

Cerca

HOME

INFORMAZIONI

CORSI

RSORSE

PROGETTI SPECIALI / GRUPPI DI RICERCA

RICERCA

EVENTI

Novembre 2012

Supplemento alla rivista EL.LE - ISSN: 2280-6792  
Direttore Responsabile: Paolo E. Balboni**SOLUZIONI INNOVATIVE NELL'E-LEARNING: L'INSEGNANTE "IN RUOLO" NELLE COMUNITÀ VIRTUALI**

di Carmela Dell'Aria

**ABSTRACT**

*Un settore dinamico nella ricerca educativa è quello relativo alla correlazione tra la formazione degli insegnanti, la progettazione del syllabo e i risultati conseguiti dagli studenti. Alla luce dei recenti comportamenti sociali emergenti, in questo saggio si analizza la figura dell'insegnante nella progettazione degli ambienti di formazione online. Superando i limiti del Virtual Learning Environment (VLE) e le criticità del Personal Learning Environment (PLE) si focalizza l'attenzione sul concetto di person in place, che vive esperienze formative in luoghi densi di relazioni sociali e tecnologicamente arricchiti. Oggi le tecnologie permettono la creazione di ambienti di apprendimento caratterizzati dall'esperienza hic et nunc di situazioni autentiche, che il docente può utilizzare come scenari nei quali co-costruire la competenza linguistico-comunicativa. In questo saggio vengono presentati i risultati di uno studio sulle risonanze intuitive tra l'applicazione di alcune tecniche teatrali alla didattica delle lingue, il gioco e le potenzialità degli ambienti immersivi. Il tentativo è quello di definire il profilo e i bisogni emergenti dei tutor linguistici in funzione dei nuovi bisogni in termini metodologici e conoscitivi, legati all'uso di strumenti tecnologici, multimediali e online, e in funzione delle specifiche competenze e tecniche che oggi vengono richieste. Il ruolo linguistico dell'insegnante deve essere integrato con un lavoro sull'atto linguistico, adeguato ai contesti reali di comunicazione e che includa gli aspetti paralinguistici, la gestione dei mezzi espressivi e una comprensione più approfondita degli aspetti pragmatici. In questo modo il docente agisce per uno sviluppo graduale e combinato nei suoi studenti sia dell'abilità linguistica che dell'azione, aumentando l'autonomia comunicativa e passando gradualmente dal role-making all'improvvisazione.*

**INTRODUZIONE**

Il saggio è una presentazione sul ruolo dell'insegnante di lingue nell'era digitale, sulle tappe più importanti che sono state percorse in campo tecnologico e i metodi più innovativi adottati nella glottodidattica.

L'insegnante qui è definito "in "ruolo", **sceneggiatore di esperienze didattiche attivamente vissute in prima persona**, in grado di **mantenere viva l'attenzione degli studenti**, anche di quelli che non si adattano all'apprendimento simbolico-ricostruttivo tipico della scuola tradizionale.

Il fulcro della didattica è il discente e si basa su una nuova idea di lingua, che serve ad interagire in contesti linguistico-culturali particolari. L'importanza riconosciuta ai fattori interni dell'apprendente e ai vari tipi di intelligenze (De Marco 2000) spostano l'attenzione sulla progettazione di attività didattiche diversificate (bimodalità del cervello) per soddisfare i bisogni delle diverse tipologie di apprendenti (cfr. Intelligenze Multiple, Gardner 1993<sup>1</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote1sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote1sym))).

Il quadro sin qui delineato si complica se prendiamo in considerazione la situazione di classi multietniche e ad abilità differenziate (CAD) in cui l'insegnante di oggi si trova ad operare.

Il contesto in cui viviamo oggi è caratterizzato da convergenze e mutazioni dovute alla diffusione dei *social network* (SN) e dei mondi virtuali (MV), incubatori di nuove culture. Dal punto di vista qualitativo, SN e MV rappresentano il luogo ideale per l'era della convergenza mediale e la nuova "realtà" culturale e sociale dove molti giovani trascorrono la maggior parte del loro tempo. Gli insegnanti dovrebbero perciò imparare a parlare il linguaggio dei propri studenti e a utilizzare gli stessi ambienti, che i ragazzi "abitano" durante le ore che non sono a scuola.

I **MV 3D** (come **Second Life**<sup>®</sup> o **Opensim**) si configurano, tra le tecnologie odierne, come **ambienti di apprendimento collaborativi più potenti ed immersivi**, da un punto di vista emotivo idonei a sviluppare metabilità e metacompetenze, nei quali è possibile lavorare sul testo formale ed informale. Essi hanno aumentato le occasioni per sperimentare la lingua in prospettiva comunicativa: è stata realizzata una "presenza sociale" mai avuta prima (Garrison et al. 1999) attraverso la soggettivizzazione della "prima persona" (*embodiment*) come strumento primario di percezione in grado di porre in contatto le persone con se stesse, gli altri e il mondo esterno<sup>2</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote2sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote2sym)). In queste circostanze aumenta il coinvolgimento dell'apprendente (Gee 2004) e si realizza un "collegamento" fra l'apprendimento in rete e ciò che è applicabile nella vita reale.

Il mondo virtuale, come ambiente cognitivamente rilevante (De Haan 2005), permette infatti di realizzare un apprendimento esperienziale attraverso una continua negoziazione cognitiva e linguistica, la costruzione di valori ed espressioni culturali, la collaborazione e la condivisione delle esperienze del giocatore-apprendente nella co-costruzione delle conoscenze.

L'*input* auditivo, integrato con quello visuale e con quello testuale (multisensorialità) permette il confronto diretto con la lingua viva, facilitando la comprensione e favorendo l'*intake* e, quindi, l'acquisizione linguistica. Inoltre il

dialogo interattivo fra due o più interlocutori virtuali permette di integrare nella comunicazione anche elementi extra e paralinguistici, tra i quali l'intonazione e le componenti pragmatiche.

Come scrive Van Eck (2006:17), oggi gli studenti hanno bisogno di *input* multi-modali e di un'interazione immediata e frequente con un contenuto che richiede un ragionamento induttivo.

## 1. LINGUA E LINGUAGGIO: FORMA E CONTENUTO DIGITALE

I mondi virtuali possono fornire una serie di nuovi strumenti per l'apprendimento, grazie a una scrittura ricca di incroci e di intersezioni, in cui i contenuti costituiscono un'ossatura letteraria importante, costruita dagli stessi protagonisti.

Purtroppo oggi c'è ancora molta scollatura tra il linguaggio di questi mondi e quello usato dalle agenzie educative: i giovani parlano una lingua diversa da quella che le istituzioni educative si ostinano a usare non tenendo conto del nuovo "rinascimento virtuale" in cui siamo immersi. Nel 2007 Henry Jenkins, teorico della cultura partecipatoria e della convergenza, introdusse il concetto di "rinascimento virtuale": un'umanità accresciuta dalle estensioni digitali, il cui protagonista è un uomo, fortemente personalizzato e umanizzato, un *avatar* carico di valori che ne esaltano non solo la funzionalità ma anche la personalità, pregno di valenze psicologiche e parte di noi.

