

**SLANGUAGES2008, UN CONVEGNO REALE IN UN MONDO
VIRTUALE
APPRENDERE LE LINGUE IN SECOND LIFE**

ANGELA LUCATORTO
Università degli Studi di Bari

Abstract

L'ambiente multimediale e le possibilità offerte dalle nuove tecnologie, stanno consentendo una più efficace pratica didattica a docenti e studenti di tutto il mondo. Dopo le piattaforme Moodle, ecco un'ulteriore passo avanti nella ricerca di mezzi di trasmissione del sapere: Second Life e gli strumenti del 2.0.

Il saggio parte dall'analisi di alcuni strumenti del Web 2.0 e ne delinea le caratteristiche e l'utilità nella didattica delle lingue straniere per poi giungere in un nuovo mondo, creato dalla società americana Linden Lab, all'interno della quale oltre nove milioni di persone "vivono", "lavorano", "studiano". Si scoprirà come Second Life, questo il nome della "vita parallela", possa essere un ottimo luogo per insegnare e imparare le lingue straniere senza doversi necessariamente spostare da casa propria.

Parole chiave: *apprendimento linguistico, Second Life, ambienti multimediali, web 2.0*

“Domandiamoci ora che cos’è il gioco, se una caratteristica temporanea dell’infanzia oppure un tratto che contrassegna tutto l’arco dell’esistenza umana, pur con differenziazioni che variano a seconda delle diverse età. Le numerose indicazioni fornite dall’osservazione e dalla ricerca ci portano in via provvisoria ad affermare che il gioco, pur essendo una funzione preminente e specifica dell’infanzia, si prolunga poi per tutta la vita”.

Lev Semyonovich **Vygotskij** (in Bruner et alii, 1981: 657)

1. La didattica multimediale

L’ambiente multimediale e le possibilità offerte dalle nuove tecnologie, stanno consentendo una più efficace pratica didattica a docenti e studenti di tutto il mondo. Dopo le piattaforme Moodle, ecco un’ulteriore passo avanti nella ricerca di mezzi di trasmissione del sapere: Second Life e gli strumenti del 2.0.

1.1 Dal web 1.0 al web 2.0

All’origine fu il World Wide Web statico, ovvero il web 1.0, concepito per visualizzare documenti ipertestuali fissi creati con il linguaggio HTML. L’evoluzione di internet ha, in seguito, condotto ad un web più dinamico all’interno del quale ci si poteva imbattere in forum e blog e dal web 1.0 si passò a quello che alcuni definirono il web 1.5. Il seguente fu il passo decisivo con la creazione del 2.0 che si discostava dal primo essenzialmente per il suo carattere collaborativo, dinamico e che permetteva non solo una consultazione passiva dei documenti incontrati in internet, ma anche di poter dare un contributo personale per la crescita del web¹. Alcuni degli strumenti del 2.0 a disposizione sono Skype, Google Docs, Second Life e le lavagne bianche digitali² [O’Reilly, 2005]. L’utilizzo contemporaneo di tutti questi strumenti garantisce una didattica multimediale a tutto tondo senza tralasciare alcun aspetto dell’insegnamento. La produzione scritta può, così, essere sviluppata usando Google Docs, mentre per l’ascolto, il parlato e le abilità integrate si può puntare sulle videoconferenze di Skype, per la conversazione come scambio anche sociale Second Life e per le attività grammaticali, infine, le lavagne bianche.

