

## L'uso del dispositivo mobile per l'apprendimento dell'italiano come LS in contesto informale: uno studio quantitativo

Carmelo Averna<sup>1</sup>

Ricevuto: 28 gennaio 2022 / Modificato: 1 giugno 2022 / Accettato: 6 giugno 2022

**Riassunto.** In questo contributo, partendo dal punto di vista dell'apprendente, si effettuerà un'analisi finalizzata a sondare l'uso, l'interesse e l'utilità del dispositivo mobile per un approfondimento linguistico dell'italiano come lingua straniera (LS) in contesti informali di apprendimento. I destinatari dell'indagine sono apprendenti di italiano LS di profilo e livello linguistico diversi. Complessivamente sono stati raccolti i dati di 602 studenti appartenenti a 68 centri educativi presenti in 43 Paesi nel mondo. Con questo studio, di carattere esplorativo, si sono voluti indagare, in particolar modo, quattro aspetti: 1) l'uso delle app per l'apprendimento linguistico tra gli studenti di italiano LS; 2) il livello di gradimento dell'esperienza delle app come risorsa linguistica della LS; 3) la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica; 4) la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti. Considerati questi obiettivi, la metodologia seguita per questo studio è principalmente di tipo quantitativo. I dati raccolti offrono alcuni spunti interessanti per riflettere sui dati demografici e sul livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione al loro uso con il dispositivo mobile come strumento didattico.

**Parole chiave:** applicazioni mobili; apprendimento informale; italiano LS; *Mobile Learning*; TIC.

### [en] The use of mobile devices to learn Italian as a FL in informal settings: A quantitative study

**Abstract.** Starting from the learner's point of view, we carried out an analysis aimed at investigating the use, interest, and usefulness of mobile devices for the in-depth study of Italian as a FL in informal settings. The participants in the survey were students of Italian as a FL with different personal characteristics and diverse levels of language proficiency. This exploratory study was aimed at examining the following four matters: 1) The extent to which these language learning apps are used among students of Italian as a FL; 2) The degree of satisfaction with the experience of the app as a language learning resource; 3) The correlation between the use of the apps and the level of language proficiency; 4) The correlation between the use of the apps and the age of the respondents. In view of the objectives of this study, the methodology followed is primarily quantitative. The data collected provides interesting insights that prompted us to reflect on the demographic characteristics of the learners of Italian as a FL, their level of interest and satisfaction, and their disposition to resort to mobile devices as learning tools.

**Keywords:** mobile applications; informal learning; Italian as a FL; *Mobile Learning*; ICT.

**Sommario:** 1. Premessa 2. Presentazione dello studio: questionario, destinatari e metodologia di rilevazione 3. Obiettivi e ipotesi di ricerca 4. Caratteristiche degli informanti e analisi delle risposte 5. Risultati 6. Osservazioni conclusive.

<sup>1</sup> Universidad de Sevilla. Departamento de Filologías Integradas, c/ Palos de la Frontera, s/n, 41004 Sevilla.  
E-mail: [caverna@us.es](mailto:caverna@us.es)

**Come citare:** Averna, Carmelo (2022): «L'uso del dispositivo mobile per l'apprendimento dell'italiano come LS in contesto informale: uno studio quantitativo», *Cuadernos de Filología Italiana*, 29, pp. 87-105. <https://dx.doi.org/10.5209/cfit.80167>

## 1. Premessa

Negli ultimi anni, l'apprendimento informale è diventato fondamentale in ogni ambito perché racchiude le esperienze che ogni individuo realizza in vari contesti: lavoro, tempo libero o famiglia offrono l'opportunità di un apprendimento che va oltre l'intenzionalità e le regole formali. Secondo l'approccio del *Lifelong Learning*, l'apprendimento non può limitarsi né allo spazio classe né alla durata delle lezioni (Reischmann 2014). Infatti, il processo di apprendimento-insegnamento è da intendere come un *continuum* che si sviluppa nei vari ambienti e contesti in cui interagisce l'individuo. Pertanto, è opportuno considerare oltre al *momento* della lezione anche i vari *momenti* di apprendimento in cui tutti gli input nella lingua straniera (d'ora in poi, LS) avranno una ricaduta positiva per l'arricchimento linguistico dell'apprendente. Secondo le parole di Eraut (2004: 150), uno dei primi studiosi a fornire contributi scientifici sull'argomento, l'apprendimento informale «provides a simple contrast to formal learning or training that suggests greater flexibility or freedom for learners».

Grazie alla flessibilità e alla libertà a cui fa riferimento Eraut (2004), lo studente della LS trae vantaggio dai ritagli di tempo libero. Questi possono costituire non solo dei momenti di svago fine a sé stessi, ma dei momenti privilegiati che il discente utilizza in modo vantaggioso per un approfondimento linguistico e culturale. Negli ultimi anni, l'ampio uso delle tecnologie digitali nel tempo libero ha generato e ha favorito molteplici occasioni di apprendimento informale nel mondo virtuale.

Considerate queste riflessioni, ci si è proposti di indagare il ruolo che oggi riveste la tecnologia mobile nell'apprendimento dell'italiano LS fuori dal centro educativo e capire quali sono le ragioni che spingono gli studenti a utilizzare il loro dispositivo per approfondire gli aspetti linguistici. Nello specifico, si vuole riflettere sull'uso effettivo che gli studenti fanno delle app nell'acquisizione dell'italiano LS come supporto all'apprendimento tradizionale di un corso di lingua italiana per stranieri; in particolare, si presenteranno i risultati di un'indagine realizzata per valutare l'uso e il gradimento di questa risorsa tecnologica informale e creativa, come possibile spazio di apprendimento consapevole della LS.

Esplorare il terreno dell'informalità dell'apprendimento significa non solo estendere la ricerca ai meccanismi che lo sottendono oltre il centro educativo (Lai / Zheng 2018), ma anche cercare di capire se l'app (abbreviazione di "applicazione mobile") è una risorsa apprezzata e riconosciuta come efficace dagli apprendenti. A tal proposito, Lai *et al.* (2014: 1) segnalano che «not all out-of-class experiences are equally beneficial to learning and it is of paramount importance to understand what quality out-of-class [...] language learning entails». Considerando la situazione sempre più diffusa in cui gli apprendenti di una LS, spesso di propria iniziativa, utilizzano i dispositivi mobili per andare alla ricerca delle risorse virtuali d'interesse (pagine web, reti sociali, blog, ecc.) è innanzitutto necessario tracciare un profilo degli utenti, delle

loro abitudini e dei gusti personali fuori dal contesto educativo nonché degli ambienti in cui si sentono a loro agio.

I dati emersi dal lavoro che si propone in questo contributo intendono ampliare i pochi risultati finora pubblicati nell'ambito informale dell'apprendimento delle lingue straniere mediante l'uso della tecnologia mobile. Sebbene la maggior parte delle sperimentazioni nell'ambito del *Mobile Assisted Language Learning* (d'ora in poi, MALL<sup>2</sup>) sia stata realizzata in ambienti formali di apprendimento, non mancano studi condotti su un numero importante di informanti, volti a indagare, da un punto di vista qualitativo e quantitativo, l'apprendimento che avviene fuori dalla classe di LS. Tra le ricerche quantitative che indagano l'uso effettivo delle app mobili per l'apprendimento linguistico della LS in contesti informali, ne segnaliamo tre che, sia per il numero di informanti sia per i risultati riportati, ci sembrano particolarmente rilevanti al fine di confrontare alcuni dati con la presente ricerca.

