

Pubblicato in: Cardona M., (a cura di), 2008, *Apprendere le lingue in ambiente CLIL. Aspetti teorici e percorsi applicativi*, Bari, Cacucci.

CLIL NEGLI AMBIENTI MULTIMEDIALI DI APPRENDIMENTO. ESPERIENZE 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, un ulteriore passo avanti è stato fatto nella ricerca di mezzi di trasmissione del sapere: Second Life e gli strumenti del 2.0.

Attraverso Skype, Google Docs, Messenger e Second Life è ora possibile svolgere una lezione di lingua straniera senza doversi spostare dal luogo in cui si è. Per mezzo di questi nuovi ambienti di apprendimento studente e docente hanno la possibilità di comunicare come se fossero uno accanto all'altro.

Second Life, inoltre, offre un'opportunità maggiore. Questo luogo, in cui oramai oltre 9 milioni di persone in tutto il mondo hanno deciso di crearsi una seconda vita e dove le maggiori Università del mondo hanno creato una loro sede, permette agli avatar che la vivono di poter entrare in contatto in modo comodo, veloce, ma soprattutto economico, con realtà linguistiche e culturali diverse. Con SecondLife anche coloro che non hanno la possibilità di girare il mondo per imparare le lingue e conoscere culture diverse, possono ora scoprire civiltà lontane dalla loro. Ecco così che il viaggio studio può, ora, essere alla portata di tutti e senza dover fare i bagagli!

Mantova, Firenze, Venezia, New York, Londra, Parigi, Cancun, Dubai, Roma Antica, sono solo alcuni dei luoghi presenti in Second Life. Riprodotti, alcuni fedelmente altri solo in parte, permettono una pratica didattica che va oltre l'insegnamento della lingua. Entrando nel Palazzo Ducale di Mantova possiamo ammirare i quadri del Mantegna e svolgere una lezione in modalità CLIL commentando le sue opere. Allo stesso modo, la storia di Roma può essere raccontata davanti al Colosseo ricostruito, mentre una guida messicana può raccontarci i segreti delle Piramidi di Chichén Itzá. Nelle Università e nelle svariate scuole presenti, inoltre, gli studenti possono imparare la matematica, le scienze, la geografia, la storia, l'architettura in una lingua diversa dalla loro. Come? Semplice, basta cliccare su "teleport!".

Parole chiave: *Second Life, CLIL, Apprendimento in ambienti multimediali.*

1. Premesse

Nel *Quadro Comune europeo di riferimento per le lingue* l'approccio utilizzato è *orientato all'azione*, le persone che apprendono e usano la lingua per i loro scopi sono considerati *attori sociali*, ovvero, membri di una società che hanno dei compiti ben precisi da portare a termine.

Language use, embracing language learning, comprises the actions performed by persons who as individuals and as social agents develop a range of competences, both general and in particular communicative language competences. They draw on the competences at their disposal in various contexts under various conditions and under various constraints to engage in language activities involving language processes to produce and/or receive texts in relation to themes in specific domains, activating those strategies which seem most appropriate for carrying out the tasks to be accomplished. The monitoring of these actions by the participants leads to the reinforcement or modification of their competences. (Council of Europe, 2001, pag.9)

L'approccio comunicativo è centrato sul discente che apprende la lingua. Lo scopo è quello di favorire la motivazione e il desiderio di imparare la lingua usandola. Partendo dalla capacità di usare la lingua nel contesto classe, lo studente deve essere capace di utilizzare la LS-L2 anche in situazioni reali di comunicazione, attraverso contatti diretti con la cultura della lingua target.

