione) tramite una leggera vibrazione.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	RTL 102.5	Puoi ascoltare RTL 102.5, Radiofreccia, Radio Zeta, le Radiovisioni e le radio digitali, riascoltare i programmi, interagire ed avere sempre con te musica, informazione ed intrattenimento, in diretta, 24 ore su 24.	A1 – C2	Gratis	Android iOS

QUOTIDIANI

Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Euronews (Euronews)	Informazione nazionale e mondiale 24 ore su 24, dirette TV, video in streaming, gli speciali sull'Economia, la Finanza, lo Sport, la Politica e la Cultura.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	HuffPost – Notizie (Huffington Post)	Fonte principale di notizie e commenti, l'HuffPost offre notizie e opinioni su temi complessi dell'attualità.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Il Fatto Quotidiano (Editoriale Il Fatto SpA)	Al tradizionale sfoglio del PDF aggiunge una nuova modalità di consultazione intuitiva ed interattiva, arricchendo il giornale con approfondimenti e contenuti multimediali e un <i>layout</i> ottimizzato per il dispositivo.	B1 – C2	Freemium	Android iOS
	Il Sole 24 Ore (Il Sole 24 Ore)	Approfondimento dei contenuti del quotidiano cartaceo, dei dorsi e degli inserti, disponibili dalle 6 del mattino. Aggiornamento e arricchimento dei contenuti in tempo reale e provenienti dalla redazione: news multimediali, video, foto, article gallery, dossier e dati di finanza.	C1 – C2	Freemium	Android iOS
	Internazionale e (Internazionale)	Ogni settimana puoi comprare un numero o abbonarti per un anno. La app è gratis per chi è già abbonato alla rivista. La copia è disponibile il giovedì, un giorno prima dell'uscita in edicola.	B1 – C2	€ 3,49	Android iOS
	Issuu: A world of magazines (Issuu)	Piattaforma di <i>storytelling</i> per creare storie o leggere storie direttamente dai tuoi contenuti caricati. Con pochi tocchi puoi creare, visualizzare in anteprima e condividere storie e sfruttare la potenza delle storie mobili.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Italia Notizie (All About News)	È un modo veloce e facile per leggere notizie. Consente di accedere facilmente a leggere i giornali più popolari Italia.	B1 – C2	Gratis	Android
	La Gazzetta dello Sport (RCS MediaGroup S.p.A.)	Leggi le ultime notizie sulla tua squadra del cuore e sul calciomercato, vivi le emozioni dei motori e del ciclismo, esulta per le magie del tennis e del basket, segui le imprese avvincenti dei grandi campioni dello sport. Segui in diretta tutte le competizioni più importanti.	A2 – C2	Freemium	Android iOS
	la Repubblica (GEDI Digital srl)	Notizie in tempo reale di Repubblica, tutti i video di RepTv, gli approfondimenti di Rep: e la prima pagina del quotidiano da Repubblica+. Gratis per te tutte le notizie di Repubblica, le dirette di sport, gli eventi degli spettacoli e molto altro ancora.	B1 – C2	Freemium	Android iOS
	Newsdaily - Italia & Nouvelles	Un potente lettore di notizie, ha le caratteristiche necessarie per la cronaca quotidiana. Le fonti sono Google News feed	B1 – C2	Gratis	iOS

	(Nobuyuki Kondo)	RSS, in modo da poter ricevere le ultime notizie da migliaia di editori in un unico luogo, da più di 70 paesi / regioni in 27 lingue. Ogni storia può essere trovata inserendo parole chiave.			
	News Republic (News Republic)	Fornisce le notizie dell'ultima ora e articoli completi da 2.500 fonti italiane e internazionali autorizzate. Facile da personalizzare per darti accesso agli articoli delle fonti più rinomate.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	PressReader (PressReader Inc)	Tutte le notizie per tenerti sempre informato, intrattenuto e ispirato ogni giorno. Condividi le tue passioni e connettiti con i lettori che la pensano come te, per scoprire nuovi contenuti. Fai sentire la tua voce su questioni che per te sono importanti e segui e sostieni le opinioni espresse da altri utenti.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Quotidiani Italiani (Baris Efe)	Numerosi giornali presenti su questa piattaforma app. L'elenco dei giornali può essere aggiornato online.	B1 – C2	Gratis	Android
	Rassegna Stampa (Pinenuts)	App personalizzabile per leggere la rassegna stampa delle principali notizie di cronaca, sport, economia dei più famosi quotidiani nazionali e dell' Agenzia delle Entrate e la sua rivista Fisco Oggi.	B1 – C2	Gratis	Android
	Scienza News - Notizie Scienza (Update You!)	Articoli di scienza, recensioni o qualsiasi discussione sulla scienza. Otterrai le principali notizie di astronomia, salute, biologia, chimica, informatica, ecologia, geografia, geologia, fisica, psicologia, zoologia, neuroscienza e altri argomenti scientifici.	B2 – C2	Gratis	Android
	SQUID – Notizie e riviste (Squid App)	Leggi i tuoi argomenti preferiti da giornali, riviste, blog. Puoi scegliere da una vasta selezione di argomenti regionali o internazionali, ricevi le notizie che ti interessano.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Tutto il Calcio 2020/2021 (Alessandro La Rosa)	Principale app per seguire tutto il calcio italiano ed estero. Hai sempre con te oltre 140 competizioni, inclusi campionati italiani, coppe, campionati stranieri, nazionale.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	ZINIO - Edicola Digitale (ZINIO)	È una grande edicola digitale che ti dà accesso alle riviste dei migliori editori del mondo. Raccoglie le storie che danno forma al mondo di oggi, raccontate dalle riviste che più ti interessano.	B1 – C2	Freemium	Android iOS

TEATRO E OPERA LIRICA

Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Aida - Giuseppe Verdi (Software Magic)	Ascolta l'opera di Giuseppe Verdi. Registrazione in studio (analogica) del 1951.	B2 – C2	Gratis	Android
	Invito a Teatro (Well Technology SRL)	Guida degli spettacoli teatrali organizzata e gestita dall'Associazione Teatri per Milano. La app informa sulla stagione degli spettacoli di ogni anno nella regione Lombardia.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Le opere liriche famose (Andrey Solovyev)	Per tutti gli appassionati d'opera. Dimostra la tua conoscenza delle 50 opere liriche più eseguite dei più importanti compositori d'opera. L'applicazione dispone di 2 livelli di gioco.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	MTM Teatro (Mango Mobile Solutions)	Puoi consultare le schede di tutti gli spettacoli in stagione, in scena nelle sale: Teatro Litta, la Cavallerizza, Teatro Leonardo. Informazioni su abbonamenti, scuole di teatro e i corsi, i progetti speciali, ecc.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Musica Lirica (TematicApp s)	Le canzoni di musica lirica provenienti da diversi paesi del mondo trasmettono dove si può ascoltare l'opera italiana ma anche francese, inglese, romantica, barocca, la musica lirica moderna, la musica classica, canto lirico, la musica strumentale e le migliori canzoni d'opera classiche degli artisti più rappresentativi del genere musicale teatrale.	A1 – C2	Gratis	Android
	Musica Opera Lirica Classica (Yonatan Roman)	Vedi info app 'Musica Lirica'.	A1 – C2	Gratis	iOS
	Nabucco - Andiamo all'Opera (Davide Muradore)	Include il libretto completo per poter assistere all'opera oltre ad altre informazioni aggiuntive che ti aiuteranno ad immergerti nell'atmosfera magistralmente creata dal maestro Verdi.	A1 – C2	€ 0,99	Android
	Opera: Aida (Appcube Ltd Mobile)	Comprende i libretti dell'Opera (in lingua originale, in inglese e nella versione bilingue), alcune informazioni relative alla genesi dell'Opera, il riassunto e lo schema dei personaggi. Potrai leggere il libretto dell'opera mentre la ascolti.	A1 – C2	€ 3,49	iOS

	Opera: Carmina Burana (Appcube Ltd Mobile)	Comprende i libretti dell'Opera (in lingua originale, in inglese e nella versione bilingue), alcune informazioni relative alla genesi dell'Opera, il riassunto e lo schema dei personaggi. Potrai leggere il libretto dell'opera mentre la ascolti.	A1 – C2	Gratis	iOS
	OperApp (Europa InCanto)	Per appassionarsi al mondo dell'opera lirica cimentati nell'esecuzione dei brani, esercitati in sala prove, fatti guidare in tempo reale dal Direttore d'Orchestra per migliorare la tua esecuzione canora. Potrai muoverti negli ambienti del teatro in Realtà Aumentata e scoprire tutti i segreti di un vero teatro con il fumetto.	A2 – C2	€ 1,99	Android
	OperAdvisor (Mobimentu m)	Dedicata all'opera lirica per l'informazione, la comunicazione, l'espressione dei gusti musicali personali. Aumenta la disponibilità di informazioni, incoraggia un sano dibattito e mette in contatto i melomani di tutto il mondo.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Opera Encyclopedia (Ithaca Apps)	810 compositori d'opera, 2600 opere famose in un'unica applicazione. Scopri le opere e i loro compositori, visualizza le opere complete online, migliaia di compositori dell'Opera e dei loro lavori, impara a conoscerli, ascoltali e visualizzali in un'unica app.	A2 – C2	Gratis	Android
	Teatro Pocket (App to you srl)	Teatro Pocket vuole rendere le informazioni sul teatro accessibili a tutti gli appassionati, creando una comunità viva e attiva, fondamentale perché il teatro torni a occupare una posizione di priorità nella vita culturale.	A2 – C2	Gratis	iOS
	Terminologia Teatrale	Contiene una descrizione della terminologia teatrale.	A1 – C2	Gratis	Android
	Whazzo: Eventi (Labnormal)	Tutte le info sugli eventi della città di Roma e Milano: monumenti, fiere, sagre, cinema, concerti, club, mostre e musei per organizzare il tuo tempo libero in modo facile e rapido. Ti propone cosa fare in funzione dei tuoi interessi e di quelli dei tuoi amici.	A2 – C2	Gratis	Android iOS

TURISMO (MAPPE E GUIDE TURISTICHE)					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Bioculture/Art-walks with wine (Sineglossa Creative Ground)	Ti permette di esplorare a piedi i tesori della regione Marche unendo tecnologia e arte contemporanea in un'ottica di sostenibilità. Ripercorri il viaggio di sei artisti multimediali alla scoperta dei paesaggi, tradizioni cibo e vini della regione Marche.	A2 – C2	Gratis	Android

	BorgoTur (LimoneWeb .it)	App che racconta la storia dei borghi tra Sicilia e Calabria. È anche possibile scoprire quali monumenti visitare, dove andare a dormire o cosa mangiare di caratteristico. Per raccontare la storia dei borghi si utilizza sullo <i>storytelling</i> , per catturare l'attenzione degli utenti.	A2 – C2	Gratis	Android
	Dolci colline e antichi borghi (Regione Marche MCloud)	Racconta la storia dei borghi delle Marche.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Inside Italy (Inside Italy)	È la guida alle eccellenze d'Italia per pianificare vacanze, lavoro e tempo libero. All'interno dell'app trovi oltre 300.000 luoghi di interesse presenti sul territorio italiano, ognuno con descrizione, tour fotografico e filmati.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Italia a Cavallo (App&Map)	Turismo equestre come forma di turismo responsabile e questa app ti aiuta a trovare i maneggi che offrono esperienze per scoprire e vivere i luoghi naturalistici più belli d'Italia, in compagnia dei cavalli.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	ITALIA Guida Turistica – ZonzoFox (ZonzoFox Italia)	Molteplici destinazioni e diverse tipologie di cose da fare. Ottieni facilmente tutte le informazioni turistiche di cui hai bisogno in una sola app: fonte completa e utile per chi visita l'Italia. Città, luoghi naturalistici e spiagge - tutto ciò che serve per andare a zonzo in Italia senza dover pianificare in anticipo il viaggio.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Italia – il viaggio del gusto (Touring Editore srl)	La guida contiene 28 itinerari gustosi, da fare a piedi, in macchina o anche in bici, per un viaggio lungo l'Italia del gusto e dei sapori, 170 segnalazioni di monumenti, vie, quartieri, aree verdi da vedere e visitare. E tanto altro ancora.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Musement - Attività di viaggio (Musement Spa)	Ti aiuta a scoprire e prenotare le migliori attività ed esperienze, trasformando il tuo telefono in una appassionante guida della città. Grazie alla selezione dei quartieri più autentici da visitare, dei concerti più emozionanti e dei migliori bar e ristoranti, avrai un'ampia scelta di cose da fare e da vedere.	A1 – C2	Gratis	iOS
	Napoli Tour Lite (Raffaello Di Marzo)	300 punti di interesse, 5 categorie per scoprire 'Cosa visitare', 'Come muoversi', 'Dove Mangiare', 'Dove fare acquisti' ed 'Altro'. 20 tipologie di punti di interesse: monumenti, chiese, musei, palazzi, piazze, paesaggi, ristoranti, pizzerie, bar, metro, autobus, taxi, aeroporto, porto, ferrovia, ecc.	A1 – C2	Gratis	iOS

