

How to reference this article

Zingaro, A. (2023). Architettura del regime e apprendimento incidentale dell'italiano: uno studio con la app *Forliviamo*. *Italica Wratislaviensia*, 14(2), 191–210.
DOI: <http://dx.doi.org/10.15804/IW.2023.14.2.10>

Anna Zingaro
Università di Bologna
anna.zingaro2@unibo.it
ORCID: 0000-0003-2141-9209

ARCHITETTURA DEL REGIME E APPRENDIMENTO INCIDENTALE DELL'ITALIANO: UNO STUDIO CON LA APP *FORLIVIAMO*

ARCHITECTURE OF THE REGIME AND INCIDENTAL LEARNING OF ITALIAN: A STUDY WITH THE FORLIVIAMO APP

Abstract: This paper aims to describe the use of the Forliviamo app, which fosters incidental learning of Italian as L2 through the promotion of the city of Forlì and its surroundings. It will show how the app was used with a two-fold objective: to introduce users to the controversial topic of Fascist architecture and to foster incidental learning of Italian. After a brief portrayal of the context in which the app originated, the theoretical underpinnings that supported the project, and a general description of the app contents and functions, particular attention will be paid to the analysis of the outcomes of testing with international students. The app was evaluated as very useful from a touristic and educational point of view not only to discover architectural heritage and its specialized vocabulary, but also and especially to promote awareness about the existing debate on the controversial legacy of the architecture of totalitarian regimes.

Keywords: totalitarian architecture, app, MALL, Italian L2, incidental learning

1. INTRODUZIONE

In questo articolo si descriverà una proposta didattica basata sull'uso dell'app *Forliviamo*, mirata a favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano L2 tramite la promozione della città di Forlì e dei suoi dintorni. Poiché la conoscenza di un territorio non può prescindere dalla conoscenza della sua storia, e data la presenza a Forlì e dintorni di numerosi edifici costruiti durante il fascismo, nella fase di progettazione dell'app si è ritenuto che una presentazione esauriente della città e del suo circondario dovesse includere anche un itinerario dedicato al patrimonio architettonico del regime. Alla base di questa scelta vi è l'intento di fornire a chi apprende l'italiano una descrizione degli edifici che non celebri l'epoca in cui sono stati costruiti, bensì che ne dia una breve interpretazione storica sostenuta da fonti ed esperti del settore e che, dal punto di vista linguistico, sia strutturata in modo tale da facilitare sia la comprensione testuale, sia l'apprendimento incidentale, di cui si darà di seguito una definizione.

2. CONTESTO DI SVILUPPO DELL'APP

L'app *Forliviamo* è stata sviluppata presso il Dipartimento di Interpretazione e Traduzione dell'Università di Bologna, nello specifico presso il Campus di Forlì, che è una delle sedi in cui è articolato il cosiddetto Multicampus (Bologna, Cesena, Forlì, Ravenna e Rimini). Il campus di Forlì si caratterizza per un numero sempre crescente di studenti internazionali e di programmi di insegnamento con un'identità internazionale: tra questi, 2 corsi di laurea triennale e 5 corsi di laurea magistrale offerti dai 6 dipartimenti sono tenuti in inglese (a seconda dei casi, l'intero programma o uno dei loro curricula).

Questo contesto multiculturale ha creato il terreno per lo sviluppo di un'applicazione per dispositivi mobili mirata a favorire l'approccio degli studenti internazionali con la città che li ospita e l'adattamento a un nuovo contesto sociale, culturale e linguistico, ad esempio con un sistema universitario differente da quello di provenienza e una nuova comunità di studenti, a cui si aggiunge una conoscenza non sem-

pre adeguata della lingua italiana. Su queste basi poggia il progetto “CALL-ER: *Context-Aware Language Learning* in Emilia-Romagna. Turismo esperienziale e apprendimento nelle città del Multicampus UNIBO”, inquadrato nella linea di finanziamento “Alte Competenze per la Ricerca e il Trasferimento Tecnologico” (Fondo Sociale Europeo e Regione Emilia-Romagna).

Di seguito verrà descritto il quadro teorico alla base della progettazione di un'app per l'apprendimento di tipo incidentale, situato ed esperienziale.

3. QUADRO TEORICO DI RIFERIMENTO

Lo sviluppo e l'uso di un'app mirata a favorire l'approccio degli studenti internazionali con il territorio che li ospita e con la lingua da apprendere si inserisce nel contesto di apprendimento MALL (*Mobile-Assisted Language Learning*), ossia un apprendimento linguistico reso possibile dalla mobilità del discente e dalla posizione e portabilità dei dispositivi palmari (“MALL can be defined as language learning enabled by the mobility of the learner and location, portability of handheld devices” [Palalas, 2011, pp. 76–77]; per una revisione della letteratura scientifica sul tema, si veda Peng *et al.* [2020]). Nello specifico, il contesto MALL su cui poggia Forliviamo è di tipo situato (*context-aware*), esperienziale e incidentale, di cui si darà di seguito definizione.