A tale scopo il CLIL (Content and Language Integrated Learning) rappresenta un'ottima scelta all'interno di un percorso di apprendimento. Questo tipo di approccio didattico persegue due obiettivi generali: l'acquisizione dei contenuti disciplinari da una parte e lo sviluppo della competenza linguistica in una lingua differente da quella abitualmente utilizzata per lo studio dall'altra. Come si legge in "Apprendimento Integrato di Lingua e Contenuto (CLIL) nella scuola in Europa", Eurydice, Bruxelles (p.22), inoltre, vi sono ulteriori obiettivi cui il CLIL mira:

- preparare gli alunni a una società sempre più internazionalizzata e offrire loro migliori prospettive sul mercato del lavoro (obiettivi socioeconomici).
- trasmettere agli alunni dei valori di tolleranza e di rispetto nei confronti di altre culture, attraverso l'uso della lingua veicolare dell'insegnamento CLIL (obiettivi socioculturali).
- facilitare l'acquisizione:
 - di competenze linguistiche che pongono l'accento sulla comunicazione: motivare gli alunni all'apprendimento delle lingue grazie al loro utilizzo da un punto di vista pratico (obiettivi linguistici),
 - di contenuti disciplinari e di capacità di apprendimento: stimolare l'apprendimento dei contenuti grazie a un approccio innovativo/diverso (obiettivi didattici).

Il CLIL, infine, si basa sulla *necessità degli studenti di essere posti in una situazione di comunicazione autentica* e in questo senso risulta essere particolarmente importante ed

efficace per migliorare la comunicazione in LS poiché attraverso questa metodologia di immersione, la comunicazione diviene quasi reale, affine e vicina allo scambio quotidiano.

Come ricorda Marc Prensky in *Digital Natives, Digital Immigrants*, gli studenti di oggi non sono più le persone alle quali era indirizzato il nostro vecchio sistema di insegnamento e per tale ragione siamo tenuti a dover cercare nuovi percorsi di apprendimento, nuovi approcci più efficaci e più stimolanti, nuovi spazi che vadano oltre l'ambiente classe per poter garantire una competenza comunicativa reale e a tutto tondo, nuovi strumenti che siano più vicini alle loro aspettative e ai loro gusti, e quindi nuova e più motivazione.

Insegnare la competenza comunicativa in un ambiente "artificiale" come è la classe di lingua straniera non è semplice e non sempre si raggiungono gli obiettivi prefissi. La motivazione principale sta nel fatto che per sapere, saper fare e saper essere lingua c'è bisogno di un contatto diretto con parlanti nativi, con la civiltà, la cultura, il luogo, la storia. C'è bisogno, in sostanza, di fare reale esperienza di lingua. Perché questo accada, però, diviene necessario viaggiare, "entrare nei luoghi" e, purtroppo, non tutti possono farlo, per ragioni economiche, culturali o di salute. In questo senso i nuovi ambienti di apprendimento offrono importanti possibilità che, a volte, non tutti sono disposti ad accogliere e che, anzi, molti rifuggono per ragioni differenti. Numerosi docenti e altrettanti genitori spesso non sfruttano le New Technologies per scetticismo, per "paura" delle nuove tecnologie e dell'impatto psicologico che possono avere sui ragazzi; perché troppo legati alla "serietà" dell'insegnamento e quindi ad un fare lingua tradizionale; o, ancora, perché si ha solo paura di non conoscere e di rimettersi in gioco.

2. Second Life nella didattica delle lingue

Nel maggio 2008 ha avuto luogo un convegno sulla didattica delle lingue in ambienti multimediali che ha coinvolto circa 300 persone tra docenti universitari, ricercatori, docenti di lingue e studenti di tutte le università del mondo. *SLanguages 2008*, della durata di due giorni, ha offerto la possibilità a tutti i partecipanti di conoscere nuove metodologie e nuove idee per la didattica in un luogo assolutamente originale: Second Life.

2.1 Cos'è Second Life

Second Life è un "luogo" virtuale creato dalla società Linden Lab nel 1999 e che nella *real life* ha sede negli Stati Uniti d'America.

L'opinione di molti è che Second Life sia solo un gioco e che al suo interno non ci sia nulla da fare se non "perdere del tempo prezioso". Sicuramente chi dice questo non ha mai vissuto Second Life, o forse, lo ha conosciuto solo per un giorno e senza alcuno scopo. Marc Prensky, programmatore di software per l'insegnamento e ricercatore, definisce Second Life una *lavagna bianca*: è ciò che i residenti vogliono che sia, e diventa ciò che i residenti vogliono farne.

