

Cristiana Cervini

ORCID 0000-0002-8567-5597

Università di Bologna

Anna Zingaro

ORCID 0000-0003-2141-9209

Università di Bologna

<https://doi.org/10.18778/8331-367-2.06>

## **ASPETTI DELLA CULTURA ENOGASTRONOMICA NELLA CITTÀ DI FORLÌ E APPRENDIMENTO DELL'ITALIANO: UNO STUDIO CON LA APP FORLIVIAMO**

**Abstract:** In questo articolo si descriverà lo sviluppo dell'applicazione web Forliviamo, che favorisce l'apprendimento incidentale dell'italiano L2 tramite la promozione della città di Forlì e dei suoi dintorni. Dopo una breve descrizione del contesto di sviluppo dell'app, verranno brevemente delineati i fondamenti teorici alla base del progetto. Seguirà una descrizione generale dei contenuti e delle funzioni dell'app. Particolare attenzione sarà dedicata ai contenuti relativi all'enogastronomia locale, oggetto di una sperimentazione in aula con studenti internazionali e di cui si analizzeranno i risultati.

**Parole chiave:** app, italiano L2, *mobile assisted language learning*, *context-aware language learning*, apprendimento incidentale

**Abstract:** This paper aims to describe the development of the Forliviamo web application, which fosters incidental learning of Italian as L2 through the promotion of the city of Forlì and its surroundings. Following a brief portrayal of the context in which the app originated, the theoretical underpinnings that supported the project will be shortly outlined. Afterwards, a general description of the app contents and functions will be given. Particular attention will be paid to the contents related to local food and wine, which were the subject of a classroom testing with international students and whose outcomes will be analysed.

**Keywords:** app, Italian L2, *mobile assisted language learning*, *context-aware language learning*, incidental learning

## Fare didattica nel territorio

Gli studi glottodidattici più recenti valorizzano la dimensione olistica dell'apprendimento linguistico e dell'apprendente, scansando l'idea che esistano metodi o contesti in assoluto più efficaci di altri<sup>1</sup>. L'autenticità rimane un valore riconosciuto e condiviso per guidare lo studente nell'acquisizione di input salienti e per garantire un buon livello motivazionale. È fuori dall'aula che più facilmente si entra in contatto con input linguistici autentici e arricchiti: il territorio offre per sua natura spunti di apprendimento, statici o interazionali, ricchi dal punto di vista culturale, semantico e pragmatico. Da questa convinzione nasce il progetto "Call-ER: *Context-Aware Language Learning* in Emilia-Romagna. Turismo esperienziale e apprendimento nelle città del Multicampus UNIBO", inquadrato nella linea di finanziamento "Alte Competenze per la Ricerca e il Trasferimento Tecnologico" (Fondo sociale Europeo e Regione Emilia-Romagna).

Il territorio della provincia di Forlì-Cesena, pur non godendo della stessa notorietà di città limitrofe come Ravenna o Bologna, si contraddistingue per una particolare vivacità culturale e varietà naturalistica, sostenuta dall'impegno di numerose associazioni locali. Tuttavia, tale ricchezza non sempre riesce a raggiungere con efficacia e rapidità le esigenze di persone che vivono il territorio solo per brevi periodi, come nel caso di studenti internazionali, di scambio o dei turisti. In particolar modo gli studenti internazionali, che rappresentano circa il 7% degli iscritti ai 19 corsi di laurea del Campus di Forlì<sup>1</sup>, possono attraversare, al momento dell'arrivo nella nuova realtà italiana, un periodo impegnativo di adattamento ai nuovi contesti sociali, culturali e linguistici. Il sistema universitario molto spesso si differenzia da quello di provenienza, le pratiche da svolgere per iniziare a vivere in un altro paese sono ignote e talvolta complesse, l'integrazione in una nuova comunità di studenti e cittadini non sempre scontata. A questo si aggiunge una conoscenza non sempre adeguata della lingua italiana, né tanto meno delle sue varianti dialettali. A tal proposito, la progettazione dei contenuti multimediali di Forliviamo è stata guidata da alcune intenzioni: facilitare la permanenza degli studenti internazionali a Forlì attraverso stimoli riconducibili alla traduzione intralinguistica (i contenuti sono, infatti, solo in italiano e solo per alcuni termini legati alla gastronomia locale è stata fornita anche la denominazione in dialetto romagnolo) e intersemiotica (in riferimento al supporto facilitante di immagini e audio-video); rendere l'esperienza negli spazi urbani e istituzionali del territorio più gradevole attraverso la valorizzazione del patrimonio artistico, culturale, enogastronomico.

---

<sup>1</sup> Il testo è stato concepito all'interno di una riflessione comune in ogni sua parte dalle due autrici. Tuttavia la stesura dei paragrafi "Fare didattica nel territorio", "Quadro teorico di riferimento", "Presentazione generale dell'app", "Futuri sviluppi e conclusioni" è di Cristiana Cervini, mentre la stesura dei paragrafi "Contenuti e funzioni dell'app", "Come favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano", "Focus sulla cultura enogastronomica" e "Sperimentazione dell'app e risultati ottenuti" è di Anna Zingaro.

Nel nostro intervento descriveremo il processo creativo di progettazione didattica adottato per favorire forme di apprendimento linguistico-culturale di tipo incidentale, situato, ed esperienziale. Più nello specifico ci focalizzeremo sulle strategie adottate per veicolare contenuti linguistico-culturali di italiano L2, salienti per la vita dello studente internazionale o del turista, e per valorizzare i luoghi del territorio forlivese. Particolare attenzione sarà dedicata al patrimonio enogastronomico, sia per quanto riguarda la fase di progettazione dei contenuti dell'app, sia rispetto al feedback ricevuto dagli studenti in occasione di una sperimentazione effettuata al Dipartimento di Interpretazione e Traduzione dell'Università di Bologna.

