



## **VIAGGIO-IO: UN VIAGGIO IMMERSIVO ALLA SCOPERTA DELLA LINGUA E DELLA CULTURA DELLA SVIZZERA ITALIANA**

### DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Corso di lingua e cultura italiana basato sulla VR (realtà virtuale) per studenti di Italiano della scuola secondaria superiore della Svizzera tedesca e altri interessati (biblioteche)

#### Premessa

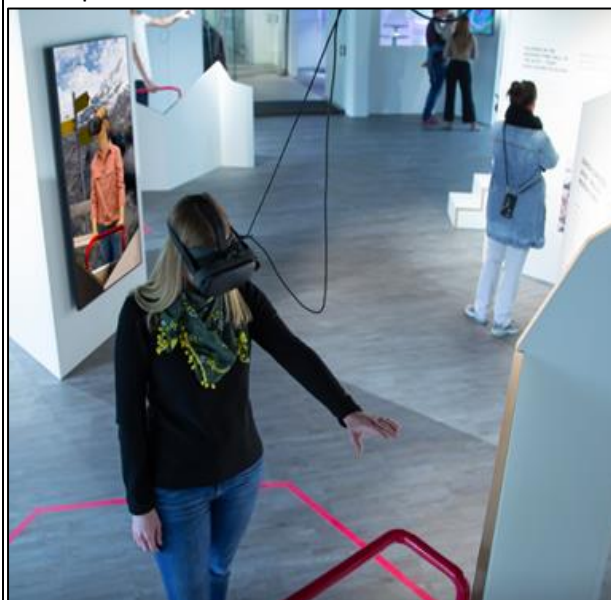
La tecnologia della realtà virtuale (VR) è ampiamente utilizzata nell'istruzione e nella formazione, ma non è ancora stata testata nell'ambiente scolastico, specialmente nelle materie linguistiche. Lo sviluppo e l'implementazione di un formato di apprendimento VR con input linguistico supportato da AI (artificial intelligence) per l'italiano apre una possibilità completamente nuova e motivante per l'acquisizione o il consolidamento di una seconda lingua. Il concetto di lingua si concentra sulla comunicazione orale, che in VR è anche progettata per essere esplorativa e interattiva: le situazioni di ricezione e produzione linguistica possono essere vissute dagli stessi studenti e affrontate in vari modi comunicativi. Il concetto di linguaggio è completato da un concetto di mediazione culturale che utilizza le possibilità immersive dell'ambiente VR.

La Svizzera italiana in molti materiali didattici non è trattata, o lo è solo di sfuggita. E non tutti gli studenti d'Italiano hanno l'opportunità di viaggiare nella Svizzera italiana come parte integrante della loro formazione.

Come scrive l'USI sul proprio sito: «**La valorizzazione della lingua italiana in Svizzera è un impegno fondamentale a tutela dell'identità stessa del nostro paese, una *Willensnation* unita nella pluralità e in forza della pluralità**».

È così che è nata – determinata anche della pandemia – l'idea di un viaggio nella vita reale in un mezzo virtuale. È un progetto «bottom up»: sono stati degli insegnanti d'Italiano di diverse parti della Svizzera tedesca a prendere l'iniziativa, dando la possibilità di avvicinare i loro studenti alla Svizzera italiana in modo motivante. Grazie all'unità di apprendimento VR, gli studenti viaggiano nella Svizzera italiana. Conoscono l'ambiente di vita di giovani coetanei di lingua italiana provenienti dalla Valposchiavo, dalla Bregaglia, dalla Mesolcina e dalla Val Calanca così come pure dal Ticino e sono incoraggiati ad impegnarsi in una varietà di attività linguistiche. In questo modo, si contribuisce anche a promuovere la coesione tra la Svizzera tedesca e quella italiana.

Ci sono già forme di applicazione della tecnologia VR nel settore della formazione, dell'educazione e della cultura, ma non nel settore dell'educazione scolastica a livello Sek II. Una selezione di buoni esempi di VR:



La realtà virtuale è usata nella formazione delle professioni tecniche, per esempio nella formazione sulla sicurezza nei cantieri ([Bouygues](#)).

La tecnologia VR ha anche trovato la sua strada nella cultura: è possibile fare un tour virtuale della [Cattedrale Notre-Dame](#) a Parigi.

Si può viaggiare addirittura virtualmente nell'aldilà descritto da Dante Alighieri nella sua [Divina Commedia](#).

Un esempio svizzero di VR per l'educazione culturale ([Glacier Expérience](#)) è stato creato da uno dei partner di questo progetto, Reto Spoerri.

Obiettivi del progetto (2022-23):

- Realizzazione di un'applicazione VR innovativa per l'insegnamento dell'italiano come lingua straniera nelle scuole pubbliche.
- Inserimento in un'unità didattica per le scuole secondarie superiori.
- Implementazione sostenibile dell'applicazione VR nelle scuole della Svizzera tedesca (incluso il concetto di prestito e distribuzione di visori VR) e in biblioteche e istituzioni culturali scelte.

