



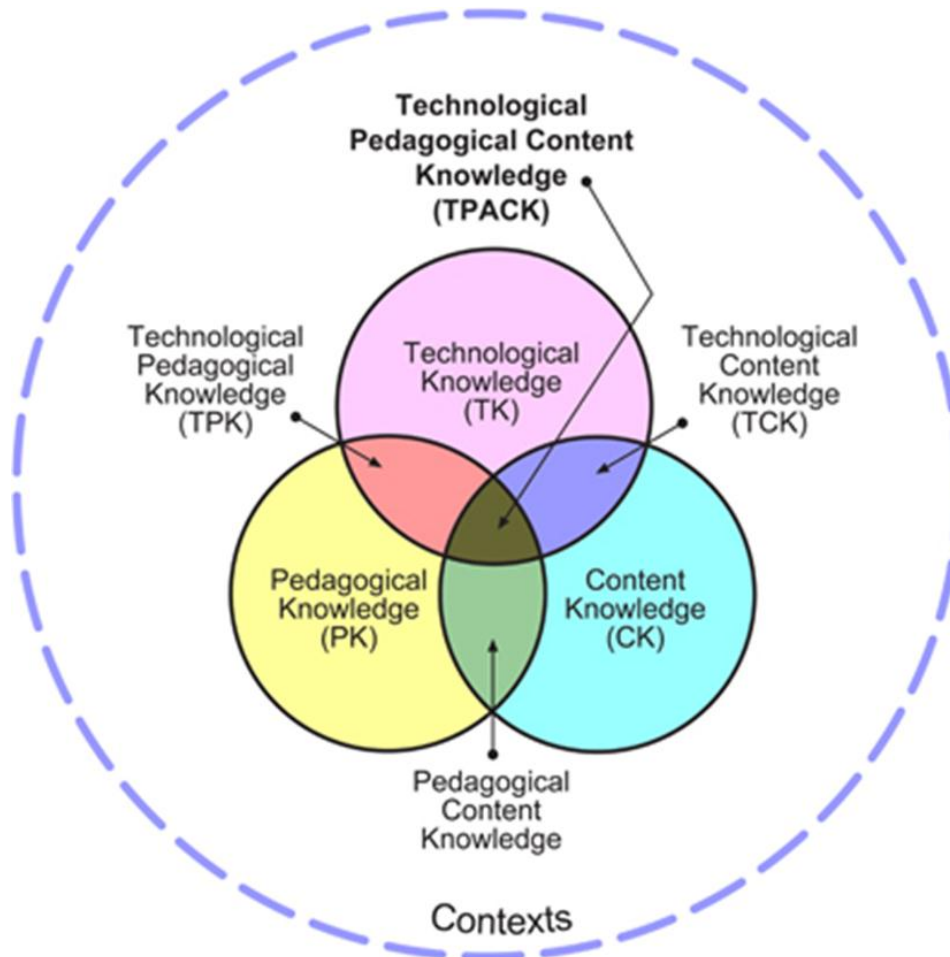
EDULINGUA
Laboratorio di lingua e cultura italiana

LE NUOVE TECNOLOGIE E L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE DELL'ITALIANO A STRANIERI

Dai mondi virtuali al Mobile Learning

di Giorgio Massei

La competenza sull'uso delle tecnologie per il docente



Il modello
TPACK

Mishra &
Koehler (2006)

Forte esigenza per la didattica delle lingue all'estero

unità
9

lingua in contesto

1. Ascolta il dialogo fra Angela e Carla e cerca di capire perché Angela è arrivata tardi in ufficio.

UN GIORNO SFORTUNATO



Angela Oh, finalmente un momento di pace. Sono stanchissima. La notte scorsa ho dormito poco e stamattina mi sono alzata presto.

Carla E sei andata lo stesso a lavorare?

Angela Sì, ma sono arrivata tardissimo.

Carla Hai avuto qualche problema con il treno?

Angela No, na ripito e non ha detto niente. Meno male. Ma non mi hai detto perché sei arrivata in ritardo. Che cosa ti è successo?

Angela La macchina non è partita, ho perso l'autobus e ho dovuto prendere un taxi.

Carla Povera te! Come sei riuscita a trovarlo a quell'ora?

Angela Infatti sono rimasta ad aspettare per strada quasi venti minuti.

Carla Con quel freddo! Perché non mi hai telefonato?

Angela Beh, ci ho pensato, ma non ho voluto disturbarti.

Carla Me dai, non mi costava niente. Se mi chiami, ti porto io.

Angela Ho una fame...

Carla Come hai detto, scusa?

Angela Ho detto che ho molto appetito. Ho saltato il pranzo e ho mangiato solo un panino al bar. Che hai preparato di buono per cena?

Carla Niente di speciale. Ma se hai fame, non c'è problema: ti preparo un piatto di pasta.

158 centocinquantesimo

Il problema
della
motivazione

University of Michigan 2007

- Far vivere un'esperienza di immersione linguistica e culturale
- Creare situazioni di contatto con la lingua obiettivo

Uso sperimentale di un **MUVE** (Multi-User Virtual Environment)





L'esperienza in «Second Life»





L'esperienza in «Second Life»





L'esperienza in «Second Life»

- Esperienza di immersione linguistica a distanza, in contesti culturali significativi, con una modalità coinvolgente e realistica
- Pratica comunicativa ad abilità integrate con parlanti nativi, ma con una forma di interazione che coinvolge ulteriori sistemi comunicativi (vestemico, prossemico, gestuale, oggettuale), con possibilità monitorare le conversazioni (scritte e orali) a posteriori.