	Roma Guida Verde Touring (Touring Editore srl)	La guida contiene 22 itinerari pedonali e automobilistici di visita alla città e ai dintorni. Ogni itinerario è arricchito con foto, punti di interesse. 433 segnalazioni di monumenti, vie, quartieri, aree verdi da vedere e visitare.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Sagre Lombarde (LuMa23 Development)	Ti permette di trovare tutte le sagre e fiere in corso o previste sul territorio lombardo.	A1 – C2	Gratis	Android
	Tipicità (Pluservice Srl)	Ti permette di scoprire le tappe del Grand Tour delle Marche, ovvero tutti gli eventi che si svolgono da maggio a novembre. Puoi esplorare l'app in base a diversi temi: dall'arte alla gastronomia, dall'artigianato al benessere. Per ogni manifestazione potrai consultare il programma, conoscere i luoghi, gli espositori, gli eventi e scoprire tutti i suoi prodotti tipici.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Trovitalia (Gruppo Editoriale L'Espresso)	Partendo dalle principali stazioni italiane scoprirai luoghi d'arte, ristoranti e botteghe del gusto, centri benessere, negozi e artigiani selezionati dalle 'Guide ai sapori e piaceri' di Repubblica. Scoprirai gli eventi culturali e le mostre in corso.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	ViaggiArt - Cultura e Turismo (Altrama Italia SRL)	È un aiuto per il turista che desidera ispirarsi e pianificare il proprio viaggio. Rende l'utente autonomo nella scelta della meta preferita e nell'organizzazione della vacanza o del fine settimana in base ai propri gusti ed esigenze.	A2 – C2	Gratis	Android iOS
	Whazzo: Sagre oggi (Whazzo srl)	Ti informa e suggerisce cosa c'è da fare: dagli eventi con artisti nazionali e internazionali alle sagre.	A2 – C2	Gratis	Android iOS

TV E VIDEO					
Logo	Nome	Descrizione	Livello	Costo	S.O.
	Amazon Prime Video (Amazon Mobile LLC)	Disponibile con abbonamento di Amazon Prime. Ricordati di impostare l'audio e/o i sottotitoli in italiano. Guarda film e serie TV consigliati per te, tra cui le serie Amazon Original. Scarica i video e guardali offline.	A1 – C2	Freemium	Android iOS
	BIGNomi. (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	100 video per ripassare Storia e Letteratura. Potrai vedere, scaricare e condividere le prime 100 pillole. I principali argomenti delle due materie sono sintetizzati in modo semplice, chiaro e "scolastico" da molti personaggi dello spettacolo.	A2 – C2	Gratis	iOS

	Italia 150 (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	Puoi trovare oltre 200 filmati sulla storia italiana dal Risorgimento ad oggi, le biografie dei personaggi che hanno fatto la storia dei 150 anni dell'Unità d'Italia e una cronologia del Risorgimento con i video degli eventi più salienti. I contenuti (video, biografie, eventi) vengono aggiornati quotidianamente.	B1 – C2	Gratis	iOS
	Mediaset Play (RTI Spa)	Tutto il meglio dei video e dei programmi tv Mediaset a tua disposizione, app con funzionalità avanzate e tanti contenuti esclusivi. Tv Show, intrattenimento, fiction, notizie e informazione, sport, documentari, film, serie TV e cartoni animati.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Programmi TV – Cisana TV+ (Gianluca Cisana)	Pianifica con anticipo la visione dei programmi della televisione italiana che più ti interessano in modo semplice ed intuitivo. Include tutti i canali Rai, Mediaset, Mediaset Premium, Sky, Sky Primafila, RSI, DAZN e tutti quelli del digitale terrestre italiano.	A1 – C2	Gratis	Android
	RaiPlay (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	Nella sezione 'On demand', il catalogo è organizzato per tipologie e generi: potrai scegliere i contenuti di tuo interesse da guardare quando vuoi. Film, fiction, serie tv, programmi culturali, d'intrattenimento, d'approfondimento, per bambini, documentari, sport, opera, teatro, musica e selezioni dalle teche rai ma anche formati originali pensati per un pubblico più giovane.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	Rainews (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	Tutta l'informazione della Rai con te. La diretta gratuita del canale tv, tutte le notizie in primo piano aggiornate in tempo reale, i video che fanno notizia e molto altro. Potrai commentare le notizie del giorno, partecipare alla discussione nei blog e scaricare i filmati per vederli quando preferisci anche senza connessione.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Sky TG24 (Sky Italia S.r.l.)	Ti offre la diretta del canale SkyTg24 con tutti gli aggiornamenti dall'Italia e dal mondo. Inoltre ti dà la possibilità di accedere a video esclusivi di cronaca, politica, intrattenimento e molto altro.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	Super Guida TV Gratis (IdeaSolution S.r.l.)	Rispetto alle altre app di guide TV, c'è la chat integrata che permette di commentare i programmi in tempo reale. Offre la programmazione fino a 5 giorni ed è l'unica guida dello store ad offrire informazioni dettagliate per qualsiasi programma trasmesso sulle maggiori piattaforme televisive.	A1 – C2	Gratis	Android iOS
	TED (TED Conferences)	Per usare questa app, imposta l'audio in lingua italiana e/o con sottotitoli italiani. Alimenta la tua curiosità ed espandi i tuoi orizzonti con i discorsi TED Talk. Esplora	A1 – C2	Gratis	Android iOS

	LLC)	oltre 2.000 discorsi delle menti più geniali, per argomento o per stato d'animo, spaziando da scienza e tecnologia alle sorprese della psicologia umana.			
	TG1 (RAI Radiotelevisione Italiana S.p.A.)	Tutte le notizie in tempo reale con video esclusivi ed estratti del Tg. I video di tutte le rubriche, la viabilità ed il meteo. Le notizie saranno fruibili anche per argomento (cronaca, spettacolo, esteri, politica, sport, ambiente, etc.)	B1 – C2	Gratis	iOS
	TG5 (RTI spa)	Segui le dirette di tutte le principali edizioni. Rivedi tutte le edizioni, i servizi e le rubriche di approfondimento. Salva i video che vuoi vedere in un secondo momento nella tua lista dei “vedi dopo”. Partecipa esprimendo la tua opinione sui principali fatti di attualità proposti dalla redazione.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	TGLA7 (LA7 s.r.l.)	Le notizie in primo piano: tutte le video news prodotte continuamente nel corso della giornata dalla redazione del TG LA7. I video sono organizzati in categorie tematiche per trovare più facilmente la notizia che ti interessa.	B1 – C2	Gratis	Android iOS
	TV Italiana – Italiano in diretta televisiva (Vladyslav Yershov)	Se sei in vacanza o in viaggio, l'app TV Italiana ti sarà utile. Trasmette i canali TV italiani più popolari via Internet.	A1 – C2	Gratis	iOS
	TV italiane (Fupet Ckisisy)	App contenente link per i vari canali italiani come rai tv, italia tv, italia 1. Sono presenti canali tv italiani come canali sportivi, canali di cartoni animati (rai yoyo, rai gulp). È possibile utilizzare la app dall'estero installando un software VPN.	A1 – C2	Gratis	Android
	WittyTv (Fascino PGT)	È una piattaforma che offre contenuti esclusivi, anticipazioni, <i>backstage</i> , esibizioni musicali, interviste, dietro le quinte e tantissimi altri contenuti dei tuoi programmi preferiti. Mostra in modo pratico e fruibile programmi, puntate e notizie di alcuni programmi TV italiani della catena Mediaset.	A1 – C2	Gratis	Android iOS

Totale app di lingua italiana: 34
Totale app di cultura italiana: 210

Data ultima revisione: 03/06/2020

APPENDICE IX

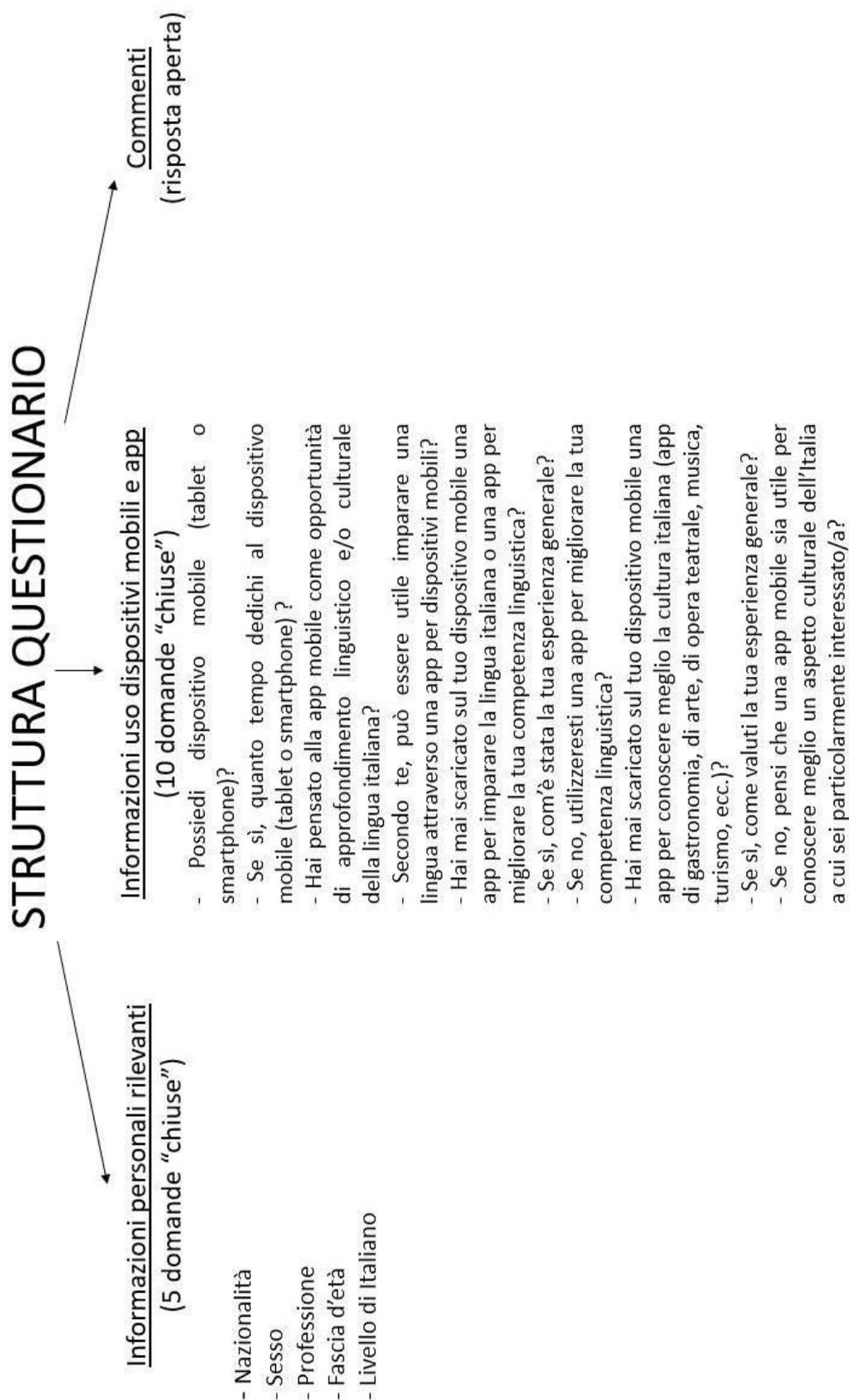


Figura 28 - Schema della struttura del questionario 'Moduli Google'

APPENDICE X

- Nazionalità:
- Sesso: Uomo / Donna
- Professione:
- Fascia d'età:
 - 13 – 20
 - 21 – 30
 - 31 – 40
 - 41 – 50
 - 51 – 60
 - 61 – 70
 - 71 – 80
 - 81 +
- Livello di italiano:
 - A1 – A2 Livello iniziale
 - B1 – B2 Livello intermedio
 - C1 – C2 Livello avanzato
- Possiedi un dispositivo mobile (tablet o smartphone)?
 - Sì
 - No
- Se sì, quanto tempo dedichi al dispositivo mobile (tablet o smartphone)?
 - Lo uso molto poco
 - Lo uso poco
 - Ne faccio un uso moderato
 - Lo uso spesso
 - Lo uso continuamente
- Hai mai pensato alla app come opportunità di approfondimento linguistico e/o culturale?
 - Sì
 - No

- Secondo te, può essere utile imparare una lingua attraverso una applicazione per dispositivi mobili?
 - Inutile
 - Poco utile
 - Abbastanza utile
 - Può essere utile solo se frequento un corso di italiano in presenza
 - Molto utile
- Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per imparare la lingua italiana o per migliorare la tua competenza linguistica (liste di parole, dizionari, app di pronuncia, scambio linguistico, coniugazione verbale, ecc.)?
 - Sì
 - No
- Se sì, com'è stata la tua esperienza generale?
 - Ottima
 - Buona
 - Discreta
 - Scarsa
- Se no, utilizzeresti una app per migliorare la tua competenza linguistica?
 - Sì
 - No
 - Non saprei
- Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile una app per conoscere meglio la cultura italiana (app di gastronomia, di arte, di opera teatrale, musica contemporanea, turismo, ecc.)?
 - Sì
 - No
- Se sì, come valuti la tua esperienza generale?
 - Ottima
 - Buona
 - Discreta
 - Scarsa

- Se no, pensi che una app mobile sia utile per conoscere meglio un aspetto culturale dell'Italia a cui sei particolarmente interessato/a?
 - Inutile
 - Poco utile
 - Abbastanza utile
 - Molto utile

- Altro (commenti, opinioni, considerazioni varie, ecc.)