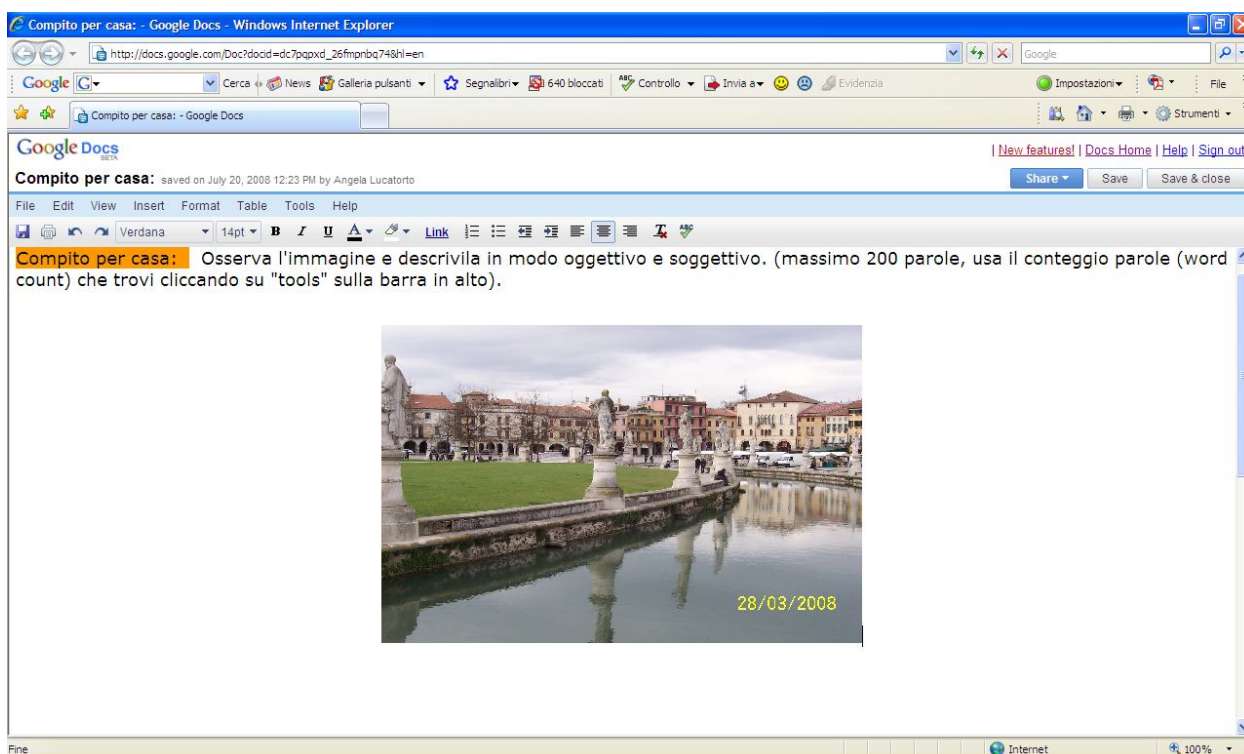
Google Docs

Google Docs è una piattaforma gratuita fornita da Google a tutti gli utenti registrati in Gmail. Attraverso Google Docs è possibile condividere simultaneamente con altri utenti dei documenti Word, Excel e presentazioni Power Point. Nella pratica didattica l’utilizzo di tale strumento può essere molto utile poiché un insegnante è in grado di mostrare ai suoi studenti (anche a più di uno contemporaneamente) un testo, ma non solo. Lo studente può contestualmente leggere le modifiche, le correzioni e le sottolineature che il docente appone al documento. Il testo, così, può divenire collaborativo ed essere modificato simultaneamente da tutti gli utenti coinvolti. Nella pratica tutto questo si traduce nella possibilità di chiedere ad

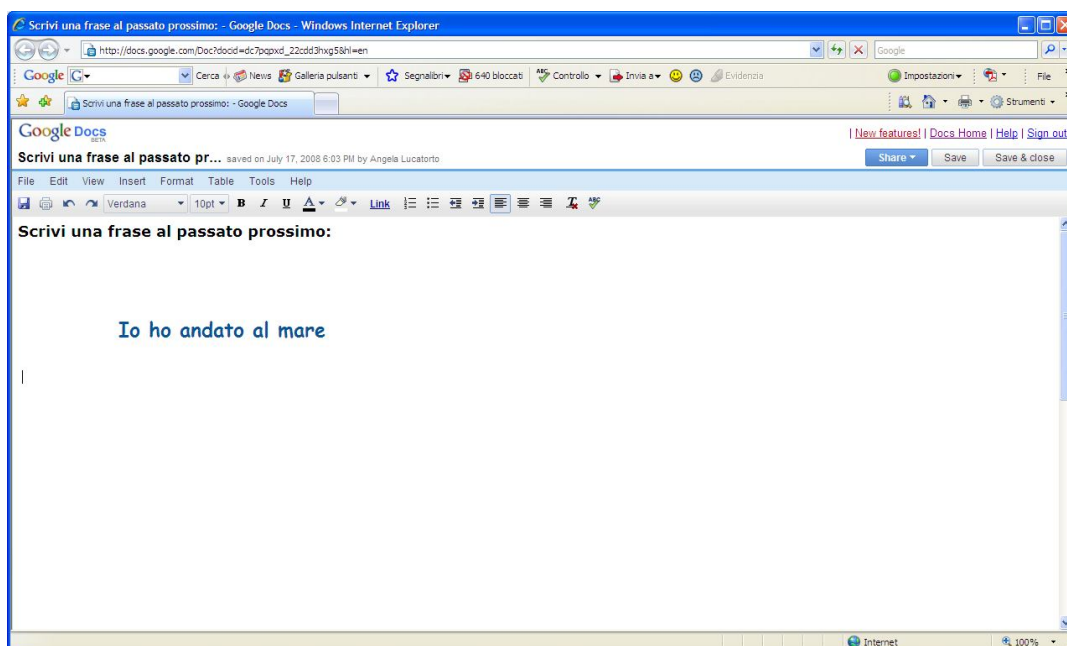
¹ Si pensi alle piattaforme Wiki in cui ogni utente contribuisce alla crescita del sapere.