- Risposta degli studenti in classe altamente positiva:

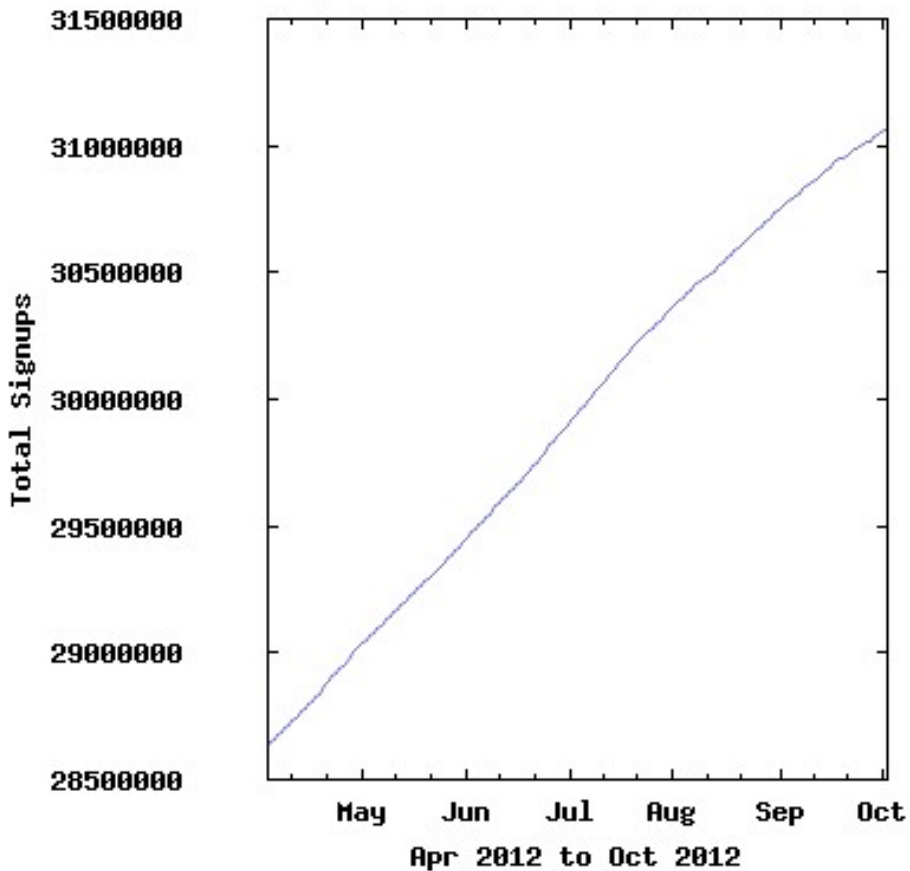


Rule of Forgetting , ma anche alle teorie del «flusso» di Csikszentmihalyi («*Beyond Boredom and Anxiety*», 1975)

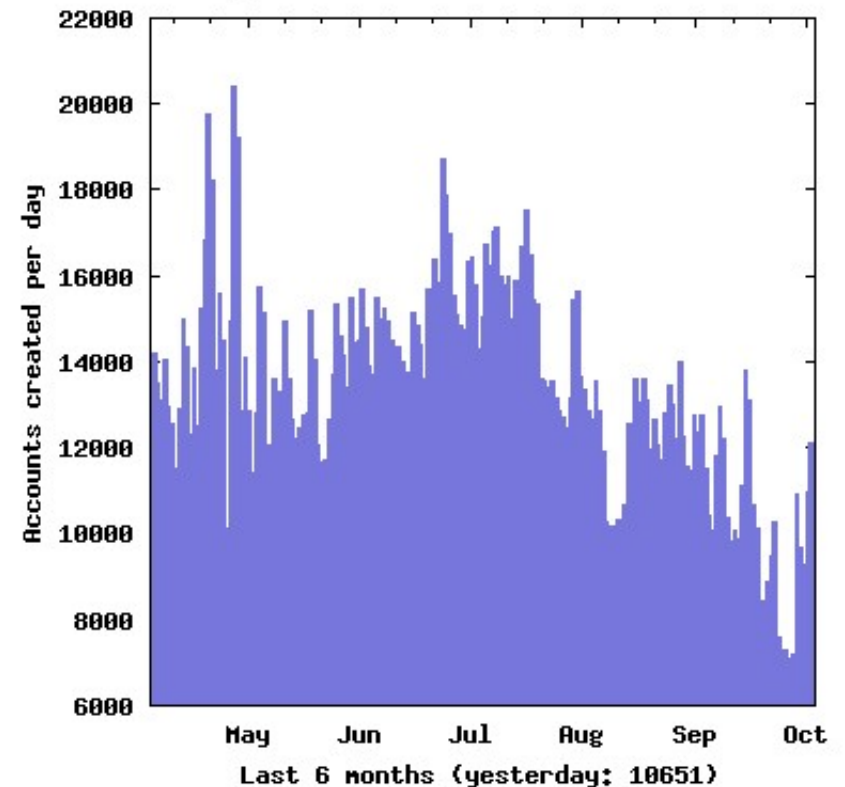


La parabola di Second Life

Updated: 08:55:01 Thu, 04 Oct 2012



Updated: 21:55:01 Fri, 05 Oct 2012



Second Life nella didattica delle lingue

- Language Lab

Circa 50.000 utenti paganti da 70 nazioni



Costante ricerca sull'apprendimento formale e informale

- Mi occupo di vacanze-studio
- L'importanza di un approccio esperienziale all'apprendimento
- «Ripensare» l'aula (U. Margiotta)