Lo studio di Byrne e Diem (2014) su 3759 apprendenti di inglese LS di otto nazionalità è tra i pochi realizzati su larga scala che osservano l'uso dell'app per l'apprendimento dell'inglese come LS; gli autori hanno inserito un sondaggio in un'app di apprendimento linguistico per comprendere meglio i dati demografici degli utenti e, allo stesso tempo, creare una base metodologica per i futuri ricercatori al fine di esplorare le pratiche degli studenti negli ambienti informali. Le risposte pervenute hanno contribuito a delineare il profilo dell'utente-tipo delle app per l'apprendimento dell'inglese LS: sotto i 35 anni, uomo o donna – anche se si è registrata una leggera prevalenza di utenti di sesso maschile – e con un livello elementare o medio-basso.

Dallo studio di Lai e Zheng (2018), volto a esplorare l'apprendimento tramite un questionario somministrato a 258 studenti di diverse lingue straniere dell'università di Hong Kong, è emerso che nell'esperienza di apprendimento linguistico fuori dall'aula incidono, in special modo, tre fattori: personalizzazione, autenticità e connettività. La personalizzazione per l'uso dei dispositivi mobili che favorisce un apprendimento autonomo su misura, l'autenticità per le esperienze di apprendimento autentico nella LS vissute attraverso i dispositivi (ad esempio, mediante la fruizione di contenuti informativi destinati agli utenti della L1) e, infine, la connettività per la possibilità di entrare in contatto con altri apprendenti della LS o con i parlanti L1 della lingua target. Secondo le autrici, le caratteristiche dell'apprendente (età, interessi, livello linguistico, ecc.) devono essere centrali nelle ricerche future e costituire il punto di partenza per l'analisi delle tre dimensioni chiave dell'apprendimento della LS al di fuori della classe.

Rosell-Aguilar (2018), attraverso un questionario direttamente incorporato nell'app di apprendimento linguistico *Busuu*, ha raccolto i dati di 4095 utenti-apprendenti di varie lingue straniere. Dai risultati è emerso che la maggior parte di essi è di livello iniziale e apprende la LS principalmente per interesse personale. Inoltre, gli intervistati hanno segnalato che l'app *Busuu* incoraggia l'apprendimento e aiuta ad accrescere le conoscenze sulla lingua che stanno imparando e, in particolare, la competenza lessicale. Infine, un ampio numero di utenti ritiene che le applicazioni per l'apprendimento linguistico siano uno strumento valido per lo sviluppo delle abilità linguistiche.

<sup>2</sup> Acronimo coniato da Chickering ed Ehrmann (1996), a cui si rinvia per approfondimenti, per definire l'apprendimento di una lingua straniera con il supporto di dispositivi mobili.

Tra gli altri contributi esaminati, occorre segnalare anche la ricerca di Kim e Kwon (2012), i cui obiettivi principali sono lo studio della struttura e delle caratteristiche principali di 87 app mobili per l'apprendimento dell'inglese LS e l'analisi del potenziale didattico delle attività che mirano allo sviluppo delle varie abilità linguistiche. Il contributo, sebbene si focalizzi sulle caratteristiche tecniche e funzionali di tali app, fornisce anche dei dati relativi agli utenti delle app di lingua quali l'età, il livello di interesse e il livello di competenza linguistica.

## 2. Presentazione dello studio: questionario, destinatari e metodologia di rilevazione

Nel luglio 2017 nell'ambito della ricerca dal titolo *Apprendimento della lingua e della cultura italiana tramite app mobili* è stato elaborato un questionario al fine di analizzare l'uso effettivo che gli apprendenti di italiano LS fanno del loro dispositivo mobile come occasione di approfondimento linguistico e culturale in contesto informale. In linea con gli obiettivi della ricerca, le domande del questionario sono state formulate con una struttura semplice e chiara per essere facilmente comprese dai partecipanti. La stessa attenzione è stata posta nella creazione delle varie opzioni di risposta. Il questionario è stato redatto e inviato in italiano, inglese e spagnolo. Si è deciso di tradurre il questionario in inglese e in spagnolo per permettere anche agli apprendenti di livello elementare di rispondere senza difficoltà di comprensione. Nell'e-mail di presentazione da inviare ai vari centri educativi, al testo informativo sulla ricerca seguivano tre link che rimandavano al modulo con domande e risposte rispettivamente nelle tre lingue. Nel caso di discenti di livello elementare il questionario è stato inviato direttamente nella lingua di provenienza o, nel caso di Paesi non anglofoni né ispanofoni, si è inviato il questionario in inglese, lingua veicolare parlata dagli informanti.

Il questionario è strutturato in tre sezioni; la prima con cinque domande a risposta chiusa finalizzate a raccogliere informazioni personali rilevanti: nazionalità, sesso, professione, fascia d'età e livello di italiano. La seconda sezione si compone di dieci domande (a risposta chiusa). Le risposte, ad esclusione di quelle binarie, presentano una serie di quattro o cinque opzioni che si basano sulla scala di Likert, un metodo di misurazione che prevede, per ogni singola domanda, diverse alternative di risposta che mirano a raccogliere dati su atteggiamenti, opinioni o percezioni. Le dieci domande riguardano le informazioni sull'uso dei dispositivi mobili e delle applicazioni:

- *Possiedi un dispositivo mobile (tablet o smartphone)?*  
Questa domanda prevede una semplice risposta binaria “sì / no”.
- *Se sì, quanto tempo dedichi al dispositivo mobile (tablet o smartphone)?*  
Le risposte previste sono cinque e variano secondo diversi gradi di frequenza: “Lo uso molto poco”, “Lo uso poco”, “Ne faccio un uso moderato”, “Lo uso spesso” e “Lo uso continuamente”.
- *Hai mai pensato alla app come opportunità di approfondimento linguistico e/o culturale?*

Questa domanda prevede una risposta binaria “sì / no”.

- *Secondo te, può essere utile imparare una lingua attraverso un'applicazione per dispositivi mobili?*  
Le opzioni di risposta variano secondo il livello di utilità percepito: “Inutile”, “Poco utile”, “Abbastanza utile”, “Può essere utile solo se frequento un corso di italiano in presenza” e “Molto utile”.
- *Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile un'app per imparare la lingua italiana o un'app per migliorare la tua competenza linguistica (liste di parole, app di pronuncia, di scambio linguistico, coniugazione verbale, ecc.)?*  
Questa domanda prevede una risposta binaria “sì / no” e accanto alla risposta “sì” un asterisco aggiuntivo con la nota “sì, negli ultimi sei mesi”. Si è ritenuto necessario aggiungere tale nota per calcolare il rapporto che intercorre tra il livello linguistico attuale dell'apprendente e l'uso delle app per l'apprendimento linguistico.
- *Se sì, com'è stata la tua esperienza generale?*  
“Ottima”, “Buona”, “Discreta” e “Scarsa” sono le opzioni di risposta per valutare l'esperienza con le app per l'apprendimento dell'italiano LS.
- *Se no, utilizzeresti un'app per migliorare la tua competenza linguistica?*  
Al contrario delle opzioni precedenti in domande la cui risposta prevedeva la semplice scelta binaria “sì / no”, in questa domanda è stata aggiunta l'opzione “Non saprei” per verificare quanti apprendenti non conoscono l'app come strumento didattico ignorandone le potenzialità educative.
- *Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile un'app per conoscere meglio la cultura italiana (app di gastronomia, di arte, di opera teatrale, musica contemporanea, turismo, ecc.)?*  
Questa domanda prevede una risposta binaria “sì / no” e accanto alla risposta “sì” un asterisco aggiuntivo da poter selezionare con la nota “sì, negli ultimi sei mesi”. Anche in questo caso, si è ritenuto necessario aggiungere tale nota per calcolare il rapporto che intercorre tra livello linguistico attuale dell'apprendente e l'uso delle app di cultura italiana.
- *Se sì, come valuti la tua esperienza generale?*  
“Ottima”, “Buona”, “Discreta” e “Scarsa” sono le opzioni di risposta per valutare l'esperienza con le app di un ambito della cultura italiana.
- *Se no, pensi che un'app mobile sia utile per conoscere meglio un aspetto culturale dell'Italia a cui sei particolarmente interessato/a?*  
Anche in questo caso, le opzioni di risposta variano secondo il livello di utilità percepito: “Inutile”, “Poco utile”, “Abbastanza utile” e “Molto utile”.