### Quadro teorico di riferimento

La capacità di riconoscere, classificare e offrire senso e significato a segni di diversa natura è una tappa importante del processo di apprendimento di una lingua, che va ben oltre l'acquisizione mnemonica. Quando viaggiamo per le città e usiamo i nostri occhi e il nostro udito tendiamo a ricordare nuove parole, espressioni, segni (Monaci 2021: 330).

Queste parole, in origine riferite all'impiego della *Street Art* per l'apprendimento dell'italiano L2, o più ampiamente alla dimensione del paesaggio linguistico (Bagna 2018), sono molto affini all'essenza di Forlíviamo. Il progetto si innesta infatti sulla consapevolezza che lo studente (studente-turista) viva il territorio, ne frequenti i luoghi, per necessità o per piacere, in una tensione protesa alla comprensione e all'interazione con lo spazio e con le persone che lo vivono. Lo studente-turista entra in contatto con la realtà circostante attraverso le attività che esperisce nei luoghi e interagisce con i contenuti dell'app che, in questa prospettiva, intende svolgere una funzione di mediazione, supporto, rinforzo. La componente di osservazione metalinguistica su aspetti grammaticali e lessicali rimane sullo sfondo. Pertanto, tutto ciò considerato, possiamo affermare che l'apprendente sia inserito in un contesto MALL (*mobile-assisted language learning*) di tipo *context-aware*, esperienziale e incidentale.

Un ampio numero di studiosi ha cercato di definire la natura dell'apprendimento esperienziale; Smith (1982), ad esempio, sostiene che:

- a) l'apprendimento è più efficace se gli individui sono coinvolti personalmente in un'esperienza;
- b) sono gli individui a dover accedere alla conoscenza se intendono ricavarne un significato profondo o modificare dei comportamenti;
- c) l'impegno nell'apprendimento è maggiore quando gli individui sono liberi di fissare degli obiettivi e in grado di perseguirli attivamente.

Kolb considera l'apprendimento esperienziale come "the process whereby knowledge is created through the transformation of experience" (2015: 49).

In Forliviamo l'apprendimento esperienziale si integra alla modalità *Mobile*, priva di vincoli spazio-temporali e legata all'utilizzo di un dispositivo mobile del tipo smartphone o tablet. Nel *Mobile learning*, il concetto di *context-awareness* viene inteso come l'attività di raccolta delle informazioni relative all'ambiente circostante al fine di fornire una misura di quello che accade in un momento preciso intorno a un utente e a un dispositivo (Naismith et al. 2004: 14). I dispositivi mobili si rivelano un ottimo strumento per svolgere attività e offrire contenuti rilevanti in un dato ambiente in quanto, per loro natura, si prestano a essere disponibili in contesti diversi e possono fungere da supporto all'apprendente in caso di bisogno. L'attività di supporto prestata dai dispositivi mobili rimanda al concetto di *scaffolding* postulato da Wood, Bruner e Ross (1976: 90), vale a dire quel processo che, tramite la supervisione di un tutor, o in questo caso di un dispositivo mobile, consente al discente di risolvere un problema, di raggiungere un obiettivo o di eseguire un compito che altrimenti da solo non riuscirebbe a portare a termine.

Infine, l'apprendimento incidentale, o *incidental learning*, è stato definito in termini generali come “a byproduct of some other activity, such as task accomplishment, interpersonal interaction, sensing the organizational culture, trial-and-error experimentation, or even formal learning” (Marsick, Watkins 2015: 12). Marsick e Watkins accomunano l'apprendimento incidentale all'apprendimento informale: entrambi non si verificano in contesti formali come l'aula scolastica, hanno luogo in condizioni di non routine e possono essere stimolati dalla proattività, dalla riflessione critica e dalla creatività. L'apprendimento incidentale si verifica quasi sempre nell'esperienza quotidiana, a volte sfuggendo alla consapevolezza degli individui, è tacito o inconscio (Marsick, Watkins 2001: 26). Su tali basi teoriche è stata progettata l'app Forliviamo, di cui si darà una descrizione generale nella sezione a seguire.

## Presentazione generale dell'app

Forliviamo è un'applicazione web gratuita che promuove l'apprendimento incidentale della lingua italiana attraverso la promozione della città di Forlì e del suo territorio (Cervini, Zingaro 2021). Il nome deriva dalla combinazione dell'antico nome della città (*Forum Livii*, divenuto successivamente *Forlivo* o *Forlivo* e, infine, *Forlì*) e della desinenza “-iamo”, tipica della prima persona plurale dei verbi italiani al tempo presente. Quindi, il significato complessivo del nome può essere inteso come “esploriamo e viviamo Forlì”.

L'app si rivolge a un pubblico molto eterogeneo di “turisti-apprendenti”, che comprende innanzitutto gli studenti internazionali che arrivano a Forlì per un breve periodo di studio nell'ambito di programmi di mobilità, come il progetto Erasmus, o che sono iscritti all'Università di Bologna (Campus di Forlì), per i quali l'app può essere uno strumento utile per apprendere l'italiano e conoscere più rapidamente la città che li ospita, i dintorni e le tradizioni del luogo.

Inoltre, i contenuti dell'app potrebbero risultare d'interesse anche per i turisti che desiderano scoprire dei luoghi che si trovano al di fuori delle tradizionali rotte turistiche. Nel caso dei turisti stranieri, l'app permette di conciliare tale desiderio con l'opportunità di apprendere l'italiano e scoprire di più riguardo alla cultura del nostro Paese, mentre ai turisti di madrelingua italiana l'app può offrire un nuovo modo di scoprire un territorio che non conoscono. Infine, le associazioni culturali e gli enti locali tramite l'app possono dare maggiore visibilità ad attività ed eventi di promozione e valorizzazione del territorio romagnolo.