Figura 29 - Struttura completa del questionario “Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale”

APPENDICE XI

EUROPA	ASIA	AFRICA	AMERICA	OCEANIA
Albania: 1	Cina: 51	Algeria: 4	Argentina: 6	Australia: 38
Austria: 10	Georgia: 8	Congo: 4	Brasile: 13	Nuova Zelanda: 9
Belgio: 2	Giappone: 12	Egitto: 14	Canada: 82	
Francia: 35	Indonesia: 1	Libia: 8	Cile: 1	
Germania: 14	Israele: 16	Marocco: 3	Ecuador: 13	
Grecia: 2	Russia: 3	Nigeria: 2	El Salvador: 4	
Irlanda: 39	Thailandia: 1	Sudafrica: 5	Messico: 2	
Olanda: 46	Vietnam: 1	Tunisia: 11	Stati Uniti: 34	
Polonia: 44			Venezuela: 2	
Portogallo: 2				
Regno Unito: 12				
Repubblica Ceca: 1				
Slovacchia: 1				
Spagna: 39				
Svizzera: 5				
Ungheria: 1				
TOTALE: 254	TOTALE: 93	TOTALE: 51	TOTALE: 157	TOTALE: 47

Tabella 18- Paesi di provenienza degli informanti al questionario “Apprendimento della lingua e della cultura italiana attraverso applicazioni mobili in contesto informale”

APPENDICE XII

FORMULARIO DE CONSENTIMIENTO

El material recogido durante este estudio será tratado de manera confidencial y segura. Su participación es anónima y, por este motivo, la persona que firma este documento y que realiza la entrevista se compromete a borrar su nombre y modificar sus comentarios para que Usted no pueda ser identificado.

Al firmar este formulario Usted acepta que la grabación se utilice exclusivamente para la investigación que está realizando la persona cuyo nombre aparece al final de este documento y que le hace la entrevista como parte del proyecto de investigación sobre el aprendizaje de la lengua y de la cultura italiana mediante aplicaciones móviles en contexto informal que se presentará en la tesis de doctorado que el entrevistador realizará en el marco del programa de doctorado de la línea de Lengua y Cultura Italiana de la Universidad de Sevilla.

He leído el contenido de este documento y acepto de manera voluntaria que se grabe con medios audiovisuales mi participación en las entrevistas y en los *audiologs*.

Firma de la persona entrevistada:

Nombre (en mayúscula): _____

Fecha: _____

Carmelo Averna

0034.605583409

carmeloave@hotmail.it

APPENDICE XIII

INTERVISTA INIZIALE

Progetto di ricerca: Nuove tecnologie e italiano LS. Il *Mobile Learning* come risorsa di apprendimento autonomo.

Nome alunno:

Data intervista:

Nazionalità:

Sesso: Uomo Donna

Professione:

Età: 15-20 21-30 31-40 41-50 51-60 61-70 71-80 80 +

Livello di italiano (livello stabilito attraverso una prova di livello/*placement test* a inizio corso):

A1-A2 Livello iniziale B1-B2 Livello intermedio C1-C2

Livello avanzato

- 1) Qual è la tua esperienza di uso di qualsiasi tipo di tecnologia per imparare le lingue?
- 2) Che tipo di dispositivo mobile (tablet, smartphone) possiedi?
- 3) Nel caso in cui disponi di due o più dispositivi, quale preferisci utilizzare? Perché?
- 4) Quante ore al giorno dedichi al tuo dispositivo mobile?
- 5) Che tipo di attività realizzi di solito con il tuo dispositivo mobile (vedere film, navigare su internet, studiare, leggere *e-book*, leggere giornali, giocare, ascoltare musica, reti sociali, comunicare con amici, ecc.)?
- 6) Quali aspetti potrebbero attirare la tua attenzione nell'uso di una app (sapere pratico, design attraente, utilità dell'informazione, contenuto presentato con giochi e intrattenimento, facilità d'uso, ecc.)?

ATTEGGIAMENTO VERSO LA TECNOLOGIA MOBILE E L'APPRENDIMENTO DELLA LINGUA/CULTURA

- 1) In che modo può essere utile imparare una lingua attraverso un'applicazione (app) per dispositivi mobili? E per praticare la lingua italiana e conoscere più a fondo la sua cultura?
- 2) Conosci qualche applicazione mobile di lingua e/o cultura italiana? Di cosa tratta il suo contenuto?

- 3) Scaricare sul tuo dispositivo mobile alcune app per imparare la lingua italiana ('Duolingo', 'Babbel', 'Busuu', ecc.) in che misura potrebbe migliorare le tue abilità linguistiche (lettura, ascolto, parlato e scrittura)?
- 4) Scaricare sul tuo dispositivo mobile alcune app per conoscere meglio la cultura italiana (es. app di gastronomia, arte, teatro, musica contemporanea, turismo, ecc.) quanto ti aiuterebbe a migliorare le tue capacità di comunicazione scritta e orale in italiano?
- 5) Quali punti critici, svantaggi temi possano presentarsi nell'uso delle applicazioni per conoscere meglio la cultura italiana (problemi tecnici, linguistici, ecc.)?

Commenti generali / aspetti emersi durante l'intervista:

APPENDICE XIV

SCHEMA DI RIFERIMENTO PER GLI *AUDIOLOG* BISETTIMANALI

Progetto di ricerca: Nuove tecnologie e italiano LS. Il *Mobile Learning* come risorsa di apprendimento autonomo.

(Commentare brevemente i vari punti e, nel caso di risposte affermative o negative, motivarli)

Nome dell'alunno:

Data *audiolog*:

Nome della app: _____

Ambito culturale di riferimento:

Settimana:

Obbligo di registrarsi / appartenere a una *community*: SÌ NO

Richiesta di dati personali: SÌ NO

Contenuto linguistico/culturale appreso:

Ti piace visualmente questa app (estetica, grafica, attrattiva visiva)?

Come hai imparato a guidarti/orientarti nella app? Hai avuto bisogno di aiuto o sei stato autonomo durante l'uso?

Hai capito bene tutta l'informazione presentata nella app o hai avuto qualche difficoltà nella comprensione del contenuto? (indicare casi specifici, se è possibile)

Credi che l'informazione è stata simmetricamente distribuita nelle varie sezioni della app o hai notato alcune parti nelle quali il testo era molto denso?

L'informazione visiva (immagini, mappe, tabelle, schemi, grafici, etc.) presentata nella app ti ha aiutato a capire meglio il contenuto? Potresti fornirmi qualche esempio?

Consigliaresti l'uso di questa app? Perché?

Sei interessato a usare ancora questa app? In caso affermativo, con quale frequenza?

Pagheresti per questa app?

Soddisfazione generale da 1 a 10:

Interazione con altri utenti (se del caso):

Quale aspetto o aspetti ti piacciono di più di questa app?

Quale aspetto o aspetti di questa app non ti piacciono?

Hai riscontrato qualche difficoltà tecnica? In caso affermativo, a cosa è stato dovuto?

Commenti generali (in questa sezione puoi annotare tutto quello che ti sembra interessante indicare sull'esperienza con questa app):

APPENDICE XV

INTERVISTA FINALE

Progetto di ricerca: Nuove tecnologie e italiano LS. Il *Mobile Learning* come risorsa di apprendimento autonomo.

Nome alunno:

Data intervista:

App visitate nel corso dei quattro mesi di studio (10/2018 – 03/2019): Segue lista nomi delle app e il periodo di uso specificando le settimane

USABILITÀ

- 1) Quale dispositivo mobile e sistema operativo hai utilizzato e quale preferisci utilizzare?
- 2) Come ti è sembrato imparare a usare le app di lingua e cultura italiana?
- 3) Potresti commentare alcune funzionalità che hai scoperto con l'uso delle app di cultura italiana (es. realtà aumentata, riconoscimento della voce, codice QR, geolocalizzazione, etc.)?
- 4) L'uso delle app ti è sembrato facile e chiaro da capire o ha richiesto un certo sforzo mentale per imparare a utilizzarle?
- 5) Quali punti critici, svantaggi hai riscontrato nell'uso delle applicazioni per conoscere meglio la lingua italiana (problemi tecnici, linguistici, etc.)?
- 6) Quali punti critici, svantaggi hai riscontrato nell'uso delle applicazioni per conoscere meglio la cultura italiana (problemi tecnici, linguistici, etc.)?
- 7) Se dovessi pagare per avere l'accesso completo a una app, quale sceglieresti?

EFFICACIA

- 1) Senti che le app visitate ti hanno aiutato ad avvicinarti al mondo culturale italiano o non come ti aspettavi?
- 2) L'uso del tuo dispositivo mobile ti ha aiutato ad avere un maggior controllo sul tuo apprendimento della lingua italiana? In che modo?
- 3) Hai notato una progressione delle conoscenze sulla lingua italiana ogni volta che scaricavi nuove applicazioni?
- 4) Hai notato una progressione delle conoscenze sulla cultura italiana ogni volta che scaricavi nuove applicazioni?
- 5) C'è un'abilità in particolare che senti di aver sviluppato più di altre? Più in generale, sono più le abilità di produzione o di comprensione?
- 6) Senti che l'uso costante delle app ha avuto una ripercussione sui tuoi risultati nell'apprendimento dell'italiano?
- 7) L'uso del dispositivo mobile ha facilitato la selezione del contenuto linguistico/culturale che ti interessava? Senti che le informazioni contenute nelle app che hai visitato le ricordi meglio rispetto alle informazioni contenute nel tuo libro di corso? Perché?
- 8) Credi che l'uso delle app italiane abbia reso il tuo studio più attivo ed efficiente? In caso affermativo, in che modo? In caso negativo, perché?

- 9) In che modo è cambiata la tua visione sulla cultura italiana nei suoi diversi ambiti grazie all'uso dei dispositivi mobili?

SODDISFAZIONE

- 1) Credi che il dispositivo mobile può essere uno strumento utile per un avvicinamento alla cultura italiana? Ti sembra interessante questo modo di avvicinarsi alla cultura straniera?
- 2) Credi che il dispositivo mobile può essere uno strumento utile per migliorare la lingua straniera? Ti sembra interessante questa modalità per migliorare le tue abilità linguistiche?
- 3) Hai notato una crescita di interesse e curiosità ogni volta che visitavi un'applicazione mobile? O, al contrario, il tuo interesse e la tua curiosità diminuivano dopo le prime volte in cui esploravi una nuova app?
- 4) Hai scelto tutte le app dalla lista che hai ricevuto all'inizio dello studio o ne hai scelta qualcuna tu autonomamente? Perché hai scelto una app diversa da quelle presenti nella lista?
- 5) Quali aspetti della app come strumento per complementare il tuo apprendimento dell'italiano in classe hai apprezzato di più? Quali aspetti non ti sono piaciuti?
- 6) Dopo questo periodo, continuerai ad usare il tuo dispositivo mobile per imparare la lingua? E per conoscere meglio alcuni aspetti della cultura italiana che ti interesserebbe approfondire?
- 7) In generale, l'applicazione mobile soddisfa il tuo bisogno di approfondire i diversi aspetti della lingua (grammatica, lessico, fonetica, ecc.)?
- 8) In generale, l'applicazione mobile soddisfa il tuo bisogno di approfondire il contenuto culturale?

