



UNIMORE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Dipartimento di Educazione
e Scienze Umane

Sede
Viale Allegri, 9 - 42121 - Reggio Emilia, Italia
T +39 0522 523103 - F +39 0522 523105

www.unimore.it
www.des.unimore.it

L'apprendimento linguistico e la tecnologia portatile

Possibilità, potenzialità ed esiti dell'uso delle applicazioni mobili in glottodidattica

Una giornata di studio e di confronto

Reggio Emilia, 12 giugno 2018

Presentazione

La tecnologia portatile, ormai di quotidiana disponibilità tramite telefonini *smartphone* e *tablet*, ha assunto un ruolo centrale nella vita di ognuno di noi. Grazie alla possibilità di ricevere, creare, modificare e condividere in modo semplice e immediato contenuti multimediali, oggi possiamo prendere parte a vere e proprie *agorà* virtuali, ambienti informatici in cui gli scambi interpersonali e l'acquisizione di nuove informazioni sono incoraggiati e resi di immediata fruibilità da *social network* e applicazioni mobili (le *App*). I cosiddetti *mobile device*, dunque, sono diventati *media* dinamici, la cui principale funzione non è più solo lo scambio informativo unidirezionale, ma anche la co-costruzione di conoscenze e relazioni sociali.

Nell'ultimo decennio abbiamo così assistito, in ambito linguistico, alla nascita e all'evoluzione del MALL (*Mobile-Assisted Language Learning*), una specifica modalità di apprendimento linguistico basata sull'uso delle applicazioni mobili. La sempre più crescente diffusione delle *App* come *medium* di apprendimento parallelo alla (o, talvolta, sostitutivo della) tradizionale lezione di lingua trova ragione nelle caratteristiche proprie delle tecnologie portatili, che favoriscono l'attuazione di alcuni dei principi sottostanti all'acquisizione linguistica: l'esposizione all'input potenzialmente costante perché, appunto, mobile, dunque accessibile nei più svariati momenti della giornata; la possibilità di modificare l'input, sia esso grafico, audio o video, tramite semplici azioni di *editing* e di manipolazione dell'informazione; la possibilità di negoziare l'input con altri soggetti appartenenti alla comunità virtuale, favorendo così l'uso della lingua e la scoperta attiva delle sue regole e, infine, le tante opportunità di produzione e condivisione linguistica date dalle caratteristiche sempre più interattive delle *App*. Le applicazioni mobili hanno pertanto assunto un ruolo ormai ben consolidato nel processo di acquisizione di una lingua e di una cultura straniera, sia che vengano usate spontaneamente dagli apprendenti sia che facciano parte dell'intervento didattico di un docente.

In questa giornata di studio approfondiremo, in primo luogo, la relazione fra le tecnologie portatili e l'apprendimento linguistico, per poi osservare più da vicino le possibilità d'uso e le ricadute glottodidattiche delle *App*. L'incontro, aperto a studiosi di glottodidattica e linguistica applicata e a docenti di lingue, intende anche presentare al pubblico un'applicazione di recentissimo sviluppo, *Linguacuisine*, pensata e creata dall'Università di Modena e Reggio Emilia in cooperazione con l'Università di Newcastle e con la Hellenic Open University. *Linguacuisine* intende favorire l'apprendimento linguistico e culturale tramite la cucina, guidando gli utenti durante la preparazione di un piatto tipico di un Paese europeo usando la lingua parlata in quella nazione. Si incoraggia, così, un apprendimento linguistico interattivo e finalizzato, accompagnato dal piacere di scoprire e di assaggiare, a ricetta conclusa, nuove culture gastronomiche. In linea con le finalità del progetto, la giornata di studio prevedrà un momento pratico, in cui i convenuti potranno usare *Linguacuisine* e verificare in prima persona le sue potenzialità pedagogiche.



