

Studiare l'italiano con applicazioni per smartphone

Un'analisi delle opinioni di alcuni studenti liceali in Svezia sull'uso delle applicazioni come materiale complementare all'apprendimento dell'italiano a scuola.



Författare: Lorena Giuria

Handledare: Dr. Petra Bernardini

Termin: VT 2017

Kurs: ÄITM92 Självständigt arbete i
italienska för ämneslärare, 30 hp

Examensarbete (30 hp)

Ämneslärarutbildning, Lunds

Universitet, Campus Helsingborg

Indice

1. Introduzione	4
1.1 Le domande di ricerca	5
1.2 Struttura del lavoro	6
2. Background	7
2.1 Il ruolo della tecnologia a scuola e nell'acquisizione delle lingue seconde	7
2.2 CALL e MALL	10
2.3 L'italiano come lingua straniera in Svezia	13
3. Il metodo	15
3.1 Le applicazioni	15
3.1.1 L'applicazione Mondly	15
3.1.2 L'applicazione Duolingo	18
3.1.3 Confronto fra le applicazioni	19
3.2 Il questionario	20
3.3 I partecipanti	22
3.4 Considerazioni etiche	23
4. L'analisi	25
4.1 Accoglienza delle applicazioni da parte degli informanti	26
4.2 Praticità delle applicazioni	30
4.3 Esigenze degli apprendenti	33
4.4 Caratteristiche delle app apprezzate dagli informanti	36
4.4.1 Contenuto	37
4.4.2 Feedback	39
4.4.3 Design	41
4.4.4 Altre funzioni	42
4.5 Caratteristiche delle app non apprezzate dagli informanti	44
4.5.1 Contenuto	44
4.5.2 Feedback	46
4.5.3 Design	47
4.5.4 Altre funzioni	47
4.6 Confronto scuola-app	49
5. Conclusione	51
5.1 Riflessioni finali sui risultati	51
5.1.1 Come rispondono le applicazioni ai bisogni degli studenti?	51

5.1.2	Quali caratteristiche delle applicazioni sono state apprezzate/ non apprezzate dagli studenti e perché?	52
5.1.3	Quale ruolo possono prendere le applicazioni nello studio dell'italiano in ambito scolastico?	52
5.2	Limiti dello studio	53
5.3	Implicazioni per il futuro	54
	Bibliografia	56
	Appendici	58
	Appendice 1.1: Informationsblankett	59
	Appendice 1.2: Modulo informativo (traduzione)	60
	Appendice 2.1: Samtyckesblankett	61
	Appendice 2.2: Modulo di consenso (traduzione)	62
	Appendice 3.1: Instruktioner för att delta i studien (Duolingo)	63
	Appendice 3.2: Istruzioni per partecipare allo studio (Duolingo) (traduzione)	64
	Appendice 4.1: Instruktioner för att delta i studien (Mondly)	65
	Appendice 4.2: Istruzioni per partecipare allo studio (Mondly) (traduzione)	66
	Appendice 5.1: Enkät om appen Duolingo	67
	Appendice 5.2: Questionario sull'app Duolingo (traduzione)	73
	Appendice 6.1: Enkät om appen Mondly	79
	Appendice 6.2: Questionario sull'app Mondly (traduzione)	85

1. Introduzione

L'insegnamento delle lingue a scuola è una grande opportunità per aprirsi ad altre culture e maturare come persona, sia da un punto di vista cognitivo che sociale. Nel sistema scolastico svedese si può scegliere di imparare l'italiano al liceo dal livello principiante. Per imparare una nuova lingua come l'italiano, è necessaria, tuttavia, una continua esposizione alla lingua target, oltre che a diverse opportunità di produzione propria e interazione, secondo le teorie di linguistici come Krashen e Vygotsky (Lightbown & Spada, 2006, pp. 36-37, 47-48). Ovviamente le lezioni a scuola offrono queste opportunità, ma raramente c'è esposizione continua se si viene a contatto con la lingua target solo due volte a settimana. Questo può comportare non solo un processo di acquisizione più lento, ma anche un calo di motivazione nell'apprendente, se mancano il senso di successo (achievement) e di azione (agency) nel proprio percorso con la nuova lingua (Harmer, 2007, pp. 101-103).

Se si paragona lo studio delle lingue moderne allo studio dell'inglese in Svezia, si può notare che gli studenti generalmente tendono a fare grandi progressi con l'inglese, grazie anche ai diversi input percepiti, per esempio, dalla televisione, social media, musica, videogiochi e internet; l'inglese è, infatti, una lingua viva nella quotidianità di molti studenti e non è semplicemente una materia scolastica (Sundqvist, 2009). Ciò non avviene con lo studio della lingua italiana, a meno che lo studente non abbia contatti personali con, per esempio, amici e/o parenti parlanti italiano. Dunque, se si vuole che gli studenti abbiano più successo con lo studio delle lingue, dovremmo trovare un modo per spostare la lingua target dalla classe alla vita quotidiana degli studenti.

La tecnologia oggi offre infinite opportunità di accesso a informazione e conoscenza su tutti i campi oltre al fatto di poter entrare in contatto con persone provenienti da tutto il mondo. Inoltre, la tecnologia è solitamente disponibile per tutti, dal momento che molte scuole mettono computer o tablet a disposizione di tutti gli studenti, e quasi tutti gli studenti

frequentanti la scuola superiore possiedono uno smartphone; questo tipo di tecnologia ha un forte impatto sul nostro quotidiano perciò è necessaria una ricerca su come implementarla nell'insegnamento a scuola (Vetenskapsrådet, 2014, p. 16). I ricercatori hanno già scoperto il legame tra ICT e didattica linguistica e molti studi dimostrano il potenziale della digitalizzazione nell'insegnamento (Vetenskapsrådet, 2014, p. 39), come si mostrerà nelle sezioni successive. La tecnologia attuale può essere un modo conveniente e accessibile per poter da soli ricevere input, fare pratica e testare le proprie conoscenze d'italiano. Vi è abbondanza di materiale su internet, come per esempio applicazioni per smartphone orientate all'apprendimento delle lingue: queste potrebbero essere utilizzate per l'insegnamento delle lingue moderne, ma soprattutto potrebbero essere un ottimo materiale complementare all'insegnamento a scuola, come esercizio da svolgere nel tempo libero per mantenere viva la lingua. Le applicazioni non sono normalmente progettate per la scuola, perciò è interessante analizzare come gli studenti di italiano al liceo in Svezia rispondono all'utilizzo di tale materiale nel proprio percorso con la lingua italiana.

Non vi è una tradizione di ricerca condotta da insegnanti in Svezia (Carlgren, 2009, p. 17), ma spero per il futuro che gli insegnanti possano essere più attivi in questo settore perché sono loro ad avere le giuste conoscenze oltre che al personale interesse di migliorare la scuola, il proprio lavoro e soprattutto la preparazione degli studenti.

1.1 Le domande di ricerca

Le domande di ricerca per questo studio si focalizzano sulle impressioni dei partecipanti riguardo ad applicazioni per smartphone per imparare l'italiano. Le domande, quindi sono:

- In che misura le applicazioni rispondono ai bisogni degli studenti di italiano al liceo?

- Quali caratteristiche delle applicazioni sono state apprezzate e quali, invece, non sono state apprezzate dagli studenti e perché?
- Quale ruolo possono prendere le applicazioni nello studio dell'italiano in ambito scolastico?

1.2 Struttura del lavoro

Nel capitolo sul background si spiega il contesto in cui si inserisce questo argomento: si presenta come l'uso della tecnologia stia incrementando nel contesto scolastico, e più in particolare nell'insegnamento delle lingue moderne, facendo riferimento a studi precedenti sull'uso di applicazioni e telefoni cellulari a scopo didattico; inoltre si presenta brevemente il contesto dell'insegnamento dell'italiano a scuola in Svezia.

Per rispondere alle domande di ricerca si è scelto di utilizzare dei questionari per avere un giudizio su applicazioni per imparare le lingue da parte di studenti di italiano; nel capitolo 3 sul metodo si spiega quali applicazioni sono state scelte, come sono stati scelti i partecipanti e come sono strutturati i questionari.

Nel capitolo 4 si analizzano i risultati dei questionari per rispondere alle domande di ricerca; questo è uno studio qualitativo, perciò i dati presentati nell'analisi si concentrano su alcuni fenomeni riscontrati dagli informanti, ma non sull'incidenza di tali fenomeni.

Infine, nel capitolo 5 si ricapitolano i risultati dell'analisi collegandoli in maniera più esplicita alle domande di ricerca. Inoltre, si fa menzione dei limiti del presente studio e le sue implicazioni per il futuro.

2. Background

2.1 Il ruolo della tecnologia a scuola e nell'acquisizione delle lingue seconde

Uno degli argomenti più attuali è sicuramente la digitalizzazione e l'uso della tecnologia nell'ambito scolastico. Negli ultimi decenni la scuola svedese ha investito parecchio in questo campo, per esempio molte scuole oggi offrono computer portatili o tablet per ogni studente (Sjödén, 2014, p. 79). Inoltre l'agenzia svedese per l'istruzione, *Skolverket*, incoraggia insegnanti e presidi a frequentare corsi di formazione per incrementare la tecnologia nell'insegnamento.

È importante, quindi, come insegnante, conoscere le possibilità che la tecnologia ha da offrire e saper scegliere ed usare propriamente questi nuovi media. Non sempre, infatti, il semplice fatto che la scuola sia equipaggiata di materiali digitali o che si utilizzino programmi e informazione digitale nell'insegnamento garantisce automaticamente buoni risultati nell'apprendimento della materia (Fredholm, 2014, p.92-93). Le motivazioni e gli obiettivi nell'utilizzo di questi materiali devono essere chiari sia agli insegnanti che agli studenti, inoltre bisogna cercare di sfruttare al massimo le proprietà che offre la tecnologia, di modo che lo studente abbia un'esperienza più completa e motivante con la materia, anziché semplicemente riadattare attività e materiali tradizionali (Sjödén, 2014, p. 91).

Negli ultimi tempi si è aperto un dibattito sull'incremento della tecnologia nelle scuole; da una parte i sostenitori ne vedono i vantaggi pratici, per esempio nel lavoro di amministrazione o per pianificare il programma, mentre per altri introdurre i computer in classe non porta necessariamente a risultati positivi per l'apprendimento, definendoli come "macchine da scrivere molto costose" (Larsson & Löwstedt, 2014, pp. 114-115). In certi casi il poter vantare delle ultime attrezzature nel campo della tecnologia è un modo per i dirigenti scolastici di attirare più studenti al loro istituto (Fredholm, 2014, p. 92); in Svezia, infatti, le scuole ricevono fondi in base al numero di iscritti e questo può influenzare le decisioni dei presidi su

quali risorse investire per attirare più studenti. È perciò importante che ci sia una continua ricerca su quali benefici e rischi comporti l'utilizzo di programmi e attrezzature digitali in classe per l'apprendimento degli studenti.

Tuttavia, l'utilizzo della tecnologia nelle scuole è ormai un dato di fatto; in particolare, da ciò che ho notato nella mia esperienza, gli insegnanti di lingue fanno spesso ricorso all'uso di internet per trovare materiali didattici quali video, testi e articoli di giornale, anzi spesso sono proprio gli studenti che devono trovare informazioni e materiale su internet o creare presentazioni e ricerche utilizzando programmi per il computer. Uno studio condotto su insegnanti di inglese in Svezia (Allen, 2015), per esempio, descrive come gli insegnanti con più anni di esperienza si distacchino sempre più dall'uso di libri di testo, in favore di attività e materiale autentico trovati in rete. Inoltre il curriculum per le lingue moderne (Skolverket, 2011) riporta che gli studenti devono trovare materiale da media diversi e usare tale materiale nella propria produzione.

I motivi per utilizzare la tecnologia nell'insegnamento delle lingue sono vari. Svensson (2008) nel suo libro sull'apprendimento delle lingue nell'era digitale, *Språkutbildning i en digital värld*, ne elenca le ragioni principali (pp. 24-25), che si descriveranno di seguito. Apprendere una lingua significa, innanzitutto, mettersi in comunicazione con altri, e la tecnologia oggi ci aiuta a metterci in comunicazione con persone da tutto il mondo in modo facile e immediato grazie a servizi come e-mail, chat, social media ecc. Inoltre, avendo accesso tramite internet ad informazioni di ogni genere sempre aggiornate, si può avere un contatto più autentico con la cultura della lingua target. Un altro motivo a favore della tecnologia nell'insegnamento delle lingue è l'uso di corpus, database linguistici, dizionari e simili a cui si può facilmente accedere su internet; in questo modo l'apprendente avrà accesso a lingua autentica senza i limiti di un comune dizionario. È anche noto che videogiochi del genere realtà simulata possono essere di grande aiuto per imparare una lingua in modo interattivo, attraverso

giochi di ruolo e situazioni che, grazie alla tecnologia, offrono contenuti più reali, autentici e accessibili. Infine i programmi per computer con esercizi di grammatica, anche se spesso presentano formati tradizionali e poco immaginativi, possono rivelarsi utili mezzi per ripetere e allenare la forma della lingua target (ibidem).

Esistono, però, anche rischi e svantaggi quando si usa la tecnologia in classe. I più comuni comportano innanzitutto una certa perdita di controllo da parte dell'insegnante, data la vastità di informazioni e materiale a cui gli studenti possono avere accesso; è facile, quindi, capitare su siti sbagliati, non appropriati o disinformati (Svensson, 2008, p. 24). Il ruolo dell'insegnante cambia, perciò, da quello di dispensatore di nozioni a quello di guida (Quaggia, 2013, pp. 139, 141) e oggi più che mai è importante saper valutare le informazioni e criticare le fonti. Un altro rischio è il fattore di distrazione che comporta l'introduzione di computer o altri dispositivi in classe (Fredholm, 2014, p. 108); lo stesso dispositivo, mentre si presta come mezzo per svolgere attività scolastiche, allo stesso tempo può essere usato per molto altro, come giochi, social media, chat, musica ecc. ed è difficile come studente non cedere alla tentazione di indugiare con queste attività, probabilmente più accattivanti e divertenti dell'attività scolastica. Infine si discute anche il timore di non essere più in grado di pensare con la propria testa, se si usa sempre la tecnologia per risolvere qualunque problema (Fredholm, 2014, p. 109). Se si svolge un'attività meccanica si può perdere il senso di quello che si sta facendo e l'apprendimento diventa superficiale anziché consolidato in profondità; ciò si può constatare dai risultati dello studio di Fredholm (2014, pp. 111-112), in cui i partecipanti dichiarano di imparare meglio quando prendono appunti a mano o completano esercizi con carta e penna, perché in questo modo è richiesta più partecipazione mentale che completando un esercizio sul computer.

Si può quindi concludere che la tecnologia ha aperto nuove porte nel campo dell'insegnamento e dell'apprendimento, con nuovi metodi, materiali e tipi di attività. Ci sono

opinioni divergenti sull'argomento: molti vedono le potenzialità di creare un ambiente motivante, autentico e interattivo grazie alla tecnologia, altri considerano i rischi e i problemi che si manifestano nell'uso quotidiano in classe. Tuttavia, la tecnologia esiste e fa parte della nostra quotidianità; soprattutto per gli studenti di oggi, che sono nati nell'era digitale, è indispensabile imparare ad usare e gestire questi mezzi al meglio, perciò è compito della scuola e della ricerca includere la tecnologia sia come mezzo per imparare, sia come materia di studio (Quaggia, 2013, p. 135; Svensson, 2008, p. 32-33).

2.2 CALL e MALL

Nell'uso della tecnologia per l'acquisizione di lingue seconde si parla di CALL e MALL, ovvero rispettivamente *Computer Assisted Language Learning* (apprendimento delle lingue assistito da computer) e *Mobile Assisted Language Learning* (apprendimento delle lingue assistito da dispositivo mobile). Entrambi hanno, quindi, a che fare con l'uso della tecnologia nell'apprendimento delle lingue e molti fattori accomunano i due metodi, ma mentre il primo si focalizza sull'uso del computer, il secondo riguarda dispositivi mobili, per esempio i telefoni cellulari. CALL ha una lunga tradizione che inizia già dagli anni sessanta; una prima definizione di CALL consiste nell'uso di programmi specifici per l'apprendimento delle lingue, indirizzati soprattutto a ripetizione e imitazione secondo la tradizione behavioristica (Svensson, 2008, p. 211). Con il progresso della tecnica i programmi sono migliorati e le funzioni sono incrementate, con esercizi più comunicativi e interattivi. Comunemente ci si riferisce a CALL come a un programma che può sostituire l'insegnante, anziché semplice materiale digitale supplementare, il che ha mosso diverse critiche su CALL, soprattutto sul fatto di essere un metodo superato e che non si adatta all'insegnamento in classe. La tecnologia è, però, sempre in continuo sviluppo e si può considerare CALL anche l'utilizzo di piattaforme sulla rete con contenuti multimediali; l'informazione si fa in questo modo orizzontale, cioè l'apprendente può

venire a contatto con diversi input per uno stesso argomento (testi, Wiki, video, audio, social network ecc.) e può decidere su quali concentrarsi e come interagire con essi (Quaggia, 2013, p. 142). Nel caso di questo studio l'attenzione sarà, tuttavia, volta soprattutto a MALL, essendo oggetto di studio due applicazioni per smartphone.

MALL è un diretto derivato di CALL che si associa all'avvento di dispositivi portatili, ma soprattutto ai cellulari. Inizialmente MALL si riferiva all'uso di SMS per comunicare nella lingua target, GPS per spostarsi nei luoghi di interesse e l'uso di internet per cercare informazioni. I ricercatori M. Levy e C. Kennedy hanno condotto due studi (2005 e 2008) sull'uso di messaggi SMS per incentivare lo studio dell'italiano, soprattutto dei vocaboli, con studenti universitari in Australia. Gli studi si concentrano sul supporto di un semplice messaggio sul telefono cellulare per innescare processi di memorizzazione tramite la ripetizione di vocaboli, frasi e regole grammaticali ogni giorno, oltre al normale corso di italiano; inoltre il messaggino funzionava anche come *trigger* per attivare l'apprendente allo studio o per risvegliare un interesse o una curiosità circa un determinato argomento.