Nel *Mobile learning*, il concetto di *context-awareness* è inteso come l'attività di raccolta delle informazioni relative all'ambiente circostante, al fine di avere un quadro preciso di ciò che accade in un dato momento intorno a un utente e a un dispositivo (Naismith *et al.*, 2004, p. 14). Poiché i dispositivi mobili sono connessi al *web*, si prestano ad essere utilizzati in ambito didattico per svolgere compiti legati al luogo specifico in cui si trovano gli utenti (ad esempio, la ricerca di luoghi di interesse storico e culturale utilizzando la geolocalizzazione e l'approfondimento di tali luoghi attraverso i contenuti delle app). Inoltre, possono aiutare l'apprendente a risolvere un problema o a eseguire un compito che altrimenti da solo non riuscirebbe a portare a termine, secondo il concetto di *scaffolding* (Wood *et al.*, 1976, p. 90).

Le esperienze dirette fatte dagli utenti nell'ambiente circostante (cercare i luoghi, visitarli, interagire con gli abitanti ecc.) possono potenziare il loro apprendimento (Smith, 1982), secondo il concetto di apprendimento esperienziale, ossia un processo di creazione della conoscenza attraverso la trasformazione dell'esperienza ("the process whereby knowledge is created through the transformation of experience"; Kolb, 2015, p. 49).

Infine, le modalità di apprendimento finora descritte si intersecano con il concetto di apprendimento incidentale (*incidental learning*), che si verifica nella vita quotidiana come risultato secondario e indiretto di un'altra attività che si sta svolgendo ("a byproduct of some other activity, such as task accomplishment, interpersonal interaction, sensing the organizational culture, trial-and-error experimentation, or even formal learning"; Marsick & Watkins, 2015, p. 12) a volte senza la consapevolezza di stare imparando qualcosa (Marsick & Watkins, 2001, p. 26). La riflessione metalinguistica su aspetti grammaticali e lessicali non è esplicitata, ma rimane sullo sfondo: "Quando viaggiamo per le città e usiamo i nostri occhi e il nostro udito tendiamo a ricordare nuove parole, espressioni, segni" (Monaci, 2021, p. 330).

Su tali basi teoriche è stata progettata l'app *Forliviamo*, di cui si darà una descrizione generale nella sezione seguente.

4. PRESENTAZIONE GENERALE DELL'APP

Forliviamo è un'applicazione *web* gratuita che promuove l'apprendimento incidentale della lingua italiana attraverso la promozione della città di Forlì e del suo territorio (Cervini & Zingaro, 2021; Zingaro, 2022, 2023). Il nome deriva dalla combinazione dell'antico nome della città (*Forum Livii*, divenuto successivamente *Forlivo* o *Forlivio* e, infine, *Forlì*) e della desinenza *-iamo*, tipica della prima persona plurale dei verbi italiani al tempo presente. Quindi, il significato complessivo del nome può essere inteso come "esploriamo e viviamo Forlì".

L'app si rivolge a un pubblico eterogeneo di "turisti-apprendenti", che comprende innanzitutto gli studenti internazionali iscritti all'Università di Bologna (Campus di Forlì) o che vi trascorrono un breve

periodo di studio nell'ambito di programmi di mobilità, per i quali l'app può essere utile per apprendere l'italiano e conoscere più rapidamente la città che li ospita e i dintorni. In seconda battuta si rivolge ai turisti che desiderano scoprire dei luoghi al di fuori delle tradizionali rotte turistiche, conciliando tale desiderio con l'opportunità di apprendere l'italiano. Infine, le associazioni culturali e gli enti locali tramite l'app possono dare maggiore visibilità ad attività ed eventi di promozione e valorizzazione del territorio romagnolo.

Gran parte della struttura e delle funzioni sono ispirate al progetto ILOCALAPP (Ceccherelli *et al.*, 2016), in cui è stata realizzata l'app *UniON!*, la cui versione italiana è incentrata su Bologna, mentre il codice utilizzato per la sua progettazione è *open source*, quindi può essere riutilizzato per la progettazione di applicazioni simili, in vista di un'eventuale estensione del progetto ad altre città, *in primis* alle altre sedi del Multicampus dell'Università di Bologna, ossia Cesena, Ravenna e Rimini.

4.1. Contenuti e funzioni dell'app

I contenuti sono organizzati in sei categorie principali, che si diramano in diverse sottocategorie (Fig. 1):

- a) *Vita universitaria*: informazioni sui luoghi e i servizi del campus e approfondimenti sul sistema universitario italiano;
- b) *Mangiare e bere*: informazioni su piatti tipici, vini locali, ricette della cultura enogastronomica romagnola e alcuni ristoranti che offrono cucina locale;
- c) *Itinerari*: due percorsi dedicati rispettivamente al patrimonio architettonico del fascismo di Forlì e dintorni e alla Forlì medievale;
- d) *Vita pratica*: consigli per la vita quotidiana;
- e) *Luoghi*: musei, luoghi storici, teatro, cinema;
- f) *Eventi*: descrizione delle più tipiche feste locali e *link* alle pagine delle associazioni culturali e degli enti locali che ne curano l'organizzazione.

I contenuti sono multimediali e comprendono non solo testi scritti, ma anche immagini, audio, video e link a risorse esterne, con l'obiettivo di favorire i diversi stili di apprendimento e le competenze integrate.