*"In realtà l'emergere dell'avatar e della sua centralità rappresentano una naturale evoluzione del nostro rapporto con i media [...] una nostra proiezione nel testo mediale, che ci permette di attivare e gestire i processi comunicativi"* (Gerosa 2008:127).

Gli *avatar* hanno, infatti, una dimensione letteraria e potrebbero determinare nuovi approcci didattici.

## 2. LA DIDATTICA NEGLI AMBIENTI VIRTUALI 3D

Il mondo virtuale considerato per il suo coinvolgimento cognitivo, affettivo, sociale e creativo può essere uno strumento per il raggiungimento di mete educative e glottodidattiche, dal momento che valorizza le differenze individuali e sostiene l'accoglienza del sé e lo sviluppo degli stili di ognuno.

In ambito didattico infatti i molteplici codici della rappresentazione digitale si prestano a essere veicolo di acquisizione linguistica e di sviluppo per la transitività cognitiva in modalità *cooperative learning*.

Qui la costruzione dei contenuti può essere graduata su livelli progressivi di difficoltà secondo gli obiettivi del QCER<sup>3</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote3sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote3sym)),

mentre alcune attività possono essere mutate dalla didattica ludica, dal *Process Drama*<sup>4</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote4sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote4sym)) e dal lavoro sulla maschera<sup>5</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote5sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote5sym)) e sul corpo compiuti da Jacques Lecoq.

In questo setting il laboratorio linguistico è sempre in corso d'opera e l'insegnante usa la sua esperienza per costruire legami tra realtà e linguaggio.

Inoltre, in questo "palcoscenico" virtuale, gli studenti riescono a superare molte difficoltà di espressione e di comprensione orale con il ricorso a elementi extraverbali, soprasegmentali e compensativi.


L'accento viene posto sull'oralità e sullo sviluppo del processo di apprendimento della lingua attraverso l'azione. L'obiettivo è ridurre l'uso della lingua in funzione metalinguistica, per il perseguimento di scopi comunicativi più autentici e l'apprendimento degli aspetti para ed extralinguistici.

In questo modo si mira a realizzare l'intera personalità dello studente in sintonia con i quattro grandi domini d'uso della lingua – personale, pubblico, educativo e professionale – identificati nel QCER. L'apprendente passa dalla competenza d'uso alla competenza comunicativa, allargando la sfera del dominio personale a quello più socialmente esteso ed affinando le sue capacità di interazione<sup>6</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote6sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote6sym)),

con i membri della comunità. Il suo scopo cosciente è ludico, ma a livello incosciente sta imparando la lingua<sup>7</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote7sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote7sym)).

L'interazione si costruisce con risultati progressivi e consiste nella realizzazione di obiettivi e programmi personali da ottenere per mezzo di negoziazioni, manipolazioni ed altre strategie comunicative.

L'obiettivo ultimo è quello della *performance* comunicativa: «lo studente indossa un nuovo abito comunicativo (LS) e sperimenta un nuovo aspetto della sua personalità» (Nofri et al. 2011), mirando gradualmente all'efficacia della comunicazione, libera dall'ansia della *performance*.

 Fig. 1 Città Ideale 3D

Pertanto, l'uso di un mondo virtuale costituirebbe un valore aggiunto dell'insegnamento: gli studenti potrebbero entrare dentro un testo<sup>8</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote8sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote8sym)), attraversare fisicamente le sue sezioni, immergersi in un'atmosfera che trasporta in un altro luogo, vederne gli effetti del testo da un numero infinito di punti di vista e osservare varie sub-narrazioni. Le grandi opere letterarie del passato sono state infatti rivisitate in una veste 3D, adattando la scrittura lineare e sequenziale alla scrittura digitale.

Ogni lettore segue un itinerario diverso e, ad ogni sessione di lettura, "scrive" una nuova storia: il lettore così diventa un "prosumer"<sup>9</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote9sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote9sym)).

Nelle nuove forme letterarie l'immersione e l'interattività sono gli aspetti chiave della realtà virtuale: il libro è un testo visivamente perfezionato.

Applicare il modello di apprendimento socio-culturale e situato (Vygotsky 1978; Lave, Wenger 1991; Wenger 1998) dei mondi virtuali all'apprendimento delle lingue significa andare al di là dell'apprendimento basato su situazioni comunicative costruite e artificiali. L'utilizzazione di SN e MV aumenta lo scopo di interazione cross-culturale a tal punto che gli studenti stessi diventano il "capitale" del corso.

Un ambiente così fatto si fonda su una cultura della globalità in termini di conoscenze, abilità e linguaggio: l'utenza non è limitata a target precisi, ma piuttosto promuove il passaggio alla co-costruzione di conoscenze e di abilità (costruttivismo).

Le implicazioni didattiche adottate qui sono strategie diverse d'individualizzazione e personalizzazione dell'insegnamento, ed è compito dell'insegnante identificare quelle più opportune alla situazione.

L'utilizzo dei MV nella prassi didattica, sebbene ancora in fase di sperimentazione in molti paesi, sta costruendo le basi per ambienti innovativi di apprendimento, anche se l'istruzione formale non sembra reagire in modo adeguato a questi cambiamenti.

Il rapporto tecnologia-formazione si delinea su tre livelli di significato: strumentale, professionale, e metacognitivo (cfr. Di Spati & Dell'Aria 2010: 155-156). Sinora la maggior parte della ricerca si è concentrata sulla modalità strumentale del Web2.0, considerandolo come strumento per la creazione, diffusione e conservazione di contenuti.

La nostra ricerca mira, invece, ad indagare la modalità professionale e meta-cognitiva, e le dinamiche relazionali e sociali che contribuiscono all'innovazione glottodidattica.

In questa prospettiva emerge la dimensione sociale e formativa dei SN, in cui le abilità e le conoscenze si traducono in azioni pubbliche e sociali. Questo nuovo modo di intendere l'insegnamento implica la conoscenza degli ambienti, il loro funzionamento e l'osservazione dei loro utenti. Pertanto l'integrazione di tutte queste funzioni in un percorso di apprendimento della LS, che sviluppi le varie competenze linguistico-comunicative, richiede una nuova figura dell'insegnante, che qui definiamo "in ruolo", capace di trovare soluzioni innovative nella pratica dell'insegnamento delle lingue.

### 3. LA FORMAZIONE DELL'INSEGNANTE "IN "RUOLO"

Secondo il modello presentato in questo saggio, le competenze che oggi vengono richieste ad un docente di lingua sono molteplici e differenti tra di loro: a parte le competenze specifiche e quelle di progettazione di percorsi formativi *blended* si prevedono conoscenze psicopedagogiche, antropologiche e capacità di mediazione tra culture differenti.

Il "ruolo" linguistico dell'insegnante, infatti, deve essere integrato con un lavoro specifico sull'atto linguistico adeguato ai contesti reali di comunicazione che includa anche gli aspetti pragmatici. In questo modo il docente agisce per uno sviluppo graduale sia dell'abilità linguistica che dell'azione, aumentando l'autonomia comunicativa dell'apprendente. Il docente "in ruolo" partecipa a tutte le attività nei panni di uno o più personaggi della storia in costruzione, facilitando la creazione di una situazione e mantenendo alta la tensione drammatica in una dimensione culturale e sociale, dove realtà e finzione trovano un punto di contatto fino a sovrapporsi.