Con l'avvento degli smartphone si è assistito, inoltre, alla nascita di applicazioni di diverso genere che sono rivoluzionarie, in quanto si trovano comodamente nel telefono cellulare. Nondimeno sono nate anche applicazioni specifiche per imparare le lingue, con funzioni e attività simili a programmi per il computer, ma con la comodità di essere sempre a portata di mano.

Due articoli in particolare si concentrano sull'uso di applicazioni per l'apprendimento delle lingue. Nell'articolo, *Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning*, Heyoung e Yeonhee (2012) analizzano 87 applicazioni per imparare l'inglese come lingua seconda. I ricercatori vogliono esaminare quali caratteristiche accomunano queste applicazioni e quali sono i punti di forza e le debolezze di questi media per l'apprendimento delle lingue. I risultati mostrano che, nonostante la tecnologia abbia un

potenziale quasi infinito, il maggior numero di applicazioni offre esercizi e attività tipicamente tradizionali. Inoltre, manca in molte applicazioni la possibilità di interagire e comunicare attivamente con altre persone. Si possono, tuttavia, riscontrare anche molti vantaggi nell'uso delle app, ovvero la disponibilità immediata del materiale di studio e la possibilità per l'utente di farne uso a seconda delle proprie esigenze, sia a livello pratico di tempo e luogo, sia di contenuto.

Risultati simili si sono riscontrati in un altro studio sulle applicazioni (Wu, 2015), dove il ricercatore ha sviluppato un'app per allenare il vocabolario di studenti universitari in Cina che avrebbero in seguito sostenuto un esame di lessico inglese. L'app, dal formato semplice e lineare, contiene 1274 parole inglesi con la rispettiva traduzione in cinese. L'apprendente può in questo modo studiare i vocaboli, ma anche salvare le parole più difficili in un'apposita cartella e esercitarsi con test creati dall'applicazione. Lo studio è stato condotto con un gruppo di controllo, che non ha utilizzato l'app, e un gruppo di prova che ha studiato sull'app. I risultati dell'esame mostrano che il gruppo di prova ha ottenuto complessivamente un risultato maggiore del 6,95% rispetto al gruppo di controllo. Il successo è da attribuirsi al design semplice e mirato dell'app, alle funzioni extra che l'app può offrire rispetto ad un libro, e all'accessibilità istantanea al materiale in qualsiasi momento e situazione. Inoltre lo studio riporta testimonianze di apprendenti che hanno usato l'app durante momenti di attesa, come pendolari sul treno, o momenti morti tra un'attività e l'altra, incrementando in questo modo le ore di studio e la quantità di input ricevuto.

Per concludere, i giovani studenti di oggi utilizzano già MALL e CALL nel loro quotidiano, infatti si avvalgono di diversi programmi e applicazioni nei loro studi di lingua, come per esempio, dizionari online, ed è compito dell'insegnante informarsi e guidare gli studenti in questo campo (Kukulska-Hulme, 2009, p. 161).

2.3 L'italiano come lingua straniera in Svezia

Normalmente in Svezia è possibile studiare l'italiano alla scuola superiore dal livello per principianti *steg 1* al livello *steg 3*¹. L'italiano fa parte della materia *Lingue moderne*, per cui gli studenti possono scegliere una lingua da studiare, secondo i requisiti del programma scelto. Le lingue più studiate al liceo sono, tuttavia, lo spagnolo, il tedesco e il francese, che sono le lingue comunemente studiate alla scuola dell'obbligo; secondo una statistica di Skolverket del 2014, l'italiano è la quarta lingua più studiata al liceo, con meno del 4% degli studenti (Skolverket, 2015, par. 2). Nel caso dell'italiano, coloro i quali scelgono di studiarlo, sono studenti che al primo anno di liceo o anche successivamente, per diversi motivi, scelgono di cambiare lingua di studio dalla scuola dell'obbligo; studi su questo fenomeno riportano che le motivazioni per questo cambiamento includono, nella maggior parte dei casi, studenti che si sono stancati di studiare la lingua che hanno scelto alla scuola dell'obbligo, oppure la speranza di ottenere voti più alti con meno sforzo, cominciando con una nuova lingua a livello *steg 1* (Andrésen, 2011, p. 12). Non è strano infatti che al primo corso di livello 1 di italiano siano iscritti studenti del secondo o del terzo anno che hanno deciso di cambiare lingua.

Tutte le lingue moderne, a parte l'inglese e il cinese, hanno lo stesso curriculum da seguire, perciò in esso non sono presenti nozioni e contenuti specifici per ogni lingua, ma solamente linee guida generali (Skolverket, 2011). Ciò si deve al fatto che il curriculum scolastico svedese delle lingue moderne si basa sul *Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue* (QCER), il quale rappresenta i livelli di competenza delle lingue europee (Skolverket, 2009). I sei livelli del QCER forniscono una descrizione generale delle competenze dell'apprendente per quanto riguarda la lettura, l'ascolto, produzione orale e scritta e la capacità di interazione. I livelli non sono specifici per le diverse lingue europee e quindi

¹ La competenza linguistica viene classificata in livelli (*steg*) dall'uno al sette, dove il primo livello è adatto ad apprendenti principianti mentre il settimo livello indica competenze paragonabili a quelle di un parlante madrelingua. In Svezia è possibile, per esempio, studiare l'inglese al livello 7 l'ultimo anno di scuola superiore.

non contengono indicazioni relative alle strutture morfologiche e grammaticali delle lingue, ma si basano sul concetto di capacità di comunicazione. Anche il curriculum di Skolverket per le lingue moderne presenta quindi un focus maggiore sulle abilità comunicative dell'apprendente.

Sotto si riportano alcuni enunciati tratti dal curriculum per le lingue moderne di livello *steg 1* che indicano i criteri per il voto E (sufficiente), in cui si può notare il focus sulle competenze comunicative:

Eleven förstår vanliga ord och enkla fraser i tydligt talat, enkelt språk i långsamt tempo samt i korta, enkla texter om vardagliga och välbekanta ämnen. [...]

Eleven väljer texter och talat språk av enkel karaktär och från olika medier, samt använder med viss relevans det valda materialet i sin egen produktion och interaktion.

I muntliga och skriftliga framställningar av olika slag formulerar sig eleven enkelt och begripligt med enstaka ord och fraser. För att förtydliga och variera sin kommunikation bearbetar eleven, och gör enstaka enkla förbättringar av, egna framställningar.

I muntlig och skriftlig interaktion uttrycker sig eleven begripligt och enkelt med enstaka ord och fraser. Dessutom väljer och använder eleven någon strategi som löser problem i och förbättrar interaktionen.

Eleven kommenterar i mycket enkel form några företeelser i olika sammanhang och områden där språket används, och gör då också enkla jämförelser med egna erfarenheter och kunskaper. (Skolverket, 2011, pp. 32-33).

Lo studente comprende parole comuni e semplici frasi in lingua parlata chiara e lenta e in testi corti e semplici su argomenti usuali e familiari. [...]

Lo studente sceglie testi e lingua parlata di genere semplice da diversi media; inoltre fa uso del materiale scelto nella propria produzione e interazione con una certa rilevanza.

In produzioni scritte e orali di diverso genere lo studente si esprime in modo semplice e comprensibile con singole parole e frasi. Per chiarire e variare la comunicazione, lo studente modifica la propria prestazione con singoli, semplici miglioramenti.

In interazioni scritte e orali lo studente si esprime in modo semplice e comprensibile con singole parole e frasi. Inoltre lo studente sceglie e fa uso di qualche strategia che migliora e risolve problemi nell'interazione.

Lo studente commenta in modo molto semplice alcuni fenomeni in contesti e parti diverse in cui si usa la lingua, facendo semplici paragoni con proprie esperienze e conoscenze. (Traduzione nostra)

3. Il metodo

3.1 Le applicazioni

Come materiale di studio sono state scelte due applicazioni per smartphone ideate per l'acquisizione di lingue straniere. Per selezionare le app, si sono applicati alcuni criteri: innanzitutto l'applicazione deve comprendere l'italiano come lingua target, inoltre la funzionalità deve essere quella di un corso di italiano, e non servire semplicemente come dizionario o simile poiché il suo utilizzo dipenderebbe da materiale esterno e ciò avrebbe compromesso l'attendibilità dello studio. Infine l'applicazione deve poter essere utilizzata gratuitamente su smartphone con diversi sistemi operativi (IOS, Android, ecc.).

Ci sono note applicazioni quali *Google Traduttore* usate appunto per tradurre parole e frasi; molti studenti di lingue utilizzano inoltre applicazioni per testare il vocabolario come per esempio *Quizlet*, in cui si inseriscono i vocaboli da studiare. Esistono anche applicazioni per coniugare i verbi, per esempio *LearnBots*. Applicazioni di questo genere, anche se notoriamente usate dagli studenti, non sono state prese in considerazione per questo studio poiché prive di contenuto proprio e quindi difficili da analizzare in modo valido e attendibile per lo scopo di questo studio. Altre note applicazioni per imparare le lingue sono *Babbel* e *Rosetta Stone*, ma essendo queste a pagamento, non si sono potute utilizzare per lo studio. Infine sono state scelte due applicazioni che hanno soddisfatto tutti i criteri in modo accettabile: *Mondly* e *Duolingo*.

3.1.1 L'applicazione Mondly. Questa applicazione conta circa 20 milioni di utenti e offre la possibilità di studiare 33 lingue, tra cui la combinazione svedese-italiano. Il sito web ufficiale dell'applicazione (mondlylanguages.com) descrive inoltre le funzioni e le modalità di uso dell'applicazione: si adatta al livello dell'utente basandosi sui risultati delle varie attività; offre attività di diverso genere tra cui conversazione, uso di immagini e

riconoscimento vocale; offre diverse funzioni quali competizioni con altri utenti e immagazzinamento di vocaboli nuovi.

L'utente può scegliere il livello di competenza tra principiante, medio o avanzato come mostrato in figura 1. Successivamente si completa un semplice tutorial per familiarizzare con il design e funzionalità dell'applicazione (figura 2).



Figura 1

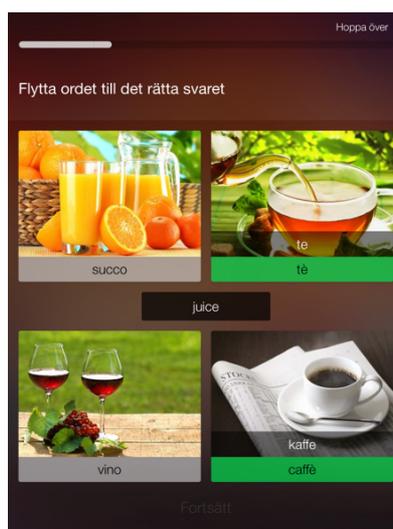


Figura 2

Una volta completato il tutorial si ha accesso alla schermata home che mostra diverse tappe e attività (figura 3). Il capitolo “Hej”² offre attività per imparare frasi e vocaboli sui saluti e comprende sei lezioni, una funzione di conversazione e una funzione di immagazzinamento di vocaboli. Il capitolo “Daglig lektion”³ offre una lezione diversa ogni giorno, sempre su temi diversi, come per esempio la famiglia, gli animali, la casa ecc. Infine il capitolo “Chatbot” contiene semplici conversazioni a tema diverso in cui l'utente “interagisce” con un robot preimpostato utilizzando le frasi suggerite (vedi figura 4).

² Ciao

³ Lezione del giorno



Figura 3



Figura 4

L'applicazione ha un sistema a vite simboleggiato da quattro cuoricini che svaniscono uno ad uno per ogni errore grave. In caso di errori meno gravi, come errori di ortografia, il feedback mostrerà la risposta esatta ma non toglierà la vita (figura 5). Se si usano tutte le vite durante una lezione, bisognerà ricominciare la lezione da capo.

Le tappe successive dell'applicazione (figura 6) sono bloccate e vi si può accedere solo abbonandosi all'applicazione a pagamento. L'applicazione è tuttavia utilizzabile gratuitamente con le lezioni giornaliere gratuite e ripetendo le attività già completate. Per quanto riguarda questo studio i partecipanti hanno utilizzato l'applicazione solamente nella sua forma gratuita senza quindi avere accesso ai capitoli a pagamento.

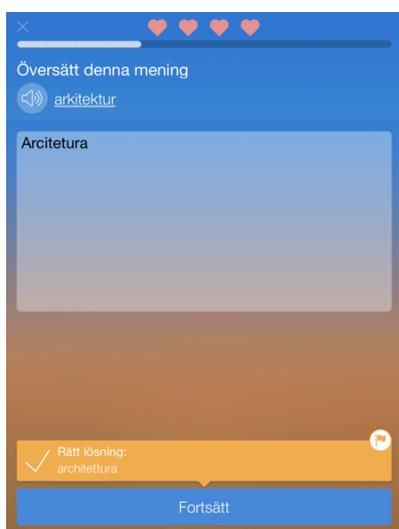


Figura 5

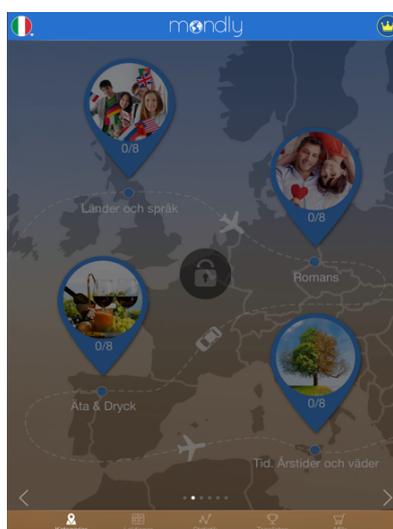


Figura 6

3.1.2 L'applicazione Duolingo. Questa applicazione dal design accattivante conta più di 200 milioni di utenti e può essere utilizzata per imparare diverse lingue; l'applicazione non offre, però, la combinazione svedese-italiano, ma se l'utente conosce l'inglese potrà scegliere questa opzione. Nel caso di questo studio i partecipanti hanno utilizzato l'applicazione con la combinazione inglese-italiano. Il sito internet dell'applicazione (it.duolingo.com) descrive le principali funzioni dell'app: si possono esercitare le diverse competenze di lettura, ascolto e comunicazione orale; si riceve feedback immediato; l'applicazione registra il progresso e ricorda all'utente di esercitarsi ogni giorno. Anche per questa applicazione c'è un sistema a vite simboleggiato da un'icona a forma di cuoricino con cinque vite per cui per ogni errore si perde una vita. Se si finiscono tutte le vite bisogna aspettare del tempo prima di poter ricominciare la lezione, oppure si possono “spendere” i punti che si sono accumulati fino a quel momento, oppure si possono fare altri esercizi di ripasso per accumulare vite.

Prima di cominciare il corso, l'utente può scegliere il livello per principianti o completare un test che determinerà il livello di competenza dell'utente in base alle risposte date (figura 7).

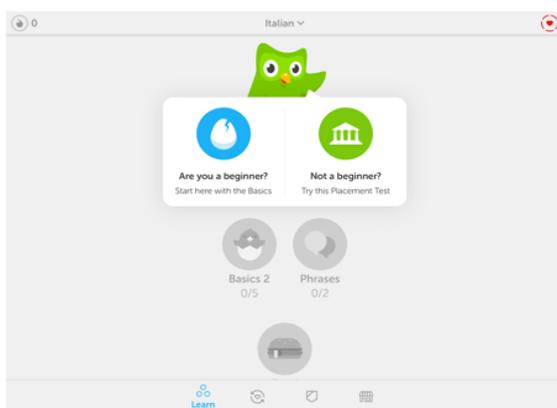


Figura 7

Dopo il test si apre la schermata iniziale dove si ha accesso a diversi capitoli, che si sbloccheranno mano a mano che si completeranno i livelli (figure 8 e 9).



Figura 8

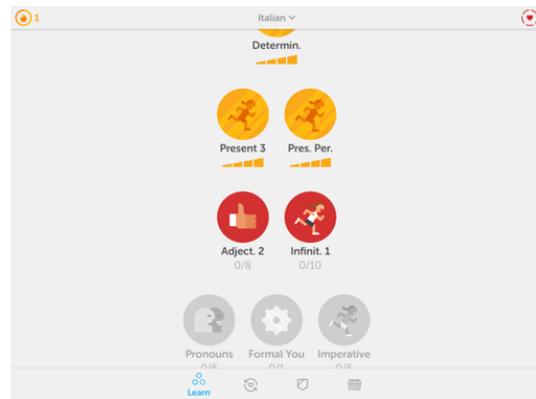


Figura 9

Ogni capitolo include esercizi di traduzione sia dall'inglese all'italiano sia viceversa, apprendimento di vocaboli tramite immagini, dettati di semplici frasi e riconoscimento vocale, spesso concentrandosi su un argomento di grammatica specifico. Nella figura 10 si può vedere un esempio di esercizio sugli articoli dal capitolo "Basics 1", con una semplice spiegazione di grammatica.

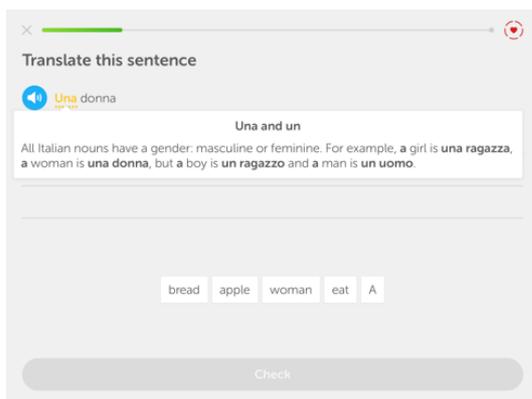


Figura 10

3.1.3 Confronto fra le applicazioni Le due applicazioni usate in questo studio presentano delle similitudini per quanto riguarda la scelta di alcune attività come traduzioni, dettati, abbinamenti di vocaboli a immagini, abbinamenti di vocaboli in italiano a vocaboli in

svedese/inglese e viceversa. Anche per quanto riguarda la struttura, entrambe le app offrono un sistema preimpostato da seguire in un ordine specifico e si avvalgono di vite per marcare gli errori commessi.