Figura 1: *Homepage*

Le aree tematiche delle sei categorie di contenuti sono state scelte con l'obiettivo di ripercorrere principalmente le abitudini quotidiane degli studenti internazionali. Pertanto, i contenuti includono sia i luoghi istituzionali (università, biblioteche, uffici pubblici ecc.) sia quelli dedicati all'intrattenimento (ristoranti, cinema, luoghi d'incontro ecc.).

La parte superiore della *home page* ospita il logo dell'app, che raffigura le sagome stilizzate di tre edifici iconici della città: il campanile dell'Abbazia di San Mercuriale, la cupola del Duomo e la torre civica del Palazzo del Comune. Il rosso dello sfondo richiama sia il gonfalone della città di Forlì, sia il colore simbolo dell'Università di Bologna.

Al di sotto è presente una barra con alcune funzioni integrative dell'app: un menu di navigazione che consente di spostarsi tra le categorie di contenuti e di tornare indietro alla *home page*, una funzione di ricerca all'interno dei contenuti e, infine, la *Parola del Giorno* (ad esempio: *ambulatorio, platea, tagliere* ecc.) che mostra all'utente ogni giorno una parola diversa, tratta dai contenuti. Quest'ultima funzione è accessibile attraverso due modalità: cliccando sull'icona del libro sulla barra degli strumenti, oppure tramite una finestra *pop-up* che viene visualizzata alla prima apertura quotidiana dell'app e su cui l'utente può cliccare per accedere alla definizione e, se lo desidera, al contenuto da cui è tratta.

La navigazione nell'app non presenta percorsi predefiniti, ma sono presenti alcuni contenuti extra il cui accesso è vincolato alla soluzione da parte degli utenti di attività basate sul concetto del *gaming*, ossia quiz basati su domande a scelta multipla che, a seconda dei casi, verificano la conoscenza generale della cultura italiana e regionale, la comprensione di uno specifico contenuto dell'app oppure del lessico italiano o del dialetto romagnolo. Di quest'ultimo gli apprendenti non troverebbero alcun riferimento nei libri di testo, ma può essere frequentemente ascoltato nelle conversazioni degli abitanti del luogo.

La scelta di sviluppare attività di *gaming* mira a stimolare la curiosità degli utenti e a promuovere la loro partecipazione attiva al processo di apprendimento e di scoperta, sulla base di recenti studi nel campo della tecnologia applicata all'insegnamento delle lingue. Si citano ad esempio gli studi sull'uso dell'app *Duolingo* (Shortt *et al.*, 2021) e *Busuu* (Kétyi, 2015) e lo studio di Castañeda & Cho (2016).


A seguire saranno descritte le strategie impiegate per favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano.

4.2. Come favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano

L'obiettivo principale dell'app non è l'insegnamento esplicito della grammatica o il miglioramento delle competenze linguistiche secondo criteri quantificabili con punteggi e livelli, come avviene ad esempio con app quali *Duolingo* o *Busuu*, ma fare in modo che gli utenti migliorino il loro italiano in maniera indiretta, esponendosi a nuovi *input* orali e scritti tratti dalla vita quotidiana, mentre stanno svolgendo attività

di svago o comunque non prettamente legate allo studio (ad esempio, ascoltando un'intervista, leggendo una ricetta o la descrizione di un monumento).

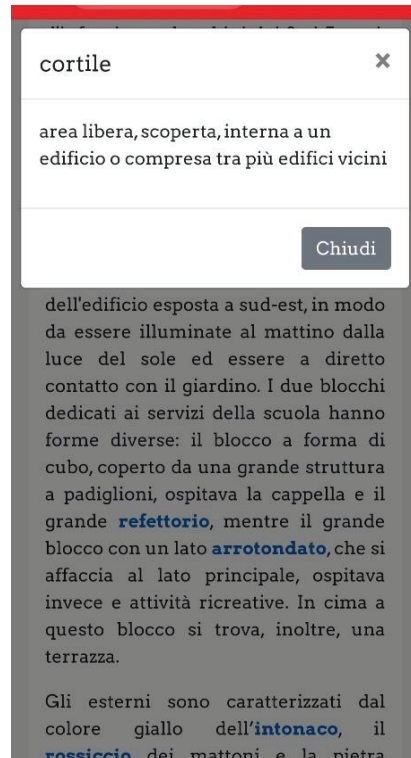
Una delle più grandi sfide nello sviluppo dell'app è stata la scelta di produrre contenuti rivolti all'intera comunità di utenti, dai principianti non assoluti ai livelli avanzati. Ciò ha determinato la necessità di produrre testi altamente comprensibili e differenziati, a seconda dei casi, di minore o maggiore complessità sintattica e lessicale. Pertanto, a ciascun testo è stato attribuito un livello indicativo di competenza linguistica, riconoscibile dagli utenti attraverso didascalie poste sotto i titoli dei testi – “Livello facile”, “Livello intermedio” e “Livello difficile” – ulteriormente distinte a colpo d'occhio tramite l'uso di tre colori diversi che ricordano le luci dei semafori: verde per i testi facili, arancione per quelli di media difficoltà e rosso per quelli con un maggiore livello di difficoltà. Non essendoci percorsi predefiniti di navigazione, le didascalie vanno considerate come suggerimenti di lettura: gli utenti possono scegliere testi che ritengono adatti al loro livello di competenza percepito, oppure sfidarsi con livelli di difficoltà più elevati, evitando così demotivazione e noia.

