

I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2: analisi, esperienze e sperimentazioni

di Antonio Massimiliano Ruggieri

Premessa

Il presente articolo nasce dal lavoro di tesi (Ruggieri 2008) del modulo di Tecnologie Educative⁽¹⁾ nell'ambito dell'ottava edizione del Master in Didattica dell'Italiano come L2 (a.a. 2008).

Antonio Massimiliano Ruggieri

nell'a.a. 2008-2009 ha conseguito il Master in Didattica dell'Italiano come L2 presso l'Università degli Studi di Padova e ha collaborato con il Centro Linguistico di Ateneo dell'Università degli Studi di Padova alla realizzazione di materiale didattico per un corso multimediale di italiano rivolto ad apprendenti stranieri.

e-mail: massimilianoruggieri@gmail.com

Scopo di questo articolo è mostrare come un programma che utenti e recensori distratti catalogano frettolosamente come un semplice videogioco possa rivelarsi un potente strumento educativo. *Second Life* cela, dietro la sua maschera ludica, caratteristiche sociali ed istruttive che, se comprese ed utilizzate in maniera coerente dagli addetti ai lavori, possono assicurare la realizzazione di percorsi didattici altrimenti impraticabili.

Partendo da un breve *excursus* riguardante il binomio scuola-tecnologie, l'articolo segue un percorso che guida il lettore alla scoperta di *Second Life* e del ruolo che, un programma che attira quotidianamente un numero crescente di nuovi utenti, ha e può avere nell'ambito della didattica delle lingue e della formazione a distanza.

La seconda parte dell'articolo è interamente incentrata sulle prospettive metodologiche del programma, vengono illustrati strumenti, ambienti e potenzialità. Infine, nella terza parte dell'articolo, si procede nella presentazione delle sperimentazioni effettuate attraverso la dimostrazione di attività didattiche realizzate o realizzabili in *Second Life*, e le teorie e le considerazioni in precedenza esaminate sono tradotte in esempi pratici. Gli esempi pratici sono seguiti da un'osservazione degli aspetti positivi e negativi dell'introduzione di *Second Life* nella didattica delle lingue.

Forse grazie a *Second Life* non è più una pura utopia imbattersi in uno studente intento a "giocare" a quello che a prima vista sembra un videogioco e sentirsi rispondere senza alcun velo di ironia: «Non disturbarmi, sto studiando»⁽²⁾.

Forse grazie a *Second Life* non è più una pura utopia imbattersi in uno studente intento a "giocare" a quello che a prima vista sembra un videogioco e sentirsi rispondere senza alcun velo di ironia: «Non disturbarmi, sto studiando»⁽²⁾.

1. Scuola-tecnologie, un breve *excursus*

Negli ultimi decenni il consolidarsi dell'utilizzo delle tecnologie in ambito didattico ha aperto nuovi orizzonti pedagogici e ha fornito nuovi strumenti sia agli insegnanti che agli studenti. Considerando il lasso

di tempo relativamente breve intercorso tra i primi e limitati utilizzi di macchine rudimentali in contesti educativi e l'introduzione delle accurate ed innovative strumentazioni ammirabili nelle aule moderne è plausibile affermare che il futuro della scuola sia imprescindibilmente legato all'attenta fruizione di tecnologie implicitamente o esplicitamente pensate per la didattica.

Il recente sviluppo tecnologico ha dato vita a fenomeni innovativi di carattere sociale e culturale che hanno modificato il modo di comunicare, relazionarsi e attingere le informazioni. La volontà di rendere il sapere accessibile a tutti e il tentativo di favorire la comunicazione, valicando le distanze spazio-temporali, sono compendiate in quello che può essere considerato il canale privilegiato per la produzione e la distribuzione dei contenuti (Van Dijk 2002: 24) e cioè **Internet**.

Il mondo dell'educazione non è rimasto estraneo all'affermarsi di Internet, al contrario è riuscito ad intravedere nelle potenzialità educative delle sue applicazioni. L'introduzione della rete in contesti didattici ha indubbiamente avvantaggiato la pianificazione di programmi di formazione a distanza (*e-learning*) fornendo **piattaforme**⁽³⁾ che garantiscono un ambiente di apprendimento virtuale munito di molteplici risorse. Grazie ad esse, l'apprendente sperimenta un processo d'acquisizione attivo e personale che predilige la costruzione dei significati. I nuovi orizzonti tecnologici forniscono, dunque, strumenti aggiuntivi sia all'insegnante che allo studente in un contesto didattico incentrato sulla centralità dell'apprendente. La rete, infatti,

«rende lo studente un soggetto autonomo in grado di accedere direttamente alla conoscenza e di utilizzare, anche attraverso il grande sviluppo dei videogiochi, modalità, linguaggi, strategie di apprendimento sostanzialmente diverse dalla sola lettura e ricostruzione del sapere» (Biondi 2007: 22).

Dunque tra gli strumenti e le applicazioni disponibili in rete, che rendono possibile un accesso alternativo alla conoscenza e l'apertura a nuovi spazi di ricerca metodologica, i videogiochi e i **mondi virtuali** allargano gli orizzonti nel campo dell'apprendimento linguistico assistito dai *computer* (CALL) sintetizzando in ambienti marcatamente multimediali una varietà di procedure e metodi coniugabili con la didattica. Gli ambienti 3D (a tre dimensioni), ricreando ambientazioni realmente esistenti che l'utente può esplorare e dalle quali può apprendere, indipendentemente dal percorso seguito, filtrano concretamente gli aspetti culturali, artistici e persino sociali intrinsecamente correlati al luogo rappresentato.

La singolarità dei mondi virtuali di creare **percorsi immersivi**⁽⁴⁾ che l'utente può esplorare e mediante i quali può imparare richiama, dunque, teorie di costruttivismo sociale secondo le quali

«la costruzione della conoscenza avviene all'interno del contesto socioculturale in cui agisce l'individuo. Secondo questa prospettiva, pertanto, interazioni e linguaggi svolgono una funzione fondamentale in un processo di apprendimento [...]. Il costruttivismo sociale [...] considera l'apprendimento come un processo di costruzione di significati negoziati assieme agli altri, e non come l'acquisizione di conoscenze che esistono da qualche parte esternamente allo studente» (Del Prà 2003: 17).

Pertanto i mondi virtuali, dietro la loro maschera ludica, celano interstizi pedagogici e strumenti utilizzabili in ambito didattico che li collocano tra i più importanti mezzi educativi di quello che Gerosa definisce "Rinascimento Virtuale"⁽⁵⁾ (Gerosa 2008: 13).

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

1.1. La realtà virtuale, un po' di storia: dal Sensorama a *Second Life*

La sperimentazione nel campo della realtà virtuale ha seguito un lungo percorso evolutivo, in effetti già negli anni Cinquanta **Morton Heilig**⁽⁶⁾ parlava di un «cinema esperienza» che potesse coinvolgere tutti i sensi in modo realistico e rendere lo spettatore parte integrante dell'azione proiettata sullo schermo. Le sue idee lo portarono a sperimentare un prototipo chiamato **Sensorama**⁽⁷⁾, un apparecchio in grado di proiettare film e coinvolgere al tempo stesso i sensi dei fruitori delle pellicole. Qualche anno più tardi **Ivan Sutherland** e **Bob Sproull** crearono un modello denominato **La Spada di Damocle** che nonostante la sua rudimentale interfaccia e la grafica essenziale è considerato il primo sistema di realtà virtuale. In poco più di quarant'anni sono stati progettati numerosi ambienti virtuali, accessibili agli utenti senza dover utilizzare marchingegni sperimentali, che simulano sempre più attendibilmente la realtà rappresentata. Tuttavia, il gap tra esperienza concreta e rappresentazione virtuale è tuttora percepibile nonostante l'alto livello di realismo raggiunto dalle simulazioni.

In virtù della sua accezione originaria, il termine **realtà virtuale**⁽⁸⁾ indica un sistema immersivo in cui tutti i sensi umani sono coinvolti, ciononostante il termine è generalmente utilizzato per indicare le simulazioni virtuali realizzate tramite il *computer*. Negli ultimi decenni lo sviluppo della tecnologia ha permesso la sperimentazione e l'ottimizzazione dei mondi virtuali contribuendo alla creazione di programmi denominati **MUD o MUVE**⁽⁹⁾ che hanno avuto successo in ambito ludico, sociale ed educativo. Il **MUD** è un labirinto multimediale basato sulla rappresentazione e simulazione di ambienti reali o immaginari, accessibile a un vasto numero di utenti che possono interagire contemporaneamente secondo una modalità sincrona. Il **MUD (o MUVE)**, sia esso un videogioco che una mera simulazione virtuale, fornisce ai propri utenti l'opportunità di esplorare attivamente i labirinti digitali mediante la creazione di un alter ego fittizio denominato *avatar*⁽¹⁰⁾ (Fig. 1). Tra i **MUD** di ultima generazione *Second Life* rappresenta indubbiamente una nuova frontiera della realtà virtuale, un mondo in continua espansione, forgiato dai milioni di utenti che quotidianamente lo affollano.

Il carattere innovativo di *Second Life* è proporzionale al ruolo svolto dagli utenti che interagiscono tra loro ma soprattutto architettano e realizzano nuove dimensioni, terre, città ed oggetti, diventando al tempo stesso residenti e creatori dello spazio virtuale: «*Second Life* è un mondo virtuale. O meglio, *Second Life* è un mondo digitale *online* in 3D, immaginato, creato e posseduto dai suoi residenti» (Rymaszewski 2007: 4). *Second Life* nacque nel 2003⁽¹¹⁾ da un'idea di Philip Rosedale, fondatore della *Linden Lab*, da sempre interessato al modo in cui il mondo può essere plasmato in base alle idee della gente. Inizialmente la piattaforma era uno spazio quasi completamente vuoto, un universo da espandere, aperto a tutti e modificabile da tutti, che in poco tempo ha allargato considerevolmente i propri orizzonti grazie all'estro dei propri residenti.

Le peculiarità del programma hanno indotto a ritenere *Second Life* come la rappresentazione del **metaverso**, il mondo 3D descritto nel romanzo *Snow Crash* dallo scrittore Neal Stephenson, che imma-

gina una realtà virtuale accessibile attraverso i *computer*. Gli abitanti del metaverso sono rappresentazioni tridimensionali degli utenti che vi si collegano chiamati *avatar*. Nel mondo della realtà virtuale i termini metaverso ed *avatar* sono stati riconsiderati per definire spazi 3D in cui le persone possono interagire e simulare un'esistenza parallela.

In *Second Life* la creazione dell'*avatar* è il primo passo verso la scoperta del **metaverso**, pertanto agli utenti è richiesto di scegliere ed editare un alter ego che può avere sia sembianze umane che animali⁽¹²⁾. Il primo passo dopo la creazione dell'*avatar* è l'esplorazione dell'immenso spazio virtuale a disposizione, costituito da una moltitudine di aree chiamate *sim* che se misurato utilizzando unità di misure reali occuperebbe centinaia di chilometri quadrati⁽¹³⁾. Le aree virtuali sono rappresentazioni di ambienti reali o immaginari create dagli utenti, pertanto un *avatar* ha l'opportunità di spostarsi velocemente da un posto ad un altro⁽¹⁴⁾. In pochi secondi *Second Life* permette ai suoi utenti di muoversi rapidamente e visitare *in world*⁽¹⁵⁾ (nel mondo) rappresentazioni di città reali, mondi fittizi, luoghi in cui l'uomo non può concretamente accedere come l'interno di un *computer* o di una cellula, luoghi non più esistenti, di effettuare viaggi nel tempo o di accedere in aree che simulano la percezione della realtà di persone malate. In altre parole la creazione delle aree in *Second Life* è direttamente proporzionale alla capacità immaginativa della mente umana e

ciò rende illimitate le prospettive di questa realtà virtuale.

Nonostante l'innumerabile quantità di mondi visitabili e la sembianza ludica, *Second Life* non deve essere considerato un semplice videogioco, in quanto questa inadeguata etichetta svaluterebbe le componenti di carattere sociale, comunicativo ed educativo del programma. Infatti, *Second Life* è, come dice Gerosa,

«un mondo virtuale, una particolare sottospecie di *videogame* che tuttavia sfrutta solo le tecnologie e le semantiche del medium ludico per fornire ai propri

utenti un luogo concettualmente vicino al *web*, dove esprimersi in una seconda vita sociale, artistica, economica e perché no, ludica» (Gerosa 2007: 240).

Esplorare, comunicare, produrre ed imparare in forma ludica, sono dunque queste le macroattività che rendono *Second Life* una piattaforma imperniata sull'interattività, in cui la centralità dell'utente e l'interazione rappresentano le prerogative necessarie per l'espansione del mondo virtuale e per il consolidamento delle sue potenzialità sociali, culturali ed educative.

Vivere una *Second Life* senza scoprire nuove realtà virtuali e interagire con altri utenti significherebbe trascurare quegli aspetti che rendono la piattaforma uno strumento multimediale basato sulla comunicazione e non sulla mera trasmissione di informazioni.

1.2. Gli strumenti in *Second Life*: una breve rassegna

Le variegate caratteristiche multimediali di *Second Life* rendono realizzabile il processo comunicativo all'interno della piattaforma fornendo agli utenti una numerosa quantità di codici, canali e contesti mediante i quali formare e veicolare i messaggi, pertanto da un punto



Figura 1 – Il mio *avatar* in *Second Life*.

di vista comunicativo e didattico *Second Life* si presenta come uno dei più innovativi strumenti di comunicazione mediata da *computer* (CMC) e cioè quel «sistema di comunicazione interpersonale attraverso l'uso della rete telematica, in grado di abbattere le frontiere spazio-temporali» (Fratter 2004: 74).

Second Life va oltre la netta distinzione tra **comunicazione sincrona e asincrona**, in quanto gli strumenti che rendono possibile le due forme di comunicazione vengono costantemente utilizzati per approfondire la conoscenza dello spazio virtuale e l'interazione tra i residenti. Tra gli strumenti di **comunicazione sincrona** si utilizzano prevalentemente:

- la **chat testuale**, cioè un'applicazione che permette a due o più utenti di comunicare tra loro scambiandosi brevi messaggi testuali;
- la **chat vocale**, ovvero un'applicazione che permette la comunicazione tra due o più utenti che comunicano utilizzando la propria voce. Questo tipo di strumento sincrono è basilare durante le conferenze o le lezioni in rete;
- l'**IM (Instant message, messaggio istantaneo)** e cioè un messaggio testuale;
- la **notecard**, si tratta di un documento realizzabile in piattaforma che può contenere un testo, *link* e *landmark*⁽¹⁶⁾;
- i **messaggi istantanei di aggiornamento** da parte dei gruppi, che vengono inviati e ricevuti istantaneamente da tutti gli utenti iscritti ad un determinato gruppo;
- la **lavagna interattiva**, ossia una vera e propria lavagna multimediale che può essere utilizzata attraverso una tavoletta grafica per scrivere o disegnare;
- lo **slideviewer**, un'applicazione che permette all'utente di proiettare presentazioni o immagini salvate in una *directory* del *computer*;
- lo **schermo** per la proiezione di audiovisivi, ovvero una sorta di televisore virtuale attraverso il quale riprodurre *file* video o audio.

Passiamo ora ai principali gli strumenti di **comunicazione asincrona** disponibili⁽¹⁷⁾:

- l'**IM**, cioè un messaggio testuale ricevuto quando l'utente è *off-line* e leggibile dopo la connessione;
- la **notecard**;
- i **messaggi di aggiornamento** da parte dei gruppi;
- lo **slideviewer**;
- lo **schermo** per la proiezione di audiovisivi.