Second Life è un mondo virtuale, una Seconda Vita, all'interno della quale i "residenti" (come vengono chiamati gli *users*) interagiscono attraverso la chat, ma anche attraverso sistemi di comunicazione vocale. La popolazione conta oltre 9 milioni di persone reali che vivono, creano, lavorano, costruiscono attraverso un loro alter ego chiamato *Avatar*¹. Quella di Second Life è dunque una "realtà" che è stata creata da persone e che con le persone cresce, muta, si sviluppa, crea, proprio come avviene nel mondo reale.

¹ *Avatar* è un'espressione indiana che significa reincarnazione.

Per gli educatori e i ricercatori diviene impossibile ignorare questo mondo virtuale dal momento che il suo nome è legato a istituzioni di tutto rispetto quali la Harvard University, Stanford University, British Council, Trinity College (solo per citarne alcuni).



(Trinity College in Second Life)²



Princeton University

² Immagine personale



Progetto Nettuno

La Seconda Vita è stata scelta anche da numerosi politici, nazionali e internazionali, per i loro comizi (Antonio Di Pietro, Anna Finocchiaro, Barack Obama), dalle case di moda e dalle aziende per pubblicizzare i loro prodotti (la Lancia, Casa di moda Armani), dagli studi di ingegneria e di architettura per pubblicizzare i loro progetti, mentre registi, attori e cantanti lo hanno preferito per i loro spettacoli teatrali o i loro video musicali (si pensi a Irene Grandi con il video della canzone “Bruci la Città”).

(avatar di Anna Finocchiaro)³(Azienda Lancia)⁴

2.2 *Second Life come ambiente di apprendimento della lingua autentico*

L'importanza dell'autenticità durante il processo di apprendimento linguistico viene sottolineata già dagli anni sessanta e settanta con gli approcci e i metodi comunicativi. Ponendo il significato prima della correttezza formale, i materiali autentici entrano a far parte della classe di lingua e prendono il posto degli approcci strutturalisti. L'autenticità della lingua, in verità, va oltre il testo autentico poiché nella situazione comunicativa reale il

³ <http://www.rosalio.it/2008/04/16/spigolature-delle-elezioni-regionali-2008/>

⁴ www.motorionline.com

parlante una lingua straniera si ritrova a dover affrontare problemi complessi dove non esistono risposte giuste o errate, quanto piuttosto una moltitudine di soluzioni che variano a seconda della circostanza.

Il contesto all'interno del quale si apprende una lingua diviene di estrema importanza nell'apprendimento della LS o L2 poiché determina e influenza lo sviluppo del linguaggio (Lantolf, 2000). Non solo, offre anche la possibilità di prestare attenzione all'apprendimento del significato che attraverso l'autenticità può avvenire con migliori risultati. Lo sforzo di ricreare autenticità nella classe di lingua, però, pare essere, per certi versi, una causa persa in partenza proprio perché "ri-crea" e non è un ambiente autentico, come anche i materiali che forniamo possono non esserlo fino in fondo. Per essere davvero autentici è necessario che gli stessi apprendenti accettino l'ambiente e i materiali di apprendimento come tali.

Considerando queste premesse, Second Life diviene una grande novità della glottodidattica. L'ambientazione nella quale docenti e studenti studiano e lavorano è proprio l'elemento caratterizzante e in assoluto più importante di questo mondo parallelo. Per i più scettici e per chi ha difficoltà a "entrare" in questo mondo e a capirne la valenza didattica risulta certamente più semplice utilizzare ambienti verosimili come un'aula con dei banchi, una cattedra, una lavagna e tutti gli studenti seduti di fronte al docente.



Una lezione di chimica e biologia "tradizionale"

Per quanto all'inizio possa risultare utile a livello psicologico, ci si rende subito conto di quanto in realtà sia riduttivo lavorare e studiare in un'aula fedelmente ricreata in Second Life poiché le ambientazioni presenti in questo luogo permettono di andare oltre quello che viene fatto in Real Life. Per le insegnanti di inglese per il turismo della Language Lab⁵ il gioco di ruolo diviene, così, di fondamentale importanza. I loro studenti vengono accolti in aeroporto (fedelmente ricreato) e lì cominciano a fare conoscenza, dopodiché vengono

⁵ Scuola di lingua in SecondLife

teletrasportati⁶ in albergo dove inizierà il loro “reale” percorso di apprendimento. Una situazione verosimile nella quale dovranno capire quello che il receptionist chiede loro, essere in grado di reclamare poiché nella loro stanza manca qualcosa di importante, saper chiedere informazioni al personale dell'albergo circa gli eventi che si svolgono “in città”, sugli spettacoli da vedere, in due parole “saper comunicare”.