Tutte queste dinamiche facilitano l'azione linguistica e relazionale dello studente, permettendo di imparare una lingua con un coinvolgimento contestualmente sul piano linguistico, comunicativo, interculturale, affettivo, dinamico ed estetico sensoriale.

L'intervento dell'insegnante prevede anche dei momenti di riflessione "fuori dal ruolo", al fine di chiarire e rifocalizzare insieme agli studenti tutti gli elementi.

L'insegnante deve saper gestire così contemporaneamente la sua posizione "in ruolo" e "fuori ruolo", calibrare gli elementi drammatici e non perdere mai di vista l'obiettivo didattico (Nofri et al. 2011).

Sinora la formazione dell'insegnante di lingue è stata, invece, prerogativa dei dipartimenti di linguistica applicata, di didattica, e di quelli di lingua e letteratura: queste tre aree di studio hanno fornito la conoscenza di base e le opportunità per sviluppare le abilità sia dei futuri insegnanti che di quelli esperti.

Negli ultimi anni, però, la teoria della didattica generale e il tirocinio formativo hanno esercitato un'influenza sempre maggiore nella formazione iniziale: un collegamento maggiore fra mondo della scuola e mondo del lavoro, nonché una rete di rapporti internazionali. Inoltre la formazione professionale è stata sempre più legata al concetto di flessibilità e di evoluzione nel corso di tutta la vita. Diventa così importante agganciare le competenze e i titoli acquisiti alla loro spendibilità nel mondo del lavoro attraverso le certificazioni.

### 3.1 IL PROFILO EUROPEO PER LA FORMAZIONE DEI DOCENTI DI LINGUE

Nel 2004 è stato pubblicato il *Profilo Europeo per la Formazione dei Docenti di Lingue. Un quadro di riferimento* per la formazione degli insegnanti in Europa. Il *Profilo* è organizzato in quattro aree principali: Struttura, Sapere e comprendere, Strategie e abilità, Valori. In base al quadro di riferimento del *Profilo* il nuovo percorso formativo offrirebbe lo sviluppo di strategie ed abilità didattiche che permettano di (Diadori 2011:170-187):

- adattare l'approccio didattico, i materiali e le risorse disponibili al contesto educativo e ai bisogni individuali degli apprendenti;
- favorire l'autonomia, la riflessione e l'autovalutazione nell'apprendente di L2;
- integrare l'apprendimento di lingua e contenuto (CLIL);
- partecipare all'osservazione e revisione tra pari;
- 

utilizzare i principi della ricerca-azione nella prassi quotidiana;

- stabilire rapporti con enti formatori nei diversi paesi.

Alla luce di quanto esposto sopra è necessario articolare le competenze richieste all'insegnante per livelli di esperienza<sup>10</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote10sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote10sym)) e individuare delle aree cruciali di conoscenze, capacità ed abilità, che rappresentano tappe intermedie di un continuum che va dalle competenze minime a quelle massime di un professionista dell'educazione in L2 (Diadori 2011:107).

La nostra ricerca documenta la natura, lo scopo e le motivazioni nella progettazione, sviluppo e implementazione di un nuovo modello della formazione iniziale dell'insegnante, che possa rispondere meglio a questa nuova professionalità. In particolare il saggio, oltre a descrivere il progetto e l'implementazione di un modello di integrazione tecnologica nella formazione del docente di LS, fornisce suggerimenti per gli obiettivi didattici e le aree di contenuto tematico di un corso basato sulla "performance" al fine di integrare la componente tecnologica nel curriculum di formazione del futuro insegnante di LS.

In questa prospettiva agli insegnanti viene richiesto: di imparare ad usare una varietà di tecnologie e applicazioni; di ridisegnare i curricula; di adattare la tecnologia agli obiettivi didattici e ai bisogni reali dei propri studenti; di monitorare costantemente e rielaborare la programmazione in itinere; di assumere nuovi ruoli come quello di tutor, manager e assessor per rispondere alle esigenze di una società sempre più digitalizzata.

Inoltre un aspetto molto discusso di questa metodologia è quello relativo alla valutazione. La nostra scelta è stata quella di preferire una valutazione formativa (Caon & Rutka 2004) attraverso l'uso del cosiddetto "testing diffuso", con cui ogni *feedback* dell'apprendente è occasione di verifica per l'insegnante.

In questo saggio l'argomento viene correlato alla prospettiva di insegnare la lingua in comunità virtuali, utilizzando tecniche teatrali affinché l'apprendimento venga raggiunto indirettamente, combinando l'aspetto educativo e quello sociale.

## 4. IL PROGETTO CAFFÈ ITALIA



Fig. 2 Il Caffè Italia

Durante l'anno accademico 2007-2008 presso la facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Palermo è stato avviato il progetto pilota *Caffè Italia in Second Life*<sup>®</sup>, nell'ambito del Laboratorio *Computer Assisted Language Learning* (CALL), allo scopo di arricchire l'offerta formativa degli studenti iscritti al corso di laurea specialistica in Tecnologie e Didattica delle Lingue.

Nell'ambito di questo laboratorio sono stati progettati contemporaneamente corsi di formazione per gli studenti universitari italiani e corsi online di Italiano LS per studenti universitari stranieri.

I partecipanti coinvolti durante questi anni sono stati 266, tra tutor senior, tirocinanti e studenti (italiani e stranieri), di età compresa tra i 20 e 61 anni. Le lingue target sono state l'italiano e l'inglese.

Il primo corso di italiano LS viene attivato nell'a.a. 2008-2009 per un gruppo di studenti universitari di italiano alla Duke University (North Carolina, USA). Durante questo corso alcuni studenti italiani del laboratorio CALL svolgono un tirocinio passivo (progetto *CALL&SLingua*).



Fig. 3 I corsi di italiano LS

Nel 2009, terminata la formazione iniziale, la sperimentazione si avvia a una nuova fase: la formazione avanzata dei testisti<sup>11</sup> ([http://www.italy.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote11sym](http://www.italy.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote11sym)) e la progettazione ed erogazione di corsi di lingua italiana in collaborazione con istituzioni straniere (Di Sparti & Dell'Aria, 2010: 158-167).

Nell'a.a. 2009-2010 viene attivato un nuovo corso di italiano LS, *La lingua in gioco: dire, fare e giocare in SL*<sup>12</sup> ([http://www.italy.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote12sym](http://www.italy.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote12sym)), in collaborazione con il Dublin Institute of Technology.

Infine, in tempi più recenti, il *Caffè Italia* ha attivato due nuovi corsi per adulti:

- Il *Caffè Letterario*;
- Il *Drama veste l'Avatar* (progetto [Lingu@Drama](#)).

L'obiettivo generale della ricerca è di analizzare l'impatto che le tecnologie "sociali" possono avere nelle attività di insegnamento e di apprendimento delle lingue per promuovere la motivazione e l'inclusione di tutti gli studenti.