Ci sono tuttavia anche molte differenze; in primo luogo Duolingo si presenta come un gioco, con un design colorato e simpatico, punteggi e obiettivi da raggiungere, al contrario di Mondly che, invece, ha un design più sobrio. Mondly ha altre funzioni oltre alle lezioni, ovvero la modalità chat, in cui si può conversare rispondendo in forma orale o scritta alle domande di un partner simulato, e un sistema di immagazzinamento di frasi e vocaboli nuovi che si imparano in ogni lezione. Mondly ha tuttavia un contenuto gratuito molto limitato, mentre con Duolingo si può accedere a molto più materiale.

La struttura di Duolingo appare chiara e semplice, con obiettivi definiti che generalmente corrispondono ad argomenti di grammatica; anche i tipi di frasi proposti da Duolingo sono solitamente strumentali e atti ad illustrare un concetto grammaticale: “La donna”, “Io sono un ragazzo”, “Io sono l’uomo”. Mondly invece sembra concentrarsi di più sull’aspetto comunicativo e presenta gli argomenti per temi, come per esempio i saluti, le presentazioni, ordinare il cibo al ristorante, ecc. Le frasi proposte da Mondly sono quindi solitamente frasi di circostanza adatte alla conversazione: “Vorrei un tè al limone”, “Come ti chiami?”, “Come sta?”.

3.2 Il questionario

Lo scopo del questionario è principalmente quello di rispondere alle domande di ricerca di questo studio e, in sintesi, di documentare le opinioni e le esperienze degli studenti di italiano con l’applicazione. Alcune domande si concentrano su determinati aspetti descritti in studi precedenti: dallo studio condotto da Wu (2015) si evince, per esempio, che le circostanze in cui si utilizza l’applicazione sono generalmente tempi morti in cui non si sarebbe

dedicato tempo allo studio; perciò si è chiesto nel questionario in quali circostanze e situazioni i partecipanti utilizzavano l'app e se avrebbero normalmente studiato italiano nella stessa situazione. Inoltre, lo studio di Heyoung e Yeonhee (2012) descrive i pro e i contro delle caratteristiche e funzioni delle app di lingua, perciò ci sono nel questionario di questo studio diverse domande sulla qualità delle diverse caratteristiche delle applicazioni.

Essendo questo uno studio qualitativo, si è cercato di dare spazio alle testimonianze dei partecipanti con molte domande aperte, a cui si poteva rispondere con parole proprie (per esempio "Quali attività e funzioni ti sono sembrate più di aiuto e utili? Perché?", "Qual è la cosa migliore dell'app? Perché?"). Alcune domande sono a risposta chiusa (sì o no), ma sono sempre seguite da domande di approfondimento, per poter capire meglio le motivazioni o le circostanze per cui si è scelta una determinata risposta (per esempio "Avresti preferito che ci fossero altri tipi di attività/esercizi/funzioni nell'app? Se sì, quali? Perché?", "Pensi di continuare ad usare l'app in futuro? Perché?"). Ciò è solitamente la caratteristica dello studio qualitativo, che rispetto allo studio quantitativo, si interessa di descrivere a fondo le circostanze di determinati fenomeni anziché misurarne le ricorrenze. Tuttavia, ci sono sempre dei limiti di quanto a fondo si può studiare un fenomeno, e in questo caso non si tengono in considerazione fattori personali, quali sesso, età, stato sociale ed economico e altro, ma si analizzano solamente i dati relativi all'apprendimento dell'italiano come lingua seconda e all'utilizzo dell'applicazione.

Il questionario non è il metodo di ricerca comunemente usato per gli studi qualitativi; di solito si prediligono interviste o osservazioni sul campo (Troost, 2012, p. 23). Tuttavia, non è escluso che i questionari si possano usare in casi come questo in cui non si vuole trovare risultati su quantità, quale numero di persone o frequenza di un fenomeno, ma si cercano delle caratteristiche comuni (Troost, 2012, p. 23). Si sarebbe anche potuto condurre interviste, ma, dati i limiti di tempo e spazio, interviste singole con ogni partecipante sarebbero state di

difficile gestione ed esecuzione. Il tratto qualitativo si deve, quindi, alla natura delle domande, che come si è già menzionato sopra, sono principalmente aperte e lasciano spazio per esprimersi con parole proprie, similmente ad un'intervista semi strutturata.

Le domande del questionario sono state testate con uno studio pilota eseguito da due studenti che già avevano avuto esperienza con applicazioni per imparare le lingue. Dopo il test pilota si è modificato leggermente il questionario per dare ancora più spazio a commenti e testimonianze dei partecipanti.

3.3 I partecipanti

Il gruppo di interesse per questo studio sono gli studenti di italiano alle superiori in Svezia. Ovviamente si è dovuto ricorrere ad un sistema di campionamento per selezionare i partecipanti, ed essendo questo uno studio qualitativo, non è intenzione dello studio dare risultati rappresentativi a livello nazionale. Per questo motivo, per selezionare i partecipanti si è ricorso ad un campionamento di convenienza (Trost, 2012, p. 31) su candidati che rispettavano il criterio di inclusione (ovvero studenti di italiano alle superiori), tramite contatti con insegnanti di italiano e convenienza geografica. Sono stati scelti gli studenti di tre classi da tre scuole diverse e con tre insegnanti diversi, dalle città di Lund e Kristianstad, nel sud della Svezia. Due delle classi sono di livello *steg 1* e una classe è di livello *steg 2*. Non esiste un numero preciso di partecipanti per poter condurre uno studio qualitativo, ma ci sono indicazioni che consigliano dalla ventina alla trentina di partecipanti (Seidman, 2006, p. 55); in questo caso si sono raccolti in totale 31 partecipanti, 7 per la classe di *steg 1* con l'applicazione Duolingo (classe A), 15 per l'altra classe di *steg 1* con l'applicazione Mondly (classe B) e 9 per la classe di *steg 2* con l'applicazione Duolingo (classe C). In questo modo si è raggiunto un numero di partecipanti simile per ogni app studiata, 16 per Duolingo e 15 per Mondly. Sotto è rappresentata una tabella dei partecipanti:

Tabella dei partecipanti

Classe	Applicazione	Livello	Numero dei partecipanti
A	Duolingo	Steg 1	7
B	Mondly	Steg 1	15
C	Duolingo	Steg 2	9

Tabella 1

I partecipanti hanno deciso volontariamente di partecipare allo studio, dopo averne ricevuto una breve presentazione durante l'ora di italiano a scuola. Tutti gli studenti presenti hanno ricevuto le informazioni e le istruzioni necessarie (vedi appendici 3.1, 3.2, 4.1, 4.2) per poter scegliere se partecipare allo studio. I partecipanti hanno firmato un consenso di partecipazione e hanno seguito le indicazioni necessarie per partecipare allo studio, ovvero scaricare l'applicazione indicata sul proprio smartphone e usarla per un periodo di due settimane. Al termine del periodo di prova i partecipanti hanno compilato un questionario in cui hanno potuto rilasciare le proprie opinioni riguardo all'applicazione. I questionari sono stati compilati a mano durante l'ora di lezione di italiano, sotto la mia supervisione. Si è scelto questo metodo, anziché per esempio questionari digitali online, cosicché si sarebbe potuto dare delucidazioni a voce in caso di incomprensioni o dubbi su come rispondere alle domande da parte degli studenti.

3.4 Considerazioni etiche

I partecipanti a questo studio hanno ricevuto le informazioni necessarie per decidere di aderire al progetto sia oralmente che per iscritto (vedi appendici 1.1, 1.2). Dopodiché gli interessati hanno volontariamente espresso il consenso di adesione firmando un

modulo di consenso di partecipazione (vedi appendici 2.1, 2.2); tutti i partecipanti sono ragazzi di età superiore ai sedici anni, fatto che consente loro di decidere in autonomia riguardo alla partecipazione allo studio e, di conseguenza, firmare il documento. Inoltre i partecipanti hanno ricevuto istruzioni su cosa si richiede loro di fare per partecipare, cioè scaricare e utilizzare un'applicazione sul proprio smartphone e rispondere ad un questionario.

Per tutelare la privacy dei partecipanti, le risposte del questionario saranno presentate ed analizzate anonimamente. Inoltre non verranno trattati argomenti relativi a dati personali, quali sesso, orientamento politico, religioso, sessuale, stato sociale o altro. I questionari raccolti, tuttavia, includono i nomi dei partecipanti affinché si possa rintracciarne l'autore, in caso questo voglia annullare il proprio consenso di partecipazione e quindi impedire che si usino le sue testimonianze nello studio.

4. L'analisi

In questo capitolo si analizzeranno i dati raccolti dai questionari. Sotto si elencano brevemente gli argomenti trattati nelle diverse sezioni per facilitare la lettura del capitolo:

- 4.1 Accoglienza delle app da parte degli informanti: qui si descrivono le prime impressioni degli informanti con le app, usando i risultati delle domande del questionario relative ad un giudizio generale e il livello di difficoltà dell'app.
- 4.2 Praticità delle applicazioni: in questa sezione si considerano i fattori pratici dell'app, confrontandone l'uso con lo svolgimento dei compiti a casa e altri modi per venire a contatto con l'italiano al di fuori della scuola.
- 4.3 Esigenze degli apprendenti: in questa sezione si discutono i dati dei questionari relativi ai bisogni degli studenti con lo studio dell'italiano. Questi risultati saranno confrontati con il curriculum per le lingue moderne proposto da Skolverket.
- 4.4 Caratteristiche delle app apprezzate dagli informanti (Contenuto, Feedback, Design, Altre funzioni): in questa sezione si discuteranno i risultati dei questionari relativi all'utilità dell'app e il progresso percepito dagli informanti usando l'app, secondo i commenti degli informanti relativi a contenuto, feedback, design e altre funzioni.
- 4.5 Caratteristiche delle app non apprezzate dagli informanti (Contenuto, Feedback, Design, Altre funzioni): come sopra, vengono presi in considerazione i commenti degli informanti relativi a contenuto, feedback, design e altre funzioni, nei casi in cui le app non avessero soddisfatto le aspettative dei partecipanti.
- 4.6 Confronto scuola-app: in questa sezione si discutono i commenti degli informanti relativi all'utilizzo dell'app in concomitanza allo studio dell'italiano a scuola e quale impatto possano avere le app sul loro percorso con la lingua.

4.1 Accoglienza delle app da parte degli informanti

Le applicazioni hanno ricevuto diversi responsi dagli informanti delle diverse classi, sia a causa di differenze tra le due applicazioni, sia per differenze di livello tra gli informanti. Gli studenti della classe A, di livello *steg 1* con l'applicazione Duolingo, hanno accolto l'applicazione positivamente, descrivendola come utile, facile da usare e, in alcuni casi, persino divertente e stimolante.

- (Es. 1) A1: Användbar och lätt att använda. (Utile e facile da usare.)
(Es. 2) A2: Kul eftersom man uppnår nya svårighetsgrader. (Divertente perché si raggiungono nuovi livelli di difficoltà.)
(Es. 3) A4: En app som ökar ordförrådet på ett roligt och enkelt sätt. (Un app per ampliare il proprio vocabolario in modo semplice e divertente.)
(Es. 4) A5: Den har varit väldigt användbar då övningarna var roliga och varierande. De fick mig att vilja lära mig mer. (È stata molto utile, essendo gli esercizi divertenti e variati. Mi hanno invogliata a voler imparare di più.)

L'unico informante che ha giudicato l'app in modo meno entusiasta, ha addossato la responsabilità del minor successo su se stesso, riconoscendo invece l'app come semplice da usare:

- (Es. 5) A6: Helt ok, men språkappar är inte min grej, men den var relativt lätthanterlig. (Ok, ma le app di lingue non sono il mio punto forte, ma questa era relativamente facile da usare.)

Gli studenti della classe B, anch'essi di livello *steg 1* hanno, invece, risposto con commenti divergenti sull'applicazione Mondly. Alcuni sono rimasti soddisfatti, giudicando l'app utile e facile da usare:

- (Es. 6) B1: Den har varit till hjälp, ganska lätt att förstå och använda. (È stata utile, abbastanza facile da capire e usare.)
(Es. 7) B4: Ganska rolig app, lär sig lätt. (App abbastanza divertente, si impara facilmente.)

Altri informanti soddisfatti hanno tuttavia giudicato l'app come confusa o noiosa:

- (Es. 8) B9: Har varit till hjälp, lätt att använda, lite långtråkig. (È stata di aiuto, facile da usare, un po' noiosa.)
(Es. 9) B2: Den har varit bra, lite rörig. (Mi è piaciuta, un po' confusa.)
(Es. 10) B15: Det är roligt men kan vara rörigt. (È divertente, ma può risultare confusa.)

Altri informanti della classe B, invece, hanno risposto negativamente per diverse ragioni. Per alcuni, per esempio, il contenuto era troppo facile o troppo poco:

- (Es. 11) B6: I och med att jag bara använde appen var den i princip oanvändlig efter ett par dagar då man inte fick nya ämnen att arbeta med. (Avendo utilizzato solamente l'app è diventata inutile dopo un paio di giorni perché non c'erano più argomenti con cui lavorare.)
- (Es. 12) B7: För lätta saker, tycker inte den är bra. (Cose troppo facili, non mi piace.)

Altri ancora hanno trovato l'app confusa e non sono riusciti ad usarla secondo le loro aspettative:

- (Es. 13) B12: Den var konstig. Jag förstod mig inte på appen. (Era strana. Non mi ci trovavo.)
- (Es. 14) B14: Inte använt så mycket men rätt rörig och inte hjälpt jättemycket. (Non l'ho usata tanto, ma è abbastanza confusa e non ha aiutato tantissimo.)

Gli studenti della classe C hanno valutato l'applicazione Duolingo, ma essendo questi di livello *steg 2*, l'accoglienza è stata diversa rispetto alla classe A. Molti informanti, infatti, seppur trovando l'applicazione facile da usare e divertente, non sempre l'hanno giudicata utile per le proprie esigenze.

- (Es. 15) C1: Den var lätt att använda men inte speciellt lärorikt. (Era facile da usare ma non molto istruttiva.)
- (Es. 16) C4: Rolig, lätt att använda men svår att anpassa till något specifikt. (Divertente, facile da usare ma è difficile concentrarsi su qualcosa di specifico.)
- (Es. 17) C7: Bra, mest repetition, inget nytt. (Bene, soprattutto ripasso, niente di nuovo.)
- (Es. 18) C9: Användbar och rolig, men synd att det bara är det formatet, saknar exempelvis gloslista. (Utile e divertente, peccato che ci sia solo un formato, manca per esempio una funzione di vocabolario.)

Si può dunque constatare come la struttura semplice di Duolingo abbia influito positivamente sul giudizio degli informanti. L'app, infatti, guida l'utente a seguire un percorso preimpostato con diversi livelli da raggiungere progressivamente; gli obiettivi da raggiungere sono, quindi, espressi molto chiaramente, rendendo semplice per l'utente orientarsi sull'applicazione e avere una chiara idea su cosa dovrà esercitarsi. Inoltre le simpatiche illustrazioni e la mascotte accattivante hanno probabilmente influito a rendere l'applicazione divertente, insieme alla varietà di esercizi.

Per la classe C, tuttavia, Duolingo ha ricevuto un responso meno positivo a causa della qualità del contenuto, che, come si può constatare dalle testimonianze degli informanti, è stato giudicato troppo semplice o impossibile da personalizzare. Quando si accede all'applicazione per la prima volta, si può scegliere il livello *principiante* se non si ha esperienza

con la lingua target, o si può eseguire un test d'ingresso per rilevare il livello appropriato. Nel caso della classe C di livello *steg 2*, i partecipanti possono ancora considerarsi principianti poiché ancora non del tutto autosufficienti con la lingua target, ma essendo già al secondo anno di studi di italiano, hanno già una certa esperienza. Ciò può aver comportato un'incomprensione sul termine *beginner* (principiante) usato dall'app, inducendo alcuni informanti a scegliere quel livello anziché testare le proprie competenze con il test d'ingresso. Infatti, mentre alcuni informanti del gruppo C hanno commentato positivamente il fatto di poter scegliere il livello, altri sono stati confusi da questa scelta commentando che il livello principiante era troppo semplice:

- (Es. 19) C2: Lagom, man kan välja. (Normale, si può scegliere.)
(Es. 20) C3: Bra, man kunde välja. (Buono, si poteva scegliere.)
(Es. 21) C5: Lite lätt, man vet inte om man ska välja nybörjarnivå. (Un po' facile, non sai se devi scegliere il livello principiante.)
(Es. 22) C6: För lätt med nybörjarnivå. (Troppo facile con il livello principiante.)

