

PARLASPESA:

Un'app educativa per facilitare l'acquisizione del vocabolario Italiano come L2

Maja Roch*, Antonio Rodà**, Silvia Cacopardi*, Leonardo Amico**, Giorgia Pinna*, Cinzia Bortoletto***, Nicola De Bello****,

*Dipartimento di Psicologia dello Sviluppo e della Socializzazione - Università di Padova
**CSC-Sound and Music Computing Group, Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione - Università di Padova
***Studio di Neuropsicomotricità dell'Età Evolutiva, Cresco Giocando
****WARE'S ME: ideazione di software educativi

Abstract

Parlaspesa è un'app educativa il cui obiettivo è quello di facilitare la comprensione e la produzione di parole, sviluppata per i bambini di età prescolare che acquisiscono l'italiano come L2. L'efficacia di Parlaspesa per l'acquisizione di nuove parole è stata verificata attraverso uno studio condotto con 32 bambini bilingui di età compresa tra i 5 e 5 anni e mezzo. I risultati dimostrano che dopo una sola interazione con l'App Parlaspesa i bambini denominano 26% di parole precedentemente sconosciute: questo apprendimento si mantiene stabile anche dopo 3 settimane (follow-up). Inoltre, il 61% di parole sconosciute durante l'interazione con l'app e che sono state presentate all'interno di un breve contesto, vengono riconosciute nelle fasi successive anche senza contesto. E' stato rilevato un significativo effetto sull'acquisizione di nuove parole anche dopo una sola interazione con Parlaspesa: Questo fa riflettere sulle potenzialità dello strumento se venisse utilizzato periodicamente per potenziare l'acquisizione del vocabolario.

Introduzione

Il carattere multiculturale della società odierna mette in evidenza nuove esigenze educative dei bambini orientate al plurilinguismo.

TABLE è un progetto multidisciplinare finanziato dalla Regione Veneto volto a rispondere a tali esigenze, attraverso la promozione del bilinguismo sin dall'infanzia.

Il rinnovamento delle metodologie didattiche attraverso l'introduzione di tecnologie digitali richiede una costante riflessione su come le nuove tecnologie influenzino i processi cognitivi e dell'apprendimento.

La finalità del progetto è lo sviluppo di uno **strumento educativo multimediale per facilitare l'acquisizione dell'italiano come L2 in età prescolare.**

Parlaspesa

L'app è scaricabile su dispositivi Ipad gratuitamente tramite l'app store.

La scelta delle parole è avvenuta sulla base del vocabolario italiano di frequenza d'uso delle parole.

Il contesto dell'app è il supermercato, è familiare a tutti i bambini, indipendentemente dall'appartenenza culturale.

Sono stati selezionati 80 sostantivi suddivisi in 5 livelli di difficoltà crescente.

Il passaggio da un livello all'altro dipende dal superamento di almeno 4 prove consecutive di quello precedente: questo criterio rende il processo di apprendimento individualizzato rispetto alla competenza linguistica di ciascun bambino.

Fase di comprensione

Nella prima fase dell'app, detta di comprensione, al bambino viene richiesto di aiutare la mamma a fare la spesa.

L'app dice: "prendi la torta"

Al bambino vengono presentate quattro oggetti tra cui scegliere, uno dei quali semanticamente simile all'oggetto corretto.

- se il bambino trascina la torta nel carrello e l'app dice «Bravo» e si passa al prossimo stimolo

- se il bambino non sceglie l'oggetto giusto, viene fornito un contesto linguistico di due frasi, in cui viene fornita l'appartenenza semantica dell'oggetto e la sua funzione o uso:

«La torta è un dolce che viene mangiato per le feste di compleanno».

Fase di produzione

Finita la spesa si passa alle casse

L'app dice: "Dimmi cosa c'è nel carrello" - il bambino dice «L'uovo»

La produzione verbale del bambino viene registrata dall'applicazione e viene fornito un feedback corretto della pronuncia della parola, a prescindere della risposta del bambino.

Sperimentazione

Partecipanti

32 bambini bilingui sequenziali di età compresa tra i 5 e i 5;6 anni Italiano L2: vocabolario <5 percentile

Materiali e procedura

Pre-test: Comprensione e produzione di parole – TFL – (Vicari, Marotta & Luci, 2007)

Sessione di gioco con Parlaspesa

Post-test: verifica della comprensione e della produzione di parole presentate durante la sessione di gioco

Risultati

Verifica efficacia Parlaspesa comprensione	
Tot parole contesto presentate	63
Tot parole contesto riconosciute	44 (70%)
Tot parole no contesto presentate	22
Tot parole no contesto riconosciute	8 (36%)
Tot parole presentate	63 + 22 = 85
Tot parole riconosciute	44 + 8 = 52
Indice effetto contesto	61%

I risultati suggeriscono che dopo la presentazione della parola nel contesto d'uso i **bambini comprendono il 61% delle parole precedentemente non conosciute** anche se la parola viene presentata senza il contesto.

Anche dopo una sola interazione con l'app riescono a **generalizzare** questo apprendimento riconoscendo la parola senza contesto. Quindi **fornire un contesto linguistico breve e semplice, facilita la comprensione di parole nuove.**

Verifica efficacia Parlaspesa produzione	
Tot parole presentate produzione pura	198
Tot parole denominate produzione pura	60 (30%)
Tot parole presentate produzione con contesto	63
Tot parole denominate produzione con contesto	12 (19%)
Tot parole presentate produzione no contesto	22
Tot parole denominate produzione no contesto	0
Tot parole presentate	198 + 63 + 22 = 283
Tot parole denominate	60 + 12 + 0 = 72
Indice di produzione totale (%)	26%

Per quanto riguarda la fase di produzione, dopo una sola interazione con l' App i **bambini denominano il 26% di parole che prima non sapevano produrre.**

Questo risultato è incoraggiante, in quanto dopo una sola interazione con l'app, i bambini hanno denominato un quarto di parole in più. Quindi, **fornire un feedback corretto facilita la produzione di parole nuove.**

Conclusioni

I risultati dello studio indicano un **significativo effetto sull'apprendimento di parole anche dopo una sola interazione con Parlaspesa.** L'efficacia dello strumento riguarda sia la **comprensione** di parole nuove che la **produzione** di parole sconosciute. Ciò suggerisce la potenzialità dello strumento educativo se venisse utilizzato periodicamente per potenziare l'acquisizione del vocabolario.

Viene evidenziata la rilevanza dell'introduzione di **metodi educativi multimediali per favorire l'apprendimento.**



Schermata iniziale di registrazione.



La fase di riconoscimento tra gli scaffali di un supermercato.



La fase di produzione si svolge alla cassa del supermercato.



Realizzato con il supporto Programma Operativo FSE 2007-2013. Progetto Cod. 2105/201/29/1148/2013 "Progettazione, sviluppo e sperimentazione di strumenti informatici interattivi per l'apprendimento di una seconda lingua in età prescolare".



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Contatti: maja.roch@unipd.it

<http://table.dei.unipd.it>