



UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA
UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE E SOCIALI

CORSO DI LAUREA IN
LINGUE E COMUNICAZIONE PER L'IMPRESA E IL TURISMO

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

TESI DI LAUREA

LA COMPONENTE PRAGMATICA NELLE APPLICAZIONI ON-
LINE PER L'APPRENDIMENTO LINGUISTICO: IL CASO DI
LINGOPIE

Docente 1° relatore: Prof. Gianmario Raimondi

Studente: Elisa Caboni
20 E02 793

INDICE

Introduzione.....	2
1. Pragmalinguistica e apprendimento linguistico	4
1.1 Che cos'è la pragmalinguistica.....	4
1.2 L'apprendimento linguistico	8
1.2.1 Differenza fra apprendimento e acquisizione di una lingua	8
1.2.2 Il contesto educativo	9
1.2.3 I fattori individuali	10
2. Il web e le nuove tecnologie per l'apprendimento linguistico.....	13
2.1 Un po' di storia sul web.....	13
2.1.1 La nascita dell'e-learning.....	15
2.1.2 Il Mall e Il Call.....	15
2.2 Una rassegna di siti internet per l'apprendimento di una L2	16
2.2.1 Duolingo.....	17
2.2.2 Babbel.....	20
2.2.3 Memrise.....	21
2.2.4 Busuu.....	22
2.2.5 Tandem.....	23
2.2.6 Livemocha.....	24
2.3 La componente pragmatica.....	25
2.3.1 Un'analisi del linguaggio utilizzato nelle piattaforme linguistiche ...	25
2.3.2 L'analisi della componente pragmatica grazie alla tecnologia	29
2.4 Altre modalità per apprendere le lingue	32
2.5 I siti streaming e gli educational streaming sites.....	34
3. Il caso di Lingopie.....	35
3.1 Il funzionamento della piattaforma	35
3.2 Analisi della componente pragmatica	38
Bibliografia.....	45
Ringraziamenti	49

Introduzione

La nascita delle nuove tecnologie ha agevolato in modo sostanziale lo studio delle lingue straniere grazie ad una maggiore flessibilità e disponibilità delle risorse digitali. Tuttavia, molte piattaforme linguistiche utilizzano esercizi interattivi che si basano principalmente sull'insegnamento del vocabolario o della grammatica senza dare una particolare importanza alla componente pragmatica del linguaggio. Infatti, come verrà analizzato in seguito, la pragmatica ha un ruolo essenziale nell'apprendimento linguistico in generale ma anche e soprattutto in quello che si svolge online.

Questo elaborato verte sull'analisi dell'apprendimento di una o più lingue straniere attraverso piattaforme linguistiche online tramite un'analisi delle componenti pragmatiche presenti in esse.

Ho scelto di occuparmi di quest'analisi per un forte interesse legato alla mia esperienza personale. Fin da piccola, mi sono appassionata alla lingua inglese e per questo motivo ho iniziato a guardare serie tv e film in lingua straniera. Sicuramente anche la mia passione per la musica mi ha aiutato ad apprendere l'inglese. Inoltre, ho deciso di parlare di questo tema per agevolare altri studenti o in generale tutte quelle persone che come me amano le lingue e vorrebbero impararle autonomamente senza seguire dei corsi di lingua preparatori per esami linguistici.

I due obiettivi di questo elaborato sono quello di analizzare la correlazione fra la pragmalinguistica e l'apprendimento di una LS (lingua straniera) e quello di capire in che modo le piattaforme linguistiche online integrino le componenti pragmatiche, essenziali per il raggiungimento di una buona competenza comunicativa, nei loro materiali didattici.

Per raggiungere l'obiettivo, verrà fatta un'analisi qualitativa dei materiali didattici delle piattaforme più conosciute. L'analisi sarà svolta nel secondo capitolo e nel terzo capitolo.

Per la documentazione teorica sul tema mi sono basata su letteratura sia generale (sui temi dell'apprendimento linguistico e sull'inquadramento teorico della pragmalinguistica), sia specificamente dedicata all'interrelazione fra i due temi. La seconda parte dell'elaborato, essendo basata sull'analisi delle piattaforme linguistiche online, una tematica nata e sviluppatasi nell'ultimo decennio, si basa prevalentemente su fonti primarie online (blog e articoli), utili per desumere lo "stato dell'arte" rispetto all'attenzione del settore per il tema oggetto della tesi ma anche in parte sulla letteratura scientifica (soprattutto anglofona) che ha cominciato recentemente a confrontarsi con le applicazioni didattiche di carattere pragmatico.

L'elaborato è suddiviso in quattro capitoli. Nel primo capitolo verrà proposta una parte teorica e descrittiva di quello che è la pragmalinguistica e di come avviene l'apprendimento linguistico di una L2 (seconda lingua) e di conseguenza verrà spiegata la connessione fra queste due tematiche.

Il secondo capitolo invece spiegherà come, grazie allo sviluppo delle nuove tecnologie, sono nate nuove modalità di apprendimento che non rientrano nell'apprendimento formale, applicato tradizionalmente nelle scuole, ma in un apprendimento di carattere informale, in cui larga parte dell'azione didattica è affidato all'apprendente stesso. Seguirà poi un approfondimento sul funzionamento concreto delle piattaforme linguistiche più utilizzate dagli utenti e un'analisi delle componenti pragmatiche presenti in queste applicazioni.

Il terzo capitolo tratterà più in particolare del caso di *Lingopie*. Come vedremo in seguito, *Lingopie* è una piattaforma streaming, finalizzata all'auto-apprendimento di una o più lingue straniere. In questo capitolo vedremo in particolare quali sono le metodologie proposte e come funziona in generale la piattaforma.

Conclude l'elaborato una conclusione di tipo valutativo nella quale fornirò un giudizio personale fondato sull'analisi svolta nel secondo e terzo capitolo, su quale applicazione integri maggiormente nel processo didattico le componenti pragmatiche e questo sia prendendo in considerazione il setting delle app, sia analizzando la "qualità" del linguaggio (considerato come risultato visibile dell'apprendimento) proposto dalle piattaforme.

1. Pragmalinguistica e apprendimento linguistico

Sia l'apprendimento linguistico che la pragmatica linguistica sono temi molto importanti che hanno avuto l'attenzione di diversi studiosi. Però qual è il nesso fra queste due tematiche? Il rapporto fra apprendimento linguistico e componente pragmatica del linguaggio si può dedurre dal fatto che la padronanza di una lingua non significa solamente formulare delle frasi di senso compiuto e dunque avere una buona competenza linguistica, ma bisogna saperla usare il modo efficiente per comunicare e farsi comprendere dagli altri, quindi ottenere una buona competenza comunicativa. Infatti, la competenza comunicativa è al centro degli studi della pragmatica linguistica. In questo capitolo si passerà in rassegna prima la natura della componente pragmatica del linguaggio, poi alcuni aspetti generali sul tema dell'apprendimento linguistico e più in particolare i fattori individuali che possono influenzare gli apprendenti.

1.1 Che cos'è la pragmalinguistica

La pragmalinguistica, anche chiamata linguistica pragmatica, dal termine greco <pragma> (agire), è un ramo della linguistica, in particolare della semiotica, che ha ricevuto l'attenzione di diversi studiosi, i quali hanno proposto molteplici definizioni del campo (Andorno, 2005). Tra le più esaustive è quella proposta da Levinson (1983:24):

“Pragmatics is the study of the ability of language users to pair sentences with the contexts in which they would be appropriate”.

Il termine *pragmatica* è stato introdotto nel 1938 dal semiologo e filosofo statunitense Charles Morris, il quale ha fornito una distinzione fra tre “campi di studio” della semiotica: la sintassi, la semantica e la pragmatica.

- Sintassi: si intende lo studio delle relazioni fra i segni, dunque il loro ordine in una frase.
- Semantica: si occupa dello studio dei significati dei segni.
- Pragmatica: è lo studio dei segni e le loro relazioni fra gli utenti.

La *pragmatica linguistica* oltre ad avere le due accettazioni citate, è trattata dai linguisti anche con il nome di *semantica degli enunciati*, poiché “gli enunciati, a differenza delle parole, non si limitano a designare oggetti, stati o eventi, ma compiono una varietà di funzioni” (Vallauri 2007:187).

Secondo la *pragmalinguistica* non solo le parole hanno un significato ma anche il *contesto* in cui vengono espresse, le stesse parole in un contesto o in un altro assumono significati completamente diversi. L'obiettivo principale degli studi legati alla *pragmalinguistica* è esattamente quello di studiare la lingua in relazione ai parlanti e al contesto, per "valutare" la competenza comunicativa. Perché il contesto è così importante e soprattutto perché rappresenta uno dei punti cruciali per una buona comunicazione? Per valutare quanto esso sia essenziale per capire un enunciato prendiamo come esempio queste frasi (YUS 2011:1-2):

1) "The cat is on the mat".

Il contesto agevola la comprensione di diversi aspetti del linguaggio. Come abbiamo detto in precedenza, una parola o una frase detta senza essere messa in un contesto specifico, non è sempre comprensibile:

a. "[Peter and Mary own a cat which has the habit of sitting on its mat so that the owner knows that it is hungry]".

b. "Peter (to Mary): The cat is on the mat".

c. "The cat is hungry (go feed the cat, please)".

Se prendiamo l'esempio sopra citato (1), lo scopo principale "del contesto è far capire che l'enunciato (b) da solo non significa molto, o comunque può essere mal interpretato da Mary se non ha le "informazioni contestuali" dell'enunciato (a) per poter interpretare quello che sta avvenendo (c). Per esempio, Mary può pensare al fatto che Peter le sta dando solamente indicazioni sulla "posizione geografica" del gatto (YUS 2011: 2).

Per orientarsi nel contesto vi sono le cosiddette *espressioni deittiche* definite come "il fenomeno per cui il riferimento di alcune espressioni linguistiche indicali è vincolato alle coordinate della situazione in cui avviene l'evento comunicativo" (Bühler 1934 cit. in Andorno 2005:36). Queste coordinate sono utilizzate dal parlante e dall'ascoltatore come punto di riferimento del discorso o della situazione. Ogni coordinata ha una parte centrale, cioè l'elemento principale che fornisce le indicazioni per contestualizzare il discorso.

Esistono diverse tipologie di deissi ed ognuna aiuta ad agevolare il senso del discorso (Andorno 2005:36-47):

- Deissi personale: la cui coordinata è il mittente del messaggio.

- Deissi spaziale: la cui coordinata è la posizione del parlante. In italiano hanno un orientamento deittico non solo i dimostrativi ma anche alcuni verbi come per esempio “andare” e “venire”.
- Deissi temporale: la cui coordinata combacia con il momento in cui il parlante inizia il discorso. (es. là, ora, dopo).
- Deissi sociale: rappresenta l’indicazione dei rapporti sociali (es. tu/lei). La deissi sociale varia nelle diverse lingue, per esempio nella lingua inglese non essendo presente la distinzione tra “tu” e “lei”, conosciamo il livello sociale degli interlocutori soltanto dal contesto.
- Deissi testuale: la cui coordinata corrisponde al momento e al luogo dell’azione svolta nel testo. (es in inglese *From now on*)

La pragmatologia studia l’agire linguistico, cioè come un soggetto pronunciando un enunciato, produce una reazione da parte dell’ascoltatore. I due filosofi che hanno affrontato e tratto conclusioni su questo tema sono John L. Austin e John Searle. Austin ha introdotto una distinzione tra tre significati degli enunciati. Il primo significato è quello *locutorio* che rappresenta letteralmente ciò che viene detto. Il secondo è un significato *illocutorio* che fa “intendere” ciò che il parlante dice. Il terzo è l’effetto *perlocutorio* che rappresenta le conseguenze dell’azione compiuta (Andorno 2005:62-65). Facciamo un esempio tratto da un video YouTube¹. Ci sono due coinquilini, uno dei due pronuncia l’enunciato “Hey, la finestra è aperta”, significato *proposizionale*. L’altro coinquilino, di conseguenza risponde in modo alquanto aggressivo: “Perché mi dici sempre cosa devo fare!! Se non vuoi che la finestra sia aperta chiuditela da solo”, effetto *perlocutorio*. Il primo colpito dalla reazione di quest’ultimo risponde “Tutto quello che ho detto, amico, è che la finestra è aperta, non prenderla sul personale”, significato *illocutorio*. Questo esempio spiega la funzione illocutiva del parlante ovvero la sua intenzione di convincere il suo amico a chiudere la finestra. L’effetto *perlocutorio*, dunque la conseguenza dell’enunciato del primo coinquilino è stata la reazione aggressiva dell’altro. Il filosofo statunitense John Searle invece, ha classificato gli atti linguistici in cinque categorie: *assertivi, espressivi, commissivi, direttivi e dichiarativi*. Alcuni esempi di *atti linguistici* facenti parte del linguaggio sono le domande, le richieste, le promesse, ecc. (Andorno 2005:65)

¹ Per approfondire questo tema, visionare il video del Dr. Philip Brown, professore della *God’s Bible School and University*, pubblicato il 23/08/2016, a partire dal ventinovesimo minuto: <https://www.youtube.com/watch?v=4O9DQEqLqr4>

Il linguaggio si basa su un concetto molto importante, il “principio di cooperazione” di Grice. Egli, infatti, afferma che in uno scambio comunicativo, oltre all’intenzione del parlante, è importante l’aspetto “*collaborativo*” della conversazione, in cui entrambi gli interlocutori devono collaborare per la riuscita della stessa. Egli elabora dunque quattro “massime”, che spiegano come questa collaborazione possa avvenire (Andorno 2005:92-105).

Queste sopra citate sono alcune delle moltissime componenti pragmatiche del linguaggio, viste come un insieme di regole da seguire per rendere efficace uno scambio comunicativo, ma queste non fanno riferimento solo al linguaggio verbale ma anche quello paralinguistico o non verbale. Alcuni esempi di una componente pragmatica essenziale per un buono scambio comunicativo sono l’alternanza dei turni e le espressioni facciali. Facendo riferimento all’alternanza dei turni, vi sono delle regole da seguire per riuscire a rendere uno scambio comunicativo efficace. Bensì, la maggior parte delle conversazioni siano simmetriche, questo non sempre avviene; infatti, molti scambi comunicativi non prevedono la stessa parità di ruoli.