² In inglese “internet whiteboards”.

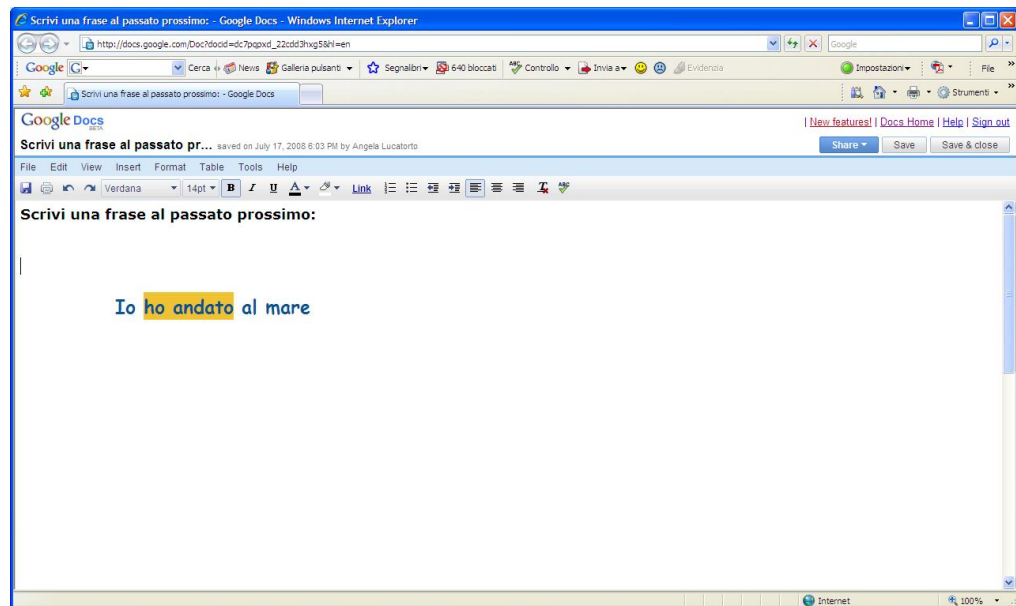
uno studente, lontano fisicamente da noi, di scrivere un tema o di risolvere un esercizio grammaticale e leggere, correggere o sottolineare punti deboli e punti di forza di ciò che lui scrive il tutto istantaneamente.