La sperimentazione ha avuto luogo in ambienti virtuali, nello specifico di *Second Life*<sup>®</sup>, *Twinty*, *OpenSim* e di altri SN che, per le loro caratteristiche di flessibilità e manipolazione, si sono rivelati molto produttivi ad integrare gli interventi didattici in presenza. La sperimentazione *blended* ha rivelato come l'utilizzo di questi ambienti oltre a generare un nuovo stimolo per lo studente impegnato nell'apprendimento di una LS, possa fornire le competenze e le abilità agli insegnanti per integrare la didattica delle lingue con le tecnologie.

La sperimentazione, ancora in fase di svolgimento e di perfezionamento, è stata condotta in 2 fasi:

1. formazione iniziale: progetto *CALL&SLingua*;
2. formazione avanzata: progetto [Lingu@Drama](#).

#### 4.1 LA FORMAZIONE INIZIALE: CALL&SLingua



Fig. 4 *CALL&SLingua*

Questa fase del progetto, svolta dal 2007 al 2009 in forma *blended*, mira alla creazione di *learning object* (LO) cross-curriculari. Il carico di lavoro è stato suddiviso tra lezioni frontali, esercitazioni in laboratorio informatico e formazione *in-world*, per un totale di 40 ore. Il contenuto del corso è stato articolato in due moduli:

1. CALL, Tecnologia in classe, E-learning e ambienti di apprendimento virtuale.
2. *Digital gaming & Language Learning: Second Life* e la didattica delle lingue.

Gli obiettivi formativi sono stati così fissati:

Le esercitazioni guidate in laboratorio e la didattica *in-world* sono state basate sull'acquisizione delle abilità di gestione dei mondi virtuali 3D e di integrazione di questi con il Web 2.0.

I partecipanti coinvolti in questa fase sono stati 250 studenti, provenienti da lauree triennali diverse.



Fig. 5 La formazione iniziale

All'inizio del corso sono stati messi a disposizione degli studenti una *blog* (<http://call-slingua.blogspot.com> (<http://call-slingua.blogspot.com/>)), <sup>13</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote13sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote13sym)), un *wiki* (<http://calleslingua.wikispaces.com> (<http://calleslingua.wikispaces.com/>)), <sup>14</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote14sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote14sym)) e un gruppo *Yahoo* ([http://it.groups.yahoo.com/group/CALL\\_SLingua](http://it.groups.yahoo.com/group/CALL_SLingua) ([http://it.groups.yahoo.com/group/CALL\\_SLingua/](http://it.groups.yahoo.com/group/CALL_SLingua/))), <sup>15</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote15sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote15sym)), nei quali è stato possibile inglobare altri strumenti, in modo da sperimentare direttamente l'uso di una varietà di strumenti Web2.0.

Inoltre è stato progettato un modulo con Moodle<sup>®</sup> per mostrare le possibilità di connessione dei LMS<sup>16</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote16sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote16sym)) ai MV tramite SLOODLE<sup>17</sup> ([http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote17sym](http://www.italis.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote17sym)).

Le lezioni *in-world* sono state condotte dalla docente del laboratorio coadiuvata sempre da due colleghe straniere, in modo tale che agli studenti fosse data la possibilità di sperimentare diverse metodologie e di partecipare a lezioni in lingue diverse. Le lezioni sono state svolte in diverse *land* messe a disposizione da gruppi internazionali impegnati nella sperimentazione didattica al fine di consentire ai nostri studenti di partecipare ad una varietà di attività, di usufruire di strutture e strumenti condivisi, e di conoscere contemporaneamente gruppi e progetti che costituiscono la comunità internazionale di *educator* in questi ambienti.

Gli studenti, dopo il superamento della fase di disorientamento iniziale, sono diventati più disciplinati nell'uso e nella gestione di strumenti e spazi. Durante il corso sono stati costantemente osservati, monitorati e valutati.

Al termine di ogni sessione è stato predisposto un test per valutare l'indice di gradimento della lezione e vedere i cambiamenti di rotta da apportare alla luce del *feedback* ricevuto.

A conclusione dei lavori gli studenti hanno dichiarato di aver gradito la modalità *blended* del laboratorio e, soprattutto, la parte pratica e sperimentale in *Second Life*<sup>®</sup>, che avrebbero preferito approfondire anche con ore aggiuntive (aumentando i CFU da 6 a 9).


Il percorso di formazione con i SN e i MV è stata valutato in misura pari al 40% dell'esame complessivo. Una parte dell'esame è stata basata sulla realizzazione di LO 3D con le risorse offerte dai MV.

#### 4.2 LA FORMAZIONE AVANZATA: [LINGU@DRAMA](#)


 Fig. 6 [Lingu@Drama](#)

L'insegnante di lingua è allo stesso tempo linguista, operatore sociale ed educatore. Ha una marcia in più se ha anche la capacità di usare altri linguaggi, che forniscono una cornice che rende il messaggio in L2 più chiaro.

La formazione non riguarda solo il "come" fare lingua ma anche il "cosa" insegnare. In questa sperimentazione gli studenti imparano, prima nella veste di apprendenti e poi in quella di tirocinanti, che l'elemento grammaticale dev'essere contestualizzato secondo l'approccio della "grammatica d'uso" (Titone, 1979: 153-180).

 Fig. 7 La progettazione della lezione in 3D

Nel nostro progetto gli studenti in formazione sperimentano sul campo le potenzialità e le difficoltà della tecnologia applicata alla didattica delle lingue. In questa fase del progetto essi imparano, tra le altre cose, a programmare strumenti e oggetti 3D per l'obiettivo specifico del progetto.

 Fig. 8 La programmazione degli oggetti interattivi

Un'attenzione particolare, tra le altre, viene data allo sviluppo della competenza fonologica: le tecniche, percettive e produttive, mirano a individuare le unità più problematiche e ad associarle a diversi stimoli visivi al fine di migliorare l'abilità di produzione.

Nella didattica delle lingue il sistema prosodico, che si basa sull'organizzazione e le procedure neuronali della percezione linguistica (Holland & Fisher 2008: 44-51), costituisce una componente soprasegmentale del sistema paralinguistico e viene indicata come una componente fondamentale per caratterizzare il significato reale della comunicazione.

Grazie allo sviluppo delle tecnologie del parlato questo settore può dare maggiori opportunità per l'apprendimento, fornendo un *feedback* visivo, immediato e individuale dell'intonazione, che aiuta gli apprendenti a rafforzare la consapevolezza delle caratteristiche soprasegmentali, delle differenze tra i contorni intonativi tra le due lingue (L1 e L2) che possono migliorare la capacità di percezione di altri elementi paracinesici del parlato (Di Spati 2002).

Nell'acquisizione spontanea di L2 da parte di adulti, infatti, si riscontrano interferenze a livello fonetico e a livello fonologico: le marche di questa dimensione fonetico - fonologica dell'interlingua determinerebbero la presenza dell'accento straniero.

Le esperienze passate hanno dimostrato che è possibile ottenere un notevole miglioramento dell'abilità orale degli studenti, particolarmente in quelle aree che vengono solitamente poco enfatizzate nell'insegnamento linguistico, come il ritmo e l'intonazione, fondamentali per la chiarezza espositiva. Questo è un tema di cui nella scuola si parla da sempre, ma solo a livello teorico, dal momento che mancano specifiche competenze operative negli insegnanti.