Per concludere possiamo affermare che La pragmalinguistica è la scienza della competenza comunicativa, a sua volta, elemento fondamentale dell’apprendimento linguistico. (Andorno 2005: 10). Dunque, l’obbiettivo principale di un apprendente di L2¹ non solo è quello di arrivare ad ottenere un’ottima competenza linguistica ma anche di comunicare in modo adeguato, di conseguenza ottenere una competenza comunicativa e pragmatica. Dell Hathaway Hymes, celebre antropologo statunitense di metà del Novecento, definisce la *competenza comunicativa* come “l’abilità di usare la lingua in modo efficace e appropriato in diversi contesti per esigenze comunicative di vario tipo”(Hymes 1972 cit. in Andorno 2005:10). Inoltre, il tema della pragmatica è riconducibile, alla pragmatica interculturale intesa come e alla nozione di competenza comunicative e pragmatica.

¹ In Linguistica la lingua L2, o lingua seconda viene intesa come una qualsiasi lingua appresa dopo la L1, o lingua madre. Anche se vi sono alcuni studiosi che distinguono ulteriormente una L2 da una LS (Lingua straniera). (Pallotti 2012:13).

1.2 L'apprendimento linguistico

Il campo dell'apprendimento del linguaggio è un ambito di ricerca che studia i fattori che condizionano l'apprendimento di una L2.

Innanzitutto, è importante evidenziare le differenze tra l'acquisizione della prima lingua (L1) e l'apprendimento della seconda lingua (L2). Ci sono fondamentali differenze in termini di età degli apprendenti e di modalità di acquisizione delle competenze. Mentre il bambino impara la sua lingua madre in modo del tutto naturale e nella sua vita quotidiana, gli adulti che apprendono una L2 spesso lo fanno in un ambiente formale. È quindi fondamentale capire queste differenze, per comprendere i fattori che condizionano le due modalità di acquisizione.

Inoltre, esistono molti altri elementi quali il contesto educativo e i fattori individuali. A seconda del luogo e delle modalità di apprendimento, il risultato viene condizionato. E ancora, l'età, la lingua di partenza, il contesto ambientale in cui si studia, la motivazione sono elementi che possono condizionare sensibilmente il processo di apprendimento.

1.2.1 Differenza fra apprendimento e acquisizione di una lingua

Nell'ambito dell'apprendimento del linguaggio la prima fondamentale distinzione è quella tra acquisizione e apprendimento.

Il termine acquisizione si riferisce ad un processo cognitivo spontaneo poiché avviene senza che la persona ne sia cosciente, normalmente si fa riferimento ai bambini che apprendono la L1 nelle prime fasi della vita. L'apprendimento invece è un processo conscio che avviene in un'età più avanzata della vita di un soggetto, e si riferisce all'apprendimento di una seconda lingua straniera.

Nell'ambito della SLA (*Second Language Acquisition*) alcuni linguisti fanno un'ulteriore distinzione tra due diverse tipologie: l'apprendimento della seconda lingua o quello di una lingua straniera:

“L'apprendimento della seconda lingua si riferisce al processo di acquisizione di una lingua non nativa parlata dalla comunità nella quale l'apprendente vive, mentre quello della lingua straniera si riferisce al processo di acquisizione di una lingua non nativa che non è parlata dalla comunità circostante” (Mackey 2012:71).

Per quanto riguarda l'aspetto neurologico legato all'apprendimento delle lingue e dunque all'uso del linguaggio, molti studiosi, tra cui Thompson (Barbera s.d.), hanno visto come vi sono due aree del cervello che vengono utilizzate: la prima è l'area di *Broca*, vicina alle aree che controllano i movimenti, e la seconda è l'area di *Wernicke*. Quest'ultima, essendo adiacente

alle aree destinate all'udito, mette assieme i suoni alle parole; dunque, è essenziale per la “comprensione”¹.

Come possiamo vedere nella Figura 1 qui sotto, vi è inoltre una “lateralizzazione” del cervello nella quale l'emisfero sinistro si occupa del linguaggio verbale, l'emisfero destro invece, regola il linguaggio non verbale.

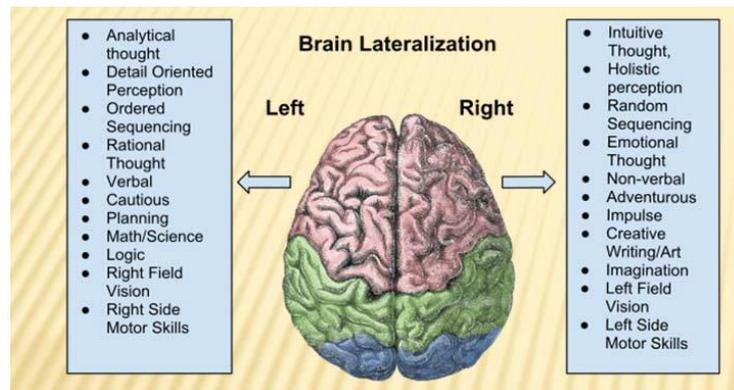


Figura 1 - La lateralizzazione cerebrale (Nielsen et al. 2013)

Il presente elaborato si occupa dell'apprendimento della lingua straniera, e i termini apprendimento e acquisizione vengono usati come sinonimi poiché, anche se vengono utilizzati in maniera diversa, si basano entrambi su processi cognitivi comuni.

1.2.2 Il contesto educativo

Quando si parla di insegnamento e di conseguenza apprendimento, pensiamo subito ad un contesto scolastico o istituzionale (Chiosso 2018:6-8). Tuttavia, l'atto di apprendere e di insegnare qualcosa non avviene per forza in un contesto formale quale la scuola o l'università ma, come vedremo in questo paragrafo, esistono diversi contesti da prendere in considerazione. I tre principali sono: il contesto formale, non formale, informale.

Il contesto educativo formale è quello relativo agli ambienti specifici destinati all'educazione, per esempio la scuola, la famiglia, la formazione al lavoro. La caratteristica principale è la presenza di persone che svolgono il ruolo di “responsabile” dell'insegnamento, ad esempio i genitori, i professori, il datore di lavoro. Vi è inoltre la programmazione di un “progetto educativo

¹ Come spiega il Professor Emanuel Barbera. Fonte: <http://www.bmanuel.org/corling/corling1-4.html>

ben definito”. L’apprendimento formale quindi non solo avviene in un luogo strutturato ma ha come obiettivo il raggiungimento di un risultato certificato (Chiosso 2018:6).

Al di fuori dei sistemi di istruzione, esiste il *contesto educativo non formale*, è caratterizzato da uno scopo non necessariamente educativo e spesso è l’apprendente che vuole ampliare le proprie conoscenze. Rappresenta un contesto in cui l’apprendente impara in modo autonomo mettendo in gioco la propria volontà e determinazione. Un esempio è il collezionismo, attività ricreativa che l’apprendente esercita per assecondare le proprie passioni con obiettivo ludico. Il *contesto informale* invece rappresenta ciò che si impara nella quotidianità (Chiosso 2018:7).

Nel nostro caso, una persona che vuole imparare una lingua *online* si colloca in questo contesto educativo poiché è una scelta personale dettata da una grande motivazione da parte dell’apprendente.

1.2.3 I fattori individuali

Secondo alcuni ricercatori, vi sono alcuni fattori individuali che influiscono sull’apprendimento linguistico della L2.

Diverse ricerche individuano sei ambiti di diversità: la lingua madre, l’età, la memoria di lavoro, la motivazione e il contesto.¹

La *lingua madre* o L1, è uno tra i primi fattori influenti. Durante le prime fasi dell’apprendimento di una L2, infatti, l’apprendente tende a “trasferire” tutto ciò che conosce della sua lingua madre nella lingua traguardo. Questo può generare errori da un punto di vista grammaticale e sintattico. Infatti, uno degli errori più frequenti è l’alterazione dell’ordine nella frase soprattutto se le due lingue in questione sono simili (Mackey 2008:91).

Analizziamo, per esempio, la seguente frase:

- in italiano: ho mangiato bene.
- In francese: j’ai bien mangé.

Come possiamo vedere, gli elementi costitutivi della frase ovvero soggetto, verbo, complemento non hanno lo stesso ordine nelle due lingue. Un apprendente di L1 italiana, potrebbe, nel formulare la frase in francese, usare lo stesso ordine della sua lingua madre, incorrendo in errore. Queste difficoltà potrebbero comunque verificarsi tra lingue completamente diverse, ad

¹Per approfondire questo argomento visionare il quinto capitolo del manuale di, Mackey Alison l’acquisizione linguistica. Mackey Allison la quale insegna Linguistica all’università di Georgetown, spiega quali siano le variabili individuali dell’acquisizione linguistica.

esempio un apprendente arabo potrebbe avere difficoltà ad imparare l'inglese poiché l'ordine dei costituenti della sua lingua madre è VSO (Berruto 2017:254-255).

L'*età* è un altro fattore, non il più importante secondo alcuni studiosi, da prendere in considerazione quando si vuole determinare il processo e l'efficacia dell'apprendimento di una L2. L'idea comune è che i bambini apprendano una L2 in modo più graduale e che riescano ad impararla più facilmente. Questa teoria viene proposta da Eric Leneberg che, alla fine degli anni Settanta, ha studiato l'apprendimento di una L2 nei bambini sviluppando il concetto di *periodo critico*. Secondo lui per raggiungere un livello simile a quello di un nativo, l'acquisizione deve avvenire nel periodo prima della pubertà. In tale periodo avvengono, infatti, importanti cambiamenti neurologici nel cervello degli apprendenti (Mackey 2008:92-94).

Il *genere* degli apprendenti è stato studiato dai ricercatori sotto diversi punti di vista. Il primo analizza la strategia utilizzata dagli apprendenti. Le femmine tendono ad utilizzare più strategie di apprendimento linguistico rispetto ai maschi, inoltre hanno più motivazione. Un secondo punto di vista è quello psicologico legato all'uso della memoria. È accertato, infatti, che le femmine hanno un miglior utilizzo di diversi tipi di memoria rispetto ai maschi (Mackey 2008:94).

Un altro fattore determinante è la *memoria di lavoro*, intesa come “la capacità di immagazzinare e al contempo elaborare le nozioni apprese” (cit. Mackey 2005:95). I ricercatori hanno studiato dunque come la capacità di memoria di lavoro può influenzare l'apprendente, soprattutto nell'acquisizione del lessico e della grammatica, facilitando anche l'ascolto e la lettura (Mackey 2008:95).

Abbiamo visto nei paragrafi precedenti di questo capitolo che vi sono diversi fattori che influiscono sull'efficacia dell'apprendimento di una L2. La *motivazione*, secondo alcuni ricercatori della SLA¹, è una delle differenze sostanziali che più compromette l'apprendimento di una o più lingue. Il concetto della motivazione è comunque “ricco di sfaccettature” (Mackey 2008:96) e non semplice da definire. Inoltre, alcuni studi hanno dimostrato come la *motivazione* non sia un fattore statico bensì in continuo mutamento a seconda di diversi fattori quali anche l'ambiente educativo (Mackey 2008:95-97).

Oltre alla motivazione dietro ad un efficace studio di una o più lingue straniere è essenziale la perseveranza. Sicuramente essere motivati nello studio di una lingua è essenziale per il

¹ SLA, acronimo di Second Language Acquisition: lo studio formale dei processi di apprendimento e delle pratiche di insegnamento connesse all'acquisizione di lingue non native (Mackey A.p.69)

raggiungimento di un buon livello linguistico, ma la perseveranza e la costanza sono altri due fattori che agevolano in modo sostanziale l'apprendente.

L'ultimo importante elemento è il *contesto*. Il "contesto ambientale" si riferisce all'ambiente in cui l'apprendente apprende la lingua target: a casa, all'università, durante un viaggio all'estero ecc. Infatti, il risultato dell'apprendimento può cambiare considerevolmente a seconda del contesto ambientale in cui avviene, ad esempio apprendere lo spagnolo in Spagna può avere risultati diversi rispetto allo studio presso il paese dell'apprendente.

Il "contesto linguistico" si riferisce invece a fattori sociali quali, l'argomento della conversazione o la persona con cui si interagisce. (Mackey 2008:97-98)

Vi sono altri studiosi e ricercatori che prendono in considerazione altri fattori che possono influire sull'apprendimento di una L2 come, per esempio, la personalità e la FLA¹.

Legato alla questione della comunicazione, alcuni bambini possono per esempio riscontrare difficoltà a livello cognitivo nell'usare un certo tipo di linguaggio adeguato al contesto e alle situazioni. Questo disturbo viene chiamato nel mondo della psicologia clinica dello sviluppo "Disturbo pragmatico del linguaggio" o SCD. Illuminante a tal proposito l'articolo di Roberto Padovani (Padovani 2015:368-369) di cui riporto i punti essenziali:

1. deficit nell'uso della comunicazione per scopi sociali come salutare e scambiarsi informazioni;
2. difficoltà nel modificare lo stile comunicativo in funzione del contesto o delle esigenze dell'interlocutore (ad esempio, parlare in classe vs. al campo di gioco, riferirsi ad un coetaneo vs. ad un adulto) ed evitare l'uso di un linguaggio troppo formale;
3. difficoltà nel seguire le regole della conversazione e del racconto orale (ad esempio, gestire lo scambio dei turni, ripartire quando non si viene capiti) e deficit nell'uso del linguaggio e della comunicazione per regolare l'interazione sociale;
4. difficoltà nel comprendere quanto non viene dichiarato esplicitamente (ad esempio, fare inferenze) e formulato in modo non-letterale o ambiguo (ad esempio, espressioni idiomatiche, metafore, atti ironici).

Queste "caratteristiche cliniche" di un bambino affetto da questo disturbo, si riflettono di conseguenza sulla sua competenza comunicativa.

¹ La FLA o Foreign Language Anxiety è considerato un fattore determinante nel processo di acquisizione di una lingua. Per approfondire questo argomento fare riferimento al capitolo 4.3 del libro di Paola Celentin.