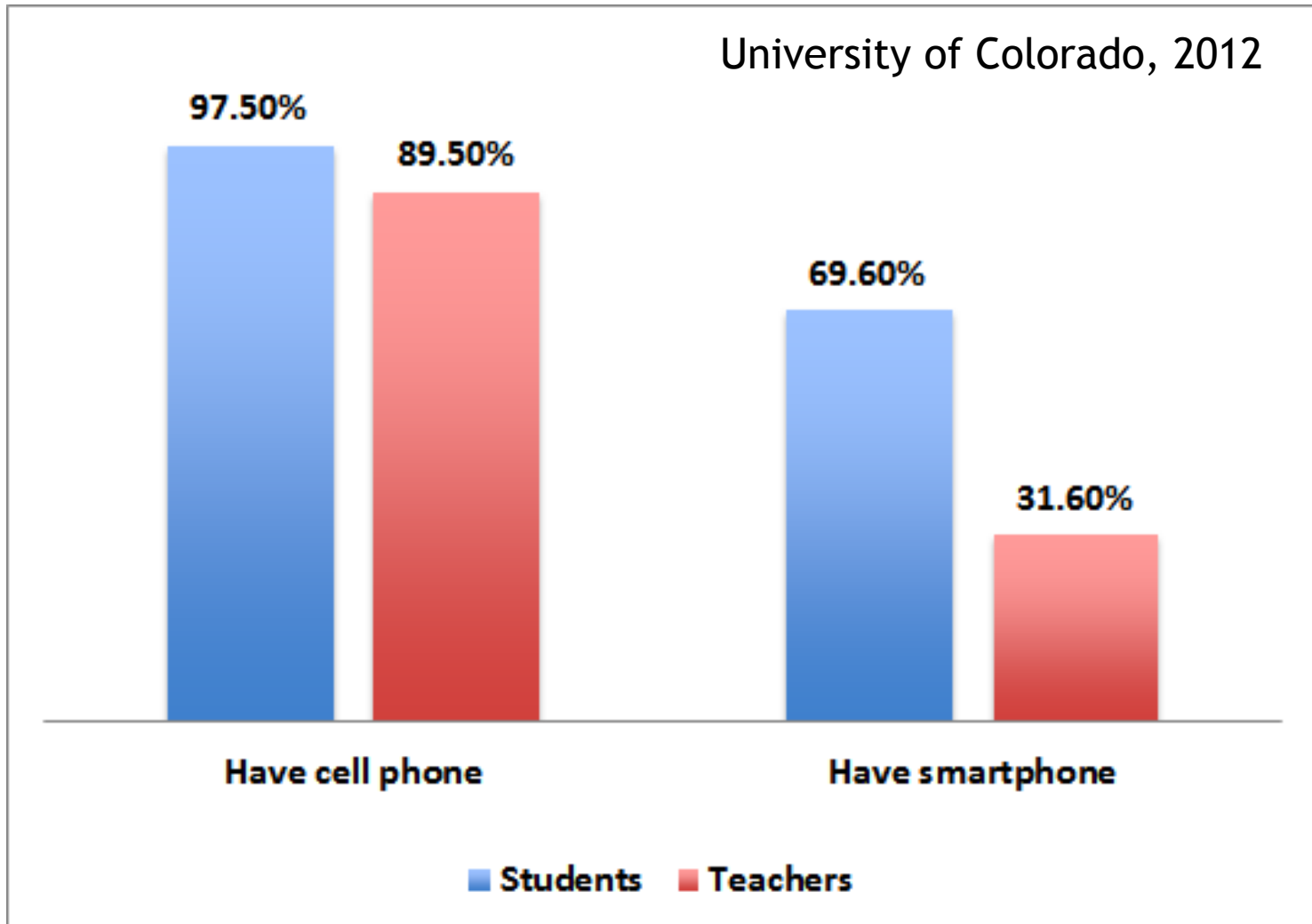


Mobile and Ubiquitous Learning



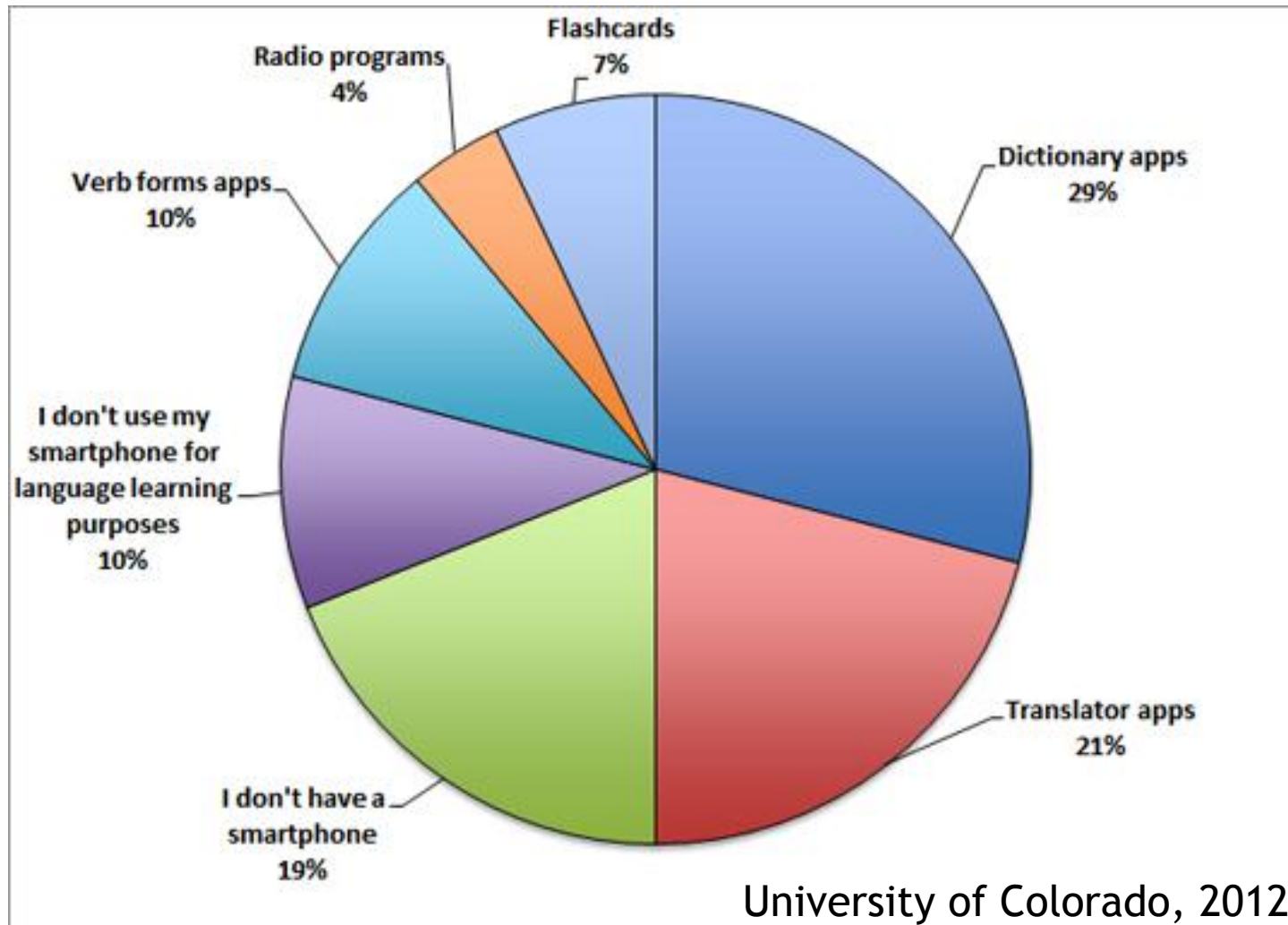


Mobile and Ubiquitous Learning





Mobile and Ubiquitous Learning



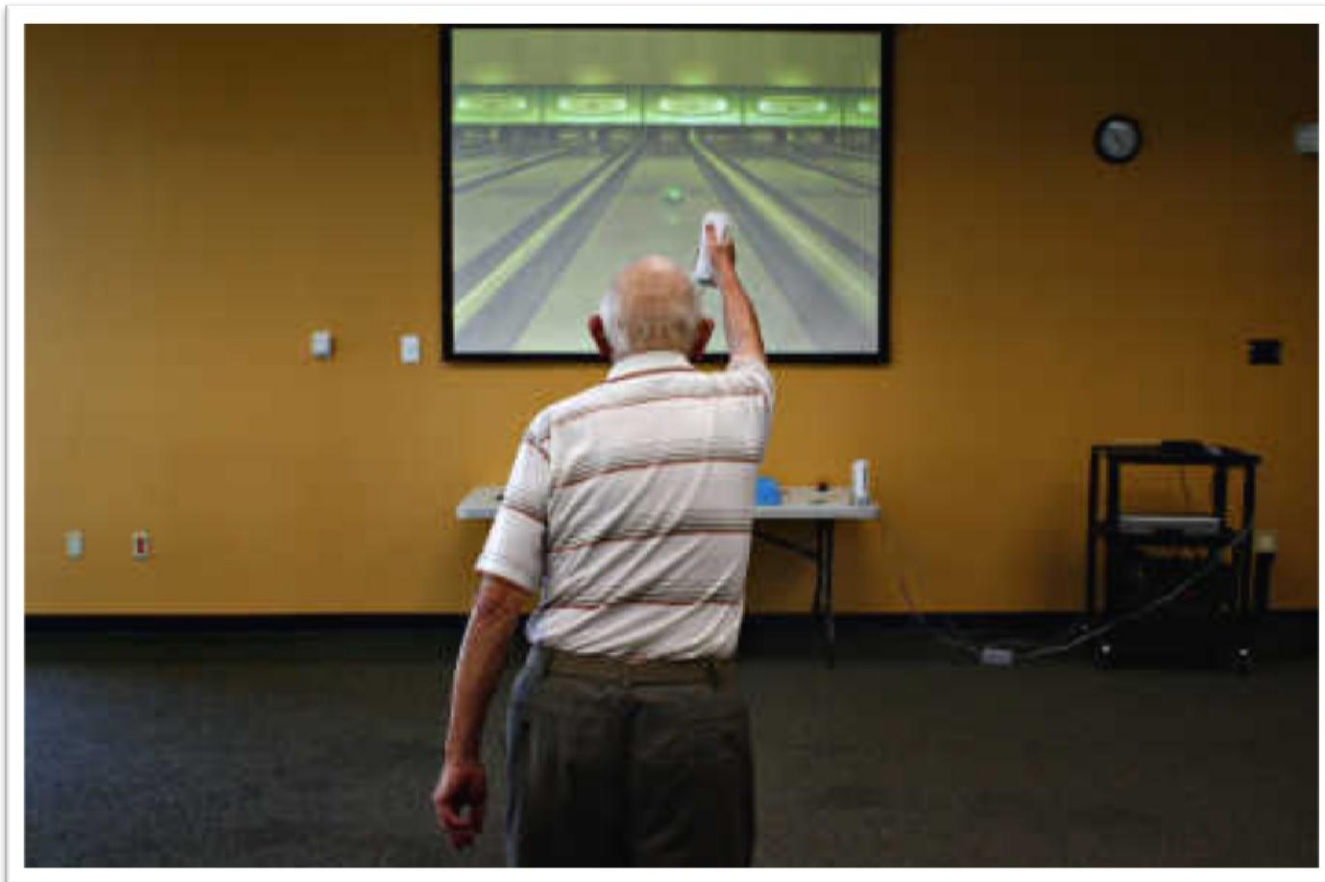
Mobile and Ubiquitous Learning

- I vantaggi di avere la nostra piattaforma di studio con noi
- Possibilità di accedere a contenuti multimediali in tempo reale
- Tra apprendimento formale ed informale
- Interazione tra realtà e virtualità