Infine, la terza sezione (a risposta aperta) è dedicata ai commenti liberi, opinioni e considerazioni varie sull'interesse e le percezioni verso la tecnologia portatile come strumento didattico. Prima di inviare il questionario, si è consultato il parere di due

docenti di italiano LS al fine di verificare che la struttura non presentasse incongruenze e per apportare eventuali modifiche o miglioramenti. Successivamente, il questionario è stato sottoposto a cinque studenti universitari i quali ne hanno testato la praticità, il livello di difficoltà e ne hanno verificato il funzionamento. Infine, si è proceduto all'invio del questionario in vari Paesi del mondo utilizzando forum, reti sociali e contatti personali per raggiungere il più ampio numero possibile di docenti di italiano che operano nei diversi continenti.

I destinatari dell'indagine sono apprendenti di italiano LS di qualsiasi profilo e livello linguistico. Sono varie le istituzioni, pubbliche e private, che hanno collaborato per la diffusione del questionario: università, Istituti Italiani di Cultura, centri linguistici di ateneo, scuole di lingua, scuole estere di grado superiore, ecc. Per partecipare all'indagine gli informanti dovevano possedere i seguenti requisiti: 1) non essere di madrelingua italiana; 2) frequentare parallelamente un corso in presenza di italiano LS<sup>3</sup>.

La raccolta dei dati è avvenuta nel periodo settembre 2017 – ottobre 2018 attraverso il software online *Moduli Google*, scelto fra gli altri disponibili sul web perché è uno strumento gratuito, semplice da utilizzare per gli utenti (è necessario solamente cliccare sul link e rispondere alle domande) ed efficiente in quanto aggiorna immediatamente la tabella e il foglio di calcolo con le nuove risposte pervenute (questo rappresenta un vantaggio per l'intervistatore, in special modo nella fase dell'analisi dei dati).

In merito alla metodologia di rilevazione dei dati, ci si è affidati al quadro etico e legale di Frankel e Siang (1999) per la riservatezza degli individui che partecipano a ricerche su internet, che si basa sui principi di autonomia, beneficiabilità e giustizia<sup>4</sup>. Oltre alla *privacy*, è importante segnalare altri aspetti importanti inerenti alla rilevazione dei dati e l'influenza degli stessi sui risultati della ricerca. Un primo aspetto riguarda l'invio ripetuto delle risposte; per evitare invii multipli del questionario da parte dello stesso utente, si è deciso di scartare tutte le risposte identiche pervenute a distanza di due minuti. Un secondo aspetto, non correlato alle tecnologie, riguarda la lingua in cui è stato inviato il questionario. Nonostante sia stato tradotto in inglese e spagnolo, oltre che in italiano, e nonostante le domande siano state formulate in uno stile semplice, non escludiamo che ci possa essere stato qualche problema di comprensione che abbia inficiato, seppure in minima parte, la validità dei risultati.

<sup>3</sup> La scelta del secondo criterio è dovuta a due ragioni principali: 1) come segnalato da vari autori (Kim / Kwon 2012; Lai *et al.* 2014) la maggior parte delle attività proposte dalle app sono di carattere prevalentemente ricettivo a scapito, dunque, delle attività che incoraggiano la produzione. Pertanto, sarà necessario che gli apprendenti praticino anche la produzione orale e scritta per un più equilibrato sviluppo delle quattro abilità linguistiche; 2) Nel «ciclo di apprendimento esperienziale» teorizzato da Kolb (1984) il soggetto inizia dall'esperienza diretta in autonomia dei contenuti linguistico-culturali della LS. In seguito, riflette sull'esperienza vissuta e sulle dinamiche osservate nel mondo altro della LS. Infine, nella fase della sperimentazione attiva, mette in pratica ciò che ha imparato e valuta quali sono i risultati di tale apprendimento. Nel caso dell'apprendimento della lingua-cultura della LS mediante le app, quest'ultima fase trova lo spazio ideale nella classe quando, a livello linguistico e culturale, lo studente è capace di applicare quanto appreso nel mondo virtuale, modificandolo se necessario.

<sup>4</sup> Il principio di autonomia prevede che il soggetto, in qualità di individuo autonomo, sia trattato con rispetto. Il principio della beneficiabilità mira a massimizzare i benefici per l'informante, riducendo al minimo la quantità di possibili danni e rischi derivanti dalla ricerca. Il principio della giustizia comporta un'equa distribuzione dei benefici associati alla ricerca, in modo che alcuni individui non corrano rischi sproporzionati mentre altri ne traggano dei benefici.

I risultati che si presentano in questo contributo rappresentano una parte dell'intera ricerca e si riferiscono all'uso delle app per l'apprendimento della lingua italiana<sup>5</sup>. Di questa tipologia, così come indicato agli intervistati, fanno parte:

1. le app elaborate esplicitamente per apprendenti di italiano LS; corsi online di lingua in cui si propone lo sviluppo di varie abilità linguistiche o app che si concentrano sullo sviluppo di un'abilità specifica (ad esempio, app lessicali di varia tipologia come *flashcards*, liste di parole, app di coniugazione verbale, app di scambio linguistico, di lettura e ascolto di notizie);
2. le app che non sono state elaborate esclusivamente per apprendenti di italiano LS ma che, focalizzandosi su specifici aspetti della lingua, possono comunque delinearci come validi strumenti di supporto per l'apprendimento linguistico (dizionari, traduttori, app di ortografia, proutuari linguistici, ecc.).

### 3. Obiettivi e ipotesi di ricerca

Il presente studio, di carattere esplorativo, mira a indagare:

1. la percentuale di apprendenti di italiano LS che ha usato app per l'apprendimento linguistico;
2. il livello di gradimento nell'uso delle app come risorsa linguistica della LS;
3. la relazione fra l'uso delle app e la competenza linguistica;
4. la relazione fra l'uso delle app e l'età degli apprendenti.

Le ipotesi che sono state inizialmente avanzate riguardavano principalmente due relazioni; nella prima, inerente al rapporto tra uso ed età degli apprendenti, si ipotizzava un uso maggiore da parte degli studenti delle fasce d'età inferiori ai 30 anni poiché, secondo i risultati del rapporto annuale sull'uso delle app mobili relativi al 2019 pubblicati da Statista<sup>6</sup>, la fascia d'età 16-24 anni destina più ore alle app mobili (una media di 2,62 ore al giorno in più rispetto alle altre fasce d'età). La seconda ipotesi, relativa al rapporto tra uso delle app per l'apprendimento dell'italiano LS e competenza linguistica, prefigurava un uso maggiore da parte dei livelli iniziali. Tale ipotesi è stata formulata partendo da alcuni studi (Byrne / Diem 2014; Rosell-Aguilar 2018) in cui emerge che le app per l'apprendimento linguistico sono usate principalmente da studenti di livello A1-A2 poiché apportano maggiori benefici linguistici e, per questo motivo, rappresentano, particolarmente per questi livelli, un efficace sostegno linguistico (Rosell-Aguilar 2018; Vesselinov / Grego 2012, 2016).

### 4. Caratteristiche degli informanti e analisi delle risposte

Prima di procedere all'analisi delle risposte è opportuno soffermarci sulle caratteristiche degli informanti. Complessivamente sono stati raccolti i dati di 602 studenti

<sup>5</sup> I risultati relativi all'uso delle app di cultura italiana verranno pubblicati a breve.