2. Il web e le nuove tecnologie per l'apprendimento linguistico

In virtù dell'avvento e lo sviluppo delle nuove tecnologie, l'apprendimento linguistico è diventato più accessibile a tutti, soprattutto a coloro con limitate disponibilità economiche da dedicare a corsi privati in presenza, o con poco tempo a disposizione per uno studio approfondito. Uno dei molteplici obiettivi delle piattaforme online, che confronteremo in seguito, è proprio quello di agevolare l'insegnamento di una o più lingue. Iniziamo con l'analizzare tutti i benefici. Un primo punto cruciale è la riduzione dei costi, poiché, come abbiamo visto nei capitoli precedenti, molte di queste applicazioni sono in parte fruibili gratuitamente e accessibili in qualsiasi luogo, di conseguenza, si limiterebbero tutti quei costi relativi all'iscrizione ad un corso. Sempre parlando di una questione prettamente economica, si azzerano anche i costi derivati dallo spostamento del soggetto da casa al luogo "didattico". Un altro punto saliente a favore dell'apprendimento online è la flessibilità. Infatti, l'utente in completa autonomia può decidere quanto tempo dedicare allo studio attraverso le piattaforme

Un altro aspetto positivo è che tramite le applicazioni, che utilizzano esercizi interattivi e giochi, lo studio ha una caratteristica maggiormente ludica e più accattivante rispetto allo studio tradizionale.

Secondo me esiste anche un aspetto negativo dell'apprendimento online, cioè il fatto che viene meno il contatto fisico con l'insegnante madrelingua, che spesso comporta un apprendimento più graduale rispetto ad un "insegnamento diretto" della lingua¹.

Nei prossimi paragrafi, dopo una parte introduttiva sul mondo del web e sullo sviluppo delle nuove tecnologie, analizzeremo le caratteristiche specifiche di queste applicazioni online e gli elementi pragmatici del linguaggio utilizzato.

2.1 Un po' di storia sul web

Iniziamo con una breve introduzione del web leggendo una delle definizioni di "web 2.0":

"Il Web 2.0 è un termine utilizzato per indicare genericamente uno stato di evoluzione di Internet (e in particolare del World Wide Web), rispetto alla condizione precedente. Si tende ad indicare come Web 2.0 l'insieme di tutte quelle applicazioni online che permettono uno spiccato livello di interazione sito-utente (blog, forum, chat, sistemi quali Wikipedia, Youtube, Facebook, Myspace, Twitter, Gmail, WordPress, Tripadvisor ecc.). La locuzione pone l'accento sulle differenze rispetto al cosiddetto Web 1.0, diffuso fino agli anni Novanta, e composto prevalentemente da siti web statici, senza alcuna possibilità di interazione con l'utente eccetto la normale navigazione tra le pagine, l'uso delle e-mails e l'uso dei motori di ricerca. Per le applicazioni Web 2.0, spesso vengono usate tecnologie di programmazione particolari, come AJAX

¹ Con "insegnamento diretto" della lingua si intende una lezione frontale con un insegnante.

(Gmail usa largamente questa tecnica per essere semplice e veloce) o Adobe Flex. (Cosmobile 2010)

Il web 2.0 rappresenta dunque l'evoluzione del primo World Wide Web, perché consente una maggiore interazione tra il sistema e l'utente. Adesso che sappiamo indicativamente che cos'è il web 2.0, possiamo vedere come esso si è sviluppato durante gli anni e quindi dare un contenuto storico generale della sua evoluzione.

A partire dagli anni Ottanta del Novecento, nasce il Web 1.0. con le prime pagine web. È stato proprio l'informatico britannico Tim Berners-Lee ad aver introdotto il primo sito web nel 1991 ed è da quel momento che il Web 1.0 ha messo le sue radici (Boldrini 2022).

Il web 2.0 invece, nasce intorno agli anni Novanta del Novecento. Il termine www deriva da World Wide Web che, tradotto letteralmente, significa "ampia ragnatela mondiale". Uno dei periodi più importanti del Web 2.0 è quello che va dal 2003 al 2006. Perché proprio questi anni sono cruciali per il suo sviluppo? Perché in una serie di conferenze avvenute nell'ottobre del 2004 a San Francisco, Tom O'Reilly, un editore americano, ha coniato il termine Web 2.0 (Boldrini 2022). Nel Web 2.0 il cambiamento principale è stato la collaborazione online degli utenti che valorizzano i servizi proposti con una partecipazione attiva alla creazione e diffusione degli stessi. Tutto ciò a delineare la differenza essenziale con il web 1.0 in cui era il web a creare i contenuti per gli utenti e non viceversa (Rigutti, Paleotti 2009:102). Le piattaforme nate in questi anni sono quelle che conosciamo come Wikipedia, YouTube e tutti i social media come Facebook, Instagram, Twitter ecc... (Ferri 2008:3).

In questi ultimi anni siamo passati al web 3.0, la cui caratteristica principale è l'introduzione dell'intelligenza artificiale.

Nella figura sottostante possiamo notare le principali differenze delle tre tipologie di web.

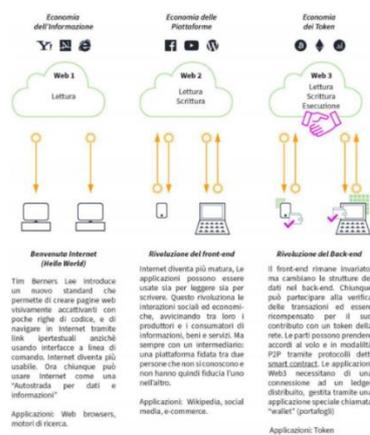


Figura 1 - Principali differenze fra le varie tipologie di web – fonte: <https://tech4future.info/web-30-dal-web-1-al-web3-la-storia-del-web/>

Possiamo affermare che la crescita del Web abbia incentivato un forte sviluppo a livello didattico, e creato una nuova generazione di “nativi digitali”, cresciuta sotto l’influenza di internet e delle nuove “tecnologie dell’informazione”. È proprio nel periodo del Web 2.0 che nascono anche le piattaforme online con lo scopo di insegnare le lingue straniere.

2.1.1 La nascita dell’e-learning

L’apprendimento elettronico, conosciuto da tutti come *e-learning*, negli ultimi decenni ha avuto uno rapido sviluppo. Con il termine *e-learning* ci riferiamo all’utilizzo di tutte quelle tecnologie che agevolano l’apprendimento online utilizzando la connessione ad Internet. Alla fine degli anni Novanta si sentiva già parlare di “*e-learning*”, mentre all’inizio del decennio erano diffuse altre espressioni quali *online education*, *computer mediated distance learning*, che definivano questo tipo di apprendimento a distanza (Calvani 2004: 68).

Durante il periodo del Covid, inoltre, poiché le persone non avevano la possibilità di uscire e gli studenti non potevano seguire corsi in presenza, l’*e-learning* ha avuto un’immensa diffusione a livello mondiale.

In questi ultimi anni, la modalità di apprendimento elettronico è utilizzata da moltissime università in giro per il mondo. Una tra le più conosciute a livello internazionale è la Open University in Gran Bretagna¹, che ha introdotto il termine *Open Learning* che vede la nascita di un nuovo modello educativo incentrato su un insegnamento fruibile e personalizzato, grazie all’uso di tecnologie digitali. Tuttavia, in Italia, i progressi nella digitalizzazione dell’istruzione hanno subito un’accelerazione negli anni successivi grazie alla pubblicazione della legge istitutiva della Morati Stanca nel 2003 la quale ha fornito la possibilità di mettere in atto una didattica a distanza (Calvani 2004: 73). A livello nazionale, per esempio, possiamo trovare la celebre università telematica eCampus.

2.1.2 Il Mall e Il Call

Come abbiamo visto nei paragrafi precedenti, le nuove tecnologie hanno agevolato molto gli studenti o più in generale le persone nell’apprendimento a distanza. Mentre una volta e ancora oggi esistevano solamente le lezioni frontali, attraverso la quale gli insegnanti ed i professori utilizzavano i libri di testo per insegnare una lingua straniera ai propri studenti, al

¹ La Open University è un campus universitario ubicato a metà tra Londra e Birmingham e offre una vasta gamma di corsi online. Fonte: <https://www.open.ac.uk/>

giorno d'oggi, vengono utilizzate sempre di più nuove modalità di insegnamento attraverso le tecnologie quali i video, i podcast le applicazioni ecc. si sostituiscono in un certo modo alla figura del professore. Di conseguenza possiamo affermare che esse sono strettamente collegate allo studio di una nuova lingua.

Negli ultimi decenni si è sviluppato il MALL, acronimo che sta per Mobile-Assisted Language Learning, che tradotto letteralmente significa “apprendimento linguistico assistito dall'uso dei cellulari”. Si tratta di una nuova metodologia di insegnamento che si è sviluppata grazie allo sviluppo del web. Il termine deriva da altre due tipologie di apprendimenti: il Mobile learning (più facilmente m-learning) e il cosiddetto Computer-assisted Language learning (CALL) (Pederzoli 2018:29).

Inoltre, l'intelligenza artificiale negli ultimi anni ha giocato un ruolo molto importante nello sviluppo di tutte quelle piattaforme online. Perché questo? Innanzitutto, ha agevolato l'aspetto pratico della lingua, poiché uno dei suoi punti forti è proprio l'utilizzo di software di riconoscimento vocale che danno la possibilità agli utenti di pronunciare e mettere in pratica quello che si sta studiando, in secondo luogo ha dato la possibilità di ascoltare la pronuncia delle parole che si stanno imparando.

2.2 Una rassegna di siti internet per l'apprendimento di una L2

Lo sviluppo delle nuove tecnologie, l'assenza nel mercato di applicazioni apposite e la necessità di rendere lo studio online delle lingue più accessibile a tutti, ha spinto alla nascita di piattaforme online e siti internet volte all'insegnamento delle lingue. Esistono diversi siti internet che sono nati per agevolare gli individui nello studio delle lingue, alcuni tra i quali *Duolingo* e *Babbel* che sono tra i più utilizzati dagli utenti. La differenza sostanziale tra questi siti è la tipologia di strategie di insegnamento delle lingue utilizzate. Alcuni di essi utilizzano delle tecniche di insegnamento linguistico con esercizi tramite visualizzazione di video, altri invece utilizzano come metodo di insegnamento esercizi mnemonici.

Per poter analizzare tutte le applicazioni, mostrando le differenze, ho creato un profilo in ognuna di esse, scegliendo la “prova gratuita” nella quale come vedremo la fruizione dei loro servizi è limitata. Nella parte successiva mostrerò in sequenza l'approccio di tutte le piattaforme selezionate per l'insegnamento di una lingua che ho scelto come campione: l'inglese.

2.2.1 Duolingo

Duolingo è una piattaforma online creata e lanciata nel mercato nel 2011 dagli informatici Severin Hacker e Luis von Ahn, l'ultimo è anche professore universitario dell'università Carnegie Mellon di Pittsburgh, Stati Uniti. La piattaforma nel 2023 contava 500 milioni di download da utenti provenienti da tutto il globo terrestre, e un totale di 74 milioni di utenti attivi ogni mese (Piedrahíta 2023).

L'aspetto interessante di questa applicazione, la cui registrazione è completamente gratuita, è la possibilità fornita agli iscritti di scegliere tra una vasta gamma di lingue, 40, tra cui la più celebre, l'inglese (Luna 2020). Ora ne analizzeremo il funzionamento.

La piattaforma *Duolingo* è diventata celebre per il tipo di modalità di insegnamento delle lingue straniere, quella della “*gamification*”.

Appena viene creato un profilo, la pagina iniziale è quella rappresentata nell'immagine (Figura 2). Sulla sinistra troviamo il menù e nella parte centrale della pagina web troviamo il “livello linguistico” della lingua che stiamo imparando.



Figura 2 - Duolingo App – interfaccia (screenshot Duolingo)

L'applicazione offre una serie di esercizi a seconda del livello del soggetto. Man mano che si svolgono gli esercizi, il livello aumenta. La tipologia di esercizi che la piattaforma linguistica propone è piuttosto basica, si basa su esercizi mnemonici, esercizi di collegamento delle parole ed esercizi auditivi utilizzando l'intelligenza artificiale, che come abbiamo visto in precedenza (cfr. Cap 2.1.2) agevola l'acquisizione della pronuncia nello studio della lingua. Inoltre, se l'utente sbaglia uno degli esercizi proposti all'interno del capitolo di studio, la piattaforma ripropone lo stesso esercizio al termine del capitolo con lo scopo di rafforzare le sue competenze laddove si dimostra più carente.

Le Figure 3-4-5-6, proposte qui sotto, rappresentano alcune tipologie di esercizi che l'applicazione mi ha proposto per lo studio dell'inglese.

Scrivi in italiano

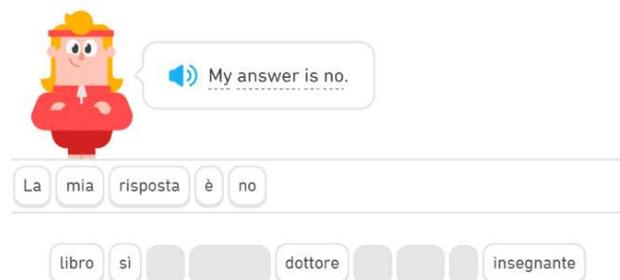


Figura 3 - esercizio di traduzione (screenshot Duolingo)

Seleziona le coppie



Figura 4 - esercizio di collegamento (screenshot Duolingo)

Seleziona ciò che senti

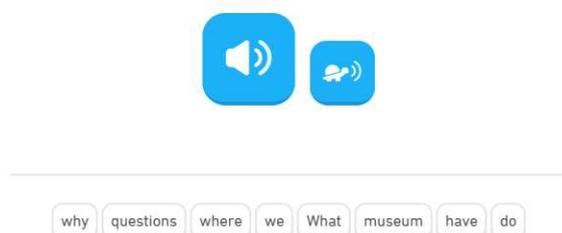


Figura 5 - esercizio di listening (screenshot Duolingo)

Pronuncia questa frase



Figura 6 - esercizio di speaking (screenshot Duolingo)

Ci sono diverse sezioni della piattaforma presenti nel menù iniziale, una tra queste è quella che l'applicazione chiama *quests*, ovvero "missioni" implementate dalla piattaforma per invogliare l'utente a continuare le lezioni giorno per giorno e nel caso l'utente riesca a completarle riceve dei "diamanti" che valgono come delle monete.