L'idea è sostenuta da un team di progettazione interdisciplinare:

- Ines Honegger Wiedenmayer, lic. phil. / Gymnasium Kirchenfeld, Berna e un gruppo di insegnanti d'Italiano provenienti dai cantoni dei Grigioni, Berna e Ticino con esperienza nella formazione linguistica e culturale (Fiorenza Lanfranchi, Nadia Ravazzini, Carlo Simonelli).
- Pro Grigioni italiano pgi (Dr. Aixa Andreetta, Silva Brocco-Ponzio, Marco Ambrosini, Giovanni Ruatti).

- Reto Spoerri, MA / Istituto di produzione multimediale, FH Graubünden, Coira (focus: VR, game design).
- Marko Bublic, BA / azienda afca, Zollikofen (sviluppatore di software, sistema AI LUIS).
- Dr. Elke Schlote, Dr. phil. / Istituto di scienze dell'educazione, Università di Basilea, Basilea (linguista, didatta dei media, accompagnamento della ricerca scientifica).
- Anita Gafner, (SRF), esperta di branched storytelling .

Il team del progetto è supportato da un sounding board composto da esperti nazionali e internazionali:

- Christoph Neuenschwander (PH Berna), docente di didattica dell'italiano.
- Peter Gloor (Università di Zurigo), esperto di didattica dei media.
- Dr. Martin Dobricki (PH Berna), esperto per l'insegnamento con la realtà virtuale.
- Prof. Dr. Sebastian von Mammen (Università di Würzburg), esperto di gamification nella realtà virtuale.
- Ivana Stojanovic (case editrici Klett- und Balmer, hep), esperta per lo sviluppo di manuali d'italiano.

**Budget/costi:** 600.000 franchi svizzeri, per un periodo di sviluppo di 1 anno e mezzo a partire da ottobre 2022 e 5 anni di funzionamento (incluso supporto tecnico/distribuzione).

## **Progetto innovativo**

### *Innovazione tecnica*

L'innovazione tecnica è costituita dal collegamento dei visori VR con un programma vocale del computer (chatbot). Gli utenti possono interagire con i protagonisti nella scena VR attraverso input vocali e quindi influenzare l'ulteriore corso della storia (integrazione dello storytelling ramificato con la chatbot).

### *Innovazione nell'insegnamento delle lingue*

Combinando la realtà virtuale e le interfacce vocali come mezzi di input, viene perseguito un approccio orale-comunicativo. Gli utenti possono "comunicare" con i protagonisti della scena VR. Attraverso l'immersione in incontri tridimensionali generati virtualmente, ma che danno l'illusione di essere reali, gli studenti sono motivati a usare le loro competenze linguistiche (livello di lingua A2/B1 secondo il QCER Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue).

Un'altra innovazione è che i visori VR possono essere presi in prestito dai rispettivi insegnanti di Italiano nella Svizzera tedesca.

In più sono stati trovati distributori interessati che potrebbero diffondere «viagg-io» dopo la fase di sviluppo: Le scuole e le istituzioni di formazione culturale come le biblioteche e le associazioni culturali (la Pro Grigioni italiano) renderebbero «viagg-io» accessibile al gruppo target (previsto: gratuitamente).

### *Innovazione nella mediazione culturale*

Gli alunni possono imparare in modo indipendente e interattivo (immersivo) le caratteristiche culturali del luogo o della regione e la vita dei loro coetanei nella Svizzera italiana. Il finanziamento di base del progetto richiesto dalla FH Graubünden permette, tra l'altro, di definire il quadro della pianificazione culturale e didattica. L'offerta culturale sarà sviluppata in stretta collaborazione con i partner locali del progetto (l'associazione Pro Grigioni Italiano nei Grigioni e un partner corrispondente del Ticino). Pro

Grigioni Italiano è finanziata dall'UFC e fornisce gratuitamente al progetto «**viagg-io**» materiali culturali e didattici già sviluppati.

Il concetto didattico segue i principi dell'apprendimento esplorativo, è basato sul dialogo e include elementi di gamification. La «gamification of learning» è un approccio pedagogico per motivare gli studenti utilizzando elementi di gioco interattivi negli ambienti di apprendimento. Con le capacità di interazione migliorate della nuova generazione di visori VR, gli studenti oltre a parlare possono compiere azioni manuali. Gli studenti, per esempio, potrebbero afferrare gli oggetti e gli ingredienti necessari per preparare un piatto tipico locale con i controller e quindi “cucinare insieme” al loro coetaneo nella Svizzera italiana.

Stato: febbraio 2022

Autori: Ines Honegger Wiedenmayer, Elke Schlote, Reto Spoerri