APPENDICE XVI

PROGRAMMAZIONE CRONOLOGICA (*TIMING*) DELLA RACCOLTA DATI

NOME ALUNNO/A (ETÀ) - Sistema operativo	INTERVISTA INIZIALE	1^o AUDIOLOG	2^o AUDIOLOG	3^o AUDIOLOG	4^o AUDIOLOG	5^o AUDIOLOG	6^o AUDIOLOG	7^o AUDIOLOG	8^o AUDIOLOG	INTERVISTA FINALE
ALFONSO (E:16) - And.	04/11/2018 (8 min 16 sec)	16/11/2018 (3 min 44 sec)	03/12/2018 (4 min 34 sec)	17/12/2018 (4 min 14 sec)	31/12/2018 (2 min 42 sec)	15/01/2019 (4 min 16 sec)	30/01/2019 (3 min 34 sec)	11/02/2019 (3 min 30 sec)	23/02/2019 (4 min 20 sec)	04/03/2019 (27 min 06 sec)
ANA (E: 45) - And.	31/10/2018 (10 min 23 sec)	14/11/2018 (2 min 59 sec)	28/11/2018 (3 min 28 sec)	14/12/2018 (3 min 14 sec)	29/12/2018 (17 min 44 sec)	10/01/2019 (3 min 33 sec)	25/01/2019 (4 min 18 sec)	10/02/2019 (3 min 38 sec)	25/02/2019 (3 min 40 sec)	06/03/2019 (25 min 20 sec)
ANGEL (E: 44) - And.	04/11/2018 (13 min 11 sec)	10/11/2018 (8 min 15 sec)	30/11/2018 (2 min 28 sec)	16/12/2018 (3 min 33 sec)	28/12/2018 (3 min 31 sec)	11/01/2019 (4 min 04 sec)	25/01/2019 (3 min 11 sec)	08/02/2019 (1 min 30 sec)	22/02/2019 (2 min 30 sec)	06/03/2019 (22 min 27 sec)
ANTONIO (E: 71) - And.	02/11/2018 (9 min 55 sec)	16/11/2018 (4 min 37 sec)	26/11/2018 (5 min 04 sec)	13/12/2018 (4 min 08 sec)	26/12/2018 (4 min 17 sec)	11/01/2019 (3 min 42 sec)	24/01/2019 (4 min 19 sec)	07/02/2019 (4 min 07 sec)	22/02/2019 (6 min 38 sec)	25/02/2019 (20 min 03 sec)
BARBARA (E:37) And. - iOS	13/11/2018 (7 min 23 sec)	21/11/2018 (7 min 11 sec)	04/12/2018 (5 min 25 sec)	20/12/2018 (4 min 53 sec)	01/01/2019 (5 min 06 sec)	14/01/2019 (7 min 41 sec)	29/01/2019 (5 min 58 sec)	12/02/2019 (8 min 15 sec)	01/03/2019 (9 min 54 sec)	18/03/2019 (25 min 34 sec)
CARMEN (E: 30) - iOS	12/11/2018 (13 min 34 sec)	18/11/2018 (3 min 52 sec)	06/12/2018 (3 min 27 sec)	01/01/2019 (2 min 39 sec)	08/01/2019 (2 min 49 sec)	21/01/2019 (2 min 59 sec)	04/02/2019 (2 min 55 sec)	18/02/2019 (3 min 11 sec)	04/03/2019 (3 min 01 sec)	18/03/2019 (22 min 26 sec)
ELISA (E:20) - And.	30/10/2018 (6 min 31 sec)	11/11/2018 (3 min 36 sec)	26/11/2018 (3 min 12 sec)	12/12/2018 (4 min 31 sec)	26/12/2018 (4 min 07 sec)	10/01/2019 (4 min 19 sec)	24/01/2019 (5 min 15 sec)	07/02/2019 (5 min 54 sec)	22/02/2019 (4 min 46 sec)	22/02/2019 (12 min 37 sec)

NOME ALUNNO/A (ETA) - Sistema operativo	INTERVISTA INIZIALE	1° AUDIOLOG	2° AUDIOLOG	3° AUDIOLOG	4° AUDIOLOG	5° AUDIOLOG	6° AUDIOLOG	7° AUDIOLOG	8° AUDIOLOG	INTERVISTA FINALE
FRANCISCO (E:41) - And.	04/11/2018 (9 min 50 sec)	19/11/2018 (5 min 55 sec)	03/12/2018 (3 min 13 sec)	23/12/2018 (3 min 28 sec)	09/01/2019 (3 min 23 sec)	20/01/2019 (4 min 48 sec)	29/01/2019 (5 min 08 sec)	19/02/2019 (4 min 07 sec)	11/03/2019 (3 min 40 sec)	19/03/2019 (27 min 39 sec)
INÉS (E: 26) - And.	08/11/2018 (11 min 32 sec)	19/11/2018 (5 min 48 sec)	03/12/2018 (6 min 42 sec)	17/12/2018 (3 min 41 sec)	30/12/2018 (5 min 05 sec)	14/01/2019 (4 min 21 sec)	28/01/2019 (4 min 36 sec)	11/02/2019 (3 min 56 sec)	25/02/2019 (3 min 58 sec)	06/03/2019 (21 min 55 sec)
ISABELLE (E: 56) - iOS	08/11/2018 (11 min 20 sec)	18/11/2018 (2 min 55 sec)	04/12/2018 (2 min 40 sec)	20/12/2018 (4 min 36 sec)	30/12/2018 (3 min 56 sec)	14/01/2019 (3 min 03 sec)	28/01/2019 (4 min 00 sec)	11/02/2019 (3 min 08 sec)	23/02/2019 (2 min 05 sec)	03/03/2019 (18 min 31 sec)
JOSÉ (E: 25) And. e iOS	21/10/2018 (9 min 59 sec)	07/11/2018 (5 min 17 s)	24/11/2018 (5 min 06 sec)	06/12/2018 (4 min 49 sec)	28/12/2018 (4 min 16 sec)	06/01/2019 (6 min 09 sec)	16/01/2019 (7 min 12 sec)	04/02/2019 (4 min 53sec)	18/02/2019 (5 min 42 sec)	19/02/2019 (19 min 02 sec)
LUIS (E: 59) - iOS	06/11/2018 (8 min 24 sec)	18/11/2018 (3 min 57 sec)	04/12/2018 (5 min 11 sec)	20/12/2018 (5 min 10 sec)	30/12/2018 (4 min 07 sec)	14/01/2019 (3 min 06 sec)	28/01/2019 (6 min 00 sec)	11/02/2019 (2 min 53 sec)	25/02/2019 (6 min 17 sec)	26/02/2019 (20 min 47 sec)
MANUEL (E: 43) - iOS	10/11/2018 (11 min 06 sec)	19/11/2018 (6 min 41 sec)	03/12/2018 (5 min 17 sec)	17/12/2018 (2 min 48 sec)	01/01/2019 (3 min 22 sec)	14/01/2019 (5 min 04 sec)	28/01/2019 (2 min 16 sec)	11/02/2019 (4 min 58 sec)	25/02/2019 (4 min 17 sec)	07/03/2019 (28 min 01 sec)
MANUELA (E: 65) - iOS	13/11/2018 (10 min 03 sec)	20/11/2018 (1 min 47 sec)	03/12/2018 (2 min 43 sec)	22/12/2018 (2 min 33 sec)	08/01/2019 (2 min 22 sec)	20/01/2019 (2 min 34 sec)	31/01/2019 (2 min 12 sec)	11/02/2019 (2 min 29 sec)	25/02/2019 (2 min 57 sec)	05/03/2019 (28 min 17 sec)

NOME ALUNNO/A (ETÀ) - Sistema operativo	INTERVISTA INIZIALE	1° AUDIOLOG	2° AUDIOLOG	3° AUDIOLOG	4° AUDIOLOG	5° AUDIOLOG	6° AUDIOLOG	7° AUDIOLOG	8° AUDIOLOG	INTERVISTA FINALE
MARILÙ (E: 37) - And.	13/11/2018 (10 min 41 sec)	19/11/2018 (4 min 18 sec)	04/12/2018 (5 min 53 sec)	18/12/2018 (8 min 10 sec)	02/01/2019 (11 min 43 sec)	15/01/2019 (6 min 17 sec)	04/02/2019 (8 min 06 sec)	12/02/2019 (4 min 34 sec)	03/03/2019 (2 min 51 sec)	05/03/2019 (22 min 07 sec)
MARIAN (E: 35) - And.	06/11/2018 (8 min 58 sec)	16/11/2018 (4 min 19 sec)	28/11/2018 (3 min 48 sec)	13/12/2018 (3 min 48 sec)	31/12/2018 (4 min 01 sec)	13/01/2019 (3 min 59 sec)	25/01/2019 (4 min 48 sec)	11/02/2019 (2 min 37 sec)	28/02/2019 (3 min 59 sec)	10/03/2019 (18 min 45 sec)
PACO (E:71) - And.	20/10/2018 (14 min 50 sec)	02/11/2018 (6 min 18 s)	16/11/2018 (3 min 04 sec)	30/11/2018 (4 min 37 sec)	14/12/2018 (2 min 20 sec)	28/12/2018 (2 min 26 sec)	11/01/2019 (3 min 26 sec)	21/01/2019 (3 min 14 sec)	08/02/2019 (2 min 27 sec)	10/02/2019 (33 min 40 sec)
RICARDO (E: 72) - IOS	06/11/2018 (14 min 13 sec)	21/11/2018 (3 min 55 sec)	15/12/2018 (4 min 37 sec)	31/12/2018 (4 min 47 sec)	16/01/2019 (3 min 20 sec)	30/01/2019 (4 min 55 sec)	10/02/2019 (4 min 45 sec)	25/02/2019 (4 min 28 sec)	07/03/2019 (4 min 16 sec)	08/03/2019 (19 min 31 sec)
SANTIAGO (E: 28) - And.	21/10/2018 (11 min 17 sec)	05/11/2018 (4 min 10 sec)	20/11/2018 (6 min 07 sec)	30/11/2018 (4 min 08 sec)	26/12/2018 (7 min 31 sec)	03/01/2019 (6 min 45 sec)	11/01/2019 (5 min 56 sec)	25/01/2019 (6 min 29 sec)	11/02/2019 (7 min 06 sec)	12/02/2019 (33 min 31 sec)
SEBASTIÁN (E: 59) - And.	18/10/2018 (11 min 38 sec)	02/11/2018 (2 min 12 sec)	14/11/2018 (2min 31 sec)	29/11/2018 (10 min 09 sec)	15/12/2018 (3 min 07 sec)	30/12/2018 (2 min 57 sec)	12/01/2019 (4 min 39 sec)	27/01/2019 (3 min 29 sec)	05/02/2019 (5 min 19 sec)	07/02/2019 (16 min 51 sec)

Tabella 19 - Programmazione cronologica (*timing*) nella quale si sono annotati i giorni in cui ogni materiale audio è stato raccolto e la durata di ognuno

APPENDICE XVII

NOME ALUNNO/A	1° AUDIOLOG	2° AUDIOLOG	3° AUDIOLOG	4° AUDIOLOG	5° AUDIOLOG	6° AUDIOLOG	7° AUDIOLOG	8° AUDIOLOG
ALFONSO (E:16) - And.	1) LETTERATURA ITALIANA (PIANETA DEA) 2) IL LIBRO DEI FATTI BABEL	1) CONIUGAZIONI ITALIANE (FEEL GOOD SOFTWARE) 2) BEELINGUAPP DUOLINGO	1) SSF STORIA DELL'ARTE 2) CULTURA ITALIA ON THE GO IMPARA ITALIANO CON LA MUSICA	1) TUTTO IL CALCIO 2018/2019 2) RADIO DEEJAY MUSIXMATCH	1) MUSIXMATCH 2) GOOD READS 3) QUOTIDIANI ITALIANI CRUCIVERBA	1) TED TALKS 2) L'ITALIANO 6000 FRASI (ITALIANO FUN&EASY LEARN) GOOGLE "MADE IN ITALY"	1) 4 IMMAGINI 1 PAROLA 2) GIOCO DI PAROLE IN ITALIANO IMPARA L'ITALIANO 5000 FRASI (Fun Easy Learn)	1) PAROLE COLLEGATE 2) QUIZIT - TRIVIA ITALIANO RADIO DEEJAY
ANA (E: 45) - And.	BABEL	DUOLINGO	IMPARA ITALIANO CON LA MUSICA	MUSIXMATCH	CRUCIVERBA	GOOGLE "MADE IN ITALY"	IMPARA L'ITALIANO 5000 FRASI (Fun Easy Learn)	RADIO DEEJAY
ÁNGEL (E: 44) - And.	DUOLINGO	BABEL	INTÉRPRETE	HELLO TALK	LYTRANS ITALIANO	MONDLY LANGUAGE	TV ITALIANE	TÁNDEM – Impara le lingue tra amici
ANTONIO (E: 71) - And.	RADIO RAI PLAY	LANGUAGE COURSE.NET	HISTORIA DE ITALIA "ITALY"	RICETTE ITALIANE	GEOPLAN - MAPPE E MONUMENTI D'ITALIA	VATICAN.VA	MUSEI IN TASCA (FIRENZE)	ITALIA NOTIZIE
BARBARA (E:37) And. - iOS	DUOLINGO	GIALLO ZAFFERANO	4 IMMAGINI 1 PAROLA ~ FOTO QUIZ	PAROLA CHIAVE	AMAZON PRIME VIDEO	CONIUGAZIONE ITALIANA	LA REPUBBLICA	RAIPLAY RADIO
CARMEN (E: 30) - iOS	DUOLINGO	TANDEM – IMPARA LE LINGUE TRA AMICI	BABEL	WESTWING	TED TALKS	CONIUGAZIONI ITALIANE	FAI – FONDO AMBIENTE ITALIANO	AMAZON PRIME VIDEO
ELISA (E:20) - And.	ARTS & CULTURE DI GOOGLE	ALMANACCO	MUSIXMATCH	DROPS: IMPARA L'ITALIANO E TANTE PAROLE	BEELINGUAPP	TED TALKS	RAIPLAY RADIO	RAIPLAY TV
FRANCISCO (E:41) - And.	RAIPLAY RADIO	MONDLY	ANKI FLASHCARDS	THE ITALIAN SAID	LYTRANS ITALIANO	TI RACCONTO UNA FIABA	NEWS IN SLOW ITALIAN	INTERNAZIONALE
INÉS (E: 26) - And.	DUOLINGO	BABEL	CONIUGAZIONE ITALIANA	BUSUU	ITALIANO FUN EASY LEARN	EURONEWS	ITALIA Guida Turistica e Mappe – ZONZOFOX	GIALLO ZAFFERANO
ISABELLE (E: 56) - iOS	ENIGMISTICA CRUCIVERBA	GOOGLE "MADE IN ITALY"	STORIA (DeA)	LIBRO DEI NOMI	LA REPUBBLICA	MOSALINGUA ITALIANO	ICIUCCO - RICETTE DI CUCINA	RAIPLAY TV