L'applicazione inoltre ha diverse funzionalità per permettere ai propri utenti di imparare una o più lingue, una di queste è la possibilità di imparare dei modi di dire, delle frasi e parole tramite delle storie.

Tutte le *stories* (Figura 7-8) proposte dall'applicazione hanno una funzione di ascolto, così che l'utente, possa anche ascoltare la pronuncia di ciò che viene detto.

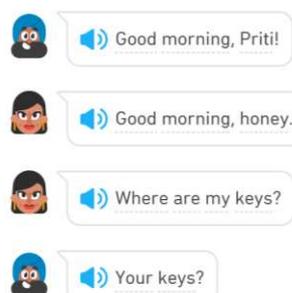


Figure 7 - screenshot "stories" Duolingo App

Priti non riesce a trovare le sue chiavi.

- Sì, è giusto.
- No, è sbagliato.

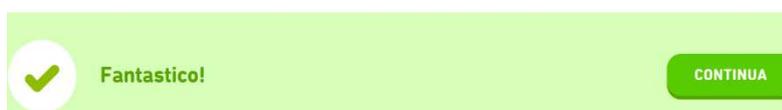


Figure 8 - screenshot "stories" Duolingo App

Un aspetto negativo dell'applicazione è il fatto che ogni giorno vengono regalate delle “vite”, ovvero gli errori massimi che l'utente può commettere per poter continuare a studiare, le quali non sono illimitate se si sceglie di non pagare l'abbonamento. Una volta terminate bisogna aspettare alcune ore o volendo si possono acquistare tramite i diamanti che si ottengono completando le missioni giornaliere.

Se per esempio l'utente decide di investire economicamente sulla sua formazione, l'applicazione propone un abbonamento che, non solo azzerava le pubblicità, ma dà la possibilità di sbloccare molteplici esercizi di pronuncia e di ascolto con l'aggiunta di una sezione dove sono presenti tutte le parole e frasi che si sono sbagliati durante gli esercizi precedenti.

Un altro aspetto molto importante, e che dovrebbe essere disponibile in tutte le piattaforme linguistiche, è la presenza di una sezione dedicata all'insegnamento della pronuncia dei suoni della lingua target.

Ci sono stati diversi studi volti al misurare l'efficacia di questa piattaforma, uno di questi è stato condotto da giugno a settembre del 2016 da *team* della *University of New York* e dalla *University of South Carolina*. Da questo studio è emerso come quest'applicazione sia stata molto efficace nell'apprendimento della lingua spagnola. I due gruppi hanno svolto un'indagine, prendendo come soggetti alcuni utenti di *Duolingo* che sono stati sottoposti ad un test di ammissione dell'università in lingua spagnola. Dopo il primo test, gli utenti hanno studiato lo spagnolo attraverso l'applicazione per poi sostenere nuovamente il test. Gli autori di questa indagine hanno dunque misurato l'efficacia dell'applicazione attraverso lo studio dei risultati del test sotto il punto di vista della grammatica e del lessico (Vesselinov, Grego, 2016).

2.2.2 Babel

Babel, fondata nel 2007 da Markus Witte e Thomas Holl e stata lanciata nel mercato nel 2008 e si tratta di un'applicazione per l'apprendimento linguistico basato sull'utilizzo di *flashcards* utilizzata oggi da milioni di *utenti*. Infatti, nel 2018 ha raggiunto il milione di iscritti e ad oggi è l'applicazione più utilizzata dagli apprendenti di lingue straniere. Gli esercizi di *Babel* sono semplici ed efficaci, due aspetti essenziali per un buon metodo didattico.

Babel nel 2017 ha inoltre collaborato con una start-up di nome *Blinknlist*, con sede a Berlino, che fornisce corsi di lingua alle aziende. L'importante obiettivo di questa collaborazione è quella di aiutare le aziende a raggiungere una miglior comunicazione aziendale con i partner ed i fornitori¹.

Tramite l'utilizzo della piattaforma, l'apprendente o l'utente ha a disposizione diversi esercizi molto simili a quelli proposti da *Duolingo*. Infatti, questa piattaforma utilizza una metodologia di insegnamento delle lingue basata sull'utilizzo di *flashcards*, con cui si associano una o più parole ad un'immagine come si può vedere dalla figura.

L'applicazione come si può vedere nella Figura 9 propone degli esercizi di collegamento di parole con le descrizioni temporali dell'utilizzo delle stesse e questo è molto utile agli utenti poiché ne agevola non solo la comprensione ma anche l'utilizzo a seconda dei diversi contesti.

Lo stesso studio condotto per analizzare l'efficacia dell'apprendimento linguistico che abbiamo visto per *Duolingo* è stato svolto per la piattaforma di *Babel* qualche anno prima (Vesselinov, Grego 2007).

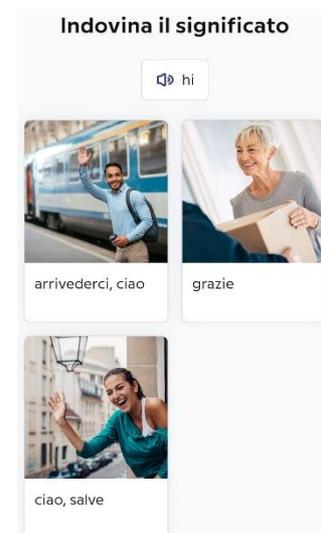


Figura 9 - esempio esercizio (screenshot Babel)

¹ Questa collaborazione fra aziende e *Babel* possiamo vederla anche tramite le storie pubblicate sul sito della piattaforma, le quali spiegano come ha permesso a persone facenti parte di queste organizzazioni hanno potuto usufruire del piano di studi promosso dal sito. Fonte: <https://www.babelforbusiness.com/it/storie-di-clienti/blinknlist/>

2.2.3 Memrise

Memrise è stata fondata nel 2010 da tre scienziati Ben, Ed e Greg. L'idea che ha portato alla sua nascita si basa sul fatto che tutti e tre questi scienziati pensavano che studiare su libri di testo fosse noioso per gli studenti. Di conseguenza, si sono confrontati ed hanno creato un nuovo metodo per imparare le lingue (Figura 10) che chiamano *Learn, Immerse Communicate* ¹.

Nella prima fase, quella denominata *Learn* (Figura 11), vengono proposti degli esercizi di ascolto dei vocaboli. Se l'utente conosce la parola o la frase clicca su "lo so già" e questa non verrà più proposta in seguito, se invece non la conosce, l'utente clicca su "continua" e questa verrà proposta in un'altra tipologia di esercizio, come per esempio un esercizio di collegamento delle parole, per agevolare la memorizzazione di quest'ultima.



Figura 12 - Fase *Immerse* (screenshot Memrise)

La fase *Immerse* (Figura 12) avviene tramite la visione di video. Come si può vedere dalla Figura 6, l'obiettivo formativo che si vuole raggiungere tramite questa fase, è proprio quello di permettere all'utente di capire il contenuto dei video. Questi sono collegati ai vocaboli che si stanno imparando nella sezione *Learn*. Oltre alla visualizzazione del video, viene fornita anche la possibilità all'utente di visionare la trascrizione della conversazione in caso le frasi pronunciate non vengano comprese.

L'ultima fase è quella che i creatori chiamano *Communicate* (Figura 13), nella quale l'apprendente può mettere in pratica i vocaboli e le frasi apprese tramite delle conversazioni realizzate con l'intelligenza artificiale. Queste conversazioni trattano diverse argomentazioni: il "lavoro dei tuoi sogni", "quanti anni hai", parlare del cambiamento climatico ecc. È grazie a questa fase che gli utenti possono capire il loro livello poiché devono sostenere una conversazione in modalità *role-play*. Inoltre, Le parole sbagliate vengono corrette così da mostrare gli errori all'utente e se



Figura 10 - The L.I.C Method

Fonte:

<https://www.memrise.com/blog/introducing-membot>



Figura 11 - Fase *Learn* (screenshot Memrise)



Figura 13 - Fase *Communicate* (screenshot Memrise)

¹ Per approfondire la storia di come è nata questa applicazione e quali sono i suoi obiettivi formativi, consultare il sito ufficiale: <https://www.memrise.com/blog/the-memrise-story>.

l'utente si trova in difficoltà nel formulare una frase, l'intelligenza artificiale suggerisce alcune frasi “esempio”.

2.2.4 Busuu

*Busuu*¹ è un'altra piattaforma creata appositamente per apprendere le lingue. Anche su questa applicazione, come abbiamo visto per *Memrise*, vengono utilizzati degli esercizi di tipo mnemonico, come ad esempio i “vero o falso”, delle frasi da completare con la parola mancante ecc. Nell'immagine qui a fianco (Figura 14) possiamo vedere una di queste tipologie di esercizi che l'applicazione propone.

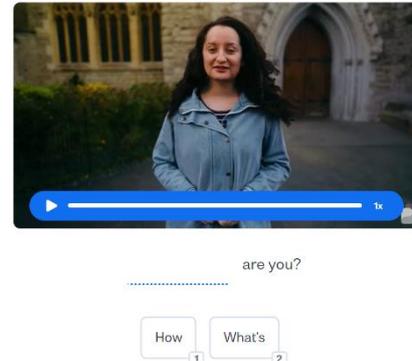


Figura 14 - tipologia di esercizio proposto (screenshot Busuu)

Per coloro che vogliono cimentarsi in uno studio approfondito della lingua, l'applicazione ha un costo di iscrizione di 16,67 euro al mese per poter accedere a molti più esercizi rispetto alla versione gratuita. Nella versione a pagamento è inoltre possibile accedere ad una sezione chiamata “ripassa” nella quale si trovano i vocaboli o la grammatica da revisionare.

Al termine di ogni capitolo viene messo a disposizione un esercizio di “checkpoint”, ossia una verifica di ciò che è stato fatto nel capitolo precedente e per poter accedere a quello successivo bisogna fare correttamente almeno l'80% di ciò che viene richiesto. Questa tipologia di esercizio è molto utile agli utenti perché serve a fare un ripasso di quello che è stato appreso e per vedere se ci si ricorda tutti gli elementi studiati.

Un altro servizio che questo sito offre è un una sezione chiamata “comunità” che dà la possibilità di mandare audio o scrivere una frase nella lingua che si sta imparando. Le persone che stanno studiando la stessa lingua o coloro che sono nativi, possono rispondere all'audio, così facendo si impegnano nel fornire una correzione della pronuncia, oppure possono scrivere un commento sulla frase.

Abbiamo visto, nel paragrafo precedente, a proposito dell'applicazione *Duolingo* e *Babbel* che due *team* dell'università di *New York* e dell'università della *Carolina* del Sud, hanno redatto uno studio sull'efficacia dello studio dello spagnolo attraverso le piattaforme. Gli stessi, nel

¹ Per vedere quali sono i servizi offerti dall'applicazione, visionare direttamente il sito internet della piattaforma: <https://www.busuu.com/it>

2021, hanno redatto un'altra ricerca per studiare l'efficacia dell'apprendimento linguistico tramite *Busuu* (Vesselinov, Grego, 2021).

Facciamo un riassunto delle tipologie di esercizi proposti dall'applicazione:

- Vocabolario interattivo e lezioni di grammatica tramite audio, traduzione ed esercizi pratici.
- Esercizio di “checkpoint al termine di ogni modulo.
- Registrazione audio del vocabolario insegnato con l'aggiunta di esempi di frasi/dialoghi con la parola interessata in un dato contesto.
- Possibilità di registrare dei messaggi vocali da inviare a persone native per possibili correzioni e *feedback*.
- Presenza di una comunità di nativi e apprendenti con cui interagire.

2.2.5 Tandem

*Tandem*¹ è un'applicazione nata nel 2014, che utilizza come metodo d'insegnamento di una lingua uno scambio linguistico tra soggetti, non per forza *nativi* della lingua che si vuole imparare. La piattaforma non offre esercizi di grammatica o di lessico come abbiamo visto per le altre applicazioni ma la sua didattica si basa sullo scambio di messaggi e audio. Non appena l'utente effettua la registrazione gratuita, l'applicazione richiede le lingue *target* che si vogliono imparare e mette in contatto i due soggetti che di conseguenza prendono il nome di “*tandem*”. Una volta messe in contatto, queste due persone hanno la possibilità, non solo di mandarsi dei vocali per migliorare la pronuncia, ma di eseguire una correzione grammaticale del messaggio che una delle due persone ha inviato.

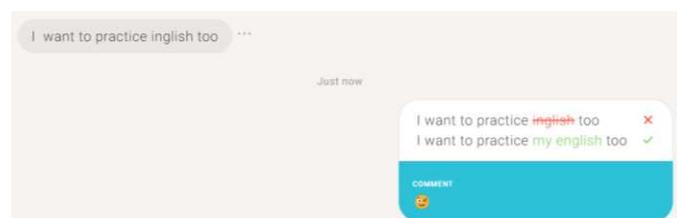


Figura 15: modalità con la quale uno dei due “*tandem*” ha la possibilità di correggere il messaggio ricevuto dall'altro. (screenshot Tandem)

Come possiamo vedere qui sopra nella figura 15, la piattaforma fornisce la possibilità di eseguire una correzione grammaticale e lessicale del messaggio che la persona con cui si sta comunicando ha inviato. Questo non solo permette all'utente di metter in pratica la propria conoscenza della lingua ma permette anche di ricevere dei *feedback* sull'uso effettivo della stessa.

¹ Per vedere quali sono i servizi offerti dall'applicazione, visionare direttamente il sito internet della piattaforma: <https://www.tandem.net/it>

2.2.6 Livemocha

Livemocha¹, con più di 240.000 utenti provenienti da tutto il mondo, offre la possibilità di imparare 18 lingue. La fruizione dei servizi offerti è completamente gratuita. A differenza dei siti descritti in precedenza, non ha un piano a pagamento, ma dà la possibilità all'utente di fare una donazione di un qualsiasi importo. Questa donazione rende disponibili dei servizi che la prova gratuita non propone. Quando l'utente decide la lingua *target*, ha a disposizione diversi esercizi per l'apprendimento della lingua:

La tipologia di esercizi è piuttosto ampia, come possiamo vedere nella Figura 16 qui a fianco. La piattaforma linguistica non solo dà la possibilità all'utente di eseguire esercizi rivolti al vocabolario di una lingua, ma mette a disposizione ulteriori esercitazioni per migliorare la pronuncia, per esercitarsi sulla scrittura e mette a disposizione di dialogo. Inoltre, la piattaforma presenta una sezione di *community* nella quale gli utenti possono scegliere la chat della lingua che stanno imparando e di conseguenza possono scambiarsi opinioni e consigli.



