ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

ilocalapp

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

Elisabetta Magni, Cristiana Cervini, Antonella Valva

Università di Bologna

Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture Moderne;
Dipartimento di Interpretazione e Traduzione.

Il nostro intervento

- *UniON!* e il progetto ILOCALAPP
- Premesse, Vincoli e Quadro teorico di riferimento
- Scrivere e progettare i contenuti
- La geolocalizzazione
- Nuove aperture e collaborazioni

IlocalAPP & UniON!

Una APP per Android e IOS, disponibile su Google PlayStore e Apple Store (*Open Educational Resource*), per l'apprendimento incidentale di lingua-cultura **Finlandese, Italiana, Polacca e Portoghese**

I CONTENUTI sono

- contestualizzati nelle **4 città universitarie di riferimento** (Rovaniemi, Bologna, Poznan, Coimbra) grazie al sistema di geolocalizzazione

- tesi alla promozione di **aspetti culturali, artistici, pratici, sociali** legati al **territorio** e rappresentativi di alcune **abitudini socioculturali** legate ai luoghi

- finalizzati a **migliorare l'esperienza degli studenti in mobilità** in termini di i) conoscenza dei luoghi e del territorio (*sapere*); ii) comunicazione appropriata nei diversi contesti (*saper comunicare*); iii) comprensione e consapevolezza interculturale (*saper essere*).

IlocalAPP & UniON!

ILOCALAPP - ***Incidentally Learning Other Cultures And Languages through an APP***

35 mesi: 1 Ottobre 2015 -> 31 Agosto 2018

Erasmus+ (KA2) : "Cooperation for Innovation and Exchange of Good Practices", "Strategic partnerships for higher education"

(3/8 competenze chiave UE)

Coordinamento: Alma Mater Studiorum – Università di Bologna

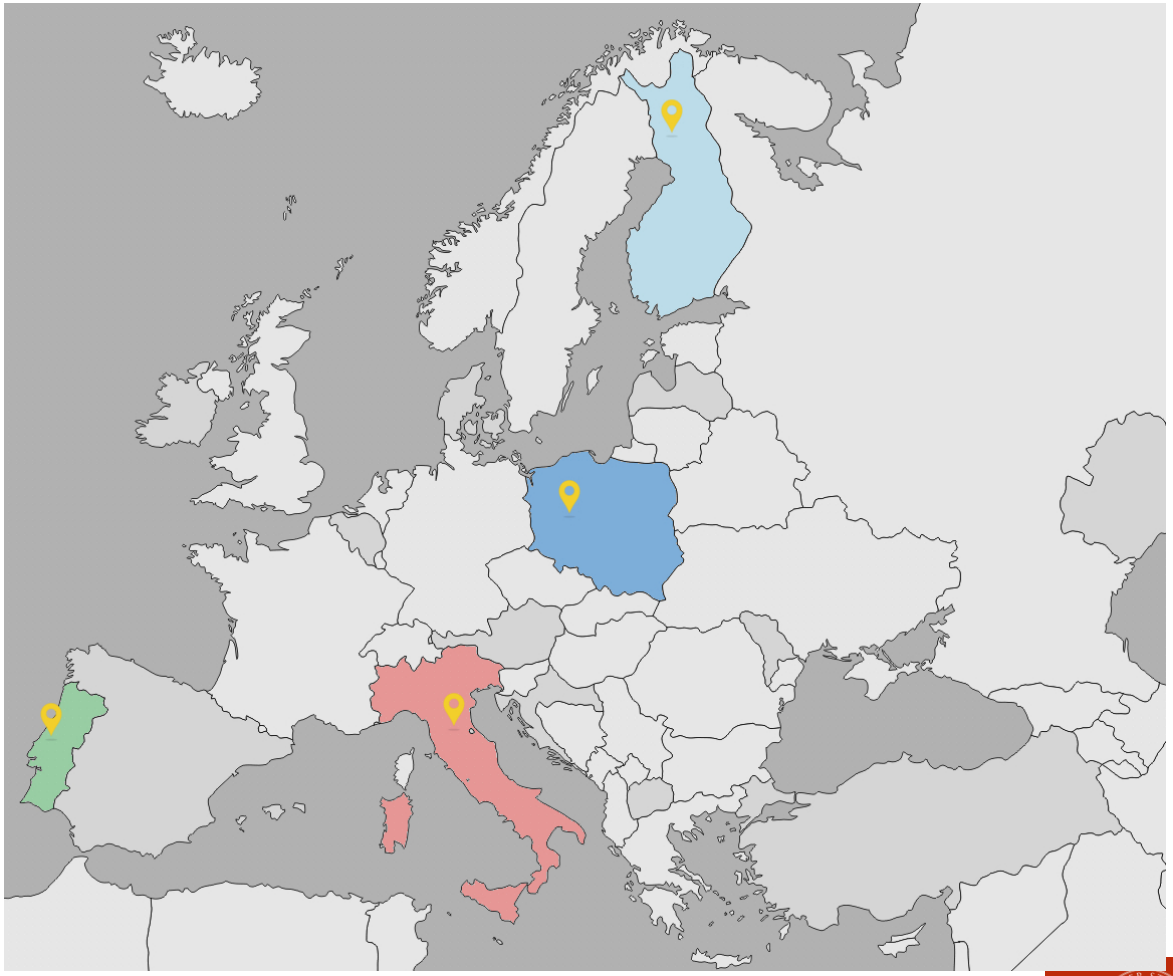
(Scuola di Lingue e Letterature, Traduzione e Interpretazione, sede di Bologna;

Dipartimento DISI, Informatica - Scienza e Ingegneria)

Partner: University of Lapland, Rovaniemi (Finlandia), Uniwersytet im. Adam Mickiewicz, Poznań (Polonia), Centro de Estudos Sociais, Universidade de Coimbra (Portogallo)

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Mappe reali e Mappe dei contenuti: trasferimento interculturale



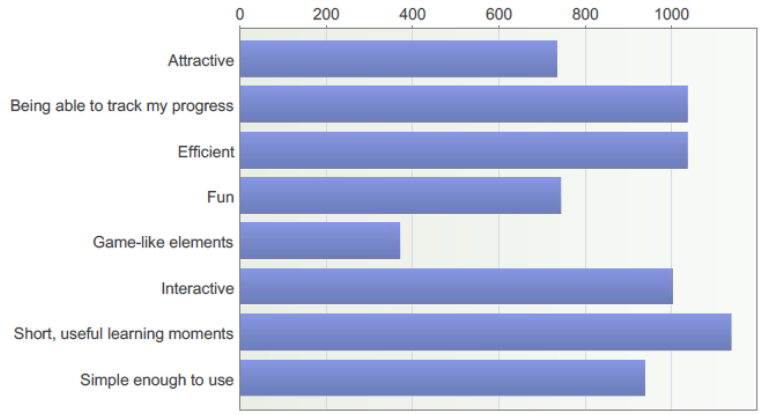
Premesse di progettazione

- ***App multilivello per pubblico …***

fortemente eterogeneo rispetto alla biografia linguistico-culturale (portoghesi, americani, cinesi, ecc.) e alle competenze pregresse in italiano (A1->C1), con necessità (a volte difficoltà) e curiosità ricorrenti, di tipo **linguistico-comunicativo**, **pratico**, **culturale/interculturale**.