All'interno di Second Life lo studente non è un soggetto passivo del suo apprendimento, al contrario, è chiamato a *fare* per poter imparare. In questa prospettiva il docente può decidere di svolgere una lezione di lingua e civiltà francese tra le mura e i giardini di Versailles, luogo in cui le “regole del gioco” sono ferree e riguardano l'abbigliamento, rigorosamente stile ottocento, ma anche il linguaggio da usare che deve essere consono all'epoca e al rango sociale che si ha di fronte rispettando il titolo nobiliare e l'etichetta. Bisognerà, quindi, fare attenzione a non rivolgersi alla regina con “Signora”, o “Ciao”, quanto piuttosto con “Sua maestà” e dandole del lei e sempre parlando in francese.

Le possibilità offerte da luoghi come questi sono numerose in quanto una lezione di lingua può divenire una lezione CLIL nel momento in cui ci ritroviamo di fronte, ad esempio, le opere d'arte fedelmente ricreate, spettacoli teatrali di tutto rispetto⁷, città come l'Antica Roma e Atene, civiltà di ere remote come gli egizi, o anche città ricreate appositamente per lo studio di materie come la fisica, la chimica in cui chiunque può dilettarsi in “giochi” ludici disposti in ogni dove e frequentare corsi (ovviamente in lingua straniera).



(Città della chimica e della fisica) [<http://chymistryinfo.blogspot.com>]

⁶ *Teleport* è il termine inglese usato in SecondLife per indicare uno spostamento del proprio personaggio con teletrasporto

⁷ Si pensi agli spettacoli del Globe Theatre di SecondLife in cui degli *avatar* recitano le opere di Shakespeare <http://visit.slshakespeare.com/slurl.php>



(l'Antico Egitto ricreato)⁸



(l'Antica Roma)⁹



(Versailles, Una sala con affreschi)¹⁰

2.3 *SecondLife per l'apprendimento: peculiarità, conclusioni e prospettive future*

Grazie a questi nuovi ambienti di apprendimento, chi non ha la possibilità di viaggiare, ha comunque modo di poter visitare luoghi nuovi e “reali” potendo parlare la L2-LS oggetto

⁸ Tratto da [<http://www.flickr.com/photos/40615055@N00/199857832>]

⁹ Tratto da micalitasl.blogspot.com

¹⁰ Tratto da www.secondlife.it

di studio con dei madrelingua senza dover seguire un “copione” fornito dal libro di testo, ma “tuffandosi” nella comunicazione autentica.

La socialità e l’interattività sono le principali caratteristiche alla base di questo nuovo mondo dato che i residenti si ritrovano a condividere esperienze e saperi con estrema facilità e senza vergogna. In SL, infatti, è molto più semplice scambiare la parola con qualcuno, anzi, è “l’attività” principale. Mossi da curiosità, voglia di conoscere e soprattutto voglia di imparare non solo lingua, ma anche la cultura dell’avatar che si ha di fronte, capita spesso di essere fermati con un “Hi”. Inoltre, quella di SecondLife è la situazione di apprendimento in assoluto più vicina alla realtà poiché dall’istantaneità e dall’immersività è difficile fuggire. Questo comporta non solo una migliore comprensione dei contenuti con conseguente attenzione al significato più che alla forma, ma anche un’ottimizzazione dei processi di apprendimento poiché l’immersività porta l’apprendente a dover comunicare sempre e comunque, ad essere corretto dagli stessi residenti nel momento in cui sbaglia senza sentirsi accusato o ridicolizzato e, soprattutto, si è notato che il periodo silenzioso è quasi del tutto assente. La motivazione alla base dell’assenza del *silent period* risiede, probabilmente, nel fatto che i residenti sono “nascosti” dietro una maschera, il loro avatar, e non sono costretti a “rimetterci la loro faccia”.