Figura 16 - interfaccia della piattaforma (screenshot Livemocha)

¹ Per approfondire il funzionamento della piattaforma, recarsi direttamente sul sito internet: <https://www.livemochas.com/it>

2.3 La componente pragmatica

Le componenti pragmatiche, riguardanti le piattaforme sopra citate, che analizziamo in questo paragrafo, sono diverse e si riferiscono agli aspetti pratici che influenzano direttamente l'efficacia dell'utilizzo del linguaggio. Tutte queste componenti non solo aiutano gli utenti a lavorare in un contesto più interattivo, ma forniscono loro abilità pragmatiche legate ad una comunicazione efficace nella vita reale.

2.3.1 Un'analisi del linguaggio utilizzato nelle piattaforme linguistiche

Per poter analizzare le componenti pragmatiche del linguaggio insegnato dalle piattaforme linguistiche, prendiamo ad esempio frasi/enunciati/parole.

- ATTI LINGUISTICI

Abbiamo visto come, secondo Austin, un atto linguistico agisce su tre livelli: locutivo, illocutivo e perlocutivo.

Prendiamo l'esempio del dialogo "*I feel sick*" proposto (nella sezione Storie) da *Duolingo*.¹ All'inizio dell'esercizio, l'applicazione contestualizza la scena con questa frase: In questa scena, Junior (il bambino) si lamenta di un dolore e di conseguenza va dal medico (Figura 17).



Figura 17 - "atto linguistico" proposto nel dialogo "*I feel sick*". (screenshot Duolingo)

Secondo la teoria degli "atti linguistici", John Austin, considera l'enunciato di Junior un atto linguistico. L'atto linguistico in oggetto ha due funzioni: illocutiva e perlocutiva. Attraverso la funzione "illocutiva", infatti, l'ascoltatore capisce il messaggio di Junior, cioè fa notare all'ascoltatore che lui sta provando un dolore. Con l'effetto "perlocutivo", si comprende la conseguenza prodotta dall'enunciato, in questo caso il fatto che il medico controlla il piede di Junior (Andorno 2005:79).

¹ Fonte App di *Duolingo*: www.duolingo.com

- ROUTINE COMUNICATIVE

Quando parliamo di routine comunicative, intendiamo per esempio i saluti, che sono delle componenti molto importanti per una buona comunicazione.

Prendiamo per esempio alcune delle piattaforme per vedere come vengono proposte e dunque insegnate all'apprendente.

Duolingo, come abbiamo visto in precedenza, utilizza diversi metodi per insegnare le parole o le frasi. Uno di questi è quello che mostra la Figura 18. In questo esercizio proposto dalla piattaforma, si può notare come l'utente, dopo aver ascoltato l'audio, debba formare la frase che ha ascoltato. In questo esercizio, per esempio, quello che la piattaforma fa ascoltare all'utente è *Good Morning*. Egli, di conseguenza, deve ricostruire l'ordine della parola tramite un esercizio interattivo.



Figura 18 - Good morning (screenshot Duolingo)

Babbel, invece, per la stessa parola (*Good Morning*) utilizza una tipologia di esercizio piuttosto diversa dal precedente. Per spiegare cosa significhi il termine dà la possibilità all'utente di scegliere tra più frasi, trascritte nella L1 dell'apprendente così da agevolarne la comprensione e l'utilizzo. Inoltre, come possiamo vedere sempre nella stessa immagine le frasi che l'utente deve scegliere come risposta sono contestualizzate fornendo una spiegazione "temporale" dell'utilizzo del saluto (Figura 19).

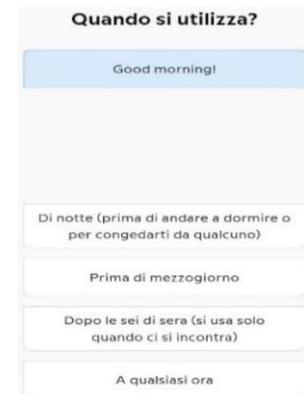


Figura 19 - Good morning (screenshot Babbel)

Tandem non propone esercizi di lessico come le altre piattaforme che abbiamo visto in precedenza, di conseguenza, l'analisi delle componenti pragmatiche del

linguaggio è vincolata dalla tipologia di conversazione e dunque di intenzioni comunicative degli interlocutori. Prendiamo per esempio questo messaggio inviato al nostro tandem (Figura 20).

In questo caso la persona con cui stiamo parlando è un parlante nativo coreano. Normalmente uno scambio comunicativo normalmente inizia con un saluto. Dopo la risposta dell'altro utente, passiamo ad un'altra routine che rende efficace un discorso: una *domanda di cortesia* (How are you doing?), le quali servono per mostrare interesse verso l'altra persona. In questo caso entrano in gioco anche le *emoticon* che aiutano ad agevolare la comprensione dell'intenzione comunicativa.

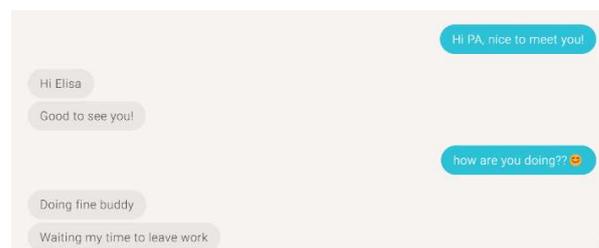


Figura 20 - esempio di conversazione con un tandem (screenshot Tandem)

Analizziamo ora un saluto nell'applicazione *Livemocha*. Come si può vedere nella Figura 21 qui a fianco, la piattaforma propone come prima lezione, un'introduzione sui saluti. Qui viene utilizzato una riproduzione audio per l'ascolto della pronuncia del vocabolo "insegnato". Inoltre, viene proposta una trascrizione di esso nella L1 dell'apprendente (in questo caso l'italiano).



Figura 21- lezione sui saluti (screenshot Livemocha)

Queste funzioni proposte dall'applicazione sono tutte volte ad agevolare la contestualizzazione del vocabolo insegnato.

- ESPRESSIONI REFERENZIALI

Prendiamo l'esempio dell'enunciato che troviamo in uno degli esercizi proposti dall'applicazione di *Duolingo*, nella sezione "storie" (Figura 22).

Questa è considerata mossa comunicativa interessante. Il referente "keys" viene ripetuto due volte. Questa ripetizione, in pragmatica, può essere vista come una conferma da parte dell'ascoltatore (in questo scambio comunicativo, il marito di Priti) di aver capito a quale referente si sta facendo riferimento (Andorno 2005:34).



Figura 22 - espressione referenziale (screenshot Duolingo)

- ESPRESSIONI DEITTICHE

Per quanto riguarda il tema della deissi (cfr. Cap.1), nel linguaggio utilizzato dalle piattaforme linguistiche sono presenti molte espressioni deittiche.

Prendiamo ad esempio l'applicazione *Duolingo*.

L'esempio nella figura qui a fianco fa proprio al caso nostro.

L'enunciato "*We talked recently*" contiene un'espressione avverbiale (*recently*) con orientamento deittico temporale.

Questo orientamento deittico può essere esercitato anche da alcuni verbi, ad esempio, prendendo la lingua inglese, il

tempo *present continuous* di qualsiasi verbo sta a rappresentare che l'azione presa in considerazione nell'enunciato sta avvenendo nel momento in cui si parla.

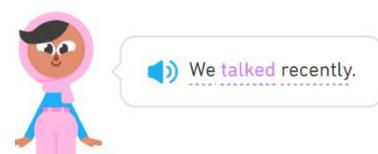


Figura 23 - espressione deittica (screenshot Duolingo)

- I REGISTRI

La Figura 3 qui a fianco, rappresenta una nozione di “suggerimento” proposto dall’applicazione Busuu nella quale viene spiegato il diverso utilizzo di frasi a seconda della relazione che abbiamo con l’ascoltatore. Questo fornisce un grande agevolazione nella competenza comunicativa poiché l’apprendente riuscirà a distinguere il registro linguistico da utilizzare a seconda del contesto sociale. Busuu inoltre, alla fine di ogni esercizio, spiega l’utilizzo della frase imparata.

L’immagine proposta qui a fianco (Figura 25) mostra come Livemocha proponga una traduzione dell’espressione che l’utente sta imparando. Come si può leggere la piattaforma traduce il verbo *What would you like* con “cosa desidera”. Infatti, il verbo *Would* in inglese viene utilizzato come verbo di cortesia.

“How’s it going?” ha un significato simile a “How are you?”. Di solito usiamo “How’s it going?” con gli amici. 🗨️ 🗨️

più formale	How are you? c)🗨️
più informale	How's it going? c)🗨️

Figura 24 - "suggerimento" sui registri (Screenshot Busuu)



ENGLISH (US)
what would you like?

ITALIANO
cosa desidera?

TRADUZIONE LETTERALE
cosa "would" tu piace?

Figura 25 - "suggerimento" sui registri (Screenshot Livemocha)

- LE PRESENTAZIONI

Tutte le applicazioni e piattaforme linguistiche che abbiamo visto in precedenza propongono le loro prime lezioni sui saluti ma anche sulle presentazioni (come possiamo notare dalla Figura 26). È essenziale apprendere come presentarsi alle altre persone perché facendo riferimento alla pragmatica interculturale, ogni paese ha convenzioni culturali da seguire.



Metti in ordine le parole.

Nice to meet you.

Piacere di conoscerti.

Possiamo dirlo dopo esserci presentati.

Continua

Figura 26 - esempio di esercizio sulle presentazioni (Screenshot Busuu)

- LE INFERENZE

Nella Figura 27, qui sotto, possiamo vedere un aspetto molto interessante del linguaggio.

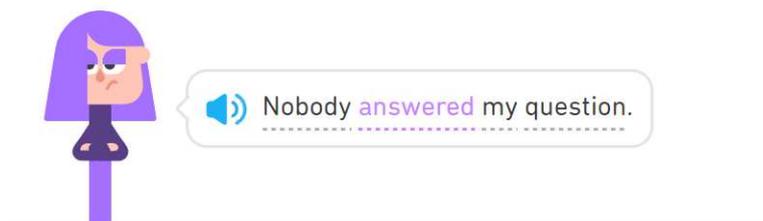


Figura 27 - esempio di inferenza (screenshot Duolingo)

Da questo enunciato possiamo trarre delle conclusioni: l'enunciato “*Nobody answered my question*” (“nessuno ha risposto alla mia domanda”) nasconde un'informazione che non è accessibile poiché non viene detta ma dedotta dall'ascoltatore. Questa informazione, viene chiamata “inferenza” ed è che la persona abbia in precedenza fatto una domanda a cui nessuno ha risposto. Le inferenze vengono anche definite come “informazioni supplementari che non sono esplicitamente asserite dai parlanti, ma la cui verità viene dedotta dall'insieme dell'insieme delle informazioni nel modello del discorso” (cit. Andorno 2005:77).

- IL LINGUAGGIO NON VERBALE

Un'altra componente pragmatica essenziale del linguaggio non verbale sono per esempio le espressioni facciali e la pronuncia. Quasi tutte le applicazioni che abbiamo analizzato fino ad ora utilizzano immagini, video o personaggi in movimento come si vede nella figura 28 Per agevolare la comprensione della frase che l'utente sta imparando.



Figura 28 - personaggio in movimento (screenshot Duolingo)

In Busuu, ogni parola insegnata, viene accompagnata da un video di qualche secondo tramite cui l'utente impara la pronuncia dell'espressione che sta imparando.

2.3.2 L'analisi della componente pragmatica grazie alla tecnologia

Dal punto di vista della struttura delle varie applicazioni, possiamo considerare che abbiano finalità pragmatica tutte quelle componenti che le piattaforme mettono in atto al fine di agevolare l'apprendimento di una lingua tramite un *setting didattico*, ovvero, lo spazio, la condizione e le modalità nella quale avviene l'apprendimento. Il concetto va analizzato insieme a quello di *setting delle applicazioni*, esemplificato in precedenza con l'elenco di modalità pragmatiche tramite cui le piattaforme linguistiche agevolano l'insegnamento delle lingue e incoraggiano gli utenti a rimanere in linea con il loro piano di studio e infine mettendole a confronto nella Tabella 1. Qui elencati alcuni strumenti proposti:

1. Simulazioni di conversazioni reali

La funzione di simulazione di conversazioni reali è piuttosto ambita da coloro che vogliono realmente imparare una lingua. Questa funzione, grazie all'intelligenza artificiale, fornisce la possibilità agli utenti di praticare una lingua imparando le frasi.

2. Esercizi di contesto

Come abbiamo visto nel primo capitolo, contesto è alla base degli studi della pragmatica linguistica e abbiamo visto inoltre tramite alcuni esempi come una frase da sola non significa nulla senza che venga contestualizzata. A questo proposito, vi sono alcune delle piattaforme linguistiche che inseriscono nella loro didattica di insegnamento l'utilizzo di esercizi che propongono delle storie per contestualizzare il vocabolario appreso.

3. Feedback

La funzione dei feedback riguardanti non solo l'andamento dell'apprendimento linguistico ma anche specificatamente sulla pronuncia e il vocabolario appreso, è essenziale per far mantenere un'alta motivazione allo studente. È evidente come questo strumento possa essere utile agli utenti per capire gli errori che stanno compiendo e dunque aiutarli a correggerli per migliorare la loro competenza linguistica. Questo avviene attraverso delle notifiche che l'applicazione invia durante lo svolgimento degli esercizi oppure quando vi è uno stato di inattività didattica da parte dell'utente.

4. Forum di discussione online

Con forum di discussione online si intendono le chat o videochat che agevolano la comunicazione fra gli utenti che stanno imparando una lingua. Per esempio, una cosa molto importante che questi strumenti proposti dalle piattaforme attuano è la condivisione tra gli utenti dei feedback sull'applicazione e non solo. Tramite una chat o una videochiamata, gli utenti possono mettere in pratica le componenti pragmatiche facendo domande o comunicando tra loro.