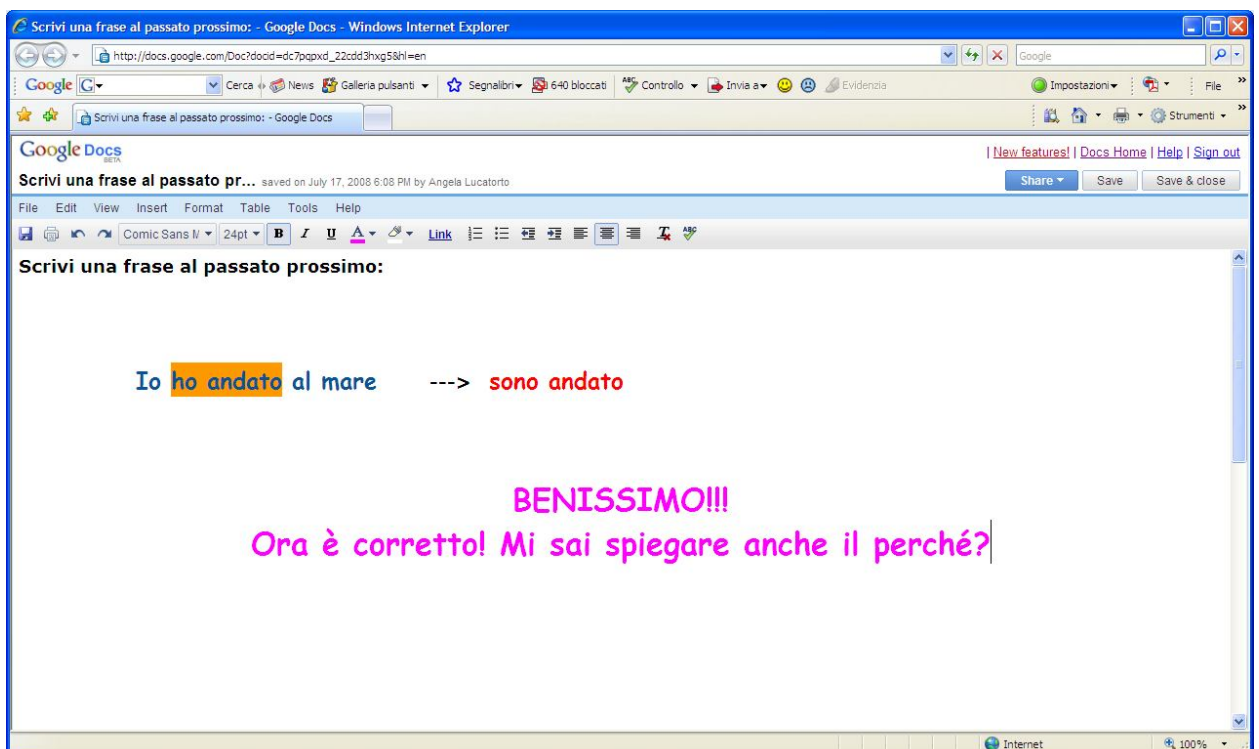
Questo è un esempio di attività da svolgere attraverso l'uso di Google Docs. L'insegnante chiede al discente di svolgere il compito assegnato per casa. Una volta scritto il tema lo studente sottoporrà al docente il suo elaborato che verrà corretto istantaneamente con la possibilità, da parte di entrambi, di chiedere spiegazioni durante la correzione. L'esempio che segue è ancora più significativo:



L'insegnante propone allo studente di scrivere una frase al passato prossimo. Purtroppo è stato commesso un errore e il docente, immediatamente, può farlo presente.



Notato l'errore lo studente, all'istante, può auto correggersi ed eventualmente ricevere il feedback immediato dell'insegnante.



Skype

Un altro eccellente strumento del 2.0 è Skype che consente numerose attività:

1. La chat, attraverso la quale gli studenti possono sviluppare le capacità di letto-scrittura estemporanea;
2. La chiamata vocale tra due o più persone, attraverso la quale si può sviluppare la competenza ricettiva e produttiva.
3. Attraverso la chiamata e la videochiamata, inoltre, il docente può, in conferenza, tenere una lezione utilizzando contemporaneamente altri supporti offerti dalla Skype, come ad esempio il Talk and Write. Quest'ultimo è un programma che riproduce sul nostro pc una lavagna bianca che gli utenti condividono e sulla quale possono scrivere esattamente come farebbero in un'aula universitaria o di scuola. Su tali lavagne si ha la possibilità di collaborare ad un testo dove tutti possono cancellare, sottolineare, evidenziare, riscrivere parti del documento, anche in questo caso, istantaneamente.

Tutto questo è molto utile per evitare “perdite di tempo” dovute alla spedizione tramite mail di file Word da far correggere. Così facendo dopo aver inviato il documento, lo studente attende la correzione che, una volta ricevuta, necessita di spiegazioni. Il discente invia così un'altra mail con la richiesta di delucidazioni aspettando nuovamente una risposta. La lavagna digitale, esattamente come Google Docs, dà la possibilità di fare tutto questo come se docente e studente fossero nella stessa stanza e con tempi molto ridotti. La differenza tra Google Docs e la lavagna bianca sta nella maggiore dinamicità di quest'ultima. Se, infatti, in Google Docs si è limitati negli spostamenti sul “foglio” poiché si scrive su un documento formato Word che è in alcuni casi molto statico, sulla lavagna si può scrivere dove si vuole, inserire e spostare immagini come meglio si crede, riordinare liste di parole inserite alla rinfusa o spostare pezzi di frase durante un'attività di matching creata al momento.

