



universität
wien

DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

“**APP**rendere l’italiano:

Mobile Assisted Language Learning nella classe di italiano LS”

verfasst von / submitted by

Alexis Silvestri, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2018 / Vienna, 2018

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

A 190 350 344

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Lehramtsstudium UF Italienisch UF Englisch

Betreut von / Supervisor:

Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Robert Tanzmeister

Ringraziamenti

Ringrazio tutti coloro che mi hanno aiutata nella stesura di questa tesi. Anzitutto vorrei ringraziare il mio relatore Ao. Univ.-Prof. Mag. Dr. Robert Tanzmeister per la sua apertura nella scelta della tematica, per la sua disponibilità e per i suoi consigli istruttivi. Desidero ringraziare il mio compagno per il suo sostegno morale in questa fase finale del mio corso di studi. Soprattutto ringrazio mia madre per il suo grande e costante sostegno in questi anni di università e le dedico questa tesi.

Indice

Lista delle abbreviazioni.....	i
Lista delle figure.....	i
1. Introduzione.....	1
2. Background teorico	4
2.1. CALL (Computer Assisted Language Learning)	4
2.2. Mobile Learning	7
2.3. MALL (Mobile Assisted Language Learning)	11
2.4. Didattica integrata (Blended Learning) nell'insegnamento delle lingue straniere	15
2.5. Le applicazioni mobili nell'insegnamento delle lingue straniere	18
2.6. ICT nel curriculum austriaco e nel QCER.....	21
2.7. La valutazione delle applicazioni mobili.....	22
3. Analisi delle applicazioni per imparare l'italiano LS	26
3.1. Metodologia.....	26
3.2. Selezione e categorizzazione delle applicazioni.....	27
3.2.1. Selezione delle applicazioni	27
3.2.2. Categorizzazione delle applicazioni.....	29
3.3. RAAMII - Rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano	34
3.4. Risultati dell'analisi.....	41
3.5. Riflessione critica dei risultati	51
3.6. Selezione delle applicazioni rappresentative	53
3.6.1. Imparare l'italiano	54
3.6.2. Duolingo: Learn Languages Free	55
3.6.3. German-Italian Dictionary	57
3.6.4. Learn Italian free for beginners: kids & adults	59
3.6.5. LEO dictionary	60

4. Proposte didattiche per la classe di italiano LS	62
4.1. I colori, i numeri e l'alfabeto	62
4.2. Il gufo delle direzioni	64
4.3. Natale in Italia	65
4.4. Gli strumenti e la musica italiana	67
4.5. Usare LEO	68
5. Riassunto e conclusioni	70
6. Deutsche Zusammenfassung (Abstract).....	73
7. English Summary (Abstract).....	74
8. Bibliografia	75
9. Appendice.....	81
9.1. Lista completa delle applicazioni	81
9.2. Lista delle applicazioni dopo la categorizzazione e con il numero di installazioni ...	87
9.3. Griglia della RAAMII	95
9.4. Memo dei colori.....	97
9.5. Lessico sulla tematica 'la città'	98
9.6. Natale in Italia	99
9.7. Gli strumenti e la musica	104
9.8. Quiz	108

Lista delle abbreviazioni

MALL.....	Mobile Assisted Language Learning
LS.....	lingua straniera
ITAS.....	italiano per l'insegnamento a stranieri
LIM.....	lavagna interattiva multimediale
CALL.....	Computer Assisted Language Learning
App.....	applicazione mobile
M-learning.....	Mobile Learning
EFL.....	English as a Foreign Language
ICT.....	Information and Communications Technology
QCER.....	quadro comune europeo di riferimento per le lingue

Lista delle figure

Figura 1: La mobilità nel m-learning.....	9
Figura 2: Applicazioni, vantaggi e svantaggi nell'utilizzo degli smartphone per insegnare le lingue.....	12
Figura 3: Numero di dispositivi elettronici posseduti dagli adolescenti in Alta Austria...	14
Figura 4: Tipi di dispositivi elettronici posseduti dagli adolescenti in Alta Austria.....	15
Figura 5: Visualizzazione della didattica integrata.....	17
Figura 6: Passi dell'analisi.....	27
Figura 7: Quota di penetrazione dei sistemi di operazione per gli smartphone.....	28
Figura 8: Categorie, numero di applicazioni per categoria e la loro percentuale.....	30
Figura 9: Quadro di analisi per MALL sviluppato da Kim e Kwon (2012).....	36
Figura 10: RAAMII – prima parte della griglia per la valutazione.....	38
Figura 11: RAAMII – seconda parte della griglia per la valutazione.....	40
Figura 12: Risultati quantitativi delle app.....	42
Figura 13: Risultati quantitativi dei criteri.....	46
Figura 14: Applicazioni con acquisti in-app e con pubblicità.....	49
Figura 15: Competenza dei destinatari delle applicazioni.....	49
Figura 16: Approcci metodologici delle applicazioni.....	50
Figura 17: Applicazioni rappresentative.....	53
Figura 18: Icona della app 'Imparare l'italiano'.....	54
Figura 19: Icona della app 'Duolingo'.....	55
Figura 20: Icona della app 'German-Italian Dictionary'.....	57
Figura 21: Icona della app 'Learn Italian free for beginners'.....	59
Figura 22: Icona della app 'LEO dictionary'.....	60
Figura 23: Screenshot del menu principale di 'Imparare l'italiano'.....	63
Figura 24: Screenshot di come creare un compito su www.schools.duolingo.com	65
Figura 25: Screenshot della sezione 'esercizi' nella app 'German-Italian Dictionary'.....	66
Figura 26: Screenshot delle attività proposte dalla app 'Learn Italian free for beginners'.....	67

1. Introduzione

Imparare una lingua straniera al giorno d'oggi, in una società sempre più complessa (*cfr.* Balboni 2015: 5), è molto diverso da quello che lo era solo nei non tanto lontani anni '90. Il rapido sviluppo delle tecnologie ha cambiato molti aspetti nelle nostre vite, e naturalmente anche lo studio delle lingue, spingendo verso una nuova era nell'insegnamento e nell'apprendimento (*cfr.* Chen 2016: 40). Non solo gli approcci nella didattica delle lingue straniere sono cambiati, p.es. la sostituzione del metodo grammaticale-traduttivo con quello comunicativo, ma anche i modi attraverso i quali gli studenti ricevono input nella lingua straniera o viene insegnata una lingua si sono evoluti. Negli anni '90 si usavano ancora le cassette per ascoltare un nativo parlare la lingua di destinazione o si guardavano le videocassette per mostrare interazioni più o meno 'naturali' fra nativi. I 'nativi digitali' di oggi in gran parte sono ignari per quanto riguarda le videocassette. Loro fanno parte della generazione che è in via di sorpassare persino i DVD e preferisce guardare direttamente video online creati da nativi su p.es. i social network come Youtube, Instagram, Snapchat, etc. In un mondo così tecnologicamente avanzato un'evoluzione si è dovuta svolgere anche nella didattica delle lingue straniere, o più precisamente dell'italiano LS (come lingua straniera), come illustra Mauro Pichiassi (2017: 127): "Abbiamo assistito [...] a una lenta metamorfosi dei prodotti o se vogliamo, dei corsi, che, dallo stringato e unico formato cartaceo, si sono andati arricchendo dei supporti e dei sussidi più diversi: prima audio, poi video e ultimamente multimediali."

Invece delle cassette oggi gli/le insegnanti possono fare ascoltare ai loro studenti o alle loro studentesse una canzone nella lingua di destinazione direttamente dal loro smartphone. Inoltre, i libri d'insegnamento arrivano nelle mani degli/delle insegnanti con diversi aggiunti multimediali, come il software per la LIM (Lavagna Interattiva Multimediale), una versione digitale e interattiva del libro o dei video supplementari online. Di conseguenza nuove metodologie d'insegnamento delle lingue straniere sono diventate essenziali, dato alla "necessità sempre più diffusa di un insegnamento al passo con i tempi" (Pichiassi 2007: 117).

Concetti come l'e-learning, o per le lingue CALL (Computer Assisted Language Learning), si sono stabiliti in riferimento all'introduzione dei computer nell'educazione. Tuttavia, non tutti gli o le alunni/e hanno a loro disposizione un computer, ma la maggior

parte ha uno smartphone. Secondo allo studio JIM in Germania c. il 97% dei giovani ha uno smartphone e il 92% lo usa tutti i giorni (*cfr.* MPFS 2016: 8). Questo può essere confrontato con l'inferiore c. 70% che ha accesso ad un computer (*cfr. ibid.*). Successivamente, negli ultimi anni è stato sviluppato il concetto del m-learning, o più precisamente MALL (Mobile Assisted Language Learning) per le lingue, il quale si riferisce all'insegnamento di una lingua con l'aiuto dei dispositivi mobili.

Dato alla novità di questa tematica diversi aspetti restano ancora poco ricercati. La mancanza di ricerca viene spesso menzionata nella letteratura, come p.es. da Michelle Pieri e Davide Diamantini (2008: 11) nel loro libro intitolato *Il mobile learning*, i quali indicano che “[...] nel panorama italiano, è quasi totale l'assenza di lavori sull'argomento, mentre a livello internazionale vi è solo un ridotto numero di manuali dedicati in toto a questo tema”. La situazione letteraria è sicuramente migliorata dalla pubblicazione di questo libro, ma rimane, soprattutto per l'italiano, ancora molto limitata. Questa tesi desidera contribuire nel parzialmente colmare le lacune esistenti.

Grazie all'evoluzione rapida degli smartphone e l'integrazione dei dispositivi mobili nell'insegnamento, sono sempre di più le applicazioni educative sviluppate, soprattutto per imparare una lingua straniera. Tuttavia, la ricerca riguardo queste applicazioni rimane scarsa. Perciò l'obiettivo di questa tesi è di analizzare una serie di applicazioni mobili per imparare l'italiano come lingua straniera seguendo una rubrica creata sulla base della teoria della didattica dell'italiano LS (*cfr.* capitolo 2.7.) e traendo ispirazione da altre rubriche più diffuse nella didattica EFL (English as a Foreign Language) per l'analisi delle applicazioni mobili (*cfr.* capitolo 3.3.). Nella didattica dell'italiano LS l'analisi delle applicazioni mobili rimane una lacuna, dato che le pubblicazioni più recenti si concentrano piuttosto sulla tematica del CALL.

Prima di poter passare alla valutazione, tuttavia, sarà necessario illustrare il background teorico e definire diversi concetti, come il CALL, il mobile learning, il MALL, e la didattica integrata (Blended Learning). In seguito, come parte dell'analisi al centro di questa tesi, verranno selezionate e filtrate una serie di applicazioni per imparare l'italiano dal *Google Play Store*, una piattaforma che offre tutte le applicazioni disponibili per smartphone con il sistema operativo *Android*. Successivamente, verrà condotta un'analisi secondo una griglia sviluppata in questa tesi e basata sulla teoria: la RAAMII (Rubrica per l'Analisi delle Applicazioni Mobili per Imparare l'Italiano). Le applicazioni poi verranno raggruppate in categorie (p. es. dizionari e traduttori, coniugatori, applicazioni

multimediali, etc.). Alcune applicazioni con i migliori risultati verranno scelte come applicazioni rappresentative. Infine, in forma di proposte didattiche, verrà esemplificata l'integrazione di queste applicazioni nella classe austriaca di italiano LS.

“[T]eachers need support in identifying quality apps to use or they risk wasting their time with inferior apps. The situation creates a pressing need for an evaluation rubric that examines the quality of educational apps. With such a rubric, teachers would have a tool that supports them in identifying quality apps to use with their students [...], and educational apps designers would have indicators to consider when developing apps.” (Lee & Cherner 2015: 21)

Questa citazione riassume ed evidenzia il punto di partenza e lo scopo di questa tesi, più precisamente la necessità, come insegnante di italiano LS, di avere a disposizione una rubrica adatta per l'identificazione delle migliori applicazioni mobili da poter utilizzare nell'insegnamento dell'italiano. Oggigiorno, la diffusione, popolarità e onnipresenza degli smartphone nelle nostre vite giornaliere non rende più possibile per insegnanti di evitare le tecnologie nelle loro classi. Non è più una domanda riguardo il 'se' dovremmo utilizzare i dispositivi elettronici nell'insegnamento, in questo caso delle lingue, ma più che altro il 'come'.

2. Background teorico

Nonostante il fatto che il centro di questa tesi è lo sviluppo di una rubrica per l'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano e la valutazione di una lista di apps utilizzando questa rubrica, un background teorico è necessario in questo campo in costante sviluppo, come illustrato da Pieri e Diamantini (2008: 11) come “un argomento estremamente innovativo e decisamente poco presente in letteratura”, o anche da Balboni (2015: 63) menzionando “la rapidissima obsolescenza delle tecnologie che da ‘moderne’ diventano ‘superate’ in pochi anni”. Come primo passo è importante chiarificare il concetto del Computer Assisted Language Learning (CALL), più precisamente dell'utilizzo del computer nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue. In seguito, prima di poter illustrare il concetto del Mobile Assisted Language Learning (MALL), menzionato nel sottotitolo e situato al centro di questa tesi, è necessario esporre le caratteristiche della disciplina sul quale si basa: il mobile learning.

Anche se gli smartphone ormai hanno inondato la nostra vita giornaliera e le scuole cercano di integrare le nuove tecnologie dove possibile, ci troviamo ancora lontani dalle classi senza libri cartacei e senza un insegnamento ‘classico’, ossia lezioni faccia a faccia. Il risultato è una didattica integrata, o nel mondo anglofono ‘Blended Learning’, la quale verrà illustrata nel capitolo 2.4. Successivamente, dato che questa tesi ha come obiettivo l'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano LS, verrà illustrato lo stato della ricerca in questo campo. Il fatto che le proposte didattiche che risulteranno da questo progetto sono destinate all'insegnamento dell'italiano LS nelle scuole austriache, rende necessaria un'indagine del m-learning, o più probabilmente dei media in generale, nel curriculum austriaco. Come conclusione del background teorico non può essere tralasciata un'illustrazione del campo della valutazione delle applicazioni mobili, dato che forma la base per il successivo sviluppo della rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano (RAAMII) e per l'effettuata valutazione con l'aiuto di quest'ultima.

2.1. CALL (Computer Assisted Language Learning)

Non solo il mobile learning forma la base dello sviluppo del MALL, ma inoltre si basa anche sulla teoria del CALL (Computer Assisted Language Learning). Al giorno d'oggi gli smartphone stanno velocemente sostituendo i computer (*cfr.* Pieri & Diamantini 2008:

17). Questo è dato al fatto che hanno sempre più funzionalità, sono anche disponibili a prezzi bassi, e sono più facilmente trasportabili. Tuttavia, nell'educazione vengono ancora più spesso utilizzati i computer portatili degli smartphone. A differenza delle multiple classi equipaggiate con tablet negli Stati Uniti, nel sistema scolastico austriaco sono molto diffuse, soprattutto nelle scuole superiori, le "Laptop-Klassen", classi dove tutti gli alunni hanno un computer portatile che usano regolarmente nelle lezioni. Il primo progetto pilota di questo tipo è stato lanciato già nell'anno scolastico 2003/04 (*cfr.* Koch 2012). Wolfgang Scharl, un esperto dell'e-learning, racconta che "[n]ach 2000 entstand ein richtiger Hype, mittlerweile gehören Laptopklassen schon zum Alltag" (Koch 2012).

Dato che i computer sono ormai così ampiamente presenti nell'istruzione, nella didattica delle lingue si è sviluppato il concetto del CALL. Questo è apparso "fra la seconda metà degli anni ottanta e la prima metà degli anni novanta" (Fratter 2004: 10). Prima di poter definire in quanto consiste il campo del CALL è necessario rivolgere uno sguardo alle diverse abbreviazioni utilizzate per riferire all'incorporazione delle tecnologie nell'insegnamento e apprendimento delle lingue. Glenn Stockwell (2012: 10) riassume nel seguente i diversi acronimi utilizzati nel campo:

A number of acronyms have been used in the past several years, including CALL/CELL (computer-assisted/enhanced language learning), CASLA (computer-assisted second language acquisition), TALL/TELL (technology-assisted/enhanced language learning), NBLT (network-based language teaching), and, more recently, MALL (mobile-assisted language learning) [...].

Nonostante il gran numero di acronimi enumerati per riferire all'utilizzo della tecnologia nell'insegnamento, Stockwell (2012) opta per CALL. La sua decisione è basata sull'argomentazione di Mike Levy e Philip Hubbard (2005: 148), i quali menzionano tre argomenti in favore di questo acronimo:

the distinctiveness and complexity of language as an object for learning; the need for a global term that can be reliably employed to describe what we do, and the de facto existence of a substantial, international group of individuals and established professional organisations that have continued to use the term for more than two decades.

In questa tesi viene seguita questa argomentazione e la decisione sia di Levy e Hubbard, che di Stockwell, di utilizzare l'acronimo CALL per riferire all'implementazione della tecnologia nell'insegnamento delle lingue. In particolare, CALL verrà considerato, come accennato da Stockwell (*cfr.* 2012: 11), come un termine generico con una serie di

sottocategorie più specifiche, per esempio il MALL (Mobile Assisted Language Learning), il NBLT (Network Based Language Teaching), etc.

Dopo questo chiarimento dell'acronimo CALL è necessaria una definizione del termine. CALL può essere definito secondo Michael Levy (1997: 1) come “the search for and study of applications of the computer in language teaching and learning”. Questo è un campo vasto e include una diversità di applicazioni, come anche menzionato da Simone Torsani (2009: 27), il quale lo considera “un campo di studio e applicazioni molto ampio, talmente ampio che non solo la disciplina è stata frantumata in una serie di declinazioni [...] ma, anche, che la definizione [...] risulta piuttosto complessa”. Ken Beatty (2010: 7) offre una definizione adatta a questi tempi sempre in evoluzione, illustrandolo come “any process in which a learner uses a computer and, as a result, improves his or her language”. Tuttavia, anche lui menziona il fatto che l'espressa definizione può essere vista come troppo larga, ma racchiude le tendenze attuali dell'utilizzo del computer nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue.

Come già insinuano le definizioni del CALL, il campo di ricerca incluso sotto questo termine è incredibilmente vasto e variato. Inoltre, dato che si tratta di un'area della didattica delle lingue in costante sviluppo legato all'evoluzione del mercato delle tecnologie, le focalizzazioni delle ricerche effettuate dall'introduzione del concetto negli anni ottanta a oggi sono cambiate rapidamente. Nei primi anni la questione centrale era la domanda se i computer dovrebbero affatto essere introdotti nelle classi per insegnare le lingue (*cfr.* Beatty 2010: 15). Oggigiorno, non è più pensabile tenere i computer o altre tecnologie lontane dall'introduzione nelle scuole, data la loro grande diffusione e l'onnipresenza nelle nostre vite giornaliere. Per questo c'è stato più che altro un cambiamento verso i vantaggi e svantaggi dell'utilizzo delle tecnologie nell'insegnare le lingue o l'educazione digitale degli alunni o delle alunne (*cfr.* Beatty 2010: 16). Tuttavia, a differenza di qualche anno fa, le nuove generazioni non hanno più bisogno di essere educati su come utilizzare le nuove tecnologie (p.es. come installare software sul loro computer o utilizzare il browser per navigare su internet), ma occorre un altro cambiamento verso un'educazione digitale focalizzata su un attento utilizzo, tenendo in considerazione i tanti pericoli in linea e i possibili abusi.

Ulteriormente, le tecnologie continuano a evolversi a un ritmo esponenziale. La ricerca, almeno nella didattica dell'inglese come lingua straniera, cerca di stare al passo. Un esempio è l'articolo di Jonás Fouz-González (2017) ‘Pronunciation instruction through

Twitter: the case of commonly mispronounced words’, il quale presenta i risultati di un progetto con l’obiettivo di esplorare le possibilità offerte dal social network ‘Twitter’ per l’insegnamento della corretta pronuncia a studenti o studentesse EFL. Un altro esempio, l’articolo di Tetyana Sydorenko *et al.* (2018) ‘Refining pragmatically-appropriate oral communication via computer-simulated conversations’, riflette ancora meglio le nuove opportunità aperte dallo sviluppo non solo in rispetto all’internet, ma anche all’hardware. In questo progetto la problematica delle poche opportunità di scambio nella lingua straniera di destinazione viene affrontata, ricercando la possibilità di conversazioni simulate da un computer. Questi due pubblicazioni sono, ciò nonostante, solo due esempi della varietà di studi nel campo.

In confronto alla ricchezza della ricerca nella didattica dell’inglese come lingua straniera, la didattica dell’italiano LS è molto più limitata, lacunosa e raramente al passo con le nuove tecnologie. Il campo del CALL per la lingua italiana come lingua straniera è soprattutto orientato a quello anglofono. Nondimeno, multiple pubblicazioni stanno tentando di stabilire una didattica delle nuove tecnologie nell’insegnamento e apprendimento dell’italiano LS, tra altri il libro di Pichiassi (2007) o di Torsani (2009). Alcune pubblicazioni cercano persino di tenere al passo con i nuovi sviluppi tecnologici, come p.es. l’articolo di Giulia Lombardi (2016), intitolato ‘L’utilizzo della realtà aumentata nella didattica dell’italiano L2’, il quale tratta dell’integrazione di applicazioni mobili che utilizzano l’innovativa realtà aumentata nella classe di italiano LS. Tuttavia, questa ricerca più che appartenere al campo del CALL, fa parte del campo del Mobile Assisted Language Learning (MALL), il quale verrà illustrato nel capitolo 2.3.

Prima di proseguire con l’illustrazione del concetto del mobile learning, è importante evidenziare che

[i]l punto di partenza [del CALL] non dovrebbe essere che gli studenti [o studentesse] si siedono davanti al computer per imparare una lingua. Il punto di partenza dovrebbe essere piuttosto che gli studenti [o studentesse] imparano una lingua e, come parte di questo processo, a volte si siedono davanti al computer. (Pools-cx 2011: 3)

2.2. Mobile Learning

Prima di poter formulare una definizione per il MALL e poterlo illustrare, è necessario rivolgere uno sguardo alle sue origini: il mobile learning. Pieri e Diamantini (2008: 9), nell’introduzione del loro libro intitolato *Il mobile learning*, descrivono il mobile learning

o m-learning come un fenomeno il quale coinvolge un “condividere [di] contenuti educativi in qualsiasi luogo tramite il supporto di tecnologie informatiche”. L’idea principale del m-learning, la caratteristica che lo distingue principalmente dall’e-learning, è la portabilità o ‘mobilità’, più precisamente l’accessibilità “anytime and anywhere” (Pieri & Diamantini 2008: 13). Nell’introduzione al libro *Learning with mobile devices* di Jill Attewell e Carol Savill-Smith (2004: 8), Keith Duckitt, capo del ‘ICT Learning and Skills Council, UK’ menziona lo stesso ideale del poter rendere possibile “any time, anywhere learning” attraverso il m-learning, aggiungendo la necessità che sia consistente con lo stile di vita dei giovani di oggi. Inoltre, nella sua definizione di mobile learning Sarah Price (2007: 33-34) menziona lo stesso concetto: “The term ‘mobile learning’ is frequently used to refer to the use of handheld technologies enabling the learner to be ‘on the move’, providing anytime anywhere access for learning”.

Come è evidente, diverse definizioni del m-learning sono state formulate con quasi identiche caratteristiche. Giulia Fiorentino e Annamaria Cacchione (2011: 203) definiscono m-learning come “un apprendimento che usa strumenti ‘portatili’ (telefono cellulare, lettore mp3, computer palmare, *tablet*) e dunque diventa esso ‘portatile’, senza cioè limitazioni di luogo e di tempo”. Secondo Pieri e Diamantini (2008: 17) il concetto del m-learning riferisce a “una qualsiasi forma di apprendimento, [con l’utilizzo] di apparecchi che siano di dimensione contenute, autonomi dal punto di vista dell’alimentazione elettrica e abbastanza discreti da poter accompagnare le persone in ogni momento della vita quotidiana”. In ogni definizione l’aspetto che viene stressato, il quale è anche il più importante che lo differenzia dall’e-learning, è la mobilità. Questo aspetto viene di nuovo evidenziato da Agnes Kukulska-Hulme (2009: 159), la quale però argomenta che

[i]t is possible to claim that the devices learners use are hardly relevant; what is important is the notion of mobility and the construction of learning conversations in that process. [...] However, anyone who becomes involved in mobile learning will quickly notice that, at the present time, it really matters which devices learners are using.

Da una parte la mobilità non può essere solo limitata ai dispositivi in sé stessi, ma dovrebbe tenere anche sempre in considerazione l’apprendimento ‘on the move’. Tuttavia, come riconosce anche Kukulska-Hulme (2009), al momento è necessaria una focalizzazione sui dispositivi, dato che solo questi si evolvono costantemente e devono essere ripetutamente risituati nell’educazione.

La questione della mobilità è centrale in ogni definizione del m-learning. Heyoung Kim e Yeonhee Kwon (2012: 33) menzionano questo ricorrere nel campo e che non può essere ridotta alla mobilità spaziale, ma anche la mobilità temporale è importante, riferendo nuovamente alla caratteristica del ‘anytime and anywhere’. Nella seguente figura, Kim e Kwon (2012: 34) riassumono le caratteristiche del concetto della mobilità nel m-learning: la mobilità tecnologica, temporale e spaziale.

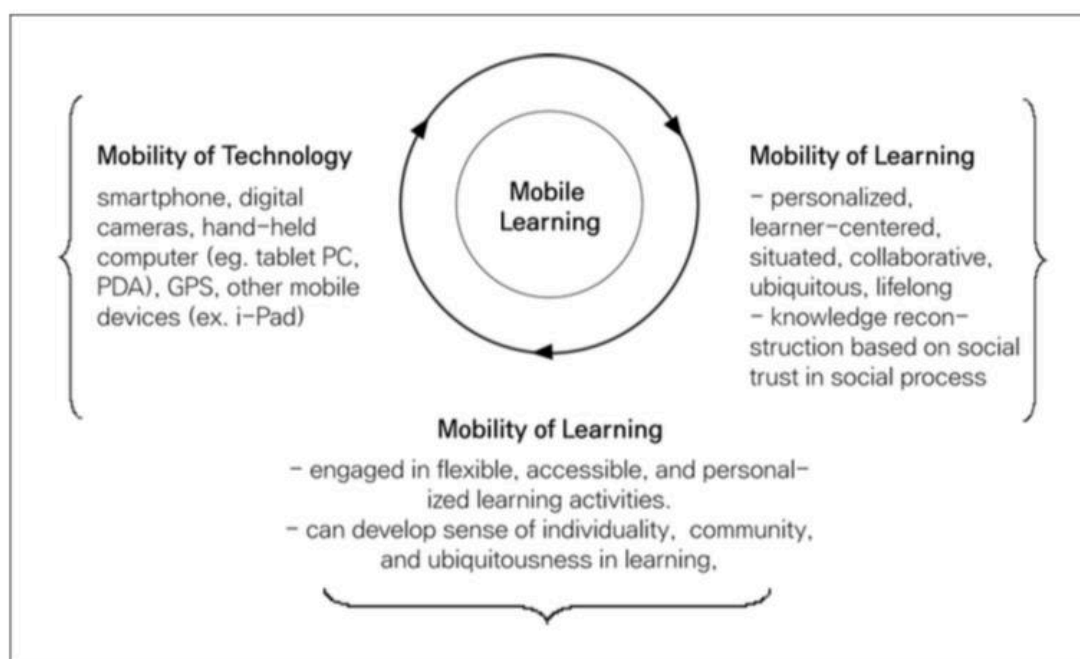


Figura 1: La mobilità nel m-learning.

A differenza della definizione del m-learning, la quale può variare ma comunque riflettere le stesse caratteristiche di base, lo sviluppo delle tecnologie nell'educazione è chiaramente riflesso nella storia. Pieri e Diamanti (2008: 13) riassumono brevemente le circostanze che hanno portato al m-learning come segue:

Negli anni Sessanta, i primi computer, che sono di grandi dimensioni ed estremamente costosi, vengono utilizzati raramente in campo educativo ed esclusivamente per facilitare le attività amministrative e di gestione. Negli anni Settanta, con l'avvento dei *personal computer*, le scuole di alcuni Paesi, come ad esempio gli Stati Uniti, introducono corsi di alfabetizzazione informatica per far apprendere ai giovani l'uso di questa nuova tecnologia. Negli anni Novanta si assiste alla diffusione su larga scala di Internet e del *World Wide Web*, che porta a un enorme aumento del numero di persone che comunicano via CMC (*Computer Mediated Communication*). Infine, nel 2000, vengono immessi sul mercato e si diffondono computer di dimensioni estremamente ridotte e inizia la vera e propria era della connettività *wireless*.