L'applicazione Mondly ha ricevuto opinioni molto diverse dagli informanti: sia commenti positivi sulla semplicità e utilità dell'applicazione, sia commenti completamente opposti su come l'app fosse confusa e poco utile. La struttura di Mondly non è lineare come quella di Duolingo; si può accedere alle diverse attività e funzioni cliccando su diverse icone e menù, perciò può risultare più difficile per alcuni utenti capire cosa si debba fare, in quale ordine e per quale scopo. Creare un'unità didattica basata sulla comunicazione, può infatti creare confusione nell'apprendente, il quale rischia di perdersi se manca una figura guida; in questo caso l'insegnante deve assumersi la responsabilità di dare una struttura chiara al percorso dell'apprendente (Vedovelli, 2010, pp. 138-139) e in Mondly manca, appunto una figura guida. Inoltre, dai questionari si è rilevato che alcuni informanti della classe B hanno usato con meno frequenza Mondly rispetto agli informanti che hanno usato Duolingo (i quali l'hanno usata generalmente più volte alla settimana), rispondendo in questo modo alla domanda "Quanto spesso hai usato l'app? Perché?":

- (Es. 23) B1: Inte speciellt ofta, kanske bara innan provet. (Non molto spesso, forse solo prima del compito in classe.)
- (Es. 24) B2: Bara tittat över den, har prioriterat annat. (Le ho solo dato un'occhiata, ho dato priorità ad altro.)
- (Es. 25) B8: Två gånger, hade inget annat att göra. (Due volte, non avevo altro da fare.)
- (Es. 26) B13: En gång, skulle bara testa den. (Una volta, solo per provarla.)
- (Es. 27) B14: 3-4 gånger för att vara till hjälp i undersökningen. (3-4 volte, per essere di aiuto allo studio.)
- (Es. 28) B15: Två gånger, varje italienska lektion. (Due volte, ogni lezione di italiano.)

Due informanti della classe B che hanno usato l'applicazione con più frequenza sono rimasti delusi dalla mancanza di contenuti, una volta aver completato le attività disponibili gratuitamente:

- (Es. 29) B6: Jag gjorde klart allt på första dagen och sedan kom bara "daily lessons" när samma ämne upprepades. Använde den 3-4 gånger i veckan. Gav upp sen eftersom inget nytt kom. (Ho fatto tutto il primo giorno, poi c'erano solo le "lezioni giornaliere" dove si ripetevano gli stessi argomenti. L'ho usata 3-4 volte alla settimana. Poi l'ho abbandonata perché non c'era più niente di nuovo).
- (Es. 30) B7: Körde alla första stegen, 2 timmar max sedan hade jag gjort allt som var gratis. (Ho fatto tutti i primi livelli, 2 ore massimo e avevo fatto tutto quello che era gratis.)

Si può dedurre che la mancanza di un percorso ordinato che progredisce con l'avanzamento dell'apprendente con la lingua abbia inciso negativamente sul giudizio degli informanti. Forse un tale percorso è previsto per coloro che decidono di abbonarsi all'applicazione, resta il fatto, però, che alcuni partecipanti non sono stati invogliati fin da subito ad usare l'applicazione, facendo intendere un progresso più difficile, anche nel caso di accesso a tutto il materiale.

Poiché gli informanti della classe B hanno usato l'app con meno frequenza, si sono raccolti meno dati relativi all'app Mondly, avendo questi avuto più difficoltà nel rispondere a certe domande. Tuttavia, è interessante analizzare anche i dati relativi a Mondly per cercare di capire i motivi del minore successo con l'applicazione.

Per concludere questa prima parte, gli studenti di *steg 1* che hanno usato Duolingo sono rimasti generalmente soddisfatti dall'applicazione complessivamente, mentre per gli studenti di *steg 2* il livello dei contenuti era spesso troppo basso. Gli studenti di *steg 1* che hanno usato Mondly, invece, hanno avuto reazioni diverse tra loro, infatti alcuni erano soddisfatti, mentre altri hanno lamentato una struttura confusa e una mancanza di contenuti.

4.2 Praticità delle applicazioni

Un'applicazione sul proprio smartphone è un modo molto pratico per svolgere attività che normalmente richiederebbero la presenza di materiali, luoghi o persone specifici. Per questo studio si è scelto di paragonare l'uso dell'applicazione allo svolgimento dei compiti a casa. La maggior parte degli informanti ha dimostrato una maggiore praticità nell'applicazione rispetto al normale studio a casa, dichiarando di aver usato l'app in momenti di intervallo o attesa tra diverse attività, sui mezzi di trasporto, o semplicemente per noia, escludendo l'opzione compiti e studio. Sotto sono riportati alcuni esempi di testimonianze da informanti che hanno utilizzato l'app in momenti in cui non avrebbero svolto i normali compiti di italiano:

- (Es. 31) A1: På tåget. (Sul treno.)
- (Es. 32) A2: På bussen. (Sull'autobus.)
- (Es. 33) B2: Hemma när jag var uttråkad. (A casa quando ero annoiato.)
- (Es. 34) B4: I soffan när jag hade extremt tråkigt. (Sul divano quando mi annoiavo terribilmente.)
- (Es. 35) B7: På rasten. (Nell'intervallo.)
- (Es. 36) B11: När jag inte hade något bättre för mig. (Quando non avevo niente di meglio da fare.)
- (Es. 37) B12: Skolan. (A scuola.)
- (Es. 38) C1: På tåget eller när jag väntar på någon. (Sul treno o mentre aspetto qualcuno.)
- (Es. 39) C2: Precis före läggdags. (Appena prima di dormire.)
- (Es. 40) C3: I väntan på bussen, på rasten. (Mentre aspetto l'autobus, nell'intervallo.)
- (Es. 41) C5: I sängen på kvällen – pluggar inte italienska hemma. (La sera a letto – non studio italiano a casa.)

Altri informanti hanno invece dichiarato di aver usato l'app in momenti in cui avrebbero studiato o svolto i compiti di italiano. Sotto si riportano alcuni esempi:

- (Es. 42) A4: På bussen till skolan de dagar jag har italienska – delvis läxor. (Sull'autobus verso la scuola i giorni che ho italiano – a volte compiti.)
- (Es. 43) A5: På kvällen när jag gjort läxor. (La sera quando faccio i compiti.)
- (Es. 44) B1: På kvällarna. (La sera)
- (Es. 45) B3: I skolan. (A scuola.)
- (Es. 46) B9: Före sömn eller när jag pluggade. (Prima di dormire o mentre studiavo.)
- (Es. 47) B14: Väntan på tåget – läxor om jag haft tid. (Aspettando il treno – compiti se avevo tempo.)
- (Es. 48) C6: Bussen – hade kunnat göra glosor men inget annat. (Sull'autobus – potrei fare gli esercizi di vocabolario, ma non di più.)
- (Es. 49) C9: Innan sömn – ibland läxor. (Prima di dormire – a volte compiti.)

Come si può notare dalle dichiarazioni, alcuni informanti che hanno usato l'app in momenti in cui avrebbero svolto i compiti, non sempre scelgono di fare i compiti in tali

situazioni, causa comodità o tempo. Si può dunque dedurre che l'utilizzo di un'applicazione per svolgere gli esercizi di italiano incrementi la frequenza di occasioni per l'apprendente di venire a contatto con la lingua target ed esercitare la lingua. Ciò si deve al poco sforzo richiesto dall'apprendente per iniziare l'attività, siccome non è necessario avere materiale con sé, né serve molto tempo a disposizione; generalmente, infatti, gli informanti hanno dichiarato di aver completato le sessioni sull'app in solamente 5-10 minuti alla volta. Da questo punto di vista, si capisce perché alcuni informanti abbiano scelto di usare l'app come passatempo quando si annoiavano e non avevano altro da fare. Questo coincide con i risultati di un altro studio con le applicazioni (Wu, 2015), in cui si evidenzia, infatti, che l'app ha permesso agli studenti testati di incrementare il tempo dedicato allo studio rispetto agli studenti del gruppo di controllo, grazie alla comodità dell'app rispetto al normale libro di testo.

Si è voluto dunque paragonare l'uso dell'applicazione ad altri passatempi in cui si può venire a contatto con la lingua italiana, per poter analizzare la frequenza di input/output che gli apprendenti hanno al di fuori della scuola con la lingua target. Molti informanti hanno dichiarato di non sapere in quali altri modi sarebbero potuti venire a contatto con l'italiano con la stessa frequenza dell'applicazione. Sotto si riportano alcune delle loro risposte alla domanda "Avresti potuto venire a contatto con la lingua italiana in un altro modo con la stessa frequenza? Se sì, come?":

- (Es. 50) A4: Nej, det är väldigt lätt att komma i kontakt med språket på telefonen. (No, era molto facile venire a contatto con la lingua sul telefono.)
- (Es. 51) A5: Nja, inte vad jag vet. (Non che io sappia.)
- (Es. 52) B3: Ingen aning. (Non ne ho idea.)
- (Es. 53) B4: Inte på ett annat sätt än att gå en kurs, tycker man lär sig språket relativt frekvent på appen. (Non in altro modo se non seguendo un corso, secondo me si impara la lingua abbastanza frequentemente sull'app.)
- (Es. 54) B8: Vet ej. (Non so.)
- (Es. 55) B10: Inte utan lärare. (Non senza l'insegnante.)
- (Es. 56) B11: Nej, tycker detta var bra. (No, andava bene con questa (app).)
- (Es. 57) C2: Inte på samma sätt. (Non nello stesso modo.)
- (Es. 58) C7: Nej, inte med lika lite ansträngning. (No, non con così poco sforzo.)

Altri hanno elencato alcune attività, esprimendo in alcuni casi una certa perplessità:

- (Es. 59) A2: Om jag reser till Italien. (Se vado in Italia.)
- (Es. 60) A6: Se på italienska film. (Guardare film italiani.)
- (Es. 61) A7: Jag tror genom att titta på italienska filmer/serier eller lyssna på italiensk musik. (Penso guardando film o serie TV italiani o ascoltando musica italiana.)
- (Es. 62) B1: Kanske sociala medier eller tv-film. (Forse sui social media o con i telefilm.)
- (Es. 63) B14: Genom glosor och liknande. (Con esercizi di vocabolario e simili.)
- (Es. 64) C5: Kanske tv-serier eller böcker, men appen är mer interaktivt. (Forse con serie TV o libri, ma l'applicazione è più interattiva.)

Solamente tre informanti hanno dichiarato di avere conoscenti o familiari con cui poter comunicare in italiano:

- (Es. 65) A1: Ja, mina kusiner är halvitalienare och bor nära mig. (Sì, i miei cugini sono per metà italiani e abitano vicino a me.)
- (Es. 66) B6: Filmer eller texter. Har en bekant som är italienare från Rom jag kan skriva till. (Con film o testi. Ho un conoscente che è italiano di Roma a cui posso scrivere.)
- (Es. 67) C9: Tv serier, skriva med min italienska vän, läroboken för att repetera. (Serie TV, scrivendo al mio amico italiano, ripassando sul libro di scuola.)

Dalle risposte riportate sopra si può, quindi, dedurre che normalmente gli apprendenti non vengono a contatto con la lingua italiana al di fuori della scuola. Alcuni hanno menzionato guardare film e serie televisive e ascoltare musica come attività per venire a contatto con l'italiano, mentre solo un informante ha menzionato i social media. Purtroppo gli informanti non hanno specificato se effettivamente svolgano queste attività, come e in quale misura; nel caso di musica e social media è facile trovare materiale in rete, soprattutto se già si hanno contatti con utenti italiani. Per quanto riguarda film e serie TV, invece, la disponibilità non è altrettanto immediata per un pubblico svedese, poiché l'offerta di tale materiale è abbastanza limitata, mentre su internet bisogna, per esempio, abbonarsi a diversi servizi. Inoltre, sempre nel caso di film e serie TV, oltre al fatto che richiedono molto tempo libero a disposizione, può anche essere difficile trovare materiale appropriato ad un pubblico svedese che, essendo ancora alle prime armi con la lingua italiana, non può certo godersi l'esperienza senza il supporto di sottotitoli in svedese o altre lingue conosciute. Ci può essere quindi una disparità di opportunità tra gli apprendenti la cui unica fonte di accessibilità alla lingua target è la scuola, e coloro i quali hanno mezzi e disponibilità per venire a contatto con la lingua italiana tramite conoscenti "reali" o "virtuali" e accesso a servizi di diverso genere, quali, appunto, film,

libri, giornali ecc. non facilmente reperibili per tutti. In ogni caso, si tratta di un contatto limitato con la lingua target, poiché, nella maggior parte dei casi, manca una motivazione intrinseca per imparare la lingua (Vedovelli, 2010, p. 180).

Dunque, si può concludere che generalmente grazie alla praticità delle app alcuni informanti hanno avuto modo di dedicare più tempo all'esercizio con l'italiano poiché si è potuto utilizzare l'app in momenti anche non propriamente adatti allo studio. Inoltre, per molti, venire a contatto con l'italiano al di fuori della scuola non è semplice, soprattutto per studenti principianti, mentre un'applicazione sul proprio smartphone adatta al livello dell'apprendente può essere un'alternativa più accessibile.

4.3 Esigenze degli apprendenti

È importante per il progresso dell'apprendente che gli obiettivi del materiale didattico corrispondano alle esigenze linguistiche dell'apprendente stesso. Le esigenze dell'apprendente possono concretizzarsi nella sua competenza nello svolgere diversi compiti e attività usando la lingua target. Tali competenze sono espresse nel curriculum scolastico per le lingue moderne, che, seguendo le linee guida del QCER, delinea la comunicazione nella lingua target come obiettivo principale. Nella sezione 2.3 si è descritto come il curriculum per le lingue moderne, basandosi sul QCER, concentri gli obiettivi sulle competenze comunicative, cioè poter comprendere la lingua scritta e parlata; poter ricercare e fare uso di materiale nella lingua target; poter esprimersi e interagire sia per iscritto che oralmente in modo comprensibile; saper comprendere e commentare diversi aspetti culturali dei luoghi in cui la lingua target è parlata. Non si fa cenno, dunque, di caratteristiche formali della lingua, quali, per esempio, la pronuncia, la grammatica, l'ortografia e la sintassi, che sebbene rientrino nei contenuti affrontati in classe, sono considerati dal curriculum come mezzi per raggiungere l'obiettivo comunicativo, e non un obiettivo in sé. Come si è presentato nelle sezioni 3.1.1 e 3.1.2, le due applicazioni analizzate

offrono due diversi approcci alla lingua; mentre Mondly, in linea con l'approccio descritto nel curriculum scolastico, si concentra soprattutto su esercizi comunicativi, ponendo l'attenzione su lessico, espressioni di circostanza e conversazione, Duolingo è principalmente strutturata secondo obiettivi grammaticali, offrendo esercizi atti a illustrare ed allenare i fenomeni della lingua legati alla forma.

È interessante notare, quindi, come per gli studenti queste conoscenze formali siano proprio quelle che i più hanno bisogno di allenare. Dalle testimonianze di tutte e tre le classi si è, infatti, rilevato che le competenze che la maggior parte degli informanti vuole esercitare di più sono la grammatica e la pronuncia. Anche il vocabolario e l'ortografia sono competenze menzionate dagli apprendenti, mentre solo in singoli casi si è dichiarato di necessitare più esercizio con la produzione orale, nozioni di cultura e la prova di ascolto. Similmente, uno studio sull'uso dei messaggi sms per attivare gli studenti allo studio dell'italiano (Levy & Kennedy, 2005, p. 77), riporta che, nonostante il focus principale degli sms fosse il lessico, con domande quali "Come si dice...?", gli studenti preferivano ricevere sms sulla grammatica.

Anche quando si è posta la domanda "Avresti preferito che ci fossero altri tipi di attività/esercizi/funzioni nell'app? Se sì, quali?", la maggior parte degli informanti ha dichiarato di volere più esercizi di grammatica, nonostante avessero svolto esercizi di grammatica nell'app, soprattutto nel caso di Duolingo. Sembra, quindi, che la grammatica sia un elemento fondamentale nello sviluppo linguistico dell'apprendente, persino un ostacolo in qualche caso, che deve essere superato per dimostrare di avere padronanza della lingua. Tra le testimonianze dai questionari, due informanti appartenenti a gruppi diversi specificano che la grammatica è proprio ciò che si richiede loro di padroneggiare nel corso di italiano a scuola:

- (Es. 68) B14: Någon sort glostest eller mer grammatik - det jag behöver lära mig i kursen. (Qualche tipo di test di vocabolario o più grammatica - quello che devo imparare per il corso.)
- (Es. 69) C7: Grammatik - tycker inte det är nödvändigt men Skolverket tror det. (Grammatica - secondo me non è necessaria ma per Skolverket sì.)

Come si è evidenziato sopra, la grammatica non rappresenta in sé un obiettivo da raggiungere secondo i documenti di Skolverket, ma un mezzo. Essa compare nel curriculum per le lingue moderne nella sezione “Contenuti”, ovvero ciò che si affronta in classe:

- Språkliga företeelser, till exempel uttal, intonation och stavning, i det språk eleverna möter. (Skolverket, 2011, p.32).
- Språkliga företeelser, till exempel uttal, intonation, grammatiska strukturer, stavning och interpunktion samt fasta språkliga uttryck, i det språk eleverna möter.
- Språklig säkerhet när det gäller till exempel uttal och intonation, artighetsfraser och andra fasta språkliga uttryck samt grammatiska strukturer, mot tydlighet och anpassning till syfte och sammanhang. (Skolverket, 2011, p.35).
- Fenomeni linguistici, per esempio pronuncia, intonazione e ortografia, nella lingua incontrata dagli studenti. (Traduzione nostra)
- Fenomeni linguistici, per esempio pronuncia, intonazione, strutture grammaticali, ortografia e punteggiatura, frasi fatte nella lingua incontrata dagli studenti. (Traduzione nostra)
- Sicurezza linguistica per quanto riguarda per esempio pronuncia e intonazione, frasi di circostanza e altre espressioni fisse e strutture grammaticali, per chiarezza e adattamento a scopo e contesto. (Traduzione nostra)

Il primo enunciato riportato sopra appartiene al curriculum per il livello *steg 1*, in cui si menzionano pronuncia e ortografia, ma non la parola grammatica; mentre gli ultimi due enunciati, riportanti l'espressione “strutture grammaticali”, si riferiscono al livello *steg 2*. Dunque, teoricamente gli studenti di *steg 1* non sono tenuti ad affrontare argomenti di grammatica, contrariamente a ciò che ritengono gli informanti dei gruppi A e B; tuttavia in pratica, la grammatica può prendere la maggior parte del tempo in una normale lezione di italiano *steg 1*. Nella mia esperienza ho assistito, per esempio, allo svolgimento del primo compito in classe per una classe di *steg 1*, quasi esclusivamente incentrato su argomenti di grammatica, quali gli articoli, le forme plurali dei nomi e la coniugazione del verbo essere al presente. Si può argomentare che si tratti di un caso singolo, una scelta dell'insegnante, ma non necessariamente, se si considera che anche i libri di testo di italiano rivolti agli allievi di *steg 1* presentano tali argomenti (si vedano testi quali *Comunicare*, *Adesso sì* e *Prego*).

