

## Progetto per assegno di ricerca

### Premesse

Le attività dell'assegnista di ricerca contribuiranno allo sviluppo del progetto *Call-ER -Context-Aware Language Learning in Emilia Romagna-: turismo esperienziale e apprendimento nelle città del Multicampus UNIBO* di cui il Dipartimento di Interpretazione e Traduzione è risultato vincitore, nell'ambito dei progetti della regione Emilia Romagna per le Alte Competenze per la Ricerca e il Trasferimento Tecnologico, POR FSE 2014/2020, Risorse Umane per la Specializzazione Intelligente.

### Caratteristiche del Progetto di ricerca

Il progetto CALL-ER intende favorire e coniugare nuove forme di turismo culturale e di educazione linguistica esperienziale in alcuni luoghi di interesse regionale, con particolare attenzione ai territori di Forlì-Cesena, città del multicampus universitario di UNIBO in Romagna.

Scopo di CALL-ER è la progettazione di contenuti digitali per un applicativo (app) per smartphone o tablet che promuova la conoscenza di spazi e luoghi dei territori della provincia di Forlì-Cesena e contestualmente favorisca l'apprendimento della lingua italiana, attraverso percorsi linguistico-culturali di tipo esperienziale.

A questo fine, si adotteranno tre strategie principali: i) fruizione di contenuti multimediali geolocalizzati segnalati da specifiche notifiche in prossimità del luogo descritto nella app; ii) interattività complessa e multimodale attraverso la condivisione con gli altri partecipanti alla community CALL-ER di racconti di esperienze vissute nei luoghi (digital storytelling) o di richieste di supporto/aiuto per la "comprensione" dei testi e dei riferimenti interculturali; iii) collegamento diretto con alcuni eventi culturali e turistici della Regione Emilia Romagna, in cui il luogo di interesse culturale diventa polo di aggregazione, cittadinanza attiva e innovazione digitale strategica (POR FESR 14/20).

La app si rivolge in prima battuta ad "apprendenti-turisti" non italofofoni che trascorreranno un periodo breve (per esempio scambi erasmus o mobilità internazionale) oppure di lunga durata (non italofofoni immatricolati a UNIBO) nei territori di Forlì-Cesena, con la curiosità di conoscerne più da vicino la ricchezza naturalistica, artistica e culturale, ma al contempo, di usufruire appieno dei Servizi che la città e il campus universitario mettono a disposizione. In seconda battuta, la app può interessare i "turisti-apprendenti" non italofofoni che desiderano coniugare l'esplorazione del territorio con il potenziamento delle competenze in lingua italiana.

### Attività dell'assegnista di ricerca

Coerentemente con le scadenze e le attività descritte nella tabella qui sotto, l'assegnista di ricerca sarà impegnato nella progettazione dei contenuti di una app rivolta ad apprendenti-turisti interessati a conoscere meglio le caratteristiche del territorio di Forlì-Cesena, potenziando al contempo la conoscenza della lingua italiana.

Per raggiungere l'obiettivo, l'assegnista dovrà, insieme ai referenti dei Dipartimenti DIT, DISA e QUVI i) definire l'approccio metodologico del *context-aware language learning* (come si potenziano le competenze in italiano attraverso il turismo esperienziale?), ii) selezionare i luoghi -culturali, artistici, naturalistici, e di servizio- più salienti per il tipo di utenza della app, iii) redigere i contenuti multimediali delle diverse sezioni della app. (scrittura degli ipertesti, ricerca e selezione delle immagini e/o dei file audio-video), iv) avviare una prima sperimentazione della app finalizzata alla revisione finale, prima della *release* del prodotto.

L'assegnista di ricerca potrà contare sui risultati ottenuti nell'ambito di alcune tesi di laurea magistrale svolte da laureande dei tre dipartimenti coinvolti nel progetto.

### Calendario delle attività principali

Periodo indicativo	Attività
<b>1 nov./15 dic.</b>	Analisi dello stato dell'arte, in particolare in riferimento alle caratteristiche dei prodotti già esistenti; Pianificazione del lavoro di progettazione dei contenuti della nuova app
<b>15 dic./1 apr.</b>	Definizione delle diverse sezioni e funzionalità della app; Scrittura dei contenuti (testi, immagini, link di approfondimento), in coordinamento con la progettazione a cura delle équipe informatiche
<b>1 apr./1 giugno</b>	Organizzazione di alcune sperimentazioni tramite focus group e <i>experience prototyping</i>
<b>1 giugno/15 luglio</b>	Svolgimento delle sperimentazioni, raccolta dei <i>feedback</i> e impostazione del lavoro di revisione.
<b>15 luglio/1 novembre</b>	Revisioni, modifiche ai contenuti, supporto alla disseminazione

### Profilo dell'assegnista di ricerca

L'assegnista di ricerca selezionato dovrà disporre di solide competenze preliminari in ambito di progettazione di contenuti linguistico-culturali in contesti tecnologici e di solide basi culturali.

Più precisamente:

-Laurea magistrale/specialistica o vecchio ordinamento o titolo equivalente con curriculum scientifico-professionale adeguato al profilo.