Solo qualche decennio fa i computer erano talmente grandi e complessi da non poter essere utilizzati che da esperti, oggi giorno quasi ogni ménage possiede almeno un

computer fisso o portatile. Le dimensioni dei computer di oggi e la facilità nell'utilizzo l'hanno reso un prodotto disponibile per le masse. Tuttavia, il m-learning va più lontano del solo computer portatile. Come già menzionato nella definizione di Fiorentino e Cacchione (2011), i dispositivi mobili al centro del m-learning sono più che altro gli smartphone e da qualche hanno anche i tablet. Anche se le definizioni del m-learning variano tra inclusione e esclusione dei computer portatili, in questa tesi, dato che si tratta di un'analisi di applicazioni mobili e queste possono solo essere installate su smartphone e tablet, quando vengono menzionati i dispositivi mobili e il m-learning verranno solo considerati gli smartphone e i tablet.

Gli smartphone del giorno d'oggi sono ancora cellulari, con più o meno le stesse capacità che avevano quando sono stati inventati, eppure, si sono sviluppate sempre di più nuove funzionalità, le quali hanno spinto la semplice funzione di chiamare qualcuno in secondo, o per i giovani di oggi persino ultimo, piano. Mandare immagini, video, o emoticon animate dai movimenti delle nostre facce, ascoltare musica, navigare sui social network, o utilizzare una varietà di applicazioni mobili disponibili, sono piuttosto diventati funzioni prioritarie dei nostri smartphone. Robert Godwin-Jones (2017: 3) argomenta che questo cambiamento è dovuto alla marca 'Apple', la quale ha inventato il 'iPhone' undici anni fa, 'lo' smartphone che ha rivoluzionato tutto il mercato: "That event led to a radical new vision for the design and capability of mobile devices. Within a short period of time, there was an industry shake-up, with Windows and Blackberry phones, the erstwhile smartphone leaders, being reduced to insignificance [...]". I prodotti della Apple, tra lo smartphone 'iPhone' e il tablet 'iPad', hanno rivoluzionato non solo il mercato tecnologico, ma anche considerevolmente la didattica delle tecnologie nell'insegnamento.

Oggigiorno quasi ognuno possiede uno smartphone, soprattutto fra i giovani è diventato un dispositivo necessario per la vita giornaliera. La grande diffusione degli smartphone accanto al fatto che sono facilmente trasportabili e che i prezzi si sono sufficientemente abbassati da renderli accessibili alla maggioranza della popolazione, come menzionato da Pieri e Diamanti (2008: 17), hanno contribuito alla comparsa e al riuscito progresso del m-learning. Nondimeno, proprio dato a questa onnipresenza degli smartphone, soprattutto fra i giovani di oggi, è essenziale valutare in quanto i dispositivi mobili possono essere vantaggiosi per promuovere l'apprendimento e quanto possono essere utili agli/alle insegnanti nelle loro lezioni.

2.3. MALL (Mobile Assisted Language Learning)

Dato che al centro di questa tesi si trova l'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano e apps possono solo essere installate su dispositivi mobili come smartphone o tablet, è necessario illustrare il concetto del MALL (Mobile Assisted Language Learning). Nel capitolo 2.2. sono già state enumerate alcune definizioni del m-learning, le quali possono essere applicate anche al MALL, poiché quest'ultimo non è solo, come già menzionato in 2.1., una sottocategoria del CALL, ma anche una diramazione del m-learning.

Secondo Kim e Kwon (*cfr.* 2012: 34) il termine MALL è stato foggiato per la prima volta da George Chinnery (2006) nel suo articolo 'Emerging technologies. Going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning', e da allora l'utilizzo dei dispositivi mobili per imparare o insegnare le lingue ha subito una crescita esponenziale. MALL può essere semplicemente definito come m-learning nell'insegnamento o nell'apprendimento delle lingue, come espresso da Tayebbeh Mosavi Miangah e Amin Nezarat (2012: 313): "MALL deals with the use of mobile technology in language learning". Inoltre, Pilar Rodríguez-Arancón *et al.* (2013: 1190) illustrano MALL come "a teaching and learning methodology that uses mobile phones or other handheld devices with some form of wireless connectivity, such as phones, PDAS [(personal digital assistants)] and tablets, among others". Anche quest'ultimi, al momento di pubblicazione, dunque cinque anni fa, erano dell'opinione che si trattava di un trend del futuro, grazie soprattutto alla già vasta e sempre crescente diffusione degli smartphone.

Per quanto riguarda l'integrazione dei dispositivi mobili nell'apprendimento delle lingue straniere Pieri e Diamantini (2008: 96) menzionano che "oltre a consentire un apprendimento [...] ovunque e in qualsiasi momento possono essere d'aiuto per rendere l'esperienza d'apprendimento di una lingua straniera più interessante, coinvolgente e divertente". Inoltre, viene stressato che il m-learning è soprattutto utile nell'apprendimento delle lingue, dato che "permette [...] di utilizzare a fini formatici tutti quei momenti che prima non sarebbe stato possibile utilizzare" (Pieri & Diamantini 2008: 96). Questo vantaggio viene anche sottolineato da Caroline Steel (2012: 1), la quale menziona il seguente: "For students, mobile devices are obvious tools that can help maximise their time-on-task whenever there is time and opportunity to learn."

Language learning via smartphones	
Applications	▶ audio recorder: practising pronunciation and speaking ▶ SMS: testing vocabulary, gapped grammar texts, communication with an exchange class abroad, analyzing SMS diction ▶ apps (educational mobile applications): dictionaries, word games, audio soaps, grammar quizzes, podcasts ▶ video recorder: shooting films and uploading them at video platforms ▶ moblogging (mobile & weblogging): publishing and responding to texts ▶ BBC World Service's Learning English section: English lessons via SMS
Benefits	▶ popularity with children and teenagers ▶ widespread use ▶ permanent availability ▶ spontaneous learning wherever you are ▶ manageable chunks of information ▶ a 'hook' to re-engage disaffected youth
Drawbacks	▶ use of mobiles forbidden in classrooms of many schools ▶ technical limitations (small screens and keys, low resolution, inconvenient input, small memory and storage capacity, limited message lengths, difficult web access, lack of standardisation and compatibility, necessity to have enough devices for classroom use) ▶ legal problems (content security, copyright issues) ▶ limited nonverbal communication ▶ lack of cultural context ▶ limited social interaction ▶ difficulty of administering a test ▶ lack of tailored learning content

Figura 2: Applicazioni, vantaggi e svantaggi nell'utilizzo degli smartphone per insegnare le lingue.

Gli smartphone del giorno d'oggi aprono tante possibilità per l'apprendimento delle lingue sia nella classe che fuori dalla classe. Queste applicazioni sono riassunte nella Figura 2 da Engelbert Thaler (2012: 77) per l'apprendimento dell'inglese con lo smartphone. Questa lista può essere facilmente anche applicata all'apprendimento di altre lingue straniere, come l'italiano per questa tesi. Inoltre, la maggior parte può essere anche realizzata su un tablet. L'unica limitazione è per quanto riguarda gli SMS, dato che se un tablet non ha una carta SIM le attività proposte, come lo scambio di messaggi riguardanti la grammatica o i vocaboli, non sono realizzabili. Dalla lista di Thaler (*cf.* 2012: 77) è da subito evidente che gli smartphone combinano una diversità di attività che prima di questa ingegnosa invenzione sarebbero solo state possibili con l'utilizzo di un gran numero di dispositivi diversi. Lo smartphone o il tablet, ma soprattutto il primo, offrono

grandi opportunità d'utilizzo per gli/le insegnanti. Tutte queste attività sono a portata di mano, grazie al fatto che la maggior parte degli alunni o delle alunne oggi ha uno smartphone con sé.

Dato il gran numero di possibili impieghi degli smartphone nella classe, ci sono una serie di vantaggi enumerati nella Figura 2. Thaler (2012) sottolinea soprattutto il centrale aspetto del 'anywhere e anytime' e la motivazione creata dall'utilizzo di un dispositivo molto popolare e familiare fra i ragazzi di oggi. Tuttavia, l'aspetto che viene un po' trascurato è quello tecnologico. Kim e Kwon (2012: 35), per esempio, menzionano che uno dei vantaggi del MALL è che "the nature of digital technology facilitates students' participation in both collaborative and individualized language learning activities synchronously and/or asynchronously allowing rapid development of speaking, listening, reading, and writing skills". Naturalmente nella società di oggi, piena di distrazioni, è importante attirare l'attenzione dei nostri studenti o delle nostre studentesse, ciò nonostante, l'innovazione tecnologica è l'aspetto centrale del MALL.

Nonostante i menzionati vantaggi, come con altre tecnologie nell'insegnamento delle lingue, anche gli smartphone hanno certi svantaggi quando utilizzati in classe. Nella sua tabella (*cfr.* Figura 2) Thaler menziona una serie di aspetti sfavorevoli. Per quanto riguarda le limitazioni tecnologiche, tuttavia, è necessario aggiungere che si tratta di una pubblicazione di otto anni fa e che c'è stata una grande evoluzione nel mercato degli smartphone da allora. Gli schermi degli smartphone di oggi sono grandi e di alta qualità e per questo non ostacolano sicuramente l'apprendimento. Con un 'input inconveniente' Thaler (*cfr.* 2012: 77) si riferisce sicuramente alla tastiera degli smartphone, la quale può essere difficile da utilizzare soprattutto quando gli allievi o le allieve sono abituate a usarla in una certa lingua. Inoltre, a differenza del CALL, nel MALL l'input scritto con la tastiera di uno smartphone deve essere limitato. Riguardante la memoria è necessario menzionare che dipende dalla marca e dal modello dello smartphone. Questo è un aspetto soprattutto importante quando si utilizzano le applicazioni mobili, dato che richiedono una certa quantità di memoria per essere installate. Dato che l'installazione di applicazioni, l'utilizzo di dizionari o altre attività disponibili su uno smartphone, richiede l'accesso a internet, il quale non è sempre disponibile, questo potrebbe ostacolare le attività programmate. Ciò nonostante, sempre più scuole mettono a disposizione una connessione Wi-Fi.

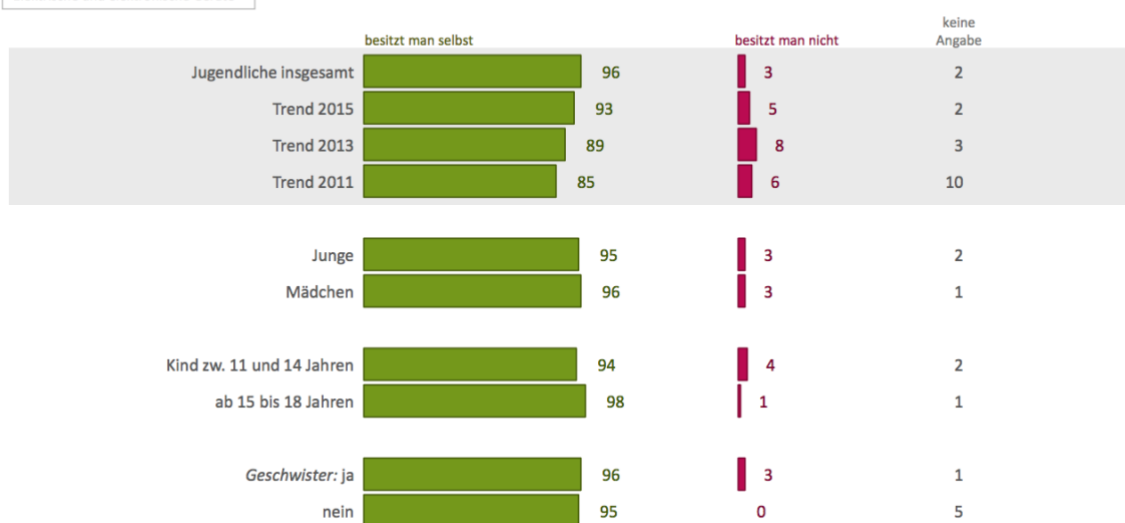
Lo svantaggio menzionato da Thaler (*cfr.* 2012: 77), del non avere abbastanza smartphone disponibili nella classe, è una situazione che in una scuola austriaca è poco probabile, dato che la maggior parte degli alunni ne possiede uno. Uno studio che viene effettuato in Alta Austria ogni due anni chiamato ‘Jugend-Medie-Studie’ rivela la diffusione dei dispositivi elettronici fra gli adolescenti di oggi. Nell’anno 2017 sono stati nuovamente sondati 500 adolescenti fra 11 e 18 anni (Herndl 2017). I risultati rivelano che attualmente il 96% degli adolescenti possiede un dispositivo elettronico sé stesso (*cfr.* Figura 3). Questo può essere confrontato con i sondaggi effettuati negli anni precedenti ed è facilmente riconoscibile un trend verso una percentuale sempre più alta. Tuttavia, questi risultati non rivelano quale tipo di dispositivo è in loro possesso. Il diagramma a barre in Figura 4 mostra le tipologie di dispositivi posseduti dagli adolescenti che hanno partecipato al sondaggio. È da subito evidente che il dispositivo elettronico più utilizzato dagli adolescenti è lo smartphone. In secondo posto si trova il computer, tuttavia, a una distanza del 26% (*cfr.* Figura 4). L’altro dispositivo mobile importante per il MALL è il tablet, il quale però non è ancora così diffuso. I risultati del sondaggio mostrano chiaramente che sempre più alunni e alunne possiedono uno smartphone, data la crescita del 12% dal 2015 al 2017 (*cfr.* Figura 4). Perciò, in una classe austriaca è possibile dire che la maggior parte degli allievi o delle allieve possiede un cellulare e può partecipare alle attività della metodologia MALL.

Elektronische Geräte im Besitz von Jugendlichen



① Zeitreihe zeigt: Jugendliche besitzen heute häufiger zumindest ein elektrisches/elektronisches Gerät!

Elektrische und elektronische Geräte -



Frage 6: Besitzt du selbst derartige elektrische und elektronische Geräte oder nicht?

Figura 3: Numero di dispositivi elettronici posseduti dagli adolescenti in Alta Austria.

Elektronische Geräte im Besitz von Jugendlichen

① Smartphones haben weiter zugelegt.

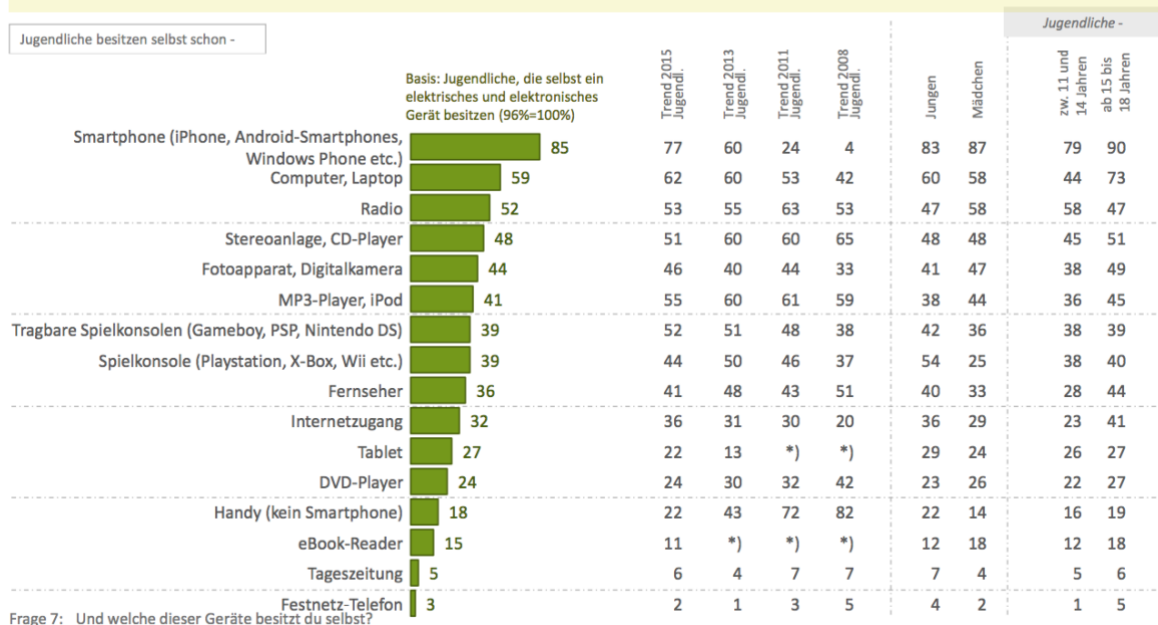


Figura 4: Tipi di dispositivi elettronici posseduti dagli adolescenti in Alta Austria.

Per concludere questo capitolo, è importante menzionare che nelle scuole bisogna smettere di vedere gli smartphone solo come l'origine di distrazione e problemi, ma più che altro come un utile risorsa di input linguistico, come anche indicato da Pieri e Diamantini (2008: 12):

Perché il mobile learning entri nelle scuole è fondamentale che le tecnologie mobili all'interno della scuola non vengano più viste solo ed esclusivamente come tecnologie ricreative di disturbo all'attività didattica ma vengano accolte come una opportunità promettente o un prezioso supporto utile ad entrare in maggiore sintonia con gli stili comunicativi abituali dei giovani.

È evidente che la moltitudine di attività e vantaggi li rendono dei dispositivi molto utili e versatili nell'insegnamento e nell'apprendimento delle lingue straniere.

2.4. Didattica integrata (Blended Learning) nell'insegnamento delle lingue straniere

Nei capitoli precedenti sono state illustrate diverse metodologie per utilizzare le tecnologie familiari agli alunni o alle alunne, ai 'nativi digitali' di oggi, nell'insegnamento in generale e soprattutto delle lingue. Tuttavia, utilizzare esclusivamente il CALL o il MALL per insegnare una lingua straniera non è né tecnologicamente possibile nelle

scuole, né una buona idea. Roberto Quaggia (2013: 140), nel suo articolo ‘La lingua2 nel Web. Prospettive digitali per la didattica dell’italiano a stranieri’, menziona che

[l]a maggior parte di coloro che si occupano di didattica con le nuove tecnologie è oggi concorde nel sostenere che l’apprendimento su piattaforme digitali deve rappresentare un completamento o un arricchimento delle attività svolte in classe e non un momento esclusivo e isolato di apprendimento.

I computer o dispositivi mobili non possono essere utilizzati come un’attività a parte, separata dalle attività principali, ma devono essere appropriatamente integrati nelle lezioni. La popolare pratica di accendere una televisione e mostrare un film agli studenti o studentesse senza alcune attività di preparazione o rimeditazione è così tanto non accettabile come lasciare utilizzare il computer nelle lezioni senza dare nessuna istruzioni precise.

Proprio per questo è emersa la didattica integrata, o il ‘Blended Learning’. Già dal nome, sia in italiano che in inglese, è subito evidente che si tratta di un ‘integrazione’ o ‘mescolanza’ di metodologie. La didattica integrata può essere definita come “a system that incorporates the main features of both traditional approach of teaching and ICT supported teaching” (Lalima 2017: 130). Con ‘approccio tradizionale’ l’autrice si riferisce all’insegnamento ‘classico’ faccia a faccia, già utilizzato da centinaia di anni nelle scuole. L’acronimo ICT significa ‘Information and Communications Technology’, il quale si riferisce semplicemente alla tecnologia. Questa ‘mescolanza’ è anche sottolineata nella seguente definizione: “Blended learning has been described as a mode of teaching that eliminates time, place, and situational barriers, whilst enabling high quality interactions between teachers and students” (Kanuka *et al.* 2009, citato in Jeffrey *et al.* 2014: 122). Gli autori incorporano in modo compatto i vantaggi sia del CALL o MALL, con una referenza al ‘anytime and anywhere’, che del tradizionale insegnamento faccia a faccia, il quale ha come centrale lato positivo la relazione e interazione fra gli/le insegnati e gli alunni o le alunne. I vantaggi vengono anche sottolineati da D. Randy Garrison e Heather Kanuka (2004: 96), nella loro definizione del termine, la quale è molto simile alle precedenti:

At its simplest, blended learning is the thoughtful integration of classroom face-to-face learning experiences with online learning experiences. There is considerable intuitive appeal to the concept of integrating the strengths of synchronous (face-to-face) and asynchronous (text-based Internet) learning activities.

L'aspetto centrale in questa definizione è quello temporale. Nella didattica integrata ha luogo un'integrazione di attività sincrone in classe e asincrone online. Per concludere la definizione del termine, Quaggia (2013: 140) menziona che "il termine blended learning [...] [è stato introdotto] per ribadire la necessità di integrazione tra la lezione reale in classe e l'apprendimento virtuale a distanza".

La seguente figura è stata scelta per illustrare le caratteristiche e i vantaggi della didattica integrata:

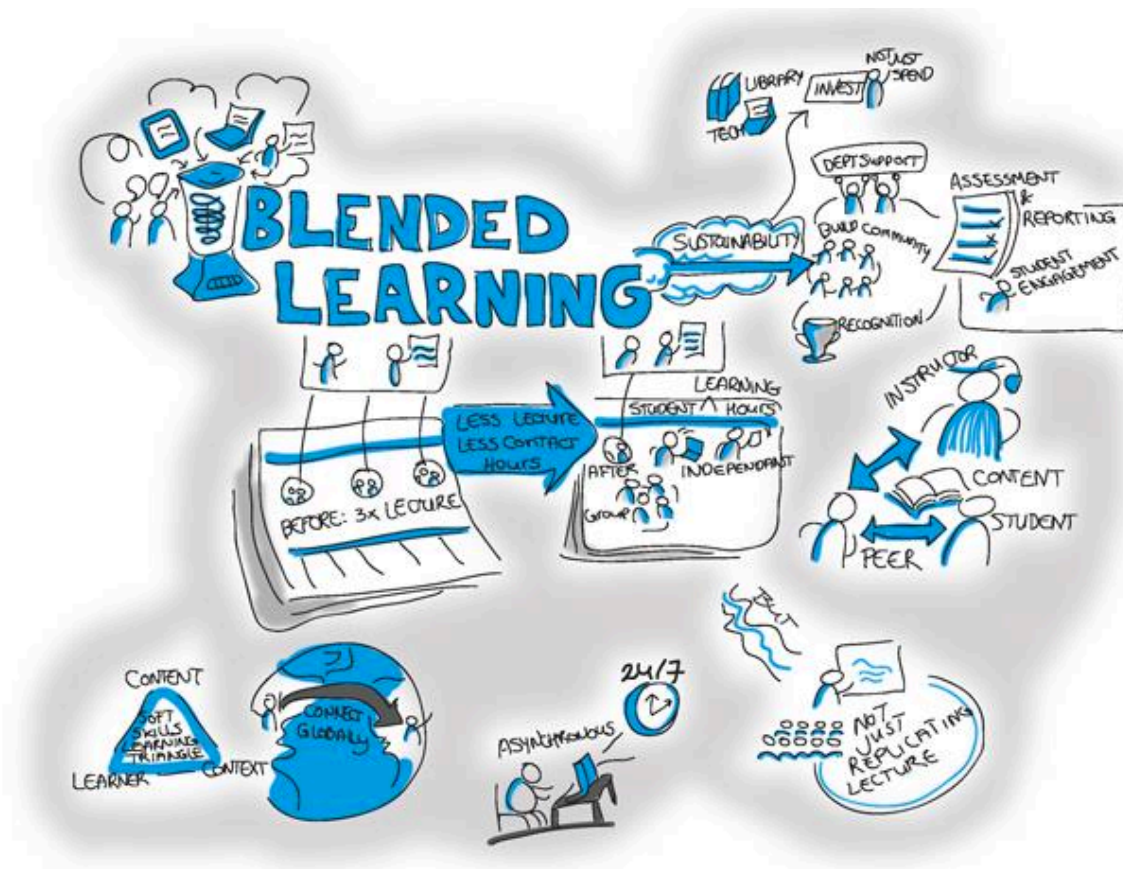


Figura 5: Visualizzazione della didattica integrata.

Dato che la metodologia del Blended Learning è soprattutto diffusa al livello universitario, le caratteristiche nella Figura 5 sono basate sull'implementazione della didattica integrata all'università, ma in gran parte possono essere benissimo trasferite nel contesto della scuola secondaria. La già menzionata asincronia viene menzionata attraverso il '24/7'. Inoltre, è evidente nell'illustrazione che la didattica integrata prevede meno conferenze dalla parte dell'insegnante, e invece più interazione fra l'insegnante e gli alunni o le alunne, e fra gli alunni o le alunne tra di loro. Un aspetto molto importante,

soprattutto per l'insegnamento delle lingue, è quello delle connettività globale che offre la parte del lavoro online, una connessione con la realtà.

Quaggia (2013: 141) menziona persino che

[l]e tecnologie del linguaggio e della comunicazione digitale possono infatti rappresentare un ponte tra l'uso della lingua in ambiente scolastico e l'uso della lingua in un contesto naturale fuori dalla classe, fornendo uno sfondo comunicativo continuo che sfuma i confini tra apprendimento e acquisizione.

Le tecnologie hanno il potere di rendere disponibile a ogni studente o studentessa che studia una lingua straniera incontri autentici con la lingua di destinazione. La didattica integrata dà la possibilità agli/alle insegnanti di promuovere la motivazione creando un 'ponte' tra la grammatica, i vocaboli, etc. imparati in classe tramite l'interazione con l'insegnante, e testi, video, conversazioni, etc. autentici online, con l'aiuto di p.es. i dispositivi mobili.

Fino ad adesso sono stati solo menzionati vantaggi del Blended Learning, dato che è una didattica che cerca di combinare il meglio della didattica tradizionale e del mondo del MALL o CALL, come già precedentemente indicato nelle definizioni. Tuttavia, delle/degli insegnanti nel progetto di Jeffrey *et al.* (2014: 134) hanno reclamato che "[d]eveloping content for two contexts increases teacher workload". La didattica integrata, dato che si tratta di una combinazione di due metodologie, può creare una preparazione quasi doppia e prolungata, soprattutto per insegnanti non ben educati nell'integrazione delle tecnologie nell'insegnamento. Per questo è importante che insegnanti ricevano aggiornamenti nello sviluppo di lezioni che seguono la didattica integrata, come anche indicato da Tony Bates e Albert Sangra (2011: 147): "All modes of delivery will suffer from badly designed teaching and inadequate resources." La capacità dello sviluppo di lezioni che integrano pienamente sia l'aspetto tecnologico, che quello tradizionale, è decisiva per una didattica integrata riuscita (*cfr.* Jeffrey *et al.* 2014: 134).

2.5. Le applicazioni mobili nell'insegnamento delle lingue straniere

Le applicazioni mobili sono già state precedentemente accennate, data la loro importanza nel campo del m-learning o MALL. In questo capitolo verrà illustrato più dettagliatamente il ruolo delle applicazioni mobili nell'insegnamento delle lingue straniere.

Come indicato nel capitolo riguardante il m-learning l'invenzione dell'iPhone è stata di grande importanza per il mercato degli smartphone, si potrebbe persino dire una rivoluzione. Per sfruttarne pienamente le capacità la 'Apple' ha concesso a terzi di sviluppare applicazioni per l'iPhone (*cfr.* Godwin-Jones 2011: 3). Inoltre, è stata sviluppata una piattaforma per la distribuzione di queste applicazioni, il *Apple App Store*, il quale equivale al *Google Play Store* per dispositivi con il sistema operativo 'Android' (*cfr. ibid.*). Con il passare degli anni e ulteriore sviluppo nel mercato degli smartphone, sono state sviluppate un gran numero di applicazioni mobili per una moltitudine di utilizzi. Tra queste sono emerse in un primo passo le applicazioni educative, e poi più specificamente quelle destinate ad aiutare ad apprendere le lingue. "Esistono applicazioni di ogni genere (dall'intrattenimento alla comunicazione, dalla finanza allo sport), ma una tipologia che si arricchisce ogni anno riguarda quelle educative" (Bocci *et al.* 2017: 228).