Si può concludere che la grammatica è, quindi, una delle esigenze principali per gli studenti la cui motivazione principale per usare un'app per imparare l'italiano è quella di passare il corso a scuola. Infatti, molti informanti hanno dichiarato di voler continuare ad usare l'app se continueranno a studiare l'italiano, se i contenuti dell'app corrispondono a quelli dei compiti in classe o se questa sarà in qualche modo di aiuto con il corso:

- (Es. 70) A1: Kanske om jag fortsätter med italienska. (Forse se continuo con l'italiano.)
(Es. 71) A2: Kanske om jag känner att den kan bidra till skolarbetet i framtiden. (Forse se mi sembra che può aiutare con la scuola in futuro.)
(Es. 72) A4: Ja, ett skönt och effektivt komplement till lektionerna. (Sì, un buon ed efficiente complemento alle lezioni.)
(Es. 73) B8: Om det inte finns det som kommer på proven så kommer jag inte använda appen. (Se non c'è quello che sarà sui compiti in classe non la userò.)
(Es. 74) B9: Jag lär mig bättre på lektionen och jag har inte riktigt tid eftersom jag idrottar. (Imparo meglio alle lezioni e non ho molto tempo libero perché faccio competizioni agonistiche.)
(Es. 75) C4: Nej, gör allt i skolan ändå. (No, faccio tutto a scuola.)
(Es. 76) C5: Nej, inget behov. (No, non ne ho bisogno.)

Solo alcuni hanno dichiarato di voler continuare ad usare l'app perché genuinamente interessati alle lingue, mentre altri non sono interessati a continuare con l'app a causa di caratteristiche intrinseche all'app, per esempio il design o i contenuti a pagamento. La maggior parte degli informanti che hanno usato l'app Mondly, non è interessata a continuare con l'app. Dai risultati di questa sezione, essendo la grammatica l'argomento più richiesto, si può ipotizzare che Mondly, con esercizi concentrati soprattutto sul lessico e sulla comunicazione, nonostante teoricamente in linea con le linee guida del curriculum scolastico, non abbia risposto alle esigenze effettive degli studenti.

4.4 Caratteristiche delle app apprezzate dagli informanti

Dalle risposte ai questionari si è cercato di raccogliere le caratteristiche delle app che maggiormente sono state apprezzate dagli informanti, così da poter individuare quali fattori possono influire positivamente sul percorso formativo dell'apprendente. Un'applicazione, così come qualsiasi altro programma o materiale atto all'apprendimento di una lingua seconda, può essere analizzata secondo categorie specifiche che ne illustrino la progettazione e le scelte di

contenuto. Per questo studio si è scelto di semplificare un modello per l'analisi di MALL, *Analytical Framework of Mobile Assisted Language Learning* (Heyoung & Yeonhee, 2012), grazie al quale si possono individuare le diverse funzioni dell'applicazione secondo il contenuto, l'approccio didattico e le funzioni tecnologiche. A questo modello se n'è affiancato un altro (Troncarelli, 2010, p.33) atto alla progettazione di un corso di lingua online, le cui categorie comprendono il modello progettuale, gli obiettivi di apprendimento, il syllabo, un sistema di autovalutazione e monitoraggio, le tecnologie disponibili. Infine, le categorie scelte per questa analisi sono:

- Contenuto – ovvero le attività, gli obiettivi e il percorso didattico proposti dall'app
- Feedback – ovvero il sistema per l'autovalutazione e monitoraggio dell'apprendente
- Design – ovvero la struttura e le scelte stilistiche proposte dall'app
- Altre funzioni – ovvero le diverse funzioni e risorse impiegate dall'app

4.4.1 Contenuto Per quanto riguarda il contenuto, gli informanti della classe A, con l'app Duolingo, si sono trovati pressoché d'accordo sull'utilità degli esercizi di vocabolario:

(Es. 77) A1: Ordkunskap – effektivt och enkelt. (Esercizi di vocabolario – semplici ed efficaci.)

(Es. 78) A2: När man lär sig ord och substantiv, man får större ordförråd. (Quando si imparano parole e nomi, si accresce il vocabolario.)

(Es. 79) A6: Glosaktiviteter – det är lättare att komma ihåg dem. (Le attività di vocabolario – è più facile tenere a mente i vocaboli.)

Anche per la classe B, benché gli informanti abbiano avuto più difficoltà ad identificare attività utili, il vocabolario pare essere l'area con più successo. Anche esercizi che si concentrano sulle frasi e come si costruiscono le frasi sono stati trovati utili dalle classi A e B:

(Es. 80) A4: De aktiviteter som fokuserar på fraser – man lär sig använda ord i sammanhang. (Le attività che si concentrano sulle frasi – si impara ad usare le parole in un contesto.)

(Es. 81) B8: När man får frågor att bygga meningar, den hjälper en att se hur en mening ser ut. (Quando ti chiede di costruire frasi, ti aiuta a vedere come sono fatte le frasi.)

Per la classe C, che, ricordiamo, è di livello più avanzato, gli esercizi di traduzione sono quelli ritenuti più utili da una buona parte degli informanti:

- (Es. 82) C3: Skriva på italienska, översätta – man håller i gång grammatiken. (Scrivere in italiano, tradurre – si tiene in esercizio la grammatica.)
- (Es. 83) C6: Översätta svenska-italienska. (Tradurre dallo svedese all'italiano.)
- (Es. 84) C7: Översätta från svenska till italienska - då var man tvungen att tänka på allt: glosor, artikel, plural/singular, etc. (Tradurre dallo svedese all'italiano – così sei costretto a pensare a tutto: le parole, gli articoli, plurale/singolare, ecc.)

Per questi studenti, infatti, l'esercizio di traduzione implica una maggiore consapevolezza della lingua, per cui più competenze sono necessarie (vocaboli, grammatica, sintassi).

Bisogna notare che alcuni informanti hanno scritto “svedese – italiano” nelle loro testimonianze riferite a Duolingo, quando invece l'applicazione esiste solo nel formato “inglese – italiano”, perciò tutte le attività vengono svolte in queste due lingue. Può essere il caso che, essendo il livello di inglese proposto dall'applicazione molto basso, gli informanti, già buoni parlanti di inglese, non abbiano dato peso a questo dettaglio, dimenticando che l'applicazione fosse in effetti in inglese. Ad ogni modo, il fatto che Duolingo fosse in inglese non sembra aver influito sul progresso degli informanti. Solo un informante ha commentato che in certi casi avrebbe preferito scrivere in svedese anziché in inglese.

Altre attività che sono state considerate utili, specialmente perché richiedono un'attenzione alla lingua più approfondita, sono stati gli esercizi di dettatura in cui si ascoltano le parole o frasi e si scrive ciò che si sente facendo attenzione alla pronuncia e all'ortografia:

- (Es. 85) A7: Att man kunde se hur det stavs samtidigt som man fick höra ett ord – ökade förståelse för ord i helhet. (Che si poteva vedere come si scrive una parola mentre la si ascolta – ha incrementato la comprensione delle parole in generale.)
- (Es. 86) B9: Att få höra hur orden låter – uttalet är svårt när man läser själv. (Sentire come si pronunciano le parole – la pronuncia è difficile quando studi da solo.)
- (Es. 87) C1: Hörövningar – det får jag inte öva på annars. (Esercizi di ascolto – non ho occasione di esercitarmi normalmente.)
- (Es. 88) C9: Lyssna – skriv. Man håller uppe italienskan så man är aktivare. (Ascolta e scrivi – si mantiene in esercizio l'italiano così sei più attivo.)

Attività per ripetere i vocaboli, tradurre o concentrarsi su singole caratteristiche della lingua, quali ortografia o pronuncia, seppur semplici e legate ad una didattica tradizionale,

offrono un modello efficace per l'apprendente, che in questo modo può dedicare del tempo agli aspetti formali della lingua. Se si considerano le ipotesi di Krashen (Lightbown & Spada, 2006, pp. 36-37; Harmer, 2007, p. 50; Mitchell, Myles & Marsden, 2013, pp. 41-46), l'acquisizione di una lingua seconda che avviene in modo spontaneo si contrappone all'apprendimento consapevole, in cui la lingua target viene analizzata, elaborata e studiata. L'ipotesi di Monitor di Krashen implica appunto lo studio consapevole degli aspetti formali della lingua tramite input che non si concentra sulla comunicazione, ma proprio sulla forma. In questo modo l'apprendente ha occasione di riflettere e comprendere appieno questi aspetti, da mettere successivamente in pratica nell'uso comunicativo della lingua. Krashen, tuttavia, considera l'apprendimento inconscio, ovvero l'apprendimento implicito tramite l'esposizione a input appropriato, più efficace dell'apprendimento monitorato che si basa sulle caratteristiche formali della lingua. A questa visione, però, si può affiancare la teoria del *noticing* (Mitchell, Myles & Marsden, 2013, pp. 146-149), per cui la consapevolezza di certi elementi linguistici aiuta a notare tali elementi in diversi contesti per meglio capirne uso e funzione.

Per gli studenti coinvolti in questo studio, le attività di traduzione, dettatura e ripetizione dell'app hanno permesso loro di concentrarsi per un breve periodo di tempo su questi singoli aspetti in modo da poter comprenderli e, quindi, ricordare meglio per un uso più esteso in una situazione comunicativa affrontata in classe. Si può quindi associare la funzione dell'app a quella delle attività di rinforzo, in quanto questo tipo di attività serve a consolidare e evidenziare elementi della lingua usati nella comunicazione, tramite esercizi che innescano i processi di fissazione e memorizzazione di tali elementi (Vedovelli, 2010, p. 145).

4.4.2 Feedback Esistono diverse opinioni sul ruolo del feedback nel percorso dell'apprendente; rimane, comunque, il fatto che le prestazioni nella lingua target dell'apprendente ricevono spesso un responso sia dall'insegnante, sia dall'interlocutore, ma anche da se stessi. Il feedback può concretizzarsi in commenti espliciti, correzioni, domande di

chiarimento, ma anche semplicemente accettando la performance e rispondendo secondo le aspettative dell'apprendente (Lyster & Ranta, 1997, p. 46-48). Le applicazioni studiate presentano nella maggior parte dei casi un feedback correttivo e in questa sezione si presenteranno le impressioni degli informanti sul feedback proposto dall'app.

Gli informanti in generale sono stati soddisfatti con il semplice metodo delle app di indicare se la risposta data era giusta o sbagliata e, in caso, mostrare la risposta giusta:

- (Es. 89) A1: Den hjälpte en att förstå varför ett svar var fel. (Aiutava a capire perché la risposta era sbagliata.)
- (Es. 90) A3: De tog upp vad man hade missat och hur det skulle vara, vilket hjälper mig att lära mig. (Ti faceva vedere cosa avevi sbagliato e come avrebbe dovuto essere, cosa che mi aiuta ad imparare.)
- (Es. 91) B1: Den rättade så man lär sig. (Ti correggeva così imparavi.)
- (Es. 92) B2: Den förklarade. (Spiegava.)
- (Es. 93) B3: Den rättade mina fel och förklarade dem. (Correggeva i miei errori e li spiegava.)
- (Es. 94) B6: När man skrev helt fel gav den en svaret. (Quando scrivevi completamente sbagliato ti dava la risposta.)
- (Es. 95) C1: Man fick rätt svar och reflektera över vad som gick fel. Ofta bara stavfel. (Ti dava la risposta giusta e potevi riflettere su cosa avevi sbagliato. Spesso solo errori di ortografia.)
- (Es. 96) C3: Alltid hjälpsam. (Sempre utile.)
- (Es. 97) C6: Hyfsat när den förklarade varför det var fel. (Abbastanza bene quando spiegava perché avevi sbagliato.)
- (Es. 98) C7: Den förklarade lätt. (Spiegava in maniera semplice.)
- (Es. 99) C8: Den var bra! Den visade vad jag gjorde fel. (Bene! Faceva vedere cosa avevo sbagliato.)

Per molti, quindi, il feedback è stato utile perché mostrava cosa si era sbagliato e come avrebbe dovuto essere la risposta. Questo implica per molti il comprendere i propri errori e quindi imparare da essi. Ciò presuppone che l'output che si richiede all'apprendente debba essere facilmente riconoscibile come "giusto" o "sbagliato" secondo criteri enunciati dall'attività stessa cosicché l'apprendente possa comprenderli in modo chiaro. Questo tipo di output non è molto usuale ad un livello più alto, data la complessità dell'input/output, ma per apprendenti principianti è utile per focalizzare l'attenzione su alcune caratteristiche principali della lingua target (Sjödén, 2014, p. 84).

Nel caso delle attività proposte dalle app, se si richiede, per esempio, di tradurre una semplice frase, questa dovrà rispettare le regole grammaticali coinvolte, il lessico giusto e l'ortografia, argomenti che dovranno essere riconoscibili all'apprendente grazie a diversi

esercizi con le stesse parole, frasi e regole grammaticali. Se, invece, l'apprendente incontra un fenomeno per la prima volta sarà necessaria una spiegazione, cosicché si possa riconoscere lo stesso fenomeno in altri contesti.

4.4.3 Design Il design dell'applicazione svolge la funzione di presentare all'utente il contenuto per renderlo accessibile in modo efficace. È dunque importante che questo sia semplice e chiaro anche per coloro che non sono abituati ad usare applicazioni per smartphone. Inoltre, anche l'aspetto estetico può avere rilevanza per un'iniziale motivazione dell'apprendente che si sentirà attratto dal prodotto e sarà curioso di usarlo.

Come si è già descritto in precedenza, le classi che hanno usato Duolingo hanno apprezzato la chiarezza e semplicità dell'applicazione data dalla sua struttura organizzata e inflessibile:

- (Es. 100) A4: Enkelt att använda – det gör att man använder det ofta. (Semplice da usare – fa sì che la si usi più spesso.)
- (Es. 101) C5: Strukturen, det är tydligt vad man övar. (La struttura, è chiaro cosa si sta esercitando.)
- (Es. 102) C8: Enkelt att använda. (Semplice da usare.)

Sempre per quanto riguarda Duolingo, gli informanti hanno anche commentato l'aspetto estetico dell'app, apprezzandone le illustrazioni e in particolare il personaggio del gufo, che guida l'utente attraverso l'app e nel suo percorso con la lingua target:

- (Es. 103) A1: Enkelt och snyggt utformad. (Semplice e bel design.)
- (Es. 104) A2: Bra konstruerad och estetiskt tilltalande – lätt att hitta, ta sig runt samt fina illustrationer. (Ben costruita ed esteticamente piacevole – facile da esplorare, navigare e belle illustrazioni.)
- (Es. 105) A6: Glosövningar och ugglemaskoten – lättare att komma ihåg glosor samt jag gillar fina djurmaskotar. (Gli esercizi di vocabolario e la mascotte del gufo – è più facile ricordare i vocaboli e mi piacciono le mascotte di animali.)
- (Es. 106) C6: Ugglan är najs och ganska smidig. (Il gufo è carino e [l'app è] abbastanza comoda.)
- (Es. 107) C7: Ugglan – den är fin så man blir mer motiverad än fula, tjocka böcker. (Il gufo – è carino e ti motiva di più di brutti libri pesanti.)

Gli informanti della classe B, che hanno usato Mondly, non hanno commentato in modo positivo il design dell'app, come si vedrà nella sezione 4.5.3, a parte alcuni che l'hanno tuttavia trovata facile da usare. Anche se può sembrare un fattore secondario e superficiale, non bisogna sottovalutare l'importanza del design, poiché si tratta del primo approccio che l'utente

ha con l'applicazione. È vero che a lungo andare il contenuto è la cosa più importante; se si pensa, per esempio, ai videogiochi, ce ne sono alcuni come Tetris o Minecraft, dal design semplice e poco elaborato che hanno avuto un successo strepitoso per diverse generazioni (Sjödén, 2014, p. 88). Tuttavia, nel caso di esercizi di lingua, il design contribuisce a rendere chiaro ed accessibile il contenuto; anche nello studio condotto da Fredholm (2014, p. 110), i partecipanti hanno dato grande importanza a layout e chiarezza degli esercizi su computer.

4.4.4 Altre funzioni Oltre al contenuto delle attività proposte dall'app, questa può presentare anche altre funzioni per facilitare l'uso dell'app o per aiutare l'apprendente con il progresso con la lingua. Pensando a CALL, oggi si fa uso del Web 2.0, ovvero l'interconnessione in rete dei diversi servizi a cui l'utente può accedere facilmente con un click. Per esempio si può condividere qualcosa sui diversi social media ed entrare in contatto con altre persone interessate allo stesso argomento; si possono trovare video o articoli sull'argomento studiato; gli utenti possono creare o cooperare a nuovo materiale ogni giorno (Svensson, 2008, p. 19). Nel caso delle lingue, un apprendente può, per esempio, cercare traduzioni e sinonimi di parole, ma anche corpus e tesauro che mostrano una determinata parola in contesto; su YouTube si possono trovare video didattici creati da utenti madrelingua che spiegano, per esempio, regole di grammatica o di pronuncia, oltre a video dedicati alla cultura; si può accedere a forum per fare domande di lingua a parlanti madrelingua, ecc. Un'app di lingua potrebbe facilitare l'uso di questi servizi online indirizzando l'utente a materiale e risorse adatti alle esigenze dell'apprendente.