NOME ALUNNO/A	1° AUDIIOLOG	2° AUDIIOLOG	3° AUDIIOLOG	4° AUDIIOLOG	5° AUDIIOLOG	6° AUDIIOLOG	7° AUDIIOLOG	8° AUDIIOLOG
JOSÉ (E: 25) - And. e iOS	SSF LETTERATURA ITALIANA (DeA)	DUOLINGO	BABEL	MUSIXMATCH	INSTAGRAM	BEELINGUAPP	QUOTIDIANI - ITALIA & NOTIZIE MONDO	RAIPLAY TV
LUIS (E: 59) - iOS	RAIPLAY TV	REPUBBLICA	GIALLO ZAFFERANO	GEOLIAN - MAPPE E MONUMENTI D'ITALIA	SSF LETTERATURA ITALIANA (DeA)	CINE TRAILER CINEMA & FILM	WORD REFERENCE	ARTE TV
MANUEL (E: 43) - iOS	MOSALINGUA: ITALIANO GRATIS	ALMANACCO	INDOVINA IL NOME DELLA REGIONE	DICTIONARIO ITALIANO - ESPAÑOL BY FARLEX, INC.	MUSIXMATCH	L'IMPICCATO	RAIPLAY RADIO	RICETTE MANIA
MANUELA (E: 65) - iOS	GIALLO ZAFFERANO	CITTÀ D'ITALIA	L'IMPICCATO	KITCHEN STORIES	LYTRANS ITALIA - IMPARA ITALIANO CON LA MUSICA	4 IMMAGINI 1 PAROLA ~ FOTO QUIZ	GEOGRAFIA MONDIALE	BABEL
MARIAN (E: 35) - And.	CONIUGAZIONE ITALIANO (Feel Good Software)	GOOGLE "MADE IN ITALY"	BEELINGUAPP	BUSUU	I VERBI ITALIANI	ITALIA NOTIZIE	L'IMPICCATO	RAIPLAY TV
MARILÙ (E: 37) - And.	BABEL	DUOLINGO	DROPS: IMPARA L'ITALIANO E TANTE PAROLE	BUSUU	LETTERATURA ITALIANA (DeA) - STORIA DELL'ARTE (DeA)	GIALLO ZAFFERANO	NOMI, COSE, CITTÀ	L'IMPICCATO
PACO (E:71) - And.	BABEL	DUOLINGO	BUSUU	MONDLY	NEWS IN SLOW ITALIAN	COME SI SCRIVE?	QUIZ ITALIANO (ABC)	DROPS: IMPARA L'ITALIANO E TANTE PAROLE
RICARDO (E: 72) - iOS	TOURING CLUB ITALIA	LA DANTE (Itinerari Città Firenze)	SPEAKY - SCAMBI LINGUSTICI	ART ITALY	SUPERQUIZ ITALIANO	RAIPLAY TV	GUIDA MUSEI UMBRIA	SSF LETTERATURA (DeA)
SANTIAGO (E: 28) - And	BABEL	IMPARA L'ITALIANO 5000 FRASI (FUN EASY LEARN)	CONIUGAZIONE ITALIANA	APRENDE ITALIANO - 3400 PALABRAS (WLINGUA)	TED TALKS	GIALLO ZAFFERANO	CINETRILER CINEMA & FILM	
SEBASTIÁN (E: 59) - And	DUOLINGO	MONDLY	ABC ITALIANO	MUSICA ITALIANA BLOGSPOT	IMDb FILM & TV	1) GALLERIA BORGHESE 2) TESORI DI ROMA	LA REPUBBLICA	

Tabella 20 - Applicazioni mobili visitate dai 20 informanti nell'arco dei quattro mesi di ricerca

APPENDICE XVIII

SODDISFAZIONE GENERALE NELL'USO DELLE APPLICAZIONI (scala da 1 a 10: 10 esprime massima soddisfazione e 1 minima soddisfazione)									
NOME ALUNNO/A	1° AUDIOLOG	2° AUDIOLOG	3° AUDIOLOG	4° AUDIOLOG	5° AUDIOLOG	6° AUDIOLOG	7° AUDIOLOG	8° AUDIOLOG	8° AUDIOLOG
ALFONSO (A2)	7,5 / 3	8,5 / 8	6 / 7	7,5 / 8	8 / 8,5	6 / 6,5	1 / 6		4 / 6
ANA (C1)	7	8	6	8	8	7	7		10
ANGEL (B2)	8	2	8	9	4,5	4	8		10
ANTONIO (B2)	9	5	8	8	6,5	5	9		9
BARBARA (A2)	9	9	8	5	9	9	9		10
CARMEN (C2)	9	8	6,5	9	10	9	9		9
ELISA (A2)	7	6	9	7,5	8	5	8		6
FRANCISCO (A2)	9	5	8	7	6,5	8	7		8,5
INÉS (C2)	6,5	6,5	10	8,5	5	8	8		8
ISABELLE (B1)	8	8	9	2	5	8	6		2
JOSE (A2)	8	5	7	8	9	8	7		4
LUIS (B2)	9	8	10	4	6	8	10		8
MANUEL (A2)	6,5	7	7	8	8	2,5	7		6,5
MANUELA (B2)	10	6	8,5	7,5	10	8	10		7,5
MARIAN (C1)	8	9	5	7	4	8	6		6
MARILU (A2)	7	6	5	6,5	5	8	4		6
PACO (B1)	7	6	7	7,5	8	8	6		7
RICARDO (C1)	8	7	6	6	8	6	3		4
SANTIAGO (A2)	3	8	7	6	6	5	10		7
SEBASTIAN (A2)	2,5	2,5	5	6,5	8	5	1		7

Tabella 21 - Soddisfazione generale nell'uso delle applicazioni espressa attraverso una scala di valutazione da 1 a 10 dove 1 esprime minima soddisfazione e 10 esprime massima soddisfazione

BIBLIOGRAFIA

Abdous, M. H., Camarena, M. M., & Facer, B. R. (2009). MALL technology: Use of academic podcasting in the foreign language classroom, *ReCALL*, 21(1), 76-95.

Affinito, D., Gabanelli, M. (28 novembre 2018). Il mercato delle app esplode: nel 2021 potrebbe essere la terza economia mondiale. *Corriere della Sera*, p. 23. Disponibile in <https://www.corriere.it/dataroom-milena-gabanelli/apple-google-mercato-app-2021-terza-economia-mondiale-smartphone/c7e5f46c-f26e-11e8-9ee1-95c4f8c44f3b-va.shtml> [02/12/2019]

Ahmad, K., Gestwicki, P. (2013). Studio-based learning and app inventor for android in an introductory CS course for non-majors, atti di convegno del 44° *ACM technical symposium on Computer science education*, marzo 2013, 287-292.

Ally, M., Schafer S., Cheung, B., McGreal, R., & Tin, T. (2007). Use of Mobile Learning Technology to Train ESL Adults. *Canadian Council on Learning*. Atti del convegno 6th *Annual International Conference on Mobile Learning*, 7-12. Melbourne, Australia.

Alzubi, A. A. F., Singh, M. K. M. (2017). The Use of language learning strategies through smartphones in improving learner autonomy in EFL reading among undergraduates in Saudi Arabia. *International Journal of English Linguistics*, 7(6), 59-72.

Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Pearson, Allyn & Bacon.

Ann, J. (2015). Mobile informal language learning: Exploring Welsh learners' practices. *eLearning Papers*, (45), 4-14.

Aramu, G., Romanello, L. (2019). Applicazioni digitali e proposte didattiche per le classi ad abilità differenziate, *Bollettino Itals*, (17)78, 108-141.

Area Moreira, M. (2015). La escuela en la encrucijada de la sociedad digital. *Cuadernos de pedagogía*, (462), 26-31.

Arruda, E.P. (2013). Ensino e aprendizagem na sociedade do entretenimento: desafios para a formação docente. *Educação (PUCRS. Impresso)*, 36, 232-239.

Averianova, I. (2012). A Cell phone in the Classroom: A Foe or a Friend? *The EUROCALL Review*, 20(5), 5-12. Disponibile in [http://eurocall.webs.upv.es/documentos/newsletter/papers_20\(1\)/04_averianova.pdf](http://eurocall.webs.upv.es/documentos/newsletter/papers_20(1)/04_averianova.pdf) [07/07/2018]

Averna, C. (2018). Enseñanza-aprendizaje de italiano como LE a través de aplicaciones. *Aplicaciones de la metodología Tándem en la formación universitaria*, Berlino: Peter Lang, 239-253.

Averna, C. (2018). La App culturale italiana per l'apprendimento informale: un'indagine sull'uso tra gli studenti di italiano LS. *Nella classe di italiano come lingua seconda/straniera. Metodologie e tecnologie didattiche*, Firenze: Cesati, 33-42.

- Averna, C. (2020). L'apprendimento mobile oltre la classe di italiano LS: atteggiamenti e punti di vista degli apprendenti a confronto. *Italiano y español. Estudios de traducción, lingüística contrastiva y didáctica*, Berlino: Peter Lang, 439-451.
- Balboni, P.E. (2008). *Imparare le lingue straniere*. Venezia: Marsilio.
- Balboni, P.E. (2014). *Didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera*, Torino: Loescher/Bonacci.
- Barrs, K. (2012). Fostering computer-mediated L2 interaction beyond the classroom. *Language Learning & Technology*, 16(1), 10-25. Disponibile in <http://ilt.msu.edu/issues/february2012/actionresearch.pdf> [24/09/2019]
- Benucci, A. (2007). Insegnare in italiano all'estero. Problemi e competenze. *Studi di Glottodidattica*, 2, 63-79.
- Benson, P. (2007). Autonomy in language teaching and learning. *Language Teaching*, 40(1), 21-40.
- Benson, P. (2011a). *Teaching and researching autonomy* (2^a ed.). Londra: Pearson.
- Benson, P. (2011b). *Language learning and teaching beyond the classroom: An introduction to the field*. Benson, P. & Reinders, H. (Ed.), 7-16.
- Benson, P. (2015). Language Learning Beyond the Classroom, *ELT Journal*, (70)1, 110-113.
- Benson P., Voller P., (ed.). (1997). *Autonomy & Independence in Language Learning*. Londra e New York: Longman, 164-175.
- Bettoni C., (2001). *Imparare un'altra lingua*, Roma-Bari, Laterza.
- Bishop, J. L., Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: A survey of the research, atti del 120° convegno *ASEE National Conference & Exposition*, Atlanta, GA 30(9), 1-18.
- Blyth, D. A., LaCroix-Dalluhn, L. (2011). Expanded learning time and opportunities: Key principles, driving perspectives, and major challenges. *New Directions for Youth Development*, 131, 15-27. Disponibile in <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/yd.405> [22/08/2019]
- Bloom, B. S. (1956). (ed.). Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D.R. *Taxonomy of Educational Objectives. Handbook I: The Cognitive Domain*. New York: David McKay Co Inc.
- Bonacini, E. (2014). La realtà aumentata e le app culturali in Italia: storie da un matrimonio in mobilità. *Il Capitale culturale*, IX (2014), 89-121.
- Boscarol, M. (2012). Oltre la “funzione”: come l'estetica può influenzare la prestazione degli utenti sui siti web. *Form@ re-Open Journal per la formazione in rete*, 12(80), 12-20.
- Bracke, K. (2013). *Apps for mobile language learning: A market research into English language learning apps*, tesi di master in comunicazione multilingue, Facoltà associata di linguistica applicata, HoGent.

- Brick, B., Cervi-Wilson, T. (2015). Technological diversity: A case study into language learners' mobile technology use inside and outside the classroom, in Borthwick, K., Corradini, E. & Dickens, A. (ed.), *10 years of the LLAS elearning symposium: case studies in good practice*, 21-30.
- Buabeng-Andoh, C. (2012). Factors influencing teachers' adoption and integration of information and communication technology into teaching: A review of the literature. *International Journal of Education and Development using ICT*, 8(1), 136-155.
- Burston, J. (2013). Mobile-Assisted Language Learning: a Selected Annotated Bibliography of Implementation Studies 1994-2012. *Language Learning and Technology*, 17, 157-225.
- Burston, J. (2014). MALL: The pedagogical challenges. *Computer Assisted Language Learning*, 27(4), 344-357.
- Burston, J. (2016). The Future of Foreign Language Instructional Technology: BYOD MALL. *The EuroCALL Review*, [S.l.], 24(1), 3-9. Disponibile in <http://polipapers.upv.es/index.php/eurocall/article/view/4431> [21/07/2018]
- Butler, Y. G. (2011). The implementation of communicative and task-based language teaching in the Asia-Pacific region. *Annual Review of Applied Linguistics*, 31, 36-57.
- Byrne, J., Diem, R. (2014). Profiling mobile English language learners. *Jalt Call Journal*, 10(1), 3-19.
- Cacchione, A., Procter-Legg, E., & Petersen, S. A. (2017). #gottacatchemall: Exploring Pokemon Go in Search of Learning Enhancement Objects. *International Association for Development of the Information Society*, 13th International Conference Mobile Learning, Budapest, 10-12 aprile 2017.
- Calle-Martínez, C., Rodríguez-Arancón, P., & Arús, J. (2014). A scrutiny of the educational value of EFL mobile learning applications. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 9(3), 137-146.
- Cambra, M. (2003). *Une approche ethnographique de la classe de langue*, Parigi: Didier.
- Cambra, U. (2012), Uso "envolvente" del móvil en jóvenes: propuesta de un modelo de análisis. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18, 253-261.
- Cadamuro, A. (2014). *Stili cognitivi e stili di apprendimento. Da quello che pensi a come lo pensi*. Roma: Carocci.
- Caon, F., Serragiotto, G. (ed.). (2012). *Tecnologie e didattica delle lingue. Teorie, risorse, sperimentazioni*. Torino: UTET, 5-32.
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A., & Oberst, Ú. (2012). Adicción a Internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del Psicólogo*. 33 (2), 82-89.
- Cedefop (2016). Linee guida europee per la convalida dell'apprendimento non formale e informale. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni. Serie di riferimento Cedefop; n. 104. Disponibile in <http://dx.doi.org/10.2801/280994> [30/07/2018]