Nella fase di stesura dei testi sono stati previsti contenuti di breve lunghezza, compresa tra le 100 e le 300 parole, affinché fossero adatti alle dimensioni degli schermi dei dispositivi elettronici. I testi classificati come facili o  sono caratterizzati da frasi brevi e coordinate.

Inoltre, la comprensibilità dei testi è stata ricercata anche tramite la scelta del lessico utilizzato, composto principalmente da parole ad alta frequenza, mentre le espressioni idiomatiche e i termini appartenenti ai linguaggi settoriali (ad esempio, l'architettura) sono seguite da riformulazioni e/o sinonimi (si veda la parola “asilo”, Fig. 2). Per alcune di esse sono state prodotte anche delle brevi definizioni visualizzabili in una finestra *pop-up*. Ad esempio, nel testo di livello intermedio intitolato “Ex Asilo Santarelli” (Fig. 2), si nota una parola in grassetto blu. Cliccandovi sopra, si aprirà una finestra *pop-up* contenente una breve definizione (Fig. 3).



Figura 2: Un estratto dell'app

Figura 3: Finestra *pop-up* con definizione

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

A seguire verranno descritte le sfide affrontate nella descrizione del patrimonio architettonico del regime.

5. IL PATRIMONIO ARCHITETTONICO DEL REGIME

Il territorio di Forlì è ricco di testimonianze del Razionalismo italiano, una corrente artistica sviluppatasi in Italia negli anni '20 del Novecento nell'ambito del Movimento Moderno Internazionale. Caratterizzato da

una rilettura innovativa di forme e materiali dell'architettura classica romana, dall'assenza di decorazioni e dall'imponenza delle strutture, il Razionalismo incarnò lo stile architettonico ideale che il regime fascista adottò per la costruzione degli edifici pubblici.

A causa delle origini romagnole di Benito Mussolini, nato a pochi chilometri da Forlì, a Dovia (oggi Predappio), durante il fascismo Forlì venne presentata dalla propaganda come "la città del Duce" e in quanto tale visse un forte sviluppo economico e urbanistico. Celebri architetti e ingegneri (tra cui Cesare Bazzani, Ariodante Bazzero, Gustavo Giovannoni, Cesare Valle e Aldo Zacchi) furono incaricati di progettare edifici secondo il nuovo stile in voga (Tramonti, 2014). In particolare, tre sono le zone di Forlì che presentano testimonianze del patrimonio architettonico del regime:

- 1) Viale della Libertà (già Viale Benito Mussolini, successivamente Viale XXVIII ottobre, in memoria della Marcia su Roma), in cui si susseguono edifici in stile eclettico e razionalista: la nuova (e attualmente unica) stazione ferroviaria, edilizia popolare (case per gli impiegati statali, i posttelegrafonici e i ferrovieri), due edifici scolastici in origine dedicati rispettivamente alla madre e al padre di Mussolini (attualmente la Scuola Elementare "E. De Amicis" e l'Istituto Tecnico Industriale "G. Marconi"), il Villino Boni, di ispirazione ottocentesca, la ex casa del Balilla "Arnaldo Mussolini", poi sede dell'organizzazione giovanile fascista G.I.L. (Gioventù Italiana del Littorio), ossia un polo culturale-sportivo del regime, e l'ex Istituto Aeronautico, oggi sede di due scuole secondarie e in origine dedicato al pilota Bruno Mussolini, figlio di Benito Mussolini. Seguono il Piazzale della Vittoria con il monumento ai caduti e la quasi totalità degli edifici che vi si affacciano, tra cui si citano in particolare le due Palazzine Gemelle, che aprono l'ingresso all'allora Corso Vittorio Emanuele (oggi Corso della Repubblica) in sostituzione dell'antica Porta Cotogni;
- 2) centro storico: il Palazzo delle Poste e quello degli Uffici Statali, il Palazzo di Giustizia e l'ex Casa del Mutilato;

- 3) zona di Porta Ravaldino: l'ex Asilo Santarelli, attualmente in attesa di una nuova destinazione d'uso da parte del Comune, e l'ex Scuola Elementare "S. I. Mussolini", oggi sede del Liceo Artistico e Musicale, Villa Giannelli e Villino Soprani.

Un patrimonio architettonico così ricco, di cui sono stati menzionati solo gli esempi principali, caratterizza fortemente il paesaggio urbano di Forlì. Pertanto, si è ritenuto che un'app che si pone tra gli obiettivi la promozione di Forlì e del suo territorio non potesse prescindere dalla conoscenza della storia, inclusi i suoi capitoli più controversi. Quindi, nella sezione *Itinerari* è stato proposto un percorso intitolato *Architettura del ventennio*, in cui viene fornita una descrizione multimediale del patrimonio architettonico del regime fascista a Forlì e in due città limitrofe (Predappio, città natale di Benito Mussolini, e Castrocaro) all'interno di una breve interpretazione storica. Tale scelta si è basata anche sull'attività decennale e sugli studi condotti dall'Associazione Culturale e Rotta Culturale Europea ATRIUM (*Architecture of Totalitarian Regimes of the 20th century In Europe's Urban Memory*), che ha lo scopo di indagare e gestire la cosiddetta "eredità dissonante" dei regimi del XX secolo. Trattare un tema altamente controverso e divisivo è stata una delle maggiori sfide nella progettazione dell'app, data la difficoltà di fornire una descrizione senza rischiare di celebrare un periodo storico. Nel caso specifico si è trattata di una doppia sfida dal punto di vista concettuale e lessicale: presentare agli apprendenti di lingua italiana L2/LS un tema controverso come spunto per aumentare la conoscenza della storia della città e per promuovere la consapevolezza circa il dibattito esistente sull'architettura dei regimi totalitari e, nel contempo, favorire l'apprendimento del lessico specialistico dell'architettura utilizzato nella descrizione degli edifici.