-Competenze di base di progettazione di dispositivi multimediali, in termini di *instructional design* e scrittura di contenuti per il digitale.

-Ottima padronanza di scrittura in lingua italiana e ottime conoscenze culturali.

-*Competenze trasversali*: autonomia e buone capacità organizzative in riferimento alla pianificazione del lavoro e al rispetto delle consegne; buone competenze interpersonali per interagire con i diversi *stakeholder* del territorio forlivese; interesse e curiosità per il territorio delle province di Forlì-Cesena.

Costituiscono titolo preferenziale il possesso di competenze in materia di acquisizione linguistica e italiano L2, di competenze in materia di tecnologie della comunicazione applicate all'educazione linguistica, di nozioni sul diritto d'autore (open source, creative commons, processi di copyright clearance, ecc.).

## **Collaborazioni**

L'assegnista di ricerca potrà contare sulla collaborazione con équipe Unibo interdisciplinari e con alcune Associazioni attive sul territorio. In riferimento a Unibo, l'assegnista potrà collaborare con esperti in ambito linguistico-culturale, didattico e computazionale del DIT (Dipartimento di Interpretazione e Traduzione), con esperti internazionali in progettazione e sviluppo informatico del DISI (Dipartimento di Informatica, Scienza e Ingegneria), anche applicato alla conservazione del patrimonio culturale, e con esperti del Dipartimento di Scienze per la Qualità della Vita (sede di Rimini), particolarmente attivi negli studi in ambito di innovazione nel turismo culturale e sostenibile.

Per quanto riguarda le Associazioni sul territorio della provincia di Forlì-Cesena, l'assegnista potrà collaborare con associazioni e reti con le quali i gruppi di ricerca che seguono il progetto intrattengono rapporti di collaborazione (p. es. ATRIUM, Spazi Indecisi, IT.A.CÀ) e con altre realtà del territorio impegnate nello sviluppo socioculturale della cittadinanza e nella promozione del territorio.

## **Riferimenti bibliografici**

Bagna, C., Gallina, F., Marchetti, S. (2018). L'approccio del Linguistic Landscape applicato alla didattica dell'italiano L2 per studenti internazionali. In: *La didattica delle lingue del nuovo millennio*, 18, 219-232.

Bagna, C.; Marchetti, S.; Barni, M. (2017). «LL between "movement and immobilities": The Case of International Students in Historical City Centres in Italy». Paper presented at Linguistic Landscape Workshop 9 (University of Luxembourg, 29-31 March 2017).

Bellinzona, M. (2018). Linguistic Landscape e contesti educativi: uno studio all'interno di alcune scuole italiane. In: *Lingue e Linguaggi*, 25, 297-321.

Cenoz, Jasone; Gorter, Gert (2008). «The linguistic landscape as an additional source of input in second language acquisition». *International Review of Applied Linguistics*, 46, 267-87.

Cervini, C. (2018). Esperienze linguistico-L2 con UniOn!, in *Esperienze di e-learning per l'italiano*, VIALE, Matteo (Ed). Bologna: Bononia University Press - BUP.

Cervini, C., Solovova, O., Jakkula, A., & Ruta, K. (2016). Mobile assisted language learning of less commonly taught languages: learning in an incidental and situated way through an app, CALL communities and culture Short papers from EUROCALL, 2016, 81-86.

Chen, X. (2016). Evaluating language-learning mobile apps for second-language learners. In: *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 9(2), 39-51.

Cook, J., Pachler, N., Bradley, C. (2008). Bridging the gap? Mobile phones at the interface between informal and formal learning. In: *Journal of the Research Centre for Educational Technology (RCET)*, 4(1), 3-18.

Crompton, H. (2013). A historical overview of m-learning: toward learner-centred education. In: *Handbook of mobile learning*. New York, NY: Routledge Publishers, 3-14.

Dornyei, Z. (2003). *Questionnaires in Second Language research: construction, administration and processing*. London, UK: Lawrence Erlbaum Associates.

Gangaiamaran, R., Pasupathi, M. (2017). Review on use mobile apps for language learning. In: International Journal of Applied Engineering Research, 12(21), 11242-11251.

Morales, R., Igler, B., Bohm, S., Chitchaipoka, P. (2015). Context-aware Mobile Language Learning. In: Procedia Computer Science, 56, 82-87.

Nushi, M., Egbali, M. H. (2018). 50Languages: a mobile language learning application (App Review). In: Teaching English with Technology, 18(1), 93-104.

Pederzoli, M. (2015). Un'immagine vale più di mille parole? L'input visivo per la valutazione della competenza linguistico-comunicativa nell'abilità di produzione orale: a case study [tesi di dottorato]. Siena: Università per Stranieri di Siena.

Shohamy, E., Gorter, D. (eds.) (2009). Linguistic Landscape: Expanding the Scenery. New York: Routledge.

Valva, A., Cervini, C (2020). Developing the UniON! Mobile app to foster incidental learning of languages and cultures. Colloque international des Etudiant\_e\_s chercheur\_se\_s en Didactique des langues et Linguistique, CEDIL'18, May 2018, Grenoble, France. hal-02647769