Dato il gran numero di applicazioni educative disponibili al giorno d'oggi, non è sorprendente che non tutte le app sono di alta qualità, come menzionato da Robert Godwin-Jones (2011: 4): "Not all are of the highest quality. In some instances, newer hardware and software have allowed for enhanced functionality." Lo sviluppo è soprattutto dovuto alla grande diffusione dei dispositivi mobili e per questo una cresciuta esigenza, ma anche dalla costante evoluzione degli smartphone e aggiunta di funzioni che possono supportare l'apprendimento di una lingua. Una delle innovazioni molto utili per le lingue è quella del riconoscimento vocale, il quale permette all'utente di esercitare la propria pronuncia e ricevere un feedback immediato senza dover rivolgersi a un/una insegnante. Quest'affermazione sembra rendere inutili gli/le insegnanti di lingua, ma è importante menzionare che questo tipo di innovazione ha ancora molte lacune ed è spesso problematica. Un'altra funzione, la quale è molto recente e utile per l'apprendimento delle lingue, è la realtà aumentata, come illustrato nella ricerca di Lombardi (2016) precedentemente menzionata. Sempre più applicazioni vengono sviluppate per sfruttare questa innovazione, soprattutto per quanto riguarda l'apprendimento dei vocaboli.

Non solo ci sono una moltitudine di applicazioni educative a disposizione degli/delle insegnanti, ma anche una varietà di app con originalmente una funzione comune, ma che possono facilmente essere utilizzate anche nella classe. Questa categoria è stata intitolata

‘app riallocate’ sul sito di Claire Bradin Siskin¹, dove si può trovare una lista di applicazioni mobili per l’apprendimento delle lingue (*cf.* Godwin-Jones 2011: 5). Godwin-Jones (2011: 5) nel suo articolo ‘Emerging Technologies: Mobile Apps for Language Learning’ indica alcuni esempi, come “voice search, voice email, postcard creation, audio recording, and children’s games”.

Le applicazioni mobili non solo sono vantaggiose per gli/le insegnanti per l’utilizzo nell’insegnamento delle lingue, ma anche gli alunni o le alunne ne profittano. Steel (2012) ha condotto una ricerca riguardo l’opinione di studenti o studentesse verso l’utilizzo delle applicazioni sul loro smartphone al di fuori della classe per migliorare le loro conoscenze nella lingua che stavano studiando. I risultati chiaramente indicano che “[s]tudents appreciated the flexibility and convenience of using their apps to meet their personal learning needs at times and in places that suited their lifestyle” (Steel 2012: 877). Gli intervistati hanno espresso che il fatto che avevano comunque sempre il loro smartphone con sé ha incrementato l’utilizzo delle app, e “also meant that students could more readily immerse themselves in their target language” (*ibid.*). Dato che in questo studio gli intervistati erano studenti universitari non può essere presupposto che anche degli adolescenti si comporterebbero nello stesso modo. Tuttavia, il beneficio di un accesso diretto alla lingua di destinazione è un’opportunità della quale anche alunni o alunne più giovani ne possono usufruire, naturalmente in questo caso più che altro con la guida dell’insegnante seguendo la didattica integrata illustrata nel capitolo precedente.

Proprio per questo motivo è essenziale che gli/le insegnanti sappiano valutare le applicazioni adatte per i loro studenti o le loro studentesse. Prima di poter passare allo sviluppo della rubrica RAAMII e alla valutazione di una lista di applicazioni per imparare l’italiano, verrà fatta una breve escursione riguardo l’accento dei media nel curriculum austriaco e nel quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER). È stato scelto il curriculum austriaco dato che si tratta del gruppo destinatario sul quale si basano i criteri dell’analisi delle applicazioni e delle proposte didattiche che verranno formulate nella terza parte di questa tesi.

¹ “Language Learning Applications for Smartphones, or Small Can Be Beautiful.” <http://www.edvista.com/claire/pres/smartphones/> (5.03.2018).

2.6. ICT nel curriculum austriaco e nel QCER

Dato che i destinatari delle proposte didattiche formulate nella terza parte di questa tesi sono destinate alla classe di italiano austriaca, è necessario illustrare la presenza delle ICT (Information and Communications Technologies) nel curriculum austriaco e nel quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER), sul quale si basano parzialmente i criteri linguistici menzionati nel curriculum per le lingue straniere. Il sistema scolastico austriaco ha diversi tipi di scuole e per questo è stato necessario scegliere una scuola in specifico per potersi concentrare su un curriculum solo. Dato che la ‘Allgemeinbildende Höhere Schule (AHS)’ è la tipologia di scuola più generale, il suo curriculum è stato scelto come curriculum esemplare.

La prima parte è intitolata ‘Allgemeines Bildungsziel’ e consiste di obiettivi generali per l’insegnamento, indipendentemente della materia (*cfr.* BMBWF 2017). In generale viene indicato che “[e]in kritischer Umgang mit und eine konstruktive Nutzung von Medien sind zu fördern” (*ibid.*). Le tecnologie vengono nuovamente evidenziate quando si tratta di stabilire un rapporto con la realtà fuori dalla scuola. Viene indicato che ICT utilizzate nelle lezioni devono essere attuali e ben strutturate per motivare gli alunni o le alunne (*cfr. ibid.*). L’importanza attuale dell’integrazione delle nuove tecnologie nell’insegnamento è soprattutto sottolineata nel seguente paragrafo:

Innovative Technologien der Information und Kommunikation sowie die Massenmedien dringen immer stärker in alle Lebensbereiche vor. Besonders Multimedia und Telekommunikation sind zu Bestimmungsfaktoren für die sich fortentwickelnde Informationsgesellschaft geworden. Zur Förderung der digitalen Kompetenz ist im Rahmen des Unterrichts diesen Entwicklungen Rechnung zu tragen und das didaktische Potenzial der Informationstechnologien [...] nutzbar zu machen. Die Erstellung eigenständiger Arbeiten mit Mitteln der Informationstechnologie ist in altersgemäßem Ausmaß anzuregen. (*ibid.*)

Le ICT vengono riconosciute come decisive nella società di oggi, dato che hanno ormai penetrato le nostre vite giornaliere. Proprio per questo è così importante che gli/le insegnanti sappiano promuovere la competenza digitale dei loro studenti o delle loro studentesse. L’unica restrizione data dal curriculum è quella dell’età, dato che non tutte le implementazioni tecnologiche sono adatte a tutte le età.

Passando alla parte del curriculum specifica per le lingue straniere, viene menzionata la necessità dell’integrazione della tecnologia anche nell’insegnamento delle lingue:

Die neuen Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) sind auch im Fremdsprachenunterricht vielseitig zu nutzen (z.B. bei der Bearbeitung von Lehrinhalten, zur Schulung von Arbeitstechniken und im Rahmen von Schularbeiten oder der Führung von Portfolios). (*ibid.*)

Le tecnologie vengono soprattutto sottolineate come una metodologia di insegnamento, accanto a p.es. il lavoro tramite progetti.

Siccome la sezione del curriculum riguardante le lingue straniere è fortemente basata sul QCER, in inglese Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) o in tedesco Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen (GERS), è necessario rivolgere un breve sguardo a quest'ultimo, in quanto menziona le tecnologie nell'insegnamento delle lingue.

Perquisendo il testo alla ricerca delle parole chiavi 'nuove tecnologie', sono stati trovati solo due casi dove vengono menzionate. Nel primo caso sono incluse nella parte del QCER dedicata alle attività e strategie ricettive. Le nuove tecnologie sono solamente un esempio di attività che promuovono la ricezione audio-visuale (*cfr.* Consiglio europeo 2001: 77). Nel secondo caso vengono menzionate nel capitolo dedicato alle competenze necessarie per gli utilizzatori di una lingua. L'abilità di usare le nuove tecnologie viene vista come parte delle abilità euristiche (*cfr.* Consiglio europeo 2001: 109). Inoltre, le tecnologie in generale vengono menzionate anche all'inizio del primo capitolo del QCER. Viene sottolineato che "alle Möglichkeiten der neuen Kommunikations- und Informationstechnologien" sono da sfruttare (Consiglio europeo 2001: 16).

Prima di poter passare alla parte principale di questa tesi, precisamente lo sviluppo della RAAMII e l'analisi delle applicazioni per imparare l'italiano sulla base di quest'ultima, è importante illustrare il campo della valutazione delle applicazioni mobili. Nelle prossime pagine verranno menzionate diverse rubriche per l'analisi di applicazioni o di software per il computer e presentate alcune pubblicazioni pertinenti.

2.7. La valutazione delle applicazioni mobili

La valutazione delle applicazioni mobili è un campo di studio molto recente, dato che sia il m-learning che il MALL, come discusse precedentemente, sono discipline le quali si stanno sviluppando solo da poco nella didattica delle lingue straniere. Tuttavia, sta diventando un campo sempre più importante, siccome cellulari e tablet vengono incorporati sempre più spesso e ampiamente nell'insegnamento scolastico.

L'onnipresenza dei dispositivi mobili nella vita giornaliera spinge sempre più insegnanti a anche renderli utili per l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue. Proprio per questo gli/le insegnanti si trovano semplicemente sopraffatti dall'emergenza di sempre più applicazioni educative e confrontati con la sfida della selezione dell'applicazione adatta all'utilizzo dalla parte dei loro allievi o delle loro allieve (*cfr.* Lee & Cherner 2015: 22).

Diverse nuove pubblicazioni si sono occupate di analizzare applicazioni mobili nel campo della didattica per le lingue straniere o seconde. Xiaojun Chen (2016), per esempio, nel suo articolo 'Evaluating Language-learning Mobile Apps for Second-language Learners' descrive la sua valutazione di alcune applicazioni mobili per imparare l'inglese dirette a destinatari adulti, seguendo una rubrica basata sulla teoria. I già precedentemente menzionati Kim e Kwon (2012) hanno analizzato, anche loro creando una rubrica basata sulla teoria, 87 applicazioni mobili per imparare l'inglese come lingua seconda. Inoltre, Monje *et al.* (2014), nella loro pubblicazione, valutano una serie di applicazioni per imparare l'inglese come lingua straniera, tuttavia concentrandosi più che altro sulla creazione di una rubrica per l'analisi, come è evidente dal titolo 'REALL: Rubric for the Evaluation of Apps in Language Learning'. Nella sua tesi di Master, la quale è stata una delle finaliste dei 'British Council ELT Master's Dissertation Awards'², Hui Guo (2014) analizza 34 applicazioni mobili per imparare o migliorare la produzione orale in inglese. Un ulteriore esempio è quello della ricerca condotta da Hayo Reinders e Mark Pegrum (2015), i quali hanno creato una base per l'analisi di applicazioni mobili e servizi web, o come gli riferiscono gli autori 'attività mobili'.

Da questa breve escursione nel campo molto limitato della valutazione delle applicazioni mobili è subito evidente che ognuna di queste pubblicazioni è in lingua inglese e principalmente diretta all'analisi di applicazioni per imparare l'inglese. Nella teoria della didattica dell'italiano LS, anche dopo un'estesa ricerca su internet e fra bibliografie di diverse pubblicazioni nel campo del MALL, non è stato possibile trovare nessuna pubblicazione centralizzata sull'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano. Un lavoro, il quale si occupa parzialmente con la valutazione di applicazioni mobili è l'articolo precedentemente menzionato di Lombardi (2016). Nella sua ricerca l'autrice

² La tesi dal titolo 'Analysing and Evaluating Current Mobile Applications for Learning English Speaking' era una dei finalisti nell'anno scolastico 2014/15: <https://englishagenda.britishcouncil.org/research-publications/elt-masters-dissertations/2014-2015-winners> (20.01.2018).

analizza superficialmente cinque applicazioni per incorporare la realtà aumentata nella classe di italiano L2, le quali esplicitamente menzionato non sono “nate specificamente per l’uso didattico” (Lombardi 2016:112). La valutazione si limita ai destinatari, alla grafica, all’accessibilità e all’usabilità delle applicazioni (*cf. ibid.*).

Nel campo delle nuove tecnologie nell’insegnamento e apprendimento dell’italiano LS i contributi si soffermano quasi esclusivamente sull’e-learning o sul CALL. Il mobile learning sembra lentamente stabilirsi nel campo generale delle tecnologie nell’insegnamento e apprendimento, portato dalla crescente popolarità nel mondo inglese, tuttavia non ha ancora raggiunto la didattica dell’insegnamento e dell’apprendimento dell’italiano LS, a differenza della didattica EFL, come precedentemente visto dalle numerose ricerche menzionate.

Tuttavia, dato che l’e-learning, il CALL o il semplice utilizzo del computer nell’insegnare e nell’imparare l’italiano LS si è già stabilito in Italia da numerosi anni, il motivo per questo essendo il mero fatto che i computer sono stati inventati molti anni prima degli smartphone, nella letteratura sono numerose le pubblicazioni su questo soggetto. Perciò è stato possibile trovare lavori che trattano la valutazione di software per il computer per imparare l’italiano o generalmente le lingue straniere.

Pichiassi (2007: 120) nel suo libro *Apprendere l’italiano L2 nell’era digitale*, nel quinto capitolo il quale tratta del software per l’italiano L2, menziona il seguente della valutazione del software didattico:

La valutazione di un prodotto didattico multimediale impone che, oltre agli aspetti contenutistici specifici per l’ambito disciplinare cui il software didattico è dedicato, si prendano in considerazione anche gli aspetti di natura tecnica e informatica. In particolare, per i programmi multimediali destinati alla didattica linguistica andranno prese in considerazione sia le modalità in cui sono trattati gli aspetti linguistici sia le caratteristiche ‘informatiche’ che rendono accessibili e fruibili i contenuti.

In questa citazione Pichiassi menziona che nell’analisi non è solo importante concentrarsi su quello che differenzia i software didattici dai materiali cartacei, precisamente gli aspetti tecnologici, ma è anche importante considerare quelli linguistici e didattici. Le valutazioni effettuate da Kim e Kwon (2012: 39) e Monje *et al.* (2014: 6) supportano questo punto di vista, come è evidente nelle loro rubriche, le quali menzionano sia criteri per l’analisi di natura pedagogica che tecnologica.

Inoltre, Ivana Fratter (*cfr.* 2004: 36-38), nel suo libro *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*, come parte del secondo capitolo, illustra diversi criteri di analisi dei software didattici: colori e musica, istruzioni, attività, flessibilità, aiuti on-line, competenza linguistica, guide o manuali, multimedialità, elementi culturali, e approccio. Anche da questi criteri è evidente che sono presenti sia criteri orientati alla tecnologia che alla didattica delle lingue.

Proseguendo nella più proficua didattica del CALL anglofona, Philip Hubbard (1988, 2006) è uno dei principali ricercatori, sulla quale teoria Kim e Kwon (2012), e anche Guo (2014) hanno basato le loro rubriche di analisi. Secondo la teoria di Hubbard (*cfr.* 2006: 314-315) ci sono tre motivi per valutare software didattici: 1. per poi selezionarlo per un corso, 2. per usarlo sé stesso o per consigliarlo ad un altro insegnante, o 3. per scrivere una recensione. Inoltre, Hubbard (*cfr.* 2006: 315) menziona anche tre diversi approcci che possono essere seguiti:

- 1) la valutazione utilizzando rubriche o moduli,
- 2) la valutazione guidata da un quadro di analisi metodologico per insegnare le lingue,
- 3) e la valutazione connessa alla teoria della didattica delle lingue seconde/straniere e criteri basati sulla ricerca nel campo.

Nello sviluppo della RAAMII (rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano) inclusa in questa tesi verrà seguito soprattutto il primo approccio, ma anche il terzo, siccome la rubrica sarà creata in base alla teoria della didattica delle lingue straniere, specificamente del MALL. Hubbard (1988, 2006) menziona che le rubriche sono spesso troppo focalizzate sull'aspetto tecnologico, tralasciando parzialmente la pedagogia, e che sono parziali e restrittive. Tuttavia, la RAAMII (*cfr.* capitolo 3.3.) verrà sviluppata tenendo in considerazione questi punti deboli. La rubrica sarà focalizzata tanto sulla pedagogia quanto sulla tecnologia. Inoltre, essa sarà resa obbiettiva e estensiva, grazie alla base teorica sulla quale sarà fondata.

3. Analisi delle applicazioni per imparare l'italiano LS

Sulla base del background teorico e delle definizioni dei concetti pertinenti a questa tesi presentati nella prima parte, passiamo alla parte centrale di questo progetto: l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano. Nel primo sottocapitolo verrà illustrata la metodologia utilizzata, più precisamente i diversi stadi dell'analisi. Successivamente, le applicazioni per l'analisi verranno selezionate e categorizzate. Prima di potere analizzare le applicazioni selezionate, verrà sviluppata e presentata la RAAMII, la rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano. In seguito, i risultati dell'analisi sulla base della RAAMII verranno presentati. Per concludere, le applicazioni con i migliori risultati verranno scelte come app rappresentative e in seguito utilizzate nella creazione delle proposte didattiche.

3.1. Metodologia

In questa tesi verrà seguito un approccio simile a quello di, in confronto al campo della didattica dell'italiano LS, numerose analisi di applicazioni mobili per imparare l'inglese (p.es. *cfr.* Kim e Kwon 2012, Monje *et al.* 2014, Reinders e Pegrum 2015). In un primo passo verrà effettuata la ricerca e selezione delle applicazioni mobili, le quali in seguito verranno categorizzate. Il seguente passo sarà la creazione di una rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano, la quale verrà abbreviata RAAMII³ (*cfr.* capitolo 3.3.). Successivamente le applicazioni verranno analizzate seguendo la rubrica precedentemente creata. Le cinque applicazioni con il migliore risultato nella valutazione verranno scelte come app rappresentative. Sulla base di queste verranno composte delle proposte didattiche per la classe di italiano LS austriaca.

³ Questa abbreviazione è unica ed è stata creata nel corso di questa tesi, data la lacuna nella didattica dell'italiano LS di una rubrica adatta per l'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano.

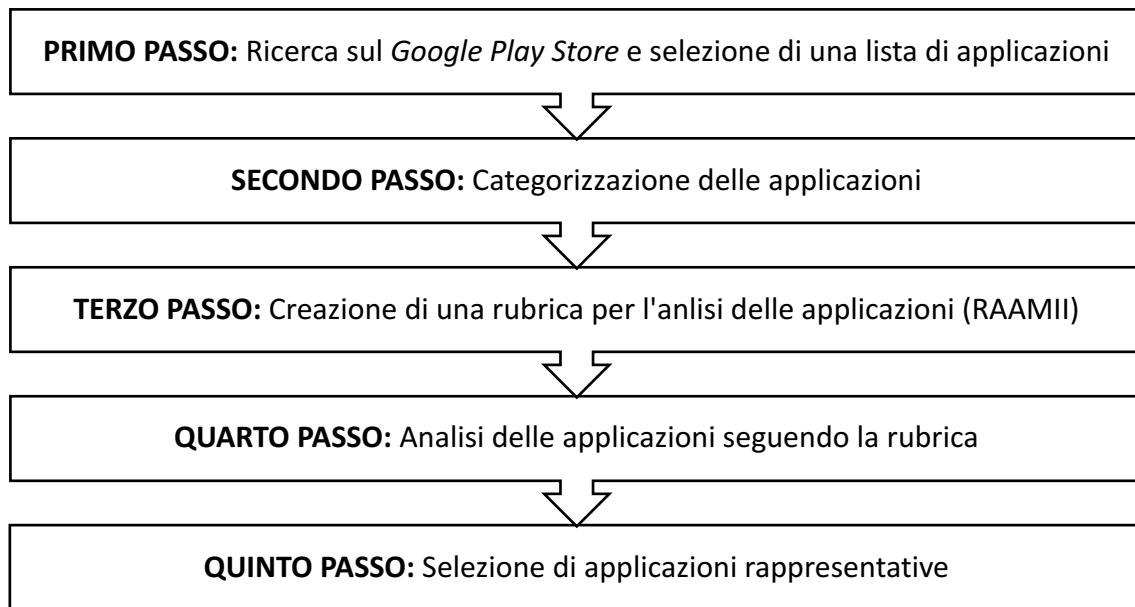


Figura 6: Passi dell'analisi.

3.2. Selezione e categorizzazione delle applicazioni

Come precedentemente menzionato il primo passo nell'analisi delle applicazioni per imparare l'italiano sarà la ricerca e la selezione delle applicazioni sulla piattaforma *Google Play Store*. In seguito, le applicazioni verranno categorizzate e una lista finale verrà compilata per l'analisi.

3.2.1. Selezione delle applicazioni

La seguente analisi si occupa di applicazioni mobili per imparare l'italiano offerte sulla piattaforma *Google Play Store*⁴ dove vengono vendute tutte le applicazioni che possono essere installate sugli smartphone con il sistema operativo Android. La scelta per le applicazioni del sistema operativo Android invece di quello iOS, il quale è quello utilizzato per gli iPhone, è data al fatto che Android ha una quota di penetrazione considerevolmente più elevata di iOS (*cfr.* Figura 3).

⁴ Google Play Store. <https://play.google.com/store/apps> (30.01.2018).

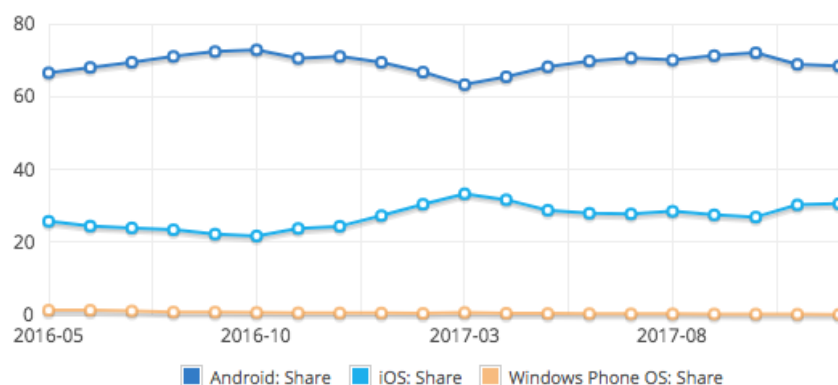


Figura 7: Quota di penetrazione dei sistemi di operazione per gli smartphone.

Si può vedere chiaramente dal grafico in Figura 3 che il numero di gente che utilizza il sistema operativo Android è più elevato, in confronto a iOS o persino il piccolo rivale Windows Phone OS⁵. Le percentuali che rispecchiano l’uso dei rispettivi sistemi operativi nel mercato degli smartphone, sono 68,69% per Android, 29,26% per iOS e un quasi insignificante 0,35% per Windows Phone OS (NetApplications.com s.d.). Appoggiandosi a questi dati, l’analisi di applicazioni mobili che possono essere installate su smartphone con il sistema Android è sembrata la scelta giusta e la più pertinente, dato che la percentuale d’uso sarebbe probabilmente anche rispecchiata in una classe di italiano LS. Inoltre, nella maggior parte dei casi, applicazioni vengono create parallelamente per il sistema operativo Android e iOS, data l’importante quota degli iPhone.

Il risultato della ricerca con le parole chiavi “imparare italiano” nel *Google Play Store* è una lista di 250 applicazioni. Tuttavia, dopo una revisione della descrizione di ogni applicazione un certo numero di applicazioni sono successivamente state escluse per i seguenti motivi:

1. erano rivolte solo a studenti nativi di una certa lingua, come p.es. applicazioni con titoli in arabo o russo, o dizionari solo ristretti alla traduzione fra l’italiano e lo spagnolo⁶
2. non erano correlate all’imparare l’italiano, come p.es. “imparare C++”

⁵ L’abbreviazione OS rappresenta “operating system” in inglese, il quale significa sistema operativo.

⁶ Tuttavia, dato che il gruppo bersaglio di questa analisi sono potenziali elievi in una classe di italiano LS austriaca, le applicazioni in tedesco o inglese non sono state escluse dall’analisi. Una conoscenza sufficiente dell’inglese è presupposta, siccome gli elievi avranno già avuto anni di studio in inglese quando iniziano a imparare l’italiano.

La lista che risulta dopo questa esclusione delle applicazioni non pertinenti per l'analisi contiene 158 applicazioni (*cf.* appendice 9.1.). In seguito, poiché diverse applicazioni avevano multiple versioni, come p.es. una versione gratuita e una versione "PRO", cioè a pagamento, e condividevano il design e i contenuti, una delle due versioni è stata scelta. Nella maggior parte dei casi l'applicazione a pagamento è stata eliminata, visto che in una classe di italiano LS in Austria non può essere dato per scontato che gli studenti o le studentesse hanno la possibilità di comprare le applicazioni. Invece le applicazioni gratuite sono facilmente accessibili a tutti gli elievi. Di conseguenza, un'altra lista di applicazioni è stata formulata, con un totale di 153 applicazioni.

3.2.2. Categorizzazione delle applicazioni

In un prossimo passo le applicazioni sono state categorizzate in diverse categorie. A differenza dell'analisi delle applicazioni per imparare l'inglese eseguita da Kim e Kwon (2012: 38), i quali hanno categorizzato le applicazioni nelle classiche categorie vocaboli, grammatica, ascolto, lettura, produzione orale e scritta, nella seguente analisi le applicazioni sono state categorizzate tenendo conto delle tipologie presenti nella lista delle 153 applicazioni. Le categorie filtrate sono le seguenti:

1. dizionari e traduttori,
2. applicazioni riguardanti il lessico e l'alfabeto,
3. applicazioni sui verbi (p.es. coniugatori),
4. applicazioni per esercitare la produzione orale e la pronuncia,
5. applicazioni dirette all'apprendimento dell'italiano per i bambini,
6. applicazioni riguardanti la sintattica,
7. applicazioni/piattaforme multimediali per l'apprendimento dell'italiano,
8. giochi per imparare l'italiano,
9. applicazioni per l'apprendimento di diverse lingue, tra le quali anche l'italiano, le quale sono state suddivise in tre subcategorie:
 - a. applicazioni/piattaforme multimediali,
 - b. dizionari e traduttori,
 - c. varie (applicazioni uniche, non categorizzabili nelle precedenti categorie),
10. varie (applicazioni uniche nell'imparare l'italiano).

La seguente tabella (*cf.* Figura 8) elenca le diverse categorie, il numero di applicazioni per ogni categoria e la percentuale per ogni categoria in confronto al totale.

Categoria		Numero di applicazioni ⁷	Percentuale
Dizionari e traduttori		8	5,16
Lessico e alfabeto		48	30,97
Verbi		7	4,52
Produzione orale e pronuncia		11	7,10
App per bambini		9	5,81
Sintattica		13	8,39
App/piattaforme multimediali		22	14,20
Giochi		3	1,94
Applicazioni per l'apprendimento delle lingue (tra altre l'italiano)		21	13,55
	App/piattaforme multimediali	11	7,10
	Dizionari e traduttori	5	3,23
	Varie	5	3,23
Varie		13	8,39

Figura 8: Categorie, numero di applicazioni per categoria e la loro percentuale.

Come si può vedere nella tabella la categoria con la più grande percentuale di applicazioni è quella riguardante l'apprendimento del lessico e dell'alfabeto italiano. Questo è dovuto al fatto che la maggior parte dei destinatari delle applicazioni si trovano molto probabilmente all'inizio dell'apprendimento dell'italiano e sono il gruppo destinatario più grande. Per principianti in ogni lingua straniera l'alfabetizzazione e i vocaboli sono al centro del loro apprendimento. Perciò non è sorprendente che ci siano più applicazioni focalizzate sul lessico e l'alfabeto italiano. Uno studio effettuato da Steel (2012) illustra una simile tendenza dalla parte degli studenti, dei quali un pochino più del 70% utilizza applicazioni focalizzate sull'apprendimento di vocaboli. Applicazioni di questo genere sono state anche già spesso al centro di multipli studi, come p.es. Kennedy e Levy (2008), Hirzinger-Unterrainer (2014), o Stockwell (2007), a differenza di applicazioni di altri tipi. Le applicazioni o piattaforme multimediali sono anche molto diffuse, sia per imparare l'italiano (14,20 %) che per imparare lingue straniere in generale (7,10 %). C'è stato un boom di questa tipologia di applicazioni negli ultimi anni, dato che i cellulari vengono sempre più integrati nelle nostre attività giornaliere e la possibilità di imparare una lingua

⁷ Alcune delle applicazioni sono state classificate in più di una categoria, dato che una categorizzazione in solo una categoria non è stata possibile. Sulla base di questa lista con alcune doppie applicazioni sono stati calcolati i numeri presentati in Figura 8.

viene sempre di più resa accessibile. Grazie all'evoluzione esponenziale degli smartphone si aprono sempre più canali per l'apprendimento delle lingue straniere. Quando qualche anno fa non era pensabile poter parlare con un cellulare e che questo riconosca la pronuncia corretta di quello che è stato detto, oggi giorno è un comune componente delle applicazioni multimediali. Fra le applicazioni con una percentuale più bassa si trovano quelle dirette alla produzione orale e alla pronuncia. Anche se, come già menzionato, la tecnologia sta migliorando per quanto riguarda la tecnologia del riconoscimento vocale, ci sono ancora grandi problemi. I giochi per imparare l'italiano hanno una percentuale molto bassa nella lista di applicazioni trovate nel *Google Play Store*. Questo potrebbe essere dato al fatto che la richiesta è troppo bassa in confronto al dispendio che richiede un'applicazione di questo genere.