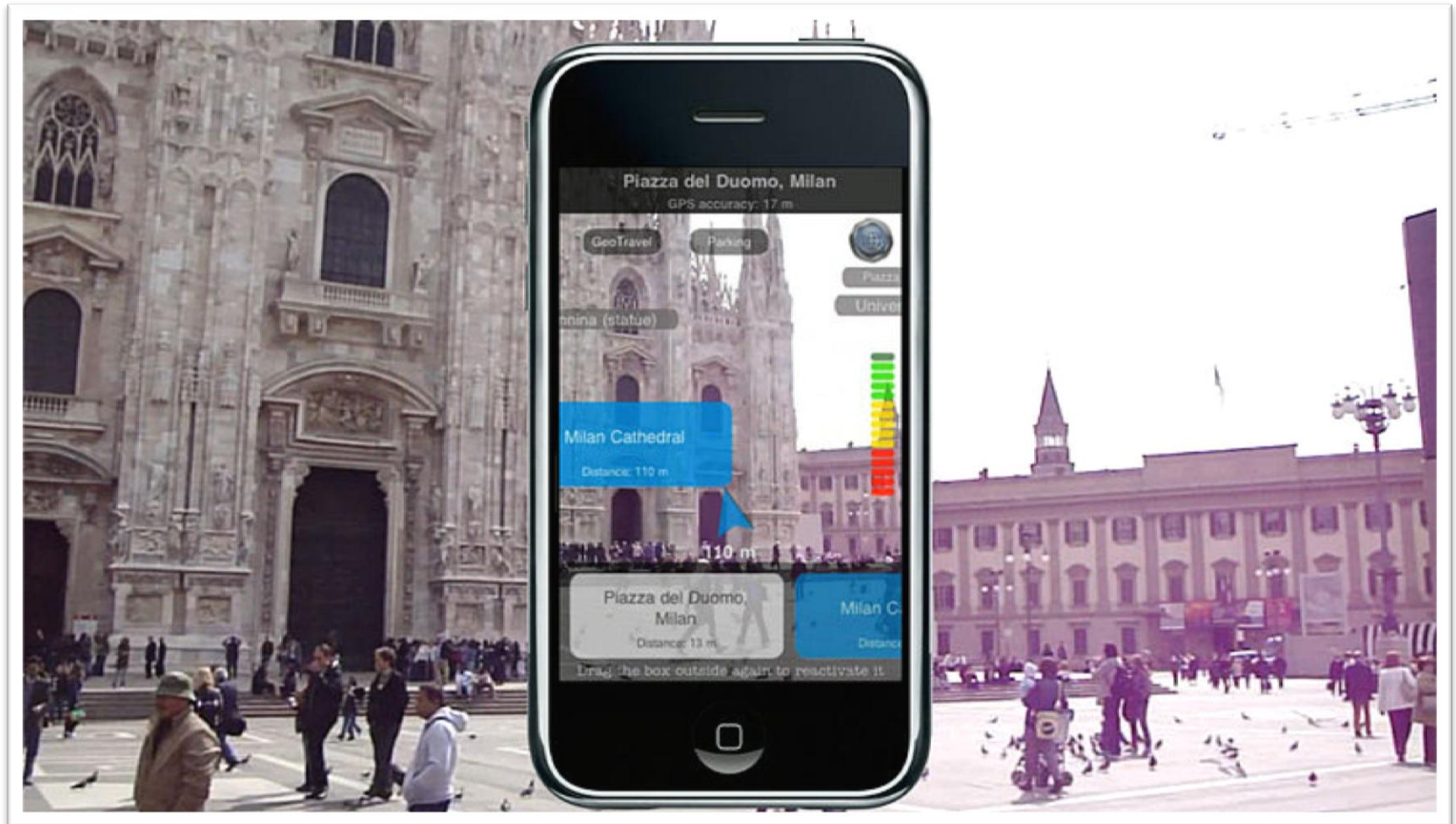


Interazione tra realtà e virtualità..





La realtà aumentata (augmented reality)