L’apprendimento in SL, in più, è interattivo e multimediale poiché si ha la possibilità di utilizzare più strumenti del web 2.0. Mentre stiamo chiacchierando con un altro avatar, o mentre stiamo tenendo una lezione, non è difficile mostrare una presentazione in Power Point, o connettersi ad internet direttamente da un browser interno.



Momento Convegno *SLanguages 2008*

I percorsi di apprendimento sono, inoltre, personalizzati e personalizzabili, con l’attenzione focalizzata sull’apprendente e con un lavoro più che mai collaborativo tra docente e studente. Il ruolo attivo del discente lo porta ad imparare dall’esperienza diretta, attraverso la collaborazione, con un miglioramento della capacità di *problem solving* e soprattutto con un apprendimento caratterizzato da grande velocità e costanza.

SecondLife, infine, è economico. In termini di spazio/tempo, poiché è usufruibile tutti i giorni e a qualsiasi ora, ma soprattutto ovunque noi siamo, senza spostamenti fisici. Così, insegnare lingua italiana ad un apprendente residente in Cina sarà più semplice, basterà accendere il proprio computer, collegarsi e magari programmare una lezione di lingua e cultura italiana camminando per le strade di Mantova, Firenze o Venezia in SecondLife.

I costi di realizzazione, poi, sono bassissimi poiché innanzitutto non dobbiamo pagare aerei e tram per poterci spostare, ma soprattutto perché le eventuali spese sono pagate in Linden Dollars, la moneta corrente in SecondLife¹¹, che ha un valore più basso rispetto all'Euro o al Dollaro Americano. Ciò che si guadagna in SL, inoltre, è facilmente mutabile in Dollari o in Euro attraverso il sito ufficiale di SecondLife e il nostro denaro verrà trasmesso tramite Pay Pal.

Con la possibilità di studiare una lingua senza dover necessariamente cambiare luogo e senza grandi costi e soprattutto grazie alla grande motivazione derivata da uno studio più attivo e divertente, si è notato un incremento del numero dei discenti che frequentano i corsi nella seconda vita. Questi dati non sono passati inosservati dato che numerosissime istituzioni e università del mondo hanno già aperto i battenti in SecondLife. L'Italia, purtroppo, non è ancora significativamente presente salvo che con sporadici gruppi di Istituti Italiani di Cultura e vari docenti di lingua per lo più improvvisati.

Probabilmente l'Italia non ha ancora compreso l'importanza di questo nuovo mondo, o forse si è lasciata influenzare da alcuni articoli pubblicati su dei quotidiani in cui chi descriveva SecondLife, probabilmente, non lo conosceva nel profondo e lo definiva un posto inutile, squallido e con una vita molto breve.

Riferimenti bibliografici

Council Of Europe, 2001, Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment, Modern Languages Division, Strasburg, Cambridge University Press, Cambridge.

Eurydice, la rete di informazione sull'istruzione in Europa, 2006, *Apprendimento Integrato di Lingua e Contenuto (CLIL) nella scuola in Europa*, Bruxelles, Trad. It. Silvia Vecchi.

Lantolf, J. P., 2000, Introducing sociocultural theory. In J. P. Lantolf, (Ed.), *Sociocultural theory and second language learning*. Oxford: Oxford University Press.

Lucatorto A., 2008, *SLanguages2008*. Un convegno reale in un mondo virtuale. Apprendere le lingue in Second Life. In *Rivista Studi di Glottodidattica*, 2008, Vol. III.

Prensky M., 2001, Digital natives, digital immigrants. In *On the Horizon*, MCB University Press, Vol.9, No. 5, October 2001.

Sitografia

<http://www.slanguages.net/it/index.php> (sito internet del Convegno SLanguages2008)

¹¹ 1 Euro corrisponde a 300 L\$ (Linden Dollars)

O'Reilly T., 2005, *What Is Web 2.0 Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, in

<http://oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

www.secondlife.com/ (sito Ufficiale)

www.secondlifeitalia.com (sito Italiano)

<http://lindenlab.com/> (Sito della società Linden Lab, creatrice del Mondo Virtuale Second life)