Le potenzialità di *Second Life* sono infinite poiché prevedono l'utilizzo di strumenti di comunicazione asincrona esterni alla piattaforma che favoriscono l'interazione tra gli utenti, la condivisione di contenuti ed opinioni e la pubblicazione di materiali (Fig. 2), come per esempio:

- **portali di social networking**⁽¹⁸⁾, vale a dire pagine *web* che permettono l'interazione tra gli utenti registrati che condividono immagini, testi, informazioni. Sono strumenti caratterizzati da un alto livello di interattività che diffondono istantaneamente il materiale immesso *online* rendendolo fruibile a tutti gli utenti iscritti allo stesso *network*.
- **portali di social bookmarking**⁽¹⁹⁾ che permettono l'archiviazione e la condivisione con altri utenti degli indirizzi delle pagine *web* preferite;
- **blog o web-log**⁽²⁰⁾, la quintessenza della libertà d'espressione in Internet. I *blog* sono diari virtuali personali attraverso i quali il *blogger*

espone le proprie idee;

- **documenti collaborativi**⁽²¹⁾, ovvero strumenti adoperati per produrre e correggere testi e documenti in modo collaborativo;
- **sturl list**, elenchi interattivi che raccolgono le coordinate delle varie aree di *Second Life*. Cliccando su uno dei *link* l'utente viene teletrasportato nella zona corrispondente all'indirizzo;
- **mailing list**⁽²²⁾, un sistema che permette la partecipazione ad una conversazione a tutti gli utenti iscritti tramite *e-mail*;
- **forum o bacheche elettroniche**, cioè strumenti che contengono discussioni e messaggi scritti dagli utenti. A differenza della *mailing list* i messaggi non vengono inviati via *e-mail*, ma gli utenti devono accedere ad una pagina *web* per leggerli;
- **wiki**, un sito *web* che può essere aggiornato e cambiato dagli utenti che collaborano tra loro per accrescerne i contenuti⁽²³⁾;

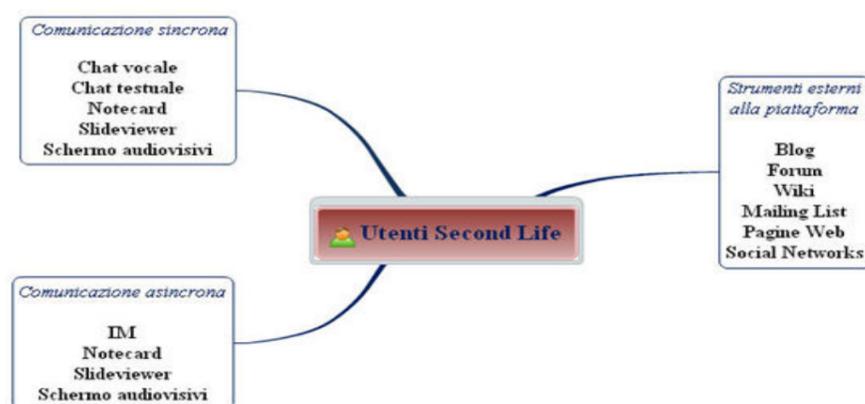


Figura 2 – Sistema di interazione tra gli utenti di *Second Life*.

Second Life è dunque un potente mezzo comunicativo, in grado di utilizzare strumenti di comunicazione orali e scritti sia nella loro forma sincrona che asincrona, che condensa nei suoi vasti orizzonti la fruizione delle modalità dei principali portali targati *web 2.0*⁽²⁴⁾.

2. *Second Life* a scopi educativi: educare ad apprendere in un mondo immersivo

“*Second Life* non è un gioco ma uno spazio sintetico ibrido, che viene utilizzato per le finalità più svariate, dagli incontri alle presentazioni di libri, dalle conferenze alle simulazioni” (Gerosa 2007: 10).

Negli ultimi anni gruppi di educatori hanno intuito le enormi potenzialità didattiche di *Second Life* e di conseguenza numerose università hanno iniziato ad adoperare questa piattaforma a fini pedagogici⁽²⁶⁾. Oggigiorno, infatti, i corsi tenuti in *Second Life* sono molteplici e toccano varie sfere del sapere, tuttavia tra le diverse aree educative fruibili risalta la didattica delle lingue straniere.

Questa nuova frontiera pedagogica è andata oltre il tradizionale sistema di *e-learning* dando vita a quello che viene comunemente definito come *Second Life learning* e cioè una metodologia contraddistinta dall'utilizzo di *Second Life* a scopi educativi. Il *Second Life learning* ha introdotto novità che accrescono le potenzialità educative delle piattaforme di apprendimento a distanza, usufruendo di una infrastruttura tecnologica incentrata sulla comunicazione multimediale, l'interattività e l'accesso a varie forme di contenuti educativi.

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

Gli elementi distintivi della piattaforma sono indubbiamente l'innomerevole quantità di ambienti all'interno dei quali possono essere svolti corsi o attività educative e le varie interazioni proponibili.

I mondi virtuali prospettano dunque molteplici possibilità di insegnamento e apprendimento che possono essere organizzate in base alle tre principali situazioni di comunicazione realizzabili e cioè:

1. l'**interazione faccia a faccia** tra i vari *avatar*;
2. l'**interazione persona con "oggetto"**: l'*avatar* interagisce con l'ambiente, i luoghi, gli oggetti presenti nei vari ambienti;
3. l'**interazione "oggetto" con "oggetto"**: due o più oggetti o parti di essi entrano in relazione tra loro o con l'ambiente.

Nel primo tipo di interazione (faccia a faccia) il processo comunicativo è bidirezionale e necessita la cooperazione di due o più utenti che si scambiano un messaggio. Al contrario la relazione (secondo tipo) tra persona e "oggetto" prevede attività mediante le quali gli studenti imparano ad interagire con gli oggetti e dall'interazione con gli stessi. Infine, gli studenti possono apprendere osservando il modo in cui gli oggetti interagiscono con altri oggetti (terzo tipo), ciononostante questo tipo di relazione è la meno utilizzata nella didattica delle lingue straniere^[26].

Per capire appieno le potenzialità della piattaforma in ambito didattico è comunque necessario evidenziare i criteri, le logiche e le caratteristiche tecniche e metodologiche che rendono *Second Life* uno strumento avanguardista privilegiato ed efficace. Infatti, durante l'evento «Apprendimento esperienziale e apprendimento collaborativo» organizzato da *Communication Village*^[27] sono state messe in luce delle peculiarità di *Second Life* che costituiscono degli aspetti fondamentali per la didattica delle lingue:

- **Interattività e Multimedialità**: la coesistenza di diversi codici (audio, video ecc.) e materiali [*LO* o *Learning Objects*, testi]^[28] adattabili alle differenti scelte didattiche nonché alle competenze linguistiche degli apprendenti. Tali risorse possono essere adoperate dagli insegnanti, dagli apprendenti o da entrambi contemporaneamente e mantengono elevata la soglia di motivazione in quanto permettono uno scambio immediato dell'informazione e sono caratterizzate da un'accattivante componente ludica.
- **Socialità**: la presenza di un contesto virtuale in cui avvengono tutte le relazioni e si sviluppano le dinamiche di gruppo instaurabili in un processo di apprendimento standard di classe. Le fasi di vita di un gruppo, il coinvolgimento emotivo e sensoriale, la cooperazione, l'interdipendenza sociale e l'interazione alunno-alunno, alunno-gruppo e alunno-insegnante sono fattori individuabili

anche in *Second Life*.

- **Flessibilità**: l'opportunità di svolgere un percorso specifico o parte di esso e di abbandonare l'attività senza che la stessa sia terminata per poi riprenderla successivamente senza perdere dati.
- **Economicità**: l'occasione di svolgere corsi in ambienti disparati e proporzionali alle finalità didattiche e alle esigenze degli apprendenti, senza restrizioni spazio-temporali.
- **Coesistenza di linguaggio verbale e non verbale**: la comunicazione è resa possibile sia attraverso lo scambio di messaggi testuali e vocali, sia attraverso gesti, movimenti e segni.

- **Contesti realistici**: caratterizzati da riproduzioni di ambienti reali ed immaginari e di oggetti che offrono la possibilità di utilizzare la piattaforma come una sorta di dizionario che illustra il lessico graficamente.

- **Substrato tecnologico**: il nesso tra *Second Life* e *Web 2.0* è inscindibile e l'accessibilità al materiale didattico è possibile mediante l'utilizzo di un numero elevato di applicazioni.

- **Guide on-line**: la piattaforma è munita di una guida [*knowledge base*], è possibile inoltre usufruire di aiuti on-line indispensabili per il corretto impiego delle applicazioni e soprattutto in situazioni di autoapprendimento.

- **Espliciti riferimenti culturali**: le rappresentazioni virtuali possiedono connotazioni socio-culturali inscindibili dal contesto di acquisizione e immersione linguistica.

La caratteristica maggiormente percepibile dell'apprendimento 3D [*Second Life learning*] è dunque la sensazione di immersione totale in una realtà alternativa, in un'area ibrida che permette agli apprendenti di

«interagire all'interno del mondo simulato, come se si fosse effettivamente lì, sospendendo l'attenzione al mondo reale e spostandola nel mondo virtuale. Questo senso di immersione coinvolge gli studenti in notevoli modi, permettendo loro di occuparsi dei contenuti in prima persona» (Bricken, cit. in Richter 2007: 19).

Disponendo della fedele rappresentazione di elementi mutuati dal mondo reale, gli ambienti immersivi di *Second Life* si presentano come luoghi di apprendimento dal forte senso referenziale che coinvolgono gli apprendenti nella costruzione del processo formativo e gli insegnanti nell'organizzazione di percorsi didattici alternativi. Gli ambienti *in world* di *Second Life* possono riproporre una rappresentazione virtuale dell'aula tradizionale

in cui un insegnante sotto forma di *avatar* offre una lezione ai propri studenti, comunicando con loro mediante *chat* testuali, vocali e proiezioni di diapositive [*slides*].

Questa metodologia basa i suoi principi sulla realizzazione in ambito virtuale di attività conformi a quelle usualmente svolte nelle aule



Figura 3 - Ambienti espositivi: il Museo del metaverso.



Figura 4 - Ambienti immersivi: l'Inferno di Dante.



Figura 5 - Le notecard nell'Inferno di Dante.

tradizionali, senza dover elaborare progetti e contenuti esclusivi.

Sebbene questo utilizzo didattico di *Second Life* sia quello maggiormente affine alle tradizionali lezioni frontali, la nuova frontiera proposta dalla piattaforma consiste nel poter svolgere attività didattiche in ogni ambiente virtuale e dunque in aree che permettono la simulazione della realtà e la contestualizzazione dell'argomento trattato. Per esempio, come nella sperimentazione da me effettuata (cfr. par. 3.2), è possibile proporre la lettura di brani tratti da *Venezia è un pesce* di Tiziano Scarpa e poi visitare l'area rappresentante la città lagunare per svolgere una lezione di lessico visivo mirata a sviluppare le competenze lessicali degli studenti senza doversi spostare materialmente.

In virtù di quanto appena detto è possibile definire immersivi tutti gli ambienti di *Second Life*, tuttavia «se si vuole considerare l'immersione nel contenuto didattico, non nel mondo virtuale[...] le sfumature possono essere molte» (Losero 2008: 30), pertanto come espresso da Losero diviene opportuno effettuare una distinzione tra **ambienti immersivi** ed **ambienti espositivi**, in quanto contraddistinti da finalità e modalità d'uso ben diverse.

Gli **ambienti espositivi** sono luoghi ideati come gallerie in cui l'*avatar* può muoversi e avvalersi degli oggetti e di tutto ciò che è allestito al loro interno. Un esempio di ambiente espositivo è il **Museo del Metaverso** (Fig. 3), un vero e proprio museo virtuale, un «luogo, in realtà non-luogo composto da moduli cubici trasparenti assemblabili ed espandibili, collegati in verticale da rampe, spezzati e armonizzati da piani (piazze), corridoi e *texture*» (Gerosa 2008b)⁽²⁹⁾.

Al contrario gli **ambienti immersivi** riproducono realisticamente un mondo, un luogo, un ambiente, una situazione, permettendo all'*avatar* di "viverli", di interagire con loro e dunque di "penetrare" l'oggetto didattico riprodotto o meglio di immergersi nella rappresentazione virtuale dell'oggetto didattico, garantendone una fruizione non realizzabile nella realtà. Come evidenziato da Losero (2008: 31), un rilevante esempio di ambiente immersivo è la rappresentazione dell'Inferno Dantesco (Fig. 4) volta a fornire uno strumento didattico interattivo attraverso la riproduzione grafica dei vari gironi, la fruizione di suoni, oggetti e *notecard* testuali e la possibilità di interagire in modo fittizio con i personaggi che vi risiedono.

Nella ricostruzione 3D dell'Inferno Dantesco è possibile interagire con Dante e Virgilio, fruire immagini, *link* e schede informative dei personaggi che vi risiedono, scaricare *notecard* contenenti la versione originale e la traduzione inglese dei canti dell'Inferno e svolgere le differenti attività disponibili negli ambienti. All'interno dell'ambiente è possibile scaricare delle *notecard*, come si vede nella Figura 5, sulla quale sono riportati i Canti dell'Inferno. Oppure è possibile entrare in un ambiente in cui vi è la ricostruzione virtuale dei gironi (Fig. 6) dell'Inferno e prendere contatto con tutti i suoi elementi.

Nonostante questa distinzione tra le due tipologie di ambienti, entrambi assicurano lo svolgimento di attività e percorsi didattici diversificati per tipologia di interazione, obiettivi e scelte metodologiche. Gli scenari prioritari di apprendimento prevedono varie modalità: quelle di carattere esperienziale, che inducono l'apprendente ad imparare esplorando, sperimentando e riflettendo sull'esperienza; quelle di carattere collaborativo, contrassegnate dall'importanza attribuita alla collaborazione tra gli apprendenti; quelle dimostrative, costruttive e di conseguenza, prassi basate sui concetti di *action learning e learning by doing*⁽³⁰⁾.

Gli insegnanti, utilizzando la piattaforma per rendere possibili esperienze irrealizzabili nel mondo reale e nel contesto classe, hanno

l'opportunità di organizzare percorsi didattici che precedentemente non potevano essere pianificati e rendere possibili esperienze irrealizzabili nel mondo reale e nel contesto classe; proprio questa modalità di apprendimento a carattere esperienziale è una delle più proficue prassi formative attuabili in *Second Life*.

Come esplicitato da Bernardini (2008), il modello di riferimento per l'apprendimento esperienziale è quello di Kolb (1984). Questo modello di riferimento pone in risalto quattro fasi che necessitano di abilità distinte per essere affrontate ed il conseguente impiego di attività didattiche diverse; inoltre la sua natura ciclica permette di iniziare l'apprendimento da uno stadio qualsiasi. Le quattro fasi sono:

- la **fase delle esperienze concrete**, che prevede attività pratiche, simulazioni e attività ludiche, infatti, l'apprendente sperimenta concretamente l'esperienza e l'apprendimento è il risultato degli stimoli e delle reazioni provocate dalla sperimentazione, pertanto in questo stadio di apprendimento vengono enfatizzate le sensazioni e le intuizioni degli studenti;

- la **fase riflessiva**, caratterizzata da attività di lettura e *brainstorming*, che induce alla comprensione dei contenuti e alla produzione di attente valutazioni da parte dello studente;
- la **fase teorica o della concettualizzazione astratta**, durante la quale si svolgono lezioni e attività che inducono lo studente ad elaborare concetti astratti e ad estenderli a nuove situazioni;
- infine la **fase pragmatica di sperimentazione attiva** è contraddistinta da laboratori, simulazioni ed attività pratiche. Lo studente dopo aver sperimentato, osservato, riflettuto e formulato delle ipotesi mette in pratica ciò che ha appreso.