<sup>6</sup> Per un approfondimento si rimanda a Statista (2019).

provenienti da 43 Paesi. Il campione è abbastanza rappresentativo sul piano internazionale in quanto gli informanti provengono dai cinque continenti. Tuttavia, come mostra il Grafico 1, vi è una folta partecipazione da parte di informanti che vivono in Europa (42%), seguiti da America del Nord e del Sud (26%), Asia (15%), e, infine, Africa e Oceania con un numero simile di partecipanti, rispettivamente 9% e 8%. Le nazionalità più rappresentate nella rilevazione dei dati sono olandese e polacca (con quasi lo stesso numero di risposte) per l'Europa, cinese per l'Asia, egiziana per l'Africa, canadese e statunitense per l'America, australiana per l'Oceania. È interessante, tuttavia, notare la partecipazione anche di informanti di Paesi in cui l'insegnamento dell'italiano non è molto diffuso,<sup>7</sup> come per esempio Indonesia, Vietnam, Thailandia, El Salvador, Nuova Zelanda, Nigeria e Congo.

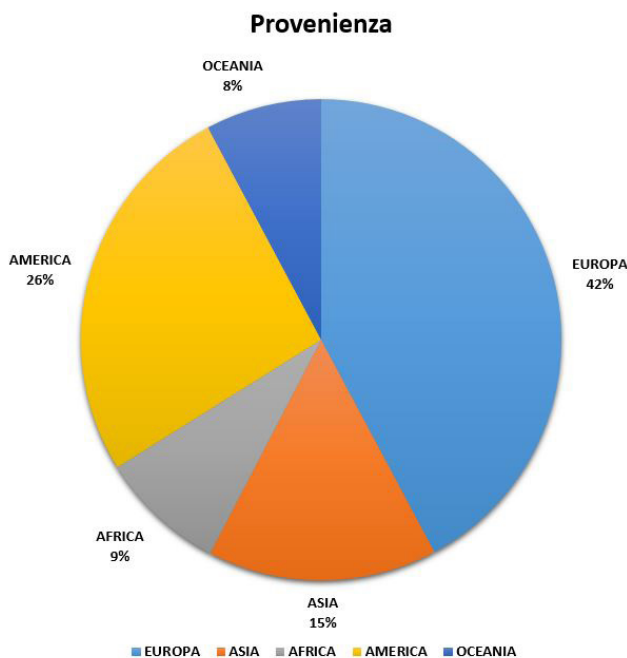


Grafico 1. Provenienza dei partecipanti al questionario

L'età degli informanti è piuttosto varia, in quanto include un intervallo compreso tra i 13 e gli 80 anni<sup>8</sup>. Tuttavia, le fasce d'età si differenziano nel modo seguente: la fascia d'età 21-30 è la più rappresentativa (22,4%) seguita dalla fascia 61-70 (19,2%) e 51-60 (16%) fino ad arrivare alla fascia con una netta minoranza di partecipanti (71-80) che registra il 3,6% del totale. Per analizzare ulteriormente questi

<sup>7</sup> Secondo il rapporto *L'italiano nel mondo che cambia – 2019* pubblicato dal Ministero degli Affari Esteri, che traccia i percorsi dell'espansione geografica della lingua italiana, benché si registri negli ultimi anni un aumento dell'interesse per l'italiano in vari Paesi del mondo, in nazioni come quelle citate non si registra un alto numero di utenti.

<sup>8</sup> Il questionario comprendeva anche la fascia d'età 81+ che tuttavia non ha registrato partecipanti. Gli apprendenti di età al di sotto dei 13 anni non sono stati considerati poiché ritenuti ancora privi di una completa educazione digitale per un uso adeguato del dispositivo in ambito educativo.



dati, si osservi la Tabella 1 in cui si mostrano nel dettaglio le percentuali di uomini e donne per ogni fascia d'età.

| <b>Partecipanti</b> |                   |                   |                  |
|---------------------|-------------------|-------------------|------------------|
| <b>Età</b>          | <b>Totale (%)</b> | <b>Uomini (%)</b> | <b>Donne (%)</b> |
| 13 - 20             | 14                | 27                | 73               |
| 21 - 30             | 22,4              | 30                | 70               |
| 31 - 40             | 11,6              | 43                | 57               |
| 41 - 50             | 13,1              | 29                | 71               |
| 51 - 60             | 16                | 31                | 69               |
| 61 - 70             | 19,2              | 29                | 71               |
| 71 - 80             | 3,6               | 9                 | 91               |
| <b>Totale</b>       |                   | 30                | 70               |

*Tabella 1.* Età e sesso dei partecipanti

I partecipanti hanno indicato il proprio livello di competenza linguistica tramite l'autovalutazione. Per definire il livello linguistico degli informanti ci si è basati sul *Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue* (QCER) elaborato dal Consiglio d'Europa (2002), prevedendo dunque tre macrolivelli: livello iniziale (livello di contatto A1 - livello di sopravvivenza A2), livello intermedio (livello soglia B1 - livello progresso B2) e livello avanzato (livello di efficacia C1 - livello di padronanza C2). Si è scelto il sistema del QCER perché è il più chiaro e diffuso nell'ambito della glottodidattica. È interessante notare che i livelli di autovalutazione di tutte le età, anche tenendo conto del genere, non sono distribuiti come ci si aspetterebbe per una tipica popolazione di studenti di lingua: una grande base per principianti, un blocco centrale più stretto di intervistati intermedi e infine, una piccola porzione di utenti avanzati, che si assottiglia verso l'alto per assumere una forma piramidale. In questo studio, invece, il 50% dei partecipanti ha dichiarato di avere un livello intermedio (B1-B2) in lingua italiana, il 24% dei partecipanti un livello iniziale (A1-A2) e un 26% un livello avanzato (C1-C2).

Di seguito, si presentano le risposte fornite dagli intervistati alle domande relative all'uso, all'interesse e al gradimento delle app usate nei dispositivi mobili come risorsa per l'approfondimento linguistico dell'italiano LS negli ambienti informali di apprendimento<sup>9</sup>. I dati analizzati ci aiuteranno a rispondere agli obiettivi che ci si è prefissati per questo lavoro:

*Possiedi un dispositivo mobile (tablet o smartphone)?*

La percentuale di informanti che non possiede un dispositivo mobile è pari al 5% degli intervistati, un'esigua minoranza che fa riflettere sulla massiccia diffusione del *digital mobile* in tutto il mondo e le conseguenze nella formazione e nel modo di rapportarsi con l'ambiente circostante e con le persone, indipendentemente dalla cultura di

<sup>9</sup> In linea con gli obiettivi che ci si è posti per questo lavoro, ci limitiamo a riportare le risposte relative alle domande inerenti le app per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS.

provenienza. Vari studi nell'ambito del MALL hanno dimostrato che gli apprendenti privi di un dispositivo mobile sono in netta minoranza<sup>10</sup>.

*Se sì, quanto tempo dedichi al dispositivo mobile (tablet o smartphone)?*

Come si osserva nel Grafico 2, la percentuale di informanti che afferma di usare spesso il proprio dispositivo mobile prevale con una differenza notevole – il 41% – rispetto alle altre risposte. Il 25% afferma che ne fa un uso continuo mentre il 21% che ne fa un uso moderato. D'altra parte, sono esigue le percentuali relative ai partecipanti che affermano di utilizzare poco o molto poco il dispositivo. Sommando le due percentuali più alte emerge che il 66% dei partecipanti utilizza con un'alta frequenza il proprio dispositivo. Tale risultato è in linea con i dati più recenti aggiornati al 2019 pubblicati da *App Annie* (2020) secondo cui ogni utente nel mondo passa in media 3 ore e 40 minuti al giorno con il proprio dispositivo mobile<sup>11</sup>.