Question 2. What makes the use of a language & culture app motivating? Choose only a few options, those that actually motivate you to use the app.

Figure 2. Answers to question 2.



Domanda: Indica quali difficoltà hai avuto il primo periodo a Bologna?

«Comunicazione con persone italiani nei mercati»,
«Non ho potuto leggere li ingredienti dei cibi»,
«Dopo l'arrivo, non ho potuto fare un conto di banca perché non parlavo italiano»,
«Accesso alle biblioteche»,
«Non capivo molto bene come funziona l'università»...

Premesse di progettazione

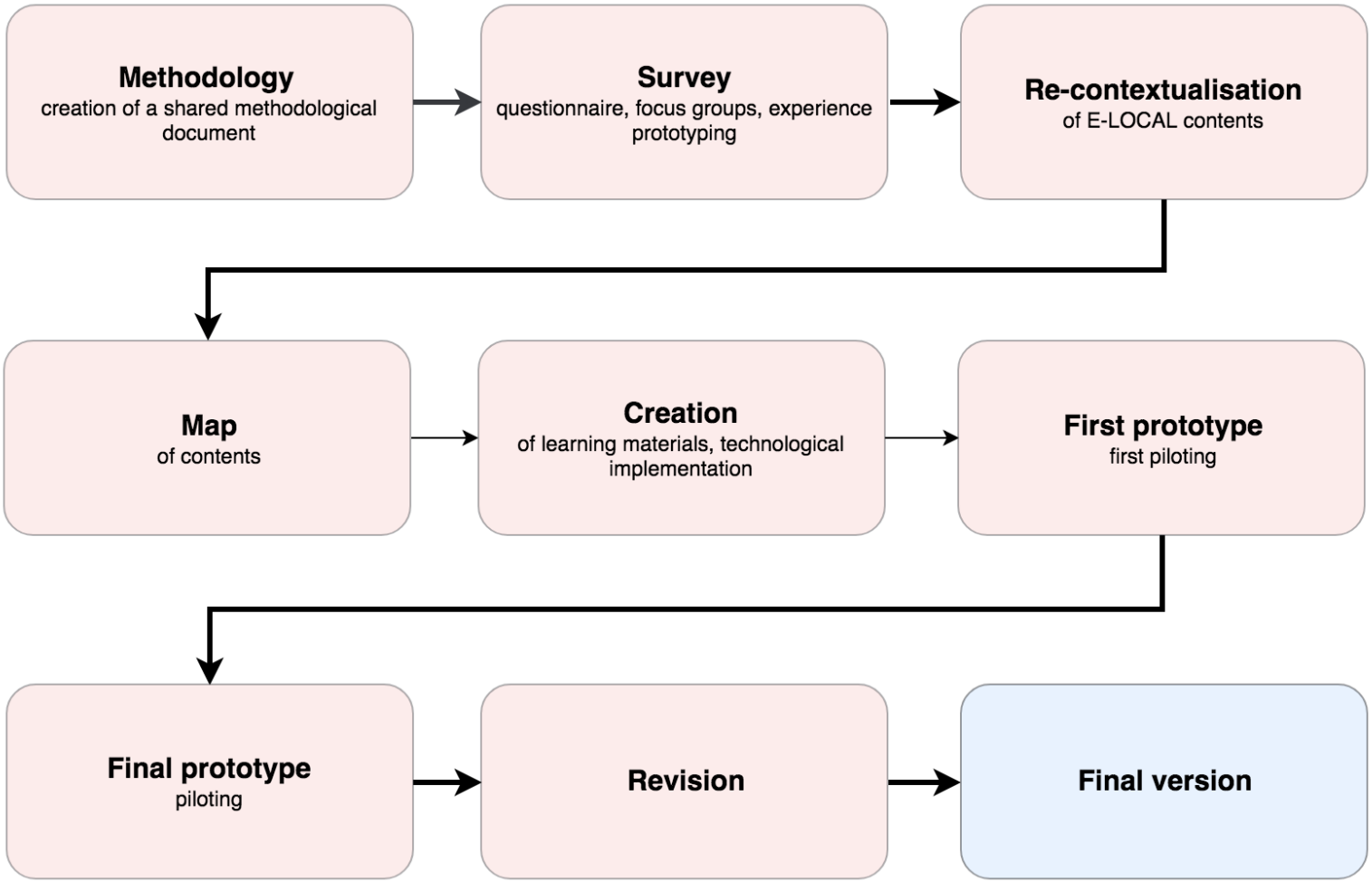
- ***Contenuti:***
  - Rispettare le specificità del processo di **lettura**/fruizione dei testi **su dispositivo mobile** (lettura reticolare), senza vincoli spazio-temporali.
  - Garantire una certa **longevità dei contenuti linguistico-culturali** (oltre il 2018), senza perdere di vista le informazioni pratiche, legate alla spendibilità immediata della app.
  - Garantire coerenza nel **trasferimento interlinguistico e interculturale** (italiano lingua pilota), con margini di adattamento e personalizzazione sulla mappa dei contenuti e sull'adozione di una lingua veicolare (inglese).
  - Agevolare la **comprensibilità** dei **testi** e **diversificarne** la **difficoltà**.

Premesse di progettazione

- ***Innovazione:***
  - Evitare la replica di **modelli di app già esistenti** e molto note.
  - Proporre una app fortemente **collegata con le caratteristiche del territorio.**
  - Promuovere/facilitare l'apprendimento incidentale, in assenza di esercizi o attività di insegnamento esplicito.
  - Valorizzare la partecipazione degli utenti in fase di progettazione (***Participatory Design Methodology***: questionario, intervista, focus group, *experience prototyping*).

Tra ricerca-azione e *Participatory-Design*

Methodology



Tra ricerca-azione e *Participatory-Design Methodology*

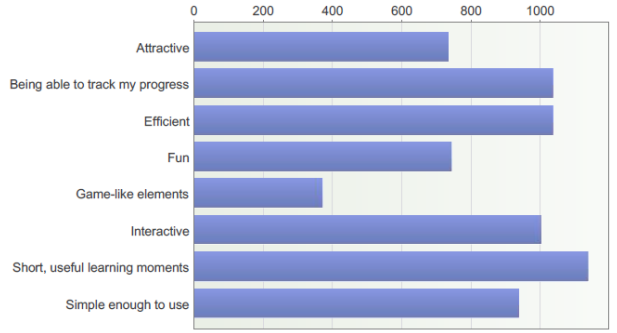
- **Design partecipativo (PDM)** che tiene in considerazione la prospettiva degli utenti:
  - Indagine con questionario (2.350 risposte)
  - Focus groups
  - Experience prototyping

- Caratteristiche della APP
  - Differenti modalità di accesso alla app
  - Esigenze e motivazioni degli utenti
  - Molteplici traiettorie di navigazione nei contenuti
  - Interazione APP-apprendente

→ **Co-produzione, personalizzazione**

Question 2. What makes the use of a language & culture app motivating? Choose only a few options, those that actually motivate you to use the app.