Per quanto riguarda le app studiate, però, il web 2.0 è alquanto limitato; le applicazioni funzionano principalmente come un corso individuale e non si avvalgono di risorse esterne, nondimeno permettono agli utenti di entrare in contatto tra di loro. L'applicazione Mondly permette agli utenti di creare un account, visualizzare i punteggi di altri utenti, invitare amici attraverso Facebook o un indirizzo email conosciuto. Similmente con Duolingo gli utenti

possono creare gruppi tra utenti con la stessa combinazione di lingue. Tuttavia, solo una coppia di informanti della classe B ha dichiarato di aver creato un gruppo tra di loro: “Xxx och jag har skapat en klubb” (Io e Xxx abbiamo creato un club.), facendo intendere che tale funzione non sia abbastanza utile o stimolante per gli studenti.

Altre funzioni intrinseche delle app che possono aiutare l'apprendente sono le notifiche. L'applicazione invia un messaggio di notifica all'utente per ricordargli di continuare l'esercizio con la lingua target. Per quanto riguarda le applicazioni studiate, queste inviano notifiche almeno una volta al giorno, per cercare di attivare l'utente ad esercitarsi quotidianamente. Solo un informante, però, ha trovato utile questa funzione, mentre per altri le notifiche erano uno degli aspetti peggiori dell'app:

- (Es. 108) A3: Deras notiser, man fick en uppmuntra till att träna – man fick mer motivation. (Le notifiche, ti incoraggiavano ad esercitarti – ti davano più motivazione.)
(Es. 109) C2: Notification – för många. (Le notifiche – troppe.)
(Es. 110) C6: Många pushnotiser och mail. (Molte notifiche push e email.)

Le notifiche possono, dunque, essere un modo per attivare l'apprendente e incrementare la motivazione, ma se arrivano al momento sbagliato possono essere fastidiose e controproducenti. In uno studio sull'uso degli sms per attivare l'apprendente allo studio individuale dell'italiano (Levy & Kennedy, 2008, p. 324), molti informanti hanno dichiarato che troppi messaggi al giorno, soprattutto se in momenti poco appropriati, incidono negativamente sulla motivazione perché fastidiosi.

Una funzione che molti hanno trovato utile poiché impossibile con un normale libro di testo, è il poter ascoltare parole o frasi e immetterle a voce tramite il riconoscimento vocale per avere una conferma istantanea sulla pronuncia. Anche se in classe è abbastanza comune ascoltare i testi da CD/ file audio o semplicemente la voce dell'insegnante, non è altrettanto facile permettere agli studenti di ricevere un feedback diretto sulla pronuncia quando parlano in lingua target in classe. Anche in questo caso, con questo tipo di attività, si concentra l'attenzione dell'apprendente su una caratteristica particolare della lingua, ovvero la pronuncia;

per l'apprendente è un'occasione per riflettere su questo aspetto che spesso è difficile da valutare e modificare per il singolo apprendente, ma che allo stesso tempo è utile per una buona comunicazione. Un fenomeno riscontrato da studi sulla pronuncia è la relazione tra percezione, ovvero ciò che l'apprendente sente, e la propria produzione; anche se l'apprendente sembra riconoscere la differenza tra i suoni della lingua target, si riscontra difficoltà nel riprodurre gli stessi suoni, specialmente se questi presentano caratteristiche fonologiche diverse dalla lingua madre dell'apprendente (Lightbown & Spada, 2006, p. 105). Per l'apprendente di italiano una difficoltà comune con la competenza fonologica è la differenza tra consonanti semplici e doppie, che, se confuse, possono causare incomprensioni (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, p. 143); dunque ricevere un feedback istantaneo sulla propria pronuncia può rivelarsi utile, così da poter migliorare errori fonologici difficili da percepire autonomamente.

4.5 Caratteristiche delle app non apprezzate dagli informanti

4.5.1 Contenuto Per quanto riguarda il contenuto delle app, gli informanti non hanno apprezzato gli esercizi in cui si deve abbinare un'immagine alla parola, poiché troppo semplici; come specificato da alcuni informanti, se bisogna tradurre una parola nella lingua target scegliendo un'immagine accompagnata dalla parola in italiano, non è necessario leggere la parola in lingua target per risolvere l'esercizio poiché l'immagine svela la soluzione e l'apprendente è meno attento a cosa sta facendo:

- (Es. 111) A2: När de visar bilder man ska para ihop med ord – man lär sig inte stava. (Quando mostrano immagini da abbinare con le parole – non impari a scrivere correttamente.)
- (Es. 112) A4: Para ihop bild och italienskt ord med den svenska översättningen - för enkelt. (Abbinare le immagini dotate di testo in italiano con le parole in svedese – troppo facile.)
- (Es. 113) B8: När det fanns bilder och man skulle para det med ordet. Man behöver inte kunna italienska för att kunna göra det. (Quando c'erano le immagini e tu dovevi abbinarle alla parola. Non bisogna saper l'italiano per riuscire a farlo.)
- (Es. 114) C6: Para ihop bild på svenska med bild på italienska- för lätt. (Abbinare le immagini in svedese con le immagini in italiano – troppo facile.)

Se l'attività non è abbastanza stimolante perché il livello di difficoltà è troppo basso, l'apprendente avvertirà una mancanza di successo con l'apprendimento, anche se il risultato è effettivamente l'opposto, perché manca una sensazione di progresso. Similmente, se il livello dell'attività svolta è troppo alto per l'apprendente, questi non riuscirà a completarlo sentendosi inadeguato e, ancora una volta, avvertirà un mancato successo e progresso con la lingua target. Il livello dell'input deve, quindi, essere superiore alle capacità di apprendimento dell'apprendente, così da poter stimolare e innescare strategie di elaborazione e comprensione (Vedovelli, 2010, p. 143). Così commentano alcuni informanti che hanno giudicato alcuni esercizi come troppo difficili e, di conseguenza, non utili:

- (Es. 115) A5: De man skulle lifta upp brickor och översätta – det var svårare att få rätt på. (Quando dovevi sollevare i riquadri e tradurre – era più difficile da completare correttamente.)
- (Es. 116) C8: När man skulle skriva meningar utan någon kunskap innan – man visste inte vad man gjorde. (Quando dovevi scrivere frasi senza alcuna nozione prima – non sapevi cosa stavi facendo.)
- (Es. 117) C9: Samma enkla ord får komma om och om igen, eller om det är för många nya ord under en runda så man inte kommer fram. (Le stesse semplici parole possono venire più volte, oppure se ci sono troppe parole nuove in un'unità e non riesci a finirla.)

Krashen, riguardo a questo problema, parla di *input comprensibile +1* (Mitchell, Myles & Marsden, 2013, p. 44), ovvero l'input che l'apprendente riceve deve essere per la maggior parte comprensibile e del livello giusto perché l'apprendente possa capirne il messaggio; tuttavia, il *+1* sta a indicare un avanzamento di livello in misura moderata per dare spazio a nuove conoscenze. Se il livello dell'input è leggermente più alto del livello di competenza dell'apprendente, questi avrà a disposizione abbastanza conoscenze per comprendere la maggior parte del messaggio e allo stesso tempo rivolgere l'attenzione ai nuovi elementi da apprendere.

Si parla anche di *output comprensibile +1*, teoria di Swain (Mitchell, Myles & Marsden, 2013, p. 175), che, proprio come nel caso degli esercizi delle app, si tratta del giusto livello di difficoltà richiesto all'apprendente per svolgere un'attività: l'output dell'apprendente dovrà essere per la maggior parte composto da strutture conosciute, più qualche singolo nuovo

elemento (per esempio vocaboli nuovi o una nuova regola grammaticale da usare) che sarà appreso nel momento in cui si usa correttamente in modo consapevole.

4.5.2 Feedback Come si è descritto nella sezione 4.4.2, è necessario per l'apprendente ricevere una conferma sul proprio percorso con la lingua target con un feedback appropriato. Per gli informanti il feedback non è utile se questo non spiega cosa si è sbagliato e come risolvere il problema per una situazione simile in futuro; inoltre, poter imparare dai propri errori può essere utile in molti casi, ma si deve dare all'apprendente l'opportunità di correggersi. Così hanno commentato alcuni informanti quando il feedback non è stato di aiuto:

- (Es. 118) B6: När man hade ett litet fel fick ingen hjälp att rätta till det. (Quando c'era un piccolo errore non avevi nessun aiuto per correggerlo.)
- (Es. 118) C4: Förklarade inte varför ett svar var rätt/fel. (Non spiegava perché la risposta era giusta/sbagliata.)
- (Es. 119) A6: Bra när det visade det rätta svaret om jag hade fel, men lite mer utförliga förklaringar hade varit på sin plats. (Bene quando mostrava la risposta giusta se avevo sbagliato, ma sarebbero state più appropriate spiegazioni più approfondite.)
- (Es. 120) A4: När den berättade vilket det rätta svaret var direkt efter ett fel svar. Det hade varit bättre med "försök igen". (Quando ti mostrava subito la risposta giusta dopo aver fatto un errore. Sarebbe stato meglio con "prova ancora".)

Perché il feedback funzioni, bisogna che l'apprendente capisca cosa si è svolto in modo corretto e non, ma anche il motivo del risultato giusto o sbagliato, cosicché si possa riconoscere lo stesso tipo di struttura in altre situazioni e agire di conseguenza secondo ciò che si è appreso. Tuttavia il feedback può esprimersi anche come autovalutazione cioè l'apprendente stesso giudica e corregge la propria prestazione, cosa che può risultare molto utile data la partecipazione attiva dell'apprendente nell'analisi delle proprie capacità (Lyster & Ranta, 1997, p. 58). Perché ciò abbia effetto, però, è necessario fornire gli strumenti adatti all'apprendente e non aspettarsi che questi sia capace di valutarsi automaticamente senza alcun intervento esterno; si parla quindi di tipi diversi di feedback che inducono l'apprendente a rielaborare un proprio enunciato tramite un feedback elicittivo o una domanda specifica che aiuti l'apprendente a chiarire e riformulare la propria produzione (Mitchell, Myles & Marsden, 2013, pp. 168-170). Come suggerisce l'informante nell'esempio 120, può bastare un commento

come “prova ancora” per segnalare che è necessario un miglioramento, oppure si può fornire un indizio per aiutare l’apprendente a trovare l’errore e correggerlo.

Un altro problema relativo al feedback, rilevato soprattutto dagli informanti che hanno usato Duolingo, è il sistema a vite. Alcuni si sono, infatti, lamentati che perdendo una vita per ogni singolo errore commesso si rischiava di non poter completare la sessione, interrompendo, quindi, l’allenamento e privando l’utente di ulteriore esercizio. Gli errori segnalati possono essere di qualunque tipo e non solo rilevanti per il tipo di esercizio che si sta facendo. Se, per esempio si sta svolgendo un esercizio sulla coniugazione del verbo essere, l’app segnalerà errore anche quando il verbo è stato coniugato correttamente, ma si è sbagliata l’ortografia per un’altra parola, togliendo una vita. In questo caso l’apprendente può provare un senso di frustrazione perché, pur avendo svolto correttamente l’esercizio, è stato punito per un errore al momento irrilevante. Il feedback deve, dunque, essere rilevante per ciò che si sta studiando al momento e troppe correzioni, anche se lecite, non hanno risultati positivi sull’apprendente; normalmente, infatti, gli insegnanti scelgono di offrire un feedback su circa il 62% degli errori commessi dagli studenti, e un numero di correzioni maggiore non sarebbe desiderabile per il progresso dell’apprendente (Lyster & Ranta, 1997, p. 56).

4.5.3 Design Per alcuni informanti della classe B, il design di Mondly è uno dei problemi principali. Non solo la struttura dell’app è confusa e poco chiara, come si è visto precedentemente, ma anche da un punto di vista estetico l’app è poco motivante. Purtroppo, in questo caso, gli informanti non hanno descritto ampiamente il problema dell’aspetto esteriore dell’app, ma se si considerano i commenti entusiasti su design e illustrazioni di Duolingo da parte degli altri informanti, si può concludere che il design svolge un ruolo importante nell’invogliare l’apprendente ad usare l’app.

4.5.4 Altre funzioni Oltre ad alcuni problemi tecnici che alcuni hanno riscontrato, quali l’audio sempre attivo anche quando il telefono era in modalità silenziosa, gli informanti

hanno piuttosto commentato sulla scarsità di funzioni per loro utili, suggerendo alcune opzioni, quali test finali, giochi e poter creare liste di parole:

- (Es. 121) B15: Hänga gubben, det är roligt och man lär sig. (L'impiccato, è divertente e si impara.)
- (Es. 122) C7: Fler spel- det är roligare. (Più giochi – è più divertente)
- (Es. 123) C8: En slutprov innan varje nivå, så man vet vad man behöver plugga till. (Una prova finale per ogni livello, così sai cosa devi studiare di più.)
- (Es. 124) C9: Gloslista, mer tips och övningar – saknar variation. (Liste di parole, più consigli e esercizi – manca variazione.)

Diverse funzioni possono infatti incrementare la variazione nell'apprendimento della lingua e di conseguenza incidere positivamente sulla motivazione dell'apprendente (Andréson, 2011, p. 35), che, sempre avendo chiaro l'obiettivo da raggiungere, non sarà annoiato dalla ripetitività delle attività. Alcuni informanti del gruppo C hanno, infatti, commentato che l'app Duolingo era troppo ripetitiva e a lungo andare noiosa. Inoltre, funzioni diverse potrebbero aiutare apprendenti diversi a soddisfare le loro singole esigenze; poter creare liste di parole, per esempio, può essere utile per gli apprendenti abituati a studiare i vocaboli in questo modo, mentre altri potrebbero preferire un gioco come l'impiccato o le parole crociate per studiare le stesse parole. L'applicazione Mondly contiene una funzione per l'immagazzinamento di parole studiate nelle lezioni con corrispettiva traduzione in svedese; anche il Chatbot, il robot preimpostato per la conversazione, è una funzione diversa dai tradizionali esercizi di traduzione e abbinamento, ma gli apprendenti non hanno commentato queste funzioni, forse perché non le hanno usate o non le hanno trovate utili.

Come si è già descritto nella sezione 4.4.4, sarebbe anche interessante incrementare l'uso del web 2.0 nelle applicazioni, così da poter dare accesso ad ancora più materiale autentico per l'acquisizione della lingua target. Anche altri studi sulle applicazioni (Heyoung & Yeonhee, 2012) hanno commentato sulla mancanza di un uso del web 2.0, facendo notare la peculiarità di questo fatto considerando che lo smartphone è proprio lo strumento più usato per accedere a questo tipo di informazione multimediale.

4.6 Confronto scuola-app

Per avere una visione più chiara su come l'app possa essere utile negli studi scolastici con la lingua target, si è deciso di fare un confronto tra l'apprendimento a scuola e con l'app, secondo quanto hanno testimoniato gli informanti.

Molti partecipanti hanno affermato che l'app è un modo per esercitare quello che si studia a scuola, molte volte però i contenuti sono diversi. Per molti questo è un modo per ripassare le basi e ripetere argomenti che si sono già studiati a scuola, per altri l'app non è molto utile se i contenuti non corrispondono per esempio agli argomenti dei compiti in classe. Su questo punto alcuni hanno commentato che l'app è un buon modo per avvicinarsi ad una nuova lingua, ma è meno utile se già si sta seguendo un corso. In effetti le app sono state create come strumento a sé stante e non come supporto ad un corso di lingua, perciò gli studenti hanno dovuto adattarsi al percorso impostato dall'app, senza poter adattare l'app ai contenuti svolti in classe. Tuttavia, il poter ripassare le basi è stato considerato utile da una buona parte degli informanti.

Alcuni hanno dichiarato di essere più attivi in classe e motivati a studiare l'italiano dopo aver cominciato ad usare l'app; ciò si deve al fatto che con l'app si sono rafforzate le basi ed è perciò più facile seguire i nuovi argomenti affrontati a scuola. Per la maggior parte, però, l'app non incide sulla motivazione e fattori come, per esempio, un buon insegnante hanno molto più impatto. La motivazione è un fattore essenziale nell'acquisizione di una lingua seconda (Harmer, 2007, p. 98); può essere legata ad esigenze primarie, come per esempio se ci si trasferisce in un altro Paese e si deve impararne la lingua, oppure la motivazione può scaturire dallo studio stesso della lingua che si sta imparando. Nel caso degli studenti di italiano in Svezia, la maggior parte non ha una necessità primaria per imparare la lingua, quindi la motivazione difficilmente scaturisce da fattori esterni, se non il voto finale e i crediti per una buona media scolastica (Andrésen, 2011, p. 36). È quindi importante che si alimenti la

motivazione nello studio stesso, grazie a fattori quali la qualità dei contenuti, un crescente senso di successo e coscienza delle proprie capacità e la guida chiara e sistematica di un insegnante.

Per quanto riguarda il ruolo dell'insegnante, si parla spesso della sua importanza nel percorso scolastico – e quindi anche nell'acquisizione di una lingua – degli studenti (Hattie, 2009, p. 238; Andrése, 2011, p. 33). Alcuni hanno infatti dichiarato di poter chiedere delucidazioni all'insegnante se qualcosa nell'app non è chiaro o non è spiegato abbastanza a fondo, ma alcuni hanno anche commentato che l'app è addirittura più chiara dell'insegnante. L'app può in questo caso essere usata come supporto all'insegnante, grazie al fatto di poter essere sempre disponibile per ogni singolo individuo, al contrario dell'insegnante che è uno solo per un'intera classe allo stesso tempo. In questo frangente si può ricordare che l'insegnante non è più l'unico dispensatore di conoscenza per lo studente e il suo ruolo sta cambiando in quello di guida nel mare di conoscenza a cui chiunque può avere accesso grazie ad internet.