Le varie attività appartenenti a ciascuno degli stadi descritti sono realizzabili nell'esperienza immersiva di *Second Life* che, grazie ai suoi ambienti multimediali e interattivi, amplia radicalmente lo spettro dei contenuti attinti dal mondo reale che possono essere didattizzati. Oltre ad un apprendimento di tipo esperienziale, gli strumenti e l'organizzazione degli spazi di *Second Life* favoriscono una modalità di



Figura 6 – I gironi nell'Inferno di Dante.



Figura 7 – Uso di *Second Life* a scopi didattici.

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

apprendimento di carattere collaborativo, definita da Kaye (1994: 11) come un sistema di acquisizione imperniato su attività di comunicazione sincrona ed asincrona che si realizza quando esiste una «reale interdipendenza tra i membri del gruppo nella realizzazione di un compito, un impegno nel mutuo aiuto, un senso di responsabilità verso il gruppo e i suoi obiettivi».

Nelle prospettive educative di *Second Life* convergono i principi essenziali del pensiero costruttivista che evidenziano il modo in cui l'apprendente, spinto dai propri interessi, costruisce attivamente una propria concezione della realtà mediante un processo che integra le numerose prospettive proposte. Dal rapporto tra la teoria costruttivista e le potenzialità didattiche di *Second Life* emerge come la piattaforma possieda i criteri idonei a creare un ambiente di apprendimento significativo in grado di offrire ambienti diversificati che ben si adattano a differenti stili cognitivi. Gli utenti che usano *Second Life* a fini didattici (Fig. 7) hanno a disposizione un ambiente in cui possono visualizzare le informazioni, esplorare il metaverso, investigare, valutare e modellare la totalità degli *input* ricevuti, comunicare tra loro e progettare attività.

2.1. L'apprendimento linguistico in *Second Life*

La sperimentazione di nuove metodologie da proporre nell'ambito della didattica delle lingue all'interno dei mondi virtuali è materia di studio di ricercatori ed insegnanti, che individuano in *Second Life* uno strumento che si presta all'insegnamento di una qualsiasi lingua straniera o seconda. Svolgere lezioni di italiano tra le strade di Roma, imparare l'inglese a Londra o il russo in una piazza moscovita non è più un'occasione riservata ad un numero esiguo di studenti che dispongono di tempo e risorse economiche, poiché con *Second Life* diviene una possibilità aperta a tutti. Tuttavia non bisogna confondere le sporadiche interazioni tra utenti, desiderosi di praticare una lingua straniera, con dei percorsi didattici progettati nei minimi dettagli.

Come si evince dalle risorse disponibili in rete e dalle trascrizioni degli eventi e delle conferenze tenute in *Second Life*, i primi esperimenti nell'utilizzo della piattaforma come strumento per l'insegnamento delle lingue straniere si sono ovviamente concentrati sull'inglese, ciononostante in tempi relativamente brevi la piattaforma è stata adoperata per l'insegnamento di un numero sempre crescente di lingue. Oltre alle università e agli istituti che hanno adottato *Second Life* come strumento supplementare da utilizzare sia per modalità di insegnamento a distanza che per modalità di *blended learning*, occorre evidenziare la presenza di scuole *online* come *Avatar Languages* (www.avatarlanguages.com) e *Language Lab* (www.languagelab.com) che predispongono di un piano didattico preparato da insegnanti qualificati provenienti da tutto il mondo^[31]. Queste scuole rappresentano la quintessenza dei percorsi didattici proponibili in *Second Life* in quanto rendono possibile la contemporanea fruizione della stessa lezione ad alunni residenti in località diverse. Le lezioni, rivolte a gruppi o a singoli studenti, sono generalmente 1. svolte in spazi privati di proprietà degli insegnanti che permettono lo svolgimento di attività specifiche, 2. in spazi pubblici che consentono esperienze di interazione sociale con residenti esterni alla scuola, o 3. prevedono una modalità mista che combina le due prassi. La prima delle tre modalità descritte è para-

gonabile, in alcune situazioni, alla lezione tradizionale svolta in classe, al contrario le ultime due situazioni sono realizzabili esclusivamente in *Second Life* e non solo da scuole *online* ma anche da insegnanti e istituti che inseriscono la piattaforma nel percorso educativo e che spesso possiedono terra virtuale nel metaverso^[32]. Indipendentemente dall'importanza attribuita all'ambiente virtuale e al ruolo svolto dallo stesso nel processo di apprendimento occorre ricordare come l'insegnante che utilizza *Second Life* a scopi didattici possa adoperare qualsiasi metodo ed approccio glottodidattico.

Uno degli obiettivi dell'apprendimento linguistico in *Second Life* è il conseguimento di un livello di competenza che, andando oltre la mera acquisizione delle sole regole e conoscenze di una data lingua, comprenda tutti gli aspetti della comunicazione e cioè la competenza linguistica, sociolinguistica, paralinguistica ed extralinguistica. Infatti, i numerosi strumenti disponibili in SL, che per esempio permettono di gestire con flessibilità gli *avatar* (espressioni facciali, gesti e movimenti, animazioni, abbigliamento, accessori) e di offrire simulazioni di ambienti reali e non, mettono in gioco tutte le componenti della competenza linguistico-comunicativa. È scontato asserire che, così come in ogni corso di lingua pensato per apprendenti stranieri, ogni attività svolgibile in piattaforma mira allo sviluppo delle **competenze linguistiche**, indipendentemente dalle modalità e dagli strumenti utilizzati.

Lo sviluppo della **competenza sociolinguistica**, invece, è possibile mediante attività che inducono l'apprendente a confrontarsi con parlanti provenienti da zone diverse e a dover utilizzare la lingua in situazioni che necessitano il ricorso a stili e registri differenti (cfr. par. 3.2). Ad esempio, è possibile ideare e svolgere attività di produzione orale o ricerche virtuali (cfr. par. 2.2) in aree frequentate prevalentemente da giovani che utilizzano un registro colloquiale o da gruppi di utenti provenienti da una determinata zona linguistica, ma anche assistere o partecipare a conferenze caratterizzate dal ricorso ad un registro più formale.

Per quanto riguarda lo sviluppo della **competenza paralinguistica** è fondamentale il ricorso ad attività in cui la comunicazione avviene prevalentemente mediante l'uso della *chat* vocale che rende possibile il rinforzo di quelle componenti non linguistiche utilizzate per modificare il significato di quanto esposto. La *chat* vocale, in effetti, permette allo studente di apprendere e utilizzare le interiezioni legate a determinati atteggiamenti emotivi del parlante, ma anche di adoperare i segnali discorsivi per prendere il turno di parola, aprire o chiudere il discorso, richiamare l'attenzione dell'interlocutore o segnalare una puntualizzazione.

Infine, l'approfondimento della **competenza extralinguistica** è probabilmente uno degli aspetti più interessanti da analizzare in quanto nessuna piattaforma di *e-learning* si presta alla sua analisi meglio di *Second Life*. Tra le principali competenze extralinguistiche occorre citare la **competenza cinesica** e cioè la capacità di capire gesti ed espressioni facciali e di saperli integrare con la lingua (Fig. 8), la **competenza prossemica**, che riguarda l'uso dello spazio di interazione e l'abilità di variare il rapporto con lo stesso, la **competenza vestemica**, ovvero la capacità di conoscer bene il sistema della moda (analizzabile nel caso in cui gli utenti decidano di far indossare al proprio *avatar* determinati indumenti per determinate occasioni e in date situazioni), ed infine la **competenza oggettuale** che riguarda l'uso di oggetti che trasmettono un determinato status o una specifica fun-

zione sociale. Queste competenze sono tutte utilizzabili sia grazie al costante riferimento allo spazio virtuale circostante sia alla possibilità di far muovere l'*avatar*, di farlo gesticolare e di mutarne le sembianze e l'abbigliamento. Infatti, come in precedenza evidenziato, in *Second Life* è l'utente a scegliere e personalizzare l'aspetto del proprio *avatar* in base alle sue predilezioni, ai suoi desideri, alla sua fantasia o alla volontà di creare un perfetto alter ego virtuale. Pertanto, nel caso in cui l'utente decida di riprodursi in maniera quasi fedele alla realtà, può comunicare elementi culturali e specifici ruoli sociali mediante la scelta di vestiti e accessori quotidianamente utilizzati.

Ritornando all'analisi di alcune delle principali caratteristiche dell'approccio comunicativo rilevabili in *Second Life* è opportuno sottolineare il già citato rapporto tra lingua ed ambiente di apprendimento, in effetti

«una lingua straniera può essere usata solo se è conosciuta la cultura del paese straniero, o dei paesi stranieri nei quali la si parla: lingua e cultura sono quindi strettamente legate, e soprattutto, con un legame che non può essere scisso, pena lo studio di una lingua assolutamente innaturale» (Luise 2003).

A queste caratteristiche esclusive dell'approccio comunicativo, in *Second Life* si associano degli elementi chiave dell'approccio umanistico-affettivo, che riguardano il rilievo attribuito alla **multisensorialità** e alla creazione di un **ambiente educativo rilassato** in cui sviluppare appieno le proprie competenze e abilità. Nell'analisi della multisensorialità dell'ambiente di apprendimento occorre citare nuovamente Luise (2003) che ricorda come

«ogni persona abbia un canale preferito per fare esperienza del mondo e per apprendere, canale che va sfruttato anche per l'insegnamento linguistico; quest'ultimo deve inoltre coinvolgere tutti i sensi della persona, per attivare il maggior numero di aree cerebrali e metterle al servizio dell'apprendimento».

Pertanto, appare evidente come tra gli strumenti tecnologici utilizzati nella didattica delle lingue, *Second Life* sia indubbiamente uno dei pochi in grado di garantire una vasta e completa gamma di strumenti didattici, tra i quali l'apprendente troverà di certo quelli più consoni alle sue caratteristiche e necessità. La possibilità di progettare attività e corsi che considerano i livelli di competenza linguistica, il rinforzo delle competenze di ogni aspetto comunicativo, l'analisi dell'uso della lingua in relazione ai vari contesti d'uso e la flessibilità della piattaforma sono alcuni degli aspetti sino ad ora osservati che evidenziano come l'apprendimento delle lingue in *Second Life* rispetti i punti chiave evidenziati nel *quadro comune europeo di riferimento*.

Le attività didattiche realizzabili in *Second Life*, dalle mere lezioni in classe di tipo frontale alle simulazioni o ai *role-play* di tipo comunicativo realizzabili nella varie aree virtuali, inducono lo studente ad apprendere e al contempo ad utilizzare la lingua in situazioni diverse che richiedono lo sviluppo di varie abilità e sottocompetenze. Ciò è reso

possibile da un modello che coniuga le metodologie didattiche alle caratteristiche implicite della piattaforma come l'interattività, la socialità, la modularità e la coesistenza di linguaggi verbali e non verbali.

In quanto attore sociale, lo studente entra in contatto ed interagisce con sistemi sociali differenti che definiscono la sua identità, perciò il percorso di acquisizione linguistica si pone come obiettivo la «promozione dello sviluppo completo e armonioso della personalità dell'apprendente e del riconoscimento della propria identità, arricchita dall'esperienza dell'alterità che si esprime attraverso la lingua e la cultura» (Consiglio d'Europa 2002: 2).

Sebbene il riconoscimento dell'identità del singolo apprendente in un contesto in cui l'individuo è rappresentato da un *avatar* possa

sembrare bizzarro, esso è concretizzabile in quanto la visione del mondo virtuale, le azioni, le interazioni e i processi acquisizionali che hanno luogo al suo interno sono filtrati dalla personalità e dall'individualità di ogni soggetto. Inoltre, durante le lezioni svolte in *Second Life*, gli studenti, che spesso non condividono la stessa nazionalità e lo stesso idioma, possono essere invitati a svolgere attività finalizzate a mostrare i principali elementi socio-culturali del luogo di provenienza.

In questo modo l'identità culturale e linguistica non scompare dietro le sembianze virtuali dell'*avatar*, ma al contrario viene esplicitamente ostentata diventando un aspetto rilevante che l'insegnante deve tenere in considerazione nella creazione del percorso educativo all'interno del mondo virtuale.

Di conseguenza l'**approccio plurilingue** risulta fondamentale soprattutto in attività rivolte a gruppi di studenti principianti che prevedono lavori di gruppo o in situazioni in cui le difficoltà dovute alla comunicazione mediata dalla piattaforma, combinandosi con un'inadeguata competenza linguistica, ostacolano l'acquisizione. Sebbene la lingua veicolare nei corsi di lingue svolti in *Second Life* sia spesso la LS o la L2, l'approccio plurilingue agevola la comunicazione "mettendo in gioco tutta la propria strumentazione linguistica, provando espressioni diverse in altre lingue o varietà, sfruttando i fattori paralinguistici (mimica, gesti, [...]) e semplificando radicalmente la lingua usata" (Consiglio d'Europa 2002: 15).

In conclusione, ricapitolando i fattori chiave che un corso di lingue in *Second Life* dovrebbe tenere in considerazione è possibile porre in risalto i seguenti punti:

- multimedialità dell'ambiente di apprendimento;
- centralità dell'apprendente;
- considerazione dell'identità linguistica e culturale dell'apprendente;
- rispetto delle fasi di acquisizione linguistica;
- naturalezza della lingua utilizzata in contesti differenti;
- importanza attribuita al concetto di plurilinguismo;
- sviluppo delle abilità di base;

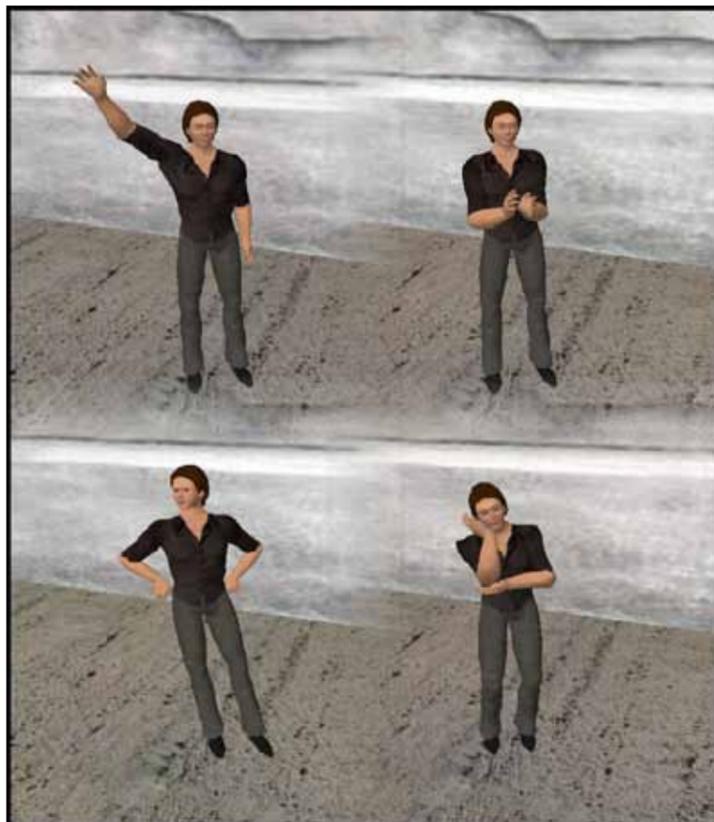


Figura 8 – Alcuni esempi di gestualità possibile in *Second Life*.

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

- sviluppo di tutte le componenti della competenza linguistico-comunicativa.