L'applicazione è disponibile all'indirizzo <https://www.forliviamo.it/> (17/03/2023) ed è stata sviluppata con funzioni mirate a favorire un apprendimento incidentale dell'italiano come seconda lingua (L2). Gran parte della struttura e delle funzioni dell'applicazione sono ispirate al progetto ILOCALAPP (Ceccherelli et al. 2016), mentre il codice utilizzato per la sua progettazione è *open source*, quindi può essere riutilizzato per la progettazione di applicazioni simili, in vista di un'eventuale estensione del progetto ad altre città, *in primis* le altre sedi del Multicampus dell'Università di Bologna, ossia Cesena, Ravenna e Rimini.

## Contenuti e funzioni dell'app

I contenuti di Forliviamo sono organizzati in sei categorie principali, che si diramano in diverse sottocategorie:

- a) *Vita universitaria*, che offre informazioni sui luoghi e servizi del campus e approfondimenti sul sistema universitario italiano;
- b) *Mangiare e bere*, con informazioni su piatti tipici, vini locali, ricette della cultura enogastronomica romagnola e alcuni ristoranti che offrono cucina locale;
- c) *Itinerari*, che offre due percorsi dedicati rispettivamente al patrimonio architettonico del fascismo di Forlì e dintorni e alla Forlì medievale;
- d) *Vita pratica*, con i consigli per la vita di tutti i giorni;
- e) *Luoghi*, dedicata ai luoghi della cultura (musei, luoghi storici, teatri, cinema);
- f) *Eventi*, che offre una descrizione delle più tipiche feste locali e alcuni link alle pagine delle associazioni culturali e degli enti locali che ne curano l'organizzazione, di cui si citano a titolo di esempio *Scopriforlì*<sup>2</sup>, una pagina gestita dal Comune di Forlì, che raccoglie tutti gli eventi culturali e ricreativi in città e dintorni e *Festa Artusiana*<sup>3</sup>, ossia la pagina dedicata al più importante evento annuale enogastronomico in onore di Pellegrino Artusi. I contenuti sono caratterizzati da una grande multimedialità e comprendono non solo testi scritti, ma anche immagini, audio, video e link a risorse esterne.

La scelta delle sei categorie principali poggia sull'esperienza maturata nel progetto ILOCALAPP, con la progettazione dell'app UniON! (versione italiana), incentrata sulla città di Bologna. Prendendo ispirazione da quanto realizzato precedentemente, le aree tematiche dei contenuti sono state definite con l'obiettivo di ripercorrere le abitudini degli studenti internazionali sia nella loro vita

quotidiana di studenti universitari, sia come giovani adulti che vivono all'estero. Per questo motivo, i contenuti includono sia i luoghi istituzionali (università, biblioteche, uffici pubblici, ecc.) sia quelli dedicati all'intrattenimento (ristoranti, cinema, luoghi d'incontro ecc.).



Fig. 1. Homepage di Forliviamo

La parte superiore della home page ospita il logo dell'app, in cui sono raffigurate le sagome stilizzate di tre edifici iconici della città, ossia il campanile dell'Abbazia di San Mercuriale, la cupola del Duomo e la Torre civica del Palazzo del Comune, mentre la scelta del rosso per lo sfondo è dovuta alla volontà di richiamare innanzitutto il gonfalone della città di Forlì<sup>4</sup> e, in secondo luogo, anche il colore simbolo dell'Università di Bologna. Al di sotto del logo è presente una barra con alcune funzioni integrative dell'app, che includono un menu di navigazione che permette all'utente di spostarsi tra le categorie di contenuti e di tornare indietro alla home page, una funzione di ricerca all'interno dei contenuti dell'app e, infine, la *Parola del giorno*, che mostra all'utente ogni giorno una parola diversa, tratta dai contenuti. Quest'ultima funzione è accessibile attraverso due modalità: cliccando sull'icona del libro sulla barra degli strumenti, oppure tramite una finestra *popup* che viene visualizzata all'apertura dell'app e su cui l'utente può cliccare per accedere alla definizione e, successivamente, al contenuto da cui è tratta la parola.

L'app consente la piena fruizione dei contenuti da parte degli utenti, che possono iniziare la navigazione da qualsiasi categoria e scegliere se continuare

o passare ad altre categorie e sottocategorie. Inoltre, per stimolare la curiosità degli utenti e promuovere la loro partecipazione attiva al processo di apprendimento e di scoperta, l'accesso ad alcuni contenuti è vincolato alla soluzione di attività basate sul concetto del *gaming*. L'utente può sbloccare l'accesso ad alcuni contenuti extra rispondendo correttamente a dei quiz basati su domande a scelta multipla che, a seconda dei casi, verificano la conoscenza generale della cultura italiana e regionale, la comprensione uno specifico contenuto dell'app (ad esempio, un testo o un video o un file audio) oppure del lessico italiano o del dialetto romagnolo, che può essere frequentemente ascoltato per strada o nei negozi e di cui gli apprendenti non troverebbero alcun riferimento nei libri di testo o nei dizionari.

La scelta di vincolare la fruizione ad alcuni contenuti alla soluzione di attività di *gaming* è stata fatta in accordo con le più recenti innovazioni nel campo della tecnologia applicata all'insegnamento delle lingue. Si citano ad esempio lo studio di Castañeda e Cho (2016), che mostra l'impatto positivo dell'utilizzo in aula di un'applicazione basata su attività di *gaming* sull'accuratezza formale degli apprendenti nella coniugazione dei verbi o gli studi sull'uso di app come Duolingo (Rachels, Rockinson-Szapkiw 2017) o Busuu (Kétyi 2015) sull'apprendimento delle lingue straniere rispettivamente negli alunni della scuola primaria e negli studenti universitari.