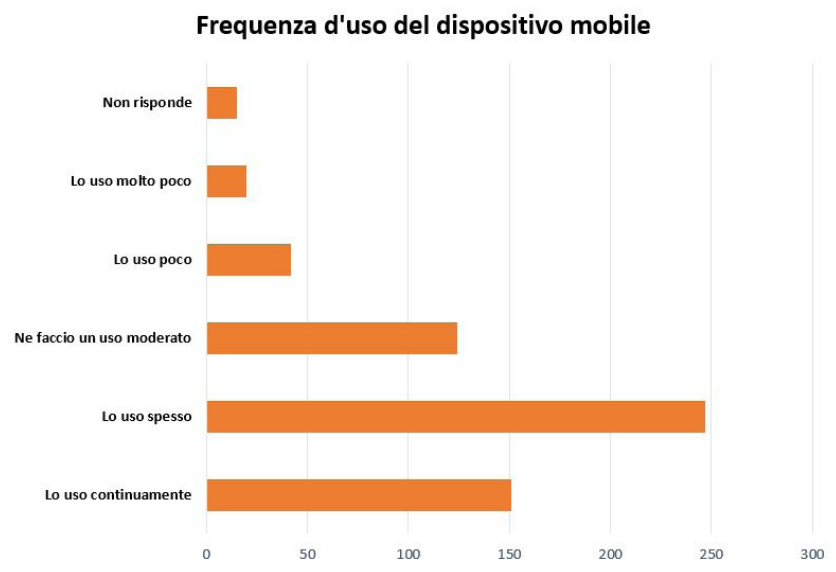


Grafico 2. Frequenza d'uso del dispositivo mobile

*Hai mai pensato all'app come opportunità di approfondimento linguistico e/o culturale della lingua italiana?*

Le risposte sono state affermative per un 69% e negative per un 31%. Questo primo dato dimostra da una parte che una buona percentuale di studenti è potenzialmente

<sup>10</sup> In tutti gli studi consultati, gli intervistati che possiedono un dispositivo mobile sono più del 90%. Ad esempio, sono il 97% nello studio di Kétyi (2013); più del 90% nello studio di Lai e Zheng (2018); 9 su 10 informanti nello studio di Ma (2017); il 100% nello studio di Liu e He (2014).

<sup>11</sup> In un altro studio condotto da RescueTime (2019) relativo al 2018, la media di ore giornaliere passate con il proprio dispositivo mobile è di 3 ore e 15 minuti. La tendenza, confermata anche da Statista (2020) è in crescita e le previsioni per i prossimi anni confermano un aumento costante. Per l'analisi dei dati, si consulti la pagina web di Kommando Tech (2020).

interessata ad avvicinarsi all'app nella prassi didattica (formale e informale), dall'altra prende in considerazione il potenziale didattico che il proprio dispositivo può offrire. C'è dunque la consapevolezza, al di là di un uso effettivo, che il proprio dispositivo può costituire una risorsa in più oltre a quelle "tradizionali" come libri, film, ecc.

*Secondo te, può essere utile imparare una lingua attraverso un'applicazione per dispositivi mobili?*

Nella seconda domanda volta a indagare l'utilità percepita si rileva una netta prevalenza della risposta "Può essere utile solo se frequento parallelamente un corso di italiano in presenza" (43%), seguito dalle risposte "Abbastanza utile" (26%), "Molto utile" (19%), "Poco utile" (8%) e "Inutile" (3%). Per una buona percentuale, l'app rappresenta uno strumento valido di approfondimento linguistico solo se integrato all'apprendimento formale, centrale per molti apprendenti di una LS. In generale, le numerose risposte che considerano un'utilità medio-alta dell'app per l'apprendimento dell'italiano LS evidenziano un atteggiamento positivo verso questa risorsa. Il 43% degli intervistati che riconosce l'utilità dell'app solo parallelamente a un corso in presenza non costituisce una novità nel campo della ricerca del MALL: vari studi (Finardi *et al.* 2016; Lai *et al.* 2014; Pachler *et al.* 2010) hanno infatti segnalato che la maggior parte degli apprendenti concepisce l'app mobile come risorsa complementare: si utilizza cioè come strumento per l'approfondimento linguistico in aggiunta alle attività didattiche svolte in aula.

*Hai mai scaricato sul tuo dispositivo mobile un'app per imparare la lingua italiana o un'app per migliorare la tua competenza linguistica (liste di parole, app di pronuncia, di scambio linguistico, coniugazione verbale, ecc.)?*

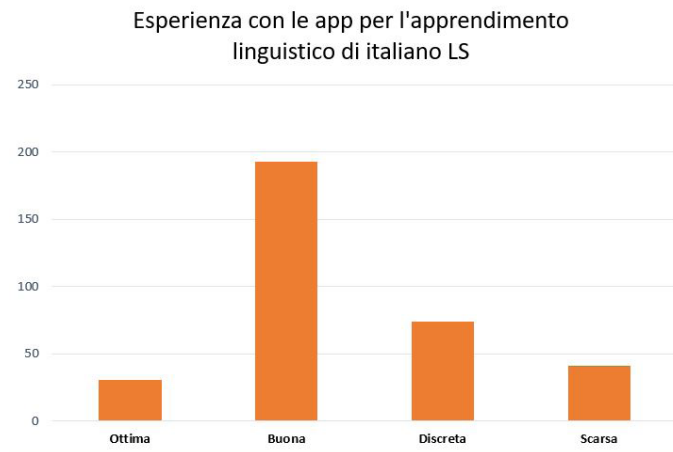
315 partecipanti su 602, pari al 52%, affermano di aver scaricato un'app per l'apprendimento della lingua italiana o per migliorare la competenza linguistica. 11 intervistati su 315 non hanno selezionato la nota aggiuntiva "Sì, negli ultimi sei mesi". Ciò significa che solo il 3% su 315 utenti non ha utilizzato app per l'apprendimento linguistico negli ultimi mesi. Una percentuale insignificante che dimostra come la quasi totalità degli utenti che hanno fatto esperienza in passato di una o più app di lingua continuino ad accedervi. Gli informanti che non hanno mai scaricato un'app linguistica per l'apprendimento dell'italiano LS sono invece 281 (47%). La percentuale di risposte affermative ci invita ad approfondire le ragioni che hanno spinto questa fetta di utenti-apprendenti a fare uso di app di lingua nonché il livello di gradimento dell'esperienza e l'efficacia didattica percepita di questo tipo di app. D'altra parte, sarà altrettanto interessante conoscere le motivazioni di quel 47% che non ha mai utilizzato le app per l'apprendimento linguistico<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Per un approfondimento sugli atteggiamenti e i punti di vista degli apprendenti sull'uso del dispositivo mobile per l'apprendimento dell'italiano LS, si rimanda allo studio di Averna (2020).

*Se sì, com'è stata la tua esperienza generale?*

Le risposte del 52% che afferma di aver scaricato un'app per lo studio della lingua italiana ci aiutano a comprendere il livello di gradimento degli apprendenti che hanno utilizzato questa risorsa. Nel Grafico 3, possiamo osservare che la percentuale maggiore appartiene alla risposta ‘buona’ (57%): il livello di gradimento ha soddisfatto le aspettative degli utenti-apprendenti seppur non ai massimi livelli. Solo il 9% degli intervistati dimostra massima soddisfazione verso le app di lingua<sup>13</sup>. Il 22% ha giudicato “discreta” l’esperienza, mentre il 12% l’ha giudicata “scarsa”. Queste ultime due percentuali relative alle risposte “discreta” e “scarsa” ci suggeriscono che, ad oggi, le app per l’apprendimento linguistico presentano evidenti lacune, nel contenuto o nella presentazione grafica, che intralciano il percorso di apprendimento mobile. Tale conclusione viene ulteriormente confermata, benché possa sembrare paradossale, nel 9% degli intervistati – una percentuale fin troppo bassa – che ha valutato “ottima” la propria esperienza con le app, mostrando quindi massimo gradimento verso quelle per l’apprendimento linguistico; il dato è significativo in quanto ci aiuta a comprendere che le app, in generale, non soddisfano pienamente i bisogni linguistici degli apprendenti, generando un livello medio di gradimento.