Dunque, considerando l'uso di un'applicazione in concomitanza allo studio di una lingua straniera a scuola, questa può rivelarsi utile per ripassare le basi e ripetere ciò che si è svolto in classe, perciò sarebbe desiderabile una connessione più diretta tra i contenuti affrontati in classe e i contenuti proposti dall'app. Inoltre, la funzione di monitoraggio del progresso dello studente può essere ottimizzata nell'app che, in questo frangente, può assistere l'insegnante a fornire il feedback necessario per ogni singolo studente.

5. Conclusione

5.1 Riflessioni finali sui risultati

Dall'analisi si possono prendere in considerazione diversi aspetti, scaturiti dalle risposte dei partecipanti ai questionari. Sotto si ricapitolano tali aspetti riconducendoli alle domande di ricerca per questo studio.

5.1.1 Come rispondono le applicazioni ai bisogni degli studenti? Le applicazioni sono semplici da usare e sono un buon passatempo che non richiede troppo sforzo perché bastano poche sessioni di 5-10 minuti alla settimana a cui si può accedere in ogni momento e luogo.

Il livello degli apprendenti può essere un ostacolo, poiché le applicazioni non sembrano adattarsi bene al livello di apprendenti che non sono propriamente principianti (gli studenti di *steg 2* avevano questo problema). Tuttavia gli studenti di *steg 2* hanno avuto un'opportunità per ripassare le basi e ciò ha avuto risultati positivi per gli informanti.

Le applicazioni hanno aiutato con lo studio di lessico nuovo e in parte con lo studio della grammatica. La grammatica è l'area che gli studenti sentono di dover esercitare di più, e Duolingo, con un'impostazione concentrata soprattutto su questa area, sembra aver risposto a questo bisogno. Ciò è interessante da notare, poiché sia il curriculum scolastico che il QCER prediligono un'impostazione comunicativa per l'apprendimento delle lingue e Mondly segue questa direzione, ma non ha avuto molto successo con gli informanti. Il bisogno primario di molti studenti è quello di passare il corso, cioè prendere buoni voti ai test, mentre solo pochi hanno bisogni comunicativi autentici (parlare con italiani madrelingua, interessi legati all'italiano al di fuori della scuola, viaggi in Italia, ecc.). Il focus su aspetti formali della lingua, quali grammatica, pronuncia e ortografia risponde ai bisogni degli studenti per passare i test. Si può anche ipotizzare che gli esercizi comunicativi di Mondly non siano adatti per una situazione che non rispecchia una reale situazione comunicativa; l'utente si trova infatti a parlare con un

robot che può rispondere solo con frasi preimpostate che non corrispondono all'autenticità di una reale conversazione con una persona reale.

5.1.2 Quali caratteristiche delle applicazioni sono state apprezzate/ non apprezzate dagli studenti e perché? Si sono apprezzate le attività per incrementare il lessico e quelle focalizzate su aspetti della lingua che normalmente non hanno occasione di esercitare, quali la pronuncia e l'ortografia. In generale le attività devono essere del livello giusto per l'apprendente, né troppo facili, né troppo difficili cosicché si inneschino i processi cognitivi dell'apprendente.

Il feedback correttivo istantaneo è stato giudicato utile da molti, poiché mostrando subito l'errore e la correzione l'apprendente ha subito chiaro come risolvere l'esercizio per la volta successiva; tuttavia, talvolta sono necessarie spiegazioni più approfondite che l'app non è in grado di fornire. Inoltre un feedback elicittivo in cui l'apprendente può correggersi da solo può essere un'utile alternativa poiché si è cognitivamente più attivi e coscienti.

Il design ha avuto impatto su molti informanti: Duolingo è stata considerata semplice da usare e accattivante, mentre Mondly è stata giudicata confusa e dall'aspetto poco motivante.

Per alcuni informanti le app avrebbero potuto presentare più variazione nelle attività proposte includendo, per esempio, giochi o altre funzioni a disposizione dell'apprendente per creare materiale personalizzato (liste di parole, flash cards, quiz, ecc.). Si sono però apprezzate la comodità dell'app e le funzioni di riconoscimento vocale per la pronuncia, che altrimenti non si ha modo di allenare in maniera così specifica.

5.1.3 Quale ruolo possono prendere le applicazioni nello studio dell'italiano in ambito scolastico? Dai risultati si evince che le app sono state utili per esercitare il lessico e per esercizi su aspetti formali della lingua (grammatica, pronuncia e ortografia), grazie ad esercizi semplici e brevi (semplici frasi o singole parole anziché testi) che si focalizzavano

appunto su questi aspetti; leggere testi più lunghi sarebbe, inoltre, difficile sul piccolo schermo del telefono. Quindi le app possono prendere il ruolo di esercizi di rinforzo, per ripetere ciò che si è fatto in classe (frasi e vocaboli nuovi) o esercitare ulteriormente aspetti formali della lingua, quali la grammatica e l'ortografia.

Dai responsi degli informanti, la comodità dell'app permette loro di esercitarsi in momenti che non sarebbero adatti a svolgere compiti, incrementando così la frequenza di contatto con la lingua target. Inoltre alcuni informanti hanno affermato di non svolgere affatto compiti di italiano a casa, se non prima dei compiti in classe.

Sarebbe, inoltre, appropriata una struttura più libera, cosicché l'apprendente possa scegliere cosa esercitare a seconda dei propri bisogni o di ciò che si è svolto in classe, di modo da permettere una connessione più chiara tra l'esercizio in classe e l'esercizio a casa. Anche l'insegnante potrebbe avere un ruolo più centrale: istruire gli studenti su come usare l'app; indicare quali attività svolgere sull'app sia per tutta la classe, sia individualmente; ricevere un feedback dall'app sull'andamento degli studenti.

5.2 Limiti dello studio

Questo studio non presenta dati statisticamente interessanti, né si presuppone di farlo. I dati raccolti dai questionari servono per illustrare diverse opinioni e testimonianze di reali studenti di italiano in Svezia riguardo ad applicazioni già esistenti per imparare l'italiano.

Si può argomentare che queste testimonianze non siano accurate o abbiano poca valenza poiché si presuppone che i partecipanti abbiano capacità e conoscenze linguistiche per analizzare le applicazioni e le proprie competenze; effettivamente, è stato difficile per alcuni informanti concretizzare alcuni aspetti delle applicazioni, tuttavia dai questionari sono scaturiti dati interessanti per il rapporto applicazione - utente, essendo gli studenti di italiano il target per un possibile impiego delle applicazioni per lo studio delle lingue moderne.

Infine, avendo i partecipanti deciso volontariamente di collaborare allo studio, può essere il caso che solo gli studenti più motivati ed interessati allo studio dell'italiano abbiano accettato di partecipare, e che si sarebbero raccolti dati diversi se tutti gli studenti delle tre classi avessero partecipato. Questo è sicuramente un aspetto da tenere a mente, per non generalizzare i dati ricavati dai questionari e forzare conclusioni. Tuttavia, si sono raccolti dati abbastanza variati sulle applicazioni; si pensi, infatti, che alcuni informanti hanno giudicato l'applicazione Mondly positivamente, mentre altri non erano soddisfatti. Inoltre le testimonianze rimangono comunque autentici esempi di esperienze reali che servono ad illustrare come potrebbe risultare un possibile utilizzo delle applicazioni dal punto di vista di studenti di italiano al liceo.

5.3 Implicazioni per il futuro

Si è descritto nel corso di questa tesi come la scuola si avvalga sempre più dell'uso di programmi e software sia a livello di burocrazia, sia nell'insegnamento delle materie. È dunque facile immaginare che si farà sempre più uso di tali tecnologie da accostare allo studio tradizionale sui libri, e queste applicazioni per lo studio delle lingue sembrano un ottimo candidato per un possibile utilizzo a fine scolastico.

Come si è dedotto dai risultati, applicazioni strutturate come Duolingo e Mondly si prestano meglio a coprire il ruolo di esercizi di rinforzo e ripasso di argomenti già trattati in classe o per focalizzare l'attenzione dell'apprendente su singoli aspetti della lingua target. Si può, tuttavia, speculare che ci saranno sviluppi per incrementare un utilizzo del web 2.0 e permettere così all'apprendente di entrare in contatto con parlanti reali e materiale autentico. Recentemente ho scoperto l'esistenza di un'applicazione chiamata *HiNative* che permette all'utente di fare domande a parlanti nativi della lingua target, per avere un feedback quasi

immediato sulla propria produzione libera, che non sia limitato alle frasi standard preimpostate nelle altre applicazioni.

C'è sicuramente molta strada da fare per facilitare il percorso con la lingua target per apprendenti che studiano nel proprio Paese, ma la mia speranza è che con mezzi quali le applicazioni si potranno allargare gli orizzonti dello studio delle lingue in modo semplice, conveniente e indipendente, che permetteranno anche di continuare il proprio percorso al di fuori della scuola.

Bibliografia

Allen, C. (2015) Marriages of convenience?: Teachers and coursebooks in the digital age. *ELT Journal*, 69(3), 249-263.

Andréson, S. (2011). *Vad motiverar elever att fullfölja sina studier i italienska? En kvalitativ studie om elevers och lärares uppfattningar kring motivation för språkstudier*. Göteborg: Göteborgs Universitet.

Carlgren, I. (2009). Lärarna i kunskapssamhället - flexibla kunskapsarbetare eller professionella yrkesutövare? In *Den forskande läraren: med ansvar för yrkets kunskapsbildning* (p.9-24), a cura di Solweig Eklund. Stoccolma: Stiftelsen SAF in collaborazione con Lärarförbundet.

Christoffersen, L. & Johannessen, A. (2015). *Forskningsmetoder för lärarstudenter*. Lund: Studentlitteratur.

Diadori, P., Palermo, M. & Troncarelli, D. (2009). *Manuale di didattica dell'italiano L2*. Perugia: Guerra Edizioni.

Fredholm, K. (2014). "I prefer to think for myself". Upper secondary school pupils' attitudes towards computer-based Spanish grammar exercises. *The IAFOR Journal of Education*, 2(1), 90-122.

Gallicchio-Bornebusch, M. & Rydén, K. B. (2008). *Adesso sì*, 2^a ed. Stoccolma: Liber AB.

Kennedy, C. & Levy, M. (2008). L'italiano al telefonino: Using SMS to support beginners' language learning. *ReCALL*, 20(3), 315-330.

Kukulska-Hulme, A. (2009). Will mobile learning change language learning? *ReCALL*, 21(2), 157-165.

Harmer, J. (2007). *The practice of English language teaching*, 4^a ed. Harlow, Essex: Pearson.

Hattie, J. (2009). *Visible learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Londra: Routledge.

Heyoung, K. & Yeonhee, K. (2012). Exploring smartphone applications for effective mobile-assisted language learning. *Multimedia-Assisted Language Learning*, 15(1), 31-57.

Larsson, P. & Löwstedt, J. (2014). *Strategier och förändringsmyter. Ett organiseringsperspektiv på skolutveckling och lärares arbete*, 2^a ed. Lund: Studentlitteratur.

Levy, M. & Kennedy, C. (2005). Learning Italian via mobile SMS. In *Mobile learning: A handbook for educators and trainers*, (pp. 76-83). A cura di A. Kukulska – Hulme & J. Traxler. Londra: Routledge.

Lightbown, P. M. & Spada, N. (2006). *How languages are learned*, 3^a ed. Oxford: Oxford University Press.

Lyster, R. & Ranta, L. (1997). Corrective feedback and learner uptake – Negotiation of form in communicative classrooms. *SSLA*, 20, 37-66.

Mangilli, B. & Prina, S. (2006). *Prego I*. Stoccolma: Sanoma Utbildning.

Mitchell, R., Myles, F. & Marsden, E. (2013). *Second language learning theories*, 3^a ed. Londra: Routledge.

Prete, D. & Sassola, P. (2011). *Comunicare I*. Lund: Folkuniversitetets Förlag.

Quaggia, R. (2013). La lingua 2 nel Web. Prospettive digitali per la didattica dell'italiano per stranieri. *Italiano Lingua Due, 1*, 128-159.

Seidman, I. (2006). *Interviewing as qualitative research. A guide for researchers in education and in the social sciences*, 3^a ed. New York: Teachers College Press.

Sjödén, B. (2014). Vad är ett bra digitalt läromedel? In *Vetenskapliga perspektiv på lärande, undervisning och utbildning i olika institutionella sammanhang*, (pp. 79-94), a cura di A. Persson & R. Johansson. Lund: Utbildningsvetenskaplig Forskning vid Lunds Universitet.

Skolverket (2009). *Gemensam europeisk referensram för språk: lärande, undervisning och bedömning*. Strasburgo: Enheten för Moderna Språk.

Sundqvist, P. (2009). *Extramural English matters: out-of-school English and its impact on Swedish ninth graders' oral proficiency and vocabulary*. Karlstad: Karlstad Universitet.

Svensson, P. (2008). *Språkutbildning i en digital värld: informationsteknik, kommunikation och lärande*. Stoccolma: Norstedts Akademiska Förlag.

Troncarelli, D. (2010). Progettare un corso online per l'apprendimento dell'italiano L2 per scopi generali. In *L'apprendimento a distanza dell'italiano come lingua straniera: Modelli teorici e proposte didattiche*, (pp. 31-51), a cura di A. Villarini. Milano: Mondadori Education.

Trost, J. (2012). *Enkätboken*. 4^a ed. Lund: Studentlitteratur.

Vedovelli, M. (2010). *Guida all'italiano per stranieri*. Roma: Carocci Editore.

Wu, Q. (2015). Designing a smartphone app to teach English (L2) vocabulary. *Computers & Education*, 85, 170-179.

Documenti online

Skolverket (2011). *Ämne – Moderna språk*. Reperibile su Internet: <http://www.skolverket.se/laroplaner-amnen-och-kurser/gymnasiutbildning/gymnasieskola/mod?tos=gy&subjectCode=mod&lang=sv>

Skolverket (2015). *Spanska är störst i gymnasieskolan*. Reperibile su Internet: <https://www.skolverket.se/statistik-och-utvardering/nyhetsarkiv/2015/nyheter-2015-1.229449/spanska-ar-storst-i-gymnasieskolan-1.230503>

Vetenskapsrådet, Utbildningsvetenskapliga kommittén (2014). *Forskningens framtid! Ämnesöversikt 2014 utbildningsvetenskap*. Reperibile su Internet: <https://publikationer.vr.se/produkt/forskningens-framtid-amnesoversikt-2014-utbildningsvetenskap/>

www.it.duolingo.com

www.mondlylanguages.com

Appendici

Appendice 1.1

Informationsblankett

Genom att skriva under samtyckesblanketten ger du samtycke till att medverka i min studie.

Studien är ett examensarbete för Ämneslärareutbildningen vid Lunds Universitet och har som syfte att undersöka om applikationer för språkinlärning kan vara ett användbart och kompletterande material till undervisningen i skolan. Detta analyseras genom upplevelser av en sådan applikation av elever som läser italienska på gymnasiet.

För att delta behöver du ha en smartphone och ladda ner en gratisapp.

Appen är gratis men erbjuder köp inuti appen. Det är absolut inte ett krav att köpa tjänster i appen för att delta i studien. Det är i så fall upp till dig om du väljer att göra så och det förekommer ingen ersättning om du väljer att köpa tjänster i appen.

Jag tar inte ansvar för tekniska problem som kan förekomma med nedladdning av appen.

Studien gör inte reklam för appen, utan använder sig av det material som finns tillgängligt gratis, utan kommersiellt syfte.

Inga personliga uppgifter kommer att behandlas i min studie.

Deltagande är helt frivilligt.

Du kan när som helst, utan att ange några skäl, avbryta ditt deltagande.

Om du väljer att inte delta eller att avbryta ditt deltagande, behöver du bara meddela mig:

Lorena Giuria

Mailadress: lorena@martinrunesson.com

Telefonnummer: 0733885537

Appendice 1.2 (traduzione)

Modulo informativo

Firmando il modulo di consenso si dà il proprio consenso a partecipare al mio studio.

Lo studio è una tesi per il programma di formazione per insegnanti dell'Università di Lund e si propone di esaminare se le applicazioni per l'apprendimento delle lingue possono essere un materiale utile e di complemento all'insegnamento delle lingue a scuola. Ciò verrà analizzato attraverso le esperienze con tali applicazioni da parte di studenti di italiano al liceo.

Per partecipare, è necessario disporre di uno smartphone e scaricare un'applicazione gratuita.

L'applicazione è gratuita, ma propone servizi acquistabili all'interno dell'app. L'acquisto di servizi contenuti nell'app non è assolutamente un requisito per partecipare allo studio. Se si sceglie di acquistare tali servizi non è prevista alcuna compensazione.

Non mi assumo alcuna responsabilità per eventuali problemi tecnici che possono verificarsi con il download dell'app.

Lo studio non pubblicizza l'applicazione, ma fa uso di materiali già esistenti e disponibili gratuitamente, senza scopi commerciali.

Nessuna informazione personale verrà trattata nel mio studio.

La partecipazione è volontaria.

È possibile annullare la propria partecipazione in qualsiasi momento e senza dover spiegarne le ragioni.

Se si sceglie di non partecipare o annullare la partecipazione, potete contattarmi qui:

Lorena Giuria

E-mail: lorena@martinrunesson.com

Telefono: 0733885537

Appendice 2.1

Samtyckesblankett

Genom att skriva under den här blanketten ger jag samtycke till att medverka i Lorena Giurias examensarbete för Ämneslärareutbildningen vid Lunds Universitet.

Jag samverkar frivilligt.

Jag har läst och förstått informationsblanketten.

Jag godkänner villkoren i informationsblanketten.

Jag är medveten att jag kan avbryta min samverkan när jag vill och utan konsekvenser.

Inget svar ska begäras i studien om jag väljer att avbryta mitt deltagande.