Figure 2. Answers to question 2.



Tra ricerca-azione e *Participatory-Design Methodology*

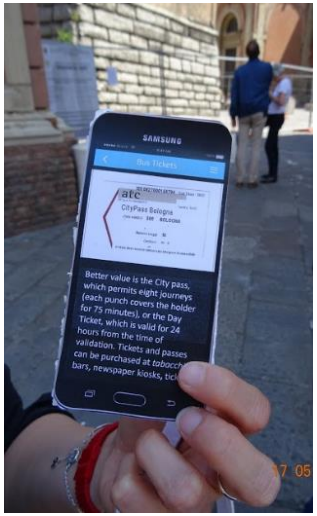
Questionario: (2.350 risposte, età intervistati 19–22 e 23–26)

- Caratteristiche della nuova APP in base a preferenze individuali ma anche visti i punti deboli delle APP già esistenti per l'apprendimento linguistico;
- Uso di dispositivi mobili e smartphone;
- Informazioni di profilo e di contesto.

Focus-Group: (circa 10 partecipanti in ogni città)

Experience Prototyping: in giro per le città con il prototipo in cartone per simulare l'interazione utente-app.





Quadro teorico di riferimento

- **Apprendimento incidentale**
  "Incidental learning is **unintentional** or **unplanned** learning that **results from other activities**. (...). It happens in many ways: through observation, repetition, social interaction, and problem solving" (Cahoon 1995; Kerka 2000).

- **Apprendimento esperienziale**
  L'apprendimento esperienziale è descritto in letteratura come un apprendimento fortemente **significativo, di tipo *context-aware***. I contenuti linguistici e testuali sono direttamente correlati al contesto autentico, per fare o risolvere qualcosa, raggiungere un obiettivo o creare un artefatto. (Ellis 1994; Grass 1999).

- **Apprendimento informale, *peer-learning***
  Gli esercizi strutturali e le attività di insegnamento esplicito sono ridotti al minimo. Si privilegiano *attività ludiche* per l'apprendimento lessicale, "domande euristiche" per la rielaborazione dei testi attraverso la riflessione su di sé, spunti per la conversazione. Si promuove la dimensione di scambio e collaborazione tra i partecipanti attraverso spazi di socializzazione e condivisione delle informazioni (*social network*).

Quadro teorico di riferimento

- **Lingua-Cultura**

Lingua-cultura come rappresentazione di un gruppo sociale attraverso le espressioni di "art, literature, social institutions or artefacts of everyday life" "Lingua-cultura in riferimento a "the attitudes and beliefs, ways of thinking, behaving and remembering shared by members of that community". (Kramsch 1995: 2).

- **Context-aware MALL – *Mobile Assisted Language Learning***

"*M-learning* affords situated, personalized, collaborative, ubiquitous and lifelong learning. Consequently, M-learning provides opportunities for **expanding traditional teaching methods**, as well as informal and incidental learning" (Castillo, Ayala 2012: 2293).
"Promotion of **student-centred learning**, allowing for **self-paced learning styles**, and increased risk-taking" (Scott, Beadle 2014: 24).

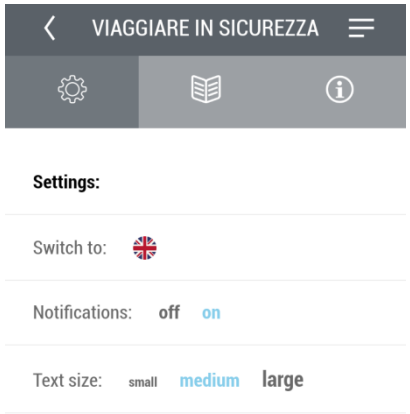
- **Multimodalità**

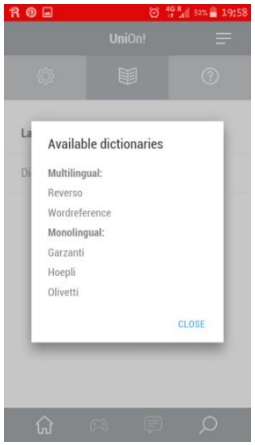
Testi scritti, audio, video, spazi di co-costruzione e condivisione.