Il nostro obiettivo è quello di far acquisire agli studenti in formazione le competenze specifiche in questo campo, integrandole con quelle degli ambienti virtuali in cui hanno imparato a lavorare.

## 4.2.1 DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA

Per questa esperienza abbiamo adottato l'approccio del *reciprocal language teaching*<sup>18</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote18sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote18sym)), combinandolo con le tecniche del *Process Drama* e applicandolo in uno dei MV più avanzati, *Second Life*<sup>®</sup>. Le attività *in-world* sono state supportate da quelle asincrone nella piattaforma Moodle<sup>®</sup>, integrata con altri strumenti del Web 2.0.

Il percorso creativo parte da un'immagine virtuale: l'*embodiment* dei corsisti in un mondo virtuale che rappresenta lo scheletro della storia che dovranno costruire.

Sin dall'inizio gli studenti-*avatar*, seppur abbastanza esperti dell'ambiente, scoprono la precarietà nel mantenere la propria posizione: la metafora è il rispetto delle regole, come avviene in qualsiasi gioco di squadra. Tutti gli studenti vengono invitati a calarsi nei panni di un personaggio, la cui identità sarà legata a quella degli altri da un filo della narrazione. Anche il tutor senior assume un ruolo in questa narrazione al pari degli altri personaggi (*Teacher in Role*).


Nelle sessioni successive i corsisti dovranno gestire una serie di situazioni impreviste e derivanti da reazioni a catena dal ruolo scelto e dai comportamenti assunti nelle varie sessioni.

Il canovaccio è la base a partire dalla quale muoversi ed accogliere i suggerimenti che vengono dal gruppo. Il ruolo di guida, invece, può essere assunto da "uno di loro" (mantello dell'esperto), ma deve essere sempre attento alle dinamiche che si vanno creando in risposta agli stimoli che ha dato come *input*.

### 4.2.2 La tempistica

Questa fase del progetto, iniziata nel 2009, è ancora in fase di svolgimento. Ogni ciclo di sperimentazione è stato svolto con sessioni della durata complessiva di 40 ore nelle piattaforme online. Oltre a queste ore di lavoro sincrono, bisogna considerare il tempo necessario per la preparazione del materiale e per l'analisi dei dati raccolti. Ogni ciclo è caratterizzato da 4 fasi:

- **Fase 1:** Predisposizione del piano generale.
- **Fase 2:** Ricognizione.
- **Fase 3:** Azione e monitoraggio (suddivisa in subfasi).
- **Fase 4:** Raccolta dei dati e valutazione.

 **Fig. 9** La didattica delle lingue per immersione



Gli studenti in formazione partecipano attivamente ad ognuna di queste fasi insieme ai tutor senior e acquisiscono gradualmente le competenze e le abilità richieste per questa forma di *e-learning*.

#### 4.2.3 Il profilo dei partecipanti

I partecipanti sono diverse figure: i tutor senior di lingua, i tutor in formazione<sup>19</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote19sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote19sym)) di L1 italiana, i gruppi di studenti stranieri di L1 diverse. I tutor junior, in questo progetto, hanno un doppio obiettivo: linguistico e formativo<sup>20</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote20sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote20sym)).



Fig. 10 La didattica dell'italiano LS in *Second Life*<sup>®</sup>

Gli studenti sono organizzati in due gruppi, costituiti da parlanti nativi appartenenti a ognuna delle rispettive lingue oggetto di studio: italiano e inglese. Ogni gruppo ha un tutor senior della lingua *target* (LT) con una lunga formazione ed esperienza di didattica multimediale a livello internazionale.

#### 4.2.4 IL CUORE DEL PROGETTO

Gli studenti di ogni gruppo si incontrano in modalità *offline* con il tutor linguistico, parlando nella e della lingua di studio, anche se sono possibili interventi esplicativi anche nella L1<sup>21</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote21sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote21sym)).

Nelle sessioni online, invece, le lezioni vengono realizzate con la rotazione dei ruoli tra LS e L1. In questo modo si sperimenta l'apprendimento della LS da due prospettive diverse allo stesso tempo: una volta si cercano le strategie di comunicazione per mantenere il contatto attraverso la LS; un'altra volta si utilizzano le strategie per parlare con gli stranieri utilizzando la L1.

In questo modo gli apprendenti hanno la possibilità di vedere la doppia natura della comunicazione, come parlante "nativo" e "non nativo".

Come è evidente c'è un'alternanza dei ruoli di "insegnante" e di "apprendente" nella persona dello stesso studente<sup>22</sup> ([http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote22sym](http://www.ital5.it/modules.php?op=modload&name=e2cms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote22sym)).



Fig.11 La formazione letteraria in *Second Life*<sup>®</sup>

Nell'insegnamento reciproco il parlante nativo costituisce una risorsa in quanto fornisce una LS personalizzata per il livello di un particolare apprendente: la lingua viene adattata alle reazioni dello studente in tempo reale. L'obiettivo è quello di fornire un "*input* comprensibile" (Krashen 1982).

Vivian Cook (1989) afferma che l'insegnamento reciproco può fornire una quantità maggiore di *input* comprensibile e personalizzato rispetto alla classe monolingue. La relazione tra gli studenti dei due gruppi di lingue è fondamentale: i tutor e il syllabus servono a facilitare questa relazione.

In sperimentazioni come quella da noi condotta, però, un pre-requisito importante è una conoscenza minima della LS e delle abilità di base dei MV, sebbene l'approccio possa essere utilizzato anche con i principianti. Altre difficoltà potrebbero essere riferite alla logistica, al contenuto specifico da insegnare e ai diversi *background* culturali.

Tenuto conto di queste difficoltà, il *reciprocal teaching* in ambienti virtuali può essere un modo unico per apprendere una LS utilizzando l'interazione con i parlanti nativi in una situazione comunicativa libera dai problemi associati all'uso esclusivo della LS.

Già durante le ore di laboratorio è stata notata una crescita del livello linguistico e comunicativo degli studenti, testando i progressi in modo diffuso.

Agli studenti, sia all'inizio che alla fine del laboratorio, è stato somministrato un test in cui era presente la descrizione di una situazione conflittuale che dovevano improvvisare, sostenendo le proprie motivazioni.

Una volta che lo studente ha appreso la sua parte, è stato possibile proporre giochi di lingua attraverso i quali lo studente doveva interpretare il suo ruolo con un tono diverso dal precedente.

## 5. POTENZIALITÀ E PUNTI CRITICI

Il modello di integrazione delle tecnologie nella formazione di un docente delineato fin qui è allo stato attuale solo una sperimentazione: realizzazioni in parte simili sono reperibili in Internet, ma si tratta per lo più di fenomeni parziali e in via ancora sperimentale. Non esiste ancora una piattaforma dedicata all'*e-learning* che abbia un carattere di sistematicità e di completezza, anche al di fuori delle indicazioni teoriche esposte in questo articolo.

La realizzazione di una struttura di questo genere necessita dei tempi tecnici necessari alla sua progettazione, realizzazione, sperimentazione, revisione e varo definitivo, oltre al superamento di una serie di ostacoli di natura diversa.