Deltagarens underskrift

Vårdnadshavares underskrift
(om deltagaren är omyndig)

Appendice 2.2 (traduzione)

Modulo di consenso

Firmando il presente modulo, dò il mio consenso a partecipare alla tesi di laurea di Lorena Giuria per il programma di formazione per insegnanti dell'Università di Lund.

Partecipo volontariamente.

Ho letto e compreso il modulo informativo.

Accetto i termini del modulo informativo.

Sono consapevole che posso annullare la mia partecipazione quando voglio e senza ripercussioni.

Se si decide di annullare la propria partecipazione, nessuna risposta al questionario sarà trattata nello studio.

Firma del partecipante

Firma di un genitore o di chi ne fa le veci.
(Se il partecipante è minorenne)

Appendice 3.1

Instruktioner för att delta i studien

1. Ladda ner gratisappen Duolingo på din mobil
2. Välj italienska som språket du ska lära dig
3. Följ instruktionerna i appen
4. Om två veckor har du chansen att berätta om dina intryck av appen genom en enkät

Ha det så kul och lycka till!
/Lorena

OBS. Appen är gratis och kan användas utan att betala någonting. Appen erbjuder dock vissa tjänster som kostar pengar. Det är upp till dig om du vill köpa dessa tjänster eller inte och det är inte ett krav för att delta i studien. Ingen ersättning betalas tillbaka om du väljer att köpa en tjänst.

Appendice 3.2 (traduzione)

Istruzioni per partecipare allo studio

1. Scarica l'applicazione gratuita Duolingo sul tuo cellulare
2. Imposta l'italiano come lingua da imparare
3. Segui le indicazioni dell'app
4. Tra due settimane potrai raccontare le tue impressioni sull'app rispondendo ad un questionario

In bocca al lupo e divertiti!

/Lorena

N.b. L'app è gratuita e può essere usata senza pagare nulla. L'app, però, offre alcuni servizi a pagamento. Sta a te decidere se comprare questi servizi o meno, ma non è un requisito per partecipare allo studio. Non è prevista alcuna compensazione se decidi di comprare un servizio.

Appendice 4.1

Instruktioner för att delta i studien

1. Ladda ner gratisappen Mondly på din mobil
2. Välj italienska som språket du ska lära dig
3. Följ instruktionerna i appen
4. Om två veckor har du chansen att berätta om dina intryck av appen genom en enkät

Ha det så kul och lycka till!

/Lorena

OBS. Appen är gratis och kan användas utan att betala någonting. Appen erbjuder dock vissa tjänster som kostar pengar. Det är upp till dig om du vill köpa dessa tjänster eller inte och det är inte ett krav för att delta i studien. Ingen ersättning betalas tillbaka om du väljer att köpa en tjänst.

Appendice 4.2 (traduzione)

Istruzioni per partecipare allo studio

1. Scarica l'applicazione gratuita Mondly sul tuo cellulare
2. Imposta l'italiano come lingua da imparare
3. Segui le indicazioni dell'app
4. Tra due settimane potrai raccontare le tue impressioni sull'app rispondendo ad un questionario

In bocca al lupo e divertiti!
/Lorena

N.b. L'app è gratuita e può essere usata senza pagare nulla. L'app, però, offre alcuni servizi a pagamento. Sta a te decidere se comprare questi servizi o meno, ma non è un requisito per partecipare allo studio. Non è prevista alcuna compensazione se decidi di comprare un servizio.

Appendice 5.1

NAMN _____

Enkät om appen Duolingo – utveckla gärna dina svar med detaljer och exempel

1. Har du tidigare erfarenhet av språkappar?

1a. Vilka appar?

1b. Varför började du använda dem?

1c. Använder du dem fortfarande? Varför/varför inte?

2. Hur är din helhetsupplevelse med Duolingo? (T.ex. användbar/ har varit till hjälp/ har inte varit till hjälp/ tråkig/ rörig/ rolig/ lätt att använda/ svår att använda, etc.)

3. Hur bedömer du språkets nivå i relation till dina behov? (T.ex. för lätt/ för avancerad/ lagom etc.)

4. Hur långt kom du i appen efter två veckors användning?

5. Hur ofta använde du appen? Varför?

5a. Hur lång tid brukade du ägna åt appen under en session?

5b. Hade du kunnat komma i kontakt med det italienska språket lika frekvent på ett annat sätt? I så fall hur?

6. I vilka situationer under dagen använde du vanligtvis appen? (t.ex. i väntan på bussen/ på tåget/ precis före sömn/ på rasten i skolan, etc.)

6a. Hade du gjort dina vanliga italienskaläxor/övat italienska i samma situation?

7. Vilka aktiviteter och funktioner upplevde du som mest hjälpsamma och användbara?

7a. Varför?

8. Vilka aktiviteter och funktioner upplevde du som minst hjälpsamma och användbara?

8a. Varför?

9. Önskar du att det fanns andra sorters aktiviteter/övningar/funktioner i appen?

9a. I så fall vilka?

9b. Varför?

10. Upplever du en förbättring av dina färdigheter och kunskaper inom italienska efter du använde appen?

10a. I så fall vilka?

- Grammatik
- Stavning
- Uttal
- Ordkunskap
- Fraser
- Läsförståelse
- Hörförståelse
- Skrift
- Tal
- Kultur/kunskap om Italien
- Annat _____

10b. Vilka sorters övningar och aktiviteter tror du bidrog till förbättringen?

11. Är det någon färdighet eller kunskap du upplever att du behöver förbättra?

11a. I så fall vilka?

11b. Fick du möjlighet att förbättra just den förmågan/kunskapen med appen?

12. Hur upplevde du användningen av appen i samband med italienskaundervisningen i skolan? Markera de påståenden som bäst beskriver din upplevelse och kommentera dina svar (flera möjliga svar).

- De behandlar helt olika saker

Kommentar _____

- Det jag lär mig i skolan har jag möjlighet att träna på i appen

Kommentar _____

- Jag förstår lektioner bättre efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Det är rörigt och förvirrande att både följa lektioner och använda appen

Kommentar _____

- Jag är mer aktiv under lektioner efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag är mindre aktiv under lektioner efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Det jag lär mig i skolan stämmer ibland inte överens med vad jag lär mig i appen

Kommentar _____

- Innehållet i appen motsvarar det vi gör på lektionerna

Kommentar _____

- Jag är mer motiverad att lära mig italienska efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag har tappat motivationen att lära mig italienska efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag kan fråga min lärare om det jag inte förstår i appen

Kommentar _____

- Jag kan fråga/prata med mina klasskamrater om appen

Kommentar _____

- Annat _____

13. Kommentera om feedback i appen, t.ex. vid rätt eller fel svar.

13a. När var feedbacken hjälpsam? Varför?

13b. När var feedbacken inte hjälpsam? Varför?

14. Vad är det bästa med appen?

14a. Varför?

15. Vad är det sämsta med appen?

15b. Varför?

16. Tror du att du kommer fortsätta använda appen i framtiden?

16a. Varför?

Tack för din medverkan!

Appendice 5.2 (traduzione)

NOME _____

Questionario sull'app Duolingo – commenta le tue risposte con dettagli ed esempi

1. Hai avuto esperienze precedenti con applicazioni di lingua?

- 1a. Quali applicazioni?

- 1b. Perché hai cominciato ad usarle?

- 1c. Le usi ancora? Perché/perché no?

2. Qual è il tuo giudizio complessivo per Duolingo? (Per es. utile/ è stata di aiuto/ non è stata di aiuto/ noiosa/ confusa/ divertente/ facile da usare/ difficile da usare, ecc.)

3. Come giudichi il livello della lingua in relazione ai tuoi bisogni? (Per es. Troppo facile/ troppo avanzato/ giusto etc.)

4. Quanto avanti sei arrivato nell'app dopo averla usata per due settimane?

5. Quanto spesso hai usato l'app? Perché?

5a. Quanto tempo dedicavi all'app solitamente per una sessione?

5b. Avresti potuto venire a contatto con la lingua italiana in un altro modo con la stessa frequenza? Se sì, come?

6. In quali situazioni durante la giornata usavi l'app di solito? (Per es. Aspettando l'aeroneo/ il treno/ prima di dormire/ a scuola durante l'intervallo ecc.)

6a. Avresti fatto i normali compiti di italiano/ripassato italiano nella stessa situazione?

7. Quali attività e funzioni ti sono sembrate più di aiuto e utili?

7a. Perché?

8. Quali attività ti sono sembrate meno di aiuto e utili?

8a. Perché?

9. Avresti preferito che ci fossero altri tipi di attività/esercizi/funzioni nell'app?

9a. Se sì, quali?

9b. Perché?

10. Noti un miglioramento delle tue capacità e competenze in italiano da quando hai usato l'app?

10a. Se sì, quali?

- Grammatica
- Ortografia
- Pronuncia
- Lessico
- Frasi
- Lettura
- Ascolto
- Scrittura
- Parlato
- Cultura/nozioni sull'Italia
- Altro _____

10b. Quali esercizi e attività pensi abbiano contribuito al miglioramento?

11. Ci sono competenze e conoscenze che pensi di dover migliorare?

11a. Se sì, quali?

11b. Hai avuto la possibilità di allenare queste competenze/conoscenze nell'app?

12. Come è stata la tua esperienza con l'app insieme alle lezioni di italiano a scuola?

Indica le affermazioni che meglio descrivono la tua esperienza e commenta le risposte (più risposte possibili).

- Trattano argomenti diversi

Commento _____

- Posso esercitare sull'app ciò che imparo a scuola

Commento _____

- Seguo meglio le lezioni da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Seguire le lezioni e usare l'app insieme è dispersivo e confuso

Commento _____

- Sono più attivo/a durante le lezioni da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Sono meno attivo/a durante la lezione da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Ciò che imparo a scuola a volte non coincide con ciò che imparo nell'app

Commento _____

- Il contenuto dell'app corrisponde a ciò che si fa in classe

Commento _____

- Sono più motivato/a ad imparare l'italiano da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Ho perso la motivazione ad imparare l'italiano da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Posso chiedere all'insegnante ciò che non capisco nell'app

Commento _____

- Posso chiedere/parlare con un compagno dell'app

Commento _____

- Altro _____

13. Dai un commento sul feedback dell'app, per esempio in caso di risposte giuste o sbagliate.

13a. Quando è stato utile il feedback? Perché?

13b. Quando non è stato utile il feedback? Perché?

14. Qual è la cosa migliore dell'app?

14a. Perché?

15. Qual è la cosa peggiore dell'app?

15b. Perché?

16. Pensi di continuare ad usare l'app in futuro?

16a. Perché?

Grazie per l'aiuto!

Appendice 6.1

NAMN _____

Enkät om appen Mondly – utveckla gärna dina svar med detaljer och exempel

1. Har du tidigare erfarenhet av språkappar?

1a. Vilka appar?

1b. Varför började du använda dem?

1c. Använder du dem fortfarande? Varför/varför inte?

2. Hur är din helhetsupplevelse med Mondly? (T.ex. användbar/ har varit till hjälp/ har inte varit till hjälp/ tråkig/ rörig/ rolig/ lätt att använda/ svår att använda, etc.)

3. Hur bedömer du språkets nivå i relation till dina behov? (T.ex. för lätt/ för avancerad/ lagom etc.)

4. Hur långt kom du i appen efter två veckors användning?

5. Hur ofta använde du appen? Varför?

5a. Hur lång tid brukade du ägna åt appen under en session?

5b. Hade du kunnat komma i kontakt med det italienska språket lika frekvent på ett annat sätt? I så fall hur?

6. I vilka situationer under dagen använde du vanligtvis appen? (t.ex. i väntan på bussen/ på tåget/ precis före sömn/ på rasten i skolan, etc.)

6a. Hade du gjort dina vanliga italienskaläxor/övat italienska i samma situation?

7. Vilka aktiviteter och funktioner upplevde du som mest hjälpsamma och användbara?

7a. Varför?

8. Vilka aktiviteter och funktioner upplevde du som minst hjälpsamma och användbara?

8a. Varför?

9. Önskar du att det fanns andra sorters aktiviteter/övningar/funktioner i appen?

9a. I så fall vilka?

9b. Varför?

10. Upplever du en förbättring av dina färdigheter och kunskaper inom italienska efter du använde appen?

10a. I så fall vilka?

- Grammatik
- Stavning
- Uttal
- Ordkunskap
- Fraser
- Läsförståelse
- Hörförståelse
- Skrift
- Tal
- Kultur/kunskap om Italien
- Annat _____

10b. Vilka sorters övningar och aktiviteter tror du bidrog till förbättringen?

11. Är det någon färdighet eller kunskap du upplever att du behöver förbättra?

11a. I så fall vilka?

11b. Fick du möjlighet att förbättra just den förmågan/kunskapen med appen?

12. Hur upplevde du användningen av appen i samband med italienskaundervisningen i skolan? Markera de påståenden som bäst beskriver din upplevelse och kommentera dina svar (flera möjliga svar).

- De behandlar helt olika saker

Kommentar _____

- Det jag lär mig i skolan har jag möjlighet att träna på i appen

Kommentar _____

- Jag förstår lektioner bättre efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Det är rörigt och förvirrande att både följa lektioner och använda appen

Kommentar _____

- Jag är mer aktiv under lektioner efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag är mindre aktiv under lektioner efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Det jag lär mig i skolan stämmer ibland inte överens med vad jag lär mig i appen

Kommentar _____

- Innehållet i appen motsvarar det vi gör på lektionerna

Kommentar _____

- Jag är mer motiverad att lära mig italienska efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag har tappat motivationen att lära mig italienska efter att ha börjat använda appen

Kommentar _____

- Jag kan fråga min lärare om det jag inte förstår i appen

Kommentar _____

- Jag kan fråga/prata med mina klasskamrater om appen

Kommentar _____

- Annat _____

13. Kommentera om feedback i appen, t.ex. vid rätt eller fel svar.

13a. När var feedbacken hjälpsam? Varför?

13b. När var feedbacken inte hjälpsam? Varför?

14. Vad är det bästa med appen?

14a. Varför?

15. Vad är det sämsta med appen?

15b. Varför?

16. Tror du att du kommer fortsätta använda appen i framtiden?

16a. Varför?

Tack för din medverkan!

Appendice 6.2 (traduzione)

NOME _____

Questionario sull'app Mondly – commenta le tue risposte con dettagli ed esempi

1. Hai avuto esperienze precedenti con applicazioni di lingua?

1a. Quali applicazioni?

1b. Perché hai cominciato ad usarle?

1c. Le usi ancora? Perché/perché no?

2. Qual è il tuo giudizio complessivo per Mondly? (Per es. utile/ è stata di aiuto/ non è stata di aiuto/ noiosa/ confusa/ divertente/ facile da usare/ difficile da usare, ecc.)

3. Come giudichi il livello della lingua in relazione ai tuoi bisogni? (Per es. Troppo facile/ troppo avanzato/ giusto etc.)

4. Quanto avanti sei arrivato nell'app dopo averla usata per due settimane?

5. Quanto spesso hai usato l'app? Perché?

5a. Quanto tempo dedicavi all'app solitamente per una sessione?

5b. Avresti potuto venire a contatto con la lingua italiana in un altro modo con la stessa frequenza? Se sì, come?

6. In quali situazioni durante la giornata usavi l'app di solito? (Per es. Aspettando l'aeroneo/ il treno/ prima di dormire/ a scuola durante l'intervallo ecc.)

6a. Avresti fatto i normali compiti di italiano/ripassato italiano nella stessa situazione?

7. Quali attività e funzioni ti sono sembrate più di aiuto e utili?

7a. Perché?

8. Quali attività ti sono sembrate meno di aiuto e utili?

8a. Perché?

9. Avresti preferito che ci fossero altri tipi di attività/esercizi/funzioni nell'app?

9a. Se sì, quali?

9b. Perché?

10. Noti un miglioramento delle tue capacità e competenze in italiano da quando hai usato l'app?

10a. Se sì, quali?

- Grammatica
- Ortografia
- Pronuncia
- Lessico
- Frasi
- Lettura
- Ascolto
- Scrittura
- Parlato
- Cultura/nozioni sull'Italia
- Altro _____

10b. Quali esercizi e attività pensi abbiano contribuito al miglioramento?

11. Ci sono competenze e conoscenze che pensi di dover migliorare?

11a. Se sì, quali?

11b. Hai avuto la possibilità di allenare queste competenze/conoscenze nell'app?

12. Come è stata la tua esperienza con l'app insieme alle lezioni di italiano a scuola?

Indica le affermazioni che meglio descrivono la tua esperienza e commenta le risposte (più risposte possibili).

- Trattano argomenti diversi

Commento _____

- Posso esercitare sull'app ciò che imparo a scuola

Commento _____

- Seguo meglio le lezioni da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Seguire le lezioni e usare l'app insieme è dispersivo e confuso

Commento _____

- Sono più attivo/a durante le lezioni da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Sono meno attivo/a durante la lezione da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Ciò che imparo a scuola a volte non coincide con ciò che imparo nell'app

Commento _____

- Il contenuto dell'app corrisponde a ciò che si fa in classe

Commento _____

- Sono più motivato/a ad imparare l'italiano da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Ho perso la motivazione ad imparare l'italiano da quando ho cominciato ad usare l'app

Commento _____

- Posso chiedere all'insegnante ciò che non capisco nell'app

Commento _____

- Posso chiedere/parlare con un compagno dell'app

Commento _____

- Altro _____

13. Dai un commento sul feedback dell'app, per esempio in caso di risposte giuste o sbagliate.

13a. Quando è stato utile il feedback? Perché?

13b. Quando non è stato utile il feedback? Perché?

14. Qual è la cosa migliore dell'app?

14a. Perché?

15. Qual è la cosa peggiore dell'app?

15b. Perché?

16. Pensi di continuare ad usare l'app in futuro?

16a. Perché?

Grazie per l'aiuto!