Con questi strumenti, in sostanza, si simula un'interazione fianco a fianco circa un dato documento.



Immagine tratta da <http://www.talkandwrite.com/english/extea.php>

Mondi virtuali: Second Life

Second Life, argomento che sarà trattato più dettagliatamente nel prossimo paragrafo, è un ambiente virtuale che nasce, cresce e si sviluppa grazie alle persone (avatar) che lo popolano.



Una lezione di lingua inglese in Second Life

All'interno di Second Life l'apprendimento delle lingue diventa un'esperienza non solo di pratica linguistica, ma anche sociale. Usata, per lo più, per un apprendimento informale e autonomo, all'interno di questo mondo persone di diverse nazionalità possono facilmente entrare in contatto tra loro e praticare la lingua con parlanti nativi stando comodamente seduti sul divano del proprio salotto.

2. Second Life nella didattica delle lingue

2.1. Cos'è Second Life

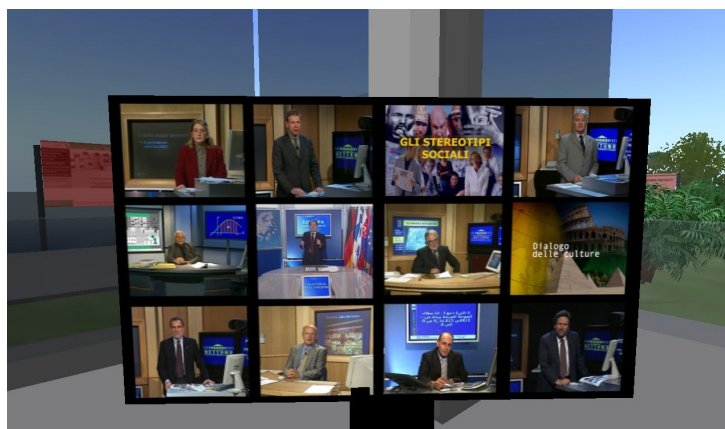
Sarà capitato oramai a tutti di sentir parlare di Second Life che ad oggi conta circa 9 milioni di persone reali che popolano questo mondo virtuale attraverso un alter ego, l'avatar, e un numero di presenze mensili di circa 1 milione e mezzo di persone.

Questo "mondo parallelo" è stato creato dalla società Linden Lab fondata nel 1999 e con sede, nella *real life*, negli Stati Uniti d'America. Una "realtà" creata da persone e che con le persone cresce, muta, si sviluppa, crea, proprio come avviene nel mondo reale. Ecco che in Second Life possiamo, ad esempio, "costruire" case e mobili, organizzare sfilate di moda (e nomi come Armani hanno sfruttato l'occasione), comizi elettorali (Di Pietro e Barak Obama hanno scelto la "seconda vita" per i loro comizi), creare università e scuole (*Progetto Nettuno*, *Arcada University of Technology*: Helsingfors, Finland, *The Art Institute of California-San Diego* San Diego, CA, *Bentley College - Department of Natural and Applied Sciences*:

Waltham, MA, *Harvard University*: Cambridge, Mass., *University of Surrey*: Guildford, UK per citarne solo alcuni, ma l'elenco è molto vasto).



Immagine della Princeton University in Second Life



Progetto nettuno su Second Life

La crescita sempre maggiore di Second Life ha portato ricercatori e professionisti a cercare di sfruttare al meglio questo “gioco di ruolo per eccellenza” per i propri scopi didattici, commerciali o sociali. Numerosissimi sono i docenti, i ricercatori, gli avvocati, gli architetti che hanno deciso di lavorare attraverso questa piattaforma. Lavorare, perché con Second Life si può anche guadagnare. La moneta corrente è il Linden Dollar, che può facilmente essere convertita in dollari americani attraverso transazioni bancarie vere e proprie. È, però, il suo utilizzo nella didattica delle lingue che affronteremo in questo saggio, poiché esso si presenta come la nuova frontiera della glottodidattica.