Per la scrittura dei contenuti ci si è avvalsi della supervisione teorica e documentale dell'associazione ATRIUM e della registrazione di brevi interviste a Mario Proli, giornalista, storico ed esperto dell'architettura del fascismo, che sono state inserite nell'app nel formato di brevi videoclip (Fig. 4) e file audio.



Figura 4: Esempio di un videoclip

Su questi materiali è stata svolta una sperimentazione in aula, di cui a seguire si illustreranno i risultati.

6. SPERIMENTAZIONE E RISULTATI OTTENUTI

Il tema del patrimonio architettonico del fascismo è stato affrontato con il supporto dell'app *Forliviamo* con un gruppo di 17 studenti internazionali che nel secondo semestre dell'anno accademico 2022/2023 hanno frequentato l'insegnamento di Lingua Italiana L2 presso il Dipartimento di Interpretazione e Traduzione (DIT) dell'Università di Bologna. Il gruppo-classe è caratterizzato da una durata media di 4 anni di studio pregresso della lingua italiana, con valori compresi tra un massimo di 9 anni e un unico caso di 6 mesi, e dalle seguenti L1, per ciascuna delle quali è riportato tra parentesi il numero di persone: spagnolo (5), slovacco (3), tedesco (3), francese (2), greco (1), inglese (1), russo (1) e bilinguismo familiare francese/spagnolo (1).

La durata pregressa dello studio dell'italiano ha avuto un peso importante sulla decisione di trattare in aula un tema così complesso, poiché si è ritenuto che quasi tutti gli studenti avessero le competenze linguistiche necessarie allo svolgimento delle attività proposte e all'esposizione delle proprie opinioni sul tema. Inoltre, la partecipazione alle attività basate sull'app è stata posta come facoltativa, permettendo alle persone con una durata pregressa dello studio dell'italiano nettamente inferiore alla media di scegliere liberamente se prendere parte alle attività, come poi di fatto è avvenuto.

Per introdurre il tema in aula sono state mostrate alcune immagini di edifici delle varie correnti del Movimento Moderno Internazionale, quali il *Bauhaus* in Germania, le opere di Le Corbusier e Frank Lloyd Wright e del Razionalismo italiano. È stato chiesto agli studenti se e quali di esse fossero loro note e di usare i loro dispositivi elettronici per cercare opere simili e mostrarle al resto della classe. Sono poi state date alcune informazioni generali sul Razionalismo italiano.

Successivamente, sono state assegnate le seguenti attività di comprensione da svolgere in autonomia a casa utilizzando l'app *Forlivia-mo*: 1) leggere e ascoltare i contenuti della pagina *Alla scoperta del patrimonio architettonico*, in cui viene fornita una breve presentazione del Razionalismo italiano; 2) scegliere nella sezione *Architettura del ventennio* 3 contenuti dedicati a edifici sul tragitto che va dalla stazione ferroviaria al Piazzale della Vittoria (una zona ben nota agli studenti e che rappresenta il primo impatto con la città per chi arriva in treno) e di svolgere, a seconda dei casi, attività di lettura, ascolto e/o visione di video, inclusi anche i quiz per lo sblocco dei contenuti extra (ove presenti); 3) ascoltare un audio alla pagina *La ex Casa del Fascio e dell'Ospitalità*, tratto da un'intervista a Mario Proli e commentare la sua affermazione: "Il rischio maggiore di questo patrimonio è essere vissuto nell'ignoranza".

Al termine delle attività è stato chiesto di rispondere a un questionario in formato *Google Form*, articolato nelle seguenti sezioni: profilo linguistico dei partecipanti (L1 e durata dello studio dell'italiano come L2/LS), apprezzamento dell'architettura razionalista di Forlì ed emozioni che suscita la vista di tali edifici, consapevolezza dell'esistenza

di un dibattito sull'architettura del fascismo e menzione di eventuali esempi di architettura dei regimi totalitari nel proprio Paese di origine o altrove, percezione di apprendimento di nuove informazioni, percezione di utilità dell'app nel miglioramento dell'italiano e nella scoperta della città e, infine, suggerimenti. Il questionario include sia domande che prevedono risposte a scelta multipla basate su una scala a cinque descrittori (moltissimo, molto, così così, poco, per niente), sia alcune domande a risposta aperta. Le risposte aperte verranno di seguito trascritte fedelmente, senza correzioni grammaticali.