2.2. Un viaggio nella lingua straniera

Tra le attività didattiche più innovative attuabili esclusivamente in *Second Life* ve ne sono alcune che possono essere considerate dei veri e propri viaggi nel mondo virtuale e allo stesso tempo nella lingua straniera. È frequente per chi si avvicina all'insegnamento di una lingua straniera in *Second Life* imbattersi in attività denominate *virtual quest* (ricerche virtuali). Per capire cosa sia una *quest* bisogna far riferimento a tutte le accezioni del corrispettivo vocabolo italiano e cioè ricerca; una *quest* pertanto è uno studio, un'analisi, un approfondimento, un'osservazione, un lavoro, un'indagine, una "caccia" mirata a raggiungere un obiettivo specifico, affrontando una serie di attività didattiche che devono essere completate da parte degli apprendenti.

Le ricerche virtuali variano per contenuti, obiettivi e modalità e permettono di realizzare percorsi didattici differenti. Una modalità di *quest* può essere considerata come una vera e propria caccia al tesoro, un percorso composto da indizi e compiti da affrontare con successo che guidano il giocatore a raggiungere il traguardo finale. In termini didattici il tipo di *quest* in questione può essere paragonato ad un test il cui esito positivo dipende dalla correttezza dello svolgimento di ogni sua parte costitutiva. Il *software* con cui si preparano le *quest* somministra nuovi indizi e prove da affrontare solo quando gli esercizi sono svolti correttamente. L'attività termina quando tutti gli indizi o gli esercizi conducono lo studente alla soluzione della ricerca che spesso coincide con un'ultima prova finale; ad esempio nella *quest* ludica "The sword in the stone" (La spada nella roccia), l'attività finale consiste nel trovare le parole che permettono di estrarre *Excalibur* dalla roccia. Ad attività conclusa è consuetudine premiare lo studente con una copia dell'oggetto rinvenuto al termine della ricerca o chiedendogli di scattare una foto celebrativa da inserire in *blog* didattici che rimandano all'attività.

È possibile programmare e svolgere queste attività in *land* che ricostruiscono paesaggi storici, fantastici o mistici, in aree predisposte per la didattica delle lingue e nella *Teen Grid*⁽³³⁾. La modalità ludica dell'attività e la totale immersione in ambientazioni attraenti tengono alta la soglia di motivazione degli studenti che utilizzano la lingua in maniera decondizionata, pur riflettendo costantemente sulle forme utilizzate e sugli errori commessi. Gli esercizi e gli indizi proposti devono, pertanto, avere un grado di difficoltà adeguato al livello di competenza linguistica degli apprendenti in modo tale da non farli incorrere in un forte senso di frustrazione in caso di errore.

Una *quest* strutturata secondo questo tipo di modalità prevede generalmente:

- **esercizi di comprensione:** ovvero ascolto di *file* audio che guidano gli studenti al recupero dell'indizio successivo;
- **puzzle linguistici:** come ad esempio la ricostruzione di parole e dunque esercizi inerenti determinati aspetti lessicali;

- **cloze mirati:** che coprono aspetti grammaticali;
- **esercizi di riordino:** ovvero esercizi di rinforzo sintattico, che hanno come obiettivo il riordino di frasi che, composte correttamente, generano un nuovo indizio;
- **cruciverba:** dunque esercizi di comprensione e revisione lessicale;
- **quiz:** domande di conoscenza globale o inerenti gli aspetti linguistici studiati.

Ogni esercizio citato, oltre a garantire l'analisi, l'approfondimento e la verifica di un aspetto della lingua studiata fornisce allo studente un ulteriore indizio utile per continuare la ricerca. Sebbene questa modalità di *quest* sia totalmente focalizzata sulla figura dello studente, il ruolo svolto dall'insegnante è di notevole importanza per l'esito dell'attività stessa in quanto ogni fase deve essere congrua alla competenza linguistica dello studente, deve essere ben collegata alla sua successiva e non estranea al contesto e ai fini didattici.

L'esito dell'attività è dunque proporzionale al lavoro dell'insegnante che deve:

- ideare un ambiente didattico flessibile che può essere riutilizzato per studenti dalle diverse competenze linguistiche, cambiando gli indizi e gli esercizi proposti⁽³⁴⁾;
 - preparare il percorso ed accertarne l'efficienza;
 - creare un'attività che agevoli l'interazione ed eviti cali di interesse;
 - preparare il materiale da utilizzare e inserirlo in piattaforma;
 - controllare il corretto funzionamento di tutti gli oggetti didattici;
 - adattare le varie esercitazioni al livello di competenza degli studenti;
 - coprire coerentemente le sfere linguistiche che si vogliono analizzare;
 - essere pronto a fornire sostegno e assistenza, anche tecnica, in caso di necessità durante lo svolgimento dell'attività.
- Infine, una delle prerogative implicite di questo tipo di attività, e cioè la possibilità dello studente di ottenere un *feedback* immediato per ogni *item*, può indurre l'insegnante a considerarla adeguata per una fase di riflessione linguistica.

Un'altra modalità di ricerca virtuale realizzabile in *Second Life* ed etichettabile come **quest esplorativa** consiste in un vero e proprio viaggio tra le *land* che conduce gli studenti ad utilizzare atti linguistici in situazioni specifiche. Questa *quest* virtuale è contrassegnata da una diversa modalità di svolgimento e da un metodo nozionale-funzionale in quanto la lingua è analizzata in termini di scopi comunicativi universali, atti linguistici come "salutare", "presentarsi", "offrire", che implicano, per poter essere realizzati, «la conoscenza di specifiche nozioni [...] che spesso variano da cultura a cultura e che presuppongono la conoscenza di un certo lessico di base» (Ballero 2003).

In questo tipo di *quest* l'insegnante organizza un vero e proprio percorso che induce gli studenti ad utilizzare la lingua in situazioni diverse e il *trait d'union* tra le varie attività è dato dalla loro sequenzialità. Ad esempio, è ipotizzabile un percorso didattico imperniato

sulla simulazione di tutte le fasi di un viaggio d'istruzione virtuale che prevede conversazioni in aereo, in albergo, al ristorante e al museo.

L'aspetto positivo di questa modalità riguarda la concretezza nel realizzare situazioni verosimili durante le quali gli studenti possono comunicare sia tra di loro che con l'insegnante, e con residenti incontrati durante il percorso.

Pertanto gli studenti:

- utilizzano la lingua in situazioni autentiche;
- comunicano con parlanti madrelingua;
- rivedono il lessico appreso e apprendono vocaboli nuovi interagendo con elementi interattivi;
- sviluppano la conoscenza degli aspetti socio-culturali del luogo che visitano;
- sono costantemente seguiti da uno o più insegnanti.

Tornando alla definizione di *quest* virtuale come mera ricerca è indispensabile proporre una sua ulteriore tipologia che prevede attività mirate al reperimento di informazioni, utili a svolgere un determinato compito, sia all'interno che all'esterno della piattaforma. Per comprendere questo tipo di ricerca virtuale si potrebbe ipotizzare un'attività che prevede la realizzazione di un *podcast* o di una *brochure* turistica attraverso le informazioni reperite, le indagini e le interviste svolte all'interno di una o più aree virtuali. Questo approccio mira a sviluppare le abilità ricettive e produttive degli apprendenti, che misurano le loro competenze con residenti la cui lingua è influenzata da varianti regionali diverse, unendo gli aspetti comunicativi, sociali e culturali di *Second Life*.

La realizzazione di un *podcast* o di una *brochure* è divisa in fasi differenti che prevedono 1. la pianificazione del lavoro e la scelta del materiale, 2. la ricerca delle informazioni utili, 3. la realizzazione pratica del *podcast* o della *brochure*. Le tre fasi dell'attività inducono lo studente a sviluppare le quattro abilità di base, quelle integrate intralinguistiche come dialogare e prendere appunti, e a svolgere attività di riflessione linguistica o *editing*. Indubbiamente la fase di ricerca del materiale è la più importante in termini di apprendimento in quanto lo studente deve reperire il materiale, ordinarlo e preparare il testo che successivamente diventerà un *podcast*. In questa fase l'insegnante svolge un ruolo fondamentale poiché guida gli studenti indicando loro siti *web* di riferimento, video da vedere, *land* da visitare, strumenti da utilizzare e assiste alla realizzazione delle interviste. Il risultato finale, dato dall'insieme delle informazioni reperite e dalle conversazioni avute nelle *land*, è un oggetto didattico caratterizzato da una correttezza formale e grammaticale, condivisibile con il resto della classe.

Un uso interessante di questa metodologia di ricerca virtuale riguarda le esplorazioni nel lessico delle lingue speciali, laddove per lingua speciale si intende «una varietà funzionale di una lingua naturale, dipendente da un settore di conoscenze o da una sfera di attività specialistici, utilizzata, nella sua interezza, da un gruppo di parlanti più ristretto della totalità dei parlanti la lingua di cui quella specie è varietà, per soddisfare i bisogni comunicativi (in primo luogo quelli referenziali) di quel settore specialistico» (Cortelazzo 1994: 8).

Lo scopo della realizzazione di un *podcast* o di una *brochure* di carattere turistico, medico, storico o artistico è quello di utilizzare correttamente il mezzo lingua ed adoperare un lessico chiaro, specifico, sintetico e monoreferenziale, caratteristiche principali delle **lingue**

speciali. Questa finalità è resa possibile dalla presenza di specifici ambienti virtuali in cui poter utilizzare il lessico delle lingue speciali e dalla possibilità di creare un percorso costituito da oggetti e nodi interattivi che rimandano a siti specialistici, documenti o riviste divulgative.

Dalle tre tipologie di ricerca virtuale è possibile trarre delle prime conclusioni sul ruolo e sulle prospettive che *Second Life* apre all'insegnamento di una lingua straniera. Le ricerche virtuali favoriscono l'acquisizione linguistica, lo sviluppo delle abilità ricettive e produttive, ma servono anche ad evidenziare le capacità e le lacune degli apprendenti. Vickers (2007c) sostiene che:

«through the continual production of written and verbal work, the learners demonstrate to both the teacher and themselves where grammatical, lexical or pronunciation work requires concentration. Lessons can provide a parallel process of addressing and supporting these areas with more conventional methods. This tailored approach allows the teaching of language skills in areas of most need»⁽³⁵⁾.

L'accento posto sull'analisi e sulla struttura delle ricerche virtuali serve ad evidenziare gli aspetti linguistici che un tipo di attività realizzabile in *Second Life* può ricoprire. Le tre diverse tipologie di *quest* inducono insegnante e studenti ad affrontare le attività in modo differente, inoltre diverse sono anche le competenze linguistiche necessarie per affrontarle.

In conclusione, quello del viaggio e della ricerca linguistica è indubbiamente un aspetto affascinante della didattica delle lingue in *Second Life*, poiché offre la possibilità di realizzare una moltitudine di percorsi educativi flessibili che condividono la metodologia dell'insegnante, qualsiasi essa sia, e che possono essere proposti a studenti dalle diverse competenze.

2.3. Strumenti aggiuntivi per l'insegnamento delle lingue

La didattica delle lingue in *Second Life* si pone come una concreta e, al tempo stesso, innovativa trasposizione virtuale del logico processo di insegnamento/apprendimento della lingua arricchito da nuovi strumenti.

Agli strumenti di comunicazione sincrona ed asincrona già osservati e agli oggetti didattizzabili bisogna affiancare strumenti pensati appositamente per l'insegnamento delle lingue straniere. Così come i materiali didattici, che definirei tradizionali per distinguerli da quelli virtuali, sono continuamente aggiornati e migliorati, anche le applicazioni didattiche usufruibili in *Second Life* sono in continua evoluzione. Sarebbe difficile stilare una lista contenente tutte le applicazioni e gli strumenti utilizzabili in una classe virtuale in quanto di nuovi ne vengono realizzati costantemente, tuttavia è possibile elencarne alcuni tra i più interessanti.

- **Word up:** è un'applicazione utilizzata in fasi di decondizionamento che permette agli studenti di creare parole utilizzando nove lettere estratte casualmente. La natura ludica di *Word up* permette agli insegnanti di programmare giochi che prevedono la formazione di due gruppi che devono cercare di formare la parola più lunga utilizzando le stesse lettere⁽³⁶⁾.
- **Word Grid:** la "griglia di parole" è uno strumento utilizzabile per la revisione dei vocaboli. La griglia può contenere sedici immagini ed una

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

notecard contenente sedici vocaboli che devono essere associati ad ognuna delle figure. L'applicazione permette una immediata sostituzione di immagini e parole al termine di ogni attività.

- **Vocab-U-Matic:** è un'applicazione ideata per insegnanti che desiderano creare o accedere velocemente a liste di vocaboli legati tra loro da relazioni semantiche di iperonimia e iponimia. Le liste sono racchiuse in *notecard* testuali suddivise per aree semantiche. Lo strumento permette di creare un numero infinito di *notecard* che possono essere salvate nell'inventario.
- **WordRezz:** è un'applicazione ideale per la revisione del lessico e soprattutto per lavorare sulla sintassi. *WordRezz* scompone un testo in piccole parti il cui ordine originale viene modificato, le parole o i sintagmi vengono successivamente distribuiti in cinque colonne che lo studente deve riordinare al fine di ricreare l'ordine corretto della frase.
- **Treasure Hud:** ovvero uno strumento che permette la creazione di quiz contenenti testi, immagini, suoni e video. Durante un'attività che prevede l'utilizzo di questa applicazione lo studente riceve un *HUD*, ovvero un oggetto che può essere applicato allo schermo, le istruzioni su come svolgere il quiz ed un *landmark* che lo trasporta ad un punto di ascolto dove può ascoltare un *file* audio associato ad un'immagine e ad un testo, e successivamente deve rispondere ad una domanda. Il terminale attende la risposta dello studente ed in caso di risposta errata invia un *feedback* ed un ulteriore indizio, al contrario, in caso di risposta esatta lo studente riceve un *feedback* positivo ed un *landmark* che lo condurrà ad un successivo punto di ascolto.
- **Teaching Balls:** letteralmente "sfere di insegnamento", sono oggetti virtuali che possono contenere qualsiasi informazione inerente la lingua o l'attività in svolgimento e dunque vocaboli, dizionari *online* di rapida consultazione e *file* audio^[37].
- **Boxes:** vere e proprie scatole che come le sfere possono contenere qualsiasi informazione e dunque il materiale utilizzato durante la lezione, *file* audio, *notecard*, *link* a *wiki* e a materiali esterni alla piattaforma.
- **BOT:** uno strumento utile nei quiz in quanto può essere programmato dagli insegnanti per dare agli studenti *feedback* immediati o al termine dell'attività.
- **Number Grid:** griglie numeriche utilizzate in vario modo durante attività finalizzate alla revisione della conoscenza dei numeri o a giochi didattici di vario genere.
- **Nationality flags:** bandiere di diversi stati utilizzabili in classi composte da studenti provenienti da nazioni diverse per parlare del paese di provenienza.
- **Speak Easy HUD:** è un'applicazione non propriamente ideata per la didattica delle lingue, ma di possibile utilizzo durante eventi, seminari e altre occasioni durante le quali c'è bisogno di presentare un argomento via *chat*. *Speak Easy* legge il testo di una *notecard*, proponendolo via *chat* come se fosse l'utente a digitarlo, evitando errori di battitura.

- **Teacher's Pet Pro:** è una specie di lavagna interattiva che trasmette presentazioni contenenti testi ed immagini che possono essere controllate automaticamente o manualmente dall'insegnante.
- **Complete Classroom:** è un kit che permette agli insegnanti di costruire ed allestire un'aula. Il kit è composto da una cattedra, da banchi e sedie per gli studenti, da una lavagna interattiva, da gessetti di colore diverso, da poster, note, materiale didattico e da un orologio.
- **Holodeck:** un vero e proprio simulatore ambientale olografico che permette di cambiare l'ambientazione di una stanza o di un'area circoscritta con un semplice click. Questo strumento è utile in attività di *role-play* o simulazioni in quanto permette di rendere l'ambientazione realistica^[38].