Inoltre, i contenuti dell'app sono caratterizzati da una varietà di elementi multimediali, con l'obiettivo di favorire i diversi stili di apprendimento e le competenze integrate.

Dopo aver stabilito le aree tematiche che i contenuti dell'app avrebbero dovuto coprire e le modalità di navigazione e accesso ai contenuti da parte degli utenti, la seconda fase della progettazione ha previsto la ricerca di strategie efficaci per promuovere la città di Forlì e, allo stesso tempo, favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano.

### **Come favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano**

La progettazione dei contenuti dell'app si basa sui principi dell'apprendimento incidentale, che può essere definito come una sorta di risultato secondario e indiretto di un'altra attività che si sta svolgendo, ad esempio lo svolgimento di un compito (cfr. par. 2). A questo proposito, l'obiettivo principale dell'app Forlíviamo non è l'insegnamento esplicito della grammatica o il miglioramento delle competenze linguistiche secondo criteri quantificabili, come avviene ad esempio con app quali Duolingo o Busuu, ma fare in modo che gli utenti migliorino il loro italiano in maniera indiretta, esponendosi a nuovi input orali e scritti tratti dalla vita quotidiana. Ascoltando un'intervista, leggendo una ricetta o la targa di un monumento e risolvendo dei quiz, gli apprendenti entrano in contatto con



contenuti che mirano a farli familiarizzare con la cultura italiana e locale e, che allo stesso tempo, li espongono indirettamente al contatto con la lingua italiana e il dialetto romagnolo, mentre stanno svolgendo attività di svago o comunque non prettamente legate allo studio.

Pertanto, sulla base di quanto appena descritto, una delle più grandi sfide nello sviluppo dell'applicazione è stata la scelta di produrre contenuti rivolti all'intera comunità di utenti, dai principianti ai livelli avanzati, senza concentrarsi su un particolare livello di competenza linguistica. Questo ha influenzato profondamente le strategie di scrittura e ha portato allo sviluppo di una serie di principi guida volti a produrre un'app in cui ogni utente possa trovare contenuti utili per scoprire la città e i suoi servizi e migliorare le proprie competenze linguistiche. Per questo motivo, nella produzione dei contenuti dell'app sono state applicate alcune tecniche di scrittura, che verranno di seguito illustrate, con l'obiettivo di ottenere dei testi altamente comprensibili e caratterizzati, a seconda dei casi, da una maggiore o minore complessità sintattica e lessicale. Queste strategie hanno permesso di attribuire a ciascun testo un livello, seppur indicativo, di competenza linguistica, riconoscibile dagli utenti attraverso le seguenti didascalie poste sotto i titoli dei testi: "Livello facile", "Livello intermedio" e "Livello difficile". Inoltre, per distinguere ulteriormente i livelli a colpo d'occhio nel menu dell'app, le didascalie hanno tre colori diversi che ricordano le luci dei semafori: verde per i testi facili, arancione per quelli di media difficoltà e rosso per quelli con un maggiore livello di difficoltà. Dato che la navigazione tra i contenuti dell'app è libera, senza percorsi predefiniti, queste didascalie vanno considerate come suggerimenti di lettura: gli utenti possono scegliere testi che ritengono adatti al loro livello di competenza percepito, oppure sfidarsi con livelli di difficoltà più elevati. Questa strategia mira a evitare la demotivazione o la noia degli utenti.

Entrando nel dettaglio delle tecniche di scrittura adottate, innanzitutto, sono stati previsti testi di breve lunghezza, compresa tra le 100 e le 300 parole, affinché fossero adatti alle dimensioni degli schermi dei dispositivi elettronici. I testi classificati come facili o medi sono caratterizzati da frasi brevi e coordinate.

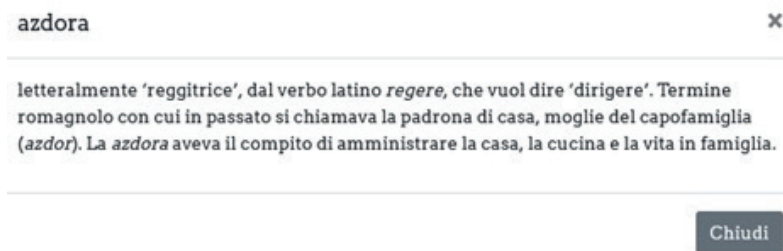
Inoltre, la comprensibilità dei testi è stata ricercata anche tramite la cura dedicata alla scelta del lessico utilizzato nell'app, che offre approfondimenti sull'italiano e sul dialetto romagnolo. A questo proposito, il lessico è composto principalmente da parole ad alta frequenza, mentre per quanto riguarda le parole meno frequenti, come le espressioni idiomatiche o i termini appartenenti ai linguaggi settoriali (ad esempio, la gastronomia, ma anche l'architettura, la medicina ecc.) sono state previste alcune strategie finalizzate a migliorarne la comprensione. Di solito queste parole sono seguite da riformulazioni e/o sinonimi, mentre per alcune di esse sono state prodotte anche delle brevi definizioni che l'utente può visualizzare in una finestra *pop-up*. Ad esempio, immaginiamo di entrare nella sezione *Mangiare e Bere* e di selezionare il testo intitolato "La sfoglia", incentrato su come preparare l'impasto per la pasta fatta in casa.





Fig. 2. Contenuto “La sfoglia”

Come si può notare, alcune parole sono evidenziate in blu nel testo. Cliccando su una di esse, ad esempio *azdora*, che è una parola del dialetto romagnolo, si aprirà una finestra pop-up contenente una breve definizione che informa l'utente che l'*azdora* è una donna che ha il compito di amministrare la casa, la cucina e la vita in famiglia.