- Celentin, P., Serragiotto, G. (2000). Il fattore culturale nell'insegnamento di una lingua in Dolci, R. & Celentin, P. (ed.), *La formazione di base del docente di italiano a stranieri*, 110-115, Roma: Bonacci. Disponibile in <https://www.italy.it/alias/il-fattore-culturale-nellinsegnamento-della-lingua#1> [20/05/2019]
- Chapelle, C. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. New York: Cambridge University Press.
- Chen, C. M., Li, Y. L. (2010). Personalised context-aware ubiquitous learning system for supporting effective English vocabulary learning. *Interactive Learning Environments*, 18(4), 341-364.
- Chen, I.J., Chang, C.C. (2011). Content presentation modes in mobile language listening tasks: English proficiency as a moderator. *Computer Assisted Language Learning*, 24(5), 451-470. Disponibile in <https://doi.org/10.1080/09588221.2011.577749> [10/05/2020]
- Chen, X. B. (2013). Tablets for informal language learning: Student usage and attitudes. *Language learning & technology*, 17(1), 20-36. Disponibile in <http://hdl.handle.net/10125/24503> [18/02/2018]
- Chen, X. (2016). Evaluating language-learning mobile apps for second-language learners. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 9(2), 39-51.
- Chickering, A. W., Ehrmann, S. C. (1996). Implementing the seven principles: Technology as lever. *AAHE Bulletin*, 49(2), 3-7.
- Chik, A. (2015). "I don't know how to talk basketball before playing NBA 2k10" using digital games for out-of-class language learning. In Nunan, D. & Richards, J.C. (ed.), *Language learning beyond the classroom*, 75-84. Londra: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Chinnery, G.M. (2006). Going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning., *Language Learning & Technology*, 10(1), 9-16.
- Cinque, M. (2011). «Lo studente riflessivo»: l'uso di dispositivi mobili tra formazione on-the job e PLN (Personal Learning Network). *Form@ re-Open Journal per la formazione in rete*, 11(73), 38-50.
- Coggi, C., Ricchiardi, P. (2005). *Progettare la ricerca empirica in educazione*. Roma: Carocci.
- Cojocnean, D. (2017). Mobile learning in the foreign language classroom – challenges and opportunities. *Journal of Pedagogy*, (1), 59-72.
- Consiglio d'Europa (2002). *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione*. Milano: R.C.S. Scuola, La Nuova Italia-Oxford.
- Corbetta, P.G. (1999). *Metodologia e tecniche della ricerca sociale*. Bologna: Il Mulino.
- Cots, J. M., Chavarría, M. I., Giménez, E. L., Castells, L. A., Macià, E. A., & Caimons, J. M. C. (2007). *La conciencia lingüística en la enseñanza de lenguas* (Vol. 239), Barcellona: Graó.

- Cramer, M., Hayes, G. (2010). Acceptable use of technology in schools: Risks, policies, and promises. *IEEE Pervasive Computing*, 9(3), 37-44.
- Deci, E. L., Ryan, R. M. (2010). *Self-determination*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Demouy, V., Jones, A., Kan, Q., Kukulska-Hulme, A., & Earley, A. (2016). Why and how do distance learners use mobile devices for language learning?, *The EuroCALL Review*, [S.I.], 24(1), 10-24.
- Dempsey, J. V., Lucassen B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S., (1996). Instructional applications of computer games. *Annual Meeting of the American Educational Research Association*. New York.
- Dickinson, L. (1987). *Self-instruction in Language Learning*. Cambridge: CUP.
- Dickinson, L. (1995). Autonomy and motivation: a literature review. *System*, 23(2), 165-174.
- Dörnyei, Z. (1998). Survey Article: Motivation in second and foreign language learning, *Language Teaching*, 31, 117-135.
- Downes, S. (2007). Learning Networks in Practice. in Ley, D. (ed.), *Emerging Technologies for Learning*, Londra: BECTA.
- Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2015). Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012, *ReCall*, 27(02), 197-216.
- Eraut, M. (2004). Informal learning in the workplace, *Studies in Continuing Education*, 26(2), 247-273. Disponibile in <http://dx.doi.org/10.1080/158037042000225245> [28/07/2018]
- Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of research on Technology in Education*, 42(3), 255-284.
- Eseryel, D., Law, V., Ifenthaler, D., Ge, X., & Miller, R. (2014). An investigation of the interrelationships between motivation, engagement, and complex problem solving in game-based learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(1), 42-53.
- Everhard, C.J., Murphy, L. (Ed.) (2015). *Assessment and Autonomy in Language Learning*, Basingstoke, UK: Palgrave MacMillan.
- Farrak, M., Abu-Dawood, A. (2018). Using mobile phone applications in teaching and learning process. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 49-68.
- Finardi, K. R., Leao, R. G., & Amorim, G. B. (2016). Mobile Assisted Language Learning: Affordances and Limitations of Duolingo, *Education and Linguistics Research*, 2(2), 48-65.
- Flanigan, A.E., Kiewra K.A. (2018). What college instructors can do about student cyber-slacking, *Educational Psychology Review*, 30(2), 585-597.

- Frankel, M. S., Siang, S. (1999). Ethical and legal aspects of human subjects research on the Internet, *American Association for the Advancement of Science*. Disponibile in https://www.aaas.org/sites/default/files/2020-02/report_internet_research.pdf [11/04/2020]
- Fratter, I., Altinier, M. (2015). Gli apprendenti di italiano L2 all'università e le loro abitudini tecnologiche, in Helm, F., Bradley, L., Guarda, M., Thouesny, S. (Ed.), *Critical CALL - atti del convegno EUROCALL 2015*, Padova, 177-180.
- Fratter, I., Jafrancesco, E. (2015). *Guida alla formazione del docente di lingue all'uso delle TIC. Le lingue straniere e l'italiano L2*, Roma: Aracne.
- Friesen, Norm (2012). *Report: Defining Blended Learning*. Disponibile in https://www.normfriesen.info/papers/Defining_Blended_Learning_NF.pdf [21/11/2018]
- Fratter, I. (2018). Gli studenti universitari di italiano L2 sono digital learners?, in D'Angelo M.C., Diadori P. (a cura di), *Nella classe di italiano come lingua seconda/straniera. Metodologie e tecnologie didattiche*, Firenze: Cesati, 17-31.
- Friesen, N., Lowe, S. (2012). The questionable promise of social media for education: Connective learning and the commercial imperative. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(3), 183-194.
- Gabarre, C., Gabarre, S., Din, R., Shah, P.M., & Karim, A.A. (2014). iPads in the foreign language classroom: A learner's perspective. *Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 20(1), 115-127.
- Galetta, G. (2019). I limiti delle nuove tecnologie in ambito didattico. Atti di convegno non pubblicati, *Tecnologia e competenza sociale*, Napoli, 16/02/2019. Disponibile in https://www.researchgate.net/publication/331590393_I_limiti_delle_nuove_tecnologie_in_ambito_didattico [15/09/2019]
- Gamlo, N. (2019). The Impact of Mobile Game-Based Language Learning Apps on EFL Learners' Motivation. *English Language Teaching*, 12(4), 49-56.
- Gangaiamaran, R., Pasupathi, M. (2017). Review on use of mobile apps for language learning. *International Journal of Applied Engineering Research*, 12(21), 11242-11251.
- Garcia, I. (2013). Learning a language for free while translating the web. Does duolingo work?. *International Journal of English Linguistics*, 3(1), 19-25.
- Garrett, N. (2009). Computer-Assisted Language Learning Trends and Issues revisited: Integrating innovation. *The Modern Language Journal*, 93, Yale University, 719-740. Disponibile in <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.2009.00969.x> [26/03/2020].
- Gee, J. P. (2005). Good video games and good learning. *Phi Kappa Phi Forum*, 85(2), 33-37.
- Giusti, S. (16 dicembre 2018). Non so niente, se non che sono straniero. Intervista ad Aluisi Tosolini di Simone Giusti. *La ricerca n. 15*, 23. Disponibile in <https://laricerca.loescher.it/non-so-niente-se-non-che-sono-straniero/> [11/11/2020]

- Godwin-Jones, R. (2011). Emerging Technologies: Mobile apps for language learning. *Language Learning & Technology*, 2011, 15(2). Disponibile in <http://llt.msu.edu/issues/june2011/emerging.pdf> [09/08/2018]
- Godwin-Jones, R. (2017). Smartphones and language learning. *Language Learning & Technology*, 21(2), 3-17.
- Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2014). Technologies for foreign language learning: a review of technology types and their effectiveness. *Computer Assisted Language Learning*, 27(1), 70-105.
- Gros, B. (2003). The impact of digital games in education. *First Monday*, 8(7), 1-21.
- Grov, C. T. (2015). *Digital learning for smartphone language applications: The use of feedback in an app for Norwegians who want to learn Spanish* (Tesi di master). Gjøvik University College, Norvegia.
- Guan, S. S. A., Subrahmanyam, K. (2009). Youth Internet use: risks and opportunities. *Current opinion in Psychiatry*, 22(4), 351-356.
- Gui, M. (2014). *A dieta di media. Comunicazione e qualità della vita*, Bologna: Il Mulino.
- Heil, C. R., Wu, J. S., Lee, J. J., & Schmidt, T. (2016). A review of mobile language learning applications: Trends, challenges, and opportunities. *The EuroCALL Review*, 24(2), 32-50.
- Hermans, R., Tondeur, J., van Braak, J., & Valcke, M. (2008). The impact of primary school teachers' educational beliefs on the classroom use of computers. *Computers & education*, 51(4), 1499-1509.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting education in "educational" apps: Lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), 3-34.
- Holec, H. (1981). *Autonomy and Foreign language Learning*. Oxford: Pergamon.
- Holzinger, A., Nischelwitzer, A., & Meisenberger, M. (2005). Mobile Phones as a Challenge for m-Learning: Examples for Mobile Interactive Learning Objects (MILOs). Atti del III convegno *IEEE International Conference on Pervasive Computing*, 307-311, New York: Institute of Electrical and Electronics Engineers. Disponibile in <https://doi.org/http://doi.ieeecomputersociety.org/10.1109/PERCOMW.2005.59> [17/06/19]
- Hossain, M. (2018). Exploiting Smartphones and Apps for Language Learning: A Case Study with The EFL Learners in a Bangladeshi University. *Review Pub Administration Manag*, 6(241). Disponibile in [10.4172/2315-7844.1000241](https://doi.org/10.4172/2315-7844.1000241) [02/12/19]
- Huang, Y.M., Huang, Y.M., Huang, S.H., Lin, Y.T. (2012). A ubiquitous English vocabulary learning system: Evidence of active/passive attitudes vs. usefulness/ease-of-use. *Computers and Education*, 58(1), 273-282.
- Hulstijn, J. H. (2005). Theoretical and empirical issues in the study of implicit and explicit second-language learning. *Studies in Second Language Acquisition*, 27(2), 129-140.

- Hymes, D. H. (1972). On Communicative Competence. In Pride, J. B., & Holmes, J. (Ed.), *Sociolinguistics*, 269-293. Baltimore, USA: Penguin Education, Penguin Books Ltd.
- Ibarrola, B. (2013). *Aprendizaje emocionante. Neurociencia para el aula*. UE: SM. Biblioteca Innovación Educativa.
- Inozu, J., Sahinkarakas, S., & Yumru, H. (2010). The nature of language learning experiences beyond the classroom and its learning outcomes. *US-China Foreign Language*, 8(1), 14-21.
- Instituto Cervantes (2012). *Las competencias clave del profesorado de lenguas segundas y extranjeras*. Versión aggiornata: ottobre 2018. Madrid, Spagna: Centro Virtual Cervantes. Disponible in https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/competencias/competencias_profesorado.pdf [21/10/19]
- Johnson, W. L. (2007). Serious use of a serious game for language learning. *Frontiers in Artificial Intelligence and Applications*, 158(67), 67-75.
- Jones, A. (2015). Mobile Informal Language Learning: Exploring Welsh Learners Practices. *eLearning Papers* (45)6. Disponible in <http://www.openeducationeuropa.eu/en/paper/language-learning-and-technology> [10/10/2019]
- Kenning, M. (2007). *ICT and language learning: From print to the mobile phone*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Kétyi, A. (2013). Using Smart Phones in Language Learning – A Pilot Study to Turn CALL into MALL. in Bradley, L., Thouëсны, S. (Ed.), *20 Years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future*. Atti del Convegno EUROCALL 2013, Évora, Portogallo, 129-134.
- Kétyi, A. (2016). From mobile language learning to gamification: An overlook of research results with business management students over a five-year period. *Porta Linguarum: revista internacional de didáctica de las lenguas extranjeras*, (1), 45-59.
- Kim, H., Kwon, Y. (2012). Exploring smartphone applications for effective Mobile-Assisted Language Learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 16(1), 31-57.
- Klimova, B. (2018). Mobile phones and/or smartphones and their apps for teaching English as a foreign language. *Education and Information Technologies*, 23(3), 1091-1099.
- Klopfer, E., Squire, K., & Jenkins, H. (2002). Environmental detectives: PDAs as a window into a virtual simulated world. Atti del Convegno *IEEE International Workshop on Wireless and Mobile Technologies in Education*, 95-98, Vaxjo, Svezia: IEEE Computer Society.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (Vol. 1). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Koole, M. L. (2009). A model for framing mobile learning. *Mobile learning: Transforming the delivery of education and training*, 1(2), 25-47.