UNIMORE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI
MODENA E REGGIO EMILIA

Dipartimento di Educazione
e Scienze Umane

Programma

12 giugno 2018

Università di Modena e Reggio Emilia

Aula 2.8, Palazzo Dossetti, Viale A. Allegri, 9, Reggio Emilia

- 10:00-10:30 Saluti e introduzione
10:30-11:00 **Paola Leone**, Università del Salento
Apprendimento ubiquo: potenzialità e criticità dell'uso di cellulari intelligenti e tablet
11:00-11:30 **Francesco Vitucci**, Università di Bologna
Autoapprendere in rete i kana: pro e contro delle App per la scrittura giapponese
11:30-12:00 **Elisabetta Magni, Cristiana Cervini e Antonella Valva**, Università di Bologna
Navigare le città e le lingue: itinerari linguistico-culturali con l'App UniOn!
12:00-12:30 **Gabriele Pallotti, Paolo Della Putta e Natacha Niemants**, Università di Modena e Reggio Emilia
Presentazione progetto e App Linguacuisine
12:30-14:30 Pausa pranzo con possibilità di testare la App Linguacuisine
14:30-15:00 **Paola Leone**
Introduzione al dibattito
15:00-16:00 Dibattito su *Linguacuisine* e sul futuro delle App nella didattica delle lingue

Informazioni e contatti

La partecipazione alla giornata di studio è gratuita, ma è necessario segnalare la propria partecipazione (anche se presunta) al comitato organizzatore entro il 9/06/2018. Per comunicare la propria adesione e per ogni altra informazione contattare il comitato organizzatore all'indirizzo convegno.linguacuisine@gmail.com.

Abstract delle presentazioni

Paola Leone – Università del Salento

Apprendimento ubiquo: potenzialità e criticità dell'uso di cellulari intelligenti e tablet

La tradizionale distinzione di contesti formali e informali per l'apprendimento linguistico è stata radicalmente reinterpretata dopo l'introduzione di cellulari intelligenti e la diffusione dei *tablet*. Una conversazione tramite tecnologie VoIP con un partner straniero per dialogare in L2, l'approfondimento di contenuti, esercizi lessicali sono attività che possono essere svolte ovunque. Siamo solo all'inizio di un'innovazione di grande interesse sul piano scientifico e didattico che vede l'impiego delle *Educational App* integrato in un corso di lingua o in autonomia. Dopo aver descritto le tipologie di *App* disponibili e averne analizzate alcune, saranno approfondite le più recenti ricerche attuate sul "*mobile learning*" (es. la variabile età in relazione all'utilizzo appropriato della risorsa digitale, la veste grafica e il format delle applicazioni, i vantaggi e gli svantaggi del dispositivo mobile rispetto al computer in una classe di lingue). Presenteremo, inoltre, i dati di una prima indagine esplorativa condotta in alcune scuole medie superiori leccesi a indirizzo linguistico e presso l'Università del Salento. Quest'ultimo studio evidenzierà le diverse condizioni di impiego delle *Educational App* tra le quali: tempi, luogo e modalità e ruolo dell'istituzione nel sollecitare o meno l'impiego di tale risorsa didattica. Infine, esplicheremo le criticità e le sfide che l'apprendimento ubiquo pone al nostro sistema educativo e formativo.

Francesco Vitucci – Università di Bologna

Autoapprendere in rete i kana: pro e contro delle App per la scrittura giapponese

Tra i sistemi di scrittura esistenti al mondo, quello della lingua giapponese moderna rappresenta di certo uno dei più complessi vista la compresenza di sinogrammi (*kanji*), due tipologie di sillabari fonetici detti *kana*, di numeri arabi e dell'incursione limitata dei caratteri latini (*rōmaji*). A differenza dei sinogrammi, i *kana* sono caratteri fonografici privi di significato sviluppati intorno al nono secolo e si dividono in due categorie: *hiragana* e *katakana*. Oggi l'apprendimento di questa scrittura all'interno delle università italiane mostra come gli apprendenti italofofoni siano sovente impegnati in uno sforzo cognitivo importante, richiedente un'attenta mediazione da parte del corpo docente sin dalle prime fasi del suo apprendimento. Difatti, in mancanza del cosiddetto principio dell'«economicità della scrittura» e al fine di evitare scoraggiamento e casi di abbandono causati dallo studio concatenato e propedeutico di *kana* e sinogrammi, il docente di lingua giapponese è sovente chiamato a motivare i propri studenti affinché questi possano sviluppare un orizzonte di apprendimento temporale medio-lungo, confutando eventuali aspettative di breve periodo prodotte dalla pregressa esperienza di studio dell'alfabeto nella lingua madre italiana. In questa comunicazione si presentano gli esiti di un'indagine condotta nel 2017 presso il Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Moderne dell'Alma Mater Studiorum Università di Bologna sulla prealfabetizzazione in giapponese delle matricole in entrata negli anni accademici 2016/17 e 2017/18, con particolare attenzione verso l'utilizzo delle applicazioni per *smartphone* dedicate all'auto-apprendimento dei *kana*.