Fig. 3. Definizione di *azdora* tratta dal Glossario

Inoltre, le parole a cui è stata attribuita una definizione nella finestra pop-up costituiscono la lista su cui si basa la funzione *Parola del Giorno* (cfr. par. 4.1), che all'apertura dell'app propone all'utente ogni giorno una parola diversa da imparare.

Restando sul tema del lessico utilizzato, la sezione successiva si focalizzerà sulle sfide affrontate nella promozione della cultura enogastronomica romagnola.

## Focus sulla cultura enogastronomica

Come descritto nelle sezioni precedenti, uno degli obiettivi dell'app è favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano attraverso la promozione di Forlì e del suo territorio. Poiché uno dei modi per conoscere un territorio è anche assaporare la sua cucina e familiarizzare con le sue tradizioni enogastronomiche, la scrittura di contenuti dedicati alle specialità locali era un elemento irrinunciabile nella progettazione dell'app Forliviamo, soprattutto considerando il fatto che l'identità romagnola, e più ampiamente quella italiana, è fortemente legata anche alla gastronomia<sup>5</sup>. Pertanto, è stata progettata una sezione intitolata *Mangiare e bere* con l'obiettivo di presentare le principali specialità locali romagnole e invogliare gli utenti ad assaggiarle e magari anche a prepararne a casa le ricette. La sezione offre una breve introduzione alla gastronomia romagnola e contenuti di carattere più specifico, quali: le ricette di alcune specialità locali, che includono alcuni tipi di pasta fatta in casa (es. passatelli e cappelletti), una panoramica dei vini bianchi (Trebbiano, Albana e *Pagadebit*) e rossi (Sangiovese e Cagnina) del territorio, un profilo della figura del gastronomo Pellegrino Artusi, vissuto a cavallo tra il XIX e il XX secolo, e del valore culturale e linguistico del suo ricettario, informazioni sulle associazioni che si occupano della promozione dell'enogastronomia locale, quali La Strada dei Vini e dei Sapori e la Fondazione Casa Artusi e, infine, suggerimenti su alcuni locali che offrono cucina romagnola.

La creazione di contenuti per la promozione di un territorio implica anche la gestione di concetti prettamente legati alla cultura del luogo, i cosiddetti *realia*, ovvero parole ed espressioni che descrivono elementi specifici di una cultura (Vlahov, Florin, 1970: 432). Nel loro studio Vlahov e Florin hanno classificato i *realia* in varie categorie, alcune delle quali hanno avuto un ruolo chiave nei contenuti dell'app, in particolare i *realia* etnografici. Questi comprendono elementi materiali della vita quotidiana e sono ampiamente rappresentati nella sezione *Mangiare e bere* dell'app, di cui si citano alcuni esempi riportati prima in italiano e poi nel dialetto romagnolo: la pasta (*mnèstra*) e i diversi tipi di pasta fatta in casa (ad esempio, i passatelli/*pasadèin* e i cappelletti/*caplèt*); la piadina o piada, ossia una sorta di sottile focaccia di farina di grano, utilizzata come il pane per accompagnare formaggi e salumi (in romagnolo *piada* oppure *pjè* nelle città di Ravenna, Faenza e Forlì, mentre nella sola Ravenna è nota anche come *pji* o *pjida*; *pida* nelle città di Cesena e Rimini, o *pièda* nella sola città di Rimini); alcuni utensili da cucina locali, come il testo romagnolo/*tègia*, ossia un utensile simile ad una padella, utilizzato per cuocere la piadina; il ferro per passatelli/*e' fer di pasadèin*, un utensile vagamente simile ad uno schiacciapatate, utilizzato per schiacciare l'impasto di acqua e farina e produrre i passatelli e, infine, la già citata figura dell'*azdora*, che, com'è stato precedentemente spiegato, nel dialetto romagnolo e nella varietà linguistica dell'italiano regionale romagnolo identifica tradizionalmente la moglie del capofamiglia, che si occupa della cura della casa e della preparazione dei piatti tipici locali.

Attraverso le strategie sopra citate gli utenti hanno potuto imparare nuove informazioni sulla cultura enogastronomica romagnola e apprendere non solo il lessico specialistico, ma anche i procedimenti necessari per realizzare a casa le ricette della tradizione locale. A questo proposito nella sezione successiva si illustreranno i risultati di una prima sperimentazione dell'app e, più nello specifico, della categoria *Mangiare e bere*, mirata a verificare ciò che gli utenti hanno imparato sull'enogastronomia romagnola e anche il loro apprezzamento dell'app. Dalle scarse osservazioni critiche rilevate, si evince il suggerimento da parte di alcuni utenti ai gestori dell'app di elencare i contenuti dell'app solo in ordine crescente di complessità (dal livello facile al livello difficile), di attribuire la definizione nella finestra *pop-up* ad un maggior numero di parole e, infine, di impostare una funzione per creare un glossario personalizzato con le parole sconosciute. Ciò costituirà uno spunto di riflessione all'interno del gruppo di lavoro che gestisce *Forliviamo*.

### **Sperimentazione dell'app e risultati ottenuti**

L'app è stata sperimentata nel corso dell'anno accademico 2021–2022 con un gruppo di 21 studenti internazionali che hanno frequentato il corso di Lingua italiana L2 presso il Dipartimento di Interpretazione e traduzione (DIT) dell'Università di Bologna. Il campione di partecipanti è caratterizzato da una durata media di 2 anni dello studio pregresso della lingua italiana e dalle seguenti L1, per ciascuna delle quali è riportato tra parentesi il numero di persone: inglese (7), tedesco (4), francese (3), neerlandese (2), russo (2), cinese (1), slovacco (1) e spagnolo (1).