- Kozma, R. B. (2003). Technology and classroom practices: An international study. *Journal of research on technology in education*, 36(1), 1-14.
- Kramsch, C., Vork Steffensen, S. (2008). Ecological perspectives on second language acquisition and socialization. In Hornberger, N.H. (Ed.) *Encyclopedia of language and education*, Boston: Springer (MA), 2595-2606.
- Kukulska-Hulme, A. (2006). Mobile language learning now and in the future. In Svensson, P. (ed.). *Från vision till praktik: Språkutbildning och Informationsteknik*, Svevia, Swedish Net University, 295-310.
- Kukulska-Hulme, A. (2007). Mobile Usability in Educational Contexts: What have we learnt? *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8(2), 1-16. Disponibile in <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/356/879> [02/07/2018]
- Kukulska-Hulme, A., Shield, L. (2007). An overview of mobile assisted language learning: Can mobile devices support collaborative practice in speaking and listening. *ReCALL*, 20(3), 1-20.
- Kukulska-Hulme, A., Shield, L. (2008). An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction. *ReCALL*, 20(3), 271-289.
- Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165.
- Kukulska-Hulme, A. (2010). Learning Cultures on the Move: Where are we heading?, *Educational Technology and Society*, 13(4), 4-14.
- Kukulska-Hulme, A. (2012). Language learning defined by time and place: A framework for next generation designs. In Diaz-Vera, Javier, E. (Ed.) *Left to my own device: Learner autonomy and mobile assisted language learning. Innovation and Leadership in English Language Teaching*, 6. Bingley, UK: Emerald Group Publishing Limited, 1-13.
- Kukulska-Hulme, A., Norris, L., & Donohue, J. (2015). *Mobile Pedagogy for English Language Teaching: a Guide for Teachers*. British Council, Londra.
- Kukulska-Hulme, A. (2016). Mobile Assistance in Language Learning: A Critical Appraisal. In Palalas, A. & Ally, M. (Ed.) *The International Handbook of Mobile-Assisted Language Learning*. Pechino: China Central Radio & TV University Press Co., Ltd., 138-160.
- Kumar, B. A., Mohite, P. (2016). Usability guideline for mobile learning apps: An empirical study. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10(4), 223-237.
- La Grassa, M. (2016). Insegnare il lessico: l'opinione dei docenti e le indicazioni dei sillabi. *Italiano a Stranieri*, 29(1), 6-12.
- Lai, C.H., Yang, J.C., Chen, F.C., Ho, C.W., Chan, T.W. (2007). Affordances of mobile technologies for experiential learning: the interplay of technology and pedagogical practices. *Journal of Computer Assisted Learning* 23, 326-337. Disponibile in <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.573.1820&rep=rep1&type=pdf> [05/07/2018]

- Lai, C., Zheng, D. (2018). Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom. *ReCALL*, 30(3), 299-318.
- Lai, C., Zhu, W., & Gong, G. (2014). Understanding the quality of out-of-class English learning. *TESOL Quarterly*, 49(2), 278-308.
- Lai, C. (2015). Modeling teachers' influence on learners' self-directed use of technology for language learning outside the classroom. *Computers & Education*, 82(C), 74-83.
- Lage, M.J., Platt, G.J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal of Economic Education*, 31(1), 30-43.
- Lamy, M. N., Hampel, R. (2007). *Online communication in language teaching and learning*. New York: Palgrave Macmillan.
- Lan, Y., Sung, Y., & Chang, K. (2007). A Mobile-Device-Supported Peer-Assisted Learning System for Collaborative Early EFL Reading. *Language Learning and Technology*, 11(3), 130-151.
- Lantolf, J.P. (2017). Materialist dialectics in Vygotsky's methodological framework: Implications for applied linguistics research. In Ratner, C., Henrique Silva, D.N. (Ed.) *Vygotsky and Marx. Towards a Marxist Psychology*, Routledge: New York.
- Levy, M. (2009). Technologies in use for second language learning. *The Modern Language Journal*, 93(1), 769-782.
- Lewin, K. (1946). Action Research and Minority Problems, *Journal of Social Issues*, 2(4), 34-46.
- Lewis, M. (1993). *The Lexical Approach: The State of ELT and a Way Forward*. Londra: Heinle.
- Little, D. (1995). Learning as Dialogue: The Dependence of Learner Autonomy on Teacher Autonomy, *System*, 23(2), 175-181.
- Little, D. (2001). We're all in it together: Exploring the interdependence of teacher and learner autonomy. In Karlsson, L., Kjisik, F. & Nordlund, J. (ed.). *All together Now*. Atti di 7th Nordic Conference and Workshop on Autonomous Language Learning, Helsinki, settembre 2000, 45-56. Helsinki: University of Helsinki, Language Centre.
- Little, D. (2007). Language learner autonomy: Some fundamental considerations revisited. *International Journal of Innovation in Language Learning and Teaching*, 1(1), 14-29.
- Liu, Q., He, X. (2014). *Using mobile apps to facilitate English learning for college students in China* (Tesi di Laurea). University of Borås, Svezia.
- Luís, A. R. (2018). Perceptions of the educational benefits of mobile devices in language teaching and learning. In Rocha, Á., Adeli, H., Reis, L., Costanzo, S. (ed.) *Trends and Advances in Information Systems and Technologies. WorldCIST'18 2018. Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol. 746, 1406-1415, Cham: Springer.

- Ma, Q. (2017). A multi-case study of university students' language-learning experience mediated by mobile technologies: a socio-cultural perspective, *Computer Assisted Language Learning*, 30(3-4), 183-203.
- Mariani, L. (2006). Dalla parte di chi impara: le strategie di apprendimento., in *Form@re open journal per la formazione in rete*, ediz. 48, Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Disponibile in <http://formare.erickson.it/wordpress/it/2006/dalla-parte-di-chi-impara-le-strategie-di-apprendimento/> [03/08/2018]
- Martín, R. B. (2014). Contextos de aprendizaje. Formales, no formales e informales. *IKASTORRATZA e-Revista de Didáctica*, (12)1, Paesi Baschi. Disponibile in http://www.ehu.es/ikastorratza/12_alea/contextos.pdf [07/01/2019]
- Martín-Monje, E., Arús-Hita, J., Rodríguez-Arancón, P., & Calle-Martínez, C. (2014). *REALL: Rubric for the evaluation of apps in language learning*. Atti di Jornadas Internacionales Tecnología Móvil e Innovación en el Aula: Nuevos Retos y Realidades Educativas. Disponibile in https://www.researchgate.net/publication/255702557_REALL_Rubric_for_the_evaluation_of_apps_in_language_learning [02/08/2018]
- Martos Ramos, J.J., (2018). Autonomía en el tándem: espacio para la reflexión. *Aplicaciones de la metodología Tándem en la formación universitaria*. Berlino: Peter Lang, 169-184.
- McMurry, B. L., Williams, D. D., Rich, P. J., & Hartshorn, K. J. (2016). An Evaluation Framework for CALL. *TESL-EJ*, 20(2), 1-31. Disponibile in <http://www.tesl-ej.org/pdf/ej78/a1.pdf> [21/11/2018]
- Melero Rodríguez, C.A. (2012). Dislessia evolutiva: un quadro neurolinguistico, psicologico e mezzi compensativi informatici. *EL.LE Educazione linguistica. Language education*, (1)1, 133-165.
- Menegale, M. (2010). L'apprendimento autonomo e le lingue straniere: stato dell'arte e nuovi percorsi di ricerca. *Studi di glottodidattica*, 3(3), 60-73.
- Menegale, M. (2012). Qual è il grado di autonomia degli studenti nell'apprendimento delle lingue straniere? *Studi di glottodidattica*, 5(1), 1-14.
- Metruk, R. (2019). The Call of the MALL: the Use of Smartphones in Higher Education. A Literature Review. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6(3). Disponibile in <https://search.proquest.com/openview/08f8cedb19c2df051784db8d28818adc/1?pq-origsite=gscholar&cbl=4400984> [03/04/2020]
- Mezzadri, M., Pieraccioni, G. (2012). Verso la scuola delle competenze (?), in *La ricerca*, 1(1), 86-90.
- Miangah, T. M., Nezarat, A. (2012). Mobile-assisted language learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems*, 3(1), 309.
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa*. Neiva-Colombia: Universidad Surcolombiana.

- Murphy, A., Farley, H., Lane, M., Hafeez, B., & Abdul Carter, B. (2014). Mobile Learning Anytime, Anywhere: What are our students doing? *Australasian Journal of Information Systems*, 18(3), 331-345. Disponibile in <http://dx.doi.org/10.3127/ajis.v18i3.1098> [23/07/2018]
- O'Bryan, A., Hegelheimer, V. (2007). Integrating CALL into the classroom: The role of podcasting in an ESL listening strategies course. *ReCALL*, 19(2), 162-180.
- O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J. P., Taylor, J., & Sharples, M. (2005). *Guidelines for Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment*. MOBILearn Project (D.4.1.). Pedagogical Methodologies and Paradigms. Nottingham: University of Nottingham, 1-84. Disponibile in <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00696244/document> [20/07/2018]
- Osman, M., Chung, P.W.H. (2011). Language learning using texting and wiki: a Malaysian context. Atti di *International Conference on e-Commerce, e-Administration, e-Society, e-Education and e-Technology*, Tokyo, 18-20 gennaio, 1888-1903.
- Oxford, R. (1990). *Language Learning Strategies: What Every Teacher Should Know*. New York: Newbury House.
- Oxford, R. (2009). The influence of technology on second language writing. In Oxford, R., Oxford, J. (Ed.). *Second language teaching and learning in the Net generation*, 85-100. Manoa, HI: National Foreign Language Resource Center.
- Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. (2010). *Mobile learning: structures, agency, practices*. New York: Springer.
- Palalas, A. (2012). Mobile-enabled language learning eco-system. in M. Specht, M. Sharples & J. Multisilta (Ed.), atti del convegno mLearn 2012: 11th International Conference on Mobile and Contextual Learning 2012, Helsinki, 16-18 ottobre, 1-8.
- Palalas, A., Ally, M. (2016) *The International Handbook of Mobile-assisted Language Learning*, Pechino: China Central Radio & TV University Press Co., Ltd.
- Palfreyman, D.M. (2014). The Ecology of Learner Autonomy. In Murray, G. (ed.) *Social Dimensions of Autonomy in Language Learning*. Londra: Palgrave Macmillan.
- Pedro, L. F. M. G., de Oliveira Barbosa, C. M. M., & das Neves Santos, C. M. (2018). A critical review of mobile learning integration in formal educational contexts. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(10), 1-15.
- Pegrum, M. (2014). *Mobile learning: Languages, literacies and cultures*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Peters, K. (2007). m-learning: Positioning educators for a mobile, connected future. *International Review of Research in Open and Distance Learning* 8(2). Disponibile in <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/350/914> [14/09/2019]
- Pistolesi, E. (2015). Contesti e forme della testualità digitale, in Palermo, M., Pieroni, S. (ed.), *Sul filo del testo. In equilibrio tra enunciato e enunciazione*, 119-135, Pisa: Pacini.
- Pistolesi, E. (2018). L'italiano in rete: usi, varietà e proposte di analisi. *AggiornaMenti*, vol.13, 17-26.

- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Reinders, H. (2010). Twenty ideas for using mobile phones in the language classroom. *English Teaching Forum*, 48(3), 20-25.
- Reinders, H., Benson, P. (2017). Research agenda: Language learning beyond the classroom. *Language Teaching*, 50(4), 561-578. Disponibile in <https://doi.org/10.1017/S0261444817000192> [17/10/2019]
- Richards, J. C. (2015). The Changing Face of Language Learning: Learning Beyond the Classroom, *RELC Journal*, 46(1), 5-22.
- Riley, P., Zoppis, C. (1985). The sound and video library. In Riley, P. (Ed.), *Discourse and Learning*, 114-131, Londra: Longman.
- Rogers, Everett M. (1962). *Diffusion of Innovations*. New York: Free Press of Glencoe, Macmillan Company.
- Rogoff, B., Callanan, M., Gutiérrez K.D., & Erickson F. (2016). The Organization of Informal Learning, *Review of Research in Education*, 40(1), 356 – 401.
- Rosell-Aguilar, F. (2017). State of the app: A taxonomy and framework for evaluating language learning mobile applications. *CALICO journal*, 34(2), 243-248.
- Rosell-Aguilar, F. (2018). Autonomous language learning through a mobile application: a user evaluation of the busuu app. *Computer Assisted Language Learning*, 31(8) 854–881. Disponibile in <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1456465> [06/10/2018]
- Salgado Levano, A.C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liber. [online]*, 13(13), 71-78.
- Sarica, G.N., Cavus, N., (2009). New trends in 21st Century English learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 439-445. Disponibile in <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042809000810> [02/08/2018]
- Sedighi, S., Soyooof, A. (2013). Smart Phone Application: A Superior Tool to Learn a New Language. *Atti del convegno ICT for language learning 6th edition*, 106-109.
- Semeraro, R. (2011). L'analisi qualitativa dei dati di ricerca in educazione. *Italian Journal of Educational Research*, (7), 97-106.
- Sharples, M., Taylor, J., & Vavoula G., (2006). A Theory of Learning for the Mobile Age. in Andrews, R., Haythornthwaite, C. (Ed.) *The Sage Handbook of Elearning Research*, Thousand Oaks, CA: Sage publications, 221-247.
- Silveira, N., Finardi, K. R. (2016). Hybridizing L2 Learning: Affordances of the Inverted Class Approach with Online Tasks. In Mafalda Carmo. (Org.). *Education Applications & Developments II Advances in Education and Educational Trends Series*, 2(1), Porto: In Science Press, 91-100.
- Smeets, E. (2005). Does ICT contribute to powerful learning environments in primary education?, *Computers & Education*, 44(3), 343-355.