In un seguente passo, dato al gran numero di applicazioni, il 20% delle applicazioni sono state scelte per un'analisi dettagliata sulla base di una rubrica. Tale decisione è stata necessaria, dato che a differenza di altre analisi di applicazioni (p.es. Kim & Kwon 2012 o Monje *et al.* 2014), questo progetto è solo effettuato da una persona, dunque non sarebbe stato fattibile analizzare in dettaglio il totale di 153 applicazioni. Per rendere la restrizione delle applicazioni il più rappresentativo possibile, è stata creata una lista (*cfr.* appendice 9.2.) nella quale le applicazioni sono ordinate per quanto riguarda il loro numero di installazioni, estratto dalla descrizione di ogni applicazione nel *Google Play Store*. Purtroppo, non si tratta di numeri precisi, ma di una suddivisione in fasce, come p.es. da 1 a 100, da 100 a 1.000, da 1.000 a 10.000, etc. In casi dove diverse applicazioni entravano nella stessa fascia di installazioni, le app sono state messe in ordine alfabetico. Dopo che le applicazioni sono state ordinate secondo al numero di installazioni, il 20% di ogni categoria è stato calcolato e la seguente lista di applicazioni è stata scelta per una seguente analisi dettagliata:

1) Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	German Italian Translator	Pro Languages	100.000 – 500.000
2.	German-Italian Dictionary	AllDict	10.000 – 50.000

2) Applicazioni riguardanti il lessico e l'alfabeto

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian Vocabulary – 6000 words	Fun Easy Learn	1.000.000 – 5.000.000
2.	Learn Italian Words Free	Language Course S.L.	500.000 – 1.000.000
3.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps	100.000 – 500.000
4.	Learn and play. Italian 1000 words	DOMOsoft	100.000 – 500.000
5.	Learn Italian	Rwabee	100.000 – 500.000
6.	ABC Learn Letter in Italian	a3BGameLab	100.000 – 500.000
7.	Learn Italian – 3400 words	Wlingua	100.000 – 500.000
8.	Italian lessons (free & fun)	andrew.brusentsov	100.000 – 500.000
9.	Italian in a Month Free	Learn Like Kids	100.0 – 500.000
10.	Learn Italian Free	Learn For Free	50.000 – 100.000

3) Applicazioni riguardanti i verbi (p.es. coniugatori)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Italian Verbs	Appicenter LLC	100.000 – 500.000

4) Applicazioni riguardanti la conversazione, produzione orale o pronuncia

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Speak Italian Free	Holfeld.com	500.000 – 1.000.000
2.	Speak Italian	Edutainment Ventures	100.000 – 500.000

5) Applicazioni dirette a l'apprendimento dell'italiano per i bambini

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Imparare l'italiano	Shubi	10.000 – 50.000
2.	Learn Italian Free	KidsTube	10.000 – 50.000

6) Applicazioni riguardanti la sintattica

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian Phrases – Italian Translator	Bravolol – Language Learning	1.000.000 – 5.000.000
2.	Learn Italian Phrasebook – 5000 phrases	Fun Easy Learn	100.000 – 500.000
3.	Learn Italian Phrasebook	Codegent	100.000 – 500.000

7) Applicazioni/piattaforme multimediali per l'apprendimento dell'italiano

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Babbel – Learn Italian	Babbel	1.000.000 – 5.000.000
2.	Learn Italian, Speak Italian	ATi Studios	1.000.000 – 5.000.000
3.	Learn to speak Italian with busuu	busuu Limited	500.000 – 1.000.000
4.	Learn Italian	MosaLingua Crea	100.000 – 500.000

8) Giochi

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Italian Learning Game: Word Game, Vocabulary Game	Fun Word Games Studio	500 – 1.000

9) Applicazioni per l'apprendimento delle lingue straniere (tra le quali anche l'italiano):

a. Applicazioni/piattaforme multimediali

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo	100.000.000 – 500.000.000
2.	Babbel – Learn Languages	Babbel	10.000.000 – 50.000.000

b. Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	LEO dictionary	Leo GmbH	5.000.000 – 10.000.000

c. Varie (applicazione uniche)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks	Beelinguapp Languages	500.000 – 1.000.000

10) Varie (applicazioni uniche)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian with Music	Paolo Vinci	50.000 – 100.000
2.	Italian Conversation Courses	MagikApp	10.000 – 50.000
3.	ADESSO – Italienisch	Spotlight Verlag GmbH	1.000 – 5.000

Queste 32 applicazioni verranno analizzate sulla base di una rubrica per l'analisi di applicazioni mobili (RAAMII), il quale sviluppo sarà la tematica del prossimo capitolo.

3.3. RAAMII - Rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano

Seguendo l'esempio di multiple analisi di applicazioni mobili, come p.es. i precedentemente menzionati contributi di Chen 2016, Kim e Kwon 2012, Monje *et al.* 2014, o Reinders e Pegrum 2015, una rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano è stata creata nel corso di questa tesi. Data la lunghezza del nome, un'abbreviazione unica è stata formata come riferimento alla rubrica, la RAAMII (Rubrica per l'Analisi delle Applicazioni Mobili per Imparare l'Italiano), la quale verrà utilizzata nel corso di questa tesi.

Come menzionato da Hubbard (2006) e esemplificato da altri progetti, la RAAMII è stata basata sulla teoria della didattica delle lingue straniere e si orienta soprattutto ad altre rubriche o proposizioni d'analisi. A differenza delle pubblicazioni precedentemente menzionate, le quali hanno come esempio multiple altre analisi di applicazioni per

imparare l'inglese e per questo diverse rubriche sulle quali orientarsi, c'è una lacuna nel campo della didattica dell'italiano LS per quanto riguarda la valutazione di applicazioni mobili. Per questo, la RAAMII si orienta alle rubriche della didattica EFL (English as a Foreign Language). In specifico, come forte ispirazione è stata considerata l'analisi di Hui Guo (2014), la quale consiste di una valutazione di applicazioni mobili attuali per imparare a parlare l'inglese. Quest'ultima è basata originariamente sulla ricerca di Kim e Kwon (2012), i quali hanno adattato i criteri per valutare software CALL proposti da Hubbard (1988, 2006) per meglio valutare le applicazioni mobili invece di software per il computer. Non solo la RAAMII si orienta alle rubriche derivanti dalla didattica EFL, ma anche a quelle della didattica del CALL. La teoria di Hubbard verrà sicuramente considerata, dato che è stata un grande influsso sulle rubriche di Kim e Kwon (2012), e anche di Guo (2014). Tuttavia, il CALL è anche ben stabilito nella didattica dell'italiano LS e per questo è stato possibile trovare una rubrica per l'analisi di software per imparare l'italiano L2, creata da Pichiassi (2007) e precedentemente menzionata (*cfr.* capitolo 2.7.).

Come primo punto di riferimento per lo sviluppo di RAAMII è stata presa in considerazione la tabella creata da Kim e Kwon (2012: 39) la quale è suddivisa in tre categorie:

■ Content/Design Target
• Target Learners
- age (children, young adult, adult)
- interest (general, ESP)
- proficiency level (beginner, intermediate, advanced)
• Content
- 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)
■ Procedure & Approach (Pedagogy and SLA)
• Activities
- Instructional (tutorials, drills, text(voice) reconstruction)
- Individual (test, quiz, game)
- Facilitative (dictionary, database, verb conjugator, spell/grammar checker, pronunciation)
• Focus
- 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)
■ Technological Features
• Multimedia (videos/ graphics/Sound/Music/Resolution Size)
• Exploitation of mobile potential
- Other Functions (memo pad, voice recording, speech synthesizing, speech/text recognition)
- Web 2.0 features (SNS, wiki, blog, podcasting etc.)

Figura 9: Quadro di analisi per MALL sviluppato da Kim e Kwon (2012).

Visibilmente evidenziate in grassetto, le tre categorie sono: Content/Design Target, Procedure & Approach, e Technological Features (*cfr. ibid.*). Questa categorizzazione è simile a quella di Monje *et al.* (2014) per quanto riguarda gli aspetti tecnologici, la quale categoria viene nominata da quest'ultimi 'Technical criteria' (Monje *et al.* 2014: 6). Nella ricerca di Monje *et al.* (2014: 6) ci sono solo due gruppi di criteri, quelli pedagogici e quelli tecnici. Quelli pedagogici coincidono per la maggior parte con quelli delle due prime categorie nel quadro di analisi di Kim e Kwon (*cfr.* 2012: 39).

Per la RAAMII è stato scelto di seguire un approccio sia qualitativo che quantitativo nella valutazione delle applicazioni mobili categorizzate e selezionate nel capitolo precedente. Una rubrica seguendo i quadri di analisi di Kim e Kwon (2012) e Monje *et al.* (2014) è stata creata con le seguenti traduzioni delle categorie proposte da quest'ultimi: contenuto

e destinatari, criteri pedagogici, e aspetti tecnologici. I criteri proposti dalle due pubblicazioni sono stati combinati e se necessario adattati per formare la seguente lista:

1) Contenuto e destinatari

- a. Destinatari
 - i. Età (bambini/adulti)
 - ii. Livello di competenza (principiante/intermediario/avanzato)
- b. Contenuto
 - i. Tema
 - ii. Organizzazione

2) Criteri pedagogici

- a. Attività (tipologia, struttura, varietà)
- b. Focus linguistico (grammatica/lessico/ortografia/pronuncia/sintassi)
- c. Abilità linguistiche (ascoltare/parlare/leggere/scrivere)
- d. Approccio metodologico
(formalistico/diretto/strutturale/comunicativo/umanistico-affettivo)
- e. Feedback (tipologia, frequenza)

3) Aspetti tecnologici

- a. Multimedialità
- b. Accessibilità, compatibilità e usabilità
- c. Formato e aspetto
- d. Sfruttamento del potenziale mobile

L'unico criterio aggiunto, il quale non viene né menzionato da Kim e Kwon, né da Monje *et al.*, è quello del feedback. Questo è stato rilevato come un aspetto importante, soprattutto per l'utilizzo delle applicazioni in una classe, ma anche dagli alunni o dalle alunne fuori dalla classe. Perciò è stato trovato necessario e appropriato l'inclusione di questo aspetto nei criteri pedagogici. La rilevanza del feedback nelle applicazioni mobili viene supportata da Chen (2016: 41), il quale menziona il seguente: "[T]he stimulation of the interaction process embodied in an app is a key factor to stimulate learners. Such stimulation can engage learners to access and respond [...]. Thus, important is to examine whether or not an app is providing feedback [...]." A differenza dei libri cartacei le applicazioni mobili hanno il compito di invitare la partecipazione dalla parte dell'utente. Per rendere l'interazione non solo unilaterale è ulteriormente necessario che

l'applicazione fornisca un adeguato feedback all'utente. Solo in questo modo l'utente ha la possibilità di sapere se quello che sta facendo è corretto o no. Inoltre, un feedback non eccessivo e costruttivamente formulato può contribuire considerevolmente alla motivazione.

A partire da questa lista di criteri è stata creata la seguente prima parte di una griglia per facilitare e illustrare la valutazione qualitativa delle applicazioni:

Titolo dell'applicazione					
Sviluppatore					
Costo/acquisti in-app					
Pubblicità					
Contenuto e destinatari					
Destinatari	bambini			adulti	
Livello di competenza	principiante		intermediario		avanzato
Tema					
Organizzazione					
Criteri pedagogici					
Attività	Tipologia:				
	Struttura:				
	Varietà:				
Focus linguistico					
Abilità linguistiche	ascoltare		parlare		leggere scrivere
Approccio metodologico					
Feedback					
Aspetti tecnologici					
Multimedialità					
Accessibilità					
Formato e aspetto					
Potenziale mobile					

Figura 10: RAAMII – prima parte della griglia per la valutazione.

Il criterio 'costo/acquisti in-app' è stato aggiunto dato che oggi giorno molte applicazioni mobili decidono di non fare pagare l'installazione in sé ai loro destinatari, ma più che

altro di bloccare certe attività, certi livelli o simile con acquisti dentro l'applicazione. Questo è un criterio importante da considerare nella selezione di applicazioni da usare nella classe, siccome un/una insegnante non potrebbe decidere di utilizzare un'applicazione se costa troppo e neanche se la maggior parte delle attività sono bloccate da acquisti in-app. Inoltre, è stato aggiunto il criterio 'pubblicità', dato che oggi giorno multiple applicazioni profittano non solo degli acquisti in-app, ma soprattutto dalla pubblicità. Per questo è necessario valutare che non ci sia troppa pubblicità nell'applicazione da ostacolare l'apprendimento e che la pubblicità esposta sia adeguata alla visione dalla parte di adolescenti.

La seconda parte della griglia della RAAMII è basata sulla stessa lista di criteri della prima parte. Tuttavia, per rendere possibile un'analisi quantitativa, sono state formulate una serie di affermazioni con un voto da zero a due. Lo zero rappresenta la mancanza totale e il due il totale adempimento del criterio sul quale si basa l'affermazione. È stato scelto di avere un numero di media, l'uno, dato che un criterio può essere anche non totalmente realizzato e neanche totalmente omesso, ma solo parzialmente presente. Le affermazioni scelte sono sia basate sui criteri della lista precedentemente formulata, sia ispirate dai criteri formulati da Pichiassi (2007: 126-127) per la valutazione dei software per il CALL. A differenza da Pichiassi, tuttavia, le seguenti affermazioni non sono formulate in domande e non si tratta di una valutazione con un semplice 'sì' o 'no', ma con un voto da zero a due. Questa decisione è data alla precedente menzionata realtà che non sempre la situazione è o bianca o nera, ma spesso ci troviamo in una zona grigia.

Inoltre, come nella prima parte della griglia, sono state aggiunte due affermazioni per quanto riguarda la pubblicità e gli acquisti in-app, siccome sono fattori importanti nella scelta di applicazioni mobili non solo per l'uso personale, ma soprattutto decisive per quanto riguarda l'utilizzo in una classe (*cfr.* Figura 11). Dato però il fatto che alla fine della valutazione i punti verranno sommati risultando in un totale che verrà confrontato fra tutte le applicazioni, è necessario che se un'applicazione non ha né pubblicità né acquisti in-app deve essere valutata con il massimo dei punti, cioè due. Il motivo per questa decisione è semplicemente che per un utente è meglio non avere né acquisti in-app e neanche pubblicità. Il mero fatto che questi due criteri sarebbero 'non applicabili' per una app, vorrebbe dire che questa riceverebbe zero punti e avrebbe uno svantaggio non giusto nel punteggio. Lo stesso ragionamento non è applicabile per il criterio aggiunto

riguardante il feedback, dato che come precedentemente menzionato, il feedback è un importante fattore per la motivazione degli alunni o delle alunne (*cfr.* Chen 2016: 41).

L'applicazione è adatta per i destinatari (livello di competenza e età).	0	1	2
Se presente, la pubblicità è adatta ai destinatari e non ostacola l'utilizzo. (Se non presente l'applicazione riceve il massimo dei punti.)	0	1	2
Se presenti, gli acquisti in-app non bloccano una parte considerevole delle attività disponibili. (Se non presenti l'applicazione riceve il massimo dei punti.)	0	1	2
I contenuti sono ben strutturati.	0	1	2
I contenuti sono ben distribuiti tra le diverse unità e sezioni dell'applicazione.	0	1	2
Le attività sono variate e ben strutturate.	0	1	2
Le abilità linguistiche sono adeguatamente trattate anche in funzione dei destinatari.	0	1	2
I contenuti sono autentici.	0	1	2
I contenuti sono congruenti con un indirizzo metodologico didattico.	0	1	2
Il feedback ha una frequenza regolare ed è adeguatamente formulato.	0	1	2
La multimedialità dell'applicazione è adeguatamente bilanciata.	0	1	2
L'installazione e la gestione dell'applicazione è semplice e facile.	0	1	2
L'interfaccia utente è sufficientemente chiara e intuitiva.	0	1	2
Il testo dell'applicazione è ben formattato.	0	1	2
Il potenziale mobile è stato sufficientemente sfruttato.	0	1	2

Figura 11: RAAMII – seconda parte della griglia per la valutazione.

L'obiettivo di questa rubrica⁸ è di creare omogeneità nella valutazione e, dato al gran numero di applicazioni, di avere un metodo di valutazione veloce. Il ciò è anche pensato in caso di utilizzo da insegnanti, le/i quali hanno bisogno di un metodo di valutazione veloce e semplice da utilizzare.

⁸ *Cfr.* appendice 9.3. per la griglia completa della RAAMII.

3.4. Risultati dell'analisi

Un totale di 32 applicazioni è stato analizzato, combinando una ricerca online e un'analisi dettagliata delle applicazioni seguendo i criteri della RAAMII. Tutte le applicazioni sono state installate su uno smartphone della marca *Huawei* con il sistema operativo *Android*, scaricandole con l'aiuto dell'applicazione *Play Store*. Le app sono state sperimentate per l'analisi e un conto personale è stato creato dove era necessario. Per ogni app è stata compilata la griglia completa della RAAMII (cfr. appendice 7.3.). Tutte le griglie sono state raggruppate in un documento con *Microsoft Excel* in modo da rendere l'analisi più chiara e organizzata. Tuttavia, è necessario menzionare che ci sono stati dei problemi con la valutazione di due applicazioni: 'Learn Italian Free' e 'Italian Conversation Courses'. Purtroppo, queste due applicazioni sono state installate, ma per un motivo sconosciuto non hanno potuto essere analizzate dato che non erano accessibili. Perciò, i seguenti dati sono basati su un totale di 30 applicazioni invece di 32.

In primo luogo, verranno presentati i risultati dell'analisi quantitativa, effettuata con la seconda parte della griglia della RAAMII (cfr. Figura 11). Il primo sguardo verrà gettato sull'insieme dei risultati. Circa la metà delle applicazioni, più precisamente il 53% ha avuto un punteggio sotto i venti su un totale di trenta punti. Le applicazioni potevano arrivare a un massimo di trenta punti, dato che si potevano assegnare da zero a due punti per ognuno dei quindici criteri. In confronto, il 47% ha raggiunto un punteggio più alto o uguale ai venti. Questo indica che quasi la metà delle applicazioni rispettano parzialmente o pienamente la maggior parte dei criteri, i quali formano una buona applicazione per insegnare l'italiano.

La seguente tabella visualizza il risultato di tutte le applicazioni sul totale massimo di trenta punti:

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Imparare l'italiano	Shubi	27
2.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo	26
3.	German-Italian Dictionary	AllDict	24
4.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps	23
5.	LEO dictionary	Leo GmbH	23
6.	Learn to speak Italian with busuu	busuu Limited	23

7.	ABC Learn Letter in Italian	a3BGameLab	22
8.	Learn Italian, Speak Italian	ATi Studios	22
9.	Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks	Beelinguapp Languages	22
10.	Babbel – Learn Italian	Babbel	22
11.	Babbel – Learn Languages	Babbel	22
12.	Learn Italian Phrasebook – 5000 phrases	Fun Easy Learn	21
13.	German Italian Translator	Pro Languages	21
14.	Learn Italian Vocabulary – 6000 words	Fun Easy Learn	20
15.	Learn Italian Phrases – Italian Translator	Bravolol – Language Learning	17
16.	Italian in a Month Free	Learn Like Kids	17
17.	Learn Italian Phrasebook	Codegent	17
18.	Learn Italian – 3400 words	Wlingua	16
19.	Learn Italian Words Free	Language Course S.L.	16
20.	Learn and play. Italian 1000 words	DOMOsoft	15
21.	Italian Learning Game: Word Game, Vocabulary Game	Fun Word Games Studio	15
22.	Learn Italian	Rwabee	15
23.	Italian lessons (free & fun)	andrew.brusentsov	14
24.	Learn Italian	MosaLingua Crea	14
25.	Learn Italian with Music	Paolo Vinci	14
26.	ADESSO – Italienisch	Spotlight Verlag GmbH	14
27.	Speak Italian	Edutainment Ventures	13
28.	Speak Italian Free	Holfeld.com	13
29.	Learn Italian Free	KidsTube	13
30.	Italian Verbs	Appicenter LLC	12

Figura 12: Risultati quantitativi delle app.

Come si può vedere dalla tabella nessuna delle applicazioni ha raggiunto il massimo dei punti. Tuttavia, questo non è sempre dato al fatto che le app non hanno raggiunto il

massimo dei punti nei criteri, ma in certi casi uno o più criteri erano semplicemente ‘non applicabili’. Nelle applicazioni ‘Italian Verbs’, ‘Learn Italian Phrases – Italian Translator’, ‘Learn Italian Phrasebook’, ‘LEO dictionary’, ‘Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks’, ‘Learn Italian with Music’, e ‘ADESSO Italienisch’, per esempio, non è presente il feedback, e per questo il criterio riguardante il feedback non è applicabile.

Siccome le applicazioni con il maggior numero di punti sono di tipologie molto diverse è necessario gettare uno sguardo ai risultati divisi nelle categorie formulate nel capitolo 3.2.2. e presenti anche nella lista finale delle 32 applicazioni filtrate per l’analisi:

1) Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	German-Italian Dictionary	AllDict	24
2.	German Italian Translator	Pro Languages	21

2) Applicazioni riguardanti il lessico e l’alfabeto

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps	23
2.	ABC Learn Letter in Italian	a3BGameLab	22
3.	Learn Italian Vocabulary – 6000 words	Fun Easy Learn	20
4.	Italian in a Month Free	Learn Like Kids	17
5.	Learn Italian Words Free	Language Course S.L.	16
6.	Learn Italian – 3400 words	Wlingua	16
7.	Learn and play. Italian 1000 words	DOMOsoft	15
8.	Learn Italian	Rwabee	15
9.	Italian lessons (free & fun)	andrew.brusentsov	14

3) Applicazioni riguardanti i verbi (p.es. coniugatori)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Italian Verbs	Appicenter LLC	12

4) Applicazioni riguardanti la conversazione, produzione orale o pronuncia

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Speak Italian Free	Holfeld.com	13
2.	Speak Italian	Edutainment Ventures	13

5) Applicazioni dirette a l'apprendimento dell'italiano per i bambini

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Imparare l'italiano	Shubi	27
2.	Learn Italian Free	KidsTube	13

6) Applicazioni riguardanti la sintattica

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Learn Italian Phrasebook – 5000 phrases	Fun Easy Learn	21
2.	Learn Italian Phrases – Italian Translator	Bravolol – Language Learning	17
3.	Learn Italian Phrasebook	Codegent	17

7) Applicazioni/piattaforme multimediali per l'apprendimento dell'italiano

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Learn to speak Italian with busuu	busuu Limited	23
2.	Babbel – Learn Italian	Babbel	22
3.	Learn Italian, Speak Italian	ATi Studios	22
4.	Learn Italian	MosaLingua Crea	14

8) Giochi

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Italian Learning Game: Word Game, Vocabulary Game	Fun Word Games Studio	15

9) Applicazioni per l'apprendimento delle lingue straniere (tra le quali anche l'italiano):

a. Applicazioni/piattaforme multimediali

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo	26
2.	Babbel – Learn Languages	Babbel	22

b. Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	LEO dictionary	Leo GmbH	23

c. Varie (applicazione uniche)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks	Beelinguapp Languages	22

10) Varie (applicazioni uniche)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Learn Italian with Music	Paolo Vinci	14
2.	ADESSO – Italienisch	Spotlight Verlag GmbH	14

Questa visualizzazione categorizzata dei risultati mostra in generale la tendenza delle categorie di avere sia punteggi alti che bassi. Perciò, si può sostenere che la qualità di un'applicazione non dipende dalla tipologia. Tuttavia, ci sono certe categorie che tendono ad avere un punteggio o basso o alto. Una categoria con un risultato basso è quella delle applicazioni riguardanti la conversazione, la produzione orale o la pronuncia. Tutte e due le app 'Speak Italian Free' di Holfeld.com e 'Speak Italian' di Edutainment Ventures hanno un punteggio di solo 13 punti. Questo risultato, persino sotto la metà e neanche sufficiente, indica chiaramente che le applicazioni riguardanti la produzione orale hanno bisogno di ancora svilupparsi e soprattutto di migliorare. Guardando più precisamente la griglia d'analisi delle due applicazioni si può vedere che tutte e due le applicazioni hanno una mancanza di varietà e autenticità, e inoltre, non c'è veramente una congruenza con un indirizzo metodologico didattico.

Non solo è importante analizzare i risultati delle applicazioni, ma anche il punteggio totale raggiunto da ognuno dei criteri della parte quantitativa della RAAMII (*cf.* Figura 13). La seguente tabella mostra la somma del punteggio dato ad ognuna delle trenta applicazioni analizzate, cioè significa che se il punteggio è più basso di trenta, certe applicazioni non hanno ricevuto neanche un punto per il rispettivo criterio. I criteri sono stati ordinati secondo il punteggio in serie decrescente per sottolineare quali aspetti hanno ricevuto la maggior parte dei punti e quali la minore.

L'interfaccia utente è sufficientemente chiara e intuitiva.	55
L'installazione e la gestione dell'applicazione è semplice e facile.	54
I contenuti sono ben strutturati.	53
L'applicazione è adatta per i destinatari (livello di competenza e età).	47
I contenuti sono ben distribuiti tra le diverse unità e sezioni dell'applicazione.	47
I contenuti sono congruenti con un indirizzo metodologico didattico.	44
Se presente, la pubblicità è adatta ai destinatari e non ostacola l'utilizzo. (Se non presente l'applicazione riceve il massimo dei punti.)	40
Il testo dell'applicazione è ben formattato.	40
La multimedialità dell'applicazione è adeguatamente bilanciata.	38
Le abilità linguistiche sono adeguatamente trattate anche in funzione dei destinatari.	34
Il potenziale mobile è stato sufficientemente sfruttato.	34
Le attività sono variate e ben strutturate.	23
Se presenti, gli acquisti in-app non bloccano una parte considerevole delle attività disponibili. (Se non presenti l'applicazione riceve il massimo dei punti.)	19
Il feedback ha una frequenza regolare ed è adeguatamente formulato.	19
I contenuti sono autentici.	6

Figura 13: Risultati quantitativi dei criteri.

Gettando uno sguardo ai primi tre criteri della tabella, diventa subito chiaro che il punto forte della maggior parte delle applicazioni è l'accessibilità. Le applicazioni sono create facili da usare e sono ben strutturate. La facilità d'uso dei software didattici viene anche sottolineata da Pichiassi (2007: 123), nella sua lista di criteri per la valutazione degli aspetti tecnici, la quale è stata in parte anche una base per la RAAMII: “[u]n software didattico deve poter essere utilizzato da chiunque, anche da chi non ha nessuna

competenza informatica. La facilità d'uso riguarda l'installazione, la configurazione, l'impiego del programma e il tipo di interfaccia". Questo aspetto è molto importante quando si usano app nell'insegnamento, dato che non c'è molto tempo a disposizione per spiegare in dettaglio come utilizzare le app a tutti gli studenti o le studentesse. Per un'integrazione efficace dei dispositivi mobili nella classe è molto utile che le app siano intuitive, ben strutturate e facilmente accessibili, anche solo dopo una breve esplorazione dalla parte degli alunni o delle alunne.

Inoltre, gran parte delle applicazioni è congruente con un indirizzo metodologico didattico, come possiamo vedere dal punteggio totale di 44 (*cfr.* Figura 13). Questo criterio è considerevole nell'insegnamento delle lingue, dato che per ogni insegnante è necessario verificare che l'applicazione prima di tutto segua un approccio didattico preciso, ma anche che questo sia compatibile con la propria metodologia (*cfr.* Fratter 2004: 38). I diversi tipi di approcci seguiti dalle applicazioni sono stati analizzati con l'aiuto della griglia qualitativa della RAAMII e verranno interpretati alla fine di questo capitolo.