Come abbiamo visto la classe virtuale di lingue porta con sé un cambiamento positivo ma richiede anche un mutamento di atteggiamento psicologico e di organizzazione pratica della didattica, che appare essere molto distante dalla concezione tradizionale dell'insegnamento. Attualmente ci troviamo in una fase in cui si tenta ancora di comprendere a fondo le potenzialità della rete e di sperimentarne sul campo le reali prospettive.

Lo schema didattico proposto in questo articolo vuole essere un tentativo di ridurre a un modello integrato i differenti strumenti, metodi e approcci per la didattica delle lingue straniere.

## 6. CONCLUSIONI

La sperimentazione descritta qui non ha lo scopo di presentarsi come un'altra ricerca sulle presenti meraviglie dei MV. Parlare di questi ambienti e delle loro potenzialità in ambito scolastico ed accademico genera non pochi sospetti e brusii. L'arduo compito che ci siamo proposti è quello di spiegare "come" e "perché" le applicazioni di ambienti virtuali in campo didattico possono contribuire a migliorare il processo di insegnamento-apprendimento senza per questo generare dipendenza. Tra le varie proposte destinate a promuovere lo sviluppo di competenze linguistiche, i MV rappresentano sicuramente una risposta adeguata in quanto sono versatili ed adattabili a diversi canali sensoriali.

L'insegnamento nei MV<sup>23</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote23sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote23sym)) è un "gioco" di squadra che fornisce un modello e un aiuto (linguistico e tecnico) all'apprendente. I materiali forniti sono *realia*, testi e strumenti tridimensionali costruiti dagli insegnanti o dagli stessi studenti. Le attività didattiche si basano su dialoghi, simulazioni, *role-play*, giochi e lavori di squadra. Si utilizza prevalentemente una metodologia a mediazione sociale con attività basate sul *Task-Based Learning*<sup>24</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote24sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote24sym)) e la *Total Physical Response*<sup>25</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote25sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote25sym)).



Fig.12 Il team italiano di studenti in formazione

Ai fini delle possibili applicazioni didattiche di questi ambienti va sottolineato, infatti, che essi mantengono una forma di "gioco" che si basa sul numero dei giocatori, aggregati in "comunità" che generano un senso di *realità in essere*, pur essendo virtuale per definizione. Il "software" gioca un ruolo determinante: non importa ciò che si vede ma ciò che si fa. E, infatti la visibilità si misura in termini di "relazioni" e di "abilità". L'alto coinvolgimento dello studente che vuole apprendere una lingua straniera è creato dal luogo immersivo in cui l'interazione diventa reale attraverso gli incontri con parlanti nativi e l'aggregazione a gruppi.

In questo modo *Second Life*<sup>®</sup>, rispetto ad altri *social network*, si rivela all'avanguardia per l'insegnamento-apprendimento. L'apprendimento delle lingue nel web è diventato popolare proprio per l'accesso a materiali autentici e costituisce una preziosa risorsa per molti docenti. Tuttavia, questi ultimi devono imparare a modificare i materiali già esistenti in relazione ai bisogni dei propri studenti e a costruirne altri con l'utilizzo di semplici programmi di builder<sup>26</sup> ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote26sym](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote26sym)) o sviluppando abilità di programmazione.

Da queste esperienze emerge il ruolo del tutor nei MV in prospettiva costruttivista, dove bisogna fare però i conti con le barriere tecnologiche e psicologiche (stereotipi e preconcetti), che ancora oggi costituiscono i motivi principali per cui questi ambienti stentano a decollare nella pratica didattica di tutto il mondo. La nuova sfida per i docenti di lingue del XXI secolo è in digitale.

#### BIBLIOGRAFIA

ALBANO LEONI, F., 2009, *Dei suoni e dei sensi. Il volto fonico delle parole*, Il Mulino, Bologna.

BALBONI, P. E., 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET, Torino.

BALBONI, P. E., 2002, *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, Utet Libreria, Torino.

BUSÀ, M. G., 2008, *New Perspectives in Teaching Pronunciation*, disponibile anche online

<http://etabeta.univ.trieste.it/>

(<http://etabeta.univ.trieste.it/%20>) (ultima consultazione: 25.05.2012).

CAON, F. & Rutka, S., 2004, *La lingua in gioco*, Edizioni Guerra, Perugia.

CAON, F., 2006, *Glottodidattica ludica: fondamenti, natura, obiettivi*, in *In.it*, 19, 2-5, disponibile anche online <http://www.initonline.it>

[\(http://www.initonline.it/\)](http://www.initonline.it/) (ultima consultazione: 10.05.2012).

CALVANI, A. & Rotta, M., 2000, *Fare formazione in Internet. Manuale di didattica online*, Erickson, Trento.

CALVANI, A., 2000, *Elementi di didattica. Problemi e strategie*, Carocci, Roma.

CANEPARI, L., 1985, *L'intonazione. Linguistica e paralinguistica*, Liguori, Napoli.

CARKIN, G., 2007, *Teaching English through Drama: the state of the art*, Carlisle Publications, NH, Manchester.

CHUN, D., 1994, "Using computer networking to facilitate the acquisition of interactive competence", in *System: An International Journal of Educational Technology and Applied Linguistics*, 22, :1, 17-31, disponibile anche online <http://www.cits.ucsb.edu/> (<http://www.cits.ucsb.edu/>) (ultima consultazione: 14.04.2012).

CHINI, M., 2005, *Che cos'è la linguistica acquisizionale*, Carocci, Roma.

CLANDFIELD, L., (2003,) *Dramatic Dialogues that can be used in classroom*, Macmillan Publishers Ltd, UK.

COHEN, L. et al., 2007, *Research Methods in Education*, Routledge, New York.

COOK, V., 1989, "Reciprocal language teaching: another alternative", in *Modern English Teacher*, 16, 3, 14, 48-53, disponibile anche online <http://homepage.ntlworld.com/vivian.c> (<http://homepage.ntlworld.com/vivian.c>)

(ultima consultazione: 27.05.2012).

COOK, V. J., 2006, "Interlanguage, multi-competence and the problem of the second language", in *Rivista di Psicolinguistica Applicata*, 6VI, 3, 39-52.

COOK, V. J., 2007, "Multi-competence: black-hole or worm-hole for second language acquisition research", in Z. Han ((a cura di)) *Understanding second language process*, 16-26, Multilingual Matters, Clevedon, . 16-26.

COOK, V. J., 2008<sup>4</sup>, *Second Language Learning and Language Teaching*, Hodder Educational, 4th ed, London.

COOK, V. J., 2009, "Language user groups and language teaching", in Cook, V. J. & Li Wei ((a cura di)) *Contemporary applied linguistics, Vol. 1, Language teaching and learning*, Continuum, 54-74, London,. 54-74,

COOK, V. J. & BASSETTI, B., 2011, *Language and Bilingual Cognition*, Psychology Press, New York.

DE HAAN J., 2005, "Language learning through video games: A theoretical framework, an analysis of game genres and questions for future research", in *Interactive Convergence: Critical Issues in Multimedia*, vol. 10, Schaffer, M. Price, disponibile anche online, <http://www.inter-disciplinary.net/> (<http://www.inter-disciplinary.net/>) (ultima consultazione: 10.05.2012).