- Sockett, G. (2014). *The online informal learning of English*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Song, L., Singleton, E.S., Hill, J.R., & Koh, M. H. (2004). Improving online learning: Student perceptions of useful and challenging characteristics. *The internet and higher education*, 7(1), 59-70.
- Sørensen, B.H., Meyer, B. (2007). Serious Games in language learning and teaching – a theoretical perspective. *Situated Play*, atti del III Convegno DiGRA, Tokyo: Akira, B., 559-566.
- Spallazzo, D., Spagnoli, A., & Trocchianesi, R. (2009). Il museo come “organismo sensibile”. Tecnologie, linguaggi, fruizione verso una trasformazione Design-oriented. Politecnico di Milano. Relazione presentata al Convegno AICA 2009, Un nuovo “made in Italy” per lo sviluppo del Paese-ICT per la valorizzazione dei beni e delle attività culturali, 4-6 novembre, Roma.
- Squire, K. D. (2006). From content to context: Video games and designed experiences. *Educational Researcher*, 35(8), 19–29.
- Stanley, G. (2006). Podcasting: Audio on the Internet comes of age. *TESL-EJ*, 9(4). Disponibile in <http://www.tesl-ej.org/pdf/ej36/int.pdf> [23/03/2020]
- Steel, C.H. (2012). Fitting learning into life: Language students’ perspectives on benefits of using mobile apps. in M. Brown, M. Hartnett & T. Stewart (Ed.), *Future challenges, sustainable future*, atti del 29° convegno Ascilite, 25-28 novembre, Wellington, 875-880.
- Stockwell, G. (2007). Vocabulary on the Move: Investigating an Intelligent Mobile Phone-based Vocabulary Tutor. *Computer Assisted Language Learning*, 20(4), 365-383.
- Stockwell, G. (2008). Investigating Learner Preparedness for and Usage Patterns of Mobile Learning, *ReCALL*, (20)3, 253-270.
- Stockwell, G. (2012). Mobile phones for vocabulary learning: do smart phones make a difference? in Colpaert, J., Aerts, A., Wu, W-C.V., Chao, J., *The medium matters: Proceedings 15th International CALL Conference*, 572-574.
- Stockwell, G., Hubbard, P. (2013). Some emerging principles for mobile-assisted language learning. *The International Research Foundation for English Language Education*, 25(3), 1-15.
- Stockwell, G., Liu, Y.C. (2015). Engaging in mobile phone-based activities for learning vocabulary: An investigation in Japan and Taiwan. *CALICO Journal*, 32(2), 299–322.
- Sundqvist, P., Sylvén, L. K. (2012). World of VocCraft: Computer games and Swedish learners’ L2 English vocabulary. *Digital games in language learning and teaching*, 189-208. Palgrave Macmillan: London.
- Sung, E., Mayer, R. E. (2012). Students’ beliefs about mobile devices Vs. desktop computers in South Korea and the United States. *Computers and Education*, 59(4), 1328–1338. Disponibile in <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.05.005> [20/04/2018]

- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Sweeney, P., Moore, C. (2012). Mobile apps for learning vocabulary: Categories, evaluation and design criteria for teachers and developers. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 2(4), 1-16.
- Taylor, S. J., Bodgan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcellona: Paidós.
- Thornton, P., Houser, C. (2005). Using mobile phones in English education in Japan. *Journal of Computer Assisted Learning*, 21(3), 217–228.
- Traxler, J. (2010). Students and mobile devices. *Research in learning technology* 18(2), 149-160.
- Trilla, J., Gros, B., López, F., & Martín, M. J. (2003). *La educación fuera de la escuela. Ámbitos no formales y Educación Social*. Barcellona: Ariel Educación.
- Underwood, J. (1984). *Linguistics, computers and the language teacher: a communicative approach*. Rowley, MA: Newbury House.
- Ushioda, E. (1996). *The Role of Motivation*, Dublino: Authentik.
- Ushioda, E. (2013). Motivation matters in mobile language learning: A brief commentary. *Special issue of Language Learning and Technology*, 17(3), 1-5.
- Vera, G., Ortega, J.A., & Burgos, M.A. (2003). La realidad virtual y sus posibilidades didácticas. *Etic@net*, 2(2), 1-17.
- Vesselinov, R., Grego, J. (2012). Duolingo effectiveness study. *City University of New York*. (28)1, 1-27. Disponible in https://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf [07/04/2020]
- Vesselinov, R., Grego, J. (2016). The Busuu efficacy study. Studio commissionato da Busuu. Disponible in http://comparelanguageapps.com/docu/The_busuu_Study2016.pdf [09/04/2020]
- Viberg, O., Grönlund, Å. (2012). Mobile assisted language learning: A literature review. mLearn 2012. Contributo presentato in *11th World Conference on Mobile and Contextual Learning*, Helsinki, Finlandia, 1-8.
- Villanueva Alfonso, M.L. (2006). ICT paradoxes from the point of view of autonomy training and plurilingualism. *Mélanges CRAPEL*, 28(2), 9-27. Disponible in http://www.atilf.fr/IMG/pdf/melanges/1_VILLANUEVA.pdf [13/09/2018]
- Villarini, A. (a cura di) (2010). *L'apprendimento a distanza dell'italiano come lingua straniera. Modelli teorici e proposte didattiche*, Firenze: Le Monnier.
- Yamaguchi, T. (2005). Vocabulary learning with a mobile phone. *Program of the 10th Anniversary Conference of Pan-Pacific Association of Applied Linguistics*. 2-4 agosto, Edimburgo, Scozia.

Yaman, İ., Şenel, M., & Yeşilel, D.B. (2015). Exploring the extent to which ELT students utilise smartphones for language learning purposes. *South African Journal of Education*, 35(4), 1-9.

Warschauer, M. (1996). Comparing face-to-face and electronic discussions in the second language classroom. *CALICO Journal*, 13(2-3), 7-26.

Winters, N. (2007). What is mobile learning? in Sharples, M. (Ed.), *Big issues in mobile learning*, Nottingham: LSRI University of Nottingham, 7-11.

Zanoli, F. (2011). La iClasse – Smartphone e Italiano L2/LS. *Italiano LinguaDue*, 1, 445-452.

SITOGRAFIA

App Annie (2020). *The State of Mobile in 2020: The Key Stats You Need to Know*. Disponibile in <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/state-of-mobile-2020-infographic/> [19/04/2020]

ARM23 (2018). <https://arm23.com/it/> [02/10/2018]

Balboni, P.E. (2018). *Insegnare lingua e letteratura italiana, anche a stranieri, e lingue straniere a italiani*. Venezia: Loescher ed. Disponibile in <https://www.formazioneLoescher.it/prodotto/insegnare-lingua-e-letteratura-italiana-anche-a-stranieri-e-lingue-straniere-a-italiani/> [07/10/2019]

Buildfire (2020). *Mobile App Download and Usage Statistics (2019)*. Disponibile in <https://buildfire.com/app-statistics/> [05/01/2020]

Business of Apps (2020). *App Download and Usage Statistics (2019)*. Disponibile in <https://www.businessofapps.com/data/app-statistics/> [05/01/2020]

Chaffey, D. (2016). Mobile Marketing Statistics Compilation. *Smart Insights*. Disponibile in <http://www.smartinsights.com/mobile-marketing/mobile-marketinganalytics/mobile-marketing-statistics/> [02/07/2018]

Churches, A. (2010). *Bloom's digital taxonomy*. Disponibile in <http://burtonslifelearning.pbworks.com/f/BloomDigitalTaxonomy2001.pdf> [27/10/2019]

ILOCALAPP (2020). *Incidentally Learning Other Cultures and Languages through an APP*. Disponibile in <http://www.ilocalapp.eu/> [12/02/2020]

JISC (2010). *Mobile learning infoKit*. Disponibile in <https://www.jisc.ac.uk/guides/mobile-learning> [08/01/2020]

Kathy Schrock's Guide to Everything (2020). *Bloomin' Apps*. Disponibile in <https://www.schrockguide.net/bloomin-apps.html> [25/01/2020]

Kommando Tech (2020). *How Much Time Does the Average Person Spend on Their Phone?* Disponibile in <https://kommandotech.com/statistics/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-their-phone/> [13/03/2020]

Kuloweic, G. (2013). *App Smashing: Part One. The History 2.0 Classroom*. Disponibile in <http://kulowiectech.blogspot.com/2013/02/app-smashing-part-i.html> [18/01/2020]

McLeod, S. A. (2017). *Kolb - learning styles and experiential learning cycle. Simply Psychology*. Disponibile in <https://www.simplypsychology.org/learning-kolb.html> [09/11/2019]

Menegale, M. (2015). *L'autonomia nell'apprendimento linguistico*. Venezia: Alma ed. Disponibile in <https://www.almaedizioni.it/it/almatv/formazione-insegnanti/lautonomia-nellapprendimento-linguistico-che-cosa-significa-essere-autonomi/> [16/07/2018]

MiBACT (2011). Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo. https://storico.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sito-MiBAC/Menu-Utility/Immagine/index.html_646913613.html [16/12/2019]

Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (2019). *L'italiano nel mondo che cambia - 2019*. Rapporto sulla lingua italiana nel mondo 2019, XIX Settimana della Lingua Italiana nel mondo, 9 ottobre 2019. Disponibile in <https://www.linguaitaliana.esteri.it/novita/documenti/70/dettaglio.do?l=it> [12/04/2020]

Peachey, N. (2013). *Evaluating authentic mobile apps for learning*. Disponibile in <https://nikpeachey.blogspot.com/2013/09/evaluating-authentic-mobile-apps-for.html> [31/01/2020]

PSIA AASI (2011). *Bloom's Taxonomy: Levels of Understanding*. Disponibile in <https://www.psia-nw.org/blooms-taxonomy-levels-of-understanding/> [02/04/2018]

RescueTime (2019). *Screen time stats 2019: Here's how much you use your phone* di MacKay, Jory. Disponibile in <https://blog.rescuetime.com/screen-time-stats-2018/> [10/04/2020]

Ribo (2019). *Il mercato delle app: la terza economia del mondo*. Disponibile in <https://app.ribo.it/notizie/il-mercato-delle-app> [08/10/2019]

Schell, J. (2010). *When games invade real life*. TED, 2010. Disponibile in https://www.ted.com/talks/jesse_schell_when_games_invade_real_life

Siskin, C. B. (2009). *Language Learning Applications for Smartphones, or Small Can Be Beautiful*. Disponibile in <http://www.edvista.com/claire/pres/smartphones/#repurposed> [26/10/2019]

Statista (2018). *Number of mobile app downloads worldwide in 2017, 2018 and 2022 (in billions)*. Disponibile in <https://www.statista.com/statistics/271644/worldwide-free-and-paid-mobile-app-store-downloads/> [20/06/2019].

Statista (2019). *Average daily time spent online via mobile by internet users worldwide in 2019, by age and device*. Disponibile in <https://www.statista.com/statistics/416850/average-duration-of-internet-use-age-device/#statisticContainer> [10/01/2020].

Statista (2020a). *Most popular Google Play app store categories from 1st quarter 2016 to 1st quarter 2020, by number of downloads*. Disponibile in <https://www.statista.com/statistics/256772/most-popular-categories-in-the-google-play-store/> [05/01/2020]

Statista (2020b). *Number of apps available in leading app stores in 2019*. Disponibile in <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/> [09/01/2020]

Statista (2020c). *Most popular social networks worldwide as of January 2020, ranked by number of active users*. Disponibile in <https://www.statista.com/statistics/272014/global-social-networks-ranked-by-number-of-users/> [25/02/2020]

Tasty Recipes (2018). *Bon APPetit - Recipes for everyone*. Disponibile in <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appsfromthelocker.recipes&hl=es> 419

The Edvocate (2018). *How to use Bloom's digital taxonomy*. Disponibile in <https://www.theedadvocate.org/how-to-use-blooms-digital-taxonomy/> [5/03/2018]

The History 2.0 Classroom (2013). *App Smashing: Part I*. Disponibile in <http://kulowiectech.blogspot.com/2013/02/app-smashing-part-i.html> [20/10/2019]