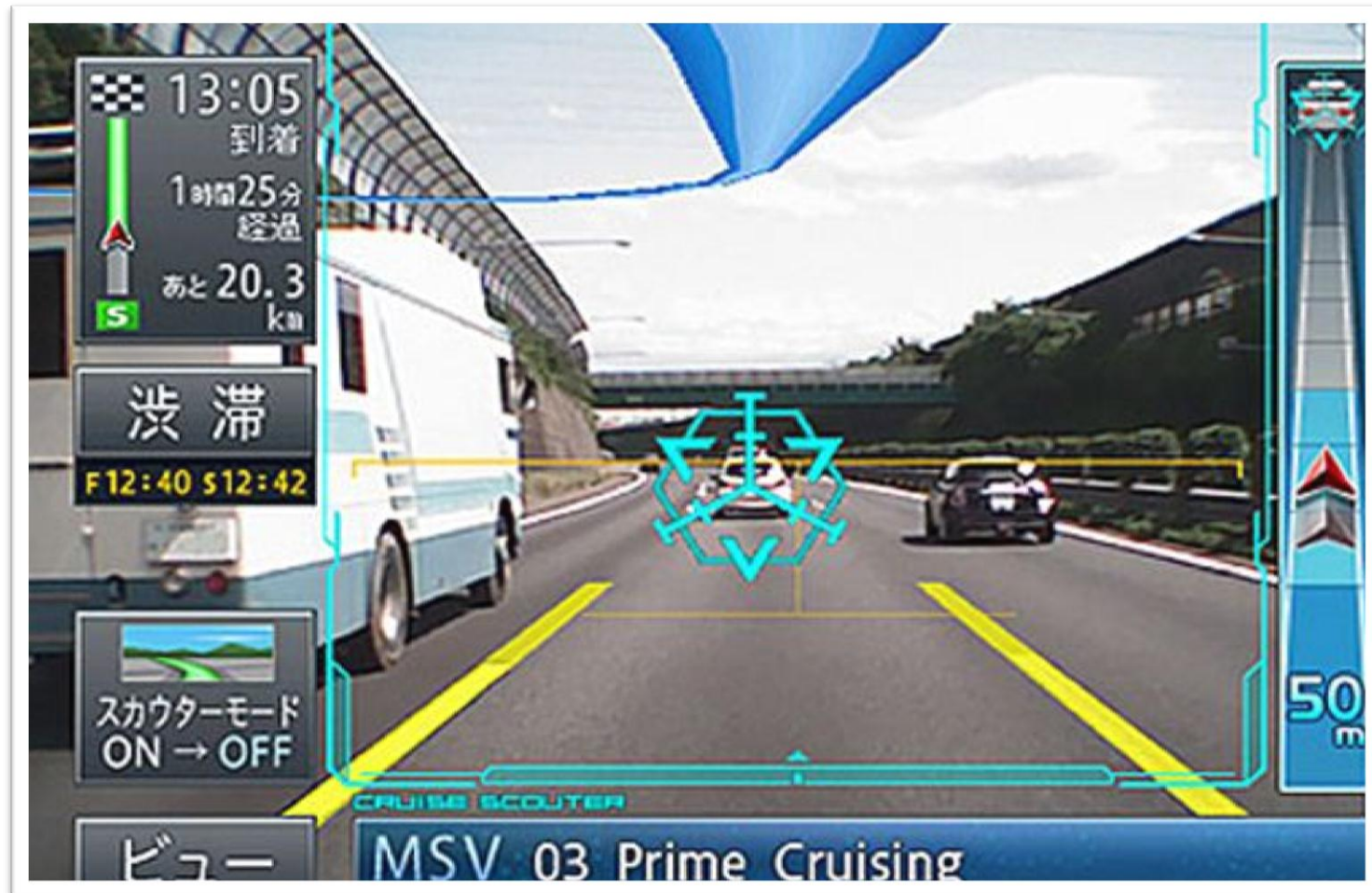


La realtà aumentata





La realtà aumentata

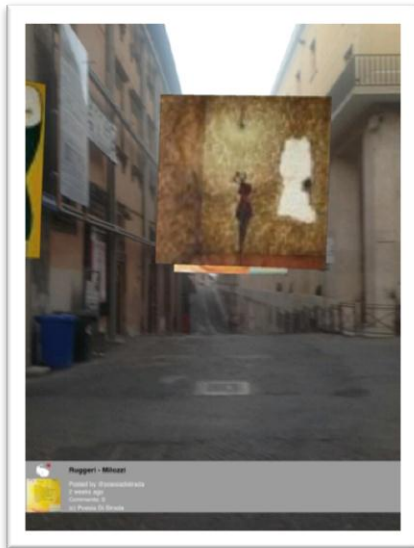




La realtà aumentata



«Poesia di strada» in realtà aumentata



di Giuliana Guazzaroni (Politecnico delle Marche)

Per l'auto-apprendimento

Luca Chittaro,
«Laboratorio di interazione
uomo-macchina»
Università di Udine

- Per un turismo senza guide
- Orientamento linguistico e culturale di studenti



La realtà aumentata e l'italiano a stranieri?

- **Progetto sperimentale** di mappatura linguistica di una città campione (Recanati), attraverso **codici QR e coordinate GPS**
- I luoghi ci parlano: posso connettere qualsiasi forma di testualità multimediale ad un luogo fisico, come in **un ipertesto immersivo**
- La mappatura sarà creata attraverso lavoro di classe, con la collaborazione di partner internazionali (interculturalità)



Il progetto Wikitude



<http://www.wikitude.com/>



In glottodidattica

- Più che semplici didascalie linguistiche da applicare a ciò che vediamo, sarebbe possibile creare una sorta filtro multimediale a ciò che vediamo, come in un **manuale dove le pagine sono sovrascritte alla realtà**
- Attività didattiche basate sulla realtà aumentata porterebbero lo studente a svolgere un compito o ricevere un input interagendo con l'ambiente esterno
- **Le attività sarebbero propedeutiche all'esperienza di contatto diretto con la lingua obiettivo in contesto, non un'alternativa**



Uno scenario presto percorribile

46°00'N, 8°57'E Piazza Riforma Lugano

Bar/Ristoranti 500m

Caffé Federale
Menu Mostra Navigazione

Bar Vanini
Menu Mostra Navigazione

Bar Argentino
Menu Mostra Navigazione

Mostra:
Bar / Ristoranti

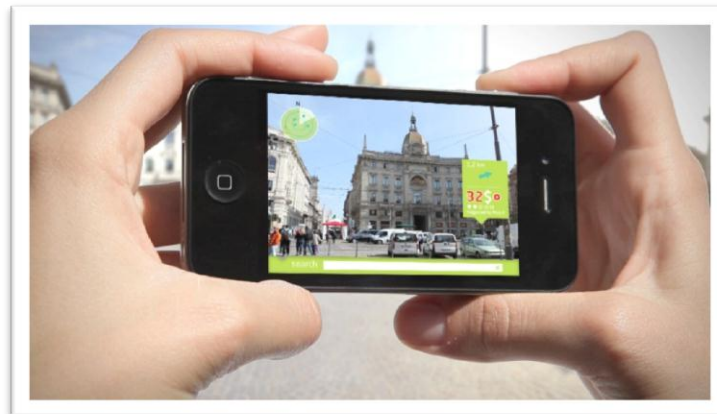
Distanza:
500 m

OK Cancel

Al bar
Il mio amico Marco (*lavorare*)
in un-bar a
Milano Marco (*andare*)
sempre al lavoro
alle sei di mattina. Lui (*arrivare*)
presto e poi
(*fare*) un buon
caffè per tutti i clienti. Loro (*amare*)
Marco è (*stare*)
tanto tempo al
bar per parlare con lui. Marco (*essere*)
molto simpatico
e qualche volta i clienti (*dare*)
la mancia a
lui!

La realtà aumentata

- È uno strumento (futuribile, ma possibile) potenzialmente molto efficace per facilitare processi di **apprendimento esperienziale** anche per **abilità differenziate**
- Rende lo studente protagonista di un'esperienza d'apprendimento di tipo immersivo, sebbene guidata e preparata dal docente

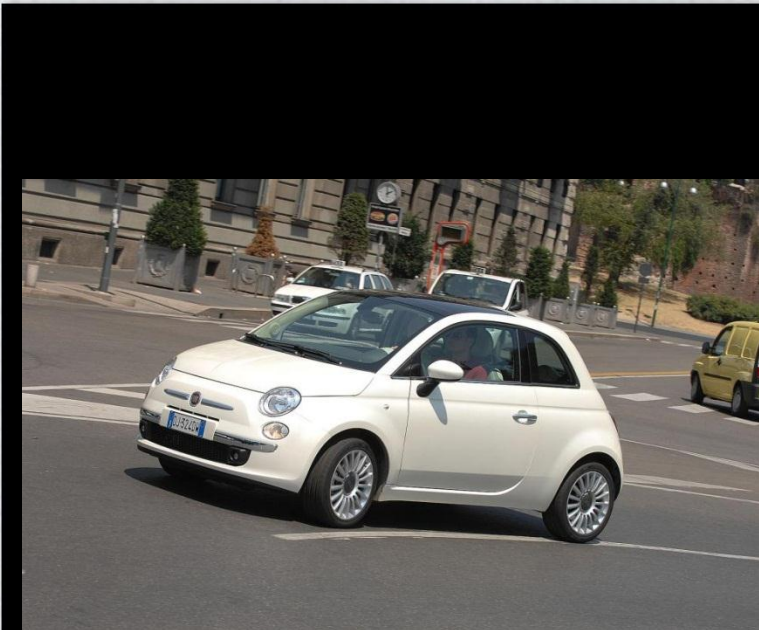


Per finire con qualcosa di pratico!