A differenza di quanto emerso in questo studio, i dati relativi al gradimento delle app di lingua riportati in vari studi (Kumar / Mohite 2016; Palalas 2012) mostrano nel complesso un livello alto. Inoltre, si è osservato che gli utenti di livello iniziale (A1-A2) manifestano maggiore gradimento – in alcuni casi riscontrano anche maggiori benefici – rispetto ai livelli superiori (García 2013; Vesselinov / Grego 2012). Ciò, però, non corrisponde ai valori ottenuti in questo studio: tra gli intervistati che hanno valutato la loro esperienza “buona” e “ottima” emerge un 51% di utenti di livello intermedio, il 26% di livello iniziale e il 23% di livello avanzato. Non si riscontra, dunque, un maggiore gradimento tra gli utenti dei livelli iniziali.



*Grafico 3.* Livello di gradimento dell’esperienza con le app per l’apprendimento linguistico di italiano LS

<sup>13</sup> Per una questione di praticità, in questo lavoro si utilizzerà “app di lingua” in alternanza ad “app per l’apprendimento linguistico” per riferirci alle app il cui obiettivo principale è lo sviluppo di una o più abilità linguistiche.

*Se no, utilizzeresti un'app per migliorare la tua competenza linguistica?*

La terza domanda, volta a saggiare il livello di interesse degli apprendenti per l'utilizzo delle app, è stata posta al 48% degli informanti che avevano affermato nella domanda precedente di non aver mai scaricato un'app di lingua italiana sul dispositivo. Del totale di questa percentuale, il 62% ha risposto affermativamente, il 14% negativamente mentre il 24% si è mostrato dubbioso ("Non saprei"). Prevale, ancora una volta, un atteggiamento positivo che conferma un interesse verso l'uso di questa risorsa. Tuttavia, la percentuale di informanti che non ha saputo fornire una risposta affermativa o negativa ci spinge a considerare che, in generale, non si possiedono informazioni adeguate né sull'offerta virtuale presente in rete né tantomeno sulle potenzialità didattiche delle applicazioni.

## 5. Risultati

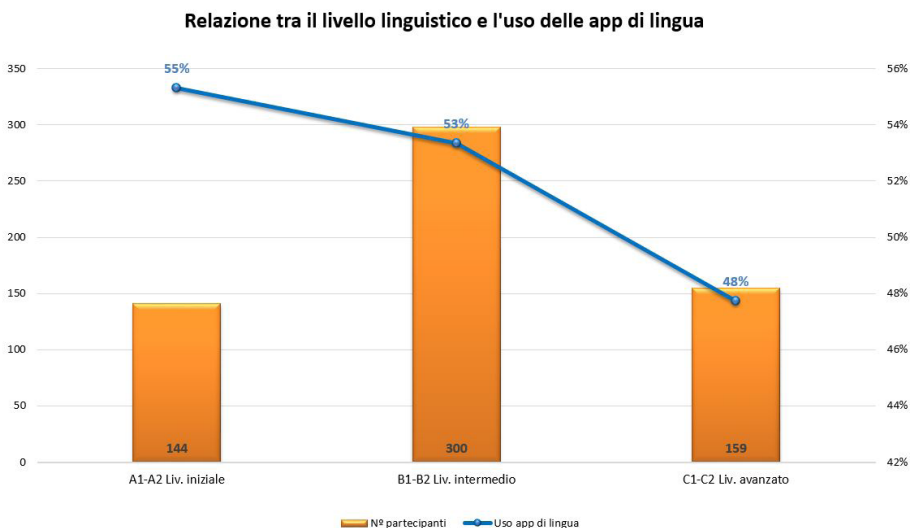
Sulla scia di queste considerazioni, si può procedere a elaborare i dati per dare una risposta esauriente ai quattro obiettivi di questo lavoro. La prima domanda di ricerca riguarda la fruizione delle app per l'apprendimento linguistico da parte degli apprendenti di italiano LS. Il 52% degli intervistati afferma di aver scaricato app per migliorare la conoscenza della lingua italiana o per sviluppare una o più abilità linguistiche.

Ci è sembrato interessante, analogamente, calcolare qual è la relazione che intercorre fra la frequenza d'uso del proprio dispositivo e l'uso delle applicazioni come risorsa didattica per l'approfondimento linguistico dell'italiano LS. Per fare ciò, è stato considerato il totale delle risposte "uso continuamente il dispositivo mobile" e "uso spesso il dispositivo mobile" ottenendo un 64% sul totale dei partecipanti. Analizzando le risposte del 64% che usa spesso o continuamente il proprio dispositivo, emerge che gli apprendenti che hanno fatto esperienza delle app per l'apprendimento dell'italiano sono il 61%. Nello studio realizzato da Demouy *et al.* (2016) sul MALL in ambito informale, emerge una correlazione positiva tra il tempo che si dedica al proprio dispositivo e l'uso delle app per l'apprendimento della LS. Secondo le autrici, gli utenti che dedicano più tempo allo *smartphone* o al tablet mostrano anche un più alto livello di curiosità e una maggiore conoscenza delle possibilità offerte dai dispositivi mobili e delle risorse disponibili. Tali apprendenti sentono di avere un maggiore controllo sul proprio apprendimento, capiscono il bisogno di esporsi e di stare in contatto con la LS e sono i più propensi a combinare l'apprendimento formale con quello informale. La percentuale emersa nel nostro studio, pur non essendo considerevole, mostra comunque una correlazione positiva tra la frequenza d'uso del proprio dispositivo e l'uso delle app per l'apprendimento linguistico. Tuttavia, consideriamo che debbano essere realizzati altri studi simili per capire se, effettivamente, vi sia una corrispondenza tra questi due fattori.

Il secondo obiettivo di questa ricerca era finalizzato a rilevare il livello di gradimento dell'esperienza complessiva con le app. Come si è già osservato, riguardo alla valutazione generale dell'esperienza con le app linguistiche, se da una parte emerge la risposta "buona" con una percentuale media (57%), dall'altra vi è un 12% che ha valutato "scarsa" la propria esperienza e un 22% che la definisce "discreta". Se si sommano le ultime due percentuali relative alle risposte "scarsa" e "discreta" si ottiene un 34%, una percentuale non trascurabile se si considera che anche la risposta "discreta" non riscontra nel complesso un livello sufficiente di gradimento.

Il terzo obiettivo, la cui finalità mira a indagare il rapporto tra livello di competenza e uso dell'app, presenta dei risultati che sembrano confermare le ricerche finora condotte a livello internazionale sul *Mobile Learning*. Il Grafico 4 riporta dati utili per riflettere sul rapporto tra livello di competenza e uso delle app. Per calcolare il rapporto, ci si è limitati a considerare le risposte “sì, negli ultimi sei mesi” relative alle domande sull'uso delle app di lingua. Si è deciso di considerare unicamente queste risposte per essere sicuri che il rapporto tra il livello di competenza e l'uso dell'app sia effettivo. In caso contrario, si sarebbe rischiato di ottenere dei dati falsati poiché l'uso dell'app sarebbe potuto avvenire ad un livello di competenza linguistica inferiore rispetto a quello dichiarato dagli intervistati al momento della compilazione del questionario. Nel Grafico 4 la variabile d'uso che indica la percentuale di apprendenti che hanno utilizzato le app mobili per l'apprendimento dell'italiano LS, mostra il valore massimo nei livelli elementari (A1-A2) con un 55% di utilizzo. Tale valore d'uso decresce leggermente nei livelli intermedi (B1-B2) presentando un 53% fino ad attenuarsi ulteriormente nei livelli avanzati (C1-C2) con un 48%. Sebbene la differenza non sia significativa, è possibile registrare una decrescita progressiva nell'uso delle app per l'apprendimento linguistico man mano che aumenta la competenza linguistica.