Il punteggio dei criteri per l'analisi quantitativa presentati nella tabella (*cfr.* Figura 13) ci mostra che diversi aspetti necessari per un'integrazione di successo delle applicazioni mobili nella classe di italiano LS vengono soddisfatti. Ciò nonostante, una moltitudine di applicazioni hanno ricevuto punteggi molto bassi in certi criteri importanti per l'inserimento nell'insegnamento. Due di questi sono la frequenza e la qualità del feedback dato all'utente, e la varietà delle attività proposte dalle app. Per quanto riguarda la presenza di feedback nelle app analizzate è già stato menzionato che in tante app questo criterio non è stato applicabile, data la sua mancanza, la quale si riflette nel punteggio basso di diciannove punti (*cfr.* Figura 13). A differenza di certi aspetti insufficientemente raggiunti, i quali possono essere colmati dalla parte dell'insegnante, la deficienza di feedback è più difficile da complementare. Questo è dovuto al fatto che il mobile learning è soprattutto concepito per il lavoro individuale e non è possibile per l'insegnante di guardare contemporaneamente su tutti gli smartphone per dare un feedback individuale a tutti gli alunni o le alunne. Non solo questa mancanza toglie agli studenti o alle studentesse la possibilità di avere un feedback individuale onnipresente, ma potrebbe rischiare di abbassare la loro motivazione, dato che "[t]he utilization of mobile devices can enhance motivation of students as they can [...] receive efficient quick feedback which improve[s] learning and enhance[s] retention of memory", menzionato da Hosseini

et al. (2015: 72) e anche sottolineato dal precedentemente menzionato Chen (*cfr.* 2016: 41).

La varietà delle attività nelle applicazioni analizzate è per il 46% delle applicazioni scarsa, dato che quattordici delle trenta app hanno ricevuto zero punti nella valutazione di questo criterio. Quest'aspetto delle applicazioni mobili è, come il feedback, soprattutto rilevante per quanto riguarda la motivazione degli alunni o delle alunne, dato che "è importante che il programma [, o in questo caso l'app,] offra un'ampia gamma di attività in modo da non essere monotono e ripetitivo, abbassando così la soglia della motivazione" (Fratte 2004: 36).

I criteri riguardo la pubblicità e gli acquisti in-app verranno analizzati più dettagliatamente in seguito. Tuttavia, la scarsità di contenuti autentici è una tendenza generale di tutte le applicazioni analizzate, dato che il criterio 'I contenuti sono autentici' ha ottenuto soltanto un totale di sei punti fra tutte le trenta applicazioni analizzate (*cfr.* Figura 13). Solo quattro, cioè uno scandalizzante 13%, delle app hanno ricevuto uno o due punti per il criterio riguardante l'autenticità: 'ABC Learn Letter in Italian', 'Imparare l'italiano', 'Beelinguapp', 'Learn Italian with Music'. Tre di queste app hanno avuto un punteggio generale più alto di venti. Fra tutte le categorie quella con la media più alta è quella delle applicazioni o piattaforme multimediali per imparare le lingue straniere in generale, cioè le app 'Duolingo' e 'Babbel'. Questo potrebbe dipendere semplicemente dal fatto che vengono costantemente migliorate e sviluppate, dato che sono le due applicazioni con il più grande numero di installazioni, cioè di destinatari, nella lista in 3.2.2. di applicazioni filtrate per l'analisi.

Dopo questa illustrazione dei risultati della griglia quantitativa è necessario discutere l'esito della prima parte della RAAMII: l'analisi qualitativa. Tuttavia, due dei criteri che sono stati inclusi nella parte qualitativa possono essere considerati con uno sguardo quantitativo: il costo della app o gli acquisti in-app, e la presenza di pubblicità. La ragione per questa decisione è che durante l'analisi attraverso la sperimentazione delle applicazioni è diventato evidente che restrizioni date dagli acquisti in-app e il disturbo dato dalla pubblicità sono due criteri molto importanti nella scelta di applicazioni adatte per l'utilizzo nella classe di italiano LS. Un'applicazione dove la maggior parte delle sezioni o delle funzionalità sono bloccate diventa difficile da incorporare nell'insegnamento. Nella seguente tabella è illustrata la percentuale delle applicazioni con acquisti in-app e con pubblicità:

	App con acquisti in-app	App con pubblicità
Percentuale (%)	75	72
Numero di app	24	23

Figura 14: Applicazioni con acquisti in-app e con pubblicità.

Come si può vedere in Figura 12 tre quarti delle applicazioni analizzate hanno acquisti in app che bloccano nella maggior parte dei casi parti importanti e considerevoli delle app e in questo modo non rendono possibile un'integrazione con successo nell'insegnamento. Quasi la stessa percentuale di applicazioni contiene pubblicità in diverse variazioni, fra barre in cima o in fondo allo schermo, o caselle in mezzo allo schermo, a pubblicità con video e suono che non si possono chiudere per almeno cinque secondi e che si aprono su tutto lo schermo. Da una parte è comprensibile che gli sviluppatori delle applicazioni devono guadagnare in qualche modo, tuttavia, certe applicazioni hanno una persistenza di pubblicità per ogni volta che si clicca su un'attività e ciò rende un'integrazione, soprattutto in una classe con alunni o alunne molto giovani, quasi impossibile.

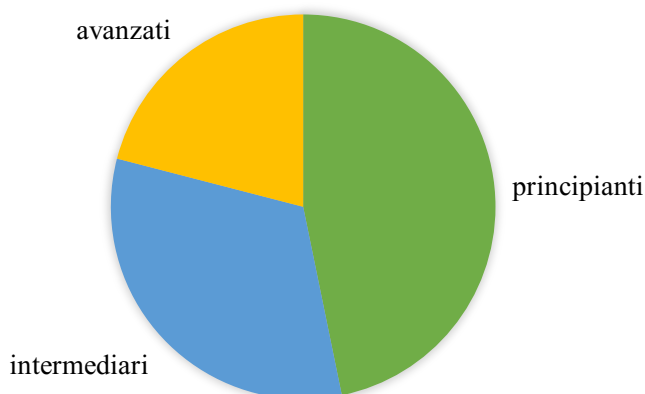


Figura 15: Competenza dei destinatari delle applicazioni.

Un ulteriore criterio dell'analisi importante da sottolineare è quello del livello di competenza dei destinatari. Dalla valutazione è risultato che la maggior parte delle applicazioni sono destinate a principianti. Più precisamente, 29 applicazioni sono destinate a principianti, 20 a intermediari, e 13 a avanzati (*cfr.* Figura 15). Tuttavia, è importante menzionare che poche applicazioni sono destinate esclusivamente a un livello, ma che normalmente gli sviluppatori cercano di offrire attività per due o persino per tutti

e tre. Questa tendenza di applicazioni soprattutto per principianti è semplicemente data al fatto che ci sono tante persone che vogliono imparare le basi di una lingua per p.es. viaggiare o lavoro, ma sono poche le persone che vogliono impararla ad un livello avanzato. Il mercato delle applicazioni, come tutti gli altri, è molto influenzato dai bisogni dei clienti.

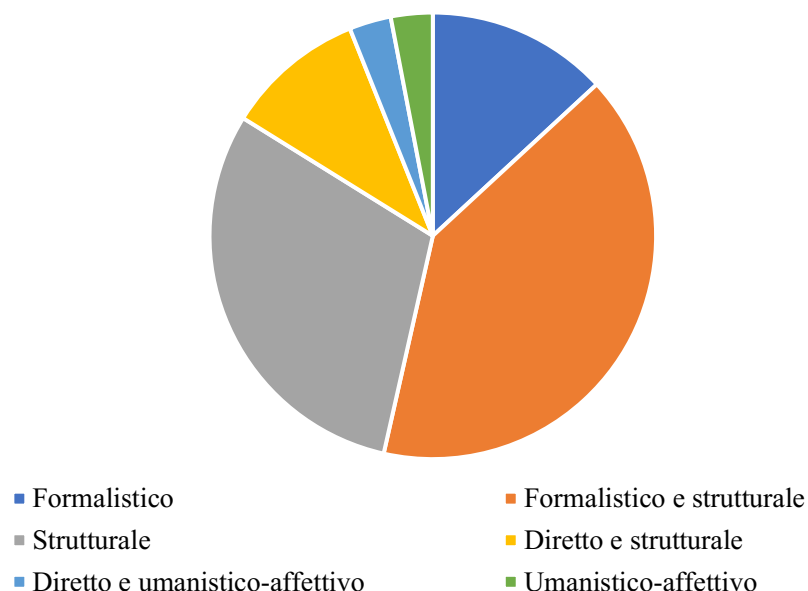


Figura 16: Approcci metodologici delle applicazioni.

Non tutti i risultati dei criteri analizzati con la RAAMII potranno essere illustrati in dettaglio, dato che andrebbe oltre lo scopo di questa tesi e, inoltre, non tutti sono degni di nota. Tuttavia, un ultimo criterio che ha avuto dei risultati interessanti e considerevoli è quello dell'approccio metodologico. Come si può vedere dall'illustrazione nel grafico a torta (*cfr.* Figura 16), l'analisi ha rivelato che la maggior parte delle applicazioni o segue una combinazione fra formalistico e strutturale (40%) o un approccio esclusivamente strutturale (30%). Il metodo audio-orale e l'utilizzo di 'pattern drills' sono soprattutto diffusi. In confronto, un mero 13% delle applicazioni segue solo l'approccio formalistico, con un focus sul metodo grammaticale traduttivo. Gli altri due approcci, quello diretto e quello umanistico-affettivo, sono soltanto presenti in cinque applicazioni. L'approccio comunicativo non è stato reperibile in nessuna delle applicazioni. Questa mancanza verrà ripresa nel prossimo capitolo, il quale consiste di una riflessione critica dei risultati.

3.5. Riflessione critica dei risultati

Dopo la presentazione dei risultati dell'analisi delle applicazioni per imparare l'italiano LS secondo la RAAMII, è necessario riflettere criticamente su alcuni aspetti. Anzitutto, rivolgiamo uno sguardo alle metodologie didattiche utilizzate nelle trenta app analizzate, menzionate alla fine del capitolo precedente. L'analisi ha rivelato che gran parte delle applicazioni segue l'approccio formalistico o/e strutturale (*cfr.* Figura 16). La metodologia più in vigore nella didattica delle lingue straniere al momento, cioè l'approccio comunicativo, non è stato rilevato in nessuna delle trenta applicazioni. La ragione per questa tendenza verso una metodologia formalistica e strutturale è probabilmente il fatto che è più semplice creare attività con p.es. registrazioni di parole in italiano e lasciare gli utenti scrivere o scegliere le parole che sentono, invece di sviluppare attività elaborate dove si utilizzano materiali autentici e dove viene simulato l'apprendimento della lingua materna.

Le applicazioni mobili ci permettono di esercitare sia il metodo visuale che quello uditivo: “sentiamo la pronuncia corretta, la ripetiamo, vediamo immagini associate alle parole e anche l'aspetto cinetico (e tattile) non è trascurato grazie a esercizi in cui si muovono ad esempio parole sullo schermo o si digitano attivamente lettere per comporre le parole” (Youlden 2016). Le metodologie sulle quali sono basate queste attività sono quella formalista e quella strutturale. Tuttavia, l'approccio comunicativo non è ancora molto presente nel mondo del MALL, a differenza dell'insegnamento classico, dove è molto diffuso.

Non solo insegnare secondo l'approccio formalista o strutturale è in molti casi limitato, dato che gli alunni o le alunne avrebbero difficoltà nel poter parlare in una situazione reale, data la mancanza di pratica orale la quale non è solo limitata al ripetere della pronuncia di vocaboli, ma è anche importante menzionare la grande carenza di contesto in queste metodologie. Da anni si è stabilita la nozione che il migliore metodo per imparare vocaboli, e poi essere capace di usarli in conversazioni reali, è quello contestuale, come viene anche espresso da William Nagy (1995: 12): “context – that is, massive exposure to comprehensible input – is absolutely necessary for language acquisition”. Anche Chih-Ming Chen e Yi-Lun Li (2009: 343) menzionano che il contesto è un aspetto essenziale quando si impara una lingua, e aggiungono che “[m]eaningful knowledge is constructed only when process of learning integrates with cultural and life contexts. Assimilating knowledge in a real world environment shortens learning time and

enhances learning efficiency”. Questi aspetti vengono incorporati nell’approccio comunicativo, il quale cerca di stabilire un contesto reale per ogni attività didattica. Perciò, sarebbe importante che anche le applicazioni mobili per imparare l’italiano LS inizino ad integrare questo approccio, e in questo modo renderebbe l’apprendimento della lingua più efficace.

Nondimeno, è anche importante indicare che la tecnologia è solamente all’inizio del riconoscere certe parole o frasi che diciamo, ma è ancora lontana dalla probabilità di poter aver una conversazione ‘reale’ con il nostro smartphone. Fino a quando questo non sarà possibile certe metodologie non potranno essere implementate con successo nelle applicazioni mobili. Tuttavia, la tecnologia è abbastanza avanzata per poter rendere possibile l’integrazione di p.es. testi, video, registrazioni etc. per dare un contesto ai vocaboli proposti e rendere i contenuti più autentici.

Un ulteriore aspetto sul quale è necessario riflettere è quello dell’autenticità. La maggior parte delle applicazioni analizzate ha ricevuto solo uno o persino zero punti per il criterio riguardante l’autenticità dei contenuti. Anche se il numero di app valutate era ristretto, è possibile dedurre che anche altre applicazioni tengono a seguire la stessa inclinazione. Tuttavia, l’utilizzo di materiali autentici è diventato molto importante nella didattica delle lingue straniere attuale, come illustra Karin Harrich (2011: 321) nel suo articolo ‘Il notiziario ovvero l’importanza dell’uso di materiali autentici nell’insegnamento-apprendimento linguistico’:

L’utilizzo di testi autentici in una lezione di lingua è estremamente utile, per non dire indispensabile [...] [e] permett[e] all’insegnante di sviluppare delle attività che simulano delle *real-life situations* nella classe di lingua che preparano l’apprendente alla vita reale, fatto che li rende particolarmente motivanti per gli apprendenti.

I materiali autentici non solo contribuiscono alla motivazione degli alunni o delle alunne e li/le preparano per la comunicazione nel mondo reale, ma li/le confrontano anche con contenuti culturali e linguistici più avanzati: “[a]uthentische Medien [...] konfrontieren [...] die Lernenden mit authentischer Sprachverwendung und überfordern sie bisweilen inhaltlich wie sprachlich (z.B. durch eine aktuelle Thematik, [...] ungeläufige oder vom Standard abweichende Wörter und Strukturen)” (Thaler 2012: 60). Come viene chiaramente menzionato nella letteratura l’autenticità è un aspetto importante dei materiali utilizzati nella classe di italiano LS. Perciò, le applicazioni dovrebbero cercare di applicare questo principio e proporre materiali più autentici, anche se richiedono più

lavoro dalla parte degli sviluppatori. Tuttavia, per quanto riguarda le applicazioni analizzate, la maggior parte potrà essere utilizzata solo ristrettamente nella classe comunicativa, data la generale mancanza di contesto e autenticità.

3.6. Selezione delle applicazioni rappresentative

Dato che andrebbe oltre lo scopo di questa tesi, non tutte le 32 applicazioni potranno essere discusse nella loro implementazione nell'insegnamento dell'italiano. Cinque applicazioni con i migliori risultati nell'analisi quantitativa (*cf.* Figura 12) sono state scelte come applicazioni rappresentative (*cf.* Figura 17). La loro integrazione nella classe austriaca di italiano LS verrà esemplificata nel prossimo capitolo.

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Risultato
1.	Imparare l'italiano	Shubi	27
2.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo	26
3.	German-Italian Dictionary	AllDict	24
4.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps	23
5.	LEO dictionary	Leo GmbH	23

Figura 17: Applicazioni rappresentative.

Tuttavia, prima di poter esporre le proposte didattiche che implementano l'utilizzo di queste applicazioni mobili nell'insegnamento dell'italiano, è necessario illustrarle in più dettaglio. Perciò, nelle prossime pagine verrà inclusa la prima parte della griglia della RAAMII, quella riguardante la valutazione qualitativa, per ognuna delle applicazioni rappresentative. Questo serve ad avere più informazioni su ogni applicazione prima di poterla integrare didatticamente.

3.6.1. Imparare l'italiano



Figura 18: Icona della app 'Imparare l'italiano'.

Titolo dell'applicazione	Imparare l'italiano ⁹			
Sviluppatore	Shubi			
Costo/acquisti in-app	Gratuita			
Pubblicità	Nessuna			
Contenuto e destinatari				
Destinatari	bambini		adulti	
Livello di competenza	principiante	intermediario		avanzato
Tema	Imparare i colori, i numeri, le lettere, e qualche vocaboli di base			
Organizzazione	Diviso in cinque attività (colori, numeri, lettere, conteggio, parole)			
Criteri pedagogici				
Attività	Tipologia:	Vengono menzionati colori o numeri e l'utente deve cliccare sul numero o colore giusto per formare un puzzle. Viene chiesto all'utente di trovare tutte le 'a' o altre lettere che entrano nello schermo. Nel conteggio l'utente deve contare gli animali e dire di quale ce ne sono di più. Nell'ultima attività l'utente deve scrivere le parole dettate.		
	Struttura:	Divise in cinque temi		
	Varietà:	Limitata varietà d'attività e nessuna flessibilità nella scelta		
Focus linguistico	Lessico/ortografia			
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere
Approccio metodologico	Diretto/strutturale			

⁹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.shubi.LearnCNLW.italy&hl=it> (9.03.2018).

Feedback	Durante l'attività quando la risposta è giusta la app dice: 'eccellente' 'perfetto' 'ottimo' 'bel lavoro'. Quando è sbagliata: 'prova ancora'. Alla fine dell'attività: 'hai terminato tutti i puzzle e sei il campione' o si vede un animale che mangia qualcosa (p.es. topo -> formaggio).
Aspetti tecnologici	
Multimedialità	Input orale e output scritto o tattile
Accessibilità	Facile da utilizzare per bambini, app intuitiva, e viene costantemente ripetuto cosa bisogna fare
Formato e aspetto	Aspetto gradevole, interfaccia molto colorata, animazioni con animali adatti ai destinatari, puzzle che si completano, simboli e immagini sono molto adatti ai bambini
Potenziale mobile	Molto sfruttato: l'utente deve acchiappare le lettere o cliccare sul colore/numero giusto, e ci sono animazioni (gli animali che cercano di arrivare al loro cibo)

3.6.2. Duolingo: Learn Languages Free



Figura 19: Icona della app 'Duolingo'.

Titolo dell'applicazione	Duolingo: Learn Languages Free ¹⁰		
Sviluppatore	Duolingo		
Costo/acquisti in-app	Gratuita		
Pubblicità	Nessuna		
Contenuto e destinatari			
Destinatari	bambini		adulti
Livello di competenza	principiante	intermediario	avanzato
Tema	Lezioni su tematiche per imparare vocaboli, grammatica, frasi da utilizzare in conversazioni, o la pronuncia		

¹⁰ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=it> (9.03.2018).

Organizzazione	Il menu principale è un ‘albero di categorie’. Nel momento che si completa una categoria si sblocca la seguente. Ci sono qualche lezioni dentro ogni categoria da completare.			
Criteri pedagogici				
Attività	Tipologia:	L’utente riceve un’immagine e deve scegliere la parola corrispondente. Spesso bisogna trovare o scrivere la traduzione. Un’altra attività è quella di cliccare le coppie. O se no si ascolta una parola e si scrive quello che si sente. In alcuni casi l’utente viene invitato a dire una parola o frase e la app riconosce se è pronunciata correttamente.		
	Struttura:	Ogni lezione ha alcune attività miste		
	Varietà:	Per ogni lezione ci sono gli stessi tipi di attività, ma comunque variate. Non c’è la possibilità di scegliere.		
Focus linguistico	Grammatica/lessico/ortografia/pronuncia/sintassi			
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere
Approccio metodologico	Formalistico/strutturale			
Feedback	Durante le attività appare una barra con 'You are correct' se la risposta è giusta, e se è sbagliata la barra dice 'Oops that's not correct' e viene data la soluzione giusta. Una linea in cima allo schermo segnala quante risposte si ha già giuste e quanto manca fino alla fine della lezione. Alla fine dell'attività si ricevono dei punti (p.es. 10) e il cerchio intorno all’attuale giorno della settimana diventa arancione.			
Aspetti tecnologici				
Multimedialità	Input scritto, orale, o immagini. Output orale, scritto o tattile.			

Accessibilità	Facilmente utilizzabile, ben organizzata, e intuitiva, però bisogna creare un conto personale per accedere. Il carattere ludico della app con i punti e la figura del gufo è anche molto adatto per bambini.
Formato e aspetto	Aspetto semplice ma colorato, con simboli che rappresentano le tematiche. Il personaggio del gufo come coach è adatto. Il carattere della scrittura è piacevole e l'interfaccia è molto bene formattata.
Potenziale mobile	Ben sfruttato: ci sono ascolti per esercitare la pronuncia e la comprensione, multiple attività tattili, variate immagini, e animazioni con il coach gufo

3.6.3. German-Italian Dictionary



Figura 20: Icona della app 'German-Italian Dictionary'.

Titolo dell'applicazione	German-Italian Dictionary ¹¹		
Sviluppatore	AllDict		
Costo/acquisti in-app	Gratuita/possibilità di togliere la pubblicità pagando €3,08		
Pubblicità	Sì, una barra sotto la barra di ricerca o se no si apre su tutto lo schermo quando si clicca su tante funzioni. Questo può essere molto annoiante perché ogni volta bisogna cliccare sulla croce per chiuderla prima di poter continuare con l'attività.		
Contenuto e destinatari			
Destinatari	bambini		adulti
Livello di competenza	principiante	intermediario	avanzato
Tema	Traduzione di parole o frasi dal tedesco all'italiano o viceversa e attività per migliorare il lessico		

¹¹ <https://play.google.com/store/apps/details?id=alldictdict.alldict.deit&hl=it> (9.03.2018).

Organizzazione	Ben strutturata con una divisione dello schermo: una casella per il tedesco sopra e una per la traduzione in italiano sotto. In più c'è la possibilità di esercitare i vocaboli attraverso alcune attività.			
Criteri pedagogici				
Attività	Tipologia:	Una parola viene proposta attraverso un input orale o scritto e bisogna cliccare la traduzione giusta, ascolto per esercitare la pronuncia e memorizzare i vocaboli, o scrivere la parola per migliorare l'ortografia. Creazione di un dizionario personale e la possibilità di aggiungere favoriti dal dizionario della app.		
	Struttura:	Ben strutturate in diverse caselle e suddivise come in lezioni		
	Varietà:	Tanta varietà con diverse tipologie. Possibilità di scegliere l'attività.		
Focus linguistico	Lessico/ortografia/pronuncia			
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere
Approccio metodologico	Formalistico/strutturale			
Feedback	Se la è risposta corretta in certe attività la casella si colora di verde, o in altre attività appare "Correct! Good job!". Se la risposta è sbagliata la casella diventa rossa o appare "Oops, that's not correct." con la risposta corretta.			
Aspetti tecnologici				
Multimedialità	Input scritto o orale. Output scritto, orale o tattile.			
Accessibilità	Facilmente utilizzabile anche senza istruzioni specifiche. L'utilizzo è chiaro da subito e facile da scoprire provando ad utilizzare la app.			
Formato e aspetto	Buona scelta del colore blu e del carattere della scrittura. L'unico aspetto non piacevole è la barra di pubblicità subito sotto la barra di ricerca, dove si rischia di cliccare senza intenderlo.			

Potenziale mobile	Mediamente sfruttato: possibilità di un input orale e anche di avere una copia di sicurezza indicando una email
-------------------	---

3.6.4. Learn Italian free for beginners: kids & adults



Figura 21: Icona della app 'Learn Italian free for beginners'.

Titolo dell'applicazione	Learn Italian free for beginners: kids & adults ¹²		
Sviluppatore	gonilapps		
Costo/acquisti in-app	Gratuita		
Pubblicità	Sì, una barra al fondo dello schermo sempre presente o si apre su tutto lo schermo alla fine di ogni attività e per continuare bisogna cliccare sulla croce o persino aspettare per cinque secondi		
Contenuto e destinatari			
Destinatari	bambini		adulti
Livello di competenza	principiante	intermediario	avanzato
Tema	Imparare l'alfabeto e vocaboli su diverse tematiche		
Organizzazione	Diviso in temi nei quali poi si può scegliere fra vedere tutti i vocaboli su schede didattiche, quattro attività diverse o attività miste		
Criteri pedagogici			
Attività	Tipologia:	Memorizzazione con schede didattiche con l'aiuto di immagini e di registrazioni delle parole. Viene dettata la parola o data un'immagine e l'utente deve scrivere o scegliere la parola giusta. Il gioco memo con immagini e vocaboli.	
	Struttura:	Ben strutturate in diverse categorie con un menu, dove si può scegliere il tema e l'attività	

¹² <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gonliapps.italian.kids.learn.game&hl=it> (9.03.2018).

	Varietà:	Per ogni tematica ci sono diverse attività da scegliere		
Focus linguistico	Lessico/ortografia			
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere
Approccio metodologico	Strutturale			
Feedback	Durante l'attività le caselle si colorano di verde se la risposta è giusta. Se è sbagliata si colorano di rosso, c'è un piccolo suono di avvertimento e bisogna riprovare. Alla fine dell'attività si sente un applauso.			
Aspetti tecnologici				
Multimedialità	Input orale, scritto o con immagini. Output scritto o tattile.			
Accessibilità	Molto facile da utilizzare, intuitiva, e facilmente accessibile anche per bambini senza istruzioni.			
Formato e aspetto	Molto colorata, piena di immagini che la rendono adatta anche per bambini, e il carattere della scrittura è adatto			
Potenziale mobile	Sfruttato bene: immagini e molto da cliccare (memo)			

3.6.5. LEO dictionary



Figura 22: Icona della app 'LEO dictionary'.

Titolo dell'applicazione	LEO dictionary ¹³		
Sviluppatore	Leo GmbH		
Costo/acquisti in-app	Gratuita/possibilità di togliere la pubblicità per €7,50/anno		
Pubblicità	Sì, una barra in fondo allo schermo sempre presente		
Contenuto e destinatari			
Destinatari	bambini		adulti
Livello di competenza	principiante	intermediario	avanzato

¹³ <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.leo.android.dict&hl=it> (9.03.2018).

Tema	Traduzione di parole o frasi dal tedesco all’italiano o viceversa			
Organizzazione	Ben strutturato con una barra di ricerca che dopo l’input di una parola mostra la traduzione, degli esempi, e eventuali discussioni			
Criteri pedagogici				
Attività	Tipologia:	Traduzione delle parole, esempi per contestualizzarle, discussioni sull’utilizzo o altri problemi con la parola tradotta, possibilità di ascoltare la pronuncia, creazione di un dizionario personale, e la possibilità di aggiungere favoriti		
	Struttura:	Tutte sono disponibili quando si cerca una parola		
	Varietà:	Abbastanza limitata		
Focus linguistico	Lessico/pronuncia			
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere
Approccio metodologico	Formalistico			
Feedback	NA			
Aspetti tecnologici				
Multimedialità	Input scritto o orale. Output scritto o orale.			
Accessibilità	Facilmente utilizzabile anche senza istruzioni specifiche. L’utilizzo è chiaro da subito e facile da scoprire provando a utilizzare la app.			
Formato e aspetto	Buona scelta del colore arancione e del carattere della scrittura. L’unico aspetto non piacevole è la barra di pubblicità costantemente presente in fondo allo schermo.			
Potenziale mobile	Mediamente sfruttato: possibilità di un input orale anche se non funziona molto bene			

4. Proposte didattiche per la classe di italiano LS

Nella prima parte di questa tesi è stato dato un background teorico sull'argomento del MALL, il CALL che lo precede, e il mobile learning in generale. Inoltre, è stata definita la didattica integrata, discussa l'integrazione delle applicazioni mobili nell'insegnamento delle lingue straniere, analizzata la presenza delle tecnologie nel curriculum austriaco e nel QCER, e data una visione generale del campo della valutazione delle applicazioni mobili. Successivamente, è stata presentata la metodologia utilizzata nel progetto d'analisi centrale di questa tesi, e sviluppata la RAAMII. Nel capitolo precedente sono stati esposti i risultati della valutazione di 30 applicazioni per imparare l'italiano e scelte le cinque applicazioni con il punteggio più alto risultato dall'analisi quantitativa basata sulla seconda parte della griglia della RAAMII.