Le applicazioni elencate, integrandosi con quelle ideate per permettere la comunicazione tra gli utenti, offrono all'insegnante e all'apprendente opzioni pedagogiche in grado di rendere il percorso di apprendimento dinamico, vario e pratico.

3. Le esperienze

Il limite della pagina scritta nell'espone le potenzialità di *Second Life* nella didattica delle lingue straniere è quello di non poter aprire una porta che conduca l'insegnante a sperimentare concretamente una realtà forse impropriamente definita virtuale. *Second Life* in effetti è un «generatore di esperienze, qualcosa che va al di là della semplice interazione tra *avatar*, costruzione o scambio di oggetti o servizi virtuali. Si tratta piuttosto di generare situazioni, circostanze, ma anche sensazioni, stati d'animo» (Benassi 2008).

Per capire come una lingua straniera possa essere insegnata in *Second Life* bisogna conoscere la piattaforma, comunicare con altri insegnanti e sperimentare attività *in world*, allontanandosi gradualmente da modalità d'insegnamento non conformi alle risorse dei mondi virtuali per avvicinarsi a metodologie innovative e virtualmente reali. Considerando la non remota introduzione della piattaforma in ambito didattico e le prospettive educative realizzabili è bene ricordare che le metodologie uti-

lizzate sono in continua evoluzione.

3.1. Gli ambienti attraverso l'esperienza

Dopo aver effettuato il primo login e scelto le sembianze dell'*avatar*, la realtà virtuale alla quale si accede appare come uno spazio artificioso, dove tutto sembra essere incoerente ed insignificante. Dopo aver percorso i primi passi di una seconda vita e otte-



Figura 9 - Istantanea scattata in un'aula del *Media Learning Corporate Training*.

nuto le prime informazioni all'*Orientation Island* e all'*Help Island*, luoghi dove ha inizio l'esistenza virtuale di ogni nuovo utente di *Second Life*, si effettua il primo teletrasporto sulla *mainland* ed è qui che si sceglie cosa fare della propria esistenza virtuale.

In principio non si è consapevoli che *Second Life* è una seconda vita a tutti gli effetti, che permette agli utenti di scegliere liberamente i luoghi da visitare, quelli in cui dimorare, gli *avatar* da frequentare e la professione da svolgere. Dal momento in cui si nasce in *Second Life* si è mossi dal desiderio di conoscere lo spazio circostante e gli strumenti di cui si dispone per muoversi, interagire e parlare; per certi versi, in principio, l'*avatar* è come un bambino che cammina a gattoni, frastornato da un mondo che non conosce, in cui fatica ad esprimere ciò che ha dentro di sé. Fortunatamente la seconda vita è spesso un riflesso virtuale di ciò che si è o di ciò che si vorrebbe essere, perciò il passo dalla *tabula rasa* alla ragione e all'affermazione della propria identità nel metaverso è relativamente breve. Ciò che occorre è conoscere questo nuovo mondo trascorrendoci il maggior tempo possibile, perdendosi e ritrovando la retta via, incontrando persone dalle quali ricevere spiegazioni, aiuti, è solo così che si può comprendere il reale potenziale di *Second Life* sia come mero passatempo che come piattaforma per l'apprendimento.

Chi decide di scoprire le potenzialità didattiche di *Second Life* non può, tuttavia, esimersi dall'attraversare un impegnativo periodo di apprendistato, indispensabile per pervenire alla piena padronanza degli infiniti strumenti messi a disposizione dalla piattaforma. Per capire come divenire educatore anche in *Second Life* bisogna capire i meccanismi e le regole del programma, interagire con le aree virtuali, con gli oggetti e con altri utenti, imparare a riconoscere ambienti adeguati all'apprendimento o a costruirli. In altre parole prima di essere un educatore bisogna essere un esploratore, uno studente. Lester (cit. in Rymaszewski 2007: 323) ricorda che "pioniere è chi si prende le frecce nella schiena. Essere pionieri di nuove forme di apprendimento in *Second Life* è una sfida".

Di conseguenza gli insegnanti che intendono utilizzare *Second Life* a scopi pedagogici, prima di sperimentare nuove metodologie di insegnamento, devono imparare ad utilizzare le applicazioni disponibili in piattaforma poiché si serviranno di tecnologie che gli studenti di oggi, definibili come «nativi digitali» (Lester cit. in Rymaszewski 2007: 318), utilizzano quotidianamente.

Le abilità e le competenze riguardanti la piattaforma che l'insegnante deve sviluppare sono suddivisibili in quattro macrocategorie:

- **Competenza d'uso:** racchiude le capacità di utilizzare le varie applicazioni e fondamentalmente la capacità di creare, usare ed ag-

giornare un profilo, usare i controlli della telecamera, saper teletrasportare, creare *landmark* e *notecard*, cambiare sembianze, usare e creare nuovi gesti (cfr. par. 2.1, Fig. 8), controllare i diversi menu accessibili cliccando sull'*avatar*, su oggetti, su luoghi, ed infine essere in grado di scambiarsi *file*.

- **Competenza nella comunicazione online:** riguarda la padronanza di strumenti di comunicazione quali la *chat* vocale, testuale, l'IM, le *notecard*, i *blog* e i *wiki*.
- **Abilità di building e scripting:** capacità di costruire, editare, spostare oggetti e *script*.
- **Conoscenza degli strumenti didattici utilizzabili in *Second Life*:** proiettori, lettori di *notecard*, *landmark*, giochi, oggetti ed altri strumenti.



Figura 10 - Istantanea scattata in un'area della *land* di Dublino chiamata *The Blarney Stone Irish Dublin*.



Figura 11 - Immagine scattata nella *land* di Venezia durante una conversazione in italiano con un apprendente brasiliano.

Il mio percorso iniziale in *Second Life* ha tenuto conto di questo iter e le prime ore trascorse nelle *land* virtuali sono servite per familiarizzare con i comandi e con i numerosi menu della piattaforma. Dopo aver esplorato le prime aree, stimolato esclusivamente dal desiderio di constatare quanto attendibile fosse il metaverso, ho ritenuto opportuno trascorrere del tempo in *land* straniere per praticare le LS con *avatar* madrelingua ed immergermi in situazioni di apprendimento decondizionato. Con la velocità di un *click* sono passato da una conversazione in inglese in un *pub* di Dublino (Fig. 10), ad una chiacchierata in spagnolo tra le piazze di Barcellona, per poi trasferirmi a Venezia (Fig. 11) con gli *avatar* appena conosciuti per contraccambiare ed ultimare un produttivo scambio linguistico con una breve lezione di lingua italiana. L'interazione con la piattaforma e con gli altri utenti determina, dunque, nuovi spazi di apprendimento poiché:

«As we create new connections and interactions with these emerging technologies, we are defining new spaces for *learning*. Players learn through active engagement with *software* and each other as well. As a player you create, rebuild, modify and teach other players in the process: the interaction occurs through and around the game, as a player, a learner and a teacher»^[39] (Martinez 2007).

Dopo aver ripetuto regolarmente l'esperienza di scambio linguistico ho cercato *land* nelle quali fosse possibile incontrare insegnanti, partecipare a lezioni e sperimentare attività di autoapprendimento, inoltre ho effettuato l'iscrizione ad una *mailing list* che consente di interagire con docenti e ricercatori che utilizzano *Second Life* per scopi didattici.

In numerose aree virtuali è possibile partecipare a corsi di lingua o a lezioni individuali pagando una quota d'iscrizione, ma in *Second Life* non mancano le aree nelle quali apprendere o perfezionare gratuitamente la conoscenza di una lingua straniera con insegnanti compe-

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

tenti ed aree munite di strumenti per l'autoapprendimento.

Tra queste ultime merita una particolare attenzione **Media Learning** (Fig. 12) un'area dove è possibile frequentare lezioni di inglese e danese, partecipare a conferenze, svolgere attività di role-play ed altre di autoapprendimento. Le attività di autoapprendimento sono agevolate dalla multimedialità dei *learning object*, con i quali l'apprendente interagisce, impara e dai quali riceve *feedback* immediati che lo inducono a riflettere prontamente sull'errore commesso. L'aula è allestita con pannelli interattivi e con *link* che rimandano a pagine *web* e a strumenti di riferimento che possono essere utilizzati al di fuori della piattaforma. L'interazione in questo caso avviene tra persona e oggetto e lo studente apprende in completa autonomia, in un ambiente dinamico in cui può svolgere esercizi di completamento, a scelta multipla, rinforzo lessicale e *cloze* mirati, seguiti da *feedback* immediati ed informali che non lo inducono a concepire l'errore come un insuccesso.

L'ambiente didattico è ibrido (Fig. 14) e questa caratteristica lo svincola dalla staticità e dall'aspetto impersonale delle pagine *web* ideate a fini didattici che, pur fornendo *input* linguistici diversi, non sono programmate per "acconsentire l'accesso concreto" dell'utente al loro interno. Come si vede dalla Figura 14 è possibile notare quattro differenti strumenti didattici. Sulla destra, in blu, un pannello utile per presentazioni che può essere controllato mediante appositi pulsanti. Sulla sinistra in alto un pannello contenente un *cloze* mirato, mentre in basso un pannello per esercizi a scelta multipla. Infine, è possibile notare un pupazzo stilizzato appeso ad una corda che è utilizzato per il classico gioco dell'impiccato in attività di rinforzo lessicale.

La sperimentazione in prima persona dell'apprendimento di una lingua straniera in *Second Life* induce il futuro insegnante a rilevare nell'essenza inata del mondo virtuale un paradigma pedagogico che coniuga aspetti pratici, linguistici, comunicativi, psicologici, culturali e sociali in grado di dar vita ad un'innovativa piattaforma didattica. Partendo da questa consapevolezza il futuro insegnante deve cercare di sperimentare nuove metodologie sviluppabili in questo mondo ibrido e non riproporre modelli conformi alla tradizione pedagogica che non valorizzerebbero appieno le potenzialità di *Second Life*.

In questo modo la sinergia tra la didattica delle lingue straniere e i mondi virtuali può generare tecniche e strumenti creativi che inducono gli insegnanti ad «educare nella tecnologia, educare alla tecnologia, educare con la tecnologia, studiare l'educazione avvalendosi della tecnologia, studiare l'educazione sub specie tecnologica e progettare (tecnologicamente) l'educazione» (Calvani, cit. in Baldassarre 2006: 15).

3.2. *Venezia è un pesce*: unità di apprendimento svolta in *Second Life*

L'analisi di una Unità didattica pensata per la realtà virtuale e svolta in *Second Life* è fondamentale per approfondire gli aspetti teorici e pratici fin qui analizzati e per porre un ulteriore accento sul ruolo svolto dall'insegnante, sull'interazione tra i partecipanti e sulle varie valutazioni e considerazioni emerse durante e al termine dell'attività. Nel presente paragrafo esplicherò, dunque, il percorso svolto e illustrerò le tipologie di attività proposte e gli obiettivi, senza però entrare nel dettaglio dei singoli esercizi.

Land: Venezia <http://slurl.com/secondlife/Venice%20Italy/88/88/23>.

Tipologia studenti: studentesse universitarie di nazionalità greca residenti in Italia.

Lingue parlate dalle apprendenti: greco, inglese, italiano.

Lingua veicolare: italiano.

Prerequisiti: Livello B2 del QCER, conoscenza base degli strumenti fruibili in *Second Life*.

Testo utilizzato: brani del capitolo «Piedi», tratto dall'opera di Scarpa *Venezia è un pesce* (2000: 7-8).

Obiettivi linguistici: rinforzo del lessico della città, sviluppo della produzione libera orale.

Obiettivi extralinguistici: realizzazione di un'esperienza didattica non concretizzabile in classe in quanto per essere effettuata realmente richiederebbe uno spostamento fisico. Approfondimento delle conoscenze geografiche e culturali di Venezia utilizzando il mondo virtuale al posto della proiezione di materiale audiovisivo.

Possibile riutilizzo dell'attività: lezione propedeutica ad un viaggio d'istruzione;

approfondimento del lessico visivo dell'arte italiana; attività di revisione dopo la lettura del brano in questione.

Strumenti utilizzati: IM, *chat* vocale e testuale, *notecard*.



Figura 12 - In questa istantanea scattata al *Media Learning Corporate Training* è possibile notare un prototipo di proiettore di slides.



Figura 13 - Interno di un'aula del *Media Learning Corporate Training*.



Figura 14 - Ambienti ibridi.

Modalità: *blended learning*. Lezioni frontali, lezione propedeutica all'attività e attività svolta *in world*.

Durata dell'attività *in world*: 2 ore.

Descrizione dell'attività

Prima di osservare dettagliatamente l'attività svolta è opportuno soffermarsi sulla differenza tra unità didattica tradizionale ed unità didattica svolta in rete col supporto delle nuove tecnologie. L'utilizzo degli strumenti multimediali in ambito didattico implica una modifica della struttura dell'unità didattica tradizionale al fine di realizzare un modello innovativo e versatile che tenga conto delle necessità degli studenti, dei tempi di apprendimento, degli ambienti educativi e, prerogativa fondamentale, dell'utilizzo delle applicazioni tecnologiche; di conseguenza il nuovo modello di unità didattica che prende il nome di **Unità di Acquisizione (UdA)** determina la variazione dell'impostazione del percorso formativo.

L'UdA è stata pensata per due studentesse universitarie straniere di livello B2, residenti in Italia, che seguono *in real life*. Dopo aver lavorato con le studentesse sul primo paragrafo del testo di Tiziano Scarpa *Venezia è un pesce*, ho pianificato la lettura della prima parte del secondo paragrafo e le attività ad essa connesse in *Second Life*, in quanto questa guida ironica di Venezia si presta ad essere facilmente didattizzata nel mondo virtuale^[40].

L'area in cui si è svolta l'attività di acquisizione non dispone di aule didattiche, ma l'intero spazio utilizzabile è caratterizzato da affascinanti rappresentazioni virtuali di luoghi e monumenti e da un alto grado di verosimiglianza che lo rendono idoneo ad accogliere lezioni di lessico visivo. Pur non disponendo di materiale didattico come proiettori di *slides*, audiovisivi e oggetti progettati appositamente per la lezione in questione, l'ambiente è stato un *setting* adeguato ad ospitare l'attività. Oltre agli strumenti di comunicazione sincrona disponibili in *Second Life*, ovvero *chat*, IM e *notecard*, le studentesse si sono servite di oggetti con cui interagire, come *link* di teletrasporto utilizzabili nella *land* e *notecard* da me fornite.

Prima della lezione ho organizzato un incontro in presenza finalizzato ad educare le apprendenti all'uso della piattaforma e degli strumenti di comunicazione sincrona ed asincrona messi a disposizione, successivamente ho visitato personalmente la *land* di Venezia per tracciare un percorso da seguire durante le attività, per valutare gli oggetti da utilizzare, i posti da visitare e per fissare *landmark* di riferimento^[41]. Infine, come in un incontro didattico reale, ho

inviato via *e-mail* alle apprendenti la comunicazione concernente l'ora ed il luogo dell'incontro.



Figura 15 - Un'ulteriore istantanea che ritrae l'aula virtuale del *Media Learning Corporate Training*.

inviato ad ogni studentessa la *notecard* della sua collega invitando entrambe a spiegare il significato dei vocaboli che conoscevano tra quelli presenti in lista, sia oralmente che indicando i rispettivi referenti concreti presenti nello spazio circostante^[42].