5. Riconoscimento vocale

L'intelligenza artificiale, che ha agevolato enormemente l'apprendimento della pronuncia di una frase o una parola, è ampiamente utilizzata in queste piattaforme. L'utilizzo di sistemi basati sul "riconoscimento vocale" non solo aiuta l'utente a capire se sta pronunciando bene la parola o frase, ma aiuta a memorizzare e a fare pratica tramite l'utilizzo di esercizi di ascolto di dialoghi. Quando per esempio l'utente non pronuncia in modo corretto la frase, l'applicazione ripropone nuovamente l'esercitazione della pronuncia al fine di far raggiungere la buona pronuncia della stessa.

6. Esercizi di role-play:

Questa tipologia di esercizi consente allo studente di praticare la lingua target in situazioni realistiche e dunque di utilizzare la loro competenza comunicativa in modo efficace ed efficiente.

PIATTAFORME LINGUISTICHE → COMPONENTI PRAGMATICHE ↓	DUOLINGO 	BABEL 	BUSUU 	MEMRISE 	TANDEM 	LIVEMOCHA 
Simulazione di conversazioni reali	✗	✓	✗	✓	✗	✓
Esercizi di contesto	✓	✓	✓	✗	✓	✗
Forum di discussione online	✗	✗	✗	✓	✗	✓
_Feedback sull'andamento	✓	✗	✓	✗	✓	✓
Esercizi di role-play	✓	✓	✓	✓	✓	✗
Riconoscimento vocale	✓	✗	✓	✓	✓	✗
Piano didattico personalizzato	✓	✓	✓	✗	✓	✓

Tabella 1 - Tabella delle componenti pragmatiche delle piattaforme sopra elencate (creata con il software Canva)

2.4 Altre modalità per apprendere le lingue

Oltre alla visualizzazione di film e serie tv in lingua o all'utilizzo di quei siti creati appositamente per l'apprendimento linguistico esistono molte altre modalità per imparare le lingue online. Vediamone alcuni, mettendoli a confronto tra loro.

Un metodo innovativo per chi vuole cominciare ad imparare una lingua è sicuramente l'utilizzo del sito internet BBC¹, introdotto nel 1945. Questo sito è utile specificamente per chi vuole imparare la lingua l'inglese. A seconda del livello che l'utente possiede, sono disponibili diverse tipologie di attività per imparare l'inglese. La didattica utilizzata in questo sito è principalmente via audio, di conseguenza, si tratta di una comprensione del testo. In concomitanza con le lezioni vi sono dei link per visionare sia la grammatica sia i vocaboli che sono stati ascoltati durante le lezioni. Le sezioni principali sono quelle di grammatica, vocaboli e pronuncia. Inoltre, fornisce la possibilità di ascoltare dei podcast, dei quiz per mettere a prova il livello di grammatica e dei simil-audiolibri.

Un altro metodo che spesso viene consigliato dagli insegnanti di inglese nelle scuole secondarie è l'utilizzo dei video *Ted talks*². *Ted Talks* è un'organizzazione nata come conferenza nel 1984, in cui si parlava di Tecnologia, Intrattenimento e Design. Ad oggi, *Ted Talks*, offre una serie di video conferenze online che trattano di una vasta gamma di argomenti che vanno dall'arte al cambiamento climatico fino ad arrivare a trattare di scienza. Questo servizio che l'organizzazione offre è fruibile da tutti poiché essa dispone attualmente di una comunità di 48.929 volontari, tra cui interpreti che, si occupano di tradurre i contenuti in moltissime lingue, precisamente 115. Spesso questo canale di apprendimento è consigliato dagli insegnanti.

Per quanto concerne l'apprendimento di una lingua tramite la musica, ci sono diverse applicazioni da poter utilizzare. Vi sono diversi studi che spiegano come la musica possa essere uno strumento efficace per l'apprendimento linguistico. *Spotify*, ad esempio è uno strumento che secondo molti utenti è molto utile per l'apprendimento di una lingua. Attraverso la possibilità di leggere i testi delle canzoni, gli ascoltatori possono cercare le traduzioni delle canzoni e di conseguenza appuntarsi le parole o frasi che non conoscono. Spotify inoltre offre la possibilità di ascoltare dei podcast, quindi dialoghi in lingue straniera.³

YouTube, piattaforma utilizzata principalmente per lo streaming di musica, presenta una vasta gamma di video che possono essere utilizzati dagli utenti per imparare le lingue. Un

¹ Sito ufficiale: www.bbc.co.uk/learningenglish/

² Sito ufficiale: <https://www.ted.com/about/our-organization>,

³ Sito ufficiale: www.spotify.com

esempio è la presenza di “streamer” o canali di persone che, grazie al proprio repertorio linguistico, hanno come obiettivo quello di agevolare agli utenti l’apprendimento delle lingue. Inoltre, l’applicazione, fornisce la possibilità di aggiungere i sottotitoli nei video della lingua che si vuole imparare.

Omegle è stata una piattaforma online, chiusa il 9 novembre 2023, nella quale le persone avevano la possibilità di comunicare con altri soggetti provenienti da ogni paese tramite una videochiamata oppure una conversazione scritta con un sistema *chat*. Questo ha fornito alle persone non solo un nuovo mezzo di comunicazione ma anche un metodo molto utile per poter conoscere nuove culture. Leif k-brooks, l’inventore del sito, è partito proprio da questo concetto di voler connettere persone straniere quando all’età di 18 anni ha lanciato la piattaforma nel mercato ed è stato proprio questo a rendere l’applicazione celebre in tutto il mondo¹.

Altri siti usufruibili dall’apprendente possono essere per esempio i dizionari online. Esistono alcune tipologie di dizionari che si trovano sul web che non hanno solamente la funzione di vocabolario ma offrono dei servizi legati all’insegnamento delle lingue. Un esempio tangibile è *Bab.la*². Questa è una piattaforma online nata appositamente per chi vuole cimentarsi nello studio delle lingue poiché si tratta di un dizionario online che offre al contempo delle lezioni interattive in lingua inglese. Ne ho citato uno ma ne esistono molti di dizionari di questo tipo.

Inoltre, da qualche mese, la Commissione Europea ha messo a disposizione dei propri cittadini una serie di corsi linguistici online. Si tratta di videolezioni che trattano di argomenti legati sia alla grammatica sia al lessico della lingua scelta. Si può scegliere tra 22 lingue e lo scopo principale di questa collaborazione con la *EU Academy*³ è proprio quella di fornire ausili di tipo didattici a chiunque ne abbia bisogno.

Per una tipologia di apprendimento formale l’apprendente può usufruire del sito *Italki*⁴, la quale è una piattaforma linguistica considerata una vera e propria comunità di persone che interagiscono l’una con l’altra. È un sito che mette in comunicazione un un’apprendente con altre persone, che insegnano lingue a livello professionale, le quali propongono delle lezioni private o di gruppo. A differenza delle altre applicazioni, questa ha un costo che deriva proprio dalla fruizione del servizio di “lezioni private”. Anche se tutte le applicazioni descritte

¹ Sito ufficiale: <https://www.omegle.com/>

² Sito ufficiale: <https://it.bab.la/>

³ La Eu Academy è un hub online di proprietà dell’UE contenente conoscenze di prima mano, risorse educative di alta qualità e informazioni preziose, prodotte direttamente dalle istituzioni dell’UE. La missione dell’hub è fornire un ambiente di apprendimento moderno e coinvolgente che possa promuovere e migliorare la qualità dell’applicazione delle conoscenze sulle questioni dell’UE - <https://academy.europa.eu/>

⁴ Sito ufficiale; www.Italki.com

precedentemente hanno un costo se si decide di acquistare i pacchetti proposti, l'aspetto interessante è che pur scegliendo di non pagare la versione completa, offrono una vasta gamma di servizi che sono sufficienti per apprendere una lingua ad un buon livello.

Infine, possiamo affermare che la lettura è sicuramente uno degli strumenti più efficaci ed efficienti per apprendere una lingua, poiché come è stato studiato da diversi ricercatori, leggendo si memorizzano più facilmente i termini e grazie al contesto si riesce a collegare la parola ad una situazione facilitandone la memorizzazione.

Quelle appena elencate sono solo alcune delle moltissime modalità per imparare le lingue senza necessariamente partecipare ad una lezione o un corso preparatorio per una certificazione.

Nel prossimo capitolo invece di parlare in generale degli strumenti che gli utenti posso utilizzare andremo ad analizzare il caso di una piattaforma streaming creata appositamente per l'autoapprendimento linguistico.

2.5 I siti streaming e gli educational streaming sites.

Oltre l'utilizzo di siti web o applicazioni esistono altri modi per imparare le lingue. Infatti, una delle modalità di apprendimento delle lingue più usata è data proprio dall'utilizzo di piattaforme streaming di film o serie tv. Imparare le lingue guardando i film e la televisione è estremamente efficace poiché c'è una storia da seguire e il contesto aiuta molto, ma c'è anche lo studio delle espressioni visive degli attori e delle azioni che svolgono (Wyner 2014:118). Questa metodologia è molto importante poiché non sempre si capisce parola per parola ma entra in gioco il contesto.

I siti streaming più utilizzati dagli utenti sono per esempio Netflix, Disney + o Amazon Prime. Queste piattaforme non sono nate con l'obiettivo di insegnare le lingue bensì per fornire un ampio catalogo di film, documentari, cartoni animati e serie tv.

Negli ultimi anni si è sviluppata una nuova forma di piattaforma streaming: gli *educational streaming sites*, cioè piattaforme streaming che sono state create appositamente per apprendere una o più lingue. Uno di questi è *Lingopie*, che andremo ad analizzare nel terzo capitolo.

3. Il caso di Lingopie

Iniziamo questo capitolo fornendo una piccola introduzione di quello che andremo ad analizzare attraverso la piattaforma streaming di *Lingopie*¹. A differenza delle altre applicazioni che abbiamo visto precedentemente, *Lingopie*, fondata dagli imprenditori David Datny e Roy Oppenheim è un servizio streaming considerato a tutti gli effetti un *educational streaming site*, che offre la possibilità di imparare, attraverso la visualizzazione di film e serie tv, da una a nove lingue: inglese, francese, italiano, spagnolo, tedesco, giapponese, coreano, russo e portoghese. Ma come funziona realmente? Cosa vuol dire che si può imparare una lingua? Risponderemo a queste domande nei prossimi paragrafi descrivendo le principali caratteristiche di questa applicazione.

A differenza delle altre piattaforme che abbiamo visto precedentemente, *Lingopie*, è un servizio streaming molto simile ad *Amazon Prime Video* e *Netflix*, che offre la possibilità di apprendere le lingue attraverso la visualizzazione di film e serie tv. L'applicazione, come tutti i servizi streaming, ha un costo di un abbonamento che cambia a seconda di quello che si vuole usufruire. Un aspetto interessante di questa applicazione è che, oltre a offrire la possibile all'utente di visualizzare video, cortometraggi e serie tv proposti, fornisce la possibilità all'utente, tramite il download di un'estensione e un profilo di *Netflix*, di visualizzare i servizi di pubblicati dalla stessa con le stesse funzionalità di *Lingopie*.

Anche in questo caso, per poter analizzarne il funzionamento, ho creato un profilo, acquistando un abbonamento trimestrale e come lingua *target* ho scelto la lingua inglese. Le figure presenti in questo capitolo sono tutti *screenshot* della piattaforma.

Appena creato un profilo sulla piattaforma, all'utente viene chiesto di scegliere un abbonamento. La piattaforma offre tre diversi abbonamenti: un abbonamento trimestrale per un costo di 36 dollari, un abbonamento annuale a 71.88 dollari ed un abbonamento *Lifetime* di 199 dollari. In seguito, viene chiesto all'utente di scegliere tra alcuni argomenti così da proporre cortometraggi e serie tv adeguate ai gusti dell'utente.

3.1 Il funzionamento della piattaforma

Abbiamo detto in precedenza che questa piattaforma fa parte degli *educational streaming site*, creata appositamente per l'apprendimento linguistico e che offre una serie di servizi

¹ Sito ufficiale: www.lingopie.com

dedicati all'educazione linguistica. La caratteristica principale di questo sito è la funzione dei sottotitoli interattivi. La Figura 1, proposta qui sotto, mostra l'interfaccia che l'utente visualizza ogni volta che entra nella piattaforma.

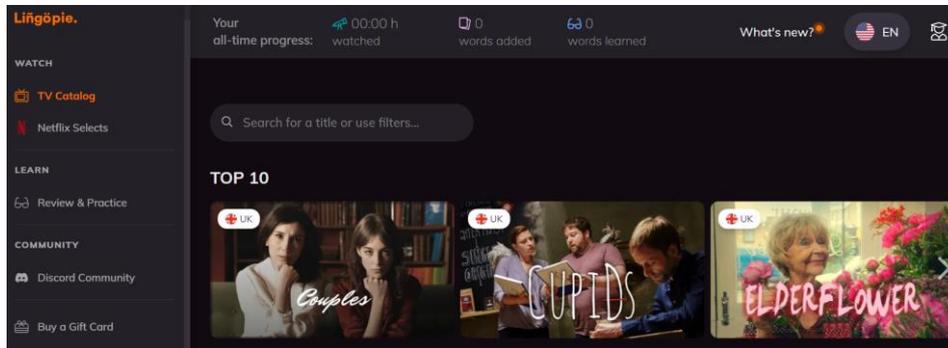


Figura 1 - Lingopie App: interfaccia piattaforma (screenshot Lingopie)

Come si può notare l'applicazione ha diverse sezioni:

1. WATCH

- *TV Catalog*: mostra tutte le serie tv e i film proposti dalla piattaforma che l'utente ha a disposizione
- *Netflix Selects*: se l'utente ha un profilo *Netflix*, può scaricare un'estensione che gli permette di visualizzare i servizi di *Netflix* con le funzioni di *Lingopie*.

2. LEARN

- *Review and practice*: questa sezione è molto utile poiché propone una serie di esercizi di memorizzazione dei vocaboli. I vocaboli in questione sono quelli che l'utente acquisisce durante la visualizzazione di un film.

3. COMMUNITY

- *Discord Community*: si tratta di un'estensione di messaggistica istantanea, creata appositamente dalla piattaforma, per far comunicare gli utenti facenti parte della *community* di *Lingopie* e per dar loro la possibilità di scambiarsi consigli, parlando delle serie tv e dei film guardati.