In questo capitolo verranno create una serie di proposte didattiche per la classe di italiano LS, utilizzando le cinque applicazioni esemplari precedentemente selezionate (*cfr.* 3.6.). Come ispirazione per la struttura sono state utilizzate le proposte didattiche formulate da Lombardi (*cfr.* 2016: 117-122) nel suo articolo 'L'utilizzo della realtà aumentata nella didattica dell'italiano L2'. L'autrice propone una struttura basata su tabelle con il nome dell'autore o autrice, il tipo di attività, gli obiettivi linguistici, obiettivi cognitivi, il livello linguistico dei destinatari, il tipo di lingua, per quali gruppi di persone è adatta, organizzazione delle attività, in quale momento può essere utilizzata, la durata, gli strumenti e materiali, la preparazione dei materiali, e la procedura (*cfr.* 2016: 117-118). Le seguenti proposte seguiranno una struttura simile però adattata a studenti o studentesse di una classe di italiano LS in una scuola austriaca di tipologia AHS.

4.1. I colori, i numeri e l'alfabeto

<u><i>Tipo di attività:</i></u>	lessico, comprensione orale
<u><i>Obiettivi:</i></u>	ripassare il lessico e memorizzarlo
<u><i>Classe:</i></u>	1. classe/1. anno di studio
<u><i>Forme di lavoro:</i></u>	coppia, gruppo, individuale, plenum
<u><i>Momento di utilizzo:</i></u>	all'inizio della prima classe
<u><i>Durata:</i></u>	50 minuti

<u>Strumenti/materiali:</u>	smartphone, cuffie per ogni studente o studentessa, gioco memo sui colori (appendice 9.4.), canzone sull'alfabeto (sul computer con proiettore)
-----------------------------	---

Procedura:

All'inizio della lezione vengono ripassati i numeri alla lavagna. L'insegnante scrive i numeri in cifre alla lavagna e gli studenti o le studentesse sono invitati ad alzarsi e scrivere il numero in lettere sotto le cifre. Quando tutti i numeri sono scritti l'insegnante corregge che siano giusti. Successivamente, con l'aiuto del gioco memo (*cfr.* appendice 9.4.) gli studenti e studentesse ripassano i colori, giocando in coppia o in gruppi di tre fino a quattro. Dopo che tutti i gruppi o tutte le coppie hanno finito di giocare una partita, si ascolta tutti insieme una canzone per ripassare l'alfabeto¹⁴ e gli alunni o le alunne vengono invitati a cantare la canzone per memorizzare la pronuncia. Per completare il ripasso delle tre tematiche di base, gli alunni o le alunne vengono pregati di installare l'applicazione 'Imparare l'italiano' di Shubi sul loro smartphone e di connettere le loro cuffie, dato che dovranno ascoltare le istruzioni della app.



Figura 23: Screenshot del menu principale di 'Imparare l'italiano'.

In una prima fase, devono completare tutte le attività individualmente almeno una volta. In una seconda fase, per rendere le attività più motivanti, si crea una competizione, dove in coppia o in gruppo devono cercare di finire il più veloce possibile il puzzle (il quale si completa solo se si danno risposte giuste) o arrivare per primo/a a destinazione con l'animale nell'animazione. Come compito si può proporre agli studenti o studentesse di fare l'ultima attività nella app (*cfr.* Figura 23), dove vengono dettate le parole, da prima

¹⁴ Come p.es. questa <https://www.youtube.com/watch?v=5Vsj994x1I4> (10.03.2018).

scrivere su un foglio di carta e poi da verificare con la app che si ha scritto la parola correttamente.

4.2. Il gufo delle direzioni

<u>Tipo di attività:</u>	lessico, comprensione orale, produzione scritta e orale
<u>Obiettivi:</u>	imparare a dare direzioni
<u>Classe:</u>	1. classe/1. anno di studio
<u>Forme di lavoro:</u>	individuale, coppie, plenum
<u>Momento di utilizzo:</u>	nel secondo semestre della prima classe
<u>Durata:</u>	50 minuti
<u>Strumenti/materiali:</u>	smartphone con l'applicazione 'Duolingo' già installata, cuffie per ogni studente o studentessa, foglio di lavoro con ripasso del lessico sulla tematica 'la città' (appendice 9.5.), computer e proiettore

Procedura:

Per iniziare la lezione su come dare direzioni, è necessario un ripasso della forma dell'imperativo. Questo viene ripassato con tutta la classe con l'aiuto di un esercizio su www.schools.duolingo.com, un sito dove l'insegnante può vedere il progresso di tutti gli alunni o le alunne nel loro percorso con la app Duolingo. L'esercizio è molto simile a quelli nell'applicazione, in quanto per esempio gli alunni o le alunne sentono una frase e devono dire come si scrive, o ricevono una frase e devono scegliere la traduzione giusta. Dopo questa attività di ripasso viene creata una mappa mentale alla lavagna con scritto 'dare direzioni' in mezzo e le idee degli alunni o delle alunne intorno (p.es. i verbi che conoscono che potrebbero essere utili). Successivamente, dato che l'applicazione Duolingo è già installata sugli smartphone, gli studenti o le studentesse vengono pregati/e di mettere le loro cuffie e completare individualmente le cinque lezioni nella categoria 'direzioni'. Quando tutte le attività sono completate viene distribuito un foglio di lavoro per il ripasso del lessico sulla tematica 'la città', la quale è stata introdotta nella lezione precedente. Gli alunni o le alunne devono semplicemente combinare gli elementi nell'immagine con il termine giusto (*cfr.* appendice 9.5.).

Alla fine della lezione, in coppia, gli studenti o le studentesse vengono invitati ad aprire l'applicazione *Google Maps* sul loro cellulare o il sito www.maps.google.at nel loro browser, a scrivere individualmente alcune frasi combinando il lessico che hanno imparato con Duolingo con i termini degli edifici ripassati, e poi in coppia a descriversi la strada da un posto A a un post B scelti da loro. Come compito l'insegnante può crearne uno su www.schools.duolingo.com (cfr. Figura 24), chiedendo agli alunni o alle alunne di raggiungere un certo numero di punti (p.es. 20 punti vogliono dire 10 minuti di lavoro) e mettendo una data di scadenza. L'insegnante può poi vedere sul sito chi ha completato il compito.

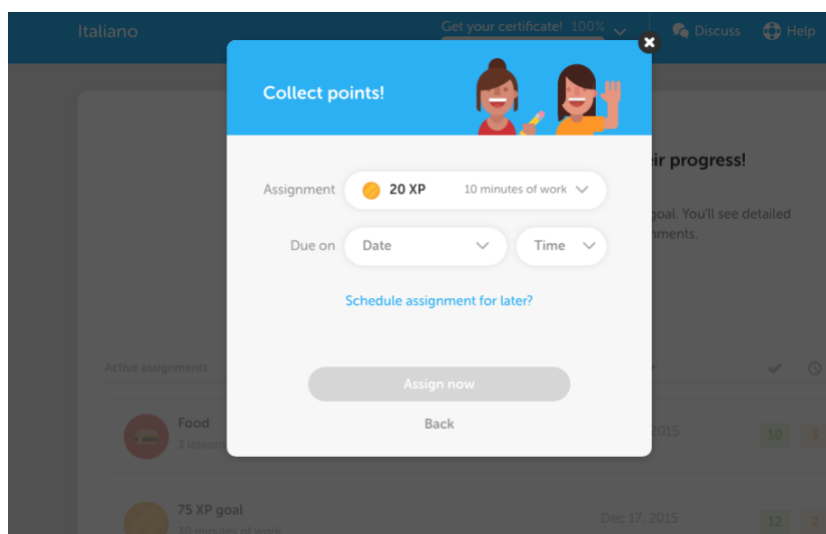


Figura 24: Screenshot di come creare un compito su www.schools.duolingo.com.

4.3. Natale in Italia¹⁵

<u><i>Tipo di attività:</i></u>	lessico, comprensione orale e scritta, produzione scritta e orale
<u><i>Obiettivi:</i></u>	arricchire il lessico sulla tematica del Natale e esplorare i piatti tipici italiani
<u><i>Classe:</i></u>	2. classe/2. anno di studio
<u><i>Forme di lavoro:</i></u>	individuale, coppie
<u><i>Momento di utilizzo:</i></u>	nelle lezioni prima di Natale
<u><i>Durata:</i></u>	50 minuti

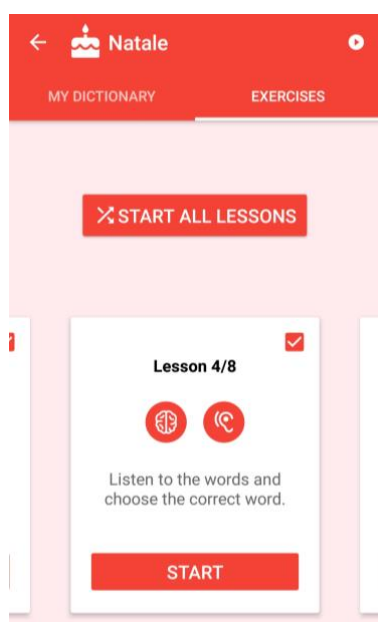
¹⁵ Questa lezione è stata originariamente creata per un altro corso, specificamente la Arbeitsgemeinschaft III nel semestre estivo del 2015. La lezione è stata adattata per esemplificare che quasi ogni tipo di lezione può essere modificata con l'obiettivo di integrare i dispositivi mobili nelle classi di italiano LS.

<u>Strumenti/materiali:</u>	smartphone con l'applicazione 'German-Italian Dictionary' già installata, cuffie per ogni studente o studentessa, fogli di lavoro sui cibi natalizi in Italia (appendice 9.6.)
-----------------------------	--

Procedura:

Questa lezione è stata creata per promuovere il lavoro indipendente dalla parte degli studenti o delle studentesse, dato che le attività preparate possono essere compiute senza grandi spiegazioni e interventi dalla parte dell'insegnante. All'inizio della lezione vengono distribuiti i quattro fogli di lavoro sulla tematica del cibo natalizio in Italia (*cfr.* appendice 9.6.) e gli alunni o le alunne vengono invitati a svolgere le attività individualmente o in coppia, seguendo le istruzioni. Nel primo esercizio si devono rispondere un paio di domande sulle tradizioni natalizie riguardanti il cibo. Successivamente, gli studenti o le studentesse devono utilizzare il loro smartphone per guardare uno spot pubblicitario del panettone della marca *Motta*. Durante il video deve essere completato il testo, e dopo averlo guardato, devono rispondere a qualche domande e discuterle in coppia. Nel secondo esercizio devono essere combinate le immagini di alcuni piatti particolari italiani con i rispettivi nomi. Se gli studenti o le studentesse non li conoscono possono cercare in linea con i loro smartphone.

La prima parte della terza attività è divisa in due gruppi (A e B). Il gruppo A ha la prima metà dell'articolo e gruppo B l'altra. In coppia devono leggere l'articolo e poi mettere i



nomi dei piatti nelle caselline presenti nel testo, dove mancano i titoli dei paragrafi. In seguito, individualmente devono aprire la app 'German-Italian Dictionary', la quale è già installata sul loro smartphone. Nella sezione 'favoriti' devono creare una nuova cartella intitolata 'Natale'. Poi devono tornare alla pagina principale e cercare la traduzione di tutte le parole evidenziate in blu nell'articolo precedentemente letto, le parole che non hanno capito, e altre parole che gli vengono in mente sulla tematica del Natale. Per ogni termine devono cliccare sulla stella nell'angolo destro dello schermo per aggiungere il nuovo vocabolo alla cartella 'Natale' dei favoriti. Quando

Figura 25: Screenshot della sezione 'esercizi' nella app 'German-Italian Dictionary'.

hanno completato la lista, devono andare alla sezione ‘esercizi’ (cfr. Figura 25) e fare almeno due esercizi con i nuovi vocaboli. Se gli studenti o le studentesse non dovessero riuscire a finire nella lezione, questi esercizi possono essere semplicemente fatti come compito, sfruttando pienamente il vantaggio del m-learning menzionato una moltitudine di volte in questa tesi: ‘anywhere and anytime’.

4.4. Gli strumenti e la musica italiana¹⁶

<u>Tipo di attività:</u>	lessico, comprensione orale e scritta, produzione scritta e orale
<u>Obiettivi:</u>	imparare i vocaboli degli strumenti, saper esprimere i propri gusti musicali ed esplorare la musica italiana
<u>Classe:</u>	2. classe/2. anno di studio
<u>Forme di lavoro:</u>	individuale, coppie, plenum
<u>Momento di utilizzo:</u>	verso la fine del secondo semestre come introduzione alla tematica della musica
<u>Durata:</u>	50 minuti
<u>Strumenti/materiali:</u>	smartphone, cuffie per ogni studente o studentessa, fogli di lavoro sugli strumenti e la musica (appendice 9.7.)

Procedura:



Come introduzione alla lezione viene effettuata una discussione nel plenum riguardo gli strumenti che gli studenti o le studentesse conoscono in italiano e quali suonano. Gli strumenti menzionati vengono raccolti alla lavagna. Successivamente, gli alunni o le alunne vengono invitati a fare il primo esercizio nei fogli di lavoro (cfr. appendice 9.7.), il quale consiste nel mettere il nome giusto accanto alla foto di ogni strumento. Prima di continuare con il secondo esercizio, gli studenti o le studentesse vengono pregati di

Figura 26: Screenshot delle attività proposte dalla app ‘Learn Italian free for beginners’.

¹⁶ Questa lezione serve a esemplificare che come insegnante non è sempre necessario preparare tutte le lezioni sé stesso/a ma bisogna essere pieno/a di risorse per diminuire il carico di lavoro e per questo saper adattare materiali trovati su internet per i bisogni della propria classe. Inoltre, esemplifica che l’integrazione dei dispositivi mobili non vuol sempre dire che la preparazione della lezione durerà più a lungo e che deve essere impegnativa.

scaricare l'applicazione 'Learn Italian free for beginners: kids & adults' sul loro smartphone, di cliccare sulla tematica 'strumenti musicali' e poi sul simbolo di un libro aperto dove possono trovare le schede didattiche con i vocaboli da memorizzare (*cfr.* Figura 26). In coppie gli alunni e le alunne devono praticare la loro pronuncia e verificarsi a vicenda ascoltando, con l'aiuto di cuffie, la pronuncia data dall'applicazione. In seguito, lavorando individualmente devono fare almeno due delle cinque attività proposte.

Quando gli alunni o le alunne hanno finito di praticare i nuovi vocaboli, vengono invitati a fare il secondo esercizio sui fogli di lavoro, dove in forma di single choice devono scegliere il termine giusto per la definizione. Nel seguente esercizio devono essere formulate almeno tre frasi sui gusti musicali con le parole proposte nei tre cerchi blu o imparate con la app. Queste vengono poi confrontate in coppia. L'esercizio numero quattro, il quale consiste nell'aprire l'applicazione YouTube sullo smartphone e cercare la canzone 'Una musica può fare' di Max Gazzè, ascoltarla e poi completare le parole mancanti nel testo, viene fatto individualmente, dato che così gli alunni o le alunne possono procedere al proprio ritmo. Dopo una breve discussione nel plenum sull'effetto della musica sugli alunni o le alunne, viene letto individualmente il testo intitolato 'La musica italiana' (*cfr.* appendice 9.7.) e risposto con vero o falso alle affermazioni. Se gli studenti o le studentesse dovessero non capire certe parole vengono invitati a cercare la traduzione con le app 'German-Italian Dictionary' o 'LEO dictionary'. Per concludere la lezione, gli alunni o le alunne vengono pregate di scegliere uno dei cantanti o dei compositori menzionati, fare una ricerca su internet con il loro smartphone e preparare una mini-presentazione di tre minuti. Se non rimane abbastanza tempo per quest'attività, può essere anche data come compito per la prossima lezione.

4.5. Usare LEO¹⁷

<u>Tipo di attività:</u>	produzione scritta e orale, comprensione scritta
<u>Obiettivi:</u>	esercitazione dell'utilizzo dei dizionari in generale e specificamente di quelli nella forma di app o in linea
<u>Classe:</u>	3. classe/3. anno di studio

¹⁷ Questa lezione ha, a differenza della centralizzazione su una tematica delle altre, come focus la tipologia dell'applicazione in sé stessa. Il carattere come dizionario della app viene sfruttato in un'introduzione generale all'utilizzo di app o siti in linea dello stesso genere.

<u>Forme di lavoro:</u>	individualmente, coppia, plenum
<u>Momento di utilizzo:</u>	all'inizio della 3. classe
<u>Durata:</u>	50 minuti
<u>Strumenti/materiali:</u>	smartphone, quiz (appendice 9.8.), computer e proiettore

Procedura:

All'inizio della lezione gli alunni o le alunne vengono poste/i le seguenti domande nel plenum: Quale tipo di dizionario usi? Quanto spesso lo usi? Per cosa lo usi? Queste domande vengono discusse con tutta la classe. Successivamente, la classe viene divisa in gruppi di tre a quattro studenti o studentesse. Prima di iniziare il quiz (*cf.* appendice 9.8.), la classe viene pregata di installare l'applicazione 'LEO dictionary' sul loro smartphone. Inoltre, vengono presentate con l'aiuto di un computer e un proiettore le pagine web www.treccani.it e www.dizionari.corriere.it, le quali possono essere aperte dagli alunni sul loro smartphone. Questi siti completano la app 'LEO dictionary' come strumenti per poter fare tutte le attività nel quiz.

Il quiz viene eseguito in competizione e il gruppo che finisce tutte le attività per primo e correttamente ha vinto. Le attività incluse nel quiz spingono gli alunni o le alunne a utilizzare il 'LEO dictionary' per trovare fra altro le traduzioni per una lista di parole, e gli altri siti per trovare p.es. sinonimi o definizioni. Alla fine della lezione, se c'è ancora tempo, ogni gruppo deve cercare di creare qualche attività simile a quelle nel quiz per gli altri gruppi. Dovesse non esserci tempo, un mini-quiz deve essere preparato come compito utilizzando un documento su *Google Docs*¹⁸, dove tutti i membri hanno la possibilità di accedere al quiz del gruppo e poterlo elaborare.

¹⁸ "Google Docs" <https://docs.google.com> (9.03.2018).

5. Riassunto e conclusioni

Nel primo capitolo di questa tesi è stato dato un background teorico. Sono stati definiti i concetti del Computer Assisted Language Learning, il quale ha contenuto un'introduzione generale alla tecnologia nell'insegnamento delle lingue, in seguito, del più specifico Mobile Assisted Language Learning, il quale è la base di questa tesi, e del mobile learning in generale. Inoltre, è stata illustrata la didattica integrata, la quale rispecchia la realtà attuale di un 'miscuglio' delle tecnologie e dell'insegnamento 'classico'. Inoltre, dato che la parte centrale della tesi è un'analisi di applicazioni mobili, è stato discusso l'inserimento delle applicazioni mobili nell'insegnamento delle lingue straniere e data una visione generale del campo della valutazione delle applicazioni mobili. Un'analisi della presenza delle tecnologie nel curriculum austriaco e nel quadro comune europeo di riferimento per le lingue è stata anche necessaria, poiché il gruppo destinatario dei risultati di questa ricerca è la classe austriaca di italiano LS.

Il capitolo successivo, il quale forma la parte centrale di questa tesi, ha presentato innanzitutto la metodologia utilizzata nel progetto d'analisi. In un secondo passo, sono state selezionate le applicazioni per imparare l'italiano dal *Google Play Store*, le quali poi sono state filtrate e suddivise in dieci categorie. In seguito, è stata creata la rubrica per l'analisi delle applicazioni mobili per imparare l'italiano (RAAMII), la quale è unica di questa tesi, basata sulla teoria e ispirata da altre rubriche, soprattutto della didattica EFL, ma anche della valutazione di software didattici in generale. Dopo l'analisi delle trenta applicazioni filtrate nei capitoli precedenti con l'aiuto della griglia della RAAMII (*cfr.* appendice 9.3.), sono stati esposti i risultati. Successivamente, sono stati riflettuti criticamente alcuni aspetti. Come base per il capitolo seguente, sono state scelte cinque applicazioni con il punteggio quantitativo più alto ed è stata inclusa per ogni app la prima parte della griglia della RAAMII, quella riguardante la valutazione qualitativa, per avere più informazioni su ogni applicazione prima di poterle integrare didatticamente.

Nell'ultimo capitolo sono state sviluppate una serie di proposte didattiche per la classe austriaca di italiano LS, utilizzando le cinque applicazioni esemplari precedentemente selezionate: 'Imparare l'italiano', 'Duolingo', 'German-Italian Dictionary', 'Learn Italian free for beginners' e 'LEO dictionary'. Per ogni proposta didattica sono stati descritti gli obiettivi, le tipologie di attività usate, la classe per la quale è stata concepita, le forme di

lavoro, il momento di utilizzo durante l'anno scolastico, la durata, gli strumenti e i materiali necessari, e la procedura.

I risultati dell'analisi hanno mostrato che le applicazioni riguardanti la produzione orale hanno bisogno di ancora essere sviluppate e soprattutto migliorate, dato che sono scarse in autenticità e in congruenza con un approccio didattico preciso. Generalmente le applicazioni analizzate hanno mancato di materiali autentici e di un contesto. Tuttavia, nella letteratura viene evidenziato che l'autenticità e la contestualizzazione sono aspetti importanti da considerare nella scelta di materiali per l'utilizzo nella classe di italiano LS. Perciò, le applicazioni dovrebbero cercare di proporre materiali più autentici e contestualizzati, anche se richiedono più lavoro dalla parte degli sviluppatori. Le app con i migliori risultati sono state quelle della categoria delle applicazioni o piattaforme multimediali per imparare le lingue straniere in generale. Inoltre, è risultato che tre quarti delle applicazioni hanno acquisti in-app o/e pubblicità. Questa realtà rende la loro integrazione nell'insegnamento difficile, dato che la maggior parte delle attività non sarebbe disponibile o ci sarebbe troppa pubblicità che disturba l'utente. Dai risultati si è potuto concludere che la maggior parte delle applicazioni potrà essere utilizzata solo ristrettamente nella classe di italiano LS, specialmente se si segue un approccio comunicativo. Tuttavia, ci sono una serie di applicazioni che possono essere facilmente integrate nell'insegnamento, come è stato mostrato nelle proposte didattiche nel quarto capitolo.

Questa tesi ha introdotto una nuova rubrica per l'analisi di applicazioni mobili per imparare l'italiano, la RAAMII, la quale per quanto è risultato da una ricerca in linea e dalla letteratura è unica. Nonostante sia necessario un'adattamento secondo i propri bisogni da parte di ogni insegnante, l'obiettivo di questa tesi era di proporre una griglia per facilitare la valutazione di applicazioni mobili prima di poterle utilizzare nella propria classe. Tuttavia, non può essere affermato che la RAAMII sia utile per tutti o neanche 'la' perfetta rubrica. Ulteriori approfondimenti, sviluppi e adattamenti sono necessari in questo campo della valutazione delle applicazioni mobili per imparare l'italiano, il quale diventa sempre più importante nella società di oggi, dove gli smartphone sono praticamente in ogni tasca, borsa o mano.

Per quanto riguarda le limitazioni dell'analisi effettuata, è importante menzionare che la valutazione sulla base della griglia della RAAMII è stata condotta, sia per la parte qualitativa che quella quantitativa, sulla base del mio proprio giudizio e per questo

potrebbe essere in alcuni aspetti parziale. L'analisi sarebbe sicuramente stata più oggettiva e solida se fosse stata effettuata da più di una persona. Inoltre, i criteri inclusi nella RAAMII sono stati scelti e modificati sulla base della teoria, ma anche in certi casi sulla base delle mie opinioni. Perciò, la valutazione delle stesse applicazioni seguendo altri criteri potrebbe risultare in diverse conclusioni.

Per rendere questo progetto d'analisi più oggettivo e solido sarebbe necessario che la valutazione non solo venga effettuata da altre persone, ma anche per altre applicazioni. Questa tesi apre diverse possibilità di ulteriore ed essenziale ricerca, dato che quest'area della didattica diventerà sempre più rilevante nel futuro. Tuttavia, è stato potuto dare una visione generale dei concetti centrali, delle difficoltà e dei benefici dell'integrazione dei dispositivi mobili nella classe di italiano LS. In conclusione, spero che la RAAMII e la mia analisi sarà utile per altri/altre insegnanti di italiano LS e che ispirerà altri a ricercare ulteriormente questo campo innovativo, ma fondamentale nella didattica attuale. Data la vasta disponibilità di app per imparare le lingue, come insegnanti dobbiamo iniziare a scoprire quali sono le migliori e quali sono da evitare.

6. Deutsche Zusammenfassung (Abstract)

Da Handys sich in unserer Gesellschaft immer mehr verbreiten und sich technologisch weiterentwickeln, hat sich in der Fremdsprachendidaktik der Bereich des Mobile Assisted Language Learning (MALL) entwickelt, welcher sich mit dem Einsatz von Handys im Unterricht auseinandersetzt. In dieser Arbeit wird eine Liste von mobilen Apps, die für das Erlernen der italienischen Sprache konzipiert sind, anhand von einer selbst erstellten und auf der Theorie basierenden Rubrik, die ‚RAAMII‘ (Rubrica per l’Analisi di Applicazioni Mobili per Imparare l’Italiano), evaluiert. Die Arbeit ist in drei Teilen aufgebaut, und zwar werden im ersten Teil durch einen theoretischen Hintergrund alle notwendigen Begriffe definiert, im zweiten Teil wird die Methodik erläutert und die Resultate der Analyse vorgestellt und diskutiert, und im dritten Teil werden didaktische Vorschläge für die fünf Apps mit den besten Ergebnissen entworfen.

Die Resultate zeigen, dass einige Apps noch schwierig im Unterricht einsetzbar sind, da die Kontextualisierung, das Feedback oder auch die Authentizität der Materialien oft fehlt. Jedoch, gibt es trotzdem noch eine Vielzahl an Apps, die gut in der Evaluierung abschneiden und im Unterricht bedingt und gut eingebettet integriert werden können. Das Ziel von der in dieser Arbeit entwickelten Rubrik, die ‚RAAMII‘, war es vor allem anderen Lehrpersonen zur Analysierung von Apps für den Italienischunterricht behilflich zu sein und zu versuchen die bestehende Lücke in der Didaktik für Italienisch als Fremdsprache zu füllen.

7. English Summary (Abstract)

As mobile phones are increasingly spreading in our society and are undergoing a constant and exponential technological growth, the field of Mobile Assisted Language Learning (MALL), which deals with the integration of mobile phones in the language classroom, was developed. In this thesis a list of mobile apps to learn Italian was analyzed, on the basis of a self-made and theory-based rubric, the ‘RAAMII’ (**R**ubrica per l’**A**nalisi di **A**pplicazioni **M**obili per **I**mparare l’**I**taliano). The paper is structured in three parts, where the first part provides a theoretical background with an illustration of the main concepts. The second part outlines and discusses the methodology and the results of the evaluation. Lastly, in the third part, on the basis of the analysis, five apps with the best results were chosen and integrated in didactic proposals.

The results show that some apps are still difficult to employ in the classroom, as they are often missing contextualization, feedback, or also authenticity of the materials used. Nevertheless, there are still a variety of apps, which performed well in the evaluation and could be integrated conditionally and well embedded in language lessons. The purpose of the developed rubric, the ‘RAAMII’, was especially to help other teachers in analyzing apps for teaching and learning Italian and to try to fill the currently existing gap in the didactics of Italian as a foreign language.