Pagina di accesso



Impostazioni





Contenuti

*8 categorie + 1 (**La parola del giorno**)*

Home, Giochi, Suggerimenti per parlare, Ricerca

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

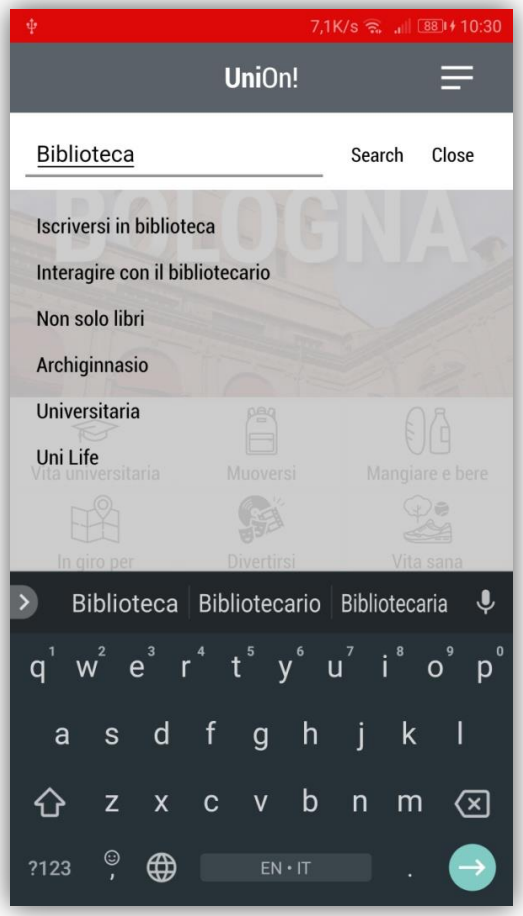
Diverse modalità di fruizione



*Sistema di **NOTIFICA**, in prossimità dei punti di interesse geolocalizzati



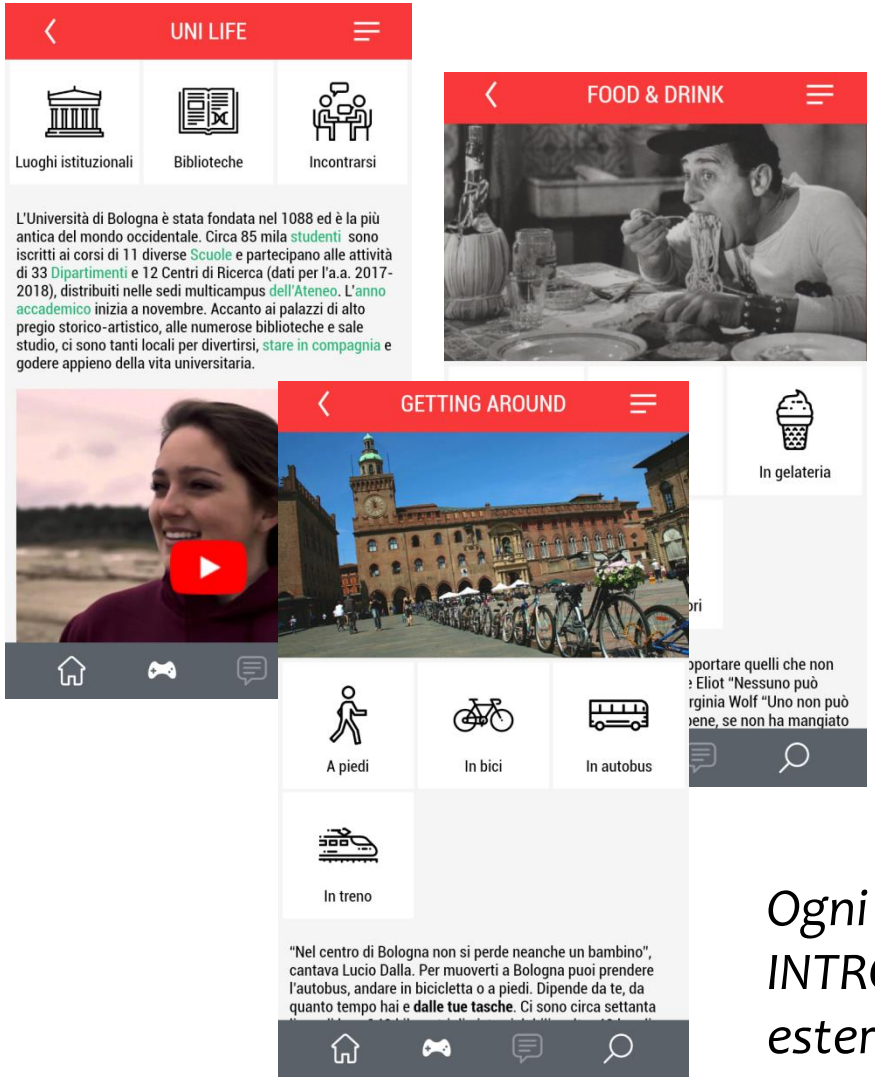
*Scelta della **CATEGORIA** (i contenuti non sono in progressione)



*Funzione **RICERCA** parole-chiave

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

I contenuti



1.Vita Universitaria:
Luoghi istituzionali, biblioteche, Incontrarsi

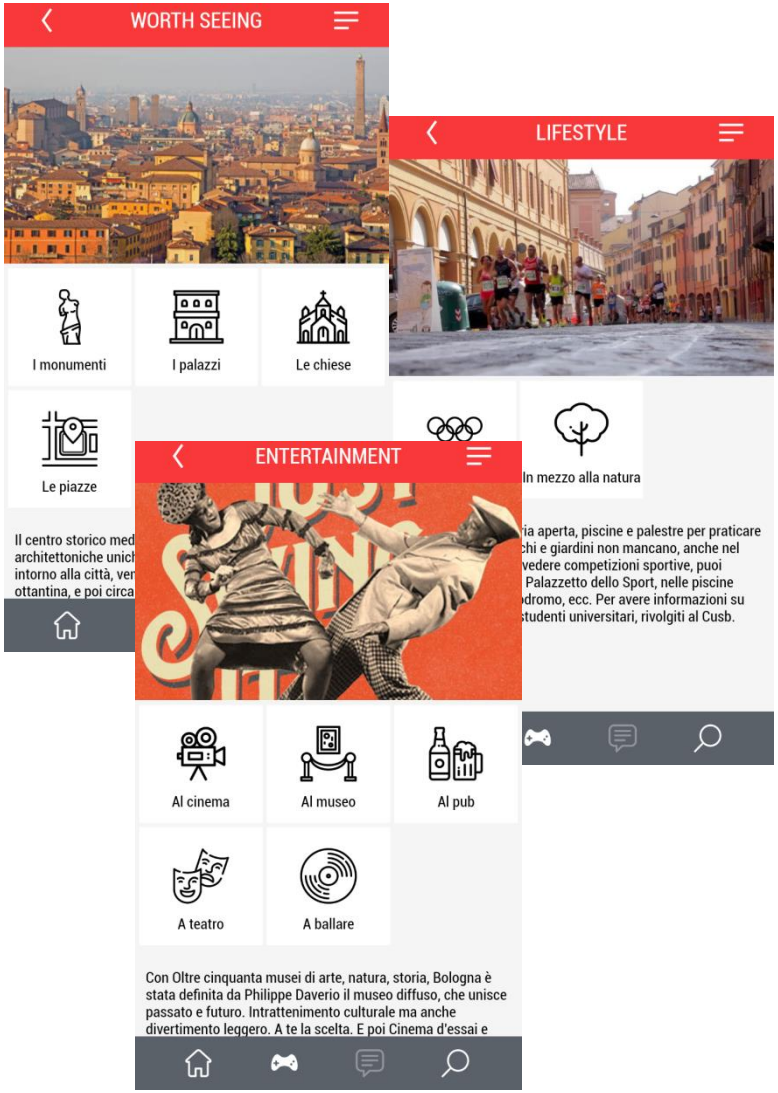
2. Muoversi:
Trasporti pubblici, in bici, in autobus, a piedi

3. Mangiare e bere:
Mensa, bar, pizzeria, ristorante, trattoria, gelateria

Ogni categoria è accompagnata da una INTRODUZIONE sintetica, con link interni ed esterni, a volte video