Elisabetta Magni, Cristiana Cervini e Antonella Valva – Università di Bologna

Navigare le città e le lingue: itinerari linguistico-culturali con l'app UniOn!

UniOn!, applicazione per l'apprendimento incidentale di finlandese, italiano, polacco e portoghese, nasce per dare una risposta ai bisogni linguistico-culturali più comuni degli studenti in mobilità internazionale nelle città di Rovaniemi (Università della Lapponia), Bologna (Unibo), Poznań (Università Adam Mickiewicz in Polonia) e Coimbra (Centro di Studi Sociali dell'Università di Coimbra in Portogallo). Dopo una breve illustrazione dei principi metodologici comuni alle quattro versioni dell'*App*, incentrati sui principi di apprendimento esperienziale e significativo e sul *design* partecipativo, proporremo una descrizione dettagliata dei contenuti elaborati per Bologna. L'esplorazione della città e dei suoi luoghi - istituzionali, culturali, sociali, di servizio, di svago, ecc. - attraverso le mappe interattive e la geolocalizzazione, intende veicolare un approccio alla lingua-cultura dinamico ed esperienziale e favorire l'acquisizione dell'italiano in contesti socioculturali autentici. I testi scritti sono arricchiti da immagini, file audio-video, coordinate *googlemaps* per i luoghi geolocalizzati e schede di approfondimento lessicale, al fine di valorizzare la multimodalità degli input linguistici e culturali. Una sezione *Talk and Tips to Talk* consente di ascoltare e leggere gli scambi tipici delle interazioni dialogiche nei diversi luoghi. Gli spazi editabili consentono la personalizzazione dei contenuti e delle esperienze di apprendimento (prendere appunti, scrivere idee ed esperienze, scattare e condividere foto significative), aprendo così a tutte le potenzialità degli scambi nelle comunità di pratica in rete. Concluderemo infine raccontando come un' *App* pensata per un pubblico di studenti universitari in mobilità abbia riscontrato un forte interesse anche in ambito di turismo sostenibile e di didattica dell'italiano e dell'inglese nelle scuole medie superiori.

Gabriele Pallotti, Paolo Della Putta e Natacha Niemants – Università di Modena e Reggio Emilia

Presentazione progetto e App Linguacuisine

In linea con una visione interattiva, esperienziale e culturalmente integrata dell'apprendimento linguistico, l'*App Linguacuisine*, nata da una sinergia fra diversi partner europei fra cui l'Università di Modena e Reggio Emilia, permette agli utenti di cimentarsi nella preparazione di un piatto di una cultura gastronomica europea tramite la fruizione di materiali multimediali registrati in sei lingue (spagnolo, inglese, italiano, tedesco, greco e francese). *Linguacuisine* presenta all'apprendente le istruzioni per preparare la ricetta scelta nella lingua straniera studiata e lo guida, tramite supporti audio e video, attraverso tutte le procedure necessarie (dalla scelta degli ingredienti alle modalità di cottura) per mettere a punto il piatto. Viene così favorito un apprendimento linguistico finalizzato e legato all'azione, accompagnato dal piacere della scoperta gastronomica e culturale. *Linguacuisine*, inoltre, promuove la nascita di una comunità virtuale in cui autori e fruitori di ricette possono scambiarsi opinioni e riscontri sui materiali di volta in volta caricati sull'*App*, incoraggiando ulteriormente lo scambio culturale e l'uso delle lingue straniere. In questa comunicazione introdurremo i principi didattico/acquisizionali che sottendono alle scelte compiute durante la progettazione di *Linguacuisine* e presenteremo al pubblico il suo funzionamento, suggerendone alcuni usi integrati a modalità didattiche tradizionali.