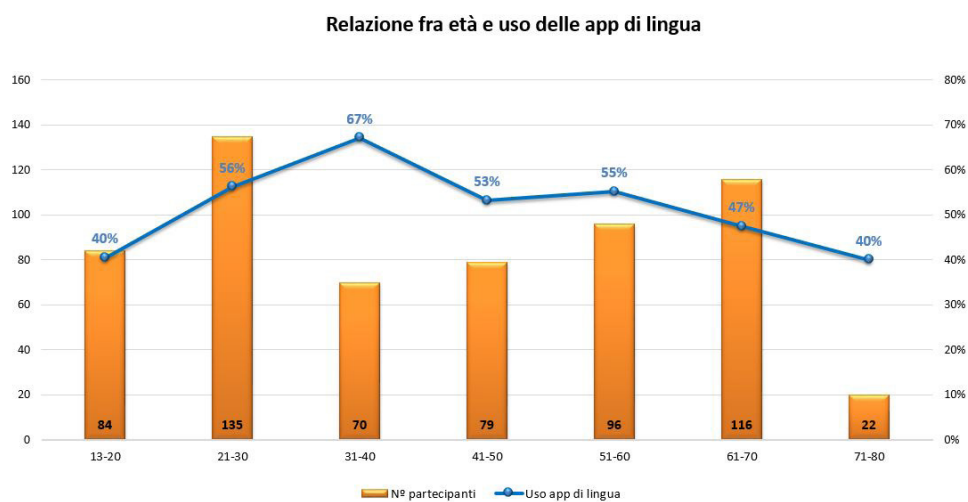
Le alte percentuali, distribuite tra i livelli iniziali e intermedi, coincidono con lo studio quantitativo di Byrne e Diem (2014: 14) poiché, anche nel caso degli utenti di app per l'apprendimento dell'inglese come LS, «a typical user [...] almost certainly will be a beginner, or at least a lower-level learner of English». Diversi sono invece i risultati riportati negli studi di Kim e Kwon (2012) e Rosell-Aguilar (2018): nel primo prevalgono gli utenti di livello intermedio con un 47% (seguito dai livelli avanzati con il 30% e dai livelli iniziali con il 22%). Nel secondo, si registra un uso considerevole nei livelli iniziali, in special modo nel livello A1, mentre nei livelli intermedi e avanzati l'uso della app è in netto calo.



*Grafico 4.* Relazione fra la competenza linguistica degli utenti-apprendenti e l'uso di app per l'apprendimento linguistico

L'ultimo obiettivo riguarda il rapporto tra età e uso delle app. La variabile d'uso relativa alle app per l'apprendimento linguistico (Grafico 5) presenta il valore minimo (40%) nelle fasce d'età 13-20 e 71-80. La prima e l'ultima fascia segnano rispettivamente i punti estremi in cui la variabile, crescendo gradualmente, raggiunge il picco (67%) nella fascia d'età 31-40. A partire da quella 41-50 la variabile decresce leggermente fino all'ultima colonna relativa agli apprendenti di 71-80 anni in cui presenta nuovamente il valore minimo.

Tra gli studi quantitativi di maggiore rilevanza in ambito informale si è riscontrata un'alta percentuale di utenti giovani delle app di lingua. Se nella ricerca di Rosell-Aguilar (2018), l'età non è risultata essere un fattore statistico significativo nell'uso delle app di lingua, nello studio di Kim e Kwon (2012) vi è una percentuale maggiore di utenti giovani (*young adults*, vale a dire dai 13 ai 30 anni) che oscilla tra il 50% e il 60%, mantenendosi costante in tutte le attività elaborate per lo sviluppo delle varie abilità linguistiche (lessico, ascolto, lettura, ecc.). La prevalenza di utenti giovani è confermata nello studio di Byrne e Diem (2014): gli utenti della fascia 25-34 anni sono in netta maggioranza rispetto al resto dei partecipanti (1067 rispetto agli 809 utenti dai 35 anni in su), un numero considerevole, che fa pensare a una grande crescita negli anni a venire. Gli autori, infatti, ritengono plausibile che nei prossimi dieci anni le fasce d'età dai 34 anni in su siano destinate a raddoppiare, semplicemente perché gli utenti più giovani invecchiano. Pertanto, si assisterà a una maturazione demografica dell'utente dell'app di lingua. Le percentuali rilevate nel presente studio, realizzato 4 anni dopo rispetto allo studio di Byrne e Diem (2014), sembrano effettivamente evidenziare un leggero cambio di tendenza registrando il picco nella fascia 31-40.



*Grafico 5.* Relazione tra la fascia d'età degli utenti-apprendenti e l'utilizzo dell'app per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS

## 6. Osservazioni conclusive

Questo studio fornisce un piccolo contributo nell'ambito degli studi quantitativi sul MALL per comprendere meglio le esperienze di apprendimento fuori dall'aula con le applicazioni mobili per l'apprendimento linguistico dell'italiano LS. I dati raccolti per questo lavoro, sebbene appaiano limitati, ci offrono alcuni spunti interessanti per riflettere sui dati demografici, il livello di interesse e gradimento degli utenti-apprendenti di italiano LS in relazione al loro uso con i dispositivi mobili come strumenti didattici. Conoscere questi dati sull'app, come possibile risorsa per l'apprendimento linguistico, ci consente di capire in modo più approfondito quali possibilità reali presenta il proprio dispositivo mobile per costituire, al pari di altre risorse, uno strumento efficace di insegnamento e apprendimento. È necessario, però, incrementare le indagini in questo ambito affinché si esplorino i diversi atteggiamenti e le opinioni degli studenti verso la tecnologia mobile nelle diverse situazioni di apprendimento. Allo stesso modo, è altrettanto importante il supporto dei docenti di lingua per costruire delle esperienze di apprendimento valide anche fuori dalla classe (Metruk 2019; Stickler / Emke 2011). Tale supporto non potrà avvenire se non si conoscono da vicino i fattori che incidono sulle esperienze di apprendimento informale della LS (Benson 2011). Da qui, il bisogno di incentivare gli insegnanti a fornire gli strumenti adeguati allo sviluppo delle competenze linguistiche e culturali della LS mediante la tecnologia mobile.

Estendere l'apprendimento fuori dalla classe non è solo vantaggioso per gli studenti ma, secondo Richards (2015), apporta benefici anche ai docenti della LS. Il punto di partenza è riconoscere che l'apprendimento linguistico può avvenire anche fuori dall'aula (un concetto semplice, eppure non sempre preso in considerazione). Non è sufficiente che i docenti della LS conoscano le diverse attività di apprendimento che gli studenti svolgono fuori dalla classe e il potenziale che queste esperienze apportano alla didattica in aula. È opportuno che i docenti acquisiscano anch'essi le abilità necessarie per guidare gli apprendenti fornendo loro degli esempi concreti per mettere in atto l'apprendimento fuori dalla classe. Per tali ragioni, Richards (2015) ribadisce il bisogno di fornire agli insegnanti degli strumenti per una pratica didattica completa che tenga conto di entrambe le dimensioni della didattica: il dentro e il fuori dalla classe, in altre parole, il visibile e ciò che spesso rimane invisibile agli occhi del docente:

Many of the activities [...] involve careful preparation and follow up on the part of the teacher, and in this way the out-of-class activities serve as additional input to classroom-based teaching. Hence the curriculum of teacher-education courses needs to acknowledge that good teaching means preparing learners for learning both inside and outside of the classroom and that preparing teachers for this new reality is an important aspect of teacher education today. (Richards 2015: 21)

I risultati finora presentati ci aiutano a riflettere su quanto lavoro ci sia ancora da fare per incoraggiare studenti e docenti a un uso efficace e responsabile delle tecnologie portatili utilizzate per fini didattici. Le percentuali riportate in questo studio confermano indirettamente una scarsa conoscenza del potenziale didattico del dispositivo mobile: se consideriamo che il 95% degli intervistati possiede un dispositivo mobile e tra questi un 47% non ha mai usato un'app per l'apprendimento linguistico,



possiamo dedurre che, da una parte, vi sia una scarsa conoscenza dell'offerta virtuale da parte degli studenti, dall'altra una formazione inadeguata da parte dei docenti. Un altro dato significativo è costituito dal 62% di studenti che dimostra interesse verso l'uso del proprio dispositivo mobile per l'apprendimento linguistico, pur non avendone mai fatto esperienza. Una percentuale piuttosto alta, dovuta senz'altro alla familiarità che gli apprendenti già hanno con il proprio dispositivo per altri usi. Alla luce di quanto esposto in questo lavoro, ci auguriamo che si continui a indagare l'interesse verso le app e l'uso di questa risorsa da parte degli studenti di italiano LS nei contesti informali di apprendimento. Considerati i fattori mutevoli che incidono sull'uso delle glottotecnologie e la trasformazione digitale in atto da diversi anni, ribadiamo la necessità di un aggiornamento costante sulle caratteristiche demografiche degli apprendenti, sull'offerta virtuale e sulle opinioni degli studenti riguardo all'uso delle app per l'apprendimento dell'italiano LS.