2.2 *Convegno SLanguages 2008*

L'ambiente Second Life diviene una grossa novità della glottodidattica. L'elemento più importante è, certamente, l'ambientazione in cui studenti e docenti si ritrovano a lavorare e collaborare. Aule scolastiche vere e proprie riprodotte in 3D con tanto di banchi e lavagne, o luoghi verosimili in cui imparare la lingua con un approccio “realmente” situazionale. Questo tipo di scenario consente un'immersione quasi totale dello studente che vuole imparare la lingua e la cultura di un popolo e gli

scenari consentono un alto grado di interattività ad alto impatto realistico: la reception di un albergo, un aeroporto, una casa, un ristorante, una scuola, un ufficio ecc. Gli studenti si ritrovano “teletrasportati”³ nel Paese ospite, parlano la lingua straniera che vogliono apprendere e, allo stesso tempo, acquisiscono elementi importantissimi quali gli usi, i costumi e gli aspetti socio-culturali della LS (o in questo caso possiamo parlare di L2?). Si raggiunge un grado di immedesimazione tale che dietro ogni studente c’è una persona, l’avatar, con i suoi gesti, le sue parole (in Second Life si può parlare e ascoltare oltre che chattare). In questo modo l’apprendimento non è più “freddo”, così come accade nelle piattaforme e-learning, al contrario diviene non solo più divertente, ma anche più coinvolgente e realistico.

Proprio queste caratteristiche che sembrano fare di Second Life l’ambiente ideale per l’apprendimento di una LS/L2 hanno ispirato un convegno sulla didattica delle lingue straniere che si è svolto il 23 e 24 maggio 2008 nelle isole EduNation in Second Life (immagini in basso).



<http://www.slanguages.net/>



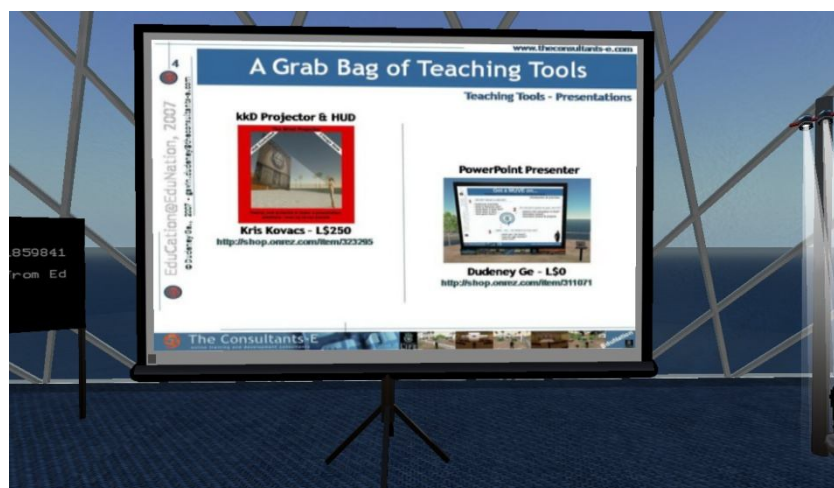
Tra i partecipanti e i relatori presenti al convegno vi sono nomi di ricercatori e docenti universitari di tutto il mondo, insegnanti di scuole di lingua, studenti e curiosi che hanno seguito 24 ore di conferenza non-stop con brevi pause solo per il caffè.

³ Termine maggiormente usato all’interno di Second Life, *teleport*, per indicare lo spostamento rapido del proprio avatar da un’ambientazione ad un’altra.

Durante il convegno si è discusso, tra i tanti argomenti, degli strumenti didattici che possono essere utilizzati all'interno di Second Life o contestualmente durante la didattica di una lingua (Howard Vickers e Andrew Pincon, nella Second Life Gavin Dudeney). Ecco che durante una lezione di lingua il docente decide di far pratica con la fonetica e chiede ai suoi studenti di spostarsi sul suono /z/.



In questo modo lo studente è chiamato a “fare” per imparare e dovrà muoversi negli spazi a lui consentiti e possibilmente corretti attraverso il suo avatar. Può anche capitare che, durante una lezione “all’aria aperta”, magari in uno dei bellissimi parchi presenti in questa Seconda Vita, possiamo aver bisogno di una lavagna o un proiettore per mostrare dei lucidi, ed ecco che tra gli strumenti possiamo utilizzare uno schermo come quello rappresentato in basso. Attraverso questo strumento le nostre presentazioni in Power Point o i nostri documenti possono essere facilmente mostrati anche in Second Life.