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

I contenuti



4. In giro per…

Monumenti, palazzi, chiese, piazze…

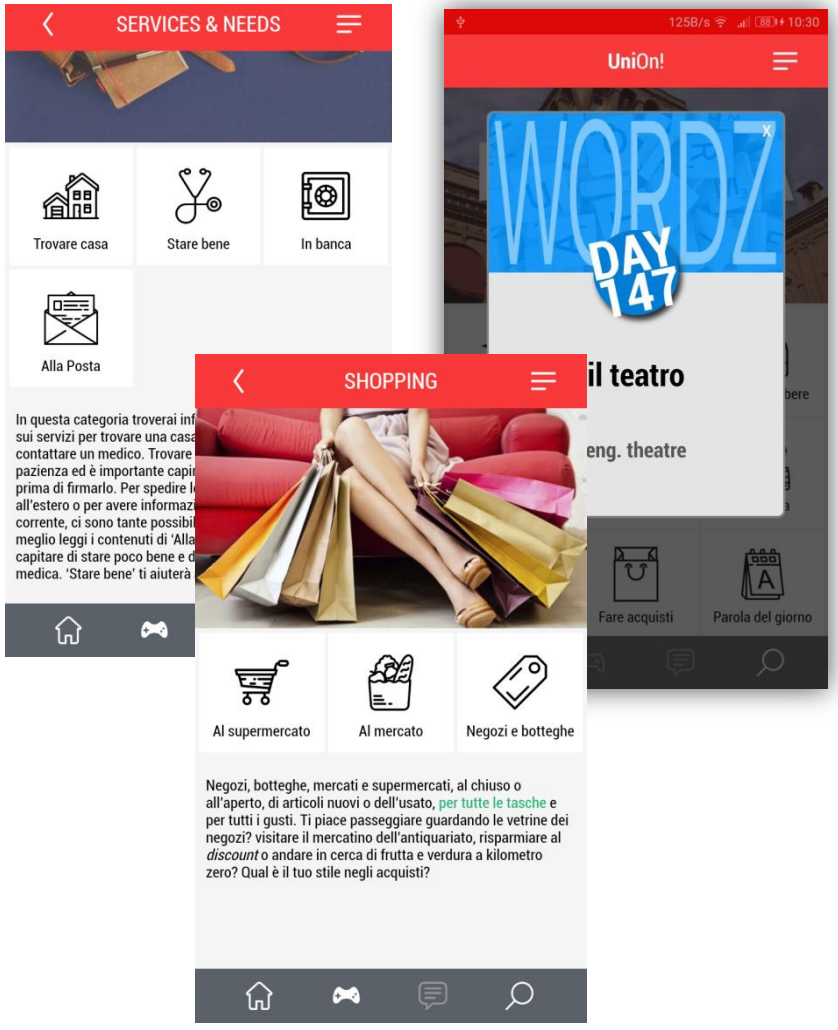
5. Divertirsi:

Cinema, teatro, museo, pub, sale da ballo

6. Vita sana:

Natura, parchi, sport, benessere

I contenuti



7. Vita quotidiana:
Trovare casa, andare dal dottore, in ospedale, in banca, alla posta

8. Fare acquisti:
Mercati e supermercati, centri commerciali, negozi, botteghe...

9. La parola del giorno

...e spazi editabili e personalizzabili, interni ed esterni alla app, **per «raccontare» la tua storia a Bologna**



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Alcuni Temi per 'Vita Universitaria'

- Compilare il Piano di Studi? Iscriversi agli esami…
- Il Ricevimento, la Buchetta, la pagina web del Docente
- Il quarto d'ora accademico: una tradizione ancora in vigore?
- Le regole di cortesia nell'interazione con il professore e in classe
- Come gestire il sovraffollamento in aula per alcuni corsi: chiedere di tenere il posto? e scambiarsi gli appunti?

- Luoghi storici: la Palazzina della Viola, l'Archiginnasio, la Sala Borsa, la Biblioteca Universitaria
- I luoghi di aggregazione per gli universitari: Via Zamboni, Piazza Verdi, via del Pratello…
- Le Biblioteche come spazi multifunzionali
- Quali sono le regole più comuni nelle Biblioteche? Gestire i ritardi nei prestiti?

Alcuni Temi per 'Muoversi'

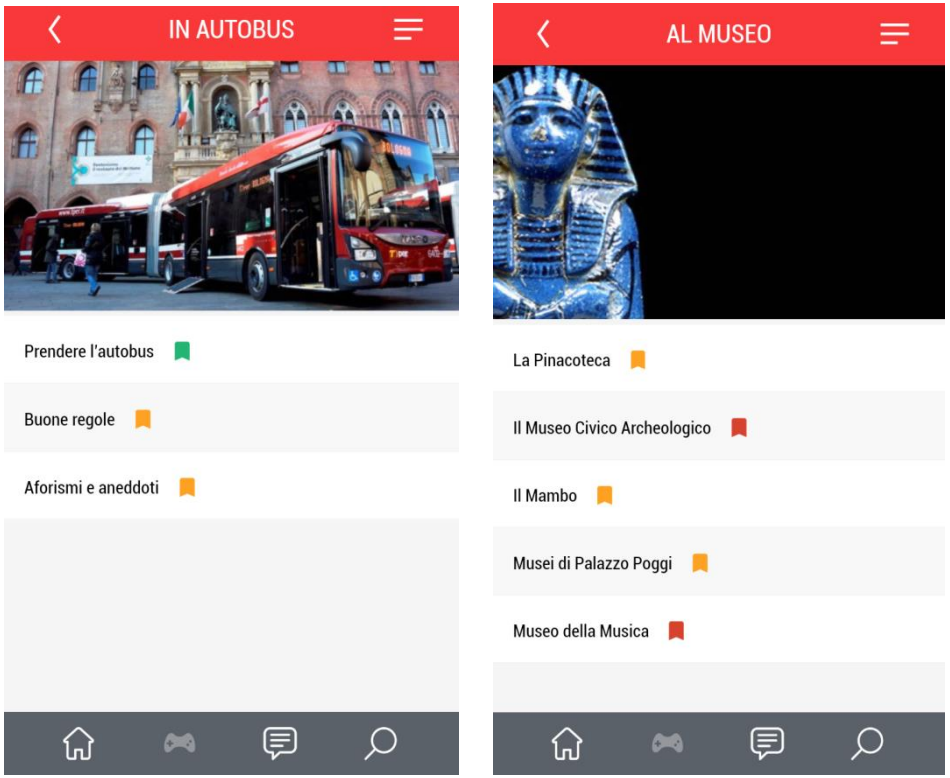
- Muoversi a piedi: le zone pedonali, la 'T', camminare sotto i portici, percorsi tematici (percorso delle Acque, percorso degli Artisti, ecc.)

- Muoversi in bici: le piste ciclabili, come evitare il mercato nero, sicurezza e regole, Unibike, la Velostazione

- Muoversi in autobus: le diverse linee (bus, navetta, corriera), il costo dei biglietti, capire e interpretare i cartelli, sicurezza

- Muoversi in treno: la storia della stazione centrale, le diverse Società, capire i messaggi all'altoparlante, rispettare regole e misure di sicurezza (capire i cartelli).

La scrittura dei testi e la loro difficoltà



Verde: per i testi più facili
Giallo: per i testi di media difficoltà
Rosso: per i testi più complessi

Adozione di tecniche di scrittura di testi ad alta comprensibilità (Piemontese, 1996; Grassi et al. 2003).