Dal quesito "Ti piace l'architettura razionalista di Forlì?" emerge un generale apprezzamento: il 18% ha risposto "moltissimo", il 41% "molto", seguono il 29% "così così" e solo il 12% "per niente". In particolare, le persone hanno risposto "così così" o "per niente" hanno espresso al quesito successivo ("Quali sensazioni, emozioni provi guardando questi edifici?") lo smarrimento rispetto alle dimensioni imponenti degli edifici ("Mi sento minacciata per quanto sono giganti gli edifici") e alcuni ipotizzano che dietro la loro progettazione vi fosse proprio l'intento di suscitare tali emozioni ("Mi sento piccolo e, considerando l'epoca fascista in Italia, io posso immaginare che fosse l'intenzione quando questo stile fu creato"). Solo due persone hanno espresso un giudizio nettamente negativo, dovuto alle sensazioni suscitate dalle forme squadrate ("A me non piace particolarmente questo stile architettonico, perché secondo me è molto rigido e squadrato") o, più in generale, a una preferenza per edifici più antichi.

Tra i partecipanti che al quesito "Ti piace l'architettura razionalista di Forlì?" hanno invece risposto "molto" o "moltissimo" emergono la sensazione di immersione in un'altra epoca ("Mi sembra di essere nel periodo in cui sono stati realizzati. Mi piace la storia"), lo stupore ("Mi piace molto il Viale della Libertà. È la prima strada e la prima cosa in generale che ho visto a Forlì e sono stata piacevolmente sorpresa"; "Molto affascinante dal punto di vista architettonico"; "Impressionata quando guardo questi edifici. Trovo che siano bellissimi con i loro colori e le loro forme") e l'interesse ad approfondire il tema.¹

¹ Si cita a titolo di esempio: "Interessante camminare per il viale e ammirare gli edifici unici e secondo me per l'80% belli. Quando abbiamo trattato il tema degli edifici

La scoperta dell'origine degli edifici ("Molto impressionato soprattutto dopo aver scoperto si tratta di un'architettura del fascismo") può sfociare, a seconda dei casi, nel sentirsi maggiormente parte della città o esperti ("mi è piaciuto conoscere più dettagliatamente la storia dell'architettura a Forlì perché ti fa sentire un po' più parte della città"; "Prima di conoscere la storia, gli edifici mi sono solo piaciuti [...], però non avevo mai pensato alla storia di questi luoghi. Adesso, [sono] quasi un'esperta della storia di Forlì, sono sicura di vedere gli edifici con occhi diversi"), o in una sorta di rinneazione dell'interesse provato di primo acchito: "Quando sono arrivata a Forlì, non sapevo che tutti questi edifici hanno un'origine fascista, ma il suo estilo ha attirato la mia attenzione. Adesso, quando guardo gli edifici, sono piuttosto curiosa ma non mi piacciono molto".

In ciò si inserisce anche una riflessione sull'importanza della memoria storica ("Trovo che l'idea di conservare questi edifici di questa epoca è una forma di conoscere il passato della città, perché la memoria storica è secondo me qualcosa di molto importante per capire le origini della città").

Una partecipante che al quesito "Ti piace l'architettura razionalista di Forlì?" ha risposto "così così" nel quesito successivo ha riconosciuto l'innovatività del Razionalismo prescindendo dai propri gusti personali: "Curiosità [...] non sono edifici che attirano la mia attenzione o che considero molto belli, ma ai loro tempi furono un grande cambiamento per la società e rappresentarono un progresso nell'architettura. Sono curiosa di pensare a come reagirono i forlivesi quando li videro per la prima volta, perché deve essere stato sorprendente per loro".

Queste risposte esemplificano i sentimenti contrastanti che suscita l'architettura del regime e la difficoltà nello scindere la percezione di piacevolezza o interesse per uno stile architettonico dal giudizio del contesto storico in cui ha avuto origine, il che è proprio uno dei temi di ricerca di ATRIUM.

a lezione un giorno, subito dopo essa sono andata a vedere alcuni dal vivo, perché di alcuni non ho mai fatto caso. Sono rimasta stupita dall'ex Palazzo della GIL."

Inoltre, dai dati raccolti emerge la percezione che l'app abbia fortemente contribuito non solo all'apprendimento di nuove informazioni sul Razionalismo a Forlì, ma anche e soprattutto a rendere nota l'esistenza di un dibattito culturale sull'eredità architettonica controversa dei regimi totalitari. Ciò si evince dal fatto che, dopo una breve attività di lettura e ascolto del contenuto introduttivo "Alla scoperta del patrimonio architettonico", al quesito 6 "Conoscevi già questo dibattito sull'architettura del fascismo?" il 70,6% ha risposto di no e solo il 29,4% ha risposto di sì. Analogamente, al quesito successivo il 59% ha affermato di non essere a conoscenza dell'esistenza di esempi simili di architettura dei regimi totalitari nel proprio Paese o altrove, ad esempio: "Non sapevo niente degli edifici dei regimi totalitari in Austria prima di questo compito, però dopo aver fatto qualche ricerca sull'Internet ho scoperto alcuni edifici, tra cui la Casa della Radio di Vienna, *Das Wiener Funkhaus*". Chi ha risposto affermativamente (41%) ha fornito esempi: la Scuola Maggiore di San Pablo a Madrid, "alcuni monumenti costruiti durante il franchismo che suscitano anche controversie, come ad esempio il *Valle de los Caídos*, le *Flaktürme* (torri contraerei) a Berlino, Amburgo e a Vienna", il muro di Berlino, "edifici in Corea del Nord, in particolare a Pyongyang".