Dato il numero molto ridotto dei partecipanti coinvolti, è importante sottolineare che si è trattato di un test su piccola scala svolto a pochi mesi dal completamento della progettazione dell'app e finalizzato a valutare il funzionamento delle funzioni dell'app e la percezione generale da parte degli utenti della sua utilità e piacevolezza rispetto all'apprendimento della lingua e alla scoperta della cultura. Ciò è stato fatto in vista di un futuro utilizzo dell'app ad integrazione dell'insegnamento in aula.

La sperimentazione si è basata sull'assegnazione di attività di comprensione da svolgere in autonomia. Ai partecipanti è stato chiesto di scegliere 3 contenuti (1 di livello facile, 1 di livello intermedio e 1 di livello difficile) all'interno della sezione *Mangiare e bere* e di svolgere, a seconda dei casi, attività di lettura, ascolto e/o visione di video, inclusi anche i quiz per lo sblocco dei contenuti extra (ove presenti). Al termine delle attività è stato chiesto di rispondere ad un questionario di raccolta delle opinioni circa la comprensibilità dei contenuti e la percezione di piacevolezza e di utilità per l'apprendimento dell'italiano e la scoperta del tema dell'enogastronomia sia dei contenuti specifici consultati, sia dell'app nel suo insieme. Il questionario comprende le seguenti sezioni: profilo linguistico dei partecipanti (L1 e durata dello studio dell'italiano come L2/LS), comprensione dei

contenuti e percezione di apprendimento, percezione di piacevolezza e utilità dell'app e, infine, suggerimenti. La maggior parte dei quesiti prevede risposte a scelta multipla basate su una scala a cinque descrittori (moltissimo, molto, così così, poco, per niente), seguiti in alcuni casi da quesiti di approfondimento che prevedono una risposta aperta [ad esempio, "Hai imparato nuove informazioni o curiosità sui piatti e sui vini tipici della Romagna?" (risposta su scala 1-5) "Se sì, puoi indicarne qualcuna?" (domanda aperta)]. Il formato della domanda a risposta aperta è stato, inoltre utilizzato, anche per le domande relative al profilo linguistico dei partecipanti e ai suggerimenti su come migliorare i contenuti e, più in generale, l'app.

Ciò che emerge osservando i dati raccolti è la percezione che l'app abbia dato un netto contributo all'apprendimento di nuove informazioni relative all'enogastronomia e anche al miglioramento della conoscenza dell'italiano. Partendo dalle risposte date nella parte del questionario incentrata sugli elementi culturali, al quesito "Hai imparato nuove informazioni o curiosità sui piatti e i vini tipici della Romagna?" il 38% ha risposto "moltissimo", il 47,6% "molto", il 4,8% "così così", e il 9,5% "poco". A questo proposito, è interessante integrare questi dati numerici con le risposte libere dei partecipanti al quesito successivo, ossia, "Se sì, puoi indicarne qualcuna?", che verranno di seguito citate nel testo. Le risposte date risultano articolate e molto dettagliate e spaziano dall'interesse suscitato dalla possibilità di poter replicare loro stessi le ricette delle specialità locali, alla percezione dell'importanza della gastronomia nella cultura italiana, nell'identità locale ("Sono dei concetti importanti da conoscere per capire meglio la regione ma anche le persone che vivono qua") e nelle differenze all'interno della stessa regione ("La piadina è il simbolo della cultura locale, il ragù è tipico di Bologna"). Tra le curiosità che hanno destato l'interesse dei partecipanti ci sono anche i piatti a cui si accompagnano meglio i vini locali bianchi e rossi, la figura del gastronomo romagnolo Pellegrino Artusi "che ha dato un gran contributo alla diffusione della nuova lingua italiana unitaria" e la scoperta dell'aggettivo "artusiana" ("[Ho scoperto] la festa artusiana! E cosa vuol dire "artusiana". Credevo che fosse legato al Re Artù prima di aver letto il testo..."). I partecipanti hanno mostrato anche una particolare attenzione per anche alcune parole del dialetto romagnolo, ad esempio *mnestra* per pasta, *mnestra sòta* per pasta asciutta, nonché il nome particolare di un vino bianco locale, il *Pagadebit*, ossia "utile a pagare i debiti", che deriva dalla grande produttività di questo vitigno, che garantiva ai contadini, anche negli anni meno produttivi, di avere un buon raccolto e quindi il denaro sufficiente per coprire le spese dell'anno. In particolare, alcuni hanno colto lo scopo con cui il dialetto romagnolo è stato inserito nell'app, ossia di permettere agli utenti di capire alcune espressioni usate dagli abitanti del luogo, i menu e, di conseguenza, ambientarsi meglio in città: "Il testo 'Minestra' è stato molto utile per capire meglio quello che si può leggere andando al ristorante. Anche molto interessante saperne di più a proposito dei vini locali".

A questo proposito al quesito “Hai imparato parole nuove?” La totalità dei partecipanti ha risposto di sì e le parole elencate nelle risposte libere, visibili nel seguente *word cloud*, riguardano principalmente nomi di prodotti locali (i formaggi ravgiolo e squacquerone) o noti in tutto il territorio nazionale (strutto, brodo, rucola, mosto) utensili da cucina (matterello, tagliere), verbi dell'enogastronomia (assaporare, assaggiare, condire, farcire) e luoghi (osteria, sagra, ristorante).