La difficoltà di lettura e comprensione dei testi varia in base a:

- Argomento trattato: vita quotidiana (‘*Prendere l’autobus*’) *versus* testo con descrizione di carattere storico-artistico (‘*Museo della Musica*’).
- Sintassi (ipotassi vs. paratassi) e Lessico: riformulazioni, sinonimie, ridondanze e ripetizioni lessicali, esempi chiarificatori.
- Presenza o assenza di mediatori iconici, attivi, ecc. (Damiano, 1993: 213).
- Stesso messaggio, più codici e canali: testo, audio, video, immagini

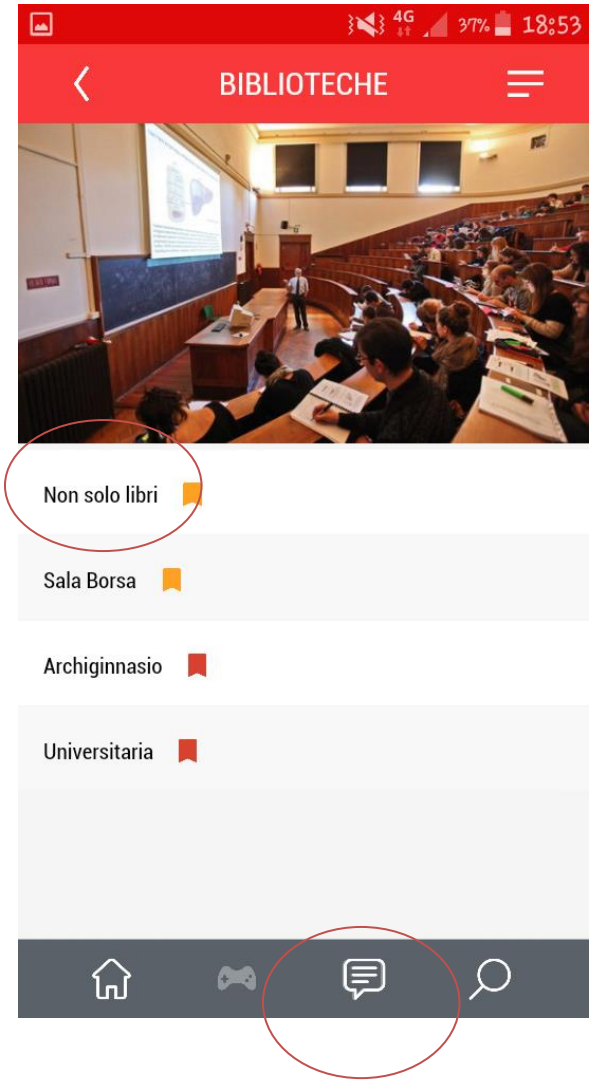
La struttura: ‘Vita universitaria’



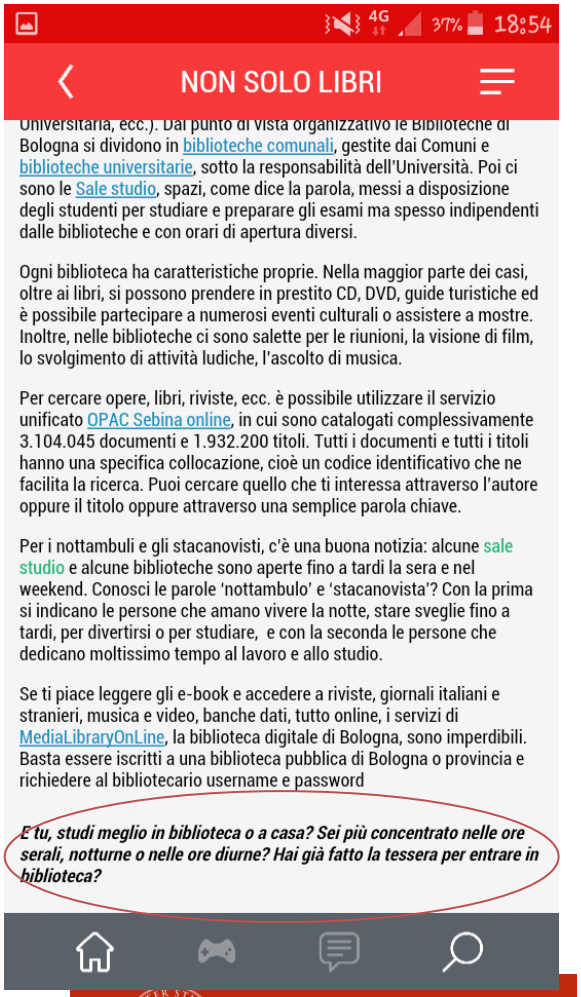




La struttura: ‘Vita universitaria’



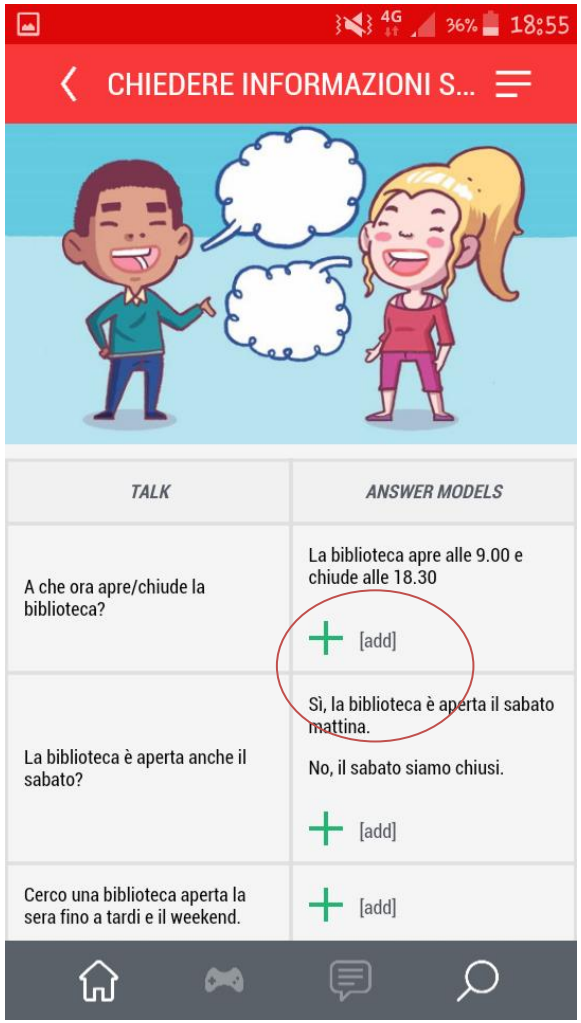




ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Interagire nei Luoghi





Campo incrementabile con altre risposte, recepite e trascritte dagli studenti

La scheda lessicale



Dai testi alle schede <->
Dalle schede ai testi

I termini sono organizzati per **campi semantici** (parole in autobus, in treno, all'università, a teatro, al bar…) e **categorie** (persone, oggetti, azioni…)

Poi **Espressioni, Collocazioni, Modi di dire**

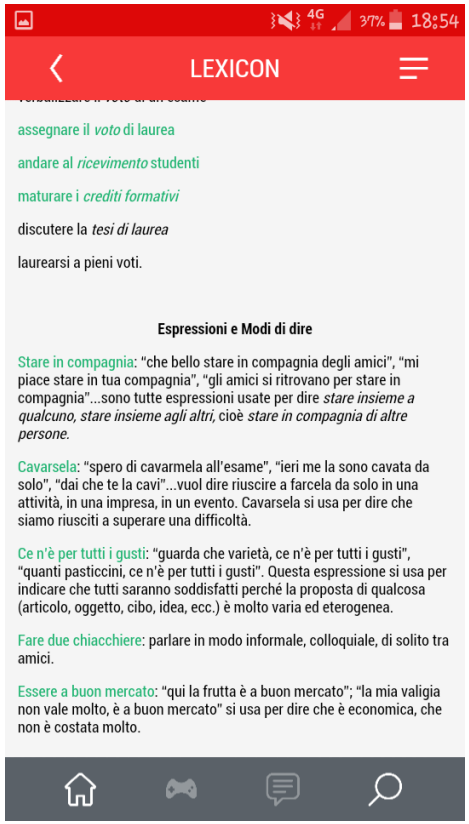


Lessico: facilitare l'apprendimento di parole ed espressioni

• Una buona pedagogia del LESSICO deve tenere in conto diverse prospettive disciplinari, dalla dimensione DESCRITTIVA a quella COGNITIVA » (Zagrebelsky 1998).