8. Bibliografia

- ATTEWELL**, Jill; Savill-Smith, Carol (eds.) (2004). *Learning with mobile devices. Research and development*. Londra: Learning and Skills Development Agency. <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.97.4405&rep=rep1&type=pdf> (25.02.2018).
- BALBONI**, Paolo E. (2015). *Le Sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*. Milano: Utet.
- BATES**, A.W. Tony; Sangra, Albert (2011). *Managing Technology in Higher Education: Strategies for Transforming Teaching and Learning*. San Francisco: Jossey-Bass.
- BEATTY**, Ken (2010). *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. Seconda edizione. Harlow/Londra: Pearson Education Limited.
- BMBWF** (Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung) (2017). "Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen." <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2017-09-01> (6.03.2018).
- BOCCI**, Fabio; Guerini, Ines; Marsano, Martina (2017). "Le App come strumenti per l'apprendimento della letto-scrittura. Una rassegna." *Form@re – Open Journal per la formazione in rete* 17(2), p. 225-237. <http://www.fupress.net/index.php/formare/article/viewFile/20534/19326> (5.03.2018).
- CHEN**, Xiaojun (2016). "Evaluating Language-learning Mobile Apps for Second-language Learners." *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)* 9(2), p. 39-51. <https://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=jetde> (30.03.2018).
- CHEN**, Chih-Ming; Li, Yi-Lun (2009). "Personalised context-aware ubiquitous learning system for supporting effective English vocabulary learning." *Interactive Learning Environments* 18(4), p. 341-364.
- CHINNERY**, George M. (2006). "Going to the MALL: Mobile Assisted Language Learning". *Language Learning and Technology* 10(1), p. 9-16.
- CONSIGLIO EUROPEO** (2001). *Gemeinsamer europäischer Referenzrahmen für Sprachen: lernen, lehren, beurteilen. Niveau A1-A2-B1-B2-C1-C2*. Strasburgo: Consiglio europeo.
- FIORENTINO**, Giuliana; Cacchione, Annamaria (2011). "Incremento lessicale e m(obile)-learning: prospettive teoriche e applicative." *Italiano LinguaDue* 2, p. 201-217.

- FOUZ-GONZÁLEZ**, Jonás (2017). "Pronunciation instruction through Twitter: the case of commonly mispronounced words." *Computer Assisted Language Learning* 30(7), p. 631-663.
- FRATTER**, Ivana (2010). *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*. Roma: Carocci.
- GARRISON**, D. Randy; Kanuka, Heather (2004). "Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education." *Internet and Higher Education* 7, p. 95-105.
- GODWIN-JONES**, Robert (2011). "Emerging Technologies: Mobile Apps for Language Learning." *Language Learning and Technology* 15(2), p. 2-11.
- GUO**, Hui (2014). *Analysing and evaluating current mobile applications for learning English speaking*. Tesi di Master. Birkbeck College, Università di Londra. https://englishagenda.britishcouncil.org/sites/default/files/filefield_paths/analysing_and_evaluating_current_mobile_applications_v2.pdf (30.03.2018).
- HARRICH**, Karin (2011). "Il notiziario ovvero l'importanza dell'uso di materiali autentici nell'insegnamento-apprendimento linguistico." *Italiano LinguaDue* 2, p. 321-335.
- HERNDL**, Elisabeth (2017). "5. Oö. Jugend-Medien-Studie 2017." 01.06.2017. <https://www.edugroup.at/innovation/forschung/jugend-medien-studie/detail/5-ooe-jugend-medien-studie-2017.html> (28.02.2018).
- HIRZINGER-UNTERRAINER**, Eva M. (2014). "Mobile learning nella classe di italiano L2. Imparare il lessico con i podcast." *EL.LE* 3(1), p. 113-129. <http://edizionicafoscari.unive.it/media/pdf/article/elle/2014/1/art-10.14277-2280-6792-92p.pdf> (30.03.2018).
- HOSSEINI**, Seyed Ebrahim; Kaed, Ezzadeen; Alhazmi, Abdulsalam (2015). "Acquiring Knowledge through Mobile Applications." *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)* 9(3), p. 71-74. <http://journals.sfu.ca/onlinejour/index.php/i-jim/article/viewFile/4495/3547> (25.03.208).
- HUBBARD**, Philip (1988). "An integrated framework for CALL software evaluation." *CALICO Journal* 6(2), p. 51-72.
- HUBBARD**, Philip (2006). "Evaluating CALL Software." In: Ducate, Lara; Arnold, Nike (eds.). *Calling on CALL: From Theory and Research to new Directions in Foreign Language Teaching*. San Marcos: CALICO, p. 313-334.
- JEFFREY**, Lynn M.; Milne, John; Suddaby, Gordon (2014). "Blended Learning: How Teachers Balance the Blend of Online and Classroom Components." *Journal of Information Technology Education: Research* 13, p. 121-140. <http://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP121-140Jeffrey0460.pdf> (30.03.2018).

- KANUKA**, H.; Brooks, C.; Saranchuck, N. (2009). "Flexible learning and cost effective mass offerings." Paper presented at the Improving University Teaching (IUT), Vancouver, Canada.
- KENNEDY**, Claire; Levy, Mike (2008). "L'italiano al telefonino: Using SMS to support beginners' language learning." *ReCALL* 20(3), p. 315-330.
- KIM**, Heyoung; Kwon, Yeonhee (2012). "Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning." *Multimedia-Assisted Language Learning* 15(1), p. 31-57. <http://kmjournal.bada.cc/wp-content/uploads/2013/05/15-1-2Kim.pdf> (30.03.2018).
- KOCH**, Phillip (2012). "Die digitale Revolution im Klassenzimmer." *Der Standard*. 31.10.2012. <https://derstandard.at/1350259894800/Die-digitale-Revolution-im-Klassenzimmer> (25.02.2018).
- KUKULSKA-HULME**, Agnes (2009). "Will mobile learning change language learning?" *ReCALL* 21(2), p. 157-165.
- LALIMA**, Kira Lata Dangwal (2017). "Blended Learning: An Innovative Approach." *Universal Journal of Educational Research* 5(1), p. 129-136. <http://www.hrpub.org/download/20161230/UJER16-19508256.pdf> (30.03.2018).
- LEE**, Cheng-Yuan; Cherner, Todd Sloan (2015). "A Comprehensive Evaluation Rubric for Assessing Instructional Apps." *Journal of Information Technology Education: Research* 14, p. 21-53. <http://www.jite.org/documents/Vol14/JITEV14ResearchP021-053Yuan0700.pdf> (30.03.2018).
- LEVY**, Michael (1997). *Computer-Assisted Language Learning. Context and Conceptualization*. Oxford: Oxford University Press.
- LEVY**, Mike; Hubbard, Philip (2005). "Why call CALL 'CALL'?" *Computer Assisted Language Learning* 18(3), p. 143-149.
- LOMBARDI**, Giulia (2016). "L'utilizzo della realtà aumentata nella didattica dell'italiano L2." *Italiano LinguaDue* 1, p. 103-123.
- MEDIENPÄDAGOGISCHER FORSCHUNGSVERBUND SÜDWEST** (MPFS) (ed.) (2016). *JIM-Studie 2016: Jugend, Information, (Multi-)Media: Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2016/JIM_Studie_2016.pdf (25.02.2018).
- MIANGAH**, Tayebbeh Mosavi; Nezarat, Amin (2012). "Mobile-Assisted Language Learning." *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)* 3(1), p. 309-319. <https://pdfs.semanticscholar.org/2902/cf4ef0284cb407e986ec2cbcd96c7ddbfeb8.pdf> (30.03.2018).

- MONJE**, Martin; Martin-Monje, Elena; Arús Hita, Jorge; Rodríguez-Arancón, Pilar; Calle, Cristina (2014). "REALL: Rubric for the evaluation of apps in language learning." *Jornadas Internacionales Tecnología Móvil e Innovación en el Aula: Nuevos Retos y Realidades Educativas, Logroño*. https://www.researchgate.net/publication/255702557_REALL_Rubric_for_the_evaluation_of_apps_in_language_learning (25.02.2018).
- NAGY**, William E. (1995). "On the role of context in first- and second-language vocabulary learning." *Center for the study of reading. Technical Report No. 627*. University of Illinois at Urbana-Champaign. <https://www.ideals.illinois.edu/handle/2142/31277> (23.03.2018).
- NETAPPLICATIONS.COM**: "Operating System Market Share." <https://www.netmarketshare.com/operating-system-market-share> (30.01.2018).
- NITTI**, Paolo (2016). "Italiano L2. Lingua seconda: E-learning e M-learning." *Approfondimenti* 9, p. 20-24. http://www.edu.lascuola.it/img_de_toni/2015_2016/pdf/sd_italiano_l2_elearnin_g.pdf (30.03.2018).
- PICHIASSI**, Mauro (2007). *Apprendere l'italiano L2 nell'era digitale. Le nuove tecnologie nell'insegnamento e apprendimento dell'italiano per stranieri*. Perugia: Guerra Edizioni.
- PIERI**, Michelle; Diamantini, Davide (2008). *Il mobile learning*. Milano: Edizioni Angelo Guerini e Associati.
- POOLS-CX** (2011). *Libro di Corso CALL*. <http://www.languages.dk/archive/cx/manuals/callitcx.pdf> (27.02.2018).
- PRICE**, Sarah (2007). "Ubiquitous Computing: Digital Augmentation and Learning." In: Pachler, Norbert (ed.). *Mobile Learning: Towards a Research Agenda*. Londra: WLE Centre, p. 33-54. http://discovery.ucl.ac.uk/10005402/1/mobilelearning_pachler_2007.pdf (25.02.2018).
- QUAGGIA**, Roberto (2013). "La Lingua2 nel web. Prospettive digitali per la didattica dell'italiano a stranieri." *Italiano LinguaDue* 1, p. 128-159.
- REINDERS**, Hayo; Pegrum, Mark (2015). "Supporting language learning on the move: An evaluative framework for mobile language learning resources." In: Tomlinson, Brian (ed.). *Second Language Acquisition Research and Materials Development for Language Learning*. Londra: Taylor & Francis, p. 116-141.
- RODRÍGUEZ-ARANCÓN**, Pilar; Arús, Jorge; Calle, Cristina (2013). "The Use of Current Mobile Learning Applications in EFL." *Procedia – Social and Behavioral Sciences* 103, p. 1189-1196.
- STEEL**, Caroline (2012). "Fitting Learning into life: Language students' perspectives on benefits of using mobile apps." In: M. Brown; M. Hartnett; T. Stewart (eds.). *Future challenges, sustainable futures*. Wellington: Proceedings ascilite, p. 875-

880.

http://www.ascilite.org/conferences/Wellington12/2012/images/custom/steel%20c_caroline_-_fitting_learning.pdf (25.02.2018).

STOCKWELL, Glenn (2007). "Vocabulary on the move: investigating an intelligent mobile phone-based vocabulary tutor." *Computer Assisted Language Learning* 20(4), p. 365-383.

STOCKWELL, Glenn (2012). "Introduction." In: Stockwell, Glenn (ed.). *Computer-Assisted language Learning. Diversity in Research and Practice*. New York: Cambridge University Press, p. 1-13.

SYDORENKO, Tetyana; Daurio, Phoebe; Thorne, Steven L. (2018). "Refining pragmatically-appropriate oral communication via computer-simulated conversations." *Computer Assisted Language Learning* 31(1-2), p. 157-180.

THALER, Engelbert (2012). *Englisch unterrichten: Grundlagen – Kompetenzen – Methoden*. Berlin: Cornelsen.

TORSANI, Simone (2009). *La didattica delle lingue in rete. Teoria, pratica e sviluppo*. Fasano: Schena Editore.

YOULDEN, Matthew (2016). "Per imparare le lingue straniere, è il metodo che conta." *Wired.it*, 25.03.2016. <https://www.wired.it/lifestyle/viaggi/2016/03/25/imparare-lingue-straniere-conta-il-metodo/> (23.03.2018).

Figure e tabelle

Figura 1: Thaler 2012: 77.

Figura 2: Kim e Kwon 2012: 34.

Figura 3: Education Group. "Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickfeld der Jugendlichen." Chart 8, p. 8.
https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Jugendliche_2017.pdf (28.02.2018).

Figura 4: Education Group. "Medienverhalten der Jugendlichen aus dem Blickfeld der Jugendlichen." Chart 9, p. 9.
https://www.edugroup.at/fileadmin/DAM/Innovation/Forschung/Dateien/Charts_Jugendliche_2017.pdf (28.02.2018).

Figura 5: LearnPac. "Blended learning environment – A short introduction."
<https://learnpac.co.uk/archives/14832> (5.03.2018).

Figura 7: NetApplications.com. "Operating System Market Share."
<https://www.netmarketshare.com/operating-system-market-share> (30.01.2018).

Figura 9: Kim e Kwon 2012: 39.

Figura 18: <https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.shubi.LearnCNLW.italy&hl=it> (9.03.2018).

Figura 19: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=it> (9.03.2018).

Figura 20: <https://play.google.com/store/apps/details?id=alldictdict.alldict.deit&hl=it> (9.03.2018).

Figura 21: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.gonliapps.italian.kids.learn.game&hl=it> (9.03.2018).

Figura 22: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.leo.android.dict&hl=it> (9.03.2018).

Figura 24: www.schools.duolingo.com (9.03.2018).

9. Appendice

9.1. Lista completa delle applicazioni

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app
1.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps
2.	Learn Italian Vocabulary – 6000 words	Fun Easy Learn
3.	Learn Italian Phrasebook – 5000 phrases	Fun Easy Learn
4.	Babbel – Learn Italian	Babbel
5.	Imparare l'italiano	Shubi
6.	Learn Italian, Speak Italian	ATi Studios
7.	Learn and play. Italian 1000 words	DOMOsoft
8.	Learn to speak Italian with busuu	busuu Limited
9.	Learn Italian Words Free	Language Course S.L.
10.	Italian Verbs	Appicenter LLC
11.	Learn Italian Free	KidsTube
12.	Learn Italian Phrasebook	Codegent
13.	Learn Italian Basic Lessons	Shur Apps Development
14.	Learn Italian Phrases – Italian Translator	Bravolol – Language Learning
15.	Learn & Speak Italian Language Aduio Course	RosMedia Education
16.	Learn Italian 9000 words	Innovation Apps
17.	Italian Alphabet (Alfabeto Italiano)	TopOfStack Apps
18.	Learn Italian Language	LuvLingua
19.	Learn Italian	Rwabee
20.	Italian Conversation	AT Production
21.	Speak Italian Free	Holfeld.com
22.	Learn Italian Vocabulary - Kids	Enes Aydin
23.	Learn Italian Free	MetaLanguage
24.	Italian Verbs Lite	Steven J. Kirk
25.	Learn Italian – 50 languages	50languages
26.	Talk – Speak Learn Italian	The Apps Castle
27.	Learn Italian Language Free	KidsTube

28.	Learning Italian language full free	kbmoble
29.	ABC Learn Letter in Italian	a3BGameLab
30.	Learn Italian – Fabulo	Hallberg Ryman AB
31.	Italian Verb Trainer	Appicenter LLC
32.	Speak Italian	Edutainment Ventures
33.	Learn Italian	Edu Technologies
34.	Learn Italian	Learn 101
35.	Italian course: Teach yourself	How To Learn Interactive Ltd
36.	Talk Italian (Free)	Bhuio.com
37.	Learn Italian daily – Awabe	Awabe Ecosystem
38.	Easy Italian Language Learning	Pin Drop Apps
39.	Italian Learning Game: Word Game, Vocabulary Game	Fun Word Games Studio
40.	Learn Italian – Phrases and words, speak Italian	GAP Developers Group
41.	Italian Class Demo	Linguineo BVBA
42.	Italian Vocabulary & Speaking Italian – Awabe	Awabe Ecosystem
43.	Learn Italian Numbers, Fast!	Ajeic
44.	German Italian Translator	Pro Languages
45.	Numbers in Italian	Adekunle Falodun
46.	Italian word of the day	PayToPwn
47.	Italian – SPEAKit! (d)	Speakit.TV
48.	Real life Italian PRO	Talk Parrot
49.	Learn Italian	AI LAB
50.	Italian phrasebook	Grymala
51.	Lyrebird: Learn ITALIAN	Lyrebird Learning
52.	Italian Pronunciation	az-20 Apps
53.	EasyTalk Learn Italian	NewInfoTech
54.	Italiano plus (free)	Oleg Kuznetsov
55.	Babbel – Learn Languages	Babbel

56.	Learn Italian Free WordPower	Innovative Language Learning, LLC
57.	Learn languages Free – Mondly	ATi Studios
58.	Learn Italian Language Pro	LuvLingua
59.	Learn Animal Names in Italian	HASHCAP
60.	Wort des Tages: Italienisch – Vokabeln lernen	Spotlight Verlag GmbH
61.	Learn Italian Phrasebook Pro	Codegent
62.	Picture Dictionary Italian	PONS
63.	Italian Class	Linguineo BVBA
64.	Learn Italian	MetaLanguage
65.	Learn Languages: Learnify	TopsLiked Ltd.
66.	Learn and play. Italian +	DOMOsoft
67.	Gus Learns Italian for kids	toojuice, LLC
68.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo
69.	Italian: Teach Yourself Pro	How to Learn Interactive Ltd
70.	Learn Italian	– nome in cinese –
71.	Learn Italian	Imparare-Lingue Development
72.	Italian Verb Trainer Pro	Appicenter LLC
73.	Learn Italian WordPower	Innovative Language Learning, LLC
74.	WordReference.com dictionaries	WordReference.com
75.	Learn Italian Free	Learn For Free
76.	L-Lingo Learn Italian	L-Lingo VocLab
77.	Guess and learn Italian	DOMOsoft
78.	Learn Italian Language	Zeemish Labs
79.	Italian conversation phrases	Titan Software Ltd.
80.	Italian Vocabulary With Pics	Zeemish Labs
81.	Alfabeto italiano (Infantil)	Lorraine Moretti
82.	Learn Italian	Bernard_ml
83.	Ouino Italian Complete	Ouino Languages
84.	Pronunciation Checker Free	Eltsoft LLC
85.	German-Italian Translation	Klays-Development

86.	Rocket Languages	Rocket Languages
87.	An Italian Word A Day	Processing Box
88.	WordDive: Learn English, Spanish, French and more	WordDive
89.	Learn Italian with Music PRO	Paolo Vinci
90.	Learn Italian with Pinocchio	Swirly Studios
91.	Learn Italian with MosaLingua	MosaLingua Crea
92.	L'ABC HD- Italian Alphabet	EUSO, SIA
93.	Learn Italian with Music	Paolo Vinci
94.	Dino teaches italian to Kids	Makeitapp
95.	Learn Italian Numbers	Mind GA
96.	Italian Dictionary – Definition & Synonyms	Dictionary Pro
97.	Learn Italian – 3400 words	Wlingua
98.	Lango: Learn Italian Words	Lango Apps
99.	Learn Italian Vocabulary Words	Murato Games
100.	Speak Italian	59App
101.	Speakly: Learn a Language in 100 hours	Creative Intelligence Group OÜ
102.	Italian Conversation Courses	MagikApp
103.	Animals in Italian	piBEANS
104.	Learn Italian for Kids	KhuyenHang
105.	Learn Italian	MSSVCORP
106.	Italian alphabet	www.turkishandroid.com
107.	Italian lessons (free & fun)	andrew.brusentsov
108.	Italian Basics Offline	Tafawok Studio
109.	[Kids-Edu] Italian Greetings	kids-be-genius.com
110.	Italian audio course, learn language fast yourself	coffee break
111.	Italian Numbers & Counting	Ajeic
112.	Italian in a Month Free	Learn Like Kids
113.	Italian Workbook	Midianpress
114.	In 24 Hours Learn Italian	Software Venture
115.	Colors in italian	piBEANS

116.	Learn Language	onlineservices
117.	Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks	Beelinguapp Languages
118.	Learn Italian Words	Picturecomb
119.	Rosetta Stone: Learn Languages	Rosetta Stone Ltd
120.	LEO dictionary	Leo GmbH
121.	Baby Learn ITALIAN	SHIFT Interactive Pty Ltd
122.	Learn Italian Alphabets	Mango Techno Apps
123.	Earworms Rapid Italian Vol.1	Earworms Ltd
124.	Italian Verbs & Conjugation – VerbForms Italiano	Miguel Herreno
125.	Learn Italian – Fun & Games	GoldenSoft
126.	PodClub – learning languages	Migros-Genossenschafts-Bund
127.	Learn English, Korean, French & more languages	AWABE
128.	Learn Italian communication & Speaking Italian	Awabe Ecosystem
129.	Learn Italian	Eltsoft LLC
130.	Lingio: Language Learning Game	Lingio AB
131.	Learn Italian	MosaLingua Crea
132.	MemoLingo – Learn Languages	Triangle Carrot Ltd
133.	Learn italian widget	piotrek
134.	Italian Verbs: Learn & Train	Ecco24
135.	Italian Spy: Venice Ops Pro	Overpass Apps: Super-Humans Apps and Games
136.	German-Italian Dictionary	AllDict
137.	Yandex. Translate – offline translator & dictionary	– nome in russo –
138.	Italian Dictionary (New)	LANGUAGE WORLD
139.	Play & Learn Italian Language	SHIFT Interactive Pty Ltd
140.	Innovative: Learn 34 Languages	Innovative Language Learning, LLC

141.	Learn Italian for Beginners	Free juegos y apps RD
142.	Free Learn Languages, Translator, Audio dictionary	Free Music: Endless Songs: Download Free AT Player
143.	Italienisch Lernen & Sprechen	New InfoTech
144.	Italian Offline Reference	R.C. Howell
145.	Languing – Learn languages	Languing
146.	Daily Italian	Belas Mobile
147.	Italian Translation with Audio	Camp6, Inc.
148.	ADESSO – Italienisch	Spotlight Verlag GmbH
149.	Busuu – Easy Language Learning	busuu Limited
150.	How to Speak Italian	Moe Game
151.	EasyTalk Learn Italian Free	New InfoTech
152.	Italienisch Vokabeltrainer	Langenscheidt Digital GmbH & Co. KG
153.	Verbling – Learn Languages	Verbling
154.	Collins Italian Dictionary	Ultralingua, Inc.
155.	Italian Verb Conjugator	SiySoft
156.	Travel Phrasebook – Foreign Language Translator	Bravolol – Language Learning
157.	Italian lessons (PRO)	andrew.brusentsov
158.	Learn Italian with WordPic	Smartician

9.2. Lista delle applicazioni dopo la categorizzazione e con il numero di installazioni

1) Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	German Italian Translator	Pro Languages	100.000 – 500.000
2.	German-Italian Translation	Klays-Development	10.000 – 50.000
3.	German-Italian Dictionary	AllDict	10.000 – 50.000
4.	Picture Dictionary Italian	PONS	5.000 – 10.000
5.	Italian Dictionary – Definition & Synonyms	Dictionary Pro	1.000 – 5.000
6.	Italian Dictionary (New)	LANGUAGE WORLD	1.000 – 5.000
7.	Italian Translation with Audio	Camp6, Inc.	100 – 500
8.	Collins Italian Dictionary	Ultralingua, Inc.	100 - 500

2) Applicazioni riguardanti il lessico e l'alfabeto

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian Vocabulary – 6000 words	Fun Easy Learn	1.000.000 – 5.000.000
2.	Learn Italian Words Free	Language Course S.L.	500.000 – 1.000.000
3.	Learn Italian free for beginners: kids & adults	gonilapps	100.000 – 500.000
4.	Learn and play. Italian 1000 words	DOMOsoft	100.000 – 500.000
5.	Learn Italian	Rwabee	100.000 – 500.000
6.	ABC Learn Letter in Italian	a3BGameLab	100.000 – 500.000
7.	Learn Italian – 3400 words	Wlingua	100.000 – 500.000
8.	Italian lessons (free & fun)	andrew.brusentsov	100.000 – 500.000
9.	Italian in a Month Free	Learn Like Kids	100.000 – 500.000
10.	Learn Italian Free	Learn For Free	50.000 – 100.000
11.	Learn Italian 9000 words	Innovation Apps	10.000 – 50.000
12.	Learn Italian Numbers, Fast!	Ajeic	10.000 – 50.000

13.	Lyrebird: Learn ITALIAN	Lyrebird Learning	10.000 – 50.000
14.	Learn Italian Free WordPower	Innovative Language Learning, LLC	10.000 – 50.000
15.	Learn Italian Vocabulary Words	Murato Games	10.000 – 50.000
16.	Lingio: Language Learning Game	Lingio AB	10.000 – 50.000
17.	Learn italian widget	piotrek	10.000 – 50.000
18.	EasyTalk Learn Italian Free	New InfoTech	10.000 – 50.000
19.	Learn Italian with WordPic	Smartician	10.000 – 50.000
20.	Animals in Italian	piBEANS	5.000 – 10.000
21.	Colors in italian	piBEANS	5.000 – 10.000
22.	Learn Italian – Fun & Games	GoldenSoft	5.000 – 10.000
23.	Daily Italian	Belas Mobile	5.000 – 10.000
24.	Italienisch Vokabeltrainer	Langenscheidt Digital GmbH & Co. KG	5.000 – 10.000
25.	Learning Italian language full free	kmobile	1.000 – 5.000
26.	Learn Italian – Phrases and words, speak Italian	GAP Developers Group	1.000 – 5.000
27.	Italian word of the day	PayToPwn	1.000 – 5.000
28.	Wort des Tages: Italienisch – Vokabeln lernen	Spotlight Verlag GmbH	1.000 – 5.000
29.	Italian Vocabulary With Pics	Zeemish Labs	1.000 – 5.000
30.	An Italian Word A Day	Processing Box	1.000 – 5.000
31.	Speakly: Learn a Lanugage in 100 hours	Creative Intelligence Group OÜ	1.000 – 5.000
32.	Italian alphabet	www.turkishandroid.com	1.000 – 5.000
33.	Italian Basics Offline	Tafawok Studio	1.000 – 5.000
34.	Baby Learn ITALIAN	SHIFT Interactive Pty Ltd	1.000 – 5.000
35.	Learn Italian Alphabets	Mango Techno Apps	1.000 – 5.000

36.	Italian Vocabulary & Speaking Italian – Awabe	Awabe Ecosystem	500 – 1.000
37.	L’ABC HD- Italian Alphabet	EUSO, SIA	500 – 1.000
38.	Lango: Learn Italian Words	Lango Apps	500 – 1.000
39.	Italian Numbers & Counting	Ajeic	500 – 1.000
40.	MemoLingo – Learn Languages	Triangle Carrot Ltd	500 – 1.000
41.	Italienisch Lernen & Sprechen	New InfoTech	500 – 1.000
42.	Numbers in Italian	Adekunle Falodun	100 - 500
43.	Learn Italian Numbers	Mind GA	100 - 500
44.	Learn Italian Words	Picturecomb	100 - 500
45.	Learn Italian	Bernard_ml	100 - 500
46.	Learn Italian	MSSVCORP	100 – 500
47.	Learn Italian	AI LAB	10 – 50
48.	Learn Animal Names in Italian	HASHCAP	5 - 10

3) Applicazioni riguardanti i verbi (p.es. coniugatori)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Italian Verbs	Appicenter LLC	100.000 – 500.000
2.	Italian Verb Trainer	Appicenter LLC	100.000 – 500.000
3.	Italian Verbs Lite	Steven J. Kirk	10.000 – 50.000
4.	Italian Verbs: Learn & Train	Ecco24	10.000 – 50.000
5.	Italian Verb Conjugator	SiySoft	5.000 – 10.000
6.	Play & Learn Italian Language	SHIFT Interactive Pty Ltd	1.000 – 5.000
7.	Italian Verbs & Conjugation – VerbForms Italiano	Miguel Herreno	100 – 500

4) Applicazioni riguardanti la conversazione, produzione orale o pronuncia

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
-----	----------------	------------------------	----------------------

1.	Speak Italian Free	Holfeld.com	500.000 – 1.000.000
2.	Speak Italian	Edutainment Ventures	100.000 – 500.000
3.	Talk Italian (Free)	Bhuio.com	100.000 – 500.000
4.	Talk – Speak Learn Italian	The Apps Castle	10.000 – 50.000
5.	Italian – SPEAKit! (d)	Speakit.TV	10.000 – 50.000
6.	Speak Italian	59App	10.000 – 50.000
7.	Italian Conversation	AT Production	5.000 – 10.000
8.	Learn Italian communication & Speaking Italian	Awabe Ecosystem	1.000 – 5.000
9.	Italian Vocabulary & Speaking Italian – Awabe	Awabe Ecosystem	500 – 1.000
10.	Italian Pronunciation	az-20 Apps	100 – 500
11.	EasyTalk Learn Italian	NewInfoTech	100 – 500

5) Applicazioni dirette a l'apprendimento dell'italiano per i bambini

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Imparare l'italiano	Shubi	10.000 – 50.000
2.	Learn Italian Free	KidsTube	10.000 – 50.000
3.	Learn Italian Vocabulary - Kids	Enes Aydin	10.000 – 50.000
4.	Dino teaches italian to Kids	Makeitapp	10.000 – 50.000
5.	Italian Alphabet (Alfabeto Italiano)	TopOfStack Apps	1.000 – 5.000
6.	Alfabeto italiano (Infantil)	Lorraine Moretti	1.000 – 5.000
7.	Learn Italian for Kids	KhuyenHang	1.000 – 5.000
8.	Gus Learns Italian for kids	toojuice, LLC	100 - 500
9.	[Kids-Edu] Italian Greetings	kids-be-genius.com	100 - 500