- In realtà i cellulari possono essere usati come strumenti utili in classe, al di là della realtà aumentata
- Ci sono oggettivi limiti per l'uso di un oggetto potenzialmente costoso in classe
- Anche alcuni servizi dei cellulari sono a pagamento



1. Caccia al tesoro!



- Competizione a gruppi per chi trova più oggetti o simboli «italiani» in un tempo stabilito.



2. Trova le differenze



- Fotografare situazioni differenti rispetto a quanto possiamo trovare in Italia, per una riflessione interculturale



3. Racconta la foto!



- Fotografare situazioni differenti rispetto a quanto possiamo trovare in Italia, per una riflessione interculturale (certificazione).



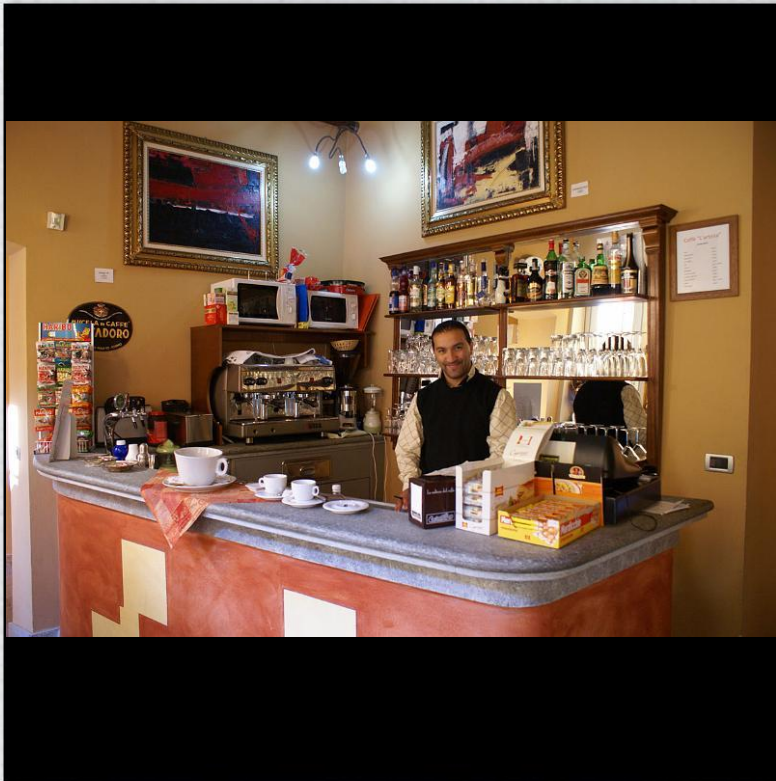
4. Foto puzzle!



- Sfida a squadre: creare una storia trovando nessi tra diverse foto scattate dagli altri gruppi.



5. Foto set!



- A squadre, una foto scattata da un gruppo sarà il set per una drammatizzazione dell'altro gruppo.





6. La mia giornata

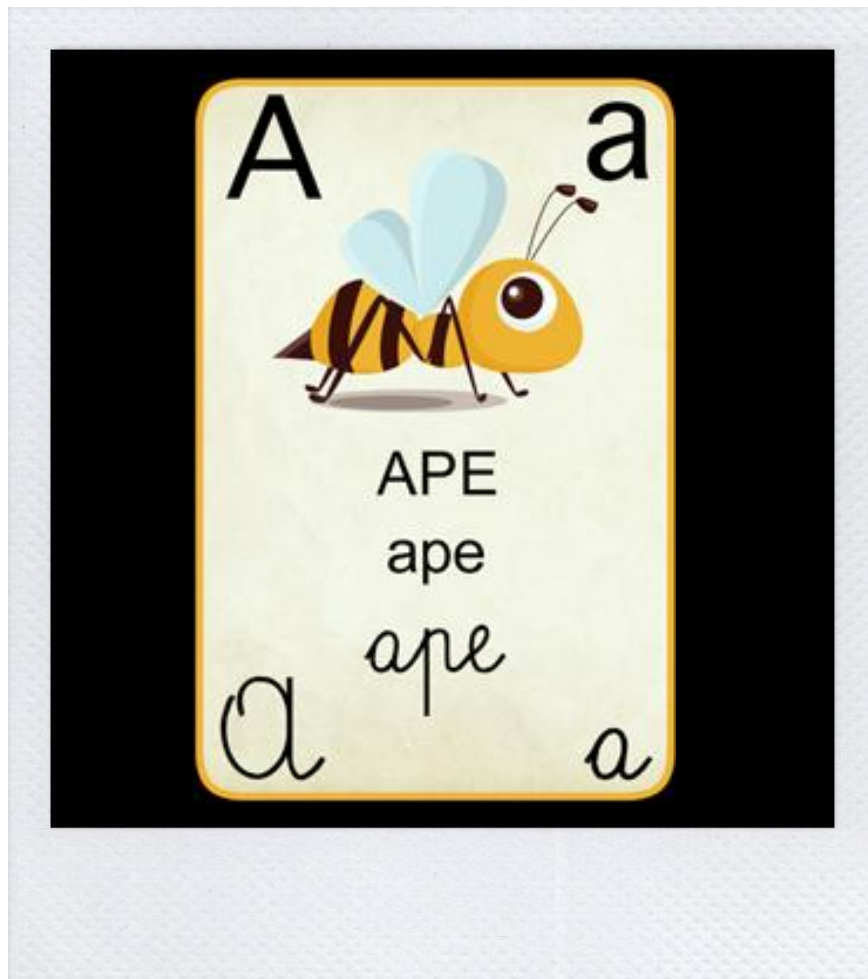


- Gara per chi riesce a fare più foto di cose fatte prima della classe, descrivendo l'azione.