Fig. 4. Rappresentazione in formato *wordcloud* delle parole nuove imparate

Per quanto riguarda, invece, la parte del questionario mirata a verificare la comprensibilità dei contenuti dell'app, al quesito “Hai avuto difficoltà a capire i testi?” il 28,6% ha risposto “per niente”, il 38% “poco” e il 33,3% “così così”. In questi ultimi due casi i partecipanti hanno specificato nelle risposte libere di aver risolto le difficoltà di comprensione consultando dizionari mono o bilingui online (in particolare Treccani e Word Reference), o inserendo le parole sconosciute nel motore di ricerca di Google o Google Immagini. I partecipanti si sono, inoltre, espressi positivamente anche riguardo all'adeguatezza della classificazione dei contenuti dell'app in livello facile, intermedio e difficile. Al quesito “Il testo classificato con “livello facile” era effettivamente più semplice per te di quelli intermedi e difficili?” il 47,6% dei partecipanti ha risposto “moltissimo”, seguito dal 23,8% “molto”. Alcune criticità sono state riscontrate solo dal 14,3% che si è espresso con “così così”, il 9,5% “poco” e il 4,8% con “per niente”. La scelta di questi ultimi due descrittori sembra giustificarsi alla luce dei dati relativi alla durata pregressa dello studio dell'italiano. È emerso, infatti, che i due partecipanti che hanno scelto il descrittore “poco” avessero studiato l'italiano per un periodo compreso tra i 3 mesi e un anno, mentre la persona che ha selezionato il descrittore “per niente” ha 2 anni di studio dell'italiano alle spalle, ma dichiara di avere ancora difficoltà con la lingua. Risultati analoghi sono stati ottenuti dal quesito incentrato sulla maggiore comprensibilità dei testi di livello intermedio rispetto

a quelli di livello difficile: il 28,6% ha risposto “moltissimo”, stessa percentuale per il descrittore “molto” (28,6%) e il 23,8% “così così”. I descrittori “poco” (14,3%) e “per niente” (4,8%) sono stati scelti anche in questo caso dagli utenti di cui sono stati precedentemente commentati i dati sulla durata dello studio. Giudizi molto positivi sono stati espressi anche sulle fonti audio/video proposte, che sono state apprezzate moltissimo dal 62%, molto dal 33,2% e così così 4,8%.

Infine, verranno ora commentati i dati riguardo alla percezione di utilità dell'app. Valutazioni molto positive sono state date su quanto l'app sia utile per il miglioramento dell'italiano: il 43% ha risposto “moltissimo”, il 47,4% “molto”, il 4,8% “così così” e il 4,8% “poco”. In quest'ultimo caso il descrittore è stato scelto da una persona con otto anni di studio dell'italiano alle spalle, dunque è molto probabile che la risposta si giustifichi alla luce della lunga conoscenza pregressa della lingua. Analogamente, un grande apprezzamento è stato mostrato anche per l'obiettivo più prettamente turistico, ossia quanto l'app sia utile per scoprire la città: “moltissimo” per il 57%, “molto” per il 28,5%, “così così” per il 9,5% e “per niente” per il 5%, ma in quest'ultimo caso la risposta si giustifica alla luce del fatto che è stata data da una persona che ha frequentato il corso in modalità di didattica a distanza, senza mai recarsi di persona a Forlì.

I partecipanti hanno, infine, dato diversi suggerimenti per lo sviluppo dell'app, ad esempio migliorare la geolocalizzazione, arricchire le finestre pop-up che mostrano le definizioni delle parole con file audio con la pronuncia e, ove possibile, con un'immagine e, infine, attribuire una definizione nella finestra pop-up anche ad altre parole che attualmente ne sono prive. Tutti questi suggerimenti sono ora in fase di sviluppo da parte di chi si occupa della progettazione informatica dell'app.

Concludendo, dall'analisi di questi dati emerge che l'app sia stata molto apprezzata dai partecipanti alla sperimentazione come uno strumento molto utile sia dal punto di vista didattico che turistico per la scoperta dell'enogastronomia e del suo lessico italiano e romagnolo, sia per il miglioramento della conoscenza dell'italiano attraverso contenuti valutati come piacevoli e adeguati allo scopo.

## **Futuri sviluppi e conclusioni**

In una dimensione di *design* partecipativo, è nostra intenzione mettere al centro delle prossime tappe di integrazione e miglioramento dell'app gli aspetti suggeriti dagli studenti, riportati nel paragrafo precedente. A questi si affiancano tre altre direttrici principali di sviluppo che riguardano i contenuti, la comunicazione e l'accessibilità.

In merito ai contenuti, intendiamo potenziare la dimensione ludica, inserire nuovi itinerari e migliorare il glossario multimediale. La dimensione ludica della fruizione dei contenuti ha già potuto beneficiare di una nuova funzione di *Caccia*



*al tesoro*: una volta raggiunti i luoghi dell'itinerario, i partecipanti sono chiamati a svolgere diversi tipi di azioni, linguistiche e non; per esempio, rispondere a quiz di carattere linguistico-culturale, cercando le risposte nei testi dell'app o nel paesaggio linguistico proprio al luogo raggiunto; scattare foto, fare registrazioni audio-video, interagire con le persone del luogo. Attraverso l'attivazione del GPS, il sistema rileverà la posizione del partecipante e potrà convalidare, in modo oggettivo, il raggiungimento della tappa.

Per quanto riguarda i nuovi itinerari, siamo orientate a meglio valorizzare il patrimonio naturalistico della provincia di Forlì-Cesena, inserendo per esempio tra i luoghi *Il Parco nazionale delle Foreste Casentinesi* (Patrimonio dell'Umanità UNESCO dal 2017) e quello culturale (per esempio il *Monastero di Santa Maria della ripa*, che risale al XV secolo), senza dimenticare il lavoro ingente avviato dal Comune e dalle diverse associazioni culturali impegnate nel territorio forlivese per la rigenerazione di spazi urbani e l'innovazione sociale a base culturale.