## DELL'ARIA, C. & Nocchi, S., 2010, "Will Second Life help me survive in Italy?", in *ICT for Language Learning Conference Proceedings*, Simonelli-University Press, Firenze.

DIADORI, P. et al., 2009, *Manuale di didattica dell'italiano L2*, Guerra Edizioni, Perugia.

DIADORI, P., 2011, *Insegnare italiano a stranieri*, Le Monnier, Milano.

DI PIETRO, R. J., 1987, *Strategic Interaction. Learning Languages Through Scenarios*, Cambridge University Press, New York.

DI SPARTI, A., 2010, "Didattica plurilingue dell'italiano e tecnologie Web", in Maraschi, N., Caon, F. (a cura di), *Le radici e le ali: l'italiano e il suo insegnamento a 150 anni dall'Unità d'Italia*, UTET Università, Novara, 243-252.

DI SPARTI, A. & DELL'ARIA, C., 2010, "Stagionalità del Web e processi d'apprendimento. Insegnare italiano L2 con Second Life", in Caon, F. (a cura di), *Facilitare l'apprendimento dell'italiano L2 e delle lingue straniere*, pp. 153-167, UTET, Torino, 153-167..

DI SPARTI, A., 2002, "Imparare a imparare. Strategie di *net surfing* per un corso di fonetica in rete", in Di Miceli, F., Mandalà, M. (a cura di), *Studi in onore di Antonino Guzzetta*, pp. 149-166, Helix Media Editore, Palermo, 149-166..

DOLCI, R. & CELENTIN, P. (a cura di), 2003, *La Formazione di base del docente di Italiano a stranieri*, Bonacci, Roma.

FABBRO, F., 2004, *Neuropedagogia delle lingue. Come insegnare le lingue ai bambini*, Astrolabio, Roma.

GARDNER, H., 1993, *Multiple Intelligences: The Theory in Practice*, Basic Books, New York.

GARDNER, H., 2007, *How Education Changes: Considerations of History, Science and Values*, disponibile anche online <http://pzweb.harvard.edu/> (<http://pzweb.harvard.edu/>) (ultima consultazione: 30.05.2012).

GARRISON, D. R. & Anderson, T., Archer W., 1999, "Critical inquiry in a text-based environment: computer conferencing in higher education", in *The Internet and Higher Education*, vol. 2, n. 2-3, 87-105.

GEE, J. P. & Morgridge, T., 2004, *Why are videogames good for learning*, Reading, disponibile anche online <http://www.academiccolab.org/> (<http://www.academiccolab.org/>) (ultima consultazione: 27.05.2012).

GEROSA, M., 2008, *Rinascimento Virtuale*, Meltemi, Roma.

GILBERT, J. B., 2008, *Teaching Pronunciation Using the Prosody Pyramid*, Cambridge University Press, New York.

HEATHCOTE, D. et al., 1995, *Drama for learning. Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education*, Heinemann, Portsmouth.

- HYMES, D., 1974, *Foundations in sociolinguistics: An ethnographic approach*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- HOLLAND, V. M. & FISHER, F. P., 2008, *The path of speech technologies on computer assisted language learning: from research toward practice*, Routledge, New York-London.
- JENKINS, H., 2007, *A second look at second life*, disponibile anche online <http://www.henryjenkins.org/> (<http://www.henryjenkins.org/>) (<http://www.henryjenkins.org/>) (<http://www.henryjenkins.org/>) (ultima consultazione: 27.05.2012).
- KRASHEN, S., 1982, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Pergamon, Oxford.
- KRASHEN, S. M., 1984, *Second Language Acquisition and Second Language Learning*, Pergamon Press, Oxford.
- LAVE, J. & WENGER, E., 1991, *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge University Press, Cambridge.
- LOSITO, B. & POZZO, G., 2005, *La ricerca azione: una strategia per il cambiamento a scuola*, Carocci, Roma.
- MARAGLIANO, R., 2004, *Pedagogie dell'e-learning*, Laterza, Bari.
- MCKENZIE, W., 2006, *Intelligenze multiple e tecnologie per la didattica. Strategie e materiali per diversificare le proposte di insegnamento*, Erickson, Trento.
- NOFRI C. et al., 2009, *Il metodo del glottodrama: risorse e strumenti*, Bonacci, Roma.
- ORSOLINI, M. (a cura di), 2000, *Il suono delle parole*, La Nuova Italia, Milano.
- PALLOTTI, G., 2001, *La seconda lingua*, Bompiani, Milano.
- PRENSKY, M., 2006, *Don't bother me Mom, I'm learning! How computer and video games are preparing your kids for twenty-first century success and how you can help!*, Paragon House, St. Paul (MN).
- RUTKA, S., 2006, *Non solo giochi: il concetto di ludicità*, in *In.it*, 19, 11, disponibile anche online <http://www.initonline.it> (<http://www.initonline.it>) (<http://www.initonline.it>) (<http://www.initonline.it>) (ultima consultazione: 27.05.2012).
- TITONE, R., 1979, *Insegnare oggi le lingue seconde. Breviario di glottodidattica*, S.E.I., Torino.
- VAN ECK, R., 2006, "Digital game-based learning: It's not just the digital natives who are restless", in *Educause Review*, 41,(2), marzo-aprile 2006: 16-30, disponibile anche online <http://www.educause.edu/> (<http://www.educause.edu/>) (ultima consultazione: 27.05.2012).
- VYGOTSKIJ, L.S., 1978, *Mind in society: the development of higher psychological processes*. Cambridge-London, Harvard University Press, [trad. it. 2002, *Il processo cognitivo*, Bollati Boringhieri, Torino].
- WENGER, E., 1998, *Community of practice. Learning, Meaning and Identity*, Cambridge University Press, Cambridge, [trad. it. 2006, *Comunità di pratica*, Raffaello Cortina].

1 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote1anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote1anc))\_Rif. Intelligenze Multiple in Gardner 1993.

2 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote2anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote2anc))\_Il riferimento è alle tre relazioni di base degli esseri umani e alle mete dell'educazione linguistica (Balboni 2002).

3 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote3anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote3anc))\_Il QCER è il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue straniere.

4 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote4anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote4anc))\_“Process Drama” è un'espressione usata in America per indicare lo sviluppo di un mondo drammatico creato dall'insegnante con la collaborazione degli studenti.

5 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote5anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote5anc))\_“Questo oggetto che si mette sul viso deve permettere a chi lo indossa di raggiungere lo stato di neutralità che precede l'azione [...] Si tratta di una maschera di riferimento [...]. Sotto ogni maschera ne esiste una neutra che ne regge l'insieme.” (Jacques Lecoq, Il corpo poetico).

6 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote6anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote6anc))\_Rif. interazione strategica, Di Pietro 1987.

7 ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote7anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote7anc))\_Rif. “the rule of forgetting”, Krashen 1983.

[9](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote9anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote9anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote9anc))\_Il termine "prosumer" qui è riferito ad un utente attivo, coinvolto nel processo di creazione, produzione, distribuzione e consumo di un prodotto.