Raccolte le conoscenze pregresse sul tema, al quesito 9 è stato chiesto di ascoltare un audio in cui Mario Proli risponde alla domanda "Quali sono gli aspetti controversi nell'architettura del ventennio fascista?" e di commentare l'affermazione: "Il rischio maggiore di questo patrimonio è essere vissuto nell'ignoranza". Su questo tema i partecipanti hanno espresso all'unanimità l'importanza di non rinnegare il passato ("è un errore cercare di far sparire un'epoca della nostra storia, per quanto brutta possa essere stata") e di conoscere la storia per poter sviluppare le proprie opinioni ("Dovremmo comprenderlo per trarre un insegnamento dal periodo e formare le nostre opinioni") e avere le giuste chiavi interpretative anche degli edifici: "l'architettura ha un carattere simbolico che rispecchia il tempo in cui è stato costruito. Ecco perché bisogna sempre tenere in mente il contesto storico per potersi fare un'opinione e non vedere lo scopo originario di un edificio con "occhi di oggi"; "è necessario avere la storia completa

per poter affrontare quest'architettura fascista in modo corretto, senza esaltare il regime che ha causato tanto male”.

Passando alla percezione di utilità, valutazioni molto positive sono state date sull'utilità per il miglioramento dell'italiano: il 29% ha risposto “moltissimo”, il 53% “molto”, il 12% “così così” e il 6% “poco”. In particolare, i descrittori “così così” e “poco” sono stati scelti da persone con 9, 4 e 3 anni di studio dell'italiano alle spalle, per le quali l'apporto in termini di miglioramento generale è stato meno significativo.

Grande utilità è stata attribuita all'arricchimento del lessico: al quesito “Hai imparato parole nuove?” il 94% dei partecipanti ha risposto di sì e le parole elencate nelle risposte libere appartengono principalmente al lessico specialistico dell'architettura, dei materiali e dell'edilizia (ad esempio: *atrio, campanile, dorico, ghirlanda* [intesa come elemento decorativo], *impresa di costruzioni, lesena, mattone, razionalismo, travertino, scala a chiocciola, scalinata, stile eclettico, volta*), dell'urbanistica (*aiuola*, citata più volte), della storia/storia dell'arte (*avanguardia, corrente architettonica, rinascimentale, littorio, movimento artistico*), a cui si aggiungono parole tratte dal lessico di base e dal lessico comune (*cera, lato/laterale, solenne, svago*, [cappella] *votiva*). A questo proposito, tra i commenti facoltativi finali uno dei partecipanti ha evidenziato l'utilità delle finestre *pop-up* contenenti le definizioni: “Per chi non parla l'italiano molto bene è sicuramente d'aiuto”.

I testi sono risultati comprensibili: al quesito “Hai avuto difficoltà a capire i testi?” il 29% ha risposto “per niente”, il 47% “poco”, il 17% “così così” e solo il 6% ha risposto “molto”, spiegando di aver dovuto cercare alcune parole nel dizionario online.


Analogamente, un grande apprezzamento è stato mostrato anche per l'obiettivo più prettamente turistico-culturale, ossia quanto l'app sia stata utile per scoprire la città (“moltissimo” per l'88%, “molto” per il 12%) e per imparare nuove informazioni o curiosità su Forlì e la sua storia, punto su cui il 100% dei partecipanti ha risposto “moltissimo”. Tra le nuove informazioni apprese si citano a titolo di esempio: “non sapevo che Mussolini era originario di questa zona geografica”; “la statua di Icaro e il suo mito”, “il fatto che la stazione di oggi è la nuova stazione” e “capire meglio la scelta di non avere ricostruito le lettere

del giuramento [n.d.r. di fedeltà al fascismo, apposte sulla torre della ex G.I.L. e di cui è rimasto solo il calco] per conservare due testimonianze storiche. Ci sono tante cose da conoscere, quindi bisogna fare attenzione e non essere ignoranti su questo patrimonio”.

7. CONCLUSIONI

In questo articolo è stato descritto l'uso di un'app per promuovere un territorio e, nel contempo, l'apprendimento linguistico incidentale. Sono state descritte le strategie adottate per scrivere testi accessibili a tutti gli utenti non principianti assoluti e, nello specifico, per descrivere un patrimonio architettonico controverso, fornendo i necessari approfondimenti di carattere storico e linguistico. Dall'analisi delle risposte raccolte emerge che gli utenti hanno valutato l'app come molto utile dal punto di vista turistico e didattico non solo per scoprire il patrimonio architettonico e il suo lessico specialistico, ma anche e soprattutto per rendere nota l'esistenza a monte di un dibattito culturale sull'architettura dei regimi totalitari e sulla loro eredità controversa. Inoltre, l'app è percepita come adeguata a presentare e promuovere la città di Forlì e la cultura locale. Si auspica, quindi, che l'app possa favorire la creazione di una rete tra l'università, gli enti locali e le associazioni regionali, per la promozione di attività culturali ed educative al di fuori delle aule.

