

Lend n 4 novembre 2022

Paola Clara Leotta, Giuseppina Di Gregorio

Learning by LOL: a qualitative and quantitative study on the effects of cartoons on English Language

Learning for preschool children and parents

Se non mancano le ricerche che mostrano come i cartoni animati e i videogame abbiano un ruolo importante nel mantenere alta la motivazione nell'apprendimento della lingua inglese, poco si sa invece sull'effetto di tali materiali sull'apprendimento dei bambini in età pre-scolare. L'articolo intende colmare questa lacuna offrendo un contributo in questa direzione, e lo fa a partire dalle esperienze quotidiane dei bambini, considerando alcune caratteristiche di questi prodotti e il loro impatto su un apprendimento informale, caratterizzato dall'imprevedibilità, diverso da un apprendimento formale, pianificato. Se da un lato i bambini sono oggi fortemente condizionati dal consumismo e dall'ampia esposizione alle tecnologie, per cui conoscono i vari prodotti per averli visti in TV e li pretendono, dall'altro i cartoni animati risultano interessanti, e per questo idonei all'apprendimento di una LS, in quanto catturano l'attenzione, collegano lingua e immagine, contengono dialoghi brevi ma completi e molte ripetizioni.

Da qui le domande di ricerca volte a verificare con questo studio pilota se l'uso di tali risorse risulti davvero motivante, se l'apprendimento sia influenzato dal diverso tipo di cartoni animati – pensati per il divertimento o specifici per l'apprendimento –, se vi sia un rapporto diretto tra risultati positivi e partecipazione e conoscenza linguistica dei genitori nel ruolo di mediatori. Nel cercare le risposte il lettore avrà anche modo di imbattersi in un repertorio di cartoni animati, utile ad orientare la scelta all'interno della vasta mole di materiali oggi disponibili.

While research has consistently shown that cartoons and video games play a significant role in sustaining high motivation for English language learning, little is known about their impact on preschool children's language acquisition. This article endeavours to bridge this knowledge gap by offering a contribution to this field. It begins by examining children's daily experiences, considering certain characteristics of these products and their influence on informal learning, which differs from formal, planned learning due to its unpredictable nature. Although children today are heavily influenced by consumerism and extensive exposure to technology, often becoming familiar with various products through television and demanding them, cartoons remain engaging and thus suitable for foreign language learning. They capture attention, connect language and visuals, feature short yet comprehensive dialogues, and incorporate numerous repetitions. Hence, this pilot study investigates several research questions: whether using such resources is truly motivating, whether different types of cartoons — designed for entertainment or specifically for language learning — impact learning and if there is a direct correlation among positive outcomes, parental involvement and parents' language proficiency in their mediating role.