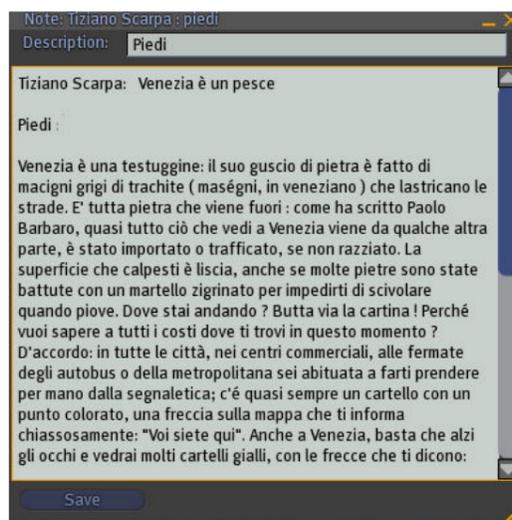


Figura 16 - *Notecard* testuale contenente il testo.

per trovare il percorso esatto comunicavano tra loro e mi ponevano domande.



Figura 17 - Spiegazione dei verbi mediante la simulazione delle azioni espresse.

Terminata la fase di rinforzo lessicale ho invitato le studentesse a riutilizzare il lessico appreso spostandosi liberamente nella *land* e comunicando sia tra di loro che con altri residenti. L'attività è stata svolta in completa autonomia dalle ragazze che hanno trovato difficoltà nell'incontrare persone con cui parlare dell'argomento in questione, soprattutto a causa dell'esiguo numero di *avatar* presenti.

Dopo la conclusione dell'attività ed il ritorno delle apprendenti al punto di partenza ho chiesto loro di descrivere le esperienze e successivamente le ho invitate a condurmi nei posti che avevano visitato e a descrivermeli. In questa fase, durante la quale abbiamo visitato insieme il "Ponte dei Sospiri" ed alcuni palazzi, le studentesse hanno prevalentemente par-

Durante la prima parte della lezione ho dialogato con le apprendenti per farle familiarizzare ulteriormente con la piattaforma e per spiegare loro l'attività che avrebbero svolto e gli strumenti che sarebbero stati utilizzati. Successivamente, ad ogni studentessa è stata inviata una *notecard* contenente parte del paragrafo «Piedi» ed è stato chiesto loro di leggerla e di inviare, a lettura completata, una nuova *notecard* contenente tutti i sostantivi non noti.

Ricevute le *notecard*, e dopo aver posto delle domande di comprensione di tipo globale per cogliere i punti essenziali, ho

inviato ad ogni studentessa la *notecard* della sua collega invitando en-

trambe a spiegare il significato dei vocaboli che conoscevano tra quelli presenti in lista, sia oralmente che indicando i rispettivi referenti concreti presenti nello spazio circostante^[42].

Infine, le parole non note ad entrambe (come ad esempio "razzato", "zigrinato", "gorgo", "calle", "campiello") sono state spiegate attraverso la *chat* vocale, testuale, i "referenti concreti" e *notecard* con le definizioni equivalenti, così come i verbi mediante una simulazione delle azioni espresse.

Ad esempio per spiegare il significato del verbo "districarsi" ho condotto le apprendenti tra i vicoli e ho chiesto loro di cercare di ritrovare la strada per giungere al punto di partenza, liberandosi da una sensazione di smarrimento e intuendo il significato del verbo mediante la sua rappresentazione pratica. Queste attività hanno favorito il colloquio con le studentesse che, in questo caso,

per trovare il percorso esatto comunicavano tra loro e mi ponevano domande.

Terminata la fase di rinforzo lessicale ho invitato le studentesse a riutilizzare il lessico appreso spostandosi liberamente nella *land* e comunicando sia tra di loro che con altri residenti. L'attività è stata svolta in completa autonomia dalle ragazze che hanno trovato difficoltà nell'incontrare persone con cui parlare dell'argomento in questione, soprattutto a causa dell'esiguo numero di *avatar* presenti.

Dopo la conclusione dell'attività ed il ritorno delle apprendenti al punto di partenza ho chiesto loro di descrivere le esperienze e successivamente le ho invitate a condurmi nei posti che avevano visitato e a descrivermeli. In questa fase, durante la quale abbiamo visitato insieme il "Ponte dei Sospiri" ed alcuni palazzi, le studentesse hanno prevalentemente par-

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

lato della città e dell'elevato livello di realismo delle rappresentazioni tridimensionali che dava loro l'impressione di visitare realmente Venezia.

L'attività si è conclusa con una visita alla torre di piazza San Marco dove ho consegnato alle apprendenti delle *notecard* da utilizzare come *feedback* sull'attività svolta e le ho esortate a salvare le informazioni ricevute via *chat* testuale e ad includerle in un documento di testo che contenesse anche le *notecard* utilizzate durante l'unità di acquisizione^[43].

Nei *feedback* successivamente inviati, le apprendenti hanno espresso parere positivo circa le attività svolte *online* mettendo in evidenza come l'acquisizione sia stata agevolata dalla dinamicità e varietà degli *input*, dal nesso visibile tra significato e significante e dall'aspetto ludico dello strumento didattico. Pur percependo l'assenza di tratti distintivi della lezione in presenza, le apprendenti hanno notato come la multimedialità del mezzo abbia stimolato i sensi e veicolato le informazioni in maniera rapida e dinamica, rendendole sempre partecipi e azzerando i momenti di disattenzione.

Le studentesse hanno inoltre evidenziato come l'utilizzo consapevole e adeguato degli strumenti comunicativi disponibili (*chat*, *notecard*) abbia garantito fluidità alla comunicazione senza rallentare o intralciare il corretto svolgimento delle attività. Inoltre, il carattere informale del mezzo di comunicazione, il ruolo svolto dall'insegnante e l'aspetto dell'*avatar* che lo rappresenta si sono rivelati elementi chiave nell'agevolare i rapporti tra educatore e apprendenti e nell'abbassare il filtro affettivo delle studentesse.

Testo inviato tramite *notecard*:

Piedi :

«Venezia è una testuggine: il suo guscio di pietra è fatto di macigni grigi di trachite (maségni, in veneziano) che lastricano le strade. È tutta pietra che viene da fuori: come ha scritto Paolo Barbaro, quasi tutto ciò che vedi a Venezia viene da qualche altra parte, è stato importato o trafficato, se non raziato. La superficie che calpesti è liscia, anche se molte pietre sono state battute con un martello zigrinato per impedirti di scivolare quando piove. Dove stai andando? Butta via la cartina! Perché vuoi sapere a tutti i costi dove ti trovi in questo momento? D'accordo: in tutte le città, nei centri commerciali, alle fermate degli autobus o della metropolitana sei abituata a farti prendere per mano dalla segnaletica; c'è quasi sempre un cartello con un punto colorato, una freccia sulla mappa che ti informa chiassosamente: "Voi siete qui". Anche a Venezia, basta che alzi gli occhi e vedrai molti cartelli gialli, con le frecce che ti dicono: devi andare per di là, non confonderti, Alla fer-

rovia, Per San Marco, All'Accademia. Lasciali perdere, snobbali pure. Perché vuoi combattere contro il labirinto? Assecondalo, per una volta. Non preoccuparti, lascia che sia la strada a decidere da sola il tuo percorso, e non il percorso a farti scegliere le strade. Impara a vagare, a vagabondare. Disorientati. Bighellona.

Fai anche tu "il veneziano": nel dopoguerra questo modo di dire alludeva alla nostra squadra di calcio, "fare il veneziano", "fare il Venezia". I nostri calciatori esprimevano un tipo di gioco esasperante, egoistico, sempre palla al piede, tanti dribbling e pochi passaggi, ristretta visione di gioco. Per forza: erano cresciuti in questo gorgo varicoso di viuzze, stradine, svolte a gomito, strettoie; per andare da casa a scuola la via più breve era sempre il gomito. Evidentemente quando scendevano

in campo in calzoncini e maglietta continuavano a vedere calli e campielli dappertutto, cercavano di districarsi da una loro personale allucinazione labirintica fra il centrocampo e l'area di rigore» (Scarpa 2000: 7-8).

3.3. *Second Life* nella formazione degli educatori del futuro

L'attività proposta è una delle innumerevoli situazioni di apprendimento realizzabili nel mondo virtuale e un colloquio con gli educatori presenti *in world* giunge sempre alla conclusione che l'insegnante deve dar spazio alla propria creatività nel programmare lezioni e percorsi didattici per raggiungere nuovi traguardi da condividere successivamente con la comunità docente.

Il carattere sperimentale ed evolutivo della piattaforma nella didattica delle lingue emerge anche dallo studio di specifici progetti che prevedono la collaborazione tra insegnante ed apprendente nella creazione delle aree tridimensionali e degli strumenti didattici disponibili al loro interno. Questa modalità implica l'attiva partecipazione dell'apprendente ponendo in risalto la centralità dello stesso nel processo di costruzione dell'oggetto didattico. Tali attività possono essere svolte sia all'interno di aree di proprietà di scuole,

istituti ed università, sia all'interno delle cosiddette *sandbox* (sabbie) e cioè aree pubbliche dove i residenti di *Second Life* possono creare nuovi oggetti.

La lingua straniera viene dunque utilizzata già a partire dal processo di realizzazione di strumenti didattici, fase durante la quale l'apprendente è consapevole di imparare attraverso l'interazione con l'oggetto e con l'insegnante con cui collabora e di essere il creatore di materiale che sarà fruibile in futuro da altri studenti. È evidente dunque come il materiale utilizzabile in *Second Life* possa essere continuamente plasmato ed adattato a varie metodologie didattiche e queste sperimentazioni sono al centro di progetti, realizzati da scuole



Figura 18 - Le studentesse parlano dei luoghi che hanno visitato.



Figura 19 - Fine dell'attività sul campanile di piazza San Marco.

e università, che aprono nuovi scenari e modalità d'uso della piattaforma.

Tra le università che hanno adottato *Second Life* come strumento di apprendimento linguistico e che possiedono aree virtuali, molte utilizzano **piattaforme open source** per gestire corsi *online* ed un supplemento a questo sistema è stato individuato in *Sloodle*. In informatica *open source* (termine inglese che significa sorgente aperta) indica un *software* rilasciato con un tipo di licenza per la quale il codice sorgente è accessibile ad eventuali sviluppatori, in modo che attraverso la collaborazione il prodotto finale possa raggiungere una complessità maggiore di quanto potrebbe ottenere un singolo gruppo di programmazione. *Sloodle* è un progetto che integra il MUVE *Second Life* con il sistema di *VLE Moodle*, creando un perfetto equilibrio tra le due piattaforme.

Acronimo di *Second Life Object-Oriented Distance Learning Environment*, *Sloodle* è un'applicazione innovativa che congiunge le caratteristiche principali di *Second Life* e cioè gli *avatar*, le costruzioni 3D, gli ambienti immersivi e manipolativi e quelle di *Moodle*, vale a dire la possibilità di contenere lezioni tradizionalmente strutturate, quiz, forum e documenti utili alle attività didattiche. Questa aggregazione, che permette di riversare materiale creato in una delle due piattaforme nell'altra, dà vita ad una nuova realtà multimediale che colma le mancanze principali delle due piattaforme, garantendo maggiori interattività e multimedialità a *Moodle* ed un archivio di documenti a *Second Life*. In altre parole i documenti di *Moodle* possono "materializzarsi" in *Second Life*, mentre le sessioni di *chat*, gli oggetti, le foto, i video presenti e realizzabili nel metaverso diventano contributi concreti disponibili in *Moodle*.

Per esempio, gli utenti possono aggiornare i *blog* archiviati in *Moodle* via *Second Life* permettendo ai lettori di visitare l'area virtuale dalla quale il post è stato creato, inoltre, un dispositivo chiamato *Web-Intercom* permette una conversazione sincrona tra due o più utenti connessi alle due piattaforme. Applicando l'intercom all'*avatar* è possibile archiviare automaticamente nel *database* di *Moodle* le attività didattiche e le conversazioni realizzate in *Second Life*. Da un punto di vista didattico, questo sistema permette di concretizzare una pratica difficilmente attuabile in una classe reale e cioè la fedele archiviazione dell'intera attività svolta e la possibilità di accedere al materiale in qualsiasi momento attraverso una semplice connessione alla piattaforma *Moodle*.

In conclusione, l'integrazione di *Second Life* e *Moodle* assicura agli educatori, che utilizzano i mondi virtuali nell'insegnamento di una lingua straniera, un continuo riferimento a sistemi di archiviazione dati con i quali condividere materiale preesistente e materiale didattico realizzato in entrambe le piattaforme. Scopo di questa "fusione virtuale" è creare uno strumento didattico ibrido e dall'alto contenuto multimediale che permette la realizzazione di esperienze di apprendimento non realizzabili con la fruizione di una sola delle due piattaforme (Livingstone, Kemp 2008: 8). *Sloodle* può inoltre essere adibito alla formazione degli stessi educatori che, accedendovi da una piattaforma familiare come *Moodle*, hanno l'opportunità di avvicinarsi all'insegnamento delle lingue nei mondi virtuali in maniera graduale.

Introdurre *Second Life* e *Sloodle* nel piano didattico di corsi finalizzati alla formazione dei futuri insegnanti di lingue sarebbe un passo lungimirante, pertanto, sarebbe idoneo pensare un percorso forma-

tivo che affianchi alle modalità di tirocinio già collaudate un'ulteriore modalità facoltativa che preveda l'insegnamento di una L2 o una LS attraverso *Second Life*. Ovviamente questa sperimentazione richiederebbe una meticolosa organizzazione delle attività, un'ottima conoscenza della piattaforma da parte dei tutor dell'istituto elargente il corso e una promozione di questa opportunità didattica al fine di invogliare studenti stranieri a partecipare alle lezioni.

Sviluppando un simile progetto gli istituti e le università potrebbero aprire prospettive didattiche alternative per gli studenti ed offrire ai futuri insegnanti percorsi formativi che avvertono "il cambiamento del sottosistema scuola, un ambiente di apprendimento elettronico, che tiene conto della natura digitale dell'informazione e dello scambio di conoscenza" (Biondi 2007: 11).

3.4. Tra virtuale e reale, pro e contro della didattica in *Second Life*

Come più volte osservato, il binomio che coniuga *Second Life* con l'insegnamento delle lingue straniere apre orizzonti didattici degni di attenzione, orientati all'apprendimento in contesti ludici nei quali lo studente può accedere autonomamente alla conoscenza. Le esperienze di apprendimento ed insegnamento effettuate all'interno del metaverso inducono comprensibilmente apprendenti ed insegnanti a paragonare le attività virtuali con quelle tradizionali. Innegabilmente gli insegnanti più propensi a utilizzare modelli di apprendimento tradizionali scorgono in *Second Life* uno strumento didattico non consono al proprio credo pedagogico. Diversamente, gli insegnanti orientati alla sperimentazione delle nuove tecnologie in ambito didattico individuano in *Second Life* ed in *Sloodle* una seducente frontiera caratterizzata dall'osmosi di strumenti tecnologici di ultima generazione.

Indipendentemente dal punto di vista, si conviene sull'idea che ogni modello educativo in fase di sperimentazione è oggetto di analisi critiche mirate ad individuare gli aspetti positivi da approfondire e quelli negativi che andrebbero ridimensionati, pertanto è coerente analizzare lo scarto esistente tra istruzione tradizionale e le possibilità offerte da *Second Life*. Sia nei casi in cui le lezioni svolte *online* non si discostano da quelle proposte nelle aule reali, sia nelle circostanze in cui le attività prevedono una modalità attuabile solo nel mondo virtuale, è possibile notare caratteristiche che rendono esclusiva questa nuova forma di apprendimento. «Nei mondi virtuali ci sono vari elementi che possono rappresentare lo stimolo giusto, ma è la loro combinazione che rende questi ambienti molto efficaci per l'insegnamento» (McKeown, cit. in Gerosa 2007: 33).