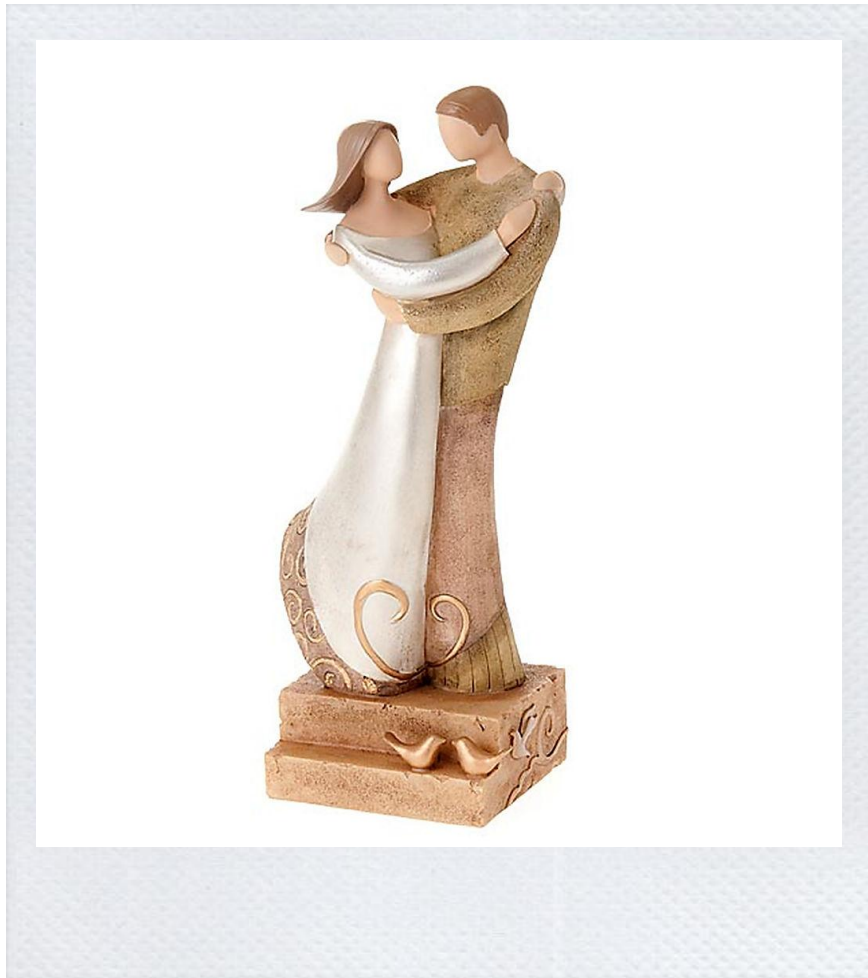
7. L'alfabeto per immagini



- Gara per chi trova, in un tempo dato, foto con oggetti che iniziano per tutte le lettere dell'alfabeto italiano.



8. Dalla musica alla foto



- Si ascolta una canzone, senza testo, e a gruppi si scattano foto ispirate dalla canzone. Poi si racconta una storia e si controlla con il testo originale



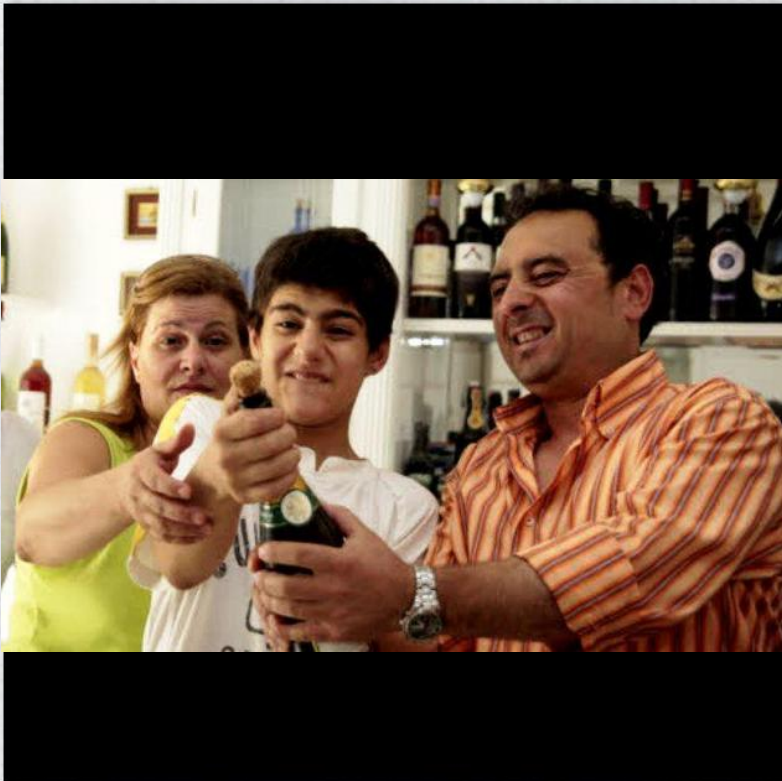
9. Preposizioni in scena



- I gruppi scattano foto per descrivere frasi con più preposizioni possibili



10. Mima il verbo



- Vince chi indovina più verbi rappresentati da una foto





Risorse sulla realtà aumentata

- Communication Strategies Lab (2012), *Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality*, Milano, Apogeo
- Moioli, G., Gerosa, M. (a cura di) (2010), *Brera academy virtual lab. Un viaggio dai mondi virtuali alla realtà aumentata nel segno dell'Open source*, Milano, Franco Angeli.
- Riva, G. (2008), *Psicologia dei nuovi media*, Bologna, il Mulino.
- <http://www.realta-aumentata.it/home.asp>
- http://it.wikipedia.org/wiki/Realt%C3%A0_aumentata
- [La realtà aumentata e nuove prospettive educative, G. Arduini, Education, Science and Society, 2012](#)
- <http://percorsimediali.it/realtaaumentata/2012/08/12/sitografia/>



Per ulteriori informazioni:

direzione@edulingua.it