Ma questo non è tutto. All'interno di Second Life si ha anche la possibilità di aprire delle finestre con link che rimandano ad una pagina internet che si aprirà senza la necessità di usare alcun browser, come anche si ha la possibilità di mostrare dei video o far ascoltare file audio senza dover “uscire” da questo mondo virtuale. La possibilità di utilizzare tutti questi strumenti mentre siamo in Second Life, garantisce delle lezioni di lingua più dinamiche e stimolanti.

Grazie agli ambienti estremamente realistici offerti dalla grafica 3D le lezioni di lingua possono diventare un'esperienza concreta fatta di viaggi, spostamenti, conoscenze, risoluzione di problemi. A partire da questa base l'idea di un'insegnante, Dafne Gonzalez, e di una docente di lingua inglese e ricercatrice universitaria, Cristina Palomeque Kovacs, di creare una sorta di "viaggio studio" o "Erasmus" in Second Life al fine di insegnare la lingua spagnola per il turismo.

Gli studenti che si iscrivono al loro corso⁴ sono attesi all'aeroporto ed è lì che inizia il loro percorso. Dovranno presentarsi e saranno chiamati a dire la loro nazionalità spostandosi su delle bandiere che il docente ha sapientemente disposto per terra.

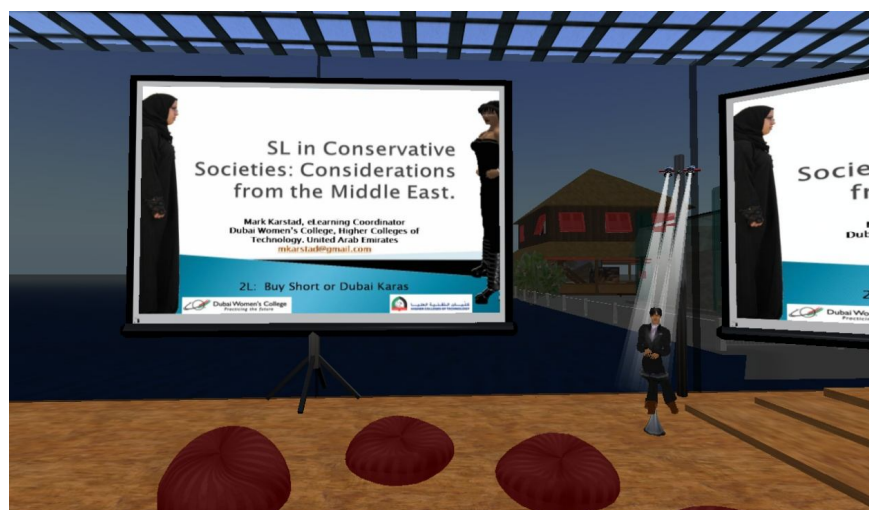


Giunti in albergo dovranno procedere al check-in, dare le loro generalità, compilare un piccolo questionario circa il loro nome, cognome, data di nascita, luogo di residenza, tutto ciò che in albergo viene abitualmente fatto. Dopodiché la receptionist fornirà loro il numero della stanza e lì potrebbero incontrare delle sorprese. Nelle stanze può mancare qualcosa, il bagno ad esempio, e gli studenti dovranno, aiutati dal docente, capire come reclamare in modo cortese o, se necessario, adirandosi un po'. Un percorso realistico che li conduce, passo, passo, verso un viaggio virtuale che sarà sicuramente utile nella vita reale.

⁴ Informazioni più dettagliate sul sito della LanguageLab, nome della scuola virtuale dove le due docenti insegnano <http://www.languagelab.com/it/>



Attraverso un approccio situazionale vero e proprio gli studenti imparano a comunicare con parlanti nativi, a risolvere problemi, a litigare, a chiedere e dare informazioni in modo totalmente induttivo. La possibilità di “nascondersi” dietro un avatar, inoltre, non crea vergogne e timori e il *silent period* diventa un argomento ormai superato. Tutti comunicano fin da subito, tutti si “lanciano” in questa avventura e la possibilità di farlo rimanendo nella propria nazione consente, anche a chi non può viaggiare, di scoprire nuove realtà, nuovi posti, nuove culture, nuove lingue. Questa è l’esperienza vissuta da un gruppo di studentesse di un College di Dubai provenienti da famiglie molto conservatrici e che non consentono loro di viaggiare. Second Life è stato un modo per “vedere oltre” ed entrare in contatto con una “realtà” diversa da quella cui sono state da sempre abituate.