[10](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote10anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote10anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote10anc))\_Qui si fa riferimento alla griglia di descrittori delle competenze didattiche elaborata dall'associazione EAQUALS. Per un approfondimento si rimanda a [www.EAQUALS.org](http://www.EAQUALS.org) (<http://venus.unive.it/AppData/Local/Temp/www.EAQUALS.org>).

[11](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote11anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote11anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote11anc))\_La sperimentazione è stata condotta sotto la guida del Prof. Di Sparti, esperto di didattica multimediale delle lingue presso l'Università degli Studi di Palermo.

[12](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote12anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote12anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote12anc))\_Il corso è stato sviluppato nell'ambito del mio progetto di ricerca-azione svolto per il Master Itals di II livello nell'a.a. 2009-2010. Il progetto è stato premiato (3° posto categoria III) dall'ASFOR nel concorso "e-TALENT dell'e-Learning", V edizione.

[13](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote13anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote13anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote13anc))\_ <http://call-slingua.blogspot.com/> (<http://call-slingua.blogspot.com/>).

[14](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote14anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote14anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote14anc))\_ <http://calleslingua.wikispaces.com/> (<http://calleslingua.wikispaces.com/>).

[15](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote15anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote15anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote15anc))\_ [http://it.groups.yahoo.com/group/CALL\\_SLingua/](http://it.groups.yahoo.com/group/CALL_SLingua/) ([http://it.groups.yahoo.com/group/CALL\\_SLingua/](http://it.groups.yahoo.com/group/CALL_SLingua/)).

[16](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote16anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote16anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote16anc))\_Qui il riferimento è a Moodle, come esempio di Learning Management System connesso a Second Life®.

[17](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote17anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote17anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote17anc))\_ [SLOODLE \(http://www.sloodle.org/moodle/\)](http://www.sloodle.org/moodle/)® (Simulation Linked Object Oriented Dynamic Learning Environment) è un progetto *open source* che integra [Second Life \(http://www.secondlife.com/\)](http://www.secondlife.com/)® con [Moodle \(http://moodle.org/\)](http://moodle.org/)®.

[18](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote18anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote18anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote18anc))\_Vedi *reciprocal language teaching* in Cook 1989.

[19](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote19anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote19anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote19anc))\_Da ora in avanti li chiameremo tutor junior.

[20](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote20anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote20anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote20anc))\_Sono qui per migliorare le loro competenze in inglese e per formarsi come insegnanti.

[21](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote21anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote21anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote21anc))\_Rif. Vedi *multicompetence* in Cook 2007.

[22](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote22anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote22anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote22anc))\_Rif. Vedi "il mantello dell'esperto" di Heathcote 1995.

[23](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote23anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote23anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote23anc))\_In questo saggio per comodità di esposizione i riferimenti sono a Second Life®, ma sono comuni anche agli altri mondi virtuali esplorati dai nostri studenti in formazione.

[24](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote24anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote24anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote24anc))\_Nel QCER il concetto di *task* è centrale: allo studente si richiede di svolgere compiti comunicativi in contesti diversi. In particolare il TBL assume un ruolo importante in ambito digitale, ad es. nei WebQuest.

[25](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote25anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote25anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote25anc))\_Il TPR è un metodo sviluppato da Asher negli anni Sessanta per migliorare l'apprendimento delle lingue. Tutti lo sanno.va eliminata questa nota.

[26](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote26anc) ([http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote26anc](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote26anc))\_ [Scratch \(http://info.scratch.mit.edu/\)](http://info.scratch.mit.edu/) è un programma molto semplice per creare animazioni da importare anche in Second Life®. In alternativa esistono degli script ad hoc già pronti da inserire negli oggetti da programmare.

[8 \(http://www.itals.it/modules.php?](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote8anc)

[op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page\\_id=736#sdendnote8anc\)](http://www.itals.it/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=736#sdendnote8anc). Si consiglia a titolo di esemplificazione di visitare il progetto italiano "Citta Ideale 3D", ricostruzione P>3D liberamente tratta dal dipinto attribuito alla scuola di Piero della Francesca. Grazie alla collaborazione dei proprietari è stato possibile realizzare alcune sessioni internazionali del nostro progetto in questa land: <http://www.cittaideale3d.it/> (<http://www.cittaideale3d.it/>).

- conoscenza delle nozioni di base CALL;
- conoscenza di nuovi ambienti di apprendimento on-line;
- conoscenza degli ambienti 3D per l'apprendimento delle lingue;
- creazione di LO con le risorse 3D.

## LABORATORIO ITALS NEWSLETTER

Iscriviti per essere notificato quando è disponibile un nuovo numero del Bollettino ITALS

E-mail \*

SUBSCRIBE

## CONTATTI

Per informazioni contattaci ai seguenti recapiti

Email: [itals@unive.it](mailto:itals@unive.it)

Per informazioni sui Master:

Email: [master.challengeschool@unive.it](mailto:master.challengeschool@unive.it)

## CORSI

Certificazioni

CECLIL

CEDILS

CEFILS

Master

Master Itals I°

Livello

Master Itals II°

Livello

Corsi Estero

FILIM

(<http://venus.unive.it/filim>)

ALIAS

## SERVIZI

Altri Link

Materiali didattici

Servizio Abstract

FAQ

Glottodidattiche

## CERTIFICAZIONI

Cedils

Cefils

Itals per la qualità didattica

(<http://venus.unive.it/progetti/italsoqualita>)

CeCLIL

(<http://www.unive.it/nqcc/italsoqualita>)

a\_id=120362)

CeCLIL (Bando 2013)

([http://venus.unive.it/italslab/docs/Certificazione\\_CLIL.doc](http://venus.unive.it/italslab/docs/Certificazione_CLIL.doc))

## ALTRI PROGETTI

Arab Itals

([http://venus.unive.it/italslab/docs/bando\\_arab\\_italsoqualita](http://venus.unive.it/italslab/docs/bando_arab_italsoqualita))

Bando e

Programma Arab

Itals per la qualità

([http://venus.unive.it/italslab/docs/bando\\_arab\\_italsoqualita](http://venus.unive.it/italslab/docs/bando_arab_italsoqualita))

PoliGiovani

(<http://www.businesslog.unive.it/poli-giovani>)

DAR

(<http://lingue.cmm.unive.it/dar>)

## RICERCA

Bibliografia CRDL

(<http://www.unive.it/centro-didattico-italsoqualita>)

Rivista Itals

Rivista EL.LE

Collana S.A.I.L.

([http://venus.unive.it/italslab/docs/bando\\_arab\\_italsoqualita](http://venus.unive.it/italslab/docs/bando_arab_italsoqualita))

Bollettino Itals

Servizio Abstract

(<http://venus.unive.it/italslab/docs/BABELI.pdf>)

Bibliografia

generale dal 1960

(<http://venus.unive.it/italslab/docs/BABELI.pdf>)

## CONTATTI

Lab Itals

(<http://www.unive.it/centro-didattico-italsoqualita>)

Associazioni