Infine, il glossario diventerà più utile e comprensibile grazie all'inserimento di immagini e registrazioni audio. Attualmente il glossario è composto dalle parole-chiave che più probabilmente sono di difficile comprensione per il lettore, accompagnate da una definizione sintetica in italiano. Nella versione rinnovata, la parola o l'espressione sarà sempre accompagnata da un contesto d'uso autentico e dalla registrazione audio, così l'utente potrà sia leggere che ascoltare i contenuti del glossario. Quando possibile, testo e audio saranno arricchiti da una immagine esplicativa.

Per quanto riguarda il potenziamento della comunicazione, crediamo sia importante agganciare l'app Forliviamo ai *social media* più utilizzati dagli studenti, per esempio Instagram e, più ampiamente, alle iniziative e agli eventi in corso durante la settimana, per esempio promossi dal Campus universitario, dalle istituzioni e associazioni locali. La creazione di questa rete, moderata dalla figura di un *social media manager*, potrebbe aumentare le possibilità di contatto tra studenti italiani immatricolati nei Corsi di studio del Campus di Forlì e quelli internazionali di scambio, che trascorrono un periodo anche breve in Italia. Il beneficio sarebbe reciproco, sia rispetto agli scambi linguistici che a quelli culturali.

Infine, Forliviamo sta attivamente collaborando con alcuni specializzandi iscritti al Corso di Alta Formazione in "Linguaggi per l'Accessibilità e l'Inclusione" (LACCI), al fine di migliorare l'accessibilità a un pubblico specifico con disabilità: per esempio, a beneficio del pubblico non-udente, sono stati sottotitolati quattro video della categoria *Vita universitaria*, così come sono in corso di valutazione alcune attività di audiodescrizione per non vedenti di immagini di monumenti, chiese e opere d'arte che accompagnano il testo scritto.

I contenuti dell'app sono per loro natura, culturale e tecnologica, aperti, così da poter rimanere al passo con il dinamismo dei cambiamenti sociali. Il contatto con la lingua e con il territorio che l'app Forliviamo intende proporre vuole essere autentico, motivante, saliente per supportare l'apprendente-turista a "comprendere la lingua con gli occhi" (Balboni 2020: 16).



## Bibliografia:

- Bagna C. (2018), *L'approccio del Linguistic Landscape applicato alla didattica dell'italiano L2 per studenti internazionali* [in:] Coonan, C. M. et al. (ed.), *La didattica delle lingue nel nuovo millennio. Le sfide dell'internazionalizzazione*, Venezia: Edizioni Ca' Foscari, pp. 219–31.
- Balboni P. (2020), *Raccontare la civiltà italiana a stranieri: letteratura, storia, geografia, arte, musica, cinema, cucina* [in:] Marin T. (ed.), *Insegnare la Civiltà italiana con la 'C' maiuscola*, Roma: Edilingua, pp. 11–21.
- Castañeda D. A., Cho M. H. (2016), *Use of a game-like application on a mobile device to improve accuracy in conjugating Spanish verbs* [in:] "Computer Assisted Language Learning", 29(7), pp. 1195–1204.
- 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* [in:] *The Future of Education Conference Proceedings*, pp. 1–4.
- Cervini C., Zingaro A. (2021), *When learning Italian as a Second Language, tourism and technology go hand in hand. 7th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'21)*, pp. 341–349 (atti di: 7<sup>th</sup> International Conference on Higher Education Advances (HEAd'21), Valencia, 22 e 23 giugno 2021).
- Ferguson R., Coughlan T., Egelanddal K., Gaved M., Herodotou C., Hillaire G., Jones D., Jowers I., Kukulka-Hulme A., McAndrew P., Misiejuk K., Ness I. J., Rienties B., Scanlon E., Sharples M., Wasson B., Weller M., & Whitelock D. (2019), *Innovating Pedagogy 2019: Open University Innovation Report 7*, The Open University.
- Kétyi A. (2015), *Practical evaluation of a mobile language learning tool in higher education* [in:] "Critical CALL – Proceedings of the 2015 EUROCALL Conference". Research-publishing.net, pp. 306–311.
- Kolb D. A. (2015), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Second edition*, Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Marsick V. J., Watkins K. E. (2001), *Informal and Incidental Learning. New Directions for Adult and Continuing Education* [in:] S. B. Merriam (ed.), *The New Update on Adult Learning Theory: New Directions for Adult and Continuing Education (J-B ACE Single Issue)*, Hoboken: Jossey-Bass, pp. 25–34.
- Marsick V. J., Watkins K. E. (2015), *Informal and Incidental Learning in the Workplace*, Abingdon, New York: Routledge.
- Monaci V. (2021), *L'italiano con i graffiti. Patrimonio artistico-culturale: percorso per l'italiano L2* [in:] Caruana, S. et al. (ed.), *Politiche e pratiche per l'educazione linguistica, il multilinguismo e la comunicazione interculturale- SAIL 18*, Venezia: Edizioni Ca' Foscari, pp. 329–338.
- Naismith L., Sharples M., Vavoula G., Lonsdale P. (2004), *Literature Review in Mobile Technologies and Learning* [in:] "Futurelab Series – Report 11", pp. 1–44.
- Rachels J. R., Rockinson-Szapkiw A. J. (2017), *The effects of a mobile gamification app on elementary students' Spanish achievement and self-efficacy* [in:] "Computer Assisted Language Learning", 31(1–2), pp. 72–89.
- Smith M. (1982), *What the workers did* [in:] *Creators not Consumers: Rediscovering Social Education*, Leicester: National Association of Youth Clubs.
- Wood D., Bruner J. S., Ross G. (1976), *The Role of Tutoring in Problem Solving* [in:] "The Journal of Child Psychology and Psychiatry", 17(2), pp. 89–100.