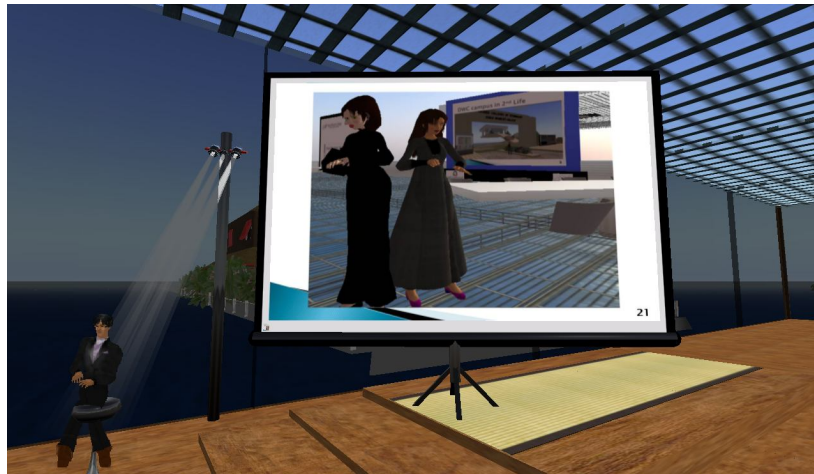


Mark Karstad, Coordinatore dell’apprendimento e-learning della scuola femminile di Dubai, ha sperimentato l’ingresso di ragazze degli Emirati Arabi Uniti all’interno di un mondo fatto sì di istruzione, commercio, arte, ma anche di luoghi lascivi e di abbigliamenti succinti. Karstad si è posto la questione su come avessero potuto reagire ragazze abituate al rigore della loro cultura di provenienza di fronte ad un mondo come quello di Second Life.



Prima di cominciare il percorso il docente ha fin da subito informato le ragazze circa situazioni che avrebbero potuto offendere la loro religione e la loro cultura e che per superarle sarebbe bastato un semplice *teleport* in un altro luogo. In realtà le studentesse si sono dimostrate molto interessate a questo nuovo mondo e la prima cosa che hanno fatto è stata quella di comprare vestiti occidentali per i loro avatar e, soprattutto, abiti da sposa. Abiti che scoprivano, più che coprire, i loro alter ego e che le ragazze decidevano di indossare anche al di fuori del College virtuale. Le studentesse si sentivano libere di vestire come preferivano con il desiderio di “confondersi” tra gli altri: i loro avatar scoprivano l’ombelico, indossavano una minigonna o una maglia più scollata, tutti indumenti che lasciavano il posto ad abiti tipici quando dovevano partecipare a conferenze o lezioni in presenza dei loro docenti della Real Life.





L'esperienza per le ragazze è stata certamente entusiasmante, le ha fatte crescere soprattutto a livello sociale dando loro la possibilità di incontrare gente, scambiare opinioni, vedere nuovi luoghi che, nella vita reale, forse, non potranno mai visitare.

Conclusioni

Le frontiere dell'e-learning continuano ad espandersi e i limiti, a volte, sembrano quasi non esistere. L'idea di un italiano che può parlare con un giapponese e che può visitare contemporaneamente luoghi tipici del Giappone pur rimanendo in Italia non sarebbe stata pensabile qualche anno fa. Far visitare Roma antica, con abbigliamenti tipici, le statue, il Colosseo ancora intatto, le strade, le terme a degli studenti stranieri o italiani durante un corso di storia o di lingua rende la lezione più entusiasmante e coinvolgente. Poter salire sulle piramidi azteche-maya mentre la guida, in spagnolo, spiega i segreti di una cultura antica e che ancora affascina. Poter visitare i luoghi lontani, imparare le lingue straniere "entrando" nel Paese e stabilendo un contatto con la popolazione madrelingua che non solo ci aiuterà a parlare meglio, ma ci insegnerà a comunicare in tutte le circostanze attraverso un apprendimento più che mai induttivo.





Sitografia

<http://www.slanguages.net/it/index.php> (sito internet del Convegno su SLanguages 2008)

<http://www.slanguages.net/archive.php> (Link del Sito del Convegno dove poter trovare le presentazioni Power Point e le registrazioni audio dei relatori del convegno)

<http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html> (Articolo di Tim O'Reilly circa il Web 2.0)

Note: le immagini, dove non specificata la provenienza, si intendono di proprietà dell'autore.