Il termine combinazione è forse il più adatto a descrivere una delle prerogative più stimolanti di *Second Life* e cioè l'incastro, l'unione di aree, elementi ed oggetti diversi attraverso i quali realizzare materiali di apprendimento e situazioni didattiche illimitate. All'interno del metaverso è perciò possibile realizzare concretamente oggetti didattici (*learning object*, ovvero risorse di apprendimento contraddistinte da caratteristiche quali la modularità, la reperibilità, la riusabilità e l'interoperabilità, che ne permettono il loro utilizzo in vari contesti), utilizzarli, condividerli con la comunità e decidere se renderli modificabili. L'archiviazione dell'oggetto creato ha affinità con il mondo reale in quanto ogni utente di *Second Life* dispone di un inventario, paragonabile ad un vero e proprio archivio o ad una biblioteca virtuale, nel quale conservare gli oggetti e il materiale prodotto o rinvenuto nelle varie

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

aree virtuali.

«Consapevole della possibilità di usufruire di questa vastità di risorse l'insegnante è in grado di pianificare percorsi di apprendimento/insegnamento legando oggetti secondo un ordine che soddisfi specifici obiettivi didattici e che meglio si adatti agli stili cognitivi e di apprendimento dei singoli allievi cui si rivolge» (Biondi 2007: 50).

L'oggetto è fruibile all'interno di un determinato ambiente con il quale crea un nesso imprescindibile, tuttavia quando questo legame viene a mancare l'oggetto diviene avulso dal contesto didattico screditando il binomio appena evidenziato. È necessario inoltre appurare che l'oggetto didattico fruibile all'interno di *Second Life* perde il suo aspetto innovativo e pratico quando non rispetta le finalità per le quali è stato ideato. Da questa asserzione è possibile individuare l'interessante archetipo pedagogico dei mondi virtuali che evidenzia la centralità dell'oggetto didattico, dell'ambiente e dello studente in un contesto formativo nel quale l'iter seguito dall'apprendente coincide con il percorso che consente la costruzione della conoscenza.

Indotti ad interagire con gli ambienti del mondo virtuale, con gli oggetti e con gli insegnanti, in una situazione di *e-learning* nella quale la presenza fisica è percepibile, gli studenti vivono dinamicamente ed in prima persona il processo di apprendimento. Questa percezione reale in uno spazio virtuale è il *trait d'union* che mina la salda opposizione tra presenza e distanza, inoltre le interazioni realizzabili in *Second Life* persuadono anche i critici più scettici a notare aspetti tipici delle lezioni in presenza in una piattaforma utilizzabile per l'insegnamento a distanza. Maragliano (2004: VI-VII) sottolinea che:

«è impossibile pensare e praticare una formazione totalmente a distanza, senza che in essa siano inclusi (e non in spazi marginali) elementi di presenza, di oggetti come di soggetti [...]. Questa predisposizione all'essere inclusi sia dentro sistemi il cui baricentro sta nella presenza sia dentro sistemi più centrati sulla distanza è nella natura ibrida dei mezzi che tutto il mondo oggi usa per fare formazione».

Second Life e *Second Step* sono indubbiamente piattaforme didattiche innovative poiché rendono ancora più ibrido l'*e-learning* introducendo prerogative delle lezioni faccia a faccia in ambienti che tradizionalmente mirano a favorire l'apprendimento a distanza. Questa dimensione eterogenea è caratterizzata da un'infinità di stimoli di diverso genere (audiovisivi, testuali, vocali) che rendono l'apprendimento un processo dinamico in cui lo studente non può assumere un atteggiamento inerte. Per di più l'apprendente vedendo nell'*avatar* una rappresentazione ideale del proprio ego, instaura con esso un forte legame affettivo che lo induce a immergersi totalmente nella realtà virtuale. Losero (Losero 2008: 20) individua le ragioni di questa sorta di coinvolgimento totale nel forte senso del sé, nel forte senso del luogo e nella sospensione dello scetticismo.

La sospensione della diffidenza nei confronti della realtà virtuale è ottenibile perché gli studenti in *Second Life* «riescono a raggiungere livelli di immersione molto alti simili a quelli del rapimento che si può subire da parte di un film particolarmente coinvolgente, quando la realtà filmica prende il sopravvento su quella fisica. In queste condizioni l'apprendimento è favorito» (Losero 2008, 20). L'ambiente di apprendimento deve, però, essere preparato diligentemente, poiché

un'inadeguata e sproporzionata esposizione dell'apprendente ad un numero elevato di stimoli può facilmente provocare il risultato opposto di quello agognato e cioè il disorientamento e l'abbassamento della soglia di concentrazione. Inoltre, la totale immersione nell'ambiente didattico è possibile soltanto nei casi in cui l'apprendente abbia una buona padronanza degli strumenti disponibili, dal momento che un'inadatta competenza diminuirebbe la capacità degli studenti di concentrarsi esclusivamente sull'attività.

La non alfabetizzazione tecnologica è da considerarsi come un'arma a doppio taglio per gli insegnanti che intendano inserire *Second Life* nel loro percorso didattico e alternare lezioni in presenza e attività *in world*, in quanto questa modalità esige un periodo propedeutico di addestramento all'utilizzo della piattaforma che diminuirebbe le ore di mero insegnamento linguistico. Al contrario, un buon livello di alfabetizzazione tecnologica agevola anche il dialogo e la collaborazione con l'insegnante il cui modo di agire, per certi versi definibile come informale, è in linea di massima gradito dagli apprendenti. Come in precedenza rimarcato l'insegnante che utilizza *Second Life* in modo innovativo, distaccandosi da paradigmi didattici non consoni alle prospettive dell'ambiente virtuale, svolge una mansione di guida per gli studenti seguendoli durante le attività e attraverso i meandri del metaverso. In questo modo a subire delle modifiche non è solo l'interazione con gli apprendenti ma anche la gestione degli spazi. L'insegnante non è più esclusivamente di fronte agli apprendenti ma anche al loro fianco o addirittura può non essere presente in determinate fasi dell'attività.

L'organizzazione stessa dell'aula di lezione, o meglio dell'ambiente didattico, può variare a seconda delle necessità per agevolare la partecipazione e la cooperazione di tutti gli studenti. In altre parole, la struttura fisica dell'aula tradizionale può essere facilmente modificata, le barriere architettoniche possono essere abbattute e l'aula può essere

posizionata in spazi aperti, variando il modo di occupare gli spazi e avvantaggiando l'interazione tra apprendente e insegnante. Ovviamente sarebbe erroneo generalizzare poiché la soggettività del singolo studente e la sua attitudine nel misurarsi con uno strumento didattico insolito sono variabili che influenzano le interazioni con gli altri apprendenti e con gli insegnanti. È proprio l'analisi delle interazioni e degli atti comunicativi a porre in risalto una carenza di *Second Life* e cioè la limitata spontaneità del linguaggio non verbale, in quanto i gesti sono realizzabili manualmente e intenzionalmente attraverso il

comando *gesture* (gesto)^[44]. Le parole di McKeown ribadiscono questo limite:

«Chi insegna in un'aula del mondo vero ha a disposizione l'intero spettro della comunicazione, che include anche tutti i segnali non verbali di gesti, voce e movimenti. Parte di questo ricco repertorio è disponibile in SL [...]. Tutto questo patrimonio di espressioni sta migliorando continuamente e diventando sempre più sofisticato e semplice da utilizzare. Ma a differenza del mondo vero, in cui queste azioni sono più spontanee, qui sono sempre create volontariamente» (McKeown, cit. in Gerosa 2007: 35).

In conclusione, le caratteristiche di *Second Life* propongono modelli didattici innovativi in cui il ruolo svolto dall'insegnante è più determinante di quello svolto implicitamente dal nuovo strumento

educativo, perciò le difficoltà maggiori relative all'utilizzo dei mondi virtuali nella didattica delle lingue non dipendono unicamente dal grado di competenza tecnologica o da circoscritti ed ovi limiti della piattaforma ma dall'utilizzo inidoneo della stessa. "Se si vuole che sia efficace, l'applicazione di uno strumento necessita [...] di conoscenza ed esperienza le quali a loro volta si basano su decisioni ed azioni da parte del tecnologo" (Baldassarre 2006: 13).

APPENDICE

La seguente appendice è suddivisa in due sezioni riguardanti alcuni progetti e corsi di italiano in *Second Life* e alcuni luoghi nei quali è possibile ideare attività didattiche. La sezione dedicata alla lingua e alla cultura italiana pone in risalto alcuni dei progetti più interessanti realizzati in *Second Life* e cita aree specifiche adibite prettamente all'insegnamento e alla diffusione della cultura italiana.

La sezione dedicata ai luoghi didattizzabili, invece, propone indirizzi di aree italiane del mondo virtuale che si prestano ad essere didattizzate. La selezione dei singoli luoghi ha tenuto conto dell'attendibilità della rappresentazione virtuale, della presenza di oggetti con cui interagire, della varietà degli *input* linguistici usufruibili (testuali e audiovisivi), della facilità di trovare residenti con i quali utilizzare esclusivamente la lingua italiana e dell'assenza di materiale inappropriato.

1. Lingua e cultura italiana in *Second Life*



Figura 20 – L'Istituto Italiano di cultura in *Second Life*.

L'Istituto Italiano di Cultura in *Second Life*.

È un progetto sperimentale della Direzione Generale per la Promozione Culturale del Ministero degli Affari Esteri, finalizzato a promuovere la cultura italiana tramite il mondo virtuale. L'iniziativa è stata sostenuta da molte università e Centri Dante Alighieri interessati ad utilizzare lo spazio messo a disposizione dall'Istituto per svolgere attività di formazione a distanza e per proporre progetti culturali.

L'area virtuale è utile per reperire informazioni sui vari Istituti Italiani di Cultura reali, inoltre al suo interno sono allestite

sale conferenze, gallerie d'arte, ed aree interamente dedicate alla promozione di vari aspetti inerenti la cultura italiana. L'Istituto ha anche organizzato corsi di lingua e cultura italiana per studenti stranieri.

<http://slurl.com/secondlife/Eup/227/153/47> (consultato il 26.6.2010).

Scuola Leonardo

Corsi di lingua organizzati dalla scuola Leonardo da Vinci in collaborazione con Sigmasei. Le lezioni sono tenute in un'isola dedicata alla Toscana.

<http://slurl.com/secondlife/Living%20in%20Tuscany/66/152/26> (consultato il 26.6.2010).

Second Learning

È un progetto mirato alla ricerca di metodologie didattiche utilizzabili in *Second Life* sponsorizzato da Indire. Ai fini dell'insegnamento della lingua e cultura italiana è di notevole interesse il progetto itBridge condotto da Indire e dall'Ufficio Didattica del Consolato italiano di New York. Questo progetto ha previsto due sperimentazioni, pensate per cinque studenti americani, svolte nella ricostruzione 3D della Basilica di San Francesco d'Assisi e in quella di un casolare dell'Umbria. Le due esperienze, che hanno previsto una fase preparatoria divisa in

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

6 incontri, hanno avuto come scopo il rinforzo della conoscenza della microlingua dell'arte e dell'architettura del Medioevo italiano.
www.secondlearning.it (consultato il 20.6.2010).

Café Italia

Progetto dedicato all'insegnamento della lingua e della cultura italiana che sfrutta tutte le potenzialità della piattaforma in ambito didattico.
<http://slurl.com/secondlife/VIRTLANTIS/208/112/2> (consultato il 26.6.2010).

2. Luoghi didattizzabili (consultati il 26.6.2010):

San Francesco D'Assisi

(<http://slurl.com/secondlife/san%20francesco%20assisi/84/145/66>).

La vera Venezia

(<http://slurl.com/secondlife/Venice%20Italy/93/91/23>)

Venice Italy

(<http://slurl.com/secondlife/Venice%20Italy/185/140/23>).

Roma centro - Piazza di Spagna

(<http://slurl.com/secondlife/Roma%20centro/160/129/31>).

Parioli

(<http://slurl.com/secondlife/Parioli/90/132/41>).

Siena

(<http://slurl.com/secondlife/Leonhard/124/100/83>).

Firenze

(<http://slurl.com/secondlife/Firenze/162/200/26>).

Milano

(<http://slurl.com/secondlife/Milano%20Italia/145/133/25>).

Comune di Marostica, Piazza degli Scacchi

(<http://slurl.com/secondlife/Veneto%20Vero/162/159/24>).

Capri, la perla del Mediterraneo

(<http://slurl.com/secondlife/CAPRI/109/10/21>).

Porto Antico di Genova

(<http://slurl.com/secondlife/Genova/216/198/23>).

Isola della regione Toscana

(<http://slurl.com/secondlife/toscana/177/214/26>).

Regione Veneto

(<http://slurl.com/secondlife/Raszak/237/203/59>).

Note:

1) Modulo della dott.ssa Ivana Fratter.

2) Un libro di successo di Marc Prensky dal titolo *Don't Bother Me Mom - I'm Learning!* [tradotto in italiano col titolo *Mamma non rompere sto imparando!*] pone in risalto l'influenza positiva di alcuni videogiochi in ambito pedagogico e nel potenziamento delle capacità di apprendimento e analisi.

3) Con il termine piattaforma si definisce il sistema sul quale programmi e applicazioni sono eseguiti. Esempi di piattaforme sono Moodle e *Second Life*.

4) Gli ambienti immersivi sono spazi virtuali tridimensionali, che coinvolgono la maggior parte dei sensi umani, all'interno dei quali l'utente interagisce.

5) «È venuto il momento di riaprire le frontiere del web agli umanisti: sarà

questo il Rinascimento virtuale» (Gerosa 2008: 13).

6) Morton Heilig è ritenuto il padre della realtà virtuale.

7) Il Sensorama è stato ideato da Morton Heilig nel 1957. L'apparecchio produceva immagini stereo 3D, vento, profumi e vibrazioni.

8) In inglese *virtual reality*, termine coniato da Jaron Lanier nel 1989.

9) *MUD* e *MUVE*: acronimi che stanno rispettivamente per *Multi User Dungeon* e *Multi User Virtual Environment*.

10) Il termine *avatar* indica l'immagine virtuale scelta da un utente per rappresentare sé stesso all'interno di una *community*. *Avatar* è una parola sanscrita che significa incarnazione, assunzione di un corpo fisico da parte di un Dio.

11) Informazioni circa la storia di storia di *Second Life* possono essere reperite nel *Second Life's History Wiki*.

12) In *Second Life*, gli *avatar* aventi sembianze animali sono denominati *furries*.

13) La superficie di *Second Life* è più estesa di quella della città americana di Boston ed addirittura quattro volte e mezza più grande di quella di Manhattan (Bittanti, cit. in Gerosa 2008: 8).

14) Lo spostamento da un'area ad un'altra avviene per teletrasporto.

15) Il termine *in world* indica tutto ciò che avviene in *Second Life*.

16) *Landmark* (punto di riferimento, luogo d'interesse): un segnale che evidenzia un determinato luogo all'interno del mondo.

17) Alcuni strumenti figurano sia come strumenti di comunicazione sincrona che asincrona e la differenza dipende dalle modalità d'uso degli stessi.

18) Tra i portali di *social network* più comuni figurano *Facebook*, *Myspace*, *Twitter*, *Buzz*, *Tagged*, *Hi5*, *Youtube*, *Flickr*, *Photobucket*.

19) *Del.icio.us*, *Netvouz*, *Google Bookmarks*, *Stumble Upon* sono le applicazioni di *social bookmarking* più utilizzate.

20) *Blogger*, *Wordpress*.

21) *Google Docs*, *ISSU*, *ReviewBasics*, *Thinkature*, *Octopz*, *Blackboard*.

22) Lista di discussione.

23) Tabella adattata, tratta dalla trascrizione dell'evento «Apprendimento esperienziale [SL-experimental learning] e apprendimento collaborativo [SL-collaborative learning] in *Second Life*» (Bernardini 2008), organizzato in *Second Life* da *Communication Village* il 10 giugno 2008. *Communication Village* è un gruppo costituito da esperti che si occupano dello studio e dell'elaborazione di strategie formative, comunicative e di *marketing*.