Abbiamo visto che la piattaforma offre diversi servizi ai suoi clienti ma come si può imparare una lingua tramite essa? Quali sono le caratteristiche principali che portano all'apprendimento di una lingua?

La competenza linguistica può essere intesa come la capacità di fare frasi grammaticalmente corrette, in questo senso, una caratteristica della piattaforma *Lingopie* è proprio quella di

agevolare la comprensione di una frase non solo spiegandone l'utilizzo in uno scambio comunicativo ma dando una corretta spiegazione degli elementi costitutivi della frase.

Sicuramente l'aspetto che agevola l'apprendimento di una LS su questa piattaforma è la presenza di sottotitoli interattivi. Quando l'utente non comprende il significato di una parola può cliccarci sopra e viene fornito il significato, inoltre la parola selezionata viene inserita automaticamente nella sezione di *Review and Practice*. Come si può notare dall'immagine di seguito (Figura 2), la piattaforma mette a disposizione una sezione denominata "Grammatica" che serve a spiegare la funzione del verbo nella frase presa in considerazione e ne mostra il suo utilizzo. Questa funzione è volta principalmente ad agevolare la comprensione della frase evidenziata.

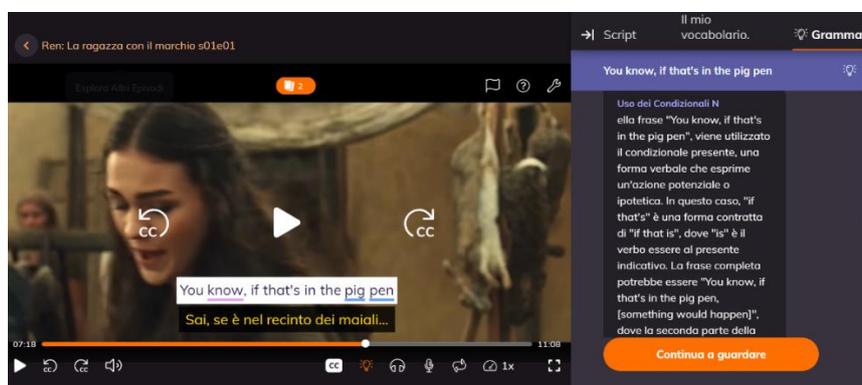


Figura 2 – Lingopie App- Sezione di Grammatica (screenshot Lingopie)

Un'altra funzione molto interessante che l'applicazione propone è la modifica della velocità di riproduzione dei dialoghi. Un qualsiasi utente può dunque decidere a quale velocità visionare i servizi anche a seconda del proprio livello linguistico.

Come mostra la Figura 3 qui sotto, l'applicazione offre anche un utile *feedback* sull'andamento dell'apprendimento.



Figura 3 - Lingopie App: feedback sull'andamento linguistico (screenshot Lingopie)

Come si nota vengono indicate quante ore l'utente ha "trascorso" guardando i servizi offerti e viene offerta una visione generale sull'andamento dei vocaboli aggiunti agli esercizi di memorizzazione e di quelli realmente appresi.

3.2 Analisi della componente pragmatica

In precedenza (cfr. par. 2.3) abbiamo analizzato quali fossero le componenti pragmatiche, cioè quelle variabili che rendono efficaci la comunicazione, presenti nelle piattaforme online. Le componenti pragmatiche sono presenti in larga misura su *Lingopie*, in quanto si ritrovano nel linguaggio presente all'interno dei contenuti didattici.

- COMUNICAZIONE VERBALE

Prendiamo l'esempio di una serie tv presente nella piattaforma (Figura 4). La serie tv si intitola *Ren: The girl with the Mark* (Ren: La ragazza con il marchio).

P: *Hello, old friend.*

Trad. Ciao, vecchio amico.

A: ... (*no answer*)

Trad. ... (Nessuna risposta)

P. parlante (uomo dal matello rosso)

A. ascoltatore (uomo con il gilet marrone)



Figura 4 - esempio di routine comunicativa (screenshot *Lingopie*)

In questo dialogo, si nota una routine comunicativa importante, un saluto. Normalmente in uno scambio comunicativo simmetrico “ad un saluto corrisponde una risposta” (Andorno 2005:110). Tuttavia, qui siamo davanti ad un'anomalia nell'interazione poiché tale risposta non avviene.

In questa scena, sono presenti due persone, o interlocutori, il parlante e l'ascoltatore. Uno degli interlocutori saluta l'altro, ma il fatto che l'altro non risponda, a livello pragmatico fornisce alcune informazioni. Solo contestualizzando la scena, infatti, grazie alle espressioni visive e all'intonazione del parlante, comprendiamo che tra i due interlocutori “non corre buon sangue” e di conseguenza, in linguistica, questa interazione è considerata asimmetrica (Orletti 2000)¹.

La mancanza di sguardi diretti, il tono di voce ironico del parlante e la mancanza di risposta dell'ascoltatore, sono elementi di contestualizzazione che ci forniscono indicazioni chiare sulla

¹ Si considerano asimmetriche quelle conversazioni nelle quali non è presente una parità nei diritti di parola tra gli interlocutori. Un esempio potrebbe essere quello di una mamma che sgrida il figlio oppure una relazione medico-paziente (Andorno 2005:111-113).

modalità in cui avviene lo scambio tra i due soggetti, e spiega anche che non vi sono gli stessi diritti di parola.

- IL CONTESTO

Per spiegare l'importanza del contesto sulla quale si basa lo studio legato alla pragmalinguistica prendiamo in considerazione il cortometraggio *Bounty* (La Taglia) In questo scambio comunicativo i due partecipanti sono un papà e sua figlia. La scena mostra la bambina che apre una busta del padre, il quale le chiede se sia stata lei ad aprirla e la bambina dice sì e ne descrive il contenuto. Come si vede nella Figura 5 la busta contiene l'immagine di un uomo, descrivendo il quale la bambina risponde:

B: “*Just an ugly man for sale*”.

(trad. Solo un brutto uomo in vendita).



Figura 5 - esempio di comprensione grazie al contesto (screenshot Lingopie)

In questo caso il contesto è una parte essenziale poiché grazie ad esso si riesce a capire che il contenuto della busta è la foto di un ricercato e non quella di un “brutto uomo” come dice la bambina. Infatti, come si comprende anche dal titolo della serie tv, il papà è un ex cacciatore di taglie. In questa relazione extralinguistica padre-figlia-professione del padre, la semplicità del linguaggio di lei è indicativa dell'importanza di una componente, il contesto, qui esemplificato dalla mancata connessione tra identità dell'oggetto foto e la professione del genitore.

- ATTO LINGUISTICO

Sempre tenendo presente lo stesso episodio *Bounty*, possiamo notare un'altra componente pragmatica cioè l'atto linguistico espressivo della scusa.

Dopo che la bambina ammette di aver aperto la busta destinata al papà, viene rimproverata dal padre. La bambina, di conseguenza, compie un atto linguistico, che, secondo la pragmalinguistica, fa parte degli *atti espressivi*¹: si scusa con il papà (Figura 6). Gli atti espressivi infatti

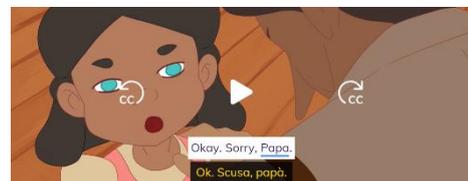


Figura 6 - esempio di un atto linguistico (screenshot Lingopie)

¹ Searle, filosofo e professore universitario statunitense, propone un modello di atti linguistici nel quale li classifica a seconda della sua funzione. Secondo egli, gli *atti espressivi* sono per esempio utilizzati dal parlante per esprimere uno stato d'animo. Lo “scusarsi” è considerato un atto espressivo poiché fa riferimento all'atto di esprimere un rimorso (Andorno 2005:65).

servono al parlante per esprimere un'emozione o un sentimento nei confronti dell'ascoltatore (Andorno 2005:).

- FRASI IDIOMATICHE

Un'altra componente pragmatica presente in una tipologia di linguaggio autentico come quello presente nei materiali didattici di *Lingopie* sono le *frasi idiomatiche*. Trattandosi di cortometraggi con prevalenza di conversazioni "reali" tra diversi individui, è frequente trovare frasi idiomatiche, che aiutano l'apprendente a penetrare nel tessuto di una lingua viva, invece che apprendere modalità linguistiche cristallizzate nel tempo, dunque certe, ma non corrispondenti all'uso effettivo.

- MASSIME DI GRICE

Il filosofo del linguaggio Grice ha formulato una serie di regole che, come abbiamo visto in precedenza, rendono la conversazione efficiente e fluida fra gli interlocutori. Prendiamo in considerazione la scena tratta dal video intitolato *Shelter* (Rifugio).

I due interlocutori sono un paziente e una psicologa. In questo scambio comunicativo, vi è una violazione della *massima della relazione* e la *massima di qualità* di Grice. La massima della relazione è basata sul concetto della pertinenza delle informazioni. In questa scena, possiamo notare che il paziente viola la massima della relazione. Infatti, quest'ultimo non è cooperativo nei confronti della psicologa, poiché non parla durante la seduta e si rivolge a lei in modo irrispettoso.

- COMUNICAZIONE PARAVERBALE O NON VERBALE

Adesso andremo ad analizzare alcune componenti della comunicazione non verbale. La comunicazione para verbale, si compie attraverso tutta una serie di elementi senza l'uso della parola. Espressioni facciali, gesti, contatto visivo, tono della voce ecc. possono fornire informazione sulle intenzioni e lo sviluppo di uno scambio comunicativo. Nell'esempio precedentemente già citato quando abbiamo affrontato la comunicazione verbale, "*Ren: The girl with the Mark*", la mancanza del contatto visivo tra i due soggetti rappresenta un esempio di comunicazione non verbale che svela un atteggiamento di indifferenza dell'ascoltatore verso il parlante

- PRONUNCIA

Studiando una lingua tramite *Lingopie*, la pronuncia è una componente essenziale. La piattaforma offre l'opportunità di immergersi nel linguaggio autentico e di conseguenza di comprendere le dinamiche culturali della lingua *target*.

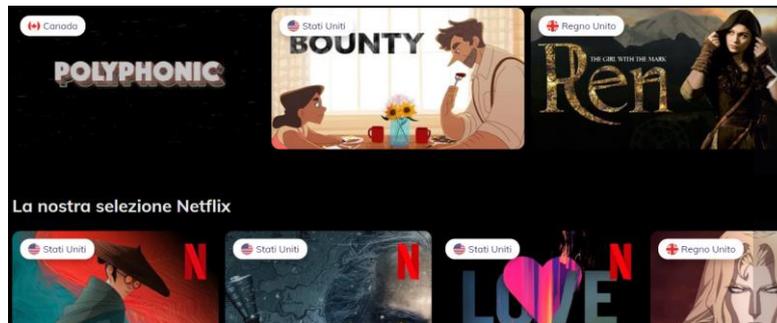


Figure 7 - esempio dei diversi accenti (screenshot Lingopie)

Come si può notare dalla Figura 7, la piattaforma propone servizi nella lingua target parlata in diversi stati con conseguenti diversi accenti e pronunce per offrire la possibilità all'apprendente di confrontare la stessa lingua in contesti geografici e culturali differenti.

- ALTERNANZA DEI TURNI

A differenza delle piattaforme linguistiche dove l'apprendimento è basato su esercizi interattivi senza scambio comunicativo, *Lingopie*, presenta una componente molto importante, ovvero l'alternanza dei turni. I turni sono considerati “sequenze continue di parole prodotte dal parlante prima che un'altra persona intervenga” (Andorno 2005:107-115).

Spesso e volentieri, in uno scambio comunicativo vi è una sovrapposizione dei turni che dal punto di vista della pragmatica può indicare diverse cose. Prendiamo per esempio questa scena (Figura 8) del video intitolato *Shelter*.

Dialogo

Ps= Right, yeah, You're...

Pa= Late

Ps. Psicologo

Pa= Paziente



Figure 8 - esempio di alternanza del turno (screenshot Lingopie)

La sovrapposizione del turno in questa scena lascia intendere che il paziente ha una “dominanza” rispetto alla psicologa perché si sovrappone più volte al parlato della stessa. Rappresenta quindi un chiaro esempio di sovrapposizione nell’alternanza dei turni.

La pragmalinguistica nell'apprendimento online: una riflessione finale.

Per quanto abbia cercato di fare un'analisi approfondita delle piattaforme linguistiche, il lavoro può risultare non esaustivo e parzialmente incompleto perché ho utilizzato le versioni di prova gratuita, di conseguenza, non tutti i servizi proposti erano fruibili soprattutto per le piattaforme *Babbel* e *Livemocha*.

Tuttavia, attraverso il lavoro svolto, emergono alcune riflessioni sulla tematica della pragmatica e dell'apprendimento linguistico. Come abbiamo visto nell'introduzione dell'elaborato, se la pragmatica è essenziale per il buon raggiungimento di una competenza comunicativa, le piattaforme linguistiche possono costituire un efficace strumento che agevola in modo sostanziale l'apprendimento della lingua. Ciò può avvenire solo dove tali componenti vengano esplicitamente valorizzate dall'applicazione, in quelle dove ciò non avviene l'applicazione, di fatto, fallisce il suo obiettivo e l'utente non apprende l'atto comunicativo nella sua coerenza pragmatica.

Nella precedente analisi, emerge che le piattaforme linguistiche di *Busuu* e *Duolingo* sono quelle che valorizzano maggiormente le componenti pragmatiche. Non solo le applicazioni propongono dei video, grazie ai quali l'apprendente impara la pronuncia di una parola, ma offrono strumenti per l'uso effettivo della lingua come, per esempio, l'utilizzo di frasi idiomatiche e dei registri formali e informali. Inoltre, *Busuu* fa riferimenti alla pragmatica interculturale fornendo una descrizione dell'utilizzo delle frasi nel paese dove viene parlata la lingua *target* dell'utente.

Un'altra riflessione importante da fare è proprio legata al *setting* didattico di *Lingopie*, che valorizza l'approccio pragmatico. I servizi offerti dalla piattaforma sono basati esclusivamente su testi "reali" (i dialoghi *fictional* dei materiali contenuti) e le tematiche grammaticali sono affrontate attraverso esempi concreti di "atti linguistici" proposti dagli stessi video.