6) Applicazioni riguardanti la sintattica

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian Phrases – Italian Translator	Bravolol – Language Learning	1.000.000 – 5.000.000

2.	Learn Italian Phrasebook – 5000 phrases	Fun Easy Learn	100.000 – 500.000
3.	Learn Italian Phrasebook	Codegent	100.000 – 500.000
4.	Italian phrasebook	Grymala	10.000 – 50.000
5.	Italian conversation phrases	Titan Software Ltd.	10.000 – 50.000
6.	Lingio: Language Learning Game	Lingio AB	10.000 – 50.000
7.	EasyTalk Learn Italian Free	New InfoTech	10.000 – 50.000
8.	Learn Italian Phrasebook Pro	Codegent	5.000 – 10.000
9.	Daily Italian	Belas Mobile	5.000 – 10.000
10.	How to Speak Italian	Moe Game	5.000 – 10.000
11.	Learn Italian – Phrases and words, speak Italian	GAP Developers Group	1.000 – 5.000
12.	Italienisch Lernen & Sprechen	New InfoTech	500 – 1.000
13.	Learn Italian	MSSVCORP	100 - 500

7) Applicazioni/piattaforme multimediali per l'apprendimento dell'italiano

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Babbel – Learn Italian	Babbel	1.000.000 – 5.000.000
2.	Learn Italian, Speak Italian	ATi Studios	1.000.000 – 5.000.000
3.	Learn to speak Italian with busuu	busuu Limited	500.000 – 1.000.000
4.	Learn Italian Free	MetaLanguage	100.000 – 500.000
5.	Learn Italian – 50 languages	50languages	100.000 – 500.000
6.	Learn Italian – Fabulo	Hallberg Ryman AB	100.000 – 500.000
7.	Learn Italian Language	Zeemish Labs	100.000 – 500.000
8.	Learn Italian	MosaLingua Crea	100.000 – 500.000
9.	Learn Italian Basic Lessons	Shur Apps Development	50.000 – 100.000
10.	Italian Class	Linguineo BVBA	50.000 – 100.000

11.	L-Lingo Learn Italian	L-Lingo VocLab	50.000 – 100.000
12.	Learn Italian Language	LuvLingua	10.000 – 50.000
13.	Italian course: Teach yourself	How To Learn Interactive Ltd	10.000 – 50.000
14.	Easy Italian Language Learning	Pin Drop Apps	10.000 – 50.000
15.	Learn Italian	Learn 101	10.000 – 50.000
16.	Learn & Speak Italian Language Aduio Course	RosMedia Education	5.000 – 10.000
17.	Learn Italian Language Free	KidsTube	5.000 – 10.000
18.	Italian Workbook	Midianpress	1.000 – 5.000
19.	Learn Italian	Edu Technologies	500 – 1.000
20.	Learn Italian daily – Awabe	Awabe Ecosystem	500 – 1.000
21.	Ouino Italian Complete	Ouino Languages	500 – 1.000
22.	Italiano plus (free)	Oleg Kuznetsov	100 - 500

8) Giochi

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Italian Learning Game: Word Game, Vocabulary Game	Fun Word Games Studio	500 – 1.000
2.	Guess and learn Italian	DOMOsoft	10 – 50
3.	Italian Spy: Venice Ops Pro	Overpass Apps: Super-Humans Apps and Games	1 - 5

9) Applicazioni per l'apprendimento delle lingue straniere (tra le quali anche l'italiano):

a. Applicazioni/piattaforme multimediali

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Duolingo: Learn Languages Free	Duolingo	100.000.000 – 500.000.000

2.	Babbel – Learn Languages	Babbel	10.000.000 – 50.000.000
3.	Busuu – Easy Language Learning	busuu Limited	10.000.000 – 50.000.000
4.	Rosetta Stone: Learn Languages	Rosetta Stone Ltd	5.000.000 – 10.000.000
5.	Learn languages Free – Mondly	ATi Studios	1.000.000 – 5.000.000
6.	Innovative: Learn 34 Languages	Innovative Language Learning, LLC	500.000 – 1.000.000
7.	WordDive: Learn English, Spanish, French and more	WordDive	100.000 – 500.000
8.	Learn English, Korean, French & more languages	AWABE	100.000 – 500.000
9.	Rocket Languages	Rocket Languages	50.000 – 100.000
10.	Learn Languages: Learnify	TopsLiked Ltd.	10.000 – 50.000
11.	Learn Language	onlineservices	1.000 – 5.000

b. Dizionari e traduttori

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	WordReference.com dictionaries	WordReference.com	5.000.000 – 10.000.000
2.	LEO dictionary	Leo GmbH	5.000.000 – 10.000.000
3.	Yandex. Translate – offline translator & dictionary	– nome in russo –	5.000.000 – 10.000.000
4.	Travel Phrasebook – Foreign Language Translator	Bravolol – Language Learning	1.000.000 – 5.000.000
5.	Free Learn Languages, Translator, Audio dictionary	Free Music: Endless Songs: Download Free AT Player	5.000 – 10.000

c. Varie (applicazioni uniche)

Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Pronunciation Checker Free	Eltsoft LLC	500.000 – 1.000.000
2.	Beelinguapp: Learn Languages with audiobooks	Beelinguapp Languages	500.000 – 1.000.000
3.	PodClub – learning languages	Migros-Genossenschafts-Bund	10.000 – 50.000
4.	Verbling – Learn Languages	Verbling	10.000 – 50.000
5.	Languing – Learn languages	Languing	10.000 – 50.000

10) Varie (applicazioni uniche)

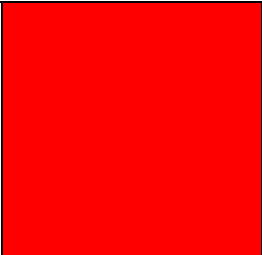
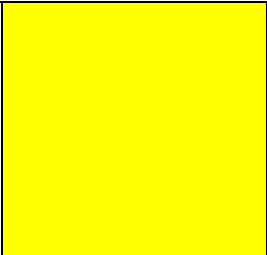
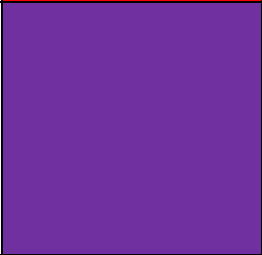
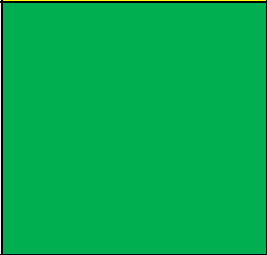
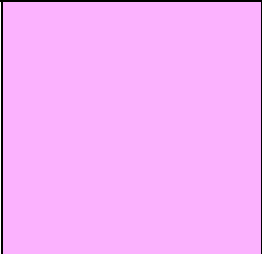
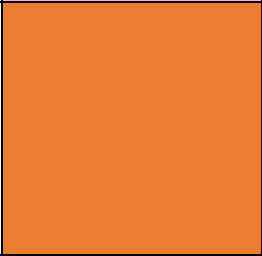
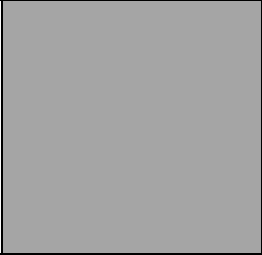
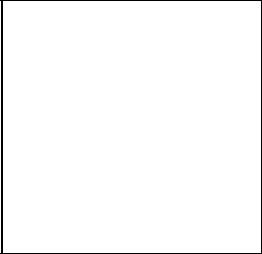
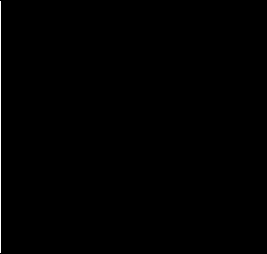
Nr.	Nome della app	Sviluppatore della app	Nr. di installazioni
1.	Learn Italian with Music	Paolo Vinci	50.000 – 100.000
2.	Italian Conversation Courses	MagikApp	10.000 – 50.000
3.	Italian audio course, learn language fast yourself	coffee break	1.000 – 5.000
4.	Italian Offline Reference	R.C. Howell	1.000 – 5.000
5.	ADESSO – Italienisch	Spotlight Verlag GmbH	1.000 – 5.000
6.	Learn Italian	Eltsoft LLC	1.000 – 5.000
7.	Learn Italian for Beginners	Free juegos y apps RD	1.000 – 5.000
8.	Real life Italian PRO	Talk Parrot	500 – 1.000
9.	Learn Italian with Pinocchio	Swirly Studios	500 – 1.000
10.	Earworms Rapid Italian Vol.1	Earworms Ltd	500 – 1.000
11.	In 24 Hours Learn Italian	Software Venture	100 - 500
12.	Learn Italian	– nome in cinese –	100 - 500
13.	Learn Italian	Imparare-Lingue Development	100 - 500

9.3. Griglia della RAAMII

Titolo dell'applicazione							
Sviluppatore							
Costo/acquisti in-app							
Pubblicità							
Contenuto e destinatari							
Destinatari	bambini			adulti			
Livello di competenza	principiante		intermediario		avanzato		
Tema							
Organizzazione							
Criteri pedagogici							
Attività	Tipologia:						
	Struttura:						
	Varietà:						
Focus linguistico							
Abilità linguistiche	ascoltare	parlare	leggere	scrivere			
Approccio metodologico							
Feedback							
Aspetti tecnologici							
Multimedialità							
Accessibilità							
Formato e aspetto							
Potenziale mobile							
L'applicazione è adatta per i destinatari (livello di competenza e età).				0	1	2	
Se presente, la pubblicità è adatta ai destinatari e non ostacola l'utilizzo. (Se non presente l'applicazione riceve il massimo dei punti.)				0	1	2	
Se presenti, gli acquisti in-app non bloccano una parte considerevole delle attività disponibili. (Se non presenti l'applicazione riceve il massimo dei punti.)				0	1	2	
I contenuti sono ben strutturati.				0	1	2	

I contenuti sono ben distribuiti tra le diverse unità e sezioni dell'applicazione.	0	1	2
Le attività sono variate e ben strutturate.	0	1	2
Le abilità linguistiche sono adeguatamente trattate anche in funzione dei destinatari.	0	1	2
I contenuti sono autentici.	0	1	2
I contenuti sono congruenti con un indirizzo metodologico didattico.	0	1	2
Il feedback ha una frequenza regolare ed è adeguatamente formulato.	0	1	2
La multimedialità dell'applicazione è adeguatamente bilanciata.	0	1	2
L'installazione e la gestione dell'applicazione è semplice e facile.	0	1	2
L'interfaccia utente è sufficientemente chiara e intuitiva.	0	1	2
Il testo dell'applicazione è ben formattato.	0	1	2
Il potenziale mobile è stato sufficientemente sfruttato.	0	1	2

9.4. Memo dei colori

ROSSO		GIALLO	
VIOLA		VERDE	
ROSA		BLU	
ARANCIONE		AZZURRO	
GRIGIO		MARRONE	
BIANCO		NERO	

9.5. Lessico sulla tematica ‘la città’¹⁹

16. Associa ai nomi elencati gli elementi corrispondenti nell'immagine. la città

1. ☐ corso (grande strada)	6. ☐ metropolitana	11. ☐ pizzeria	16. ☐ parcheggio
2. ☐ via	7. ☐ chiesa	12. ☐ teatro	17. ☐ Municipio
3. ☐ piazza	8. ☐ ufficio postale	13. ☐ biblioteca	18. ☐ museo
4. ☐ ospedale	9. ☐ strisce pedonali	14. ☐ farmacia	19. ☐ cinema
5. ☐ fermata dell'autobus	10. ☐ bar	15. ☐ incrocio	20. ☐ semaforo

¹⁹ “Unità 5: In giro per la città.” <http://www.esb.co.uk/pdf/itmasamplemono.pdf>, p.97 (10.03.2018).

9.6. Natale in Italia

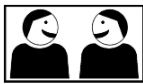
1. Rispondi alle seguenti domande sul tuo Natale:



a) A Natale con chi mangi normalmente?

b) Ci sono dei piatti tradizionali che ti piace mangiare a Natale?

c) Chi prepara la cena o il pranzo?



4. Guardate in coppia questo spot pubblicitario del panettone della marca

Motta e fate le attività seguenti:



<https://www.youtube.com/watch?v=gmTtMHTAK1I>.

a) Guardatelo una seconda volta e completate il testo:



“È arrivato _____”

“Ma no! Babbo Natale scende giù dal _____!”

“E se si fa male?”

“_____ che è morbido.”

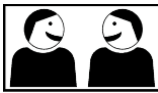
“Panettone Motta. Morbido Natale.”²⁰

b) Parlate in coppia sullo spot pubblicitario, rispondendo a queste domande:

- Vi piace lo spot pubblicitario?
- Pensate che è una buona pubblicità per la marca Motta?
- Avete mai mangiato un panettone?
 - Se sì, vi è piaciuto?
 - Se no, vi piacerebbe provarlo?

²⁰ Il testo e l'immagine derivano dal video “SPOT – Pubblicità Motta – MORBIDO NATALE.” <https://www.youtube.com/watch?v=gmTtMHTAK1I> (28.03.2018).

Piatti particolari italiani²¹

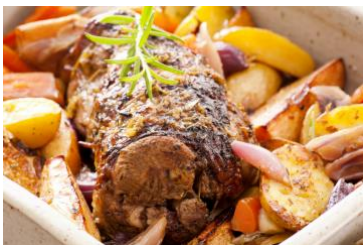


2. Vediamo cosa mangiano gli italiani a Natale. In coppia collegate le seguenti foto ai nomi dei piatti più amati dagli italiani per il giorno di Natale.

Quali piatti riconoscete? Quelli che non sapete cercateli online con i vostri smartphone.



Cavoli



Cannerli



Minestra maritata



Lasagna



Tortellini in brodo

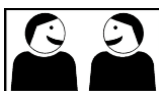


Cappone



²¹ Tutte le dieci immagini in questa pagina derivano dal seguente articolo: Notizie golose (2014). „Natale a tavola, i 10 cibi più amati.” <http://mangiarebuono.it/natale-a-tavola-i-dieci-cibi-piu-amati/> (10.03.2018).

GRUPPO A



3. In coppia leggete il seguente testo sui **dieci cibi preferiti dagli italiani per Natale** che avete già visto nelle foto dell'esercizio 2. Uno di voi deve avere il gruppo A e l'altro il gruppo B.

NATALE A TAVOLA, I 10 CIBI PIÙ AMATI

Dal Piemonte alla Sicilia, le tavole italiane del giorno di Natale hanno insieme un unico filo rosso, quello della tradizione. Pasta fatta in casa, minestre, verdure, carne o pesce: la famiglia riunita per il **cenone** della **Vigilia** e per il pranzo del 25 ama i piatti che preparavano le nostre nonne e che si **tramandano** da madre in figlia.

Anche se ogni regione ha un proprio menù, qualche cibo sono **consumati** in diverse località. Ecco i dieci piatti natalizi più cucinati nelle cucine del **Bel Paese**.

In Emilia Romagna, origine della pasta fatta in casa, a Natale non può mancare un buon piatto di tortellini con la classica sfoglia all'uovo, ripieni di carne, mortadella, prosciutto, uova, parmigiano e noce moscata. Con il nome "cappelletti", sono il **piatto forte** del 25 dicembre anche in Umbria, Marche, Toscana e Lazio.

Alla bolognese (con carne macinata e besciamella), alla napoletana (con ricotta, sugo, fior di latte e polpettine), la lasagna è un piatto che a Natale è scelto da numerose famiglie, in ogni angolo della **Penisola**.

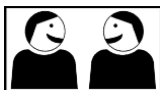
Con questo nome si indica la femmina dell'**anguilla**, di grandi dimensioni. Deve esserci nel menù della Vigilia in Molise, in Campania e Lazio.

Il baccalà è consumato in numerose regioni nel **cenone** del 24 dicembre. È preparato in moltissimi modi: fritto in Lazio e Campania, in umido – con pomodorini, olive nere, aglio e capperi – in Puglia, lessato in Basilicata, con uvetta, origano, pinoli e noci in Molise, con la polenta in Veneto.

È il piatto forte della tavola romana nel giorno di Natale. L'abbacchio è un agnello cotto in forno con olio, aglio, salvia, rosmarino e vino bianco, servito con una crema di aglio, acciughe, aceto di vino bianco e olio.²²

²² Notizie golose (2014). „Natale a tavola, i 10 cibi più amati.” <http://mangiarebuono.it/natale-a-tavola-i-dieci-cibi-piu-amati/> (10.03.2018).

GRUPPO B



3. In coppia leggete il seguente testo sui **dieci cibi preferiti dagli italiani per Natale** che avete già visto nelle foto dell'esercizio 2. Uno di voi deve avere il gruppo A e l'altro il gruppo B.

NATALE A TAVOLA, I 10 CIBI PIÙ AMATI

Dal Piemonte alla Sicilia, le tavole italiane del giorno di Natale hanno insieme un unico filo rosso, quello della tradizione. Pasta fatta in casa, minestre, verdure, carne o pesce: la famiglia riunita per il **cenone** della **Vigilia** e per il pranzo del 25 ama i piatti che preparavano le nostre nonne e che si **tramandano** da madre in figlia.

Anche se ogni regione ha un proprio menù, qualche cibo sono **consumati** in diverse località. Ecco i dieci piatti natalizi più cucinati nelle cucine del **Bel Paese**.

Ripieno in Lombardia e Toscana, bollito in Umbria e Liguria, arrosto in Piemonte e Marche, il cappone è molto famoso sulle tavole natalizie dell'Italia centrale.

La combinazione tra carne e verdura è la base di questo piatto, che **risale** all'epoca della dominazione spagnola nel Regno di Napoli. Nel 1628 Bartolomeo Zito porta una ricetta molto ricca, a base di ossa di prosciutto, cappone, gallina, vitello, salsicce, Tra la popolazione povera era si usavano spesso le parti peggiori del maiale, come guance e orecchie.

Ancora oggi la minestra maritata è presente sulle tavole natalizie della Campania e della Calabria, ma utilizzando soltanto carne di gallina e manzo.

Famosa nel Friuli Venezia Giulia, è una pietanza a base di **rape** bianche lasciate per novanta giorni nella buccia dell'uva e poi cotte con alloro e un soffritto di aglio, lardo e rosmarino. Le rape vanno bene con il musetto, caratteristico **cotechino** friulano formato dalle parti della testa del maiale.

Tipici del Trentino Alto Adige, sono polpettine di pane raffermo, speck, uova, latte, farina, pancetta e salame, cotte in brodo oppure servite con burro fuso e formaggio o ragù di carne.

Il cavolfiore c'è sempre nel cenone della Vigilia nel Lazio, dove è consumato in **pastella**, e in Campania, come ingrediente della "insalata di rinforzo" insieme a olive nere, capperi e "papaccelle" (peperoni piccoli sotto aceto).²³

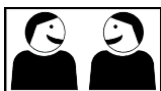
²³ Notizie golose (2014). „Natale a tavola, i 10 cibi più amati.” <http://mangiarebuono.it/natale-a-tavola-i-dieci-cibi-piu-amati/> (10.03.2018).



3a) Vocaboli:



Apri la app 'German-Italian Dictionary' sul tuo smartphone. Nella sezione 'favoriti' crea una nuova cartella intitolata 'Natale'. Torna alla pagina principale e scrivi nella barra di ricerca la parola 'cenone', clicca sulla stella nell'angolo destro dello schermo per aggiungere il nuovo vocabolo alla cartella 'Natale' dei favoriti. Aggiungi nella cartella tutte le parole evidenziate in **blu** nell'articolo che hai appena letto e altre parole che non hai capito o che ti vengono in mente quando pensi al Natale. Quando hai finito vai nella sezione 'esercizi' e fai almeno due esercizi con i vocaboli della nuova lista.



3b) Avete capito di quali piatti si parla nel testo? Mettete i seguenti nomi dei piatti che mancano nelle caselline del testo.

Tortellini in brodo	Lasagna
Minestra maritata	Baccalà
Abbacchio	Cappone
Capitone	Brovada e muset
Canederli	Cavoli



Controllate se avete fatto tutto giusto sul sito dell'articolo:
<http://mangiarebuono.it/natale-a-tavola-i-dieci-cibi-piu-amati/>.

9.7. Gli strumenti e la musica²⁴

1. Conosci questi strumenti? Metti il nome giusto accanto ad ogni foto.

sassofono – pianoforte – organo – clarinetto – flauto – chitarra elettrica –
arpa – batteria – violino – liuto – xilofono



2. Chi è? Che cos'è? Scegli il termine giusto.

- | | | |
|---|---|---|
| 1. È uno strumento a corde: | 4. L'insieme dei suonatori: | 7. Mozart fu un famoso: |
| ☐ A la chitarra | ☐ A spettacolo | ☐ A tenore |
| ☐ B il pianoforte | ☐ B concerto | ☐ B cantante |
| ☐ C la batteria | ☐ C orchestra | ☐ C compositore |
| 2. Scrive e canta le sue canzoni: | 5. Dove si esibiscono i musicisti: | 8. La scuola di musica: |
| ☐ A il cantante | ☐ A il palcoscenico | ☐ A il conservatorio |
| ☐ B il compositore | ☐ B l'orchestra | ☐ B il teatro |
| ☐ C il cantautore | ☐ C il concerto | ☐ C l'orchestra |
| 3. Lo fa il pubblico a cui non è piaciuto uno spettacolo: | 6. Sono voci femminili | 9. Dirige l'orchestra: |
| ☐ A applaudire | ☐ A tenore e soprano | ☐ A il dirigente |
| ☐ B fischiare | ☐ B soprano e contralto | ☐ B il presidente |
| ☐ C gridare | ☐ C contralto e baritono | ☐ C il direttore |

²⁴ Mondadori Education. „Ti piace la musica?“ http://italianoperstranieri.mondadorieducation.it/wp-content/uploads/2016/11/A2_ lessico_05.pdf (9.03.2018).

3. Che tipo di musica ti piace ascoltare? Quale, invece, non ti piace per niente? Perché? Quando ascolti la musica? Forma delle frasi con gli elementi suggeriti come nell'esempio.

Es: mi piace la musica rock perché amo ritmo e adoro ballare.



4. “Una musica può fare” di Max Gazzè.

Cerca su www.youtube.com la canzone “Una musica può fare” di Max Gazzè e completa il testo con le parole mancanti.

Una musica può fare
cantare lililli o lalalla (maggiore)
Una musica può fare
..... nininni o nananna
Una musica può fare
dove sei, non mi vuoi, stai con me
Una musica può fare
cosa fai, non mi vuoi, tanto è uguale
Una musica può fare
..... sull'orlo del precipizio
quello che la musica può fare
salvarti sull'orlo del precipizio
non ci si può

Una musica può fare
..... i bambini il giorno
una musica può fare
svegliare i bambini la notte
una musica può fare

Solitudini bastate a farsi da
solitudini bastate a farti
sotto l'armadio (con la radio)...
sotto l'armadio (con la radio)...
sotto l'armadio

Una musica può fare
..... soltanto parole
una musica può fare
..... soltanto d'amore
una musica può fare

Salvarti sull'orlo del precipizio
quello che la musica può fare
salvarti sull'orlo del precipizio
non ci si può lamentare

E TU? Che effetto
ha la musica su
di te?

.....
.....
.....

LA MUSICA ITALIANA

La musica e la canzone sono due aspetti culturali caratteristici dell'Italia. L'Italia è stata soprattutto la patria dell'opera lirica con grandi autori di musica classica come Giuseppe Verdi, Gioacchino Rossini e Giacomo Puccini che sono vissuti nell'Ottocento.

Accanto a questa musica più "alta" o "classica" si sviluppa anche un tipo di musica che prenderà il nome di musica "leggera" che si diffonde verso la fine dell'Ottocento con il genere conosciuto come *canzone*. La canzone è stata ed è tuttora il genere più diffuso in Italia e ha attraversato secoli di storia facendo da colonna sonora di avvenimenti belli e brutti. Ha fatto sognare, piangere, ridere e ballare con melodie semplici e facili da ascoltare e da cantare.

Quando negli anni 20 si diffondono la radio e i dischi, entrano in Italia nuovi generi musicali anche per influsso di canzoni straniere che tuttavia nel periodo della dittatura fascista vengono in un certo senso proibite per dare più valore alle canzoni di tipo tradizionale, allegre, spensierate o patriottiche. Dopo la seconda guerra mondiale si affermano in Italia cantanti stranieri come Frank Sinatra e Luis Armstrong che propongono nuovi generi musicali e nuove mode.

Nel 1951 nasce *Sanremo*, il festival della canzone italiana, che ininterrottamente è giunto fino a oggi, proponendo belle voci e canzoni di vario genere.

Negli anni '60 si affermano i cantautori e i gruppi musicali che caratterizzeranno anche gli anni '70, '80 e '90 con generi diversi, sempre più originali anche grazie all'uso di molti strumenti e raffinati arrangiamenti. Al Bano, Eros Ramazzotti, Gianna Nannini, Vasco Rossi, Zucchero, Enrico Ruggeri, sono solo alcuni dei nomi più conosciuti non solo in Italia ma anche in tutto il mondo.

Rispondi alle domande:

- | | |
|---|---|
| 1. L'Italia è stata la patria di grandi autori di musica classica. | ☐ V ☐ F |
| 2. La musica leggera si sviluppa verso l'inizio dell'Ottocento. | ☐ V ☐ F |
| 3. La canzone è stato il genere di musica più diffuso fino alla fine dell'Ottocento. | ☐ V ☐ F |
| 4. Negli anni '20 si diffondono nuovi generi musicali grazie alla radio. | ☐ V ☐ F |
| 5. Nel periodo del fascismo le canzoni sono più spensierate e patriottiche. | ☐ V ☐ F |
| 6. Dopo la prima guerra mondiale diventano famosi molti cantanti stranieri che propongono nuove mode e nuovi generi musicali. | ☐ V ☐ F |
| 7. Il Festival di Sanremo nasce nel 1951 e continua fino ad oggi. | ☐ V ☐ F |
| 8. Dagli anni '60 agli anni '90 si affermano molti cantautori, alcuni dei quali diventano famosi anche all'estero. | ☐ V ☐ F |

9.8. Quiz

1) Metti le parole in ogni riga in ordine alfabetico:

- a. chiacchierare cantare cadere casalinga comprendere
- b. valore voce veleno volare vita
- c. gola guinzaglio ghiaccio granchio gesso
- d. oscuro ormai occhiolino onestà ombrello
- e. ragno rimprovero riconoscere rapido rettangolo

2) Trova le traduzioni in tedesco per queste parole:

- a. inutile: _____
- b. obbligatorio: _____
- c. splendido: _____
- d. bisbigliare: _____
- e. convincere: _____
- f. partire: _____
- g. punire: _____

3) Rispondi alle domande:

- a. Chi userebbe un fucile? _____
- b. Dove vedresti un martello? _____
- c. Cosa faresti con un carrello? _____
- d. Dove troveresti un pino? _____
- e. Dove metteresti un granchio? _____
- f. Chi userebbe una padella? _____

4) Quale parola non appartiene in ogni riga?

- a. pentola coperchio quadro scolapasta
- b. pennello cacciavite bullone trapano
- c. legno astuccio plastica metallo
- d. ago filo aceto spillo

5) Rispondi alle domande:

- a. Se vittoria è un nome, qual è il verbo? _____
- b. Se mostrare è un verbo, qual è il nome? _____
- c. Se purezza è un nome, qual è l'aggettivo? _____
- d. Se utile è un aggettivo, qual è il nome? _____

6) Apri questo link <https://goo.gl/aURwvk> e cerca le parole nel testo per queste definizioni e questi sinonimi:

- a. _____ -> provare meraviglia, sorprendersi
- b. _____ -> somma di differenze, diseguaglianza
- c. _____ -> conoscere in anticipo, predire
- d. _____ -> entrare attivamente nello sviluppo di un avvenimento

7) Nello stesso testo cerca i sinonimi per queste parole:

- a. Abitante: _____
- b. Rapporto: _____
- c. Vincolo: _____
- d. Inefficienza: _____