24) Il *Web 2.0* è uno stato della rete caratterizzato dalla dinamicità dei contenuti e da un alto tasso di interattività, che si oppone al *Web 1.0*, contraddistinto da pagine *web* statiche che riducono l'interazione con l'internauta. Il *web 2.0* è perciò basato su quel connubio di attività che, permettendo al fruitore di esplorare, interagire, comunicare, produrre ed imparare, realizzano uno spazio tecnologico stratificato che pone in risalto la centralità dell'utente.

25) Tra le prime Università ad aver aperto uno spazio in *Second Life* spiccano Harvard Law School, New York University, University of South California, University of Texas, Berkeley University.

26) Questo tipo di interazione è utile in campo chimico e fisico per spiegare ed illustrare processi e fenomeni.

27) Evento tenutosi in *Second Life* il 10 giugno 2008.

28) *Learning Object*, si tratta di materiale didattico autoconsistente, modulare e autosufficiente.

29) Attraverso il *texturing* si aggiungono dettagli alla superficie degli oggetti, di conseguenza le *texture* sono immagini che decorano un oggetto o un *avatar*.

30) L'*action learning* è un metodo che valuta l'apprendimento come il risultato di un processo, di tipo esperienziale, che garantisce la reciproca acquisizione tra gli apprendenti. Imparare facendo; fare esperienze e imparare mediante la pratica.

31) Gli insegnanti che lavorano per le scuole *online* oltre ad essere qualificati nell'ambito dell'insegnamento delle lingue straniere svolgono un *training* necessario per apprendere le metodologie da seguire all'interno del mondo virtuale.

32) Gli utenti di *Second Life* possono acquistare terra virtuale diventandone i

proprietari e potendo costruire ciò che desiderano al suo interno. Possedere terra virtuale ha un costo mensile connesso all'uso della terra e alle sue dimensioni.

33) L'area di *Second Life* riservata ad utenti di età compresa tra i 13 e i 17 anni.

34) Attraverso la modifica del percorso e delle relative prove che gli studenti devono superare è possibile cambiare lo scopo finale dell'attività, ad esempio è possibile favorire lo sviluppo delle abilità ricettive sostituendo tutti gli esercizi con indizi di natura audiovisiva.

35) «Attraverso la continua produzione di materiale scritto e orale, gli apprendenti dimostrano all'insegnante e a loro stessi dove il lavoro grammaticale, lessicale e di pronuncia richiede concentrazione. Le lezioni possono fornire un processo parallelo di indirizzamento e supportare queste aree con metodi più convenzionali. Questo approccio fatto su misura permette l'insegnamento delle abilità linguistiche nelle aree che necessitano maggior attenzione».

36) La maggior parte degli strumenti citati sono scaricabili dal sito www.xstreetsl.com. L'ideatore di questa applicazione ha preso spunto dal gioco *Countdown*.

37) La capacità di lettura dell'applicazione è limitata a 255 caratteri.

38) Il concetto di *holodeck* è stato mostrato per la prima volta nella serie tv *Star Trek* nell'episodio "Unexpected".

39) «Quando creiamo nuove connessioni e interazioni con queste tecnologie emergenti, definiamo nuovi spazi di apprendimento. I giocatori apprendono attraverso il contatto attivo con il software e con gli altri. Come giocatore, si crea, si ricostruisce, si modifica e si insegna ad altri utenti durante questo percorso: l'interazione avviene attraverso il gioco ed attorno al gioco, sia come giocatore, sia come studente, che come insegnante».

40) In una simile attività è possibile utilizzare file audio autentici dei brani di Scarpa tratti dal sito <http://ilnarratore.it/show.php?aid=67&language=it&tpl=/ita/autore.tpl.html&type=person>, consultato il 26.6.2010.

41) Punto di riferimento sulla mappa di *Second Life*.

42) In altre parole la studentessa A ha ricevuto la *notecard* contenente i vocaboli non noti inviati dalla studentessa B e viceversa.

43) Le apprendenti potevano scegliere se inviare i *feedback* al termine della lezione o in seguito in modalità asincrona.

44) Come già esplicitato (cfr. par. 2.1, Fig. 8), l'opzione *gesture* prevede la produzione di animazioni e suoni da parte dell'*avatar*. È possibile accedere a questa funzione dalla barra dei menù della piattaforma o tramite la combinazione di tasti di scelta rapida.

Riferimenti bibliografici

- Baldassarre M., 2006, *E-labor@zioni formative in rete*, ed. dal Sud, Bari.
- Consiglio d'Europa, 2002, *Quadro comune di riferimento europeo per le lingue: apprendimento, insegnamento, valutazione*, La Nuova Italia-Oxford, Milano.
- Biondi G., 2007, *La scuola dopo le nuove tecnologie*, Apogeo, Milano.
- Cortelazzo M., 1994, *Lingue speciali: la dimensione verticale*, Unipress, Padova.
- Nood D., Attema J., 2006, *Second Life: the Second Life of Virtual Reality*, Electronic Highway Platform, The Hague.
- Fratte I., 2004, *Tecnologie per l'insegnamento delle lingue*, Carocci, Roma.
- Gerosa M., 2007, *Second Life*, Meltemi, Roma.
- Gerosa M., 2008, *Rinascimento virtuale*, Meltemi, Roma.
- Kolb D., 1984, *Experiential learning: experience as the source of learning and development*, Prentice Hall, Englewood Cliffs: New Jersey.
- Losero I., 2008, *Second Life, Scuola e didattica*, Lulu. Libro acquistabile al link www.lulu.com/content/1222406.
- Maragliano R. (a cura di), 2004, *Pedagogia dell'e-learning*, Laterza, Bari.
- Monaci S., 2008, *La conoscenza online: logiche e strumenti*, Carocci, Roma.
- Premsky M., 2006, *Don't Bother Me Mom - I'm Learning*, Paragon House Publishers, Saint Paul.
- Premsky M., 2008, *Mamma non rompere sto imparando!*, Terni, Multiplayer.it.
- Ruggieri A. M., 2008, *Nuove frontiere per la didattica delle lingue straniere: Second Life* (tesi finale del Master in didattica dell'italiano come L2), Università di Padova.
- Rymaszewski M., Wallace M., Winters C., Ondrejka C., Batstone-Cunningham

P., 2007, *Second Life, la guida ufficiale*, Vallardi, Milano.

Scarpa T., 2000, *Venezia è un pesce*, Feltrinelli, Milano.

Van Dijk J., 2002, *Sociologia dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna.

SITOGRAFIA

Articoli e saggi (consultati il 20.7.2010):

Arreguin C., *Reports from the Field: Second Life, Community Convention 2007*, Education Track Summary (http://www.holymeatballs.org/pdfs/Virtual-WorldsforLearningRoadmap_012008.pdf).

Baiguini L., *L'apprendimento esperienziale secondo Kolb*, 2008 (<http://www.lucabaiguini.com/2008/09/lapprendimento-esperienziale-secondo-kolb-1.html>).

Baldoni M., Baroglio C., Demo B., Patti V., Torasso L., *E-learning by doing, un approccio basato su tecniche di ragionamento su azioni*, 2003 (http://www.di.unito.it/~argo/papers/2003_WS_AIA_WS_EL03.pdf).

Ballero G., *Un approccio comunicativo nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera*, 2003 (<http://home.kpn.nl/ente-esi/convegno.htm>).

Benassi A., *Progetto 'itBridge': Esperienze di Italiano L2*, 2008 (<http://www.secondlearning.it/progetto-itbridge-esperienze-di-italiano-l2-in-second-life/>).

Berners-Lee T., Caillau R., *The History of Computer Assisted Language Learning Web Exhibition*, 2000 (http://www.eurocall-languages.org/resources/history_of_call.pdf).

Conklin M., *101 Uses for Second Life in the College Classroom*, 2007 (<http://cit.duke.edu/pdf/tools/sluses.pdf>).

Del Prà M., *Il costruttivismo sociale*, Venezia, "Bollettino Itals", giugno 2003, anno I, n. 5 (http://venus.unive.it/italslab/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=93&page_id=102).

Dickey M.D., *Three-dimensional virtual worlds and distance learning: two case studies of Active Worlds as a medium for distance education*, "British Journal of Educational Technology", 2005.

(<http://www.olin.org/conferences/OLN2003/papers/Dickey3DVirtualWorlds.pdf>).

Ferri P., *Second Life e gli altri, Soggettività e socialità virtuale: alienazione o integrazione*, 2008 (<http://www.scribd.com/doc/3470325/Second-Life-e-gli-altri>).

Gerosa M., *Il museo del metaverso*, 2008b (<http://www.mariogerosa.blogspot.com/2008/04/il-museo-del-metaverso.html>).

Livingstone D., Kemp J., *Integrating Web-Based and 3D Learning Environments: Second Life Meets Moodle, UPGRADE*, "The European Journal for the Informatics Professional", Vol. IX, n. 3, Giugno 2008 (<http://www.upgrade-cepis.org/issues/2008/3/up9-3-Livingstone.pdf>).

Luise C.M., *Approcci e metodi alla glottodidattica*, 2003 (http://venus.unive.it/aliasve/index.php?name=EZCMS&page_id=465).

Kaye A., *Apprendimento collaborativo basato sul computer*, da "Tecnologie Didattiche" n. 4, pag. 9-21, 1994 (<http://dante.bdp.it/polaris/albero/kaye.html>).

Kemp J., *Proceedings of the Second Life Education Workshop at the Second Life Community Convention*, San Francisco, 2006 (<http://www.simteach.com/SLCC06/slcc2006-proceedings.pdf>).

Koenraad T., *Developing network-based language learning & teaching in Education and Teacher Training: The MICaLL Conference*, 2005 (https://www.surfgroepen.nl/sites/CALL/Related%20Papers/Rationale%20for%20the%20EUproject%20MICaLL_paperTBLT2005.pdf).

Koenraad T., *How can 3D Virtual Worlds contribute to language education? Focus on the Language Village format*, 2006 (<https://www.surfgroepen.nl/sites/CALL/Related%20Papers/How%20can%203D%20Virtual%20Worlds%20contribute%20to%20Language%20Education.pdf>).

Marconato G., Litturi P., *Apprendimento Significativo con le Tecnologie*, 2008 (<http://www.scribd.com/doc/2437937/Apprendimento-significativo-con-le-tecnologie>).

Martinez L., Martinez P., Warkentin G., *A first experience on implementing a lesson in Second Life*, Second Life Community Convention, Chicago, 2007, 52-55 (<http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf>).

Martinez R., *Before teaching on Second Life, be a student*, Second Life Community Convention, Chicago, 2007, 67-71 (<http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf>).

Mason H., *Experiential education in Second Life*, Second Life Education Workshop, Chicago, 2007, 14-18 (<http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf>).

Molka-Danielsen J., Richardson D., Deutschmann M., Carter B., *Teaching Languages in a Virtual World*, Oslo, 2007 (<http://home.himolde.no/~molka/Teaching-Languages-post-Nokobit2007.pdf>).

Richter J., Anderson-Inman L., Frisbee M., *Critical Engagement of teachers in Second Life: progress in the Salamander project*, Second Life Community

Antonio Massimiliano Ruggieri - I mondi immersivi in *Second Life* e la didattica dell'italiano come L2

Convention, Chicago, 2007, 19-27 (<http://www.simteach.com/slccedu07proceedings.pdf>).

Stanley G., Mawer K., *Language Learners and Computer Games: from Space Invaders to Second Life*, 2008 (<http://tesl-ej.org/ej44/a5.html>).

Tangherlini M., *Guida pratica per una vita virtuale*, 2007 (<http://www.secondlife.it/docs/manuale%20Second%20Life%20FREE.pdf>).

Vickers H., *L'educazione su Second Life diventa reale: Nuovi metodi di insegnamento delle lingue combinano mondi virtuali e vita reale*, Avatar Languages, 2007 a (<http://www.scribd.com/doc/2576581/Leducazione-su-Second-Life-diventa-reale>).

Vickers H., *SurReal Language Quests*, Avatar Languages, 2007 b (<http://www.avatarlanguages.com/blog/surreal-language-quests/>).

Vickers H., *SurReal Language Quests: Enriched purposeful language learning in Second Life*, 2007c (<http://kt.flexiblelearning.net.au/tkt2007/edition-15/surreal-quests-enriched-purposeful-language-learning-in-second-life/>).

Siti di riferimento (consultati il 20.7.2010):

Avatar Languages (www.avatarlanguages.com).

Communication Village (www.communicationvillage.com).

Communication Village Blog (<http://communicationvillageblog.wordpress.com/>).

Language Lab (www.languagelab.com).

Morton Heilig (www.mortonheilig.com).

Second Life (www.secondlife.com).

Second Life Italia (www.secondlifeitalia.com).

Second Learning (www.secondlearning.it).

Slanguages (<http://www.slanguages.net/>).

Sloodle (www.sloodle.it).

Teen Grid (<http://teen.secondlife.com>).

XStreet Second Life (www.xstreetsl.com).

Podcast (consultati il 20.7.2010):

Slanguages 2008, archivio (<http://www.slanguages.net/archive.php>).

Second Life Podcast (<http://secondlife.podcast.com>).

Slideshare (consultati il 20.7.2010):

Bernardini A., *Apprendimento esperienziale (SL – experiential learning) e apprendimento collaborativo (SL – collaborative learning in Second Life)*, 2008.

(<http://www.slideshare.net/communicationvillage/apprendimento-collaborativo-e-apprendimento-esperienziale-in-second-life>).

Orban D., *Online worlds and Second Life*, 2007 (<http://www.slideshare.net/davidorban/online-worlds-and-second-life>).

Robbins S., *Second Life in higher education*, 2007 (<http://www.slideshare.net/intellagirl/second-life-education-presentation>).

Sider V., *IM, avatars and virtual worlds*, 2007 (<http://www.slideshare.net/vsider/im-avatars-and-virtual-worlds>).

Sulcic A., *An introduction to Virtual Worlds, Second Life and Beyond*, 2007 (<http://www.slideshare.net/ialja/virtual-worlds-introduction-second-life-and-beyond>).

Swanson B., Kane D., *Second Life, education in a virtual world*, 2007 (<http://www.slideshare.net/HVX.Mica/second-life-education-in-a-virtual-world-slidecast>).

WoznoWski Z., *Second Life communication*, 2008 (<http://www.slideshare.net/Zbysioo/second-life-communication>).

Video (consultati il 20.7.2010):

Assisi, *Second Life* (<http://it.youtube.com/watch?v=LJjFRewn7o8>).

Education in *Second Life*, 2006 (<http://www.youtube.com/watch?v=4R1SrZua5ww&feature=related>).

Education possibilities in *Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=TMGR9q43dag&feature=related>).

Educational uses in *Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=qOFU9oUF2HA>).

English Village in *Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=XZHeL0T>

P4cc&feature=related).

Introduction to *Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=b72CvvMuD6Q>).

Italiano L2 in *Second Life* (<http://www.youtube.com/watch?v=bDY51MIJMnE&feature=related>).

Italiano L2 in *Second Life*, La Cappella Sistina (<http://www.youtube.com/watch?v=Q-ucnSRtOlc>).

Second Life in Education (<http://www.youtube.com/watch?v=ueAcz7ZyFpM&feature=related>).

Second Life settimana lingua italiana (http://it.youtube.com/watch?v=_aq_gnMpSww).

*SecondLife*withachatbot(<http://www.youtube.com/watch?v=vmOLU4fvXS8>).

Video Tutorials (http://wiki.secondlife.com/wiki/Video_Tutorials).

Virtual social worlds and the future of *learning* (<http://www.youtube.com/watch?v=O2jY4UkPbAc&feature=related>).

Mailing list (consultato il 20.7.2010):

(<https://lists.secondlife.com/cgi-bin/mailman/listinfo/educators>).