BIBLIOGRAFIA

- Castañeda, D. A., & Cho, M. H. (2016). Use of a game-like application on a mobile device to improve accuracy in conjugating Spanish verbs. *Computer Assisted Language Learning*, 29(7), 1195–1204. <https://doi.org/10.1080/09588221.2016.1197950>.
- Ceccherelli, A., Cervini, C., Magni, E., Mirri, S., Roccetti, M., Salomoni, P., & Valva, A. (2016). The ILOCALAPP project: A smart approach to language and culture acquisition. In Pixel (Ed.), *Conference Proceedings. The future of education* (pp. 270–275). Limena (PD): libreriauniversitaria.it.
- Cervini, C., & Zingaro, A. (2020). *Forliviama* (By F. Garcea, D. Negretti, & Università di Bologna) [Software]. <https://forliviama.it>. 

- Cervini, C., & Zingaro, A. (2021). When learning Italian as a Second Language, tourism and technology go hand in hand. *7th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'21)*, 341–349. <https://doi.org/10.4995/head21.2021.12961>.
- Kétyi, A. (2015). Practical evaluation of a mobile language learning tool in higher education. In F. Helm, L. Bradley, M. Guarda & S. Thouëсны (Eds.), *Critical CALL – Proceedings of the 2015 EUROCALL Conference* (pp. 306–311). Dublin, Voillans: Research-publishing.net. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2015.000350>.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development. Second edition*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Marsick, V. J., & Watkins, K. E. (2001). Informal and incidental learning. *New Direction for Adult and Continuing Education*, 89, 25. <https://doi.org/10.1002/ace.5>.
- Marsick, V. J., & Watkins, K. (2015). *Informal and Incidental Learning in the Workplace (Routledge Revivals)* (1st ed.). Abingdon, New York: Routledge.
- Monaci, V. (2021). L'italiano con i graffiti Patrimonio artistico-culturale: percorso per l'italiano L2. In S. Caruana, K. Chircop, P. Gauci & M. Pace (Eds.), *Politiche e pratiche per l'educazione linguistica, il multilinguismo e la comunicazione interculturale* (pp. 329–338). Venezia: Edizioni Ca' Foscari. <https://doi.org/10.30687/978-88-6969-501-8/029>.
- Naismith, I., Sharples, M., Vavoula, G., & Lonsdale, P. (2004). *Literature Review in Mobile Technologies and Learning*. Futurelab Series – Report 11. Retrieved from www.nfer.ac.uk/publications/futl15/futl15.pdf.
- Palalas, A. (2011). Mobile-assisted language learning: designing for your students. In S. Thouëсны & L. Bradley (Eds.), *Second language teaching and learning with technology: Views of emergent researchers* (pp. 71–94). Dublin: Research-publishing.net. <https://doi.org/10.14705/rpnet.2011.000007>.
- Peng, H., Lowie, W., & Jager, S. (2020). Narrative review and meta-analysis of MALL research on L2 skills. *ReCALL*, 33(3), 278–295. <https://doi.org/10.1017/s0958344020000221>.
- Shortt, M., Tilak, S., Kuznetcova, I., Martens, B., & Akinkuolie, B. (2021). Gamification in mobile-assisted language learning: a systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020. *Com-*

- puter Assisted Language Learning*, 36(3), 517–554. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.1933540>.
- Smith, M. (1982). What the workers did. In *Creators not consumers: Rediscovering Social Education*. Leicester: National Association of Youth Clubs.
- Tramonti, U. (2014). L'architettura come strumento per la costruzione fascista di una nuova civiltà italiana. In *L'architettura, i regimi totalitari e la memoria del '900. Architecture, totalitarian regimes and memory in the 20th century* (pp. 65–74). Forlì: Casa Walden.
- Wood, D., Bruner, J. S., & Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17(2), 89–100. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1976.tb00381.x>.
- Zingaro, A. (2022). A snapshot of the city: cultural transfer through a language learning app. *Sprache & Sprachen*, 51, 29–42.
- Zingaro, A. (2023). Forliviamo: How to incidentally learn Italian through a context-aware mobile application. In Ó. Ferreiro-Vázquez & A. T. Varajão Moutinho Pereira Correia (Eds.), *Technological innovation put to the service of language learning, translation and interpreting: Insights from academic and professional contexts* (pp. 143–156). Lausanne: Peter Lang.

Riassunto: L'articolo si propone di descrivere l'uso dell'app Forliviamo che favorisce l'apprendimento incidentale dell'italiano come L2 attraverso la promozione della città di Forlì e dei suoi dintorni. Si mostrerà come l'app sia stata utilizzata con un duplice obiettivo: introdurre gli utenti al tema controverso dell'architettura fascista e favorire l'apprendimento incidentale dell'italiano. Dopo una breve descrizione del contesto di sviluppo dell'app, verranno brevemente delineati i fondamenti teorici alla base del progetto. Seguirà una descrizione generale dei contenuti e delle funzioni dell'app. Particolare attenzione sarà dedicata all'analisi dei dati raccolti nell'ambito di una sperimentazione condotta con studenti internazionali, in cui l'app è stata valutata come molto utile dal punto di vista turistico ed educativo non solo per scoprire il patrimonio architettonico e il suo vocabolario specialistico, ma anche e soprattutto per promuovere la consapevolezza del dibattito esistente sulla controversa eredità dell'architettura dei regimi totalitari.

Parole chiave: architettura del regime, app, MALL, italiano L2, apprendimento incidentale.