Da un altro punto di vista, però, è anche vero che non rientra fra gli obiettivi specifici dell'approccio di *Lingopie* mettere in evidenza le componenti propriamente pragmatiche, pur trovandole naturalmente nel linguaggio della fiction cinematografica. Ad esempio, sarebbe sicuramente un tema collegato alla pragmatica quello della individuazione dei registri stilistici (ad es. "formali" vs. "informali") oppure delle forme della deissi sociale (differenza fra gli allocutivi tu e lei) comunque ampiamente presenti nei materiali proposti. Infatti, nella sua grammatica interattiva, *Lingopie* raramente affronta queste tematiche secondo una prospettiva propriamente pragmatica.

A differenza di *Lingopie*, nelle piattaforme linguistiche, la componente pragmatica è esplicitamente riconducibile al setting e all'interfaccia delle applicazioni che presentano gli esercizi già sono suddivisi in "categorie" (presentarsi, dire come stiamo...). In *Lingopie* questa formattazione non è esplicita, di conseguenza, le componenti pragmatiche del linguaggio sono vincolate al linguaggio presente nei servizi offerti dalla piattaforma streaming. Pur utilizzando tutte queste piattaforme, a mio parere, è difficile raggiungere lo stesso livello di competenza comunicativa, poiché essa si acquisisce principalmente tramite lo scambio comunicativo con un parlante nativo della lingua target.

Questo mio lavoro nasce dalla riflessione sull'importanza di imparare una o più lingue straniere. Mi ha colpita una frase di Carl Sagan (Wyner, 2014:179), che trasmette, a mio avviso, un messaggio importantissimo:

"Il cervello umano è un muscolo. Quando è in forma ci sentiamo bene. Capire qualcosa ci riempie di gioia." Carl Sagan

Ci sono infatti molte ragioni che rendono questo apprendimento utile e gratificante.

A livello professionale, soprattutto negli ultimi anni, la conoscenza di una o più lingue, in particolare della lingua inglese, ormai veicolo linguistico mondiale, rappresenta una competenza molto importante e apprezzata.

Un aspetto significativo dell'imparare molteplici lingue è la possibilità di comunicare con chiunque in qualsiasi paese, permettendo di scoprire nuove culture e conoscere moltissime persone. Questo è strettamente correlato al fatto che la conoscenza della lingua dei parlanti nativi del paese ci consente di interagire in modo più efficace e dunque "vivere" il paese come essi lo vivono.

Inoltre, come Wyner (2014:176), scrive nel suo libro, "il dono più prezioso dell'imparare e di conseguenza di conoscere una lingua è quello di conoscere una parte di sé". Egli propone una visione personale che spiega come, imparando una lingua e utilizzandola in diversi contesti, non solo si diventa più intelligenti ma si impara ad autogestirsi in diverse situazioni. Inoltre, studiare una lingua richiede perseveranza e rappresenta uno sviluppo importante delle *skills* personali.

In conclusione, spero che questo mio lavoro possa essere utile a tutti coloro che intendono approcciarsi allo studio di una nuova lingua e che possa fornire loro delle indicazioni sugli strumenti didattici e multimediali esistenti oggi. Data la velocità dello sviluppo tecnologico, e l'avvento dell'intelligenza artificiale, nasceranno a breve nuovi strumenti sempre più efficaci a disposizione di chi vorrà sviluppare le proprie competenze linguistiche.

Bibliografia

- Andorno C. (2005). *Che cos'è la pragmatica linguistica*. Roma, Carocci.
- Barbera M. (s.d.) *Introduzione alla linguistica generale* <http://www.bmanuel.org/corling/corling1-4.html> (s.l.)
- Bardovi-Harlig, K. Félix-Brasdefer, J. C., & University of Hawai'i at Manoa, National Foreign Language Resource Center. (2016). *Pragmatics & Language Learning*. Volume 14. Honolulu, National Foreign Language Resource Center, University of Hawai'i at Mānoa.
- Berruto, G.(2017). *La linguistica.: Un corso introduttivo*, UTET università
- Bianchi, C. (2003). *Pragmatica del linguaggio*. Roma, Laterza. p.50
- Boldrini, N. (2022), *Web 3.0, cos'è la prossima generazione del web, perché ci condurrà nel metaverso*. Pubblicato il 19 dicembre 2022 ultima consultazione febbraio 2024 <<https://tech4future.info/web-30-dal-web-1-al-web3-la-storia-del-web/>>
- Brown, P. (2016). How language works, everywhere. video online. ultima consultazione febbraio 2023. <<https://www.youtube.com/watch?v=4Q9DQEqLqr4>>
- Bruschi B./Perissinotto A. (2020). *Didattica a distanza: cos'è, come potrebbe essere*. Roma/Bari, Laterza Editori.
- Bühler, K. (1934). *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Jena, Fischer.
- Calvani, A. (2004). *Che cos'è la tecnologia dell'educazione*. Roma, Carocci.
- Celentin, P. (2019). *LE VARIABILI DELL'APPRENDIMENTO LINGUISTICO, Perché non tutti impariamo le lingue allo stesso modo*. Bolzano, QuiEdit.
- Chiosso, G. (2018). *STUDIARE PEDAGOGIA; introduzione ai significati dell'educazione*. Milano, Mondadori.
- Cosmobile 2010 = *Cos'è il web 2.0 e come sfruttarlo*, in *Cosmobile*, portale online, pubblicato il 9 ottobre 2010, ultima consultazione febbraio 2023 <<https://www.cosmobile.com/cosa-web-2-0-applicazioni-web-0519/>>.

- Ferri P. (2008). *La scuola digitale: come le nuove tecnologie cambiano la formazione*. Udine, Pearson Paravia Bruno Mondadori.
- Hymes, D. (1972). *On Communicative Competence*, in J.B. Pride, J. Holmes (eds.), *Sociolinguistics*. London, Penguin.
- Levinson, C. S. (1983). *Pragmatics*. Cambridge, Cambridge University Press.
- Luna R. *La scuola più grande del mondo è una app*, pubblicato il 04 novembre 2020. La Repubblica: https://www.repubblica.it/dossier/stazione-futuro-riccardo-luna/2020/11/04/news/la_scuola_piu_grande_del_mondo_e_una_app-272986094/?ref=search (Ultima consultazione, 26 gennaio 2024)
- Mackey, A./Kendall, A. King. (2008). *Child Language Acquisition and Second Language Acquisition*. trad. it. *L'acquisizione linguistica*. Donato C. (a cura di) da Branchini C. Bologna, il Mulino.
- Nielsen, J.A. et al. (2013). *An Evaluation of the Left-Brain vs. Right-Brain Hypothesis with Resting State Functional Connectivity Magnetic Resonance Imaging*. «Plos One» 8/8, online <<https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0071275>> (Ultima consultazione, 20 febbraio 2024)
- Orletti, F. (2000). *La conversazione diseguale. Potere e interazione*. Roma, Carocci.
- Padovani, R. (2015) *Disturbo della Comunicazione Sociale (Pragmatica) nel DSM-5 Una proposta di approccio clinico per la diagnosi funzionale, differenziale e per le ipotesi riabilitative*, “Psicologia clinica dello sviluppo” < https://www.researchgate.net/profile/Roberto-Padovani-3/publication/325416447_Disturbo_della_Comunicazione_Sociale_Pragmatica_nel_DSM-5_Una_proposta_di_approccio_clinico_per_la_diagnosi_funzionale_differenziale_e_per_le_ipotesi_riabilitative/links/5b0d12460f7e9b1ed7fc04ac/Disturbo-della-Comunicazione-Sociale-Pragmatica-nel-DSM-5-Una-proposta-di-approccio-clinico-per-la-diagnosi-funzionale-differenziale-e-per-le-ipotesi-riabilitative.pdf> (Ultima consultazione, 23 febbraio 2024)
- Pallotti, G. (2012) *LA SECONDA LINGUA*. V ed. Milano. Bompiani.

- Pederzoli, L. (2018). *INSEGNARE LE LINGUE ONLINE E SU APP: STRATEGIE, ASPETTI CULTURALI, INCUSIONE E PERFORMANCE NELL'APPRENDIMENTO LINGUISTICO*. Pisa. Pacini Editore.
- Piedrahíta, P. (2023). *Essential Duolingo Statistics for 2024: Monthly Users, Revenue, and Time Spent*. In *Cooljugator*, blog online <https://cooljugator.com/blog/duolingo-statistics/#:~:text=Duelingo%20Statistics>
- Rigutti S., Paleotti G. (2009), *Usabilità Web e Usabilità Web 2.0 a confronto: nuove sfide o vecchie conoscenze?* in Fini A./Cigognini, M. E. *Web 2.0 E SOCIAL NETWORKING, Nuovi paradigmi per la formazione*. Gardolo, Erickson.
- Ronccone, I. (2019): *World Wide Web: significato del termine e chi lo inventò 30 anni fa*, Portale online, pubblicato il 12-03-2019, ultima consultazione febbraio 2024 <<https://www.sololibri.net/world-wide-web-significato-storia.html>>
- Vallauri E.L., (2007) *La linguistica, In pratica*. Bologna, Mulino.
- Vesselinov, R. Grego, J. (2016). *The Babel Efficacy Study*. <<https://assets.ctfassets.net/zuzqv4m2o58/5eYRgCslJnJBF9yhZKgX01/78b93f75ca40fca6c7b927b6e2e82bf8/Babel-Efficacy-Study.pdf>>
- ID. (2012) *Duolingo Effectiveness Study* https://theowlapp.health/wp-content/uploads/2022/04/DuolingoReport_Final-1.pdf
- ID. et al. (2021). *The Busuu Efficacy Study*. http://comparelanguageapps.com/documentation/Busuu_Efficacy_Study_2021.pdf
- Wyner, G. (2014). *Fluent Forever, How to Learn Any Languages Fast and Never Forget It*. trad. it. *Come imparare qualsiasi lingua, il metodo smart*. Migliaccio Maurizio (a cura di). Novara, De Agostini.
- Yule, G. (1996). *Pragmatics*. Oxford University Press.
- Yus, F. (2011) *Cyberpragmatics, Internet-mediated communication in context*. Vol. 213, Philadelphia. John Benjamins B.V.

Sitografia

Siti ufficiali delle piattaforme linguistiche analizzate:

Duolingo: <https://www.duolingo.com/learn>

Babbel: <https://it.babbel.com/>

Babbel for Business: <https://www.babbelforbusiness.com/it/storie-di-clienti/blinkist/> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

Busuu: <https://www.busuu.com/it> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

Memrise : <https://www.memrise.com/it/> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

Memrise story: <https://www.memrise.com/blog/the-memrise-story>. (ultima consultazione 15 gennaio 2024)

Tandem: <https://www.tandem.net/it> (ultima consultazione 20 febbraio 2024)

Livemocha: <https://www.livemochas.com/it>

Altra Sitografia

<https://academy.europa.eu/> (ultima consultazione 28 gennaio 2024)

<https://it.bab.la/> (ultima consultazione 28 gennaio 2024)

<https://www.memrise.com/blog/the-memrise-story> (ultima consultazione 12 gennaio 2024)

<https://www.omegle.com/> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

<https://www.open.ac.uk/> (ultima consultazione 13 dicembre 2023)

<https://www.researchgate.net/> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

<https://www.ted.com/talks> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

<https://www.youtube.com/watch?v=4Q9DQEqLqr4> (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

www.bbc.co.uk/learningenglish/ (ultima consultazione 25 gennaio 2024).

www.canva.com (ultima consultazione 22 febbraio 2024)

www.italki.com (ultima consultazione 24 febbraio 2024)

www.spotify.com (ultima consultazione 23 febbraio 2024)

Ringraziamenti

In primo luogo, vorrei ringraziare il mio Relatore, il Professor Raimondi per avermi sostenuta durante questi mesi di lavoro.

In secondo luogo, ringrazio tutta la mia famiglia, soprattutto mia mamma, mio papà e mio fratello. Mamma, beh cosa posso dire, mi sei stata sempre accanto e mi hai sostenuta qualunque cosa facessi e qualunque strada prendessi. Mi ricordo ancora quando alla fine delle superiori pensavi che la cosa migliore per me fosse andare a lavorare perché in fondo lo sapevi che il mondo accademico non è il mio forte ma, quando ti ho detto che mi sarei voluta iscrivere all'università mi hai lasciato in mano le redini della mia vita e ora sono qui grazie a te. Mi hai sempre lasciata libera di fare quello che volevo e ti ringrazio. Papà, grazie per tutto il supporto che mi hai dato, anche se molte volte non lo dico ma ti sono grata per tutto l'amore e il supporto che mi dai ogni giorno, te ne sarò per sempre grata. E grazie per essermi stato sempre vicino. Ringrazio mio fratello per il supporto, spero che i tuoi sogni si avverino e che un giorno mi comprerai una casa per tutto l'amore che ti ho dato in cambio. Grazie davvero, senza di voi non ce l'avrei fatta. Siete stati la mia ancora di salvezza e mi avete sostenuta e accerchiata con il vostro amore e io ve ne sono fortemente grata. Vi voglio bene e spero di avervi reso orgogliosi.

Vorrei ringraziare le mie due amichette Marianna e Rebecca nonché ex coinquiline per tutto l'aiuto e l'amore che mi hanno dato in questi tre splendidi anni. Mi avete sempre sostenuta dicendomi di non sottovalutarmi ed avevate ragione, guardate...eccomi qui. Ce l'ho fatta anche io finalmente!! Vi voglio un bene dell'anima e spero che, anche se le nostre strade si separeranno, resteremo amiche a vita perché ho bisogno di voi.

Vorrei ringraziare i miei colleghi universitari perché senza tutti loro questi tre anni non sarebbero stati gli stessi, ci siamo divertiti molto e siamo riusciti a creare un bellissimo gruppo.

Vorrei ringraziare i miei amici di Chieri, Ale, Gio, Marti, Dif e Sofi che mi sono stati sempre vicino anche quando ero in giro per il mondo, e a cui voglio un bene immenso. Grazie a Melissa e Francesco che mi hanno sostenuta durante tutti questi mesi passati a scrivere la tesi.

E un grazie speciale va a me stessa per la perseveranza dedicata in questi tre anni e in questa tesi.