### Riferimenti bibliografici

- Averna, Carmelo (2020): «L'apprendimento mobile oltre la classe di italiano LS: atteggiamenti e punti di vista degli apprendenti a confronto», in A. López Márquez, F. Molina Castillo (ed.), *Italiano y Español. Estudios de traducción, lingüística contrastiva y didáctica*, Berlin, Peter Lang, pp. 435-447.
- Benson, Phil (2011): «Language learning and teaching beyond the classroom: An introduction to the field», in P. Benson, H. Reinders (ed.), *Beyond the Language Classroom*, London, Palgrave Macmillan, pp. 7-16.
- Byrne, Jason / Diem, Robert (2014): «Profiling mobile English language learners», *Jalt Call Journal*, 10:1, pp. 3-19.
- Chickering, Arthur W. / Ehrmann, Stephen C. (1996): «Implementing the seven principles: Technology as lever», *AAHE Bulletin*, 49, pp. 3-6.
- Consiglio d'Europa (2002): *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione*. Milano, R.C.S. Scuola, La Nuova Italia-Oxford.
- Demouy, Valérie / Jones, Ann / Kan, Qian / Kukulska-Hulme, Agnes / Eardley, Annie (2016): «Why and how do distance learners use mobile devices for language learning?», *The EuroCALL Review*, [S.I.], 24:1, pp. 10-24.
- Eraut, Michael (2004): «Informal learning in the workplace», *Studies in Continuing Education*, 26:2, pp. 247-273. <http://dx.doi.org/10.1080/158037042000225245>.
- Finardi, Kyria Rebeca / Leão, Roberta Gomes / Amorim, Gabriel Brito (2016): «Mobile Assisted Language Learning: Affordances and limitations of Duolingo», *Education and Linguistics Research*, 2:2, pp. 48-65.
- Frankel, Mark S. / Siang, Sanyin (1999): «Ethical and legal aspects of human subjects research on the Internet: A report of a workshop», *American Association for the Advancement of Science*. Washington: AAAS [https://www.aaas.org/sites/default/files/2020-02/report\\_internet\\_research.pdf](https://www.aaas.org/sites/default/files/2020-02/report_internet_research.pdf).
- García, Ignacio (2013): «Learning a language for free while translating the web. Does Duolingo work?», *International Journal of English Linguistics*, 3:1, pp. 19-25.
- Kétyi, András (2013): «Using smart phones in language learning – A pilot study to turn CALL into MALL», in L. Bradley, S. Thoušny (eds.), *20 Years of EUROCALL: Learning from the Past, Looking to the Future. Atti del Convegno EUROCALL 2013*, Évora, Research

- publishing.net, pp. 129-134. [https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/208771/local\\_208771.pdf](https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/208771/local_208771.pdf).
- Kim, Heyoung / Kwon, Yeonhee (2012): «Exploring smartphone applications for effective Mobile-Assisted Language Learning», *Multimedia-Assisted Language Learning*, 16:1, pp. 31-57.
- Kolb, David A. (1984): *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, vol. 1, Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall.
- Kumar, Bimal Aklesh / Mohite, Priya (2016): «Usability guideline for mobile learning apps: An empirical study», *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 10:4, pp. 223-237.
- Lai, Chun / Zheng, Dongping (2018): «Self-directed use of mobile devices for language learning beyond the classroom», *ReCALL*, 30:3, pp. 299-318.
- Lai, Chun / Zhu, Weimin / Gong, Gang (2014): «Understanding the quality of out-of-class English learning», *TESOL Quarterly*, 49:2, pp. 278-308.
- Liu, Qiaochu / He, Xuan (2014): *Using Mobile Apps to Facilitate English Learning for College Students in China* (Tesi di Laurea inedita), University of Borås. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:896787/FULLTEXT01.pdf>
- Ma, Qing (2017): «A multi-case study of university students' language-learning experience mediated by mobile technologies: A socio-cultural perspective», *Computer Assisted Language Learning*, 30:3-4, pp. 183-203.
- Metruk, Ratislav (2019): «The call of the MALL: The use of smartphones in higher education. A literature review», *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6:3. <http://dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com>
- Pachler, Norbert / Bachmair, Ben / Cook, John (2010): *Mobile Learning: Structures, Agency, Practices*, New York, Springer.
- Palalas, Agnieszka (2012): «Mobile-enabled language learning eco-system», in M. Specht, M. Sharples, J. Multisilta (eds.), *mLearn 2012: 11th International Conference on Mobile and Contextual Learning 2012, Helsinki, 16–18 ottobre*, sl., CEUR Workshop Proceedings, pp. 1-8. <http://ceur-ws.org/Vol-955/>
- Reischmann, Jost (2014): «Lifelong and lifewide learning. A perspective», in S. Charungkaitikul (ed), *Lifelong Education and Lifelong Learning in Thailand*, Bangkok, pp. 286-309.
- Richards, Jack C. (2015): «The changing face of language learning: Learning beyond the classroom», *RELC Journal*, 46:1, pp. 5-22.
- Rosell-Aguilar, Fernando (2018): «Autonomous language learning through a mobile application: A user evaluation of the Busuu app», *Computer Assisted Language Learning*, 31:8, pp. 854-881. <https://doi.org/10.1080/09588221.2018.1456465>
- Vesselinov, Roumen / Grego, John (2012): «Duolingo effectiveness study», [https://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport\\_Final.pdf](https://static.duolingo.com/s3/DuolingoReport_Final.pdf) [05/10/2021]
- Vesselinov, Roumen / Grego, John (2016): «The Babel efficacy study», <http://comparelanguageapps.com/documentation/Babbel2016study.pdf> [05/10/2021]

## Sitografia

- AA.VV. (2019): «Average daily time spent online via mobile by internet users worldwide in 2019, by age and device», *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/416850/average-duration-of-internet-use-age-device/#statisticContainer> [10/03/2021].
- AA.VV. (2020): *The state of mobile in 2020: The key stats you need to know*. <https://www.appannie.com/en/insights/market-data/state-of-mobile-2020-infographic/> [04/05/2021]

- AA.VV. (2020): «Number of apps available in leading app stores in 2019», *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/> [07/11/2021]
- AA.VV. (2020): «How much time does the average person spend on their phone?», *Kommando Tech*. <https://kommandotech.com/statistics/how-much-time-does-the-average-person-spend-on-their-phone/> [15/09/2021]
- MacKay, Jory. (2019): «Screen time stats 2019: Here's how much you use your phone», *RescueTime*. <https://blog.rescuetime.com/screen-time-stats-2018/> [10/09/2021]
- Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale (2019): *L'italiano nel mondo che cambia - 2019*. Rapporto sulla lingua italiana nel mondo 2019, XIX Settimana della Lingua Italiana nel mondo, 9 ottobre 2019. <https://www.linguaitaliana.esteri.it/novita/documenti/70/dettaglio.do?l=it> [10/12/2021]