- *Dimensione sintagmatica* (associazioni lessicali, collocazioni) e dimensione semantica (contesto autentico/in loco, campo semantico della categoria)
- *Riutilizzo sistematico e motivato* delle stesse parole ed espressioni (collegamenti tra testi e « scheda lessicale », sezione TALK, luogo geolocalizzato)
- « Domande euristiche » aperte, per favorire la *ripetizione 'attiva'* di parole ed espressioni
- Presenza di *mediatori* (Damiano, 1993) di tipo attivo, iconico, analogico, simbolico: fare qualcosa con le parole, associazioni ad immagini, proposta di giochi con le parole…

Lessico: facilitare l'apprendimento di parole ed espressioni



i) 'Stare in compagnia':

«Accanto ai palazzi di alto pregio storico-artistico, alle numerose biblioteche e sale studio, ci sono tanti locali per divertirsi, stare in compagnia e godere appieno della vita universitaria».

"che bello stare in compagnia degli amici", "mi piace stare in tua compagnia", "gli amici si ritrovano per stare in compagnia"...
sono tutte espressioni usate per dire *stare insieme a qualcuno, stare insieme agli altri, cioè stare in compagnia di altre persone*.

ii) 'Cavarsela':

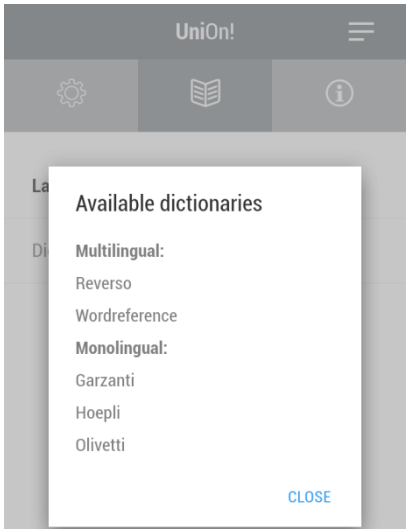
«Se in italiano te la cavi bene, cioè se hai già una buona conoscenza della lingua, ci sono notizie interessanti anche sulla rivista online UNIBO MAGAZINE, di carattere artistico, scientifico, umanistico, insomma per tutti i gusti.

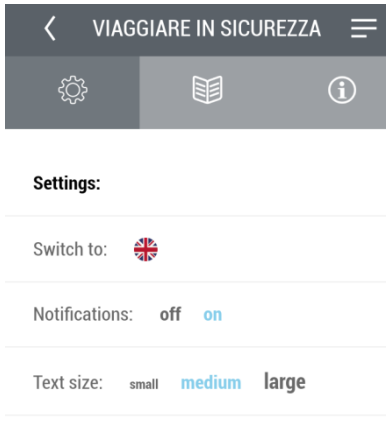
"spero di cavarmela all'esame", "ieri me la sono cavata da solo", "dai che te la cavi"...
vuol dire riuscire a farcela da solo in una attività, in una impresa, in un evento. 'Cavarsela' si usa per dire che siamo riusciti a superare una difficoltà.

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Dalle strategie di scrittura...alle strategie di comprensione









- Link interni tra parole sensibili e scheda lessicale
- Link di approfondimento a fonti esterne
- Dizionari monolingui e bilingui online
- Interazione nella community
- Multimedialità (audio, video, immagini)
- Possibilità di utilizzare la traduzione in inglese

Racconta la «tua Storia» a Bologna





ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Racconta la «tua Storia» a Bologna

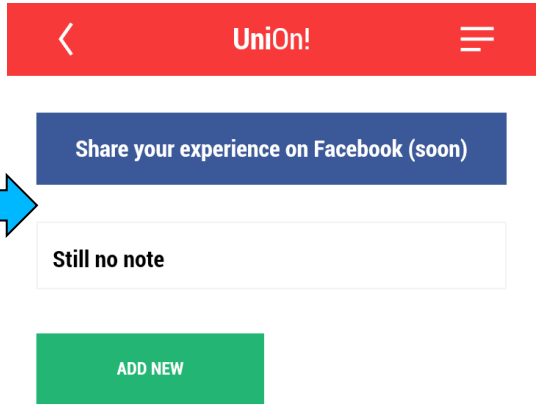
Le domande aperte a conclusione dei testi.

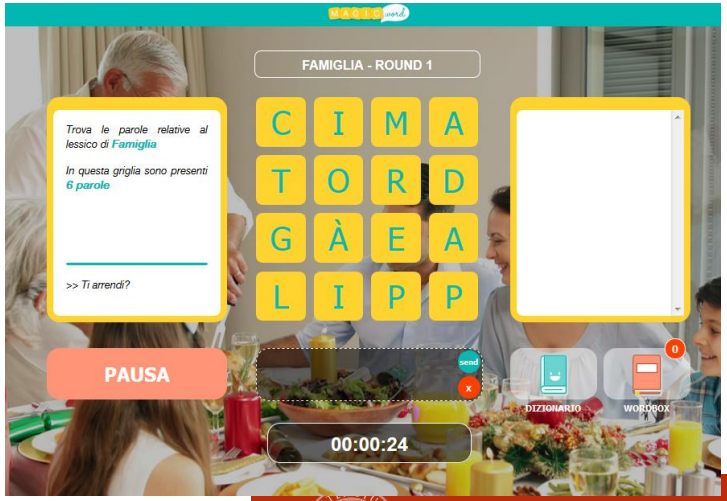
Perché?

- Favorire l'uso attivo del lessico utilizzato nei testi
- Spronare alla riflessione interculturale
- Condividere opinioni, pensieri ed esperienze (attraverso testi e foto) con gli altri utenti della *community*
- Valorizzare il 'paesaggio linguistico' esperito a Bologna

https://www.facebook.com/groups/386698751781550/

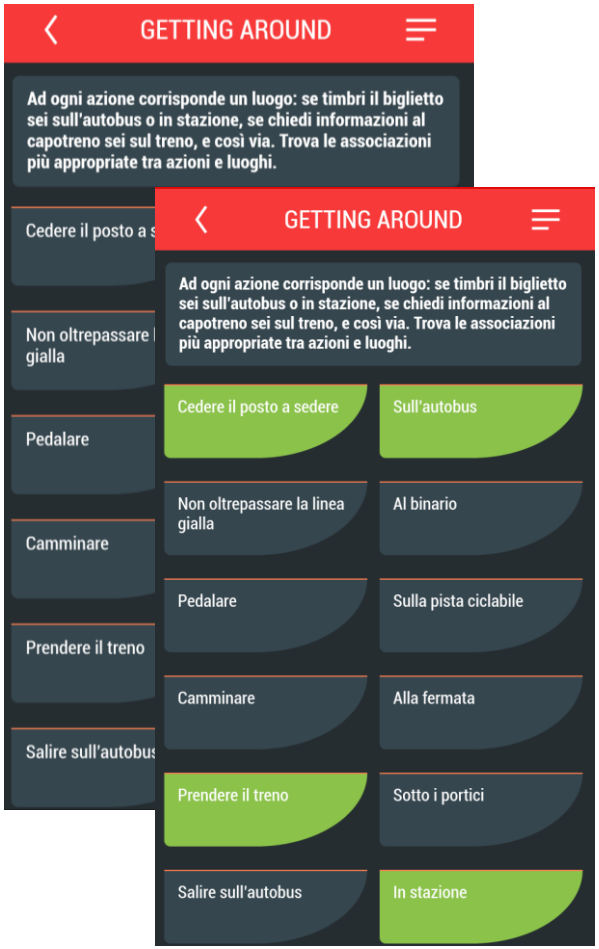






http://www.lilec.it/magicword/page.html

Un gioco alla volta





I luoghi e la geolocalizzazione

Mappe, geo-localizzazione e Sistema di notifiche

- la APP contiene 104 luoghi geolocalizzati: ad ogni Punto di Interesse (PoI) corrisponde un testo di riferimento;
- le notifiche si attivano se l'utente dista meno di 100 metri dal PoI;
- ogni 30 secondi il sistema controlla se la posizione è cambiata e invia le notifiche di conseguenza;
- i vari PoI sono mostrati attraverso le mappe di Google;
- a ciascun PoI è associato un indicatore: cliccandolo si apre Google Maps;
- le notifiche possono essere disattivate dal menù impostazioni.

I luoghi e la geolocalizzazione

- ***Vita Universitaria:*** Centro Linguistico, Scuole e Dipartimenti, DIRI, Archiginnasio, Biblioteca Universitaria, Sala Borsa, Via Zamboni, Piazza Verdi, Via del Pratello…

- ***Divertirsi:*** Cinema Odeon, Cineteca Lumière, Cinema Capitol, Arena del Sole, Teatro Duse, Osteria del Sole, L'Arterìa, il Kinki, Circolo La Fattoria, Teatro Cento Fiori…

- ***Vita sana:*** I Giardini Margherita, la Montagnola, L'orto botanico, Parco Talòn, Parco Cavaioni, Sede del CUSB, lo Stadio Dall'Ara, Campo da baseball Gianni Falchi, il Palazzetto dello Sport, l'Ippodromo…

- ***Fare acquisti:*** Mercato ritrovato, mercato dell'antiquariato, Fiera di Santa Lucia, Natura sì, il Quadrilatero…

I luoghi e la geolocalizzazione



La squadra: co-costruzione e interdisciplinarità

Un partenariato internazionale e multi-disciplinare organizzato in *Task Forces*:

- *Methodology Task Force*
- *ICT Task Force*
- *Language & Culture Task Forces*
- *Project management*

Gli utenti hanno co-costruito la app con noi!

Tutti i gruppi di lavoro hanno adottato un approccio di design *user-centered*.

Le caratteristiche di UniOn! sono il risultato di un'attenta consultazione degli utenti finali: alcuni dettagli relativi alla grafica e all'implementazione tecnologica sono stati migliorati e adattati; anche la redazione dei contenuti ha beneficiato dell'apporto degli utenti.

Prospettive, Collaborazioni, Reti associative

Richieste in corso

- Collaborazione con il DIRI per diffusione a tutti gli studenti in mobilità a UNIBO (*Welcome Kit*);

- Localizzazione e adattamento della APP ad altre città del Campus UNIBO e di altre Università richiedenti (Grenoble, Parigi, ecc.);

- Adattamento della APP alle esigenze di altri utenti a Bologna: i migranti e i turisti.

Collaborazioni e Reti associative

- Festival del Turismo Responsabile IT.A.CÀ
- MIBACT
- Summer School *We Tell, Storytelling in the Post-Digital Age*
- Summer School di Didattica dell'italiano L2, Unibo
- Progetto di alternanza Scuola-Lavoro, Liceo Laura Bassi, Bologna
- Associazione *Like Locals*, Bologna

Buon viaggio con UniOn!

UniOn! per vivere appieno la vita a Bologna:
studio, cultura, divertimento, lingua italiana.

Conosci i luoghi più importanti della città,
pratichi la lingua italiana,
condividi momenti di vita a Bologna con colleghi e amici.

Usa UniOn! per avvicinarti alla lingua-cultura italiana
e per condividere la tua esperienza a Bologna.

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Dove trovare UniOn!

Il prototipo è già disponibile sugli *store*, la versione definitiva sarà rilasciata a luglio 2018.

Link alla app per l'italiano:

Google Play Store (dispositivi Android):

https://play.google.com/store/apps/details?id=it.unibo.union

iTunes (dispositivi iOS):

https://itunes.apple.com/us/app/union-it/id1328311385

[La app si trova anche tramite ricerca sugli *store* con queste parole chiave "union unibo"]

Riferimenti bibliografici

- Cahoon, B.B. (1995). *Computer skills learning in the workplace: a comparative case study*. PhD dissertation. University of Georgia.
- Castillo, S. and Ayala, G. (2012). Mobile learning. In Seel N.M.(ed.). *Encyclopedia of the sciences of learning*, 2293–2295. Berlin: Springer.
- Ceccherelli, A., Cervini, C., Magni, E., Mirri, S., Roccetti, M., Salomoni, P., Valva, A. (2016). The ILOCALAPP project: a smart approach to language and culture acquisition. *The Future of Education Conference Proceedings*, 270-275. Firenze: Pixel Libreria Universitaria.
- Cervini, C., Solovova, O., Jakkula, A., Ruta, K. (2016). « Mobile assisted language learning of less commonly taught languages: learning in an incidental and situated way through an app », in: CALL communities and culture – Short papers from EUROCALL 2016, Voillans, Research-publishing.net, 2016, pp. 81 – 86.
- Damiano, E. (1993). *L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*. Roma: Armando.
- Ellis, R. (1994). *The study of second language acquisition*. Oxford: Oxford University Press.
- Kerka, S. (2000). "Incidental learning" in *Trends and Issue*, 18, ERIC.
- Kramsch, C. (1993). *Context and culture in language teaching*. Oxford: Oxford University Press.
- Scott, D., Beadle, S. (2014). *Improving the effectiveness of language learning: CLIL and Computer assisted language learning, European Commission (Education and Training),* June 2014.
- Zagrebelski, M. T. (1998). *Lessico e Apprendimento Linguistico*. Firenze: La Nuova Italia.

ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Grazie

Homepage: www.ilocalapp.eu
Mail: ilocalapp@unibo.it

elisabetta.magni@unibo.it
cristiana.cervini@unibo